



Universidade de Brasília - UnB

Faculdade de Ciências da Informação - FCI

Curso de Museologia

LUCIANA FRAUZINO CARDIM

IMAGINAÇÃO MUSEAL & CINEMA:

Possibilidades de uso do audiovisual nos Museu

Brasília

2021

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

LUCIANA FRAUZINO CARDIM

IMAGINAÇÃO MUSEAL & CINEMA:

Possibilidades de uso do audiovisual nos Museus

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Ciência da Informação - FCI, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Museologia pela Universidade de Brasília - UnB.

Orientadora: Prof.a Ana Lúcia de Abreu
Gomes

Brasília

2021

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

Fi FRAUZINO CARDIM, LUCIANA
IMAGINAÇÃO MUSEAL E CINEMA: Possibilidades de uso do
audiovisual nos museus / LUCIANA FRAUZINO CARDIM;
orientador ANA LÚCIA DE ABREU GOMES. -- Brasília, 2021.
66 p.

Monografia (Graduação - MUSEOLOGIA) -- Universidade de
Brasília, 2021.

1. MUSEOLOGIA. 2. CINEMA. 3. LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA.
4. EXPOGRAFIA. 5. EDUCAÇÃO EM MUSEUS. I. DE ABREU GOMES,
ANA LÚCIA, orient. II. Título.



FOLHA DE APROVAÇÃO

IMAGINAÇÃO MUSEAL E CINEMA: Possibilidades de uso do audiovisual nos museus

Aluna: Luciana Frauzino Cardim

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 - Orientadora

Professor da Universidade de Brasília (UnB)

Doutora em História Cultural - UnB

Monique Batista Magaldi

Professora da Universidade de Brasília (UnB)

Doutora em Ciência da Informação - PPGCINF/UnB

Luciana Magalhães Portela - Membro

Professora da Universidade de Brasília (UnB)

Doutora em Antropologia - UnB



Documento assinado eletronicamente por **Monique Batista Magaldi, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 23/08/2021, às 16:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Luciana Magalhães Portela, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 23/08/2021, às 17:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Ana Lucia de Abreu Gomes, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 23/08/2021, às 18:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7074361** e o código CRC **E010A7F1**.

AGRADECIMENTOS

Por trás deste trabalho de conclusão de curso está o apoio de muita gente e sem o qual nada disto teria sido possível. Começo por agradecer a minha família por me dar condições e força nos momentos em que necessitei. Não posso deixar de fora meus agradecimentos a esta universidade e ao seu corpo docente por todo o conhecimento que adquiri ao longo desse tempo e pelas incríveis pessoas que cruzaram meu caminho. Minha gratidão infinita a minha orientadora que teve muita paciência e que me soube guiar e fazer encontrar o meu caminho durante a dissertação. Por fim, gostaria de agradecer imensamente, a todas minhas irmãs e amigos pelo incentivo, ideias e projetos trocados, que me inspiraram e me motivaram a continuar!

DEDICATÓRIA

Primeiramente, agradeço a Deus por me permitir ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo de minha vida. Ao meu Sagrado Anjo Guardião e guias espirituais, por ter me dado muita perseverança durante a realização da minha jornada acadêmica. Aos Orixás e aos terreiros que me acolheram, por me guiarem através da espiritualidade a encontrar meu próprio equilíbrio. À professora Ana Abreu, por ter sido minha orientadora e pelo tamanho carinho e confiança, sendo exatamente a pessoa certa no momento adequado. Aos meus pais, Ana Paula e Geraldo, e ao meu querido irmão, Leandro, e ao meu cachorrinho, Yogui, que sempre estiveram lá por mim. Às minhas irmãs de coração, Amanda, Bianca, Bia e Sam, pela amizade incondicional e pelo apoio e amadurecimento ao longo desses cinco cantos desse mundo. À minha namorada Júlia pelo suporte emocional e carinho, essenciais nesta minha reta final. À Universidade de Brasília e ao Instituto Federal de Brasília, ambos fundamentais no meu processo de formação profissional e artística. Às professoras Juliana Lopes e Camila Shinoda, além de todo o corpo docente do IFB e às políticas de acessibilidade organizadas pela equipe da CEDAE por me acolherem em um momento tão difícil e me inspirar a continuar com esta tese. Por fim, ao Universo que me guia desde o início dos tempos, principalmente pela fé capricorniana e teimosia taurina de persistir mesmo quando tudo parece acabado. Axé! Saravá! Laroîê, Exu! Ora Yê Yê Ô, Oxum! Okê Arô, Oxossi!

As above, So Below

As within, so without

...a memória não é um instrumento para explorar o passado, mas sim, o seu teatro. Ela é o meio daquilo que foi vivenciado assim como o solo é o meio onde estão soterradas as cidades mortas. Aquele que deseja aproximar-se de seu próprio passado soterrado deve se comportar como um homem que cava. Isso determina o tom e a postura das lembranças genuínas.

*Walter Benjamim, 1932-1940,
Correspondências com Gershon Scholem.*

RESUMO

O presente trabalho busca analisar como a museologia pode utilizar-se dos recursos audiovisuais e da linguagem cinematográfica para fins expográficos e educativos. Isto é, visto que ambas narrativas tecem semelhanças entre si: de que forma os recursos audiovisuais poderiam ser utilizados em museus explorando ao máximo sua virtualidade e interatividade? Para isto, procurou-se examinar a relação entre linguagem cinematográfica, a partir do conceito de *Imaginação Museal* do museólogo Mário Chagas, assim como as narrativas propostas pela nova museologia e o advento da interatividade e virtualidade, através dos museus virtuais e mídias sociais. Obviamente, trata-se de linguagens que se apresentam por meios diferentes, contudo, há entre elas pontos de convergência, como a comunicação, o recorte do olhar e a imaginação enquanto possibilidade de um discurso sob uma realidade jamais vivida. O trabalho se embasou a partir de reflexões proporcionadas pela viagem a campo aos museus de Salvador na Bahia, mais especificamente no Museu Casa do Rio Vermelho, onde viveram o casal de escritores Jorge Amado e Zélia Gattai, e o Museu Nacional da Enfermagem. A partir da análise destes museus, busquei investigar de que forma os recursos audiovisuais podem ser aproveitados pela museologia para criar narrativas imersivas e interativas, além de acessíveis e inclusivas tanto econômica quanto socialmente.

