

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE MUSEOLOGIA

THIAGO MILHOMENS DE OLIVEIRA LOPES

MUSEU, CINEMA E MEMÓRIA
UMA ANÁLISE DO USO DE MUSEUS COMO ELEMENTO NARRATIVO

BRASÍLIA

2019

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

THIAGO MILHOMENS DE OLIVEIRA LOPES

MUSEU, CINEMA E MEMÓRIA

UMA ANÁLISE DO USO DE MUSEUS COMO ELEMENTO NARRATIVO

Monografia apresentada como requisito básico para obtenção do título de bacharel em Museologia pela Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof.^a Ana Lúcia de Abreu Gomes

BRASÍLIA

2019

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

MM644m Milhomens, Thiago
Museu, Cinema E Memória Uma Análise Do Uso De Museus Como
Elemento Narrativo / Thiago Milhomens; orientador Ana Lucia
Abreu Gomes. -- Brasília, 2019.
52 p.

Monografia (Graduação - Museologia) -- Universidade de
Brasília, 2019.

1. Museu. 2. Cinema. 3. Filosofia. 4. Estética. 5.
Narrativa. I. Abreu Gomes, Ana Lucia, orient. II. Título.



FOLHA DE APROVAÇÃO


“Museu, Cinema e memória: Uma análise do uso de Museus como Elemento Narrativo.”

Aluna: Thiago Milhomens de Oliveira Lopes

Monografia submetida ao corpo docente do Curso de Graduação em Museologia, da Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília – UnB, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharelado em Museologia.


Banca Examinadora:

Aprovada por:


Ana Lúcia de Abreu Gomes - Orientou
Professora da Universidade de Brasília (UnB)
Doutora em História - UnB


Andre Camargo Thome Maya Monteiro - Membro
Professor da Universidade de Brasília (UnB)
Mestre em Artes - UnB


Elizângela Carrijo
Professora da Universidade de Brasília (UnB)
Mestre em História Cultural - UnB


Cinthia Maria Rodrigues Oliveira – Membro Suplente
Técnica em Assuntos Culturais - Ibram
Mestre em Antropologia - UnB

Gostaria de dedicar essa monografia a minha mãe, a minha primeira professora que me levou até os livros e os filmes e me ensinou que ter a força para ser gentil é o esforço mais importante.

Aos meus irmãos que agora trilham esse mesmo caminho. Aos meus amigos presentes e que se foram. C e A.

Aos meus amigos do Instituto Brasileiro de Museus, que me ensinaram como é ter que lutar para preservar a cultura.

E finalmente, as professoras da Universidade de Brasília, em especial minha orientadora, cuja dedicação e profissionalismo eu procuro me espelhar. Todos vocês escreveram esse trabalho comigo, e minha gratidão é impossível de expressar em palavras... quem sabe em filme.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, que me deu o apoio e teve a compreensão necessária para que eu chegasse a esse ponto, em especial a Nelson.

À Universidade de Brasília, universidade pública cuja existência permitiu o ingresso de tantos jovens de baixa renda no mercado de trabalho, e o privilégio de poder estudar museus e memórias.

À Professora Ana Lucia Abreu, com quem aprendi a relação entre patrimônio e memória, e que me ajudou tantas vezes nesse trajeto que sem ela, provavelmente nada disso seria possível.

À Professora Elizângela Carrijo, com quem aprendi para quem todo esse esforço é feito, e a necessidade de devolver o conhecimento aqui adquirido. E me ensinou a importância do conflito e da comunicação.

À Professora Andréa Considera, que sempre fez o melhor com as limitações estruturais de nosso curso, e cujo esforço tornou possível a sobrevivência do Instituto.

A todos os outros professores, permanentes e temporários que cruzaram meu caminho nos últimos anos, com cada um de vocês eu aprendi algo, e não acredito que haja algo mais precioso do que conhecimento.

A todos meus amigos, que me ajudaram a superar e sobreviver momentos de sofrimento. (Em ordem alfabética) Arthur, Camila R, Carol D, Chris, Henry, Jonas, Jonathas, Kim, Mônica, Novaczinsky, Rafael, Sandra, Silvia. São alguns dos nomes de amigos que fiz na vida fora e dentro da universidade e a cada um deles agradeço imensamente.

A Sandra M. Carlos D. e toda a família, Millena, Lucas e Felipe. Essa família incrível que sempre esteve lá por mim em momentos de grande necessidade.

E finalmente, aos meus amigos do Instituto Brasileiro de Museus, sobreviventes do descaso do poder público com a cultura. E cuja convivência que compartilhei por dois anos me dão orgulho de dizer que são agora grandes amigos. (Em ordem alfabética) Bia, Calebe, Cintia, Dianna, Eneida, Luciana, Michel, Newton, Rafaela, Ricardo e Tais. Da arquitetura ao patrimônio imaterial com vocês eu aprendi o que é ser museólogo e tive a certeza do caminho que escolhi.

*“When I look back on my life
It's not that I don't want to see things exactly as they happened
It's just that I prefer to remember them in an artistic way*

*And truthfully, the lie of it all is much more honest
Because I invented it
Clinical psychology tells us, arguably, that trauma is the ultimate killer
Memories are not recycled like atoms and particles in quantum physics
They can be lost forever*

*It's sort of like my past is an unfinished painting
And as the artist of that painting
I must fill in all the ugly holes
And make it beautiful again*

*It's not that I've been dishonest
It's just that I loathe reality”*

Marry The Night: The Prelude Pathétique, Lady Gaga.

CHEGANDO A AMÉRICA

1778

Havia uma menina, e seu tio a vendera, escrevia o senhor Ibis com sua caligrafia perfeita para uma placa de condecoração em cobre.

Essa é a história; o resto é detalhe.

Existem relatos que, se abriremos nossos corações a eles, vão nos ferir muito profundamente. Olhe - aqui está um homem bom, bom de acordo com seu próprio ponto de vista e com o de seus amigos: é fiel e verdadeiro com sua esposa, adora e passa o maior tempo possível com seus filhinhos, preocupa-se com seu país, faz seu trabalho pontualmente, o melhor que pode. Então, com eficiência e boas intenções, extermina judeus: ele aprecia a música de fundo que toca para acalmá-los; adverte os judeus para que não esqueçam seus números de identificação quando vão para o banho - muitas pessoas, ele explica, esquecem seus números e pegam as roupas erradas quando saem do banho. Isso acalma os judeus. Haverá vida, eles se asseguram, depois do banho. Nosso homem supervisiona os detalhes de levar os corpos até os fornos; e, se há alguma coisa que faz com que ele se sintam mal, é ainda permitir que a exterminação da gentilha com gás o afete. Se fosse um homem verdadeiramente bom, ele sabe, não sentiria nada além de alegria por ver a terra livre de suas pestes.

Havia uma menina, e seu tio a vendera. Colocado assim, parece tão simples.

Nenhum homem, proclamou Donne, é uma ilha, e ele estava errado. Se nós não fôssemos ilhas, estaríamos perdidos, afogados nas tragédias dos outros. Nós nos isolamos (uma palavra que significa, literalmente, lembre-se, ser transformado em ilha) da tragédia dos outros por nossa natureza de ilha, e pelo desenho e pela forma repetitiva das histórias. O desenho não muda: havia um ser humano que nasceu, cresceu e então, por causa de uma coisa ou de outra, morreu. Pronto. É possível preencher as lacunas com base em sua própria experiência. Tão sem originalidade como qualquer outro conto, tão único como qualquer outra vida. Vidas são flocos de neve, formando figuras que já vimos antes, tão parecidos uns com os outros quanto ervilhas em uma vagem (e você já olhou para as ervilhas em uma vagem? Eu quero dizer, olhou mesmo para elas? Depois de um minuto de exame atento, não há chance de você confundir uma com a outra), mas, ainda assim, única.

Sem indivíduos, enxergamos apenas números: mil mortos, 100 mil mortos, "o número de vítimas podem chegar a um milhão". Com histórias individuais, as estatísticas se transformam em pessoas - mas até isso é mentira, porque as pessoas continuam a sofrer em números que, por si só, são entorpecentes e sem sentido. Olhe, veja a barriga inchada do menino e as moscas que andam no canto dos olhos dele, seus membros esqueléticos: vai ajudar se você souber seu nome, idade, sonhos e medos? Se enxergá-lo por dentro? E, se ajudar, será que não estaremos prestando um desserviço à irmã dele, que está ali ao lado, estirada na poeira abrasadora, uma caricatura distorcida e inchada de uma criança humana? E daí, se lamentarmos por essas duas crianças, será que elas agora passarão a ser mais importantes para nós

do que milhares de outras crianças atingidas pela mesma fome, milhares de outras vidas jovens e contorcidas que logo se transformarão em alimento para os mosquitos?

Nós desenhamos nossos limites ao redor desses momentos de dor... continuamos em nossas ilhas, e eles não podem nos ferir. Ficam escondidos sob uma cobertura nacarada, suave e segura para que escorreguem, como as ervilhas, de nossas almas sem que sintamos dor verdadeira.

A ficção nos permite deslizar para dentro dessas outras cabeças, para esses outros lugares, e olhar através de outros olhos. E então, no conto, paramos antes de morrer, ou morremos de forma indireta ou sem prejuízo e, no mundo além do conto, viramos a página ou fechamos o livro, e terminamos de viver nossa vida.

Uma vida que, como qualquer outra, é diferente de todas.

Deuses Americanos, Neil Gaiman.

RESUMO

O seguinte trabalho vem da união de duas paixões que cultivo desde minhas mais antigas memórias, o amor por museus e cinema. Procuo nessa monografia relacionar essas duas linguagens não apenas através de signos, mas na maneira como ambas expressam a relação entre seres humanos e ideias. Cada museu é o personagem de sua própria história e através das lentes de uma câmera o espaço, o objeto e as memórias se comunicam de formas que aqueles que habitam o espaço museal muitas vezes não conseguem identificar imediatamente. Esse trabalho procura ser um atestado a pluralidade do museu, o elemento comunicativo que é o cinema e onde ambos se encontram e se afastam. Nessa monografia há um apelo a aproximação dos museus de um formato que atraia e se aproxime de uma população que tem o espaço museal como algo avesso a elas, procura explorar elementos filosóficos e históricos usados nas narrativas cinematográficas ou relacionados a elas e que através da mídia fílmica, levam museus e sua filosofia a muitos que não poderiam ou nem saberiam, da existência desses espaços e o quão plurais eles podem ser.

Palavras-chave: Museu. Cinema. Filosofia. Estética. Narrativa.

ABSTRACT

The following work comes from the union of two passions that I cultivate from my earliest memories, the love of museums and cinema. I seek in this thesis to relate these two languages not only through signs, but in the way in which both express the relationship between human beings and ideas. Each museum is the character of its own history, and through the lens of a camera the space, object, and memories communicate in ways that those inhabiting of the museum space often cannot immediately identify. This work seeks to attest to the plurality of the museum, the communicative element that is the cinema and where both meet and depart. In this monograph there is an appeal to approach museums in a format that attracts and approaches a population that has the museum space as something averse to them, seeks to explore philosophical and historical elements used in or related to film narratives and that through the cinematographic media, bring museums and their philosophy to many who could not or would not know about the existence of these spaces and how plural they might be.

Keywords: Museum. Movie theater. Philosophy. Aesthetics. Narrative.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1.1.1 O Museu E O Século XX.....	13
1.1.2 O Cinema, O Espaço E A Análise Fílmica.....	15
1.2 OBJETIVOS.....	18
1.2.1 Objetivo Geral.....	18
1.2.2 Objetivos Específicos.....	18
1.3 JUSTIFICATIVAS.....	18
1.4 CAMINHOS METODOLÓGICOS PARA A COMPREENSÃO DAS RELAÇÕES ENTRE CINEMA, MUSEU, ARQUIVO.....	19
2. ELEMENTOS DA MUSEOLOGIA.....	22
2.1 CLUBE DA FELICIDADE E DA SORTE.....	23
2.2 BLACK MUSEUM.....	29
2.3 ARCA RUSSA.....	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS.....	48
ANEXO.....	51
LISTA DE FILMES.....	52

INTRODUÇÃO

1.1.1 O MUSEU E O SÉCULO XX.

O museu é um sistema complexo de relações entre o ser humano, o espaço, a memória e o objeto. Sendo assim, o próprio museu se torna parte do contexto cultural em que foi composto ou está inserido. O próprio discurso de formação de um espaço museal é o discurso de importância significativa para que tais objetos ou manifestações culturais sejam salvaguardados.

“Os homens construíram templos para seus deuses, fortalezas para seus soldados, palácios para seus reis, (...) e museus para o seu patrimônio cultural” (GIRAUDY, 1990, p. 14). Tal visão é comumente retomada quando tratamos de museus formados por guerras e pilhagens de conquistadores e exploradores sobre conquistados, e que resultaram nos acervos de muitos dos museus europeus. Dentro dessa perspectiva dos museus europeus, porém, eles passaram a ser vistos como um repositório, um depósito de espólios de guerra, uma demonstração do poder da Europa, compreensão essa que modificou o espaço substancialmente e o afastou da essência viva que era atribuída a esse espaço quando este era o reduto de musas¹.

O foco da preservação dentro do museu se mantém. Porém, mais recentemente, e fruto das transformações que o campo da Museologia e dos museus vem passando, também ao museu foi recuperada a função de estudo/pesquisa e incluída a proteção da imaterialidade² do objeto, um movimento que torna as relações humanas com o espaço e as memórias atribuídas aos objetos como importantes de serem apresentadas nesse espaço. Não procuro dizer que museus não abrigavam memórias antes dessas transformações no campo, afirmo que as memórias comportadas pelas instituições eram memórias fundamentalmente enviesadas no ideal clássico europeu da formação de entidades museais³. Foi através desse

¹ Mnemosyne na mitologia grega é a Titã da memória, e mãe de todas as musas cujo cada uma representava um aspecto das artes.