Palavras-Chave: Museologia. Cinema. Linguagem Cinematográfica. Expografia. Educação em Museus.

ABSTRACT

The present work seeks to make an analysis on the types of representations carried out through audiovisual resources and through museology, and how both the film narrative and expography (or *exhibit design*) can be seen and elaborated as mediation forms of the world. We sought to examine the relationship between cinematic language and Mário Chagas' museological concept of *museum imagination*, as well as the narratives proposed by the new museology and the advent of interactivity and virtuality, through virtual museums and social media. Obviously, these are languages that present themselves by different means, but also, there are points of convergence between them, like communication, the subjective view and imagination, as a possibility about an ideal of a reality that have never been lived. The essay was based on reflections provided by field trips to Salvador's museums in Bahia, where I was able to analyze these issues under a practical bias. Where I sought to investigate how audiovisual resources can be used by museology to create immersive and interactive narratives, and also, more affordable and inclusive both economically and socially.

Keywords: Museology. Cinematography. Education. Exhibit Design. Museum.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Valor adicionado pelo audiovisual
19

Figura 2 - Tricotomias de Peirce
28

Figura 3 - Cúpula 1 no MuNEAN
40

Figura 4 - Cúpula 2 no MuNEAN
41

Figuras 5 e 6 – exposição do projeto “Quem Somos” no Museu de Azulejaria Udo Knoff
42

Figura 7 – Fachada do Museu-Casa do Rio Vermelho
44

Figura 8 – Mapa do Museu-Casa do Rio Vermelho
45

Figura 9 – Cozinha (sala 11)
46

Figura 10 – Memórias de Dona Lallu (sala 3)
47

Figura 11 - Amores e Amantes (quarto do casal Jorge e Zélia, sala 7)
47

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1	17
MUSEUS, AUDIOVISUAL NO BRASIL E A INDÚSTRIA CULTURAL	17
1.1 MUSEUS BRASILEIROS E O AUDIOVISUAL NO BRASIL	17
1.2 A INDÚSTRIA CULTURAL: DO CINEMA AO MUSEU	22
CAPÍTULO 2	26
AS MONTAGENS: ENTRE O CINEMA E O MUSEU.	26
2.1 UMA LEITURA A PARTIR DA SEMIÓTICA	26
2.2 AS MONTAGENS: CINEMATOGRÁFICA E EXPOGRÁFICA	29
2.3 A MONTAGEM CINEMATOGRÁFICA	30
2.4 A MONTAGEM EXPOGRÁFICA	34
CAPÍTULO 03	38
O ESTUDO DE CAMPO EM SALVADOR (2017)	38
3.1 OS MUSEUS DE SALVADOR	38
3.2 O MUSEU NACIONAL DE ENFERMAGEM: MuNEAN	39
3.3 O MUSEU-CASA DO RIO VERMELHO	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS	53

INTRODUÇÃO

Para se entender o conceito de Imaginação Museal de Mário Chagas (2009), é necessário primeiro ter claro qual conceito de imaginação estamos tratando. Geralmente, a imaginação é vista sob um viés da memória, de forma que, analisando pela perspectiva benjaminiana em que memória está mais para uma narrativa ensaística, certamente nostálgica, do que para uma análise concisa do passado, a mesma sempre se encontra subordinada ao usuário que se apropria dela - ou aquele que realiza sua investigação. Quando Walter Benjamin (1932) cria analogias entre memória e teatro, a subjetividade da memória se torna evidente, da mesma forma como sabemos que nossas memórias não correspondem inteiramente à realidade de outrora; há também o sentimento de que elas o são completamente genuínas, principalmente se há nestas memórias um trabalho constante exploração da mesma, onde determina-se seu *tom e postura*, como cita o autor.

Sob este sentido de construção e criação de uma narrativa ou espetáculo, entra o teatro em que, segundo a Enciclopédia Britânica, a etimologia da palavra deriva do grego *theaomai* (θεάομαι) - olhar com atenção, perceber, *contemplar*. O teatro é um fenômeno que existe nos espaços do presente e do imaginário, nos tempos individuais e coletivos que se formam neste espaço e, sob este viés, os museus muito se assemelham a ele pela sua característica física e mística de abrigar, no caso, o *espetáculo da memória*.

Afinal, o museu se faz presente também no imaginário do público, seja a partir da reflexão sobre a narrativa ali apresentada, seja pela aquisição de informações que o local não proporciona por si só, que, portanto, são fornecidas ao público através da mediação cultural, textos curatoriais, entre outros. Vale elucidar aqui que o próprio conceito de *lugares de memória* elaborado pelo historiador francês Pierre Nora (1993) dialoga com o conceito de imaginação museal proposta pelo museólogo brasileiro Mário Chagas, uma vez que, segundo Nora, os lugares de memória são espaços que vão desde o objeto material e concreto ao mais abstrato, simbólico e funcional:

Mesmo um lugar de aparência puramente material, como um depósito de arquivos, só é lugar de memória se a imaginação o investe de aura simbólica. (...) Os três aspectos coexistem sempre: É material por seu conteúdo demográfico; funcional por hipótese, pois garante ao mesmo tempo a cristalização da lembrança e sua transmissão; mas simbólica por definição visto que caracteriza por um acontecimento ou uma experiência vivida por pequeno número uma maioria que deles não participou. (NORA, 1993, p. 21)

Aplicando o conceito dos lugares de memória à lógica dos museus e elaborando-o a partir do exercício da museologia podemos inferir relações entre os lugares de memória de Nora e a imaginação museal de Chagas. No sentido de que ambos se propõem a discutir o conceito de memória de maneira simbólica e material, de forma a lapidar essa imaterialidade através da *imaginação* que reveste o objeto com determinada *aura simbólica*, ou em suma, que o *musealiza*. Como o próprio Chagas define posteriormente em sua obra: "(...) a imaginação museal configura-se como a capacidade singular e efetiva de determinados sujeitos articularem no espaço (tridimensional) a narrativa poética das coisas" (CHAGAS, 2003, p. 64).