² Os bens culturais imateriais são práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas). (Patrimônio Imaterial. Iphan. Online)

³ Ações e iniciativas de reconhecimento e valorização da memória social, de modo que os processos museais protagonizados e desenvolvidos por povos, comunidades, grupos e movimentos sociais, em seus diversos formatos e tipologias, sejam reconhecidos e valorizados como parte integrante e indispensável da memória social brasileira. (Programa Pontos de Memória. Ibram. Online)

movimento que processos de gestão de memória foram abraçados. Dentro desse processo, os primeiros museus dedicados a grupos sistematicamente excluídos começaram a surgir.

Essa movimentação em promoção da valorização de memórias excluídas não foi exclusiva ao museu, mas um movimento de diversos campos do saber no século XX e que resultou em uma diversificação de discursos e uma pluralidade trazida pela ideia do moderno

These included the replacement of big, extended families with small nuclear families, a change which was often associated with urbanization. They compassed industrialization, the notion of individual political rights, the secularism, the supposed decline of religious mentality. [...] It seems difficult to deny that, between about 1780 and 1914, increasing number of people decided that they were modern, or that they were living in the modern world (...). (BAYLY. C. A. 2003).

A urbanização, industrialização e a emergência de novos sujeitos históricos mencionados na citação acima foram resultado e parte do processo de uma visão europeia do moderno de grande influência e perspectiva para a construção de nosso objeto de pesquisa, pois foi dentro desse contexto que novos elementos tecnológicos se desenvolveram e se tornaram capazes de documentar a existência desses processos e desses novos sujeitos históricos por meio de narrativas que passam a ser veiculadas em uma plataforma que pela primeira vez unifica movimento e reprodutibilidade.

o cinema foi aceito como objeto de investigação no momento em que a história avaliou as suas premissas e reformulou o seu próprio estatuto. A aproximação com as outras disciplinas, especialmente com a antropologia, resultaram nessa mudança de postulado que possibilitou a inserção do cinema nos domínios da história. (ZANELLI. 2014, p. 62).

During the mid-nineteenth century, a strong positivist tendency also emerged in chronography, especially in the areas where technical devices could be used to measure and record events of historical significance. The development of photography, film and other imaging technologies in the nineteenth and twentieth centuries permitted the recording of time-sequenced phenomena. (ROSENBERG, GRAFTON, 2010, p. 21).

Essa mudança de perspectiva foi não apenas da história, mas um movimento abastecido pelo uso encontrado na mídia fílmica da documentação de estudos e explorações de antropólogos ao redor do mundo.

1.1.2 O CINEMA, O ESPAÇO E A ANÁLISE FÍLMICA

O cinema é um advento do entre séculos e que no século XX, prosperou e amadureceu, crescendo durante o período em que havia um aumento sem precedentes do acesso da população a ferramentas de captura de imagem. Dentro desse universo, o cinema se tornou a mídia de exploração da existência humana em contextos de narrativas completamente fictícias ou captura de momentos históricos.

O cinema libertou o teatro do espaço do palco, e com o auxílio das lentes das câmeras deu a diretores, cineastas e aos autores dessas narrativas o poder de transformar em palco qualquer espaço onde uma câmera pudesse ser montada.

Diversas áreas de estudo utilizaram do cinema como elemento de exploração e transposição de informação através do planeta. A possibilidade de câmeras serem levadas para capturar a “realidade” da vivência de habitantes de locais isolados do mundo, era uma ferramenta que as ciências humanas e sociais utilizaram à exaustão. Pela primeira vez o movimento estava presente e o cinema noticia e propaga os acontecimentos do mundo, impulsionado pelas guerras mundiais e esses campos de estudo aos quais nos referimos. A objetividade do cinema era uma ferramenta fundamental para a democratização da informação e do conhecimento.

Mostrando o caos ou o paraíso, os cineastas podem alertar a sociedade para os rumos perigosos que ela se direciona ou simplesmente lembrá-la de ideais a serem resgatados, fazendo-a refletir sobre seus próprios valores. [...] O cinema, portanto, atua como suprimimento da ansiedade dos cidadãos urbanos, exibindo situações que os estimulam neurologicamente, permitindo que se vivam situações sem o envolvimento do perigo real e imediato: crimes, perseguições, hostilidade, etc. [...] O espaço arquitetônico é muito mais que mera cenografia, pois permite a ligação entre tempo, espaço e homem. Fala-se até numa geografia narrativa, onde a paisagem é protagonista. Devido a suas imagens pré-concebidas, os símbolos urbanos têm o poder de sintetizar a experiência espacial fílmica, visto que entre eles e o espectador já existe certa apropriação emotiva. A cidade surge, então, como extensão psicológica, como um tonificante agente sensorial. [...] O cinema se vale de diversos recursos para sublinhar a realidade representada: jogos de luz, sombra e penumbra, uso de cores ou do preto e branco, ângulos de câmera e uma série de outros artifícios que foram sendo incorporados a sua linguagem no percurso de sua história. (SANTOS, 2004, on-line).

Os “símbolos urbanos”, aqui citados conectam aquele que assiste ao conteúdo que vê, produzindo familiaridade e uma relação parassocial⁴ com personagem e

⁴ O termo interação parassocial tem sua origem nos estudos das áreas de psicologia e comunicação, e é usado para designar a interação existente entre usuários da mídia de massa e as representações da mídia, tais como apresentadores, atores ou até mesmo personagens fictícios. (MARTINS, Renata Monteiro. MARTINS, Fabiana Monteiro. SOARES, Marco Antônio Borges. MORIGUCHI, Stella Naomi.

ambiente, mesmo que este nunca tenha estado naquele lugar, o espaço e a narrativa provocam efeitos no observador por associar suas vivências a esses signos.

O desenvolvimento do cinema transformou a cidade e o espaço em um personagem, com auxílio da arquitetura como cenografia, a exploração da figura humana e como essa se relaciona com o ambiente se tornaram parte da narrativa.

A arquitetura ou meio urbano representados no cinema são o reflexo direito da sociedade. Da ficção científica ao Cinema de Fluxo quando exibidas as diversas configurações urbanas ou edifícios, eles nos indicam significâncias, retratando algo presente na relação das pessoas que usufruem desse espaço. O cinema tem o poder de causar inquietação diante dos problemas presentes na sociedade e nas relações humanas, alguns desses problemas são causados pela cidade nas quais nos inserimos. (REIS, Camila. 2018, p. 11).

Afora a produção urbana, também era possível ver filmes em feiras regionais sazonais e anuais onde a população interiorana podia se pôr a par das tecnologias e notícias vindas das grandes cidades (KELLER, 2001, p. 238). O cinema era usado para levar “novidades” do comércio e informação para regiões afastadas dos centros urbanos e com maior número de analfabetos.

O espaço e o objeto são selecionados e preparados para a utilidade dos diretores de cinema com objetivos específicos, e assim usados para contextualizar a narrativa selecionada através da interação com os atores que a eles atribuem sentido e tem sentido por eles formado. O *mise-en-scène* é o nome dado aos objetos visíveis em uma cena e é um fator fundamental para a composição de cenas, a esses objetos é feita uma curadoria específica, em muitos aspectos tão importante quanto o espaço e a cenografia.

Todos esses aspectos são necessários para a análise fílmica, que se define como “a estratégia de decomposição de um filme para que se compreenda suas questões, simbolismos e sensações por meio de suas imagens, narrativas e técnicas de *mise-en-scène*” (REIS, 2018, p. 19).

Sendo assim, observamos que tanto os museus quanto o cinema lidam com modos de olhar; com modos de interpretar o mundo. E são capazes de construir narrativas ficcionais.

Nesse sentido, ao avaliar qual tema/assunto desenvolveria em minha monografia de final de curso, não tive dúvidas de que seria algo que pudesse aproximar ambos os espaços. Nesse sentido, comecei a elaborar minha pergunta de pesquisa: em se tratando de duas experiências de natureza visual para o público, haveria uma possibilidade de relacionar o espectador e a experiência fílmica com o visitante e o museu? A experiência visual que desenvolve o visitante de museu pode alimentar ou ser alimentada pela experiência daqueles que se acostumaram a assistir filmes na forma como o cinema propõe? Afinal os museus têm uma existência anterior ao cinema. A experiência do cinema alterou a experiência do público ao visitar o museu? Walter Benjamin assinala que o modo de ver/perceber do cinema é a distração enquanto o do museu é a contemplação (BENJAMIN, 2012). Teria o cinema da segunda metade do século XX (um cinema que Walter Benjamin infelizmente não conheceu devido ao seu falecimento precoce) alterado a forma de ver/perceber no museu?

No processo de levantamento e revisão de literatura empreendidos para a construção das referências para este trabalho, constatei que essas perguntas envolveriam pesquisa para além do escopo de uma monografia de conclusão de curso. Mas de alguma maneira, não quis abandoná-las. Sendo assim, optei por tomar uma decisão metodológica que me auxiliou a recortar melhor o objeto de pesquisa: ao decidir me utilizar de filmes como caminho para responder minhas perguntas, consegui elaborar meu objeto de pesquisa, qual seja, a construção de diálogos entre o cinema e os museus por meio da *memória*, categoria que estrutura os museus, enquanto filhos de Mnemosine (a memória) e Zeus (o poder). O cinema que é compreendido como entretenimento até hoje, ganhou nas últimas décadas uma outra camada de compreensão, ele pode ser compreendido como memória, memória social. Essa nova camada pode ser observada por no mínimo dois ângulos: um deles é o debate da memória como conteúdo do próprio filme (Amnésia, Valsa com Bashir, Uma Cidade sem passado, Blade Runner, etc.). O outro é a compreensão de que todos, absolutamente todos os filmes produzidos podem ser elementos da memória do cinema e, por conseguinte, da sociedade.

Sugiro aqui que essa construção possa ser estudada a partir de três experiências fílmicas (*Black Mirror*, Clube da Felicidade e da Sorte e Arca Russa) buscando apresentar como seus diretores dialogam com elementos dos museus conformando, para os espectadores, interpretações e compreensões de aspectos

concernentes ao espaço museal, especialmente no que tange ao tratamento dado por esses filmes à memória e ao museu. A escolha dos filmes e diretores foi feita a partir da procura por mídias fílmicas que representassem a instituição museu e a memória. Para assim analisar como tal era lida e falada através dos filmes.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Identificar a representação de aspectos museológicos e mnemônicos dentro da cinematografia.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar relações entre o cinema e aspectos da museologia.
- Identificar relações entre o espectador e a experiência fílmica com o visitante e o museu.
- Identificar a relação entre a memória, o espaço museal e a mídia fílmica.
- Apresentar exemplos de filmes que mostrem temas debatidos na museologia.
- Compreender o que a narrativa fílmica diz sobre o Museu e a museologia.

1.3 JUSTIFICATIVA

Não há em minha existência duas entidades que tenham provocado mais emoções em minha pessoa do que o cinema e o museu. Tenho ambas como pilares de ambientes e estruturas que com suas peculiaridades conseguem de melhor maneira lidar com debates e problemas que todos passamos e todos vivemos. Eu poderia dizer que não há uma única emoção humana que não possa ser tocada através do cinema, ao mesmo tempo que a maior falha do mesmo é a incapacidade de tocar a realidade. Como o fragmento do texto de Neil Gaiman presente no início desse texto traz, a ficção nos permite mergulhar dentro de uma vivência que não é nossa, algo fundamental não apenas para o exercício da imaginação humana mas como uma forma de conhecer, e talvez empatizar, com outras vidas e histórias que não as nossas.

Há no espaço do Museu a tentativa de conservar e, em alguns casos, reproduzir a realidade, em um sistema que possui maior materialidade e interatividade do que a proporcionada pelo cinema. A semelhança primal entre eles é que ambos compartilham da produção de narrativas. O Museu é repleto de cristalizações de memória da existência humana em objetos e o cinema é formado da cristalização de memórias em dramatizações.

Essa monografia, inserida no Eixo 3 do curso de Museologia (Museus e Patrimônio Cultural), se justifica pela necessidade de trabalhos que tenham procurado entender onde a narrativa e a *tal* objetividade do cinema encontram o ambiente museal. Ao empreender o levantamento bibliográfico para esta pesquisa, praticamente não identifiquei material que buscasse refletir sobre as mensagens e entendimentos tirados da interação da fantasia com o espaço museológico e como ambos interagem entre eles.

Esse trabalho se justifica então por buscar empreender uma análise do que a modernidade, representada aqui pelo cinema, traz de desafios ideológicos e culturais ao espaço dos museus, os debates quanto a quais ideais nossas instituições de estudo mostram após serem filtradas pelas lentes de diretores e o que o museu pode aprender com as perspectivas criadas sobre seus espaços e seus bens.

Explorar as dimensões do espaço museológico e como o mesmo interage com as narrativas cinematográficas, direta e indiretamente sendo usados como Memória, Espaço e Objeto. Usando essa lente para explorar as dimensões sociais, estéticas e políticas do museu.

1.4 CAMINHOS METODOLÓGICOS PARA A COMPREENSÃO DAS RELAÇÕES ENTRE CINEMA, MUSEU, ARQUIVO.

O objetivo dessa monografia é identificar os usos que a mídia fílmica faz da memória e do espaço museal em sua narrativa, e para isso utilizarei de teoria filosófica e teoria museológica em conjunto com a análise fílmica para entender a utilização do espaço do museu como elemento narrativo dentro do cinema. Dentro da mídia fílmica são explorados conceitos que aos meus olhos agregam em muito à compreensão de como a museologia pode ser um exercício de auto avaliação na percepção de como o museu e suas áreas de estudo podem lidar com uma modernidade onde mídias e imagens estão integradas à concepção de realidade dos visitantes.

O cinema tem o potencial de, através do olhar seletivo das lentes de uma câmera, isolar um fragmento do *zeitgeist*⁵ em que foi produzido. As narrativas compostas no confinamento de um filme são um reflexo do pensamento e daquilo que permeava a mente dos que o produziram. Um aspecto de personalidade que não podíamos atribuir aos museus até muito recentemente. Como guardião, o museu tem um processo de absorção de ideais sociais distante da “instantaneidade” do cinema. Não que os museus não se atualizem ou se formem para suprir a necessidade de sua época, mas são, como todas as instituições, órgãos que exigem uma quantidade de recursos sociais e financeiros que os torna refém da força pública ou das grandes fortunas.

Em uma frase moderna mas simbólica para a perspectiva que temos do cinema, Agnès Varda disse “Em todas as coisas há coisas vivas” algo que não poderia ser mais verdade para a produção cinematográfica como arquivo, e algo que atraiu para o cinema multidões quando em procura do movimento que no século XX outras mídias não conseguiam reproduzir. No século passado, essa perspectiva provocou grandes mudanças no espaço do museu, levando-os a se adaptar utilizando exercícios de teatralidade, ambientação e até mesmo animais (e seres humanos) vivos sendo expostos. O movimento em que o museu procurava não ser apenas o guardião da arte, mas o pensador e produtor da mesma é o que permite a existência de memória viva e mutável dentro daquele espaço. Um processo de avivamento da memória a ele resguardada semelhante ao processo do cinema que usa de teatralidade e imagem para tornar aspectos do imaterial (sentimentos, memórias e sensações) arquivo físicos.

No século XX havia uma movimentação para a procura de sentido no mundo. Abastecida pelos ideais positivistas e futuristas pela primeira vez o homem acreditou que podia explicar a tudo. Esse espírito do tempo (*zeitgeist*) se manifestou em instituições que guardavam tais arquivos ao custo de suor e sangue ao redor do mundo. De Warburg e sua biblioteca⁶ *Mnemosyne* em Hamburgo às Exposições Universais o mundo era quantificado, estudado e arquivado. Dentro desses arquivos

⁵ Espírito do Tempo. Expressão utilizada para expressar o conjunto de fenômenos e comportamentos que expressam um período histórico. Dentro da fenomenologia Hegeliana é a definição “tarefa de decifração do enigma de uma história que se empenha na luta pelo Sentido através da aparente sem-razão dos conflitos” (HEGEL, G. W. F. 1988. p. 12)

⁶ Warburg pretendia construir uma biblioteca que seria um atlas de Imagens (*Bilderatlas*), dentro desta teriam imagens de todas as coisas do mundo. (SAMAIN, Etienne. Online)

produzidos estão algumas das produções cinematográficas mais antigas, de cunho documental, os arquivos desse período (mas os atuais também) eram assim suscetíveis ao filtro do poder vigente.

O arquivo, para Foucault é “a lei do que pode ser dito, o sistema que rege o aparecimento dos enunciados como acontecimentos singulares” (FOUCAULT, 2012, p. 158). Um arquivo não pode ser visto apenas com um documento isolado, mas como um fragmento do momento em que foi produzido pois a relação entre o arquivo e o homem é uma interação mútua⁷ e

longe de ser o que unifica tudo o que foi dito no grande murmúrio confuso de um discurso, longe de ser apenas o que nos assegura a existência no meio do discurso mantido, é o que diferencia os discursos em sua existência múltipla e os especifica em sua duração própria. (FOUCAULT, 1969, p. 147)

Não há nessa monografia o ideal de que de alguma forma o cinema e as produções cinematográficas aqui citadas de alguma forma sejam reproduções fiéis da realidade. O espaço cinematográfico permite a utilização de ferramentas que isentam aqueles que compõem a história de estar completamente atrelado à realidade, algo que afeta mesmo os documentários, mesmo tendo um compromisso ético com a realidade, é impossível reproduzir todo um contexto através do cinema.

A mídia fílmica tem o poder de isolar narrativas, dar atenção a experiências invisíveis não apenas na sociedade, mas pela inexistência de uma cultura contextual. A criação de narrativas no cinema é predominantemente imagética (utiliza de imagem para produzir montagens e encenações de momentos), a criação de narrativas nos museus é presa a uma materialidade (seja objeto ou espaço) onde a formação de um museu implica a existência de acervo físico.

Um exemplo de uma mídia fílmica que trata do espaço e da imagem como símbolo é o filme *Medianeras*⁸, dirigido por Gustavo Taretto em 2011 e feito em colaboração entre Argentina e França em 2011. Nesse filme, em seus primeiros minutos o personagem principal narra sua visão da cidade de Buenos Aires:

Estou convencido de que as separações e os divórcios, a violência familiar, o excesso de canais a cabo, a falta de comunicação, a falta de desejo, a apatia, a depressão, os suicídios, as neuroses, os ataques de pânico, a obesidade,

⁷ “O homem se deu conta que ele não só fala, como é falado pelo enunciado” (FOUCAULT, Michel. 1969)

⁸ O título do filme se trata de uma referência ao lado “inútil” e “malcuidado” que é a face não vista dos prédios construídos. Cujo o filme trata como a face que conta a verdadeira história do edifício. A narrativa do filme é subentendida como essa face não mostrada dos protagonistas.

a tensão muscular, a insegurança, a hipocondria, o estresse e o sedentarismo são culpa dos arquitetos e incorporadores. Esses males, exceto o suicídio, todos me acometem. (MEDIANERAS, 2011, 3'32")

A opinião do personagem em relação à origem de seus males, se na realidade externa ao filme, seria quase simplista em relação a todos os problemas que ele possui. Mas dentro do espaço do filme, não apenas todos esses problemas são explorados, mas a narrativa explora a relação entre os personagens e a cidade, e nos mostra em que aspectos o espaço poderia ser o “culpado” de tudo.

Os filmes escolhidos para compor esse estudo vieram de repertórios anteriores ao início da produção dessa monografia. Meus estudos me deixaram atento a pontos dessas narrativas que poderiam ser usados para debate entre outros museólogos e colegas de estudo. Esses são apenas alguns dos filmes e seriados que tocam em assuntos pertinentes aos nossos estudos, o que apenas confirma a mim a importância desse exercício de aproximação entre os dois campos.

2. ELEMENTOS DA MUSEOLOGIA

Quando *Le Musée et la Vie* foi escrito em 1977 por Danièle Giraudy e Henri Bouilhet, a Museologia era um campo que crescia em importância no mundo desde a formação do Conselho Internacional de Museus em 1946. Nesse período a Museologia se movimentava para produzir teorias e conceitos utilizados até o dia de hoje, nesse momento também, a função do museu estava sendo repensada para a modernidade, a museologia tinha o intuito de ser uma área multidisciplinar (CERÁVOLO, 2004. p. 240).

Em *Le Musée et la Vie* há a tentativa de sistematização da entidade museu com o desenho de uma pirâmide intitulado “A Museologia” em que as “funções” e os elementos de composição dessa área de conhecimento são demarcados como sendo o Prédio⁹, o Acervo¹⁰, o Público¹¹ e o Pessoal (Anexo 1). Essa perspectiva pode ser vista como limitada, atribuindo funções a áreas que são vistas como muito mais integradas entre si que específicas a esse ponto. A Museologia se renovou muito nos últimos anos. A Nova Museologia e ações ativas como a museologia social tiveram grande importância principalmente na última década procurando promover a

⁹ Trataria da administração do espaço ocupado.

¹⁰ Museografia e onde as técnicas e narrativas seriam aplicadas.

¹¹ Aqueles que vêm do exterior para interagir com o espaço do museu.

interatividade do público com o espaço. A existência de tantas vertentes de pensamento e composição dos museus porém não é exclusiva, única. Diferentes modalidades de composição e formação do espaço museal coexistem, na definição do que é um museu, e em alguns casos dentro da própria instituição.

A concepção do museu – aqui entendido como o fenômeno Museu, do qual os diferentes museus são modos específicos de representação –, enfatizada no final do século XX pelas ideias da Nova Museologia, nos leva diretamente a compreender uma Museologia que tem o humano como objeto primeiro. Pensar esta Nova Museologia como uma ciência humana que começa a nascer é, talvez, a principal consequência trazida por esta noção de museu, este objeto mutante e dinâmico, livre e democrático. (SOARES, 2009, p. 33.)

Mas essa visão guarda a base do entendimento da função da museologia, o que é fundamental para uma análise comparativa que aqui pretendo executar.

A multiplicidade do espaço museal tornaria virtualmente impossível a identificação de uma única mídia que o definisse, por isso procurei ir à origem da perspectiva museal moderna. Sendo assim, as análises que se seguem procuram explorar aspectos dessa perspectiva, considerada, contemporaneamente, Tradicional.

Há o intuito de explorar como essas narrativas utilizam-se de memórias como elementos narrativos (Público), do espaço (Prédio), objetos (Acervo). Uma tentativa de reproduzir dentro da análise fílmica e da minha perspectiva¹² os elementos que compõem uma determinada visão do museu e da museologia, utilizando de aspectos representativos de cada um desses.

2.1 CLUBE DA FELICIDADE E DA SORTE: NARRATIVA E MEMÓRIA.

Clube da Sorte e da Alegria (Joy Luck Club) é um filme lançado em 1993, dirigido por Wayne Wang baseado no livro de mesmo nome escrito por Amy Tan de 1989. O filme conta a história de mulheres que migraram da China para os Estados Unidos durante a Guerra Civil Chinesa em algum período indeterminado entre 1927 e 1950, e na América se casaram e reconstruíram suas vidas.

O filme usa das memórias das “mães”, em que elementos culturais e sociais representam suas vivências, os motivos que as levaram a imigrar e como essas

¹² Comportando o aspecto central da pirâmide. Representaria aqueles que lidam com os objetos e narrativas dentro do espaço do museu.

histórias as afetaram. Em seguida, assistimos o desenrolar de memórias das filhas, e como as histórias de suas mães ainda refletem na geração de filhas americanas.

Sendo este filme feito quase que exclusivamente com atores de ascendência asiática, no qual muitas tiveram histórias semelhantes aos seus personagens tendo vivido a guerra na infância ou as experienciado através de histórias contadas por seus pais.

Antes deste filme a visão de personagens asiáticos em grandes produções eram caricaturas estereotipadas, mafiosos ou mestres de artes marciais. Não apenas o público desconhece a cultura asiática, como uma reclamação recorrente do público ocidental é a semelhança entre atores de origem asiática. Estranheza essa causada pela ausência de contato com tais pessoas.

Em entrevista ao *Los Angeles Times*, a produtora Janet Yang fala sobre a ausência de figuras asiáticas outras que tais estereótipos:

This is the first time that a picture coming out of Hollywood has presented such a large company of Asian women playing non-stereotypical roles. And, though Americans have trouble telling Asian faces apart, we were relieved that the strong characterizations made for very little confusion. (DUTKA, 1993)¹³

O livro de Amy Tan não apenas construiu essas oito personagens femininas como protagonistas como retratou os horrores de uma guerra que é pouco retratada, dado o grande número de produções centradas na visão de histórias norte americanas.

A seleção desse filme como um dos casos de estudo de pesquisa desta monografia se dá pela função essencial do museu no trabalho não apenas de preservação, mas de expressão e gestão de memórias.

Em *Clube da Felicidade e da Sorte* um elemento narrativo predominante é o que comumente chama-se no cinema de *Flash-Back*, que pode ser traduzido para algo como “voltar rápido”, um elemento comum no cinema para a apresentação de fatos passados e especialmente de memórias.

Mesmo esse filme não contendo um museu explicitamente, o exercício de memória aqui executado é importante para a compreensão de como o cinema faz uso de ferramentas de memória que podem ser relacionados à leitura da história.

¹³ Tradução livre: “Essa é a primeira vez que um filme que sai de Hollywood apresenta um grupo tão grande de personagens asiáticos em papéis não estereotipados. E, apesar de Estadunidenses terem problemas em diferenciar o rosto de asiáticos, ficamos aliviados que a caracterização forte fez com que houvesse pouca confusão”.

assim como o conhecimento histórico possui regras, estilos e investigação específicos, a mídia visual também tem seus próprios critérios e circunstâncias de produção da história – ao historiador cabe reconhecer a existência, legitimidade, diferença e influência das representações da história produzidas pelas fitas (JUNIOR, 2010. p. 272)

Peter Burke defende em *A Escrita da História* (1992) que os historiadores começavam a perceber que seu trabalho não reproduzia “o que realmente aconteceu”, tanto quanto reproduzia um ponto de vista particular (BURKE, 1992 p. 337). Nesse texto, Burke procura expressar o incômodo de como o estudo da história pode produzir um sentido de casualidade que desconsidera aspectos laterais ou externos ao fato histórico. Ele expressa como acredita que a história deveria dar mais atenção a ficção para “aprender” a se comunicar com os leitores.

poderia ser possível tornar as guerras civis e outros conflitos mais inteligíveis, seguindo-se o modelo dos romancistas que contam suas histórias, partindo de mais de um ponto de vista. É estranho que esse expediente, [...] não tenha sido levado muito a sério pelos historiadores, embora pudesse ser útil modifica-lo, para lidar com pontos de vista coletivos e também individuais. (BURKE, 1992. p. 336).

Assim como Burke utiliza dos romancistas para aproximar o estudo da história de uma linguagem de mais complexidade, *Clube da Felicidade e da Sorte* traz perspectivas importantes acerca dos usos sociais e políticos da memória, principalmente de grupos oprimidos.

No cinema, as memórias são importantes para dar profundidade a personagens e tem função essencial para que criemos empatia por eles, pois justifica ações que julgaríamos singulares com motivações e, muitas vezes, traumas. Um caso emblemático da utilização desse elemento narrativo acontece no filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) onde os antagonistas do filme, no último ato, revelam a verdadeira natureza e motivação de suas ações como uma tentativa de preservar a própria existência perante humanos que não acreditavam na capacidade desses *androids*¹⁴ ou “replicantes” como são chamados, de se aproximarem de uma existência humana, ou de serem indivíduos independentes de suas funções.

¹⁴ Androids são robôs contruídos para se assemelhar em aparência com o ser humano, podendo executar funções semelhantes e a qual, geralmente, é atribuída capacidade cognitiva e de interpretação. O autor Isaac Asimov utilizou das narrativas envolvendo androids para explorar diversos aspectos da fragilidade da existência e da mente humana em séries de contos. Mais famosamente nas obras “Eu, Robô”, “A Fundação” e o “Homem Bicentenário”.