Essa capacidade não implica a eliminação da dimensão política dos museus, mas, ao contrário, serve bem para iluminá-la. A capacidade imaginativa não é privilégio apenas de alguns; mas, para acionar o que a põe em movimento é preciso ter interesse na mediação entre mundos e tempos diferentes, significados e funções diferentes - em síntese: é preciso iniciar-se na "*linguagem das coisas*" como Chagas denomina. O autor vai além dizendo que tal habilidade não é prerrogativa sequer de um grupo profissional, como o dos museólogos, ainda que eles tenham tido o privilégio de terem sido especialmente treinados para o seu desenvolvimento. Contudo, nesta lógica a *imaginação museal* sobressai sua própria aura pois sua prática vai além, se materializando desde o recorte do olhar – ou o que é colecionável ou não – até o momento de curadoria e expografia dos objetos, ou seja, a *narrativa museal*.

Para Mário Chagas (2003), a coleta de um acervo no interior de uma instituição, representa a reinvenção do objeto num campo aberto de possibilidades.

Pode-se dizer que tanto o cinema quanto o museu podem propor referenciais para diversas leituras visuais; e, assim como a linguagem audiovisual precisa ser desenvolvida e praticada para que o sujeito possa “ler” e interpretar um filme, o museu como um *lugar de memória e política* também segue uma lógica de narrativa que se concretiza através de diversos fatores para no final resultar na experiência museal em si, tais como: expografia, acervo, curadoria, mediação, conservação, entre outros. Neste sentido os museus vão além dos *lugares de memória*, pois se estabelecem não apenas como um local sacro carregado de *aura simbólica*, mas também frutos vivos de imaginações que com o decorrer do tempo adquirem novas significações.

Os museus (...) estão em movimento e já não são mais os mesmos. Assim como os livros, eles não são lidos hoje da mesma forma como eram lidos antes; mas diferentemente dos livros - e essa é uma característica dos museus modernos - eles são re-apropriados e re-escritos por outros autores, de tal modo que ao longo do tempo eles se transformam em obra complexa, cuja autoria é coletiva e difusa. (CHAGAS, 2003, p. 26)

O museu como experiência singular de cada visitante é resultado tanto da *imaginação museal* que o museu desperta além da *carga imaginativa* que cada indivíduo traz consigo, ou seja, essa habilidade de criar mundos e elucubrar histórias jamais vividas. Nesse aspecto, o cinema muito se assemelha ao museu, levando em conta que ambos são palcos de *narrativas* que surgem frutos dessa imaginação coletiva - tanto de produtores, diretores, cenógrafo, maquiadores quanto museólogos, curadores, conservadores e etc - que se cristalizam, dispostas não somente a um olhar do público, mas também submetidas a sua experiência por completo. Vale lembrar que ambas experiências se dão através dessa linguagem a qual somos educados, seja no cinema, com a *linguagem audiovisual*, seja no museu com a *linguagem das coisas*, como denominada por Chagas (2003).

O artista plástico e museólogo Eduardo de Moraes (2014), em seu trabalho de conclusão de curso, relaciona os temas museu e cinema a partir de uma perspectiva do filme *Hiroshima Mon Amour*. Acerca dessa relação, Moraes afirma que “uma imagem apesar de identificar um modo de ver, de quem a produziu, no

momento de sua percepção e apreciação sempre dependerá do modo de ver do outro, do observador” (MORAES, 2014, p. 8).

Uma clássica anedota do cinema é a experiência do público quando os irmãos Lumière, no ano de 1895, exibiram as primeiras imagens projetadas num telão: o registro de um trem chegando à estação no filme "L'Arrivée d'un train à La Ciotat"¹. Com apenas um minuto e um único plano, feito numa perspectiva diagonal da estação de *La Ciotat*, o filme mostra uma cena dos passageiros à espera na estação, com o trem se aproximando e parando, com os passageiros saindo e/ou entrando, com uma mínima dinâmica, quase como um postal em movimento. Ainda assim, durante sua primeira exibição pública, os espectadores começaram a gritar e a fugir em direção ao fundo da sala ao avistar o comboio vindo em sua direção, como se o mesmo fosse capaz de saltar do ecrã - afinal, não havia cinema, logo, ninguém havia ensinado para o público como interpretar aquelas imagens, fazendo-o reagir de forma instintiva e fugir.

Com o passar dos anos, o cinema foi se consolidando também como linguagem e, assim, começaram a surgir novas tendências, da mesma forma que se deu com os museus, seja do advento dos gabinetes de curiosidades até as grandes exposições, inclusive chamadas de blockbusters, assim como em Hollywood.

Dos diversos espaços onde temos uma oportunidade de exercitar o olhar, se encontram o cinema e o museu, com linguagens próprias e que dialogam com os fatos e saberes do mundo, do homem e das coisas, possibilitando uma produção enorme de novas ideias e significados, bem como a representação desses processos em suas narrativas (MORAES, 2014, p. 8).

A relação narrativa entre museu e cinema também se dá no sentido de aprendizado dessa linguagem, que ilumina os sentidos obscuros de suas narrativas e nos permite um lugar que vai além do observador ou visitante, mas de produtor de conhecimento, pois ao se iniciar numa atividade interpretativa e reflexiva nos tornamos agentes dessa narrativa. Nessa perspectiva que as palavras de Myrian Sepúlveda dos Santos (2010) se fazem necessárias, pois, ao mesmo tempo que tanto o cinema quanto o museu são agentes formadores e institucionalizados de

¹ *A chegada do trem na estação* (tradução livre).

uma narrativa específica, eles também se propõem ao diálogo com o público; e, com o desenrolar da prática dessas linguagens, abre-se espaço para uma narrativa própria feita a partir da *desilusão* com a narrativa vigente.

(...) a atividade, que é a um só tempo poética e crítica, o desfazer das ilusões. O cenário do teatro para Brecht **não pode iludir** o espectador, ele precisa se **desnudar** e mostrar-se enquanto montagem; as cortinas precisam ser rasgadas de modo a que os refletores, maquinários e estruturas fiquem aparentes. O questionamento do mundo é dado à medida que se questiona o autor do questionamento. Somente desta forma democratiza-se o diálogo; rompe-se com o poder daqueles que detêm o controle sobre as regras que determinam os jogos de linguagem. (SEPÚLVEDA SANTOS, 2010, p. 103) (grifos meus).