Nesse filme, no momento de sua morte o “vilão” Roy Batty, interpretado por Rutger Hauer, revela sua perspectiva sobre a própria existência como uma forma de vida artificial e sua incapacidade de entender como essa vida pode ser tão insignificante tendo ele presenciado eventos tão importantes durante seu período “ativo”: “Eu vi coisas que vocês homens nunca acreditariam. (...) todos esses momentos se perderão no tempo... como lágrimas na chuva... Hora de morrer”. Suas memórias eram as coisas que os andróides mais valorizam e que mais procuravam proteger, e a revelação de que os antagonistas lutavam para se manterem vivos por algo tão humano quanto manter suas memórias, muda todo o sentido do conflito interno do protagonista e da interpretação do público.

Clube da Felicidade e da Sorte faz uso de memórias utilizando-se *flashbacks*. Esse elemento é uma interpretação interna a uma narrativa onde há uma quebra da linha temporal do presente, para mostrar fatos anteriores vividos por um personagem. No caso das mães, para aquilo que as motivou a se refugiarem nos Estados Unidos, podendo assim mostrar a quem assiste um fragmento da vida daquelas mulheres e suas vivências. Os *flashbacks* das filhas, porém, tratam não da migração, mas do preconceito que perdura sobre as famílias de migrantes. As filhas têm memórias de eventos resultado das ações das mães diretamente (ações essas derivadas das memórias das mesmas) ou de tentativas de se afastar da influência das mães sobre elas.

Em ambos os casos temos testemunhos, elemento fundamental no estudo da memória, mas esses testemunhos acontecem no presente. Nunca os detalhes lembrados por alguém que vivenciou um fenômeno ou acontecimento substituirão a realidade, mas ainda assim, a coletividade de relatos formará a “imagem” utilizada por um estudo de caso. Quando tratamos de filmes essa discrepância pode se ampliar ainda mais, tendo em vista não só o número de pessoas responsáveis pela formação daquele cenário, mas também o formato apresentado e o público alvo da produção cinematográfica.

Halbwachs argumentou que as recordações são construídas por grupos sociais. Os indivíduos recordam, no sentido literal, físico. Contudo, são os grupos sociais que determinam aquilo que é “memorável” e também a maneira como será recordado. Os indivíduos identificam-se com acontecimentos públicos importantes para o seu grupo (Burke, 1992. Online)

Dito isso, não pretendo dizer que este filme reflete com perfeita fidelidade os acontecimentos lembrados, mas que pode ser entendido como um relato. Como uma exposição, criada pela coletividade de agentes responsáveis por diferentes aspectos que resultaram na obra final. No caso deste filme, sua significância enorme para a comunidade de descendentes de imigrantes asiáticos nos Estados Unidos está presente nos relatos, na quantidade de representantes dessa comunidade nos diversos setores da produção e hoje, mais de quinze anos após o lançamento do filme, o quanto seu impacto foi pequeno em relação a dar visibilidade aos atores e equipe asiáticas que trabalharam nesse filme.

Quando tratamos de imigrantes e museus relacionados a esses grupos, o processo de gestão das memórias é não apenas fundamental, ele é a base da formação material e imaterial dessas instituições, é inseparável do próprio conceito do museu. Quando Burke diz que as recordações são afetadas pela organização social da transmissão e pelos diferentes meios utilizados, ele apresenta as ações e o espaço como dois dos principais modos por meio dos quais tais fenômenos ocorrem. Sendo assim, se o espaço é determinante, também a perda do mesmo, o movimento forçado de afastamento do espaço afetivo para uma pessoa é não só um fenômeno determinante, mas em si uma memória que pode ser traumática.

em determinadas circunstâncias, um grupo social e algumas de suas recordações podem resistir à destruição do seu lar. (...) Apesar do seu desenraizamento, os escravos conseguiram manter viva parte da sua cultura, algumas de suas recordações, e reconstruí-la em solo americano. (idem)

O esforço muitas vezes forçado de se enquadrar na nova sociedade da qual passam a fazer parte além de forçar adaptações, é a todo o tempo tensionado pela sociedade majoritária à qual agora se ligam. Apagamento é inerente à memória em todos os casos, mas a tensão resultante é tratada nesse filme de estudo principalmente na relação entre mães que em muitos casos não querem ou são incapazes de esquecer o seu passado, e filhas que não compartilham do trauma, pois hoje se fazem parte da sociedade a qual suas mães se ligaram.

Dentro do espaço museal não se pode fazer um *flash-back* como traz o cinema, mas existe um apelo à elaboração de cenários que possam situar o visitante em fragmento da vivência ou ambiente de onde o objeto em exposição foi retirado. Esse recurso expográfico pode ser entendido quase como uma resistência à musealização como conceito (em que o objeto quando musealizado se torna desprovido de função,

ou seja, perde sua utilidade prática para se tornar um objeto de acervo), pois procura colocar o objeto em um cenário congelado no tempo, simulando o uso de sua função ou sua existência original.

No cinema, as memórias são lidas e reproduzidas em um processo, idealmente, colaborativo (o que foi o caso em *Clube da Felicidade e da Sorte*) já que a composição e elaboração de uma narrativa fílmica é, na sua grande maioria, resultado de um processo coletivo. Dentro da mídia fílmica há também a cristalização de memórias, mas por não ter o compromisso que o museu tem com a realidade, o filme permite o exercício interpretativo que muitas vezes o museu não permite. Em um processo semelhante à comparação de Burke¹⁵ entre a escrita da História e a narrativa ficcional que relata acontecimentos históricos.

O uso do recurso expográfico da dramatização é especialmente comum a museus de história natural (onde se tem uma tendência a elaborar cenários complexos para situar objetos e espécimes). Igualmente, podemos incluir nesse grupo, os museus-casa, onde o espaço museal é majoritariamente composto de uma área de utilização antes comum dos moradores. Mas, quando a casa se torna um museu, aquele espaço passa a provocar emoções e expressões do público graças à sensação de que se “voltou no tempo”, voltou para o período em que os objetos se originaram. Entendendo-se o museu casa como o congelamento do espaço de convivência, preservando a estética e a organização do período visado na narrativa do museu.

No espaço desse primeiro filme que analiso, esse conflito entre espaço e adaptação está presente desde o monólogo de introdução:

A velha lembrou-se de um cisne que tinha comprado há muitos anos, em Shanghai, por uma quantia irrisória. (...) a mulher e o cisne velejaram através do oceano por milhares de quilômetros esticando seu pescoço para a América. Em sua jornada, ela se lamentava para o cisne: na América terei uma filha igualzinha a mim. Mas lá, ninguém dirá que seu valor é medido pelo tamanho da barriga do seu marido. Lá, ninguém irá menosprezá-la, porque a farei falar inglês americano perfeito. E lá, sempre estará muito satisfeita para esquecer qualquer arrependimento. Saberá meu significado porque eu lhe darei este cisne, uma criatura que se transformou em algo maior do que todos esperavam. Mas quando ela chegou no novo país os oficiais da imigração tiraram-lhe o cisne deixando a mulher agitando seus braços e somente, com uma pena como lembrança. Por muito tempo, a mulher esperou para dar à sua filha a única pena do cisne e dizer-lhe, “esta pena parece ser sem valor, mas vem de longe e traz com ela todas minhas boas intenções. *Clube da Felicidade e da Sorte*(1993. 0h00’26”)

¹⁵ Peter Burke defende em *A Escrita da História* (1992).

Amy Tan disse em entrevista que essa história foi a última página que escreveu do livro em que esse filme foi baseado, e queria que essa fosse a primeira coisa a ser lida antes que alguém começasse sua história. E é o alicerce da ligação afetiva entre os personagens e seu passado.

Na literatura, no cinema e no espaço do Museu, a perspectiva afetiva é o que torna objetos “desprovidos de função” em itens de significância para o visitante. Um museu que não olha de volta para o seu visitante, que de forma alguma tenha significância para a sociedade a qual serve, é apenas um depósito de objetos mudos.

Um filme tem o formato que talvez melhor proporcione ao espectador uma experiência de identificação com as histórias que se desenrolam na tela, tem vantagens físicas em relação ao museu para além do elemento narrativo, possui o alcance e uma óbvia vantagem em relação ao transporte (no sentido de facilidade de transporte do filme, distribuição e reprodutibilidade). Fatos esses que tornam o museu, comparativamente, uma estrutura engessada e em muitos casos monótona. Mas mesmo não possuindo tais “praticidades” a capacidade de produção de narrativas não é alheia ao espaço expositivo, longe disso.

O espaço do museu possui “os germens do mistério e, também, poderes que podem ser acionados por diferentes atores sociais” (CHAGAS, 2009, p. 56). A imaginação museal é definida por Chagas como a “capacidade singular e efetiva de determinados sujeitos articulam no espaço (tridimensional) a narrativa poética das coisas” (Idem. 2009:58). Narrativas são fundamentais para a composição de uma exposição, nunca desprovida de uma dimensão ideológica e política. O museu compensa o seu engessamento com a presença objetiva do fato museal. O filme produz um simulacro de uma memória e o museu tem a capacidade de demonstrar a existência daquela em uma forma física. Como a pena de um cisne é a prova, é a fisicalidade do passado de Suyuan.

2.2 BLACK MUSEUM: MEMÓRIA COMO OBJETO

O seriado *Black Mirror*¹⁶ é um seriado que foi transmitido pela primeira vez em 2011 e é composto de episódios autônomos que têm em comum o fato de

¹⁶ A origem do nome do seriado *Black Mirror* é uma referência a telas de aparelhos eletrônicos, que quando desligadas se assemelham a espelhos negros.

acontecerem sempre em um futuro próximo e tratar sempre das relações entre seres humanos e tecnologia. Além da proposta de tema, o seriado é composto de episódios que podem ser assistidos de forma independente sem comprometer a narrativa central que cada um apresenta. Mesmo que vários desses episódios tenham relações sutis entre si.

No episódio *Black Museum*, a protagonista se depara com um museu e um mediador que lhe conta a história dos principais objetos expostos (é o último episódio da quarta temporada da série britânica *Black Mirror*). Dirigido por Colm McCarthy e escrito por Charlie Brooker, idealizador do seriado, esse episódio tem uma função importante na narrativa da totalidade da série. O museu fictício é, não apenas um espaço importante para o episódio em si, como os itens dentro dele funcionam também para reintroduzir temas de episódios anteriores funcionando como um metacomentário quanto à temática geral do seriado.

Em seu texto sobre o episódio, Marcos Malagris em seu texto sobre o episódio indica uma possível relação entre o museu fictício e a realidade. O *Crime Museum*, também conhecido como *Black Museum*, é o museu de crimes da Polícia Metropolitana de Londres e foi fundado em 1874 para manter itens relacionados a crimes cometidos na região londrina e investigações da polícia (de venenos usados em assassinatos a uma carta supostamente escrita por Jack o Estripador¹⁷). O museu era limitado a visita apenas de convidados e membros da polícia. Essa política, porém, mudou recentemente: desde 2018 o museu foi realocado para o subsolo da *New Scotland Yard* em Londres, e está aberto ao público.

O museu fictício que usa esse mesmo nome é também um museu relacionados a objetos de crimes, mas crimes cometidos em um futuro próximo. Onde os objetos em exposição são frutos de novas tecnologias (a temática comum do seriado). O *Black Museum* fictício, explora a relação entre aqueles objetos e histórias contadas pelo curador, à visitante e protagonista do episódio. Através de *flashbacks* é indicado (em alguns momentos de forma tragicômica) que o curador estava presente direta ou indiretamente nos crimes que levaram vários daqueles objetos a estarem expostos no museu. E também é explicado o porquê de o museu estar vazio, segundo o curador,

¹⁷ Um assassino que matou um número indefinido de pessoas, principalmente mulheres na segunda metade do século XIX em Londres e que nunca foi capturado. A figura de Jack é ainda hoje cercada de mistério e uma lenda urbana londrina.

a exposição perdeu o “gosto” do público quando a obra principal do museu foi danificada (retornaremos a isso no futuro).

A expografia do museu dá destaque a diversos objetos e a narrativa se torna cada vez mais macabra no decorrer do episódio. As memórias associadas aos objetos, curiosamente, são diferentes daquelas narradas pelo curador. É entendido então que o homem tinha algum cargo alto na empresa que criou alguns daqueles objetos e que quando a empresa veio ao fim (em meio a escândalos e processos) ele usou dos protótipos e arquivos da empresa para compor o acervo do museu. Manipulando o sentido dos objetos, retirando sua participação dos fatos, para criar a narrativa do museu.

O Curador e Guia do museu é um tipo específico de narrador chamado “Narrador não confiável”. Quando tratamos do objeto no museu tratamos de cristalizações de memórias e narrativas. Objetos em museus são arquivos e quem controla o arquivo controla a memória, quando ocorre uma mudança política o sentido do objeto se desloca junto com as estruturas de legitimação (ASSMANN, 2006), um processo de resignificação resultado da mudança dessa macro estrutura de controle. Esse episódio trata de muitos aspectos dessa resignificação que um objeto pode sofrer, e de como o isolamento do objeto, a redução do fato museal à *imagem* pode fazer com que o espaço expositivo se configure como *espetáculo*.

O interesse do público pelo macabro não é algo recente. Um exemplo disso era o grande número de pessoas atraído aos necrotérios de Paris durante o século XIX. O necrotério instalou uma *salle d'exposition*¹⁸ onde fileiras de cadáveres ficavam expostas de forma quase teatral para serem vistos e com alguma sorte, identificados, pelos que vinham observar os mortos. O necrotério era considerado um teatro público, especialmente procurado por ser aberto a todos (sendo o acesso gratuito) em um período onde o entretenimento privado crescia na capital parisiense (CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa. 2001).

Na Inglaterra especialmente, as mídias tiveram uma importância fundamental na proliferação do macabro. A *Illustrated Police News* foi um jornal com sede em Londres que cobria uma função semelhante ao do necrotério parisiense para os moradores da capital inglesa.

¹⁸ Sala de Exposição.

First published in 1864, the Illustrated Police News was a weekly illustrated British newspaper. An early version of a tabloid, it featured dramatic stories of murders, outrages, executions, accidents, and macabre events, all graphically illustrated in detail. (MCLLVENNA, on-line)¹⁹.

Esse e outros museus da era vitoriana tinham um fascínio pelo exótico e perturbador que em muitos aspectos perdura ainda hoje em nossa sociedade, mas que foi ressignificado de muitas maneiras.

Museums were the ideal vehicle for the particular Victorian combination of spectacular display, totaling categorization and public education. The nineteenth century is also the period of the rise of the mass media, and of the development of spectacular technologies and other forms of display. Thus one might place the museum in the same company as newspapers, photography and other technologies of illusion, the great exhibitions and even department stores. (GERE, 1997. p. 60)²⁰

Também na França, um grande exemplo disso são as modificações narrativas e estruturais que aconteceram no *Museu de l'Homme*, o Museu do Homem de Paris de sua origem a atualidade, e um exemplo valioso para esse estudo.

A história desse museu começa com os gabinetes de curiosidades, mas foi na exposição universal de 1878 que bens foram adquiridos e submetidos a uma curadoria para formar o Museu de Etnografia do Trocadéro. A formação desse museu dentro do contexto da exposição universal dá à sua idealização um caráter econômico e principalmente *espetacular*²¹.

A formação desse acervo foi uma oportunidade de mostrar ao público uma das maiores atrações parisienses, a incorporação dentro do acervo do Museu das autênticas simulações da realidade nas colônias do vasto império francês, incluindo seres humanos. Contados entre os “itens” expostos como exemplos exóticos, os seres humanos tinham uma função política muito importante ao reforçar a ideia de colonizadores como “superiores” em relação às pessoas abduzidas em exposição. Os

¹⁹ Tradução livre: “Publicado pela primeira vez em 1864, o Notícias Policiais Ilustradas era um jornal Britânico ilustrado. Uma versão anterior das revistas de fofoca, que apresentava histórias dramáticas de assassinato, revolta, execuções, acidentes e eventos macabros, todos ilustrados de forma gráfica e em detalhes”

²⁰ Tradução Livre: “Museus eram o veículo ideal para uma combinação particularmente Vitoriana das exposições, categorização e educação pública. O século 19 é também o período do crescimento da mídia de massa, e do desenvolvimento de tecnologias onde o espectador tinha novas formas de observar. Assim, alguém podem colocar o museu em companhia dos jornais, fotografia e outras tecnologias de ilusão, as grandes exposições e lojas de departamento”.

²¹ Debord, 1967

“Zoológicos Humanos” perduraram por várias exposições universais e fora delas, sendo o primeiro a exposição de Paris de 1878. Mas esse tipo de espetáculo não se limitou apenas à Europa; também em exposições em território Norte Americano. É interessante assinalar que a última exposição contende esses “zoológicos” foi a *Exposition Universelle et Internationale* em Brussels em 1958.

É importante ressaltar esses dados relacionando o aspecto mercadológico das exposições universais e como isso refletiu na formação de museus. As exposições universais eram um fruto direto da industrialização, e tinham tanto função científica quanto de propaganda em relação à produção industrial e cultural dos países participantes. Patrick De Grootte escreve que os dois maiores expositores eram a Inglaterra, líder mundial em industrialização e a primeira nação a promover uma exposição universal, a *Great Exhibition of the Works of Industry of All Nations* de 1851. A França, símbolo da modernização política que acontecia no período, era a segunda maior expositora. De Grootte destaca como tais exposições tinham caráter mercadológico:

Everything surround and marking an Expo can be used to promote a product or a collection of goods, services or beliefs, to proclaim a nation or a scientific discovery. If Expos are characterized by their splendour and their festivities, it is their utility which is truly their success. In the areas of spreading trade, knowledge, scientific and technical popularization, cultural exchanges, understanding foreign countries, cultures and even by their part of social adaptation, their contributions were considerable, esp. in the 19 th and begin 20th century. (GROOTE, Patrick De. 2004, on-line)²².

No que se refere ao Museu do Trocadero, depois da exposição universal de 1878, o museu caiu rapidamente em degradação, “resultado de uma falta de direcionamento científico na constituição do Museu”. O museu tinha uma organização que “não se distinguia daquela dos próprios gabinetes de curiosidades e mais parecia um “*magazin de bric-à-brac*” (THEOPHILO, 2013). Em 1928, foi proposto que o museu mudasse de nome e adquirisse novos acervos e ele se tornou um museu etnográfico. Para a exposição universal de 1937 ele foi transferido para o prédio em que permanece até hoje, rebatizado de Museu do Homem.

²² Tradução livre: “Tudo em torno da produção de uma Expo podia ser usado para promover a produção ou a coleta de produtos, serviços ou conceitos, para proclamar uma nação ou uma descoberta científica. Se Expos eram caracterizadas pelo seu esplendor e suas festividades, é sua utilidade que realmente levou ao seu sucesso. Nas áreas da popularização do comércio, conhecimento, ciência e técnicas popularizadas, trocas culturais, entendimento de países estrangeiros, culturas e até mesmo adaptações sociais, essas contribuições foram consideráveis, especialmente no século 19 e início do século 20.”

Ressignificação é um mecanismo de reciclagem, de reutilização de algo que não se tem mais uso ou espaço. As memórias desses “zoológicos” humanos são estudadas e bem conhecidas na comunidade da sociologia, assim como a mudança em sua narrativa ocorrida na modernidade. Hoje na descrição presente no *website* do museu não é possível encontrar qualquer menção aos “zoológicos” humanos, mas uma narrativa oposta, fragmentos esses transcritos aqui:

The Musée de l’Homme saw the light of day in a climate marked by upheavals in the Popular Front, nationalist exacerbation and signs of rising Fascism. Inaugurated on 20 June 1938 by the French President, Albert Lebrun, the Minister of Education, Jean Zay, the Minister of the Interior, Albert Sarraut, and the Minister of Colonies, Georges Mandel, the Musée de l’Homme sought to fight racism, like its founder.²³

With the name of this institution, I wanted to show that everything that concerns us multi-faceted human beings should and could find a place within the collections. (...) All the results obtained by specialists had to be brought together in one vast summary, forcing them to compare their findings, to check them and to back them up with their colleagues’ findings. Mankind is one and indivisible, not only in space but also in time, explained Paul Rivet.²⁴

Em 2003, uma parte considerável do acervo do museu foi transferida do *Musée de l’Homme* para compor parte do acervo do posteriormente inaugurado *Musée du quai Branly - Jacques Chirac* um novo e moderno museu etnográfico que seria aberto ao público três anos depois. Foi no *Quai Branly* que em 2011 foi aberta a exposição: *L’invention du sauvage* (A invenção do Selvagem).

O material fotográfico e o acervo eram oriundos do seu vizinho etnográfico, o *Musée de l’Homme*. Sobre a exposição Luis A. Sánchez-Gómez escreve:

All of the book titles (with the exception of the catalogue) make reference to “human zoos” as their object of study, although in none of them are the words followed by a question mark, as was the case at the Marseille conference. This would seem to define “human zoos” as a well-documented phenomenon, the essence of which has been well-established. Most significantly, despite reiterating the concept, neither the catalogue of the exhibition, nor the texts drawn up by the exhibit’s editorial authorities, provide a precise definition of what a human zoo is understood to be. Nevertheless, the editors seem to accept the concept as being applicable to all of the various forms of public show featured in the exhibition, all of which seem to have been designed with

²³ Tradução Livre: “O Museu do Homem viu a luz do dia em um clima marcado por convulsão popular, nacionalismo exacerbado e sinais de crescimento do fascismo na França. Inaugurado em 20 de junho de 1938 pelo presidente francês, Albert Lebrun, Ministro da Educação, Jean Zay, Ministro do Interior, Albert Sarraut, e o Ministro das colônias, Georges Mandel, o Museu do Homem procurava lutar contra o racismo, como seus fundadores”

²⁴ Tradução Livre: “Como o nome da instituição, eu queria mostrar tudo que importa a nos seres humanos multi-facetados deveria e podia ser encontrado dentro da coleção (...) Todos os resultados obtidos por especialistas tiveram que ser unidos em um vasto sumário, forçando-os a comparar seus achados, checar e apoiar os achados de seus colegas. Humanidade é uma e indivisível, não apenas no espaço mas também no tempo, explicou Paul Rivet.”

a shared contempt for and exclusion of the “other”. (SÁNCHEZ-GÓMEZ, Luis A. 2013, p. 02)²⁵

Sánchez-Gomes mostra como, nesse caso, o museu é em si uma ferramenta de ressignificação e apagamento de uma memória vergonhosa. Ao utilizar-se dos mesmos objetos para criar uma narrativa que diverge da anterior, apagando uma prática não aceita em um novo contexto histórico e cultural. Há um conjunto de ações recorrentes tanto neste caso como no episódio *Black Museum*. Aos objetos do museu fictício são atribuídas histórias desconexas, mas de um todo a que a visitante está alheia. O ser que produziu os crimes que atribuíram o valor àqueles objetos estava presente e não apenas isso, contando a história de cada um daqueles objetos.

Diferente da história dos museus ditos colonialistas, porém, o *Black Museum* possuía um trunfo. Pois o “artefato” que ao ser danificado fez o museu fictício perder seus visitantes é o mais próximo que se pode chegar de ter um ser humano em exposição: É a consciência de um ser humano. Condenado por um crime em décadas anteriores e que através do advento da tecnologia futurista presente no enredo do seriado, tem sua mente mantida “viva” em uma projeção. A princípio, o recurso tecnológico que permite manter viva a consciência desse homem é o protótipo de um novo projeto científico, mas que no museu foi ressignificado, como não um objeto de crime, mas o executor de um.

Para que o homem pudesse ser observado dentro de um aquário pelos visitantes, eternamente momentos antes de sua execução em uma cadeira elétrica. Uma imagem, isolada de interação com o público salvo por uma alavanca de estilo antiquado onde o visitante (com o pagamento de uma pequena quantia) pode ter a experiência de executar o homem, vezes e vezes de novo. Cada visitante recebia inclusive um *souvenir*, um chaveiro com uma cópia do momento de dor daquela consciência no momento da eletrocussão.

Quando o curador leva a protagonista até essa “peça” de exposição a projeção ainda existe, porém a consciência do homem está em estado catatônico, inerte e sem

²⁵ Tradução Livre: “Todos os títulos dos livros (com exceção do catálogo) fazem referência aos “zoológicos humanos” como objeto de estudo, embora em nenhum deles as palavras sejam seguidas de um ponto de interrogação, como foi o caso da conferência de Marselha. Isso parece definir “zoológicos humanos” como um fenômeno bem documentado, cuja essência foi bem estabelecida. Mais significativamente, apesar de reiterar o conceito, nem o catálogo da exposição, nem os textos elaborados pelas autoridades editoriais da exibição, fornecem uma definição precisa do que se entende por um zoológico humano. No entanto, os editores parecem aceitar o conceito como aplicável a todas as várias formas de exibição pública exibidas na exposição, todas elas parecem ter sido projetadas com um desprezo e exclusão compartilhados pelo “outro”

expressão, ele parece não sofrer mais com a própria execução. O que resta da mente do homem se foi quando um visitante destruiu os circuitos que o mantinham “vivo” passando do limite de tempo que a eletrocussão poderia durar antes de interferir nos circuitos de memória. O curador lhe explica então que o que as pessoas vinham ver não era o homem em si mas o sofrimento dele.

As pessoas procuravam o *espetáculo*. Diversas vezes foi usada a expressão espetáculo nesta monografia, pois tal é uma das maiores temáticas do seriado *Black Mirror*. Espetáculo segundo Guy Debord, é uma forma de interação do ser humano com a realidade, em que a imagem é tão forte como representante do real, que aquilo se torna a realidade. E, segundo ele, esse processo se intensifica até uma total separação entre imagem e objeto (realidade) e essa ruptura é tão grande que a imagem e, assim, a interpretação superficial da realidade é vista como a verdade.

Debord diz que “O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens” (Debord, 1967. p. 14). A discussão a respeito da realidade no espaço do museu é extremamente necessária em um momento no qual o efeito que algo surte, é mais importante que a própria verdade²⁶. O espetáculo é muitas vezes a forma como algum efeito procura ser alcançado, e essa sucessão de fatores, não é de forma alguma passiva: “(o espetáculo) é a expressão de uma *Weltanschauung*²⁷, materialmente traduzida. É uma visão cristalizada de mundo” (Debord, 1967. p. 14), o espetáculo é um fenômeno, mas também um produto de uma estrutura que separa a imagem de sua narrativa, e tal processo é o resultado de uma tensão de poder advinda da função que se procura atribuir à imagem, e essa função, no espaço museal é o significado atribuído ao objeto e ao espaço.

Para esse autor o espetáculo é um produto de uma sociedade de consumo que não procura mais a verdade, mas procura possuir uma. Sendo assim a sociedade que cresce em um âmbito capitalista, segundo Debord, “não é fortuitamente ou superficialmente espetacular, ela é fundamentalmente *espetaculista*” (Idem, 1967. p. 18).

Hoje o espetáculo alcança proporções onde não é apenas um fenômeno de um capitalismo tardio, mas um modelo comunicacional hoje integrado à sociedade e que

²⁶ “pós-verdade”: um substantivo “que se relaciona ou denota circunstâncias nas quais fatos objetivos têm menos influência em moldar a opinião pública do que apelos à emoção e a crenças pessoais” segundo a Oxford Dictionaries que nomeou “post-truth” a palavra do ano em 2016.

²⁷ Tradução: A visão pessoal de alguém, do mundo.

continua a refletir dentro do espaço dos museus a procura não mais pelo sentido da obra, mas pela imagem associada a ela.