Fazendo um paralelo com o teatro de Brecht, Sepúlveda Santos explica como as diversas concepções de *museu* oriundas de tempos remotos diferentes são capazes de permanecer e coexistir com os padrões estabelecidos no mundo atual. Além disso, podem dialogar com as próximas gerações pois estão em constante mutação - assim como um filme sofre ressignificações em sua narrativa pelo olhar do público através dos anos. Como Eduardo Moraes afirma

O público, aos poucos, aprendeu a ler a imagem cinematográfica, além de compreender o que é comunicado, seja pelo poder do close-up que retira esse público de sua incapacidade perceptiva, ou seja, pelo novo olhar para o mundo (MORAES, 2014, p. 42)

Já Sepúlveda Santos (2010) conclui que o museu se apresenta como espaço dicotômico, onde contradições entram em cena quando tais instituições se põem abertas ao diálogo - pois este não implica na eliminação de seu status político, mas serve para ilustrá-lo e propor novas narrativas, afirmando:

Ao colocar as coleções que são apresentadas em diálogo, Mario ilumina o que é inerente a todas elas, seu caráter mediador (...) O museu aparece, portanto, em sua dimensão dual: instituição necessária ao poder e espaço de negociação entre o poder estabelecido e as inúmeras vozes que podem ser ouvidas. (SEPÚLVEDA SANTOS, 2010, p. 104)

Para concluir, vale fazer um paralelo com o cinema de forma que para compreender seu verdadeiro caráter político-social é necessário que ele seja cristalizado através do olhar do outro (o público) e do questionamento daquela **realidade imaginada e fabricada**. Afinal, ambas instituições são **lugares de poder**, pois memórias são ali reconstituídas, de modo que ao estarmos cientes de que a narrativa proposta é **fruto** elaborado a partir de um **olhar específico** e que **não representa a realidade** em si, mas sim determinada **ilusão** sob a mesma.

Aprofundando neste aspecto de autoria plural e de diferentes vertentes, explorando sempre a interdisciplinaridade tanto no cinema quanto no museu, esses espaços provêm experiências que se consagram através da experimentação de diversas áreas do conhecimento, uma vez que estes mesmos lugares passam a adquirir uma própria identidade ou, como Mário Chagas afirma,

Elas próprias [as instituições museais], à semelhança das coisas que guardam, têm também a sua potência aurática, são capazes de evocar lembranças e, em muitos casos, ainda guardam sobrevivências e reminiscências de um determinado passado (CHAGAS, 2003, p. 26).

Por fim, acredito que neste trabalho me dediquei e debruicei-me em pesquisas que abraçassem a minha principal inquietação vivida durante o curso e no mercado de trabalho, que se tornou evidente após a viagem de campo a Salvador com a Universidade de Brasília em 2017. Afinal, nesta época já tinha uma vasta experiência no mercado de trabalho tanto na área Audiovisual (em pequenas produções cinematográficas independentes e autorais) tanto na área da Museologia (em grandes instituições como o Centro Cultural Banco do Brasil, em que estagiei na área de programação cultural por quase dois anos), esta experiência vivida em Salvador me engatilhou a pensar: de que forma a museologia poderia se apropriar da linguagem cinematográfica e recursos audiovisuais para construir pontes e conexões entre os lugares de memória de Pierre Nora e a imaginação museal de Mário Chagas?; de que forma a mídia audiovisual poderia ser útil para fins expográficos e educativos abarcando tanto sua virtualidade quanto interatividade? Usando metodologia mista, tanto qualitativa quanto quantitativa e com o objetivo de

analisar como a Museologia pode utilizar-se dos recursos audiovisuais e da linguagem cinematográfica para fins expográficos e educativos, este trabalho se norteia e se propõe a fazer um panorama para no futuro dar evasão a uma tese mais elaborada a respeito dessas duas áreas que tanto se tocam quanto inspiram meu trabalho.

Neste primeiro momento, faço um paralelo com aproximações e distanciamentos entre o teatro e os museus, espaços onde as realidades são imaginadas e fabricadas, e entre a linguagem cinematográfica e a linguagem das coisas, nos museus, e os seus respectivos caracteres político-sociais. Já no primeiro capítulo, proponho uma abordagem sobre a relação entre museu e audiovisual, suas respectivas políticas de fomento e a indústria cultural que tange ambas áreas. No segundo capítulo, ancoro o debate sob o campo de estudos dos signos e seus saberes, a Semiótica, apresentando meus referenciais na área, Lúcia Santaella (1984) e Charles Sanders Peirce (2005). Por fim, no último capítulo incorporo dados do meu trabalho dos Museus de Salvador realizado a partir do estudo de campo promovido pela disciplina de Estudos e Pesquisas Museológicas (UnB) ministrada pela professora e museóloga Marijara Queiroz em 2017 - onde apresento dados relativos ao estudo, que foi realizado em quase 15 instituições museais de Salvador, na Bahia. Contudo, particularmente, de forma a destacar as experiências vividas em dois museus: O Museu Nacional da Enfermagem (o MuNEAN) e o Museu Casa do Rio Vermelho. Ambas instituições em que pude notar o uso expográfico e educativo tanto do recurso audiovisual quanto da linguagem cinematográfica de forma a inspirar-me tanto nesta tese quanto em meus futuros trabalhos acadêmicos.

CAPÍTULO 1

MUSEUS, AUDIOVISUAL NO BRASIL E A INDÚSTRIA CULTURAL

1.1 MUSEUS BRASILEIROS E O AUDIOVISUAL NO BRASIL

Convém lembrar que tanto o museu quanto o cinema continuam sendo sustentados pelos mesmos pilares capitalistas (instituições privadas e grandes produtoras), e, quando não dessa forma, são patrocinados pelo próprio Estado (instituições públicas e leis de fomento). Assim como muitos projetos audiovisuais que só conseguem ser viabilizados por conta de leis de captação de recursos e isenção de impostos, a situação se repete em grande parte da produção audiovisual brasileira e da maioria dos Museus no Brasil.