Aos meus olhos não existe forma de escapar dos espetáculos, hoje integrados de tal forma à sociedade. Mas o próprio Debord traz com ele onde o espetáculo não é efetivo na sociedade e no espaço museal. A essência unilateral do espetáculo, onde a imagem produz sua própria narrativa tem que ser ininterrupta para que funcione. A realidade criada pela imagem não suporta a interação direta pois existe em função de uma narrativa fechada e que não pode ser alterada pois as ilusões criadas sobre a imagem vêm de sua estaticidade. “A separação é o alfa e o ômega do espetáculo” (Idem, 1967. p. 24).

O contato do visitante com a exposição é fundamental para que os objetos não se tornem apenas imagens. A ressignificação de objetos e a reescrita de narrativas permite um novo tipo de imagem a ser atribuída aos objetos, e sendo assim abre oportunidade para a formação de novos espetáculos com base naqueles itens.

Em uma sociedade bombardeada com espetáculos por todos os lados, o uso e conhecimento desse fenômeno no espaço museu não é apenas necessário, mas um exercício de sobrevivência. Da imagem, sempre foi o espaço dos museus e dos filmes.

No final de *Black Museum*, a visitante se revela como parte da narrativa. Ela é filha do homem cuja consciência “vegeta” através do vidro a sua frente. E ao curador ela revela que o homem assim está, pois, sua mãe o assim fez em uma tentativa de acabar com o sofrimento de seu marido. A alavanca, a única forma de interagir com a imagem é o que leva à catálise que acaba por destruir completamente o museu.

2.3 ARCA RUSSA: ESPAÇO E MEMÓRIA

Arca Russa é um filme de 2002 dirigido por Alexander Sokurov. A esse filme pertence o título de maior cena continua já feita, o que seria uma conquista por si só, mas que aqui se torna um elemento narrativo importante. É a manifestação cinematográfica do espaço de memória, é uma tentativa de contar a história de um país, um trabalho excruciante por si só através de qualquer método, mas aqui decidiram por uma narrativa contínua e limitada pelas paredes e corredores do Palácio de Inverno, a sede principal do Museu Nacional do Hermitage, e em 90 minutos as câmeras atravessam séculos de história russa.

O museu é tanto a cenografia quanto um participante do filme, não apenas fonte como um espaço completamente integrado a sua narrativa. A câmera se move nos corredores do museu enquanto atores entram em cena para interpretar diferentes momentos históricos. A escolha não foi sem motivo, o Palácio de Inverno, inicialmente construído como residência dos czares e suas famílias, “presenciou” batalhas e revoluções acontecerem dentro de seus muros e ao seu redor.

Construído para glorificar a riqueza e a força da Rússia, era o cenário perfeito para um filme que queria contar essa história e representar essa força.

Um museu é um espaço, sendo assim uma área determinada e carregada não apenas de significado, mas também, de uma narrativa²⁸. O museu é uma ferramenta para a apresentação de diferentes mídias, e essas mídias veiculam mensagens que se incorporam no espaço museal.

O fenômeno da transformação de palácios em museus se proliferou pelo mundo como um símbolo de uma época anterior, superada pelas insurgências de revolucionários e em muitos casos, marcas dos excessos de uma sociedade monárquica. Esses espaços se tornaram a base da nossa ideia comum de museu.

Permitindo uma intrusão do autor nesse estudo. Certa vez, durante uma aula para alunos de dez a doze anos de idade, onde eu explicava o que era o curso de Museologia na Universidade de Brasília, quando perguntados o que era um museu um dos jovens levantou a mão e me respondeu: “Um prédio importante, com coisas velhas dentro”. Claro que tal conceito é ingênuo, mas também ferino em quão assertiva é à perspectiva clássica do espaço ocupado e intitulado “Museu”.

A noção dessas instituições é hoje sabida como mais que um prédio guardião de objetos. A ideia de museu cresceu e se estendeu para diversas outras áreas, outras visões e outras formas de moldar e utilizar o espaço, espontânea ou forçadamente, tem se adaptado a novas mídias, novas maneiras de expressão popular e formatos de representação artística.

A visão “clássica” do museu permanece viva, ao ponto de ser resgatada por uma criança como um símbolo não apenas de um portador do tempo, mas de um local com Poder. É nesse contexto, para a maioria das pessoas veem o museu como um templo, ou um cofre. O Cinema utiliza-se do espaço do museu como um catalisador

²⁸ Não-Lugares vem da teoria de Marc Augê sobre a formação de espaços sem significado, de passagem. O espaço para uso e um vazio que representa as necessidades de uma população que é um produto da modernidade.

de narrativas. O espaço no cinema é tão importante quanto a narrativa em si²⁹ e não há nenhum outro templo clássico que chegue mais perto da imagem idealizada da instituição museu quanto o Museu de Louvre em Paris.

Em 2018 o grupo de rap e hip/hop The Cartes publicou um vídeo musical chamado APES**T (sic), o choque causado pelo vídeo não estava só na letra provocante, que exalava opulência, mas também no local onde as cenas se passavam. O casal de cantores posava em frente à Mona Lisa de Da Vinci, dançarinos faziam coreografias nas escadarias do mármore em frente a Vitória de Samotrácia. Pessoas negras ocupando o mais consagrado espaço da arte europeia, arte essa com histórico de apagamento de arte negra e produzida para aqueles que abasteceram o mercado negreiro do século passado.

O impacto do vídeo não está apenas na ocupação desses espaços, está na demonstração de poder. The Cartes não apenas filmaram dentro do espaço do Louvre. Eles pararam o museu para filmar em seu interior. Assim como Arca Russa fechou o Heritage ou como o Museu de Arte de Nova Iorque fecha todos os anos no primeiro domingo de Maio, para a abertura de sua exibição principal em uma festa com as maiores celebridades do mundo, o MET Gala.

Os museus não são apenas espaços para objetos ou uma ferramenta de mídias, são todas essas coisas e mais, são um espaço que corrobora narrativas de poder.

“Uma grande loja de departamentos... é mais parecida com um bom museu de arte que qualquer museu que já criamos” disse John Cotton Dana em “A Tristeza do Museu” de 1917. Texto esse onde ele expressa sua preocupação um século atrás, com a transformação do espaço do museu como um local de consolidação do que é valioso, dentro de uma ótica mercadológica, muito forte na formação de museus dos Estados Unidos e que corrobora uma ideia de que tudo dentro de um museu precisa ter valor, se não atribuo valor, por que ter um museu? A associação de capital com os objetos de estudo museais é algo tão atrelado à ideia moderna de “valor” que não poderia deixar de ao menos citá-la, mesmo que de forma curta, quando tratando de poder nesse espaço e como o museu tem o poder de solidificar narrativas.

²⁹ *Mise en Scène* (Em Cena), a expressão dada na teoria fílmica em que ambientes são orquestrados para provocar efeitos, desenvolvimento ou suportar a temática do filme.

Natalie Wynn expressa em uma *vídeo essay* sobre o significado de *Opulencia* como a estética de um museu é em alguns casos semelhante ao de uma loja. Para muitos dos visitantes essa é a narrativa, mesmo que desde a iluminação, quanto ao método tenham apropriados por lojas de objetos luxuosos para expor preciosidades, tomando aos poucos esse método expositivo para si na mente coletiva.

Na mente coletiva o principal diferencial entre um museu e uma loja de departamentos é ética e filosófica. O museu clássico traz no próprio nome a ideia de uma nobreza que não só exige um comportamento, mas é exclusiva. A ideia moderna da musealização em que o objeto dentro do museu torna-se desprovido de função é também uma tentativa de excluir os valores que poderiam corromper a “apreciação pura” daquele objeto, ou espaço. Dado esse sentido há uma clara tendência no cinema a subverter o espaço do museu ou o objeto em seu interior.

Em *Arca Russa* o espaço é inestimável, mas a importância cultural e narrativa é o que se procurava. O museu representa aqui uma narrativa de poder, perfeita para o objetivo do filme, em que o museu como cenário passa pelas lentes da câmera partindo do presente passa por passado de glória dos Czares e sobrevive a guerras e incêndios até pousar no presente como o museu.

A subversão apresentada no filme é completa à estabilidade provocada pela musealização e pelo espaço do museu, mas não pelo protagonista, mas pelas ações executadas no espaço. Os personagens que representam a história dos espaços, os que representam os que utilizavam daqueles objetos quando os mesmos era apenas objetos, não acervos. A câmera fica na posição do espectador que caminha pelos corredores, exatamente como um visitante que apenas assiste a história se desenrolar ao seu redor, sem provocar alteração alguma do espaço outra que não a sua presença.

Essa inalterabilidade é também um elemento narrativo integrado à própria montagem do filme que é composto de uma única, longa cena. A cena única tem um valor simbólico, um corte no filme seria um corte no objeto que queriam tratar, a própria história da Rússia. O que torna apenas mais irônico que tenha sido na Rússia que a edição fílmica ganhou as principais técnicas usadas até hoje no cinema.

Os cortes em cenas, acompanhados de mudanças de imagens, não apenas atribuem sentidos a movimentos mais significados a cenas³⁰. O chamado Efeito

³⁰ A esse mecanismo fílmica a teoria do cinema chama Efeito Kuleshov.

Kuleshov foi assim chamado em 1920 quando criado na Escola Nacional Soviética de Cinema por Lev Kuleshov. O objetivo de cortar a cena era obter uma relação de ação e reação que procurava aproximar o espectador do personagem em cena. Com os cortes, em uma cena onde antes o espectador apenas via a reação do ator a algo, ele passa a compartilhar da visão do personagem e compartilha também, em vários casos, de seu sentimento. Não distante de um método expositivo comum em museus de arte onde a narrativa está atrelada a um tema (que pode ser um estilo, um pintor, um período etc.) onde os quadros são dispostos separados por vazios que procuram separar as imagens com pausas, muito semelhante aos cortes.

Um outro mecanismo narrativo explorado tanto na narrativa cinematográfica quanto na narrativa expográfica e que procuro aqui aplicar a narrativa museal é a chamada Arma de Chekhov: "*If in the first act you have hung a pistol on the wall, then in the following one it should be fired. Otherwise don't put it there.*"³¹ Um elemento narrativo onde um objeto colocado em cena, necessariamente deve ser usado. Tal mecanismo narrativo, de ação e efeito é usado em exposições com narrativas objetivas. Causalidade e efeito são elementos mais comuns em museus de ciência e também museus que possuem obras interativas, não que seja inexistente em museus tradicionais, mas é um elemento que no museu traz o visitante para “perto” da obra. Em muitos casos convida à participação.

A interatividade no espaço museal é o efeito de uma visão muito mais contemporânea do que é a figura do visitante e como o mesmo interage com o espaço. No cinema, a imagem do museu raramente é vista como interativa, mas como Chekhov procura atestar, o objeto em cena sempre deve ser utilizado, e os objetos mostrados, em um cenário autêntico e sem alterações objetivas como os corredores de um museu, dizem mais uma vez que o espaço como um todo carrega o significado procurado.

Em *Curtindo a Vida Adoidado* uma comédia de 1986 dirigida por John Hughes, os três protagonistas fogem da escola para viver um dia pela cidade e acabam chegando no Museu de Arte de Chicago. Em um filme que trata sobre rebeldia adolescente, os protagonistas não procuram ir contra a sistematização do espaço, mas se integram a ele. A câmera mostra seus perfis contra as pinturas “de preço

³¹ Tradução Livre: Se no primeiro ato você tem uma arma na parede, no ato seguinte essa deve ser disparada. Em qualquer outro caso não a coloque lá”

inestimável” como um dos personagens ressalta, e imitando estátuas em exposição (gesto esse até hoje repetido por visitantes de museu).

Em *Os Sonhadores*, um drama de 2003 dirigido por Bernardo Bertolucci, os protagonistas atravessam o Louvre correndo, repetindo a cena de outro filme: *Bando à Parte* (1964) de Jean-Luc Godard onde os protagonistas que se preparam para uma tentativa de roubo no Louvre correm através do museu para contar quanto tempo levariam de um lado a outro. Em *Os Sonhadores* repetir esse ato é simbólico nos níveis de quebra das “regras” de comportamento dentro do espaço museu. O ato de correr naquele lugar poder ser interpretado como, que para os três protagonistas, o filme de Godard é mais importante que o museu em si, a imagem do museu no cinema é mais importante que a realidade do espaço.

Mas talvez nenhum filme trate da memória e o espaço como *Hiroshima, Meu Amor* de 1959 e dirigido por Alain Resnais, (transcrição com grifos meus):

Elle - Quatro vezes ao museu.

Lui - Que museu, em Hiroshima?

Elle- Quatro vezes ao museu, em Hiroshima. Eu vi as pessoas caminharem. As pessoas passam, pensativas, pelas fotos... as reconstituições, na falta de outra coisa. Fotografias, reconstituições, na falta de outra coisa. E explicações, na falta de outra coisa. Quatro vezes ao museu, em Hiroshima. Eu observava as pessoas, observava a mim mesma... o ferro, o ferro queimado, o ferro retorcido... o ferro tornado frágil como a carne. Eu vi buquês de tampinhas de garrafas. Quem poderia imaginar? Peles humanas, flutuantes, sobreviventes... ainda no frescor de seus sofrimentos. E pedras, pedras queimadas, pedras destruídas. E cabeleiras anônimas, que as mulheres de Hiroshima... viram que tinham perdido quando acordaram, de manhã. Senti calor, na Praça da Paz. Dez mil graus, na Praça da Paz. Eu sei. A temperatura do sol, na Praça da Paz. Como ignorar isso?

Lui - Você não viu nada em Hiroshima. Nada.

Elle- As reconstituições foram feitas o mais seriamente possível.

Elle- Os filmes foram feitos o mais seriamente possível.

Elle- É simples, a ilusão é tão perfeita... que os turistas choram.

Lui - Pode-se zombar..., mas o que mais pode fazer um turista... senão chorar?

Elle- Eu sempre chorei pela sorte de Hiroshima.

Elle - Sempre.

Lui - Não.

Lui - O que havia ali para que você chorasse?