Em sua última pesquisa, o Instituto Brasileiro de Museus (Ibram)² revelou que,

² INSTITUTO Brasileiro de Museus. *Museus em números*. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, v.1, 2011. Disponível em <<https://www.museus.gov.br/museus-em-numeros-volume-1/>>. Acesso em: 25 de julho de 2021.

desde a entrada do século XXI, nosso país conta com mais de 3 mil instituições museais, registro esse que vem sendo feito pelo Cadastro Nacional de Museus (CNM) desde 2006, e a partir daí sendo publicado esporadicamente seus estudos nas publicações: *Museus em Números* e *Guia de Museus no Brasil*. Recentemente, no ano de 2015, o Ibram lançou um portal de transparência chamado *MuseusBr*³, contando atualmente com um total de 3.928 museus cadastrados - a fim de uma breve comparação, venho ressaltar que em 2011, na primeira edição do *Museus em Números*, o Brasil contava com aproximadamente 3.025 museus cadastrados CNM. O fato é que nessa pesquisa constatou que: desses mais de 3 mil museus do país uma porcentagem de 67,8%⁴ eram de instituições de ordem pública e, dentre elas, apenas 20,3% cobram ingresso para visitação. Ou seja, a realidade é que, independentemente dos acontecimentos recentes desfavoráveis para o setor, grande parte das instituições museais no Brasil ainda se concentram sob o domínio público e suas entradas costumam ser gratuitas.

Relacionando com a cadeia do Audiovisual no Brasil, com base nos dados do portal do Observatório Brasileiro de Cinema e Audiovisual (OCA), organizado pela Agência Nacional de Cinema (Ancine), segundo *Estudo do Valor Adicionado pelo Setor Audiovisual no ano de 2018*⁵, podemos constatar no gráfico, abaixo o aumento exponencial do valor desde 2007, quase que concomitantemente com a aprovação da Lei 11.437, em 2006, que instaurou o que chamamos de Fundo Setorial do Audiovisual, o FSA. Basicamente, o FSA é um fundo de fomento, assim como as Leis de Incentivo, porém especializado no setor Audiovisual. Além disso, alterou a até então Medida Provisória no 2.228-1/2001 e a Lei no 8.685/1993, prorrogando e instituindo mecanismos de fomento à atividade audiovisual, além de outras providências.

A gestão do FSA é formada por dois representantes do Ministério da Cultura,

³ Disponível em

<<https://www.museus.gov.br/acessoainformacao/acoes-e-programas/cadastro-nacional-de-museus/>>. Acesso em: 25 de julho de 2021.

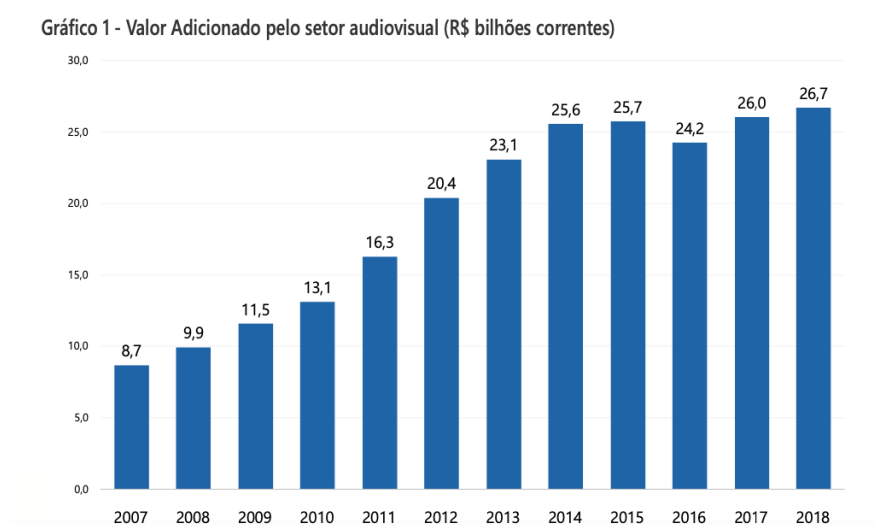
⁴ INSTITUTO Brasileiro de Museus. *Op. Cit.*

⁵ OBSERVATÓRIO Brasileiro do Cinema e do Audiovisual, *Estudo do valor adicionado pelo audiovisual*. Ano base: 2018, [S.l.], 2020. Disponível em:

<https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/valor_adicionado_2018.pdf>. Acesso em: 25 de julho de 2021.

um da Ancine e outro dos agentes financeiros credenciados pelo programa, e dois representantes da indústria audiovisual. Contudo, a diferença entre o FSA e outros mecanismos de fomento é a possibilidade do retorno financeiro, a partir de quatro linhas de atuação específicas e diferenciadas dentro da cadeia Audiovisual, de forma a abranger quase todos seus setores. Sendo essas 4 áreas especificadas em: Linha A - Produção independente de filmes de longa-metragem brasileiros; Linha B - Produção independente de obras audiovisuais para TV; Linha C - Compra de direitos de distribuição de longa metragens; Linha D - Distribuição de filmes de longa-metragem brasileiros em salas de cinema. Como segue no gráfico abaixo:

Figura 1: Valor adicionado pelo audiovisual



FONTE: OBSERVATÓRIO Brasileiro do Cinema e do Audiovisual, Estudo do valor adicionado pelo audiovisual. Ano base: 2018, [S.I.], 2020, p.13. Disponível em: <https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/valor_adicionado_2018.pdf>. Acesso em: 25 de julho de 2021.

Dessa forma, o Estado volta a assumir a condição de sócio do produtor cinematográfico, investindo seus recursos e sendo posteriormente reembolsado pela produção após a distribuição e comercialização de suas obras. Além disso, constata-se também através do estudo que nas últimas décadas tivemos uma verdadeira revolução nos modos de produção, distribuição e consumo audiovisual. O desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação simplificaram, baratearam e aumentaram o leque de opções para a produção de conteúdo.

A distribuição, que anteriormente era um impedimento e onde muitas produções morriam, se tornou onipresente junto ao público consumidor, garantindo a oferta de conteúdo em qualquer lugar, a qualquer tempo, através do acesso à internet, seja pelo smartphone ou pelo computador. Dessa forma, o consumo das produções audiovisuais se tornou cada vez mais distinta e passando pelas especificidades de cada mídia. Dessa forma, o estudo finaliza constatando que "As relações com o uso do audiovisual passaram a se dar num nível cada vez mais personalizado e exclusivo, graças ao desenvolvimento tecnológico." (OCA, 2018)

Com isso, proponho uma relação entre a compreensão do caráter sócio-político do cinema quanto do museu, ambos não só como espaços de contemplação à memória, mas também como *agentes colonizadores* de saberes. Através de uma visão do cinema não somente como arte autônoma, e intrínseco à indústria cultural. Entretanto, proponho fazê-la não de forma a proporcionar exclusão recíproca, mas sim uma tensão contínua. Da mesma forma se dá o caso dos museus, que se relacionam com o imaginário coletivo e popular por serem fontes e lugares de saberes, e que também são subordinados ao mesmo sistema da Indústria Cultural, tal qual o cinema em que para deixar de fazer parte dela vale *forçar os seus limites e questionar sua realidade*.

A reflexão do epistemicídio se dá enxergando o museu através desse viés colonizador, e não somente como um espaço de memória e nostalgia, mas também com poderio político que até hoje coloniza narrativas e cria imaginários sociais.

Dessa forma, também, ao invisibilizar as falas e representações subalternas, abre-se margem para uma *perigosa história única*, como chama a escritora nigeriana Chimamanda Adichie (2019). Afinal, a fala do subalterno deve atender a uma série de demandas formais, linguísticas, epistemológicas, além de fantasias e estereótipos; sendo este um padrão que se repete em todas as margens do conhecimento, principalmente em espaços que trazem a pretensão da representatividade, como é o caso tanto do museu quanto do cinema.

Ao mostrar a narrativa subalterna como uma única história repetida inúmeras vezes e nos mais diversos locais, é assim que ela acaba sendo reduzida. E não há como falar sobre a construção da *história única* sem mencionar a questão do poder - afinal, como as narrativas são contadas, por quem e quando são contadas dependem de toda uma estrutura hierárquica de poder. A partir desse discurso colonizador da Museologia, a museóloga baiana Joana Flores Silva (2015) elucida:

(...) a Museologia como campo científico que sistematiza as ações dos museus, considerando a exposição o resultado das práticas e do pensamento museográfico estabelecido e definido pelo museu, assim, utilizamos a expressão *museologia colonizadora* para definir o modelo de discurso da diferença produzido por essas instituições, enquanto espaços de representação e poder a partir de suas exposições museológicas de longa duração, ao tratarem ou remeterem objetos de suas coleções - cujo caráter estejam imbricadas as questões de gênero, classe e raça - e onde a representatividade simbólica de homens e mulheres esteja atrelada a ótica da dominação da(o) branca(o) em detrimento ao papel subalterno da(o) negra(o), reforçando-lhe culturalmente a condição de oprimida(o) (SILVA, 2015, p.15).

Em sua dissertação de mestrado intitulada "A Representação das Mulheres Negras nos Museus de Salvador: uma análise em branco e preto", a museóloga-mestra Joana Flores Silva (2015) traz um apanhado de reflexões para compor uma análise acerca das possibilidades de uma nova prática museológica onde fosse possível a valorização dos grupos taxados como subalternos, cabendo a cada um deles o respeito às suas heranças culturais e ancestralidade e isentando-os da representação fetichizada e estereotipada trazida pelos colonizadores que continua em prática até hoje.

Em afinidade com o pensamento do museólogo Ulpiano de Meneses na obra "Do Teatro da Memória ao Laboratório da História: a Exposição Museológica e o Conhecimento Histórico, de 1994, Flores afirma que a tendência mais comum no museu é a fetichização do objeto na exposição. Sendo assim, a partir de uma lógica bourdieusiana que se pode aferir, no que tange a representação dos sujeitos presentes nas exposições, que essa fetichização também se apropria de valores extrínsecos ao objeto - ou aquilo que ele simboliza.

A autora explana de forma concisa como as produções simbólicas construídas nas exposições tornam-se dentro desses espaços "critérios objectivos de identidade regional ou étnica", como denomina Bourdieu (1989). O que, para o autor, se configuram como objetos de representações mentais, em que agentes colonizadores investem seus interesses e pressupostos em objetos que são dotadas de poder simbólico - sendo esta manipulação simbólica uma maneira de legitimar determinada representação mental que os outros podem ter - tanto dessas propriedades quanto de seus portadores. Sob esse viés, a autora propõe

A partir do que o autor considera como "manipulação simbólica", é possível aferirmos o grau de interesse político, ideológico e ou filosófico por parte dos envolvidos no processo de musealização dos objetos e conseqüentemente em torno da elaboração dos projetos de exposições de longa duração. Nesse sentido, é importante para a discussão, a inserção das relações estabelecidas entre os museus e os seus pares através de instituições ou grupos de caráter público ou privado, e que muitas vezes reflete nos discursos e narrativas apresentados nas exposições de longa duração, onde é possível perceber o jogo de poder imbricado na função social desempenhada por algumas instituições. (SILVA, 2015 p. 43)

É a partir desse viés de epistemicídio e colonização que, ao tratarmos os museus e o cinema como agentes colonizadores do saber e de representatividades promovidas, com base numa história única, venho a propor o uso dos recursos audiovisuais como instrumento para descentralizar tais narrativas. Afinal, é explicitamente observado que em nossa sociedade a linguagem audiovisual consegue ser muito mais acessível e impactante em comparação a outras - seja pela sua semelhança com a realidade e exploração dos sentidos, seja pela evolução

dos meios de tecnologia e comunicação que abraçou o audiovisual e popularizou seu uso e linguagem, principalmente através das redes sociais e seu uso intensivo pelos smartphones.

Neste sentido, a exploração do audiovisual, por ser um recurso econômico - ao comparar com outras tecnologias - é bastante acessível, pois uma pessoa analfabeta ou com leitura funcional, por exemplo, consegue compreender. Além disso, o audiovisual tem um caráter imersivo, que torna a experiência mais atrativa ao público. Sendo assim, através do uso de recursos audiovisuais como instrumentos de fomentação da *imaginação museal*, de modo a questionar a narrativa vigente, emergem-se todas as demais narrativas presentes da mesma história de modo que essa desconstrução de uma única narrativa possa acontecer.