(HIROSHIMA MON AMOUR, 1'18")

Esse diálogo é a própria síntese da disputa entre realidade e visualidade. O museu é colocado como uma prova da realidade, no mesmo patamar que as reconstruções e no mesmo patamar que os filmes sobre Hiroshima. A protagonista, Elle é uma atriz encenando um papel em uma dessas dramatizações, Lui é um homem

japonês que lutava na guerra afastado da cidade, mas que perdeu sua família na explosão da bomba.

O debate ali se dá sobre existir ou não qualquer tipo de representação de um fato acontecido ou qualquer seja possível chegar próximo a realidade. Em que Elle justifica a reação dos turistas aos pontos que a fazem sentir ter vivido a explosão, como visitante e como atriz, se emocionarem. No qual Lui não acredita que um turista que não presenciou ou fatos possa se comover com imagens, a que Elle responde: “o que mais pode fazer um turista... senão chorar?”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

“Who controls the past, controls the future. Who controls the present, controls the past” essas são as primeiras palavras que você vê ao começar o filme *Nineteen Eighty-Four* lançado em 1984 baseado na obra de mesmo nome escrita por George Orwell e publicado em 8 de junho de 1949.

O protagonista do filme, Winston Smith trabalha com a “correção” de notícias em jornais, onde ele recebe com alguns dias de antecedência manchetes que serão então divulgadas para a população. Ajustando qualquer notícia que poderia colocar ações do partido em uma luz diferente da ideal (“Quantidade de ração de chocolate reduzida em 30 gramas” se torna “Produção de ração de chocolate é aumentada para 25 gramas por pessoa”) e é também função dele ajustar o linguajar de jornais ao “*newspeak*”, a versão atualizada do vocabulário autorizado pelo governo.

O filósofo britânico Oliver Thorne em sua *video essay* sobre 1984 relata que ao contrário do que algumas pessoas interpretam, o governo totalitário em 1984 não troca o significado de palavras, mas as apaga completamente do vocabulário da população. *“The whole aim of Newspeak is to narrow the range of thought. In the end we shall make thoughtcrime literally impossible, because there will be no words in which to express it”* escreveu George Orwell na novela 1984. O acesso de pessoas a significados e “acervos” de palavras torna o “*thoughtcrime*” possível, as palavras e por extensão as memórias, são a primeira resistência a um poder totalitário que procura produzir sua própria verdade.

Estamos em um momento histórico muito peculiar, nunca antes a humanidade teve acesso a tantas imagens, nunca antes alguém pôde “visitar” um museu do outro

lado do mundo do conforto de sua casa utilizando um aparelho eletrônico. O efeito que tais movimentos podem causar ao espaço museal é algo especulado já a décadas, Charlie Gere no texto *Museums, Contact Zones and the Internet* fez uma aproximação sobre a percepção do Museu e do Cinema.

As in the cinema the museum message goes only one way. It goes out from the museum to the people, but they cannot communicate back. Thus, if understood in terms of media, the museum is a one-to many, unidirectional medium. In this it is similar to the twentieth century mass media technologies, film, the radio, and television which were developed out of nineteenth century technological advances, and, more to the point, manifest nineteenth century ideologies of the spectator. (GERE, 1997. p. 61).

No contexto em que esse texto foi escrito a Nova Museologia e sua proximidade da Museologia Social eram já uma tentativa de tornar o espaço do museu um espaço comunitário. O Império do Efêmero³², porém evidentemente superou o espaço museológico em visibilidade. Vivemos hoje no mundo das imagens e superficialidade e esse espaço de estudo, museu, como defendido aqui, é lido e falado pelas imagens quer queira ou não.

*“The idea of the 'Society of the Spectacle' is disputed by some. Michel Foucault in particular took issue with it and suggested that modernity is a society not of spectacle but of surveillance”*³³ (GERE, 1997. p. 60) para o espaço museal, me parece, que ambas as filosofias se metamorfoseiam em museus e obras que são vistas e vendidas mas que poucos sabem aonde os originais ou as instituições estão.

O grande desafio que a museologia precisa aprender a lidar com é reafirmar a importância do espaço museal, o que pode soar como um contraponto quando eu aqui discuto a representação do espaço museal no cinema, mas vejo como o contrário, acredito que a diferença está em como esse espaço é representado. A diferença entre o intuito da narrativa por trás da representação e de imagens soltas de espaços museológicos mudos. E quanto a isso, quanto mais pessoas e áreas se aproximarem desse espaço, aos meus olhos, melhor.

Através dos filmes aqui citados eu procurei mostrar não apenas como esses são relevantes para o estudo do museu e a visão do mesmo mas como narrativas

³² Referência ao livro de autoria de Gilles Lipovetsky que trata do impacto social da moda.

³³ Tradução livre: “A idéia da “Sociedade do Espetáculo” é contestada por alguns. Michel Foucault, em particular, discordou e sugeriu que a modernidade é uma sociedade não de espetáculo, mas de vigilância.”

externas à museologia podem ser pertinentes aos nossos estudos, que acredito eu, podem e devem fazer uso da multidisciplinaridade que o compôs.

Miranda Fricker no texto *Epistemic Injustice: Power and the Ethics of Knowing* defende que há um problema ético intrínseco ao conhecimento, ela aplica sua teoria principalmente a linguagem, mas aqui procuro associá-la ao espaço museal. Para Miranda há um Injustiça sempre exercida pelo portador do conhecimento que acontece de duas maneiras. Injustiça Testimonial, quando conhecimento é impedido de ser adicionado. E Injustiça Hermenêutica, quando há impedimento sistemático do acesso de grupos ao conhecimento. O museu, mesmo que na tentativa de ser o espaço plural vai sempre será o agente de uma ou mais dessas injustiças. Ele não precisa, porém, esconder esse fato.

Principalmente no caso das instituições tradicionais, mas não exclusivamente, o espaço museu precisa ser consciente de como foi e é usado para entender onde suas falhas estão e o porquê de sua existência. A importância de acompanhar e promover a utilização dos espaços museais por mídias e narrativas é a naturalização desses espaços como ambientes que podem, e devem, ser ocupados. Não há tragédia maior que um museu ser lembrado apenas quando está em chamas.

La institución museo, en sus pocos siglos de existencia durante la modernidad, estuvo ya atravesada por procesos internacionales y por actores externos al campo museístico. Desde su nacimiento, los museos estuvieron condicionados por los conquistadores: nacieron para depositar los trofeos de la colonización. El Museo del Louvre, el Británico o el Metropolitano de Nueva York fueron resultado de la conquista y expoliación de otros países. Este proceso no fue ajeno a la formación de algunos museos nacionales en sociedades periféricas.

El Museo Nacional de Antropología de México resultó también de una conquista, pero de lo que algunos antropólogos han llamado el "colonialismo interno", a través del cual se apropió de patrimonios de culturas locales, indígenas, y las concentró en la capital.

En una segunda etapa, los museos se transformaron en relación con los gestores del nacionalismo. Fueron escenario para que los Estados teatralizaran la cultura nacional. Esto ocurrió en muchos museos nacionales de historia y antropología, así como en museos nacionales de arte, entanto ritualizaron con uniformidad la exhibición y el acceso a los objetos para proponer una lectura compacta de la historia nacional. (CASTILLA, 2010. p.

132) ³⁴

³⁴ Tradução Livre: "A instituição do museu, em seus poucos séculos de existência durante a modernidade, já era atravessada por processos internacionais e por atores fora do campo do museu. Desde o seu nascimento, os museus foram condicionados pelos conquistadores: nasceram para depositar os troféus da colonização. O Louvre, o britânico ou o Metropolitan Museum of New York

Em um momento histórico de ascensão de novos movimentos nacionalistas e fascistas pelo mundo, a instituição museu corre o risco não apenas de ser destruída, mas de ser ressignificada dentro de uma narrativa exclusiva que colocaria a perder muito (se não todo) o progresso feito. Nessa perspectiva o cinema tem uma liberdade que o museu nunca teve, de se expressar de forma mais independente do *status quo* que o financia.

Se concordarmos com Gilles Lipovetsky, a Moda e a Hipermodernidade são alguns dos fenômenos que tensionam o museu dentro de uma sociedade de consumo que coloca em questão tudo aquilo que não causa um efeito, uma teoria que concorda em muitos aspectos com Guy Debois já citado no trabalho. Dentro dessa perspectiva acredito que a filosofia e o cinema são alguns dos maiores aliados que a museologia pode ter. Um saber advindo de tempos imemoriais e um irmão moderno. Ambos podem servir como diálogo necessário para sobreviver ao apocalipse imagético.

As filosofias tem força porque as teorias, as visões de mundo e os quadros de referência que elas criam são base de ações, decisões, estruturas e relações. Os arquivistas audiovisuais, assim como os bibliotecários, os museólogos e outros profissionais da memória, exercem um tipo particular de poder sobre a sobrevivência, o acesso e a interpretação da memória cultural do mundo. (EDMONDSON. 2017. p. 01)

A utilização de tantos filósofos nesse trabalho é deliberada e um esforço de utilizar e aprender com autores da filosofia contemporânea, onde acredito está a chave para a adaptação necessária que a museologia e o museu precisam praticar para sobreviver e repensar como são tratados os aspectos de estudo de um curso tão recente e um exercício tão desacreditado por agentes externos e internos aos agentes guardiões da memória.

foram o resultado da conquista e pilhagem de outros países. Esse processo não era estranho à formação de alguns museus nacionais nas sociedades periféricas.

O Museu Nacional de Antropologia do México também resultou de uma conquista, mas do que alguns antropólogos chamaram de "colonialismo interno", através do qual se apropriou do patrimônio das culturas locais e indígenas e os concentrou na capital.

Numa segunda etapa, os museus foram transformados em relação aos gerentes do nacionalismo. Eles foram o palco para os estados teatralizarem a cultura nacional. Isso aconteceu em muitos museus nacionais de história e antropologia, bem como em museus nacionais de arte, mas eles ritualizaram uniformemente a exposição e o acesso a objetos para propor uma leitura compacta da história nacional'

Um desdobramento da união museu e cinema são as Cinematecas, e esta é outra instituição que sofre como o museu com o descaso e o esquecimento. Onde o museu guarda a memória dos objetos e do espaço, as cinematecas guardam a memória do cinema. O exercício aqui executado por mim de análise cinemática do museu pode, e deve, ser vista como um exercício necessário de autoconhecimento e de reflexão sobre a visão externa das instituições e do comportamento humano.

Como defende Neil Gaiman no livro *Deuses Americanos*, ficção é a única maneira que temos de viver outras vidas e aprender com outras existências. O Museu é adorado por mim pelos mesmos motivos que me fazem amar o cinema, museus e filmes são a imersão da mente em outras existências, eles estão entre as poucas instituições que permitem essa experiência pedindo tão pouco em retorno.

Um desconforto que tive a princípio durante a elaboração desse trabalho foi o fato da indústria do cinema internacional está tão atrelada a um aspecto econômico que não condiz com a realidade do museu brasileiro. Mesmo com uma produção consistente o cinema nacional é muitas vezes abafado pela quantidade de obras internacionais que chegam todos os dias mas fico feliz de ter sido convencido a persistir desse projeto por um filme nacional.

*Bacurau*³⁵, dirigido por Juliano Dornelles, Kleber Mendonça Filho foi oficialmente lançado no final de agosto de 2019 e é um filme que trata de muitas realidades do Brasil especialmente para alguém vindo do Nordeste como minha pessoa. O pequeno museu da cidade de Bacurau (presença que surpreende o espectador que não espera a existência de um museu para uma cidade tão pequena) é uma mensagem e um pedido para que quem assista o filme reflita sobre a importância de se valorizar e de conhecer a própria história. Principalmente quando é necessário se proteger de violências que ameaçam a própria sobrevivência dessas histórias.

É no Museu e na Escola que os habitantes da cidade se escondem, e são esses os lugares com os recursos para salvá-los do fim. Uma alegoria a realidade brasileira dessa virada de década, e um pedido de conscientização para aquilo que nos pertence mais que qualquer coisa, nossas vidas e memórias.

³⁵ Um pássaro.

REFERÊNCIAS.

ASSMANN, Aleida. “**ARQUIVO**”. In: Espaços de Recordação. Campinas: Ed. UniCamp, 2006.

BAYLY, C A. **THE BIRTH OF THE MODERN WORLD 1780 – 1914**, Global Connections and Comparisons. 2003.

BENJAMIN, Walter. **MAGIA E TÉCNICA**. Arte e Política. São Paul. Ed. Brasiliense, 2012.

BURKE, Peter - **A HISTORIA COMO MEMORIA SOCIAL**. in O Mundo Como Teatro - Estudos de Antropologia Historica – Lisboa. Ed. Difel, 1992

BURKE, Peter. **A ESCRITA DA HISTORIA**: Novas Perspectivas. Ed. Unesp. 1992.

CASTILLA, Américo. **¿LOS ARQUITECTOS Y EL ESPECTÁCULO LES HACEN MAL A LOS MUSEOS?** in El museo en escena: política y cultura en América Latina. Buenos Aires/Paidós, [s.n.]. 2010.

CERÁVOLO, Suely Moraes. **DELINEAMENTOS PARA UMA TEORIA MUSEOLOGICA**. Anais do Museu Paulista. São Paulo. N Sér. V.12 p. 237-268. Jan./dez. Depto. de Museologia/FFCH/UFBA. 2004.

CHAGAS, Mário de Souza. **A IMAGINAÇÃO MUSEAL**: Museu, Memória e Poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro – Rio de Janeiro. Ed. MinC/IBRAM, 2009.

CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa. **O CINEMA E A INVENÇÃO DA VIDA MODERNA**. São Paulo: Ed. Cosac&Naif, 2001.

DANA, John Cotton. **THE GLOOM OF THE MUSEUM**. In The New Museum: Selected Writings from John Cotton Dana. The American Association of Museums. Washington, D.C. Ed. Kessinger Publishing. 2010.

DEBORD, Guy. **A SOCIEDADE DO ESPETÁCULO**. [s.n.]. 1967.

DUTKA, Elaine. ‘**JOY LUCK**’: **A NEW CHALLENGE IN DISNEY’S WORLD**: Movies: In a marked difference from the studio’s normal high-concept fare, Disney must market the story of two generations of Chinese women. Los Angeles Times. 1993. Disponível em <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1993-08-31-ca-29859-story.html> acessado em 16 de Novembro de 2019.