1.2 A INDÚSTRIA CULTURAL: DO CINEMA AO MUSEU

Jean-Claude Bernardet, renomado roteirista e crítico de cinema, em sua obra "O que é cinema?" para a coletânea Primeiros Passos da Editora Brasiliense (1970) assume o grande desafio que é tentar definir cinema. Vale ressaltar que, ao final, o autor admite sua inaptidão na tarefa em questão, afinal, após decorrer tanto sobre a história do cinema quanto sobre a linguagem cinematográfica como fenômeno, o autor assume que a questão em si é, com certeza, impossível de se responder. O livro não pretende a isto e, por mais que leve este nome, a obra de Bernardet se propõe como "um passeio em torno de eventuais problemas que se colocam às pessoas que estudam cinema" (BERNARDET, 1970, p. 117).

Afinal de contas, tamanha discussão existe e é debatida há anos tanto por teóricos da comunicação quanto do cinema em si; é uma discussão que sempre quando proposta se dá por meio de espirais que envolvem temas muito sutis, e que não podem ser entregues de forma linear. A partir do autor, podemos inferir que o cinema como nós conhecemos hoje se dá por motivos muito específicos que envolve uma série de eventos históricos e indústrias paralelas da tão chamada Indústria Cultural - termo que foi cunhado, originalmente, pelos teóricos da Escola de

Frankfurt, especificamente Theodor Adorno e Max Horkheimer na obra "Dialética do Esclarecimento", no ano de 1947.

Segundo Adorno e Horkheimer (1947), o totalitarismo do mercado produz um discurso pasteurizado que se dá através do suporte de meios massivos de comunicação, fenômeno que foi chamado de Indústria Cultural. De acordo com o jornalista Juliano Borges (2011), jornalista do Departamento de Comunicação da Universidade Estadual do Rio de Janeiro, a crítica dos teóricos acima se baseia na dominação da natureza pelo homem, o qual se converte facilmente em dominação do homem sobre os homens. Objetivando-a, a natureza vira abstração e o sujeito se torna onipotente, e a dominação da natureza por intermédio daqueles que se julgam "portadores dos saberes", possibilita que o homem subordine o próprio homem, tirando toda sua autonomia, e assim, transformando-os em "meros elementos de natureza dominada" (BORGES, 2011, p. 104).

A Indústria Cultural, assim como qualquer mercado que se propõe, precisa atender a grandes contingentes de público consumidor cada vez mais rápida e objetivamente. Portanto, suas formas de transmissão precisam ser imediatamente observadas e absorvidas por todos "igualmente" e, para isso, deve-se evitar ao máximo tanto sua complexidade quanto polissemia - sendo, polissemia o fenômeno que ocorre quando determinada palavra ou expressão passa a adquirir um novo sentido, ou coexiste com inúmeros sentidos diferentes dependendo do seu contexto lexical. A indústria cultural é completamente oposta a isto, pois "sem necessariamente impor convicções, indesejáveis nesse ambiente de superficialidades, a indústria cultural impede sua formação" (BORGES, 2011, p. 4). Ou como afirma Juliano Borges:

A indústria cultural é, pois, o último elo da cadeia de sujeição. Utilizando-se igualmente da técnica, ela trabalha para que o sistema se perpetue. Predomina a uniformidade e o consenso. A dominação está concluída. Diante do mercado todos são equivalentes, não há segregação de origens. Seu critério de exclusão é outro. Mas o mundo da equivalência é também o da indiferença. E a sociedade e aceita bovinamente o intolerável. (BORGES, 2011, p. 106).

É a partir daí que saem as críticas e os fenômenos que evidenciam a teoria proposta por Adorno e Horkheimer, sendo estas: "populações neuróticas, conflitos étnicos, perseguições raciais, a ascensão da criminalidade urbana, a miserabilidade material ou a decadência espiritual do homem contemporâneo" (COSTA, 2017, p. 172). O mercado se torna vencedor ao prometer a liberdade e autonomia dentro do seu sistema, entretanto, neste decorrer, acaba-se criando apenas novas formas de dominação. Prometendo a liberdade, foi capaz apenas de criar um sistema que restabeleceu novas formas de dominação. Ou como Borges afirma: "as luzes que libertariam o homem tornaram-no escravo de um saber que não mais lhe pertence" (BORGES, 2011, p. 106). De modo a sermos homogêneos pelo mercado, nós não temos espaço sequer para a formação de uma crítica da realidade. E nesse sentido, o cinema muito se apropria do conceito de "autenticidade" de forma a estabelecer sua "Impressão de Realidade":

Um pouco como num sonho: o que a gente vê e faz num sonho não é real, mas isso só sabemos depois, quando acordamos. Enquanto dura o sonho, pensamos que é verdade. Essa ilusão de verdade, que se chama *impressão de realidade*, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema. O cinema dá a impressão de que é a própria vida que vemos na tela (...) (BERNARDET, 1970, p. 12).

Para este paralelo recorro ao artigo "Museus, Liberalismo & Indústria Cultural", de 2011, da autora Myrian Sepúlveda dos Santos, cujo objetivo era é analisar as práticas culturais desenvolvidas pelos museus ao longo de diferentes períodos, em busca de compreender as diferentes dimensões das instituições e as contradições inerentes a elas. Segundo a autora:

Fundamental, contudo, no período foi o desenvolvimento da indústria cultural. Nos governos subsequentes, em que a abertura política conviveu com recessão econômica, houve uma forte retração das políticas culturais, como desativação de instituições e de medidas protecionistas. Neste período, foram criadas as leis de incentivo fiscal, que modificaram decisivamente a maneira pela qual os museus, como outras instituições culturais, seriam financiados. (SEPÚLVEDA SANTOS, 2011, p. 190).

Com o adendo com o conceito de "Museu-espetáculo" denominado pela museóloga Regina Abreu (2012), que se refere a museus que se caracterizam pela vasta participação da indústria cultural como financiadora e gestora e pela exposição de temas que sejam relevantes à cultura de massa. Através do que o autor Rogério Proença Leite (2010) se refere como "espetacularização da cultura", na obra "A exaustão das cidades: anti enobrecimento e intervenções urbanas em cidades brasileiras e portuguesas". Tal espetáculo consiste em estratégias de intervenções urbanas que articulam, como espécie de mercadoria cultural, para criar atrativos nos espaços urbanos. A espetacularização da cultura

é a acentuação ou a criação de traços culturais que objetivam caracterizar a singularidade de um espaço urbano por um forte apelo visual e práticas sociais momentâneas, com vistas à apreensão consumível da história e da cultura na forma de uma mercadoria" (LEITE, 2010, p. 78).