FOUCAULT, Michel. **O A PRIORI HISTÓRICO E O ARQUIVO** In: A Arqueologia do Saber. 8ª edição, Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária, 2012.

FRICKER, Miranda. **EPISTEMIC INJUSTICE: POWER AND THE ETHICS OF KNOWING**. Oxford Scholarship. 2007. Disponível no link <https://www.oxfordscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780198237907.001.001/acprof-9780198237907> acessado em 18 de Novembro de 2019.

FROM THE MUSÉE D'ETHNOGRAPHIE TO THE MUSÉE DE L'HOMME. The Musée De L'homme. The Museum. The Museum History. Disponível em: <http://www.museedelhomme.fr/en/museum/musee-dethnographie-musee-lhomme-3920> acessado em 18 de novembro de 2019.

GERE, Charlie. **MUSEUMS, CONTACT ZONES AND THE INTERNET.** Birkbeck College University of London, UK. Ed. Archives & Museum Informatics. 1997.

GIEDION, Sigfried. **ESPAÇO, TEMPO E ARQUITETURA: DESENVOLVIMENTO DE NOVAS POTENCIALIDADES** in Espaço, tempo e arquitetura: o desenvolvimento de uma nova tradição. Ed. Martins Fontes - WMF. 1965.

GIRAUDY, Danièle. BOUILHET, Henri. **O MUSEU E A VIDA.** Universidade Federal de Minas Gerais. Brasil. Ed. UFMG. 1990.

GREY, Orrin. **MURDER WEAPONS, DEATH MASKS, AND SEVERED ARMS: A Glimpse Inside London's Black Museum.** Disponível em: <https://the-line-up.com/crime-museum-london> acessado em 16 de Novembro de 2019.

GROOTE, Patrick De. **A MULTIDISCIPLINARY ANALYSIS OF WORLD FAIRS (=EXPOS) AND THEIR EFFECTS.** Limburgs Universitair Centrum, Belgium, 2004. Disponível em: <https://www.lboro.ac.uk/gawc/rb/rb155.html> acessado em 16 de Novembro de 2019.

HEGEL, G. W. F. **FENOMENOLOGIA DO ESPIRITO.** Parte I. Hamburgo. Ed. Vozes 1988.

KELLER, Alexandra. **DISSEMINAÇÕES DA MODERNIDADE:** representação e desejo do consumidor nos primeiros catálogos de venda por correspondência. In DISSEMINAÇÕES DA MODERNIDADE. O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Ed. Cosac&Naify Edições, 2001

JÚNIOR, Francisco das Chagas Fernandes Santiago. **ROSENSTONE, ROBERT. A HISTÓRIA NOS FILMES, OS FILMES NA HISTÓRIA.** Revista Brasileira de História. São Paulo, v. 30, nº 60, p. 271-275 - 2010

MALAGRIS, Marco. **BLACK MUSEUM:** A queda de Lúcifer, Banalidade do Mal e Sociedade do Espetáculo. Disponível em: <http://farofageek.com.br/series/black-museum-a-queda-de-lucifer-a-banalidade-do-mal-e-a-sociedade-do-espetaculo/> acessado em 16 de Novembro de 2019.

MARTIN, Marcel. **“AS CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTAIS DA IMAGEM FÍLMICA.”** In: MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.

MARTINS, Renata Monteiro. MARTINS, Fabiana Monteiro. SOARES, Marco Antônio Borges. MORIGUCHI, Stella Naomi. **INTERAÇÃO PARASSOCIAL E DECISÃO DE COMPRA: UM ESTUDO COM OS FÃS DE GAME OF THRONES.** 9th Latin American Retail Conference. 2016.

MCILVENNA, Una. **GOTHIC REALITIES:** Tabloid Coverage of the Macabre in the Nineteenth Century. Faculty of Arts, University of Melbourne. Disponível em:

<https://library.unimelb.edu.au/exhibitions/dark-imaginings/gothicresearch/gothic-realities-tabloid-coverage-of-the-macabre-in-the-nineteenth-century> acessado em 16 de Novembro de 2019.

PIAULT, Marc Henri. **“REAL E FICÇÃO: ONDE ESTÁ O PROBLEMA?”** In: KOURY, Mauro Guilherme Pinheiro (org.). *Imagem e memória; ensaios em Antropologia Visual*. Rio de Janeiro: Ed. Garamond, 2001, pp. 151-17.

PRAMAGGIORE, Maria. WALLIS, Tom. **FILM: A CRITICAL INTRODUCTION**. Ed. Pearson. 2005.

REIS, Camila Batista. **CINEMA DE ARQUITETURA E ANÁLISE FÍLMICA DO ESPAÇO CÊNICO**. Universidade de Brasília. Brasil. 2018.

RESEARCH GUIDE TO CHINESE IN AMERICA. Museum of Chinese in America. Disponível em http://www.mocanyc.org/files/Research_Guide_2008-2009.pdf acessado em 16 de Novembro de 2019.

ROSENBERG, Daniel. GRAFTON, Anthony. **CARTOGRAPHIES OF TIME**. Princeton Architectural Press, New York. [s.n.] 2010.

SAMAIN, Etienne. **AS “MNEMOSYNE(S)” DE ABY WARBURG: ENTRE ANTROPOLOGIA, IMAGENS E ARTE**. Revista Poiésis, n 17, p. 29-51, 2011. [s.n.]. Disponível no link http://www.poesis.uff.br/PDF/poesis17/Poesis_17_EDI_Mnemosyne.pdf acessado em 16 de Novembro de 2019.

SÁNCHEZ-GÓMEZ, Luis A. **HUMAN ZOOS OR ETHNIC SHOWS?** Essence and contingency in Living Ethnological Exhibitions. Facultad de Geografía e Historia, Universidad Complutense. Spain. 2013.

SÁNCHEZ-GÓMEZ, Luis A. **HUMAN ZOOS OR ETHNIC SHOWS?** Essence and contingency in Living Ethnological Exhibitions. Facultad de Geografía e Historia, Universidad Complutense, Madrid, Spain. [s.n.]. 2013.

SANTOS, Fábio Allon dos. **A ARQUITETURA COMO AGENTE FÍLMICO**. Disponível em: <https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616> acessado em 16 de Novembro de 2019.

SOARES. Bruno C. Brulon. **CAMINHOS DA MUSEOLOGIA. TRANSFORMAÇÕES DE UMA CIÊNCIA DO MUSEU**. Senatus : cadernos da Secretaria de Informação e Documentação, v. 7, n. 2, p. 32-41, dez. 2009

TAN, Amy. Entrevista feita a Lawrence Bridge. **THE BIG READS**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0zuRO4M6D_Y acessado em 16 de Novembro de 2019.

THEOPHILO, Gabriela A. M. M. C. **ONDE ESTÁ O HOMEM NO OBJETO?: o Museu do Homem e as discussões em torno da do estatuto do objeto etnográfico (França, década de 1930)**. XXVI Simpósio Nacional de Historia. Natal. 2013. Disponível em:

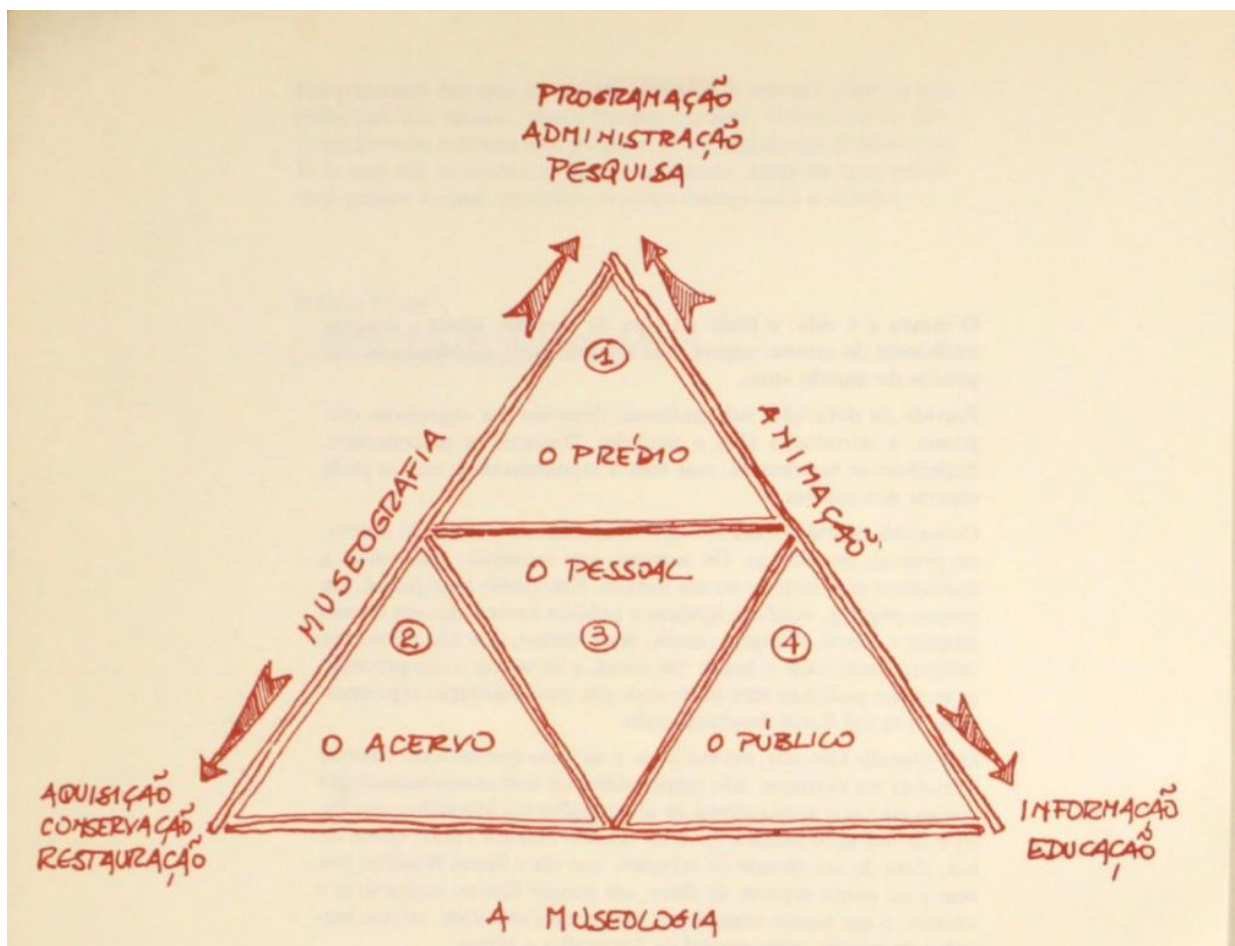
http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1364782473_ARQUIVO_Textocompletoanpuh2013GabrielaTheophilo.pdf acessado em 16 de Novembro de 2019.

WONG, Katie. **SCOTLAND YARD'S CRIME MUSEUM OPENS TO PUBLIC FOR FIRST TIME IN 140 YEARS.** NBC News. Disponível em: <https://www.nbcnews.com/news/world/scotland-yards-crime-museum-opens-public-first-time-140-years-n462901> acessado em 16 de Novembro de 2019.

ZANELLI, Mirian Luciana Guimarães. **MEMÓRIA E HISTORIOGRAFIA NO DOCUMENTÁRIO O FIM E O PRINCÍPIO, DE EDUARDO COUTINHO MARÍLIA.** Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" Faculdade de Filosofia e Ciências Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais. São Paulo. [s.n.]. 2014.

ANEXO:

ANEXO 1: A Museologia:



(GIRAUDY, Danièle. BOUILHET, Henri. 1990. p. 10)

LISTA DE FILMES.

1984 - NINETEEN EIGHTY-FOUR. Direção de Michael Radford. Inglaterra: Umbrella-Rosenblum Films Production. 1984. 113', son., color.

1984 & LANGUAGE. Philosophy Tube. Direção de Oliver Thorn. Inglaterra: Oliver Thorn. 2017, 8'58'', son., color. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Pal2rPy9DsQ> acessado em 18 de novembro de 2019.

A ARCA RUSSA. Direção de Aleksandr Sokurov. Rússia: The State Hermitage Museum (presents) (as The State Hermitage Museum), The Hermitage Bridge Studio Ministry of Culture of the Russian Federation. 2002, 99', son., color.

APEST.** Direção de Ricky Saiz. Estados Unidos: Pharrell Williams. 2018, 4'25'', son., color. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=kbMqWXnpXcA> acessado em 18 de Novembro de 2019.

BACURAU. Direção de Juliano Dornelles, Kleber Mendonça Filho. Brasil. 2019, 131', son., color.

BLACK MUSEUM. Black Mirror S04E06. Direção de Colm McCarthy. Estados Unidos: Babieka. 2017, 69', son., color.

BLADE RUNNER. Direção de Ridley Scott. Estados Unidos: The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros. 1982, 117', son., color.

CURTINDO A VIDA ADOIDADO. Direção de John Hughes. Estados Unidos: Paramount Pictures. 1986, 103', son., color.

HIROSHIMA, MEU AMOR. Direção de Alain Resnais. França: Argos Films, Como Films, Daiei Studios. 1959, 90', son., p&b.

MEDIANERAS. Direção de Gustavo Taretto, Argentina: Eddie Saeta S.A. 2011, 95', son., color.

CLUBE DA FELICIDADE E DA SORTE (The Joy Luck Club). Direção de Wayne Wang. Estados Unidos: Hollywood Pictures. 1993, 139', son., color.

OPULENCE. ContraPoints. Direção de Natalie Wynn e Theryn. Estados Unidos. 2019, 49'06'', son., color. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=jD-PbF3ywGo> acessado em 18 de Novembro de 2019.

OS SONHADORES. Direção de Bernardo Bertolucci. França: Recorded Picture Company (RPC), Peninsula Films, Fiction. 2003, 115', son., color.