Nesses espaços museológicos, esse conceito pode ser pensado de forma semelhante, já que as exposições geralmente recorrem ao apelo visual, e porque não também audiovisual, com seus diversos recursos que objetivam fascinar e oferecer aos visitantes, conforme seja a tendência das mídias no momento. Afinal, temos consciência de que os museus atuam dentro de um circuito cultural, em que as possibilidades de alcance da informação através das inovações nos espaços museais possibilitam a inserção e o compartilhamento das informações presentes nesses espaços. Os recursos midiáticos, aqui compreendidos enquanto os recursos audiovisuais, que são utilizados seja para compor sua narrativa expositiva (expografia), seja para agregar na experiência do público (a partir da interatividade), seja para a medição cultural em sua própria comunidade (no programa educativo), ou de maneira institucional, como por exemplo, para treinamento de funcionários.

CAPÍTULO 2

AS MONTAGENS: ENTRE O CINEMA E O MUSEU.

2.1 UMA LEITURA A PARTIR DA SEMIÓTICA

Através do jogo de signos e sentidos, o cinema se propõe como criador de teorias e críticas muito específicas para além do seu sentido primordial, aquele embutido pelo "criador" da obra audiovisual. Afinal, convivemos com uma realidade ao nosso redor sem nos dar conta de quais procedimentos específicos o cérebro humano utiliza para compreender nosso cotidiano. A comunicação que se dá de modo sutil nas entrelinhas das imagens absorvidas em nossas vidas, a qual fazem parte desses procedimentos tão naturais, que se incorporam simbiótica e espontaneamente ao nosso cotidiano. Para isto, recorro aqui a "Teoria Geral dos Signos", desenvolvida pelo filósofo Charles Sanders Peirce (2005), para entender que estes procedimentos, aparentemente espontâneos, são apenas fruto de uma linguagem e cultura já pré-estabelecidas anteriormente.

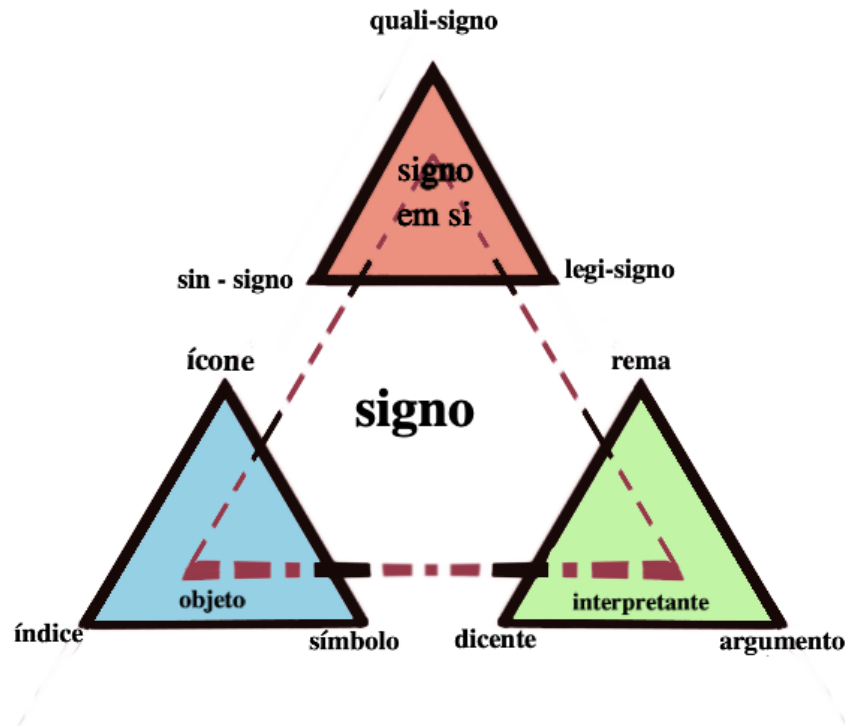
Sendo a semiótica a mais jovem ciência a despontar no que chamamos de ciências humanas, esta teve um nascimento peculiar; pois, se "originou" concomitantemente em três espaços diferentes, sendo estes: uma nos EUA, a partir dos estudos do filósofo Charles Sanders Peirce, já dito anteriormente, outra na União Soviética, sob a outorga do linguista Roman Jakobson, e a terceira na Europa Ocidental, com base nos estudos do linguista Ferdinand Saussure. Segundo a comunicóloga Lucia Santaella na obra "O que é semiótica?", de 1983 (também está inserida na Coleção Primeiro Passos da Editora Brasiliense), este fenômeno do nascimento plural de uma teoria semiótica se dá como comprovação de que "a proliferação histórica crescente das linguagens e códigos, dos meios de reprodução e difusão de informações e mensagens (...) se iniciou a partir da Revolução Industrial" (SANTAELLA, 1983, p.12) e vem gradativamente se inseminando na história de forma a gerar uma "consciência semiótica". A autora vai além, trazendo o seu significado etimológico:

O nome semiótica vem da raiz grega **semeion**, que quer dizer signo. Semiótica, portanto, é a ciência dos signos, é a ciência de toda e qualquer linguagem [...] A semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significação e de sentido (SANTAELLA, 1983, p.7).

Com base no estudo do filósofo europeu Charles Sanders Peirce, Lucia Santaella afirma: **tudo é signo**, e por isto a semiótica se dá ao estudo dos signos e de como eles se relacionam com a natureza humana. O signo se difere do **objeto**, por estar ali presente não só para designar ou significar algo, mas também para representar alguma outra coisa (o que Peirce denominou de **objeto**), para que o trabalho de simbologia e significação ocorra na mente de alguém (**interpretante**).

Portanto, para que algo possa ser um signo, Peirce (2005) estabelece três tricotomias do signo. A primeira envolve a **natureza material** do signo, e ocorre em relação a si mesmo por uma singularidade que estabelece uma lei geral, ou homogênea, desdobrando-se em outras três possibilidades: **quali-signo**, **sin-signo** ou **legi-signo**. Já sua segunda tricotomia diz respeito à relação entre **signo e objeto**, de modo que, desta forma, o signo pode ser: um **ícone**, **índice** ou **símbolo**. A terceira tricotomia se faz entre o signo e seu interpretante; aqui o signo pode ser chamado de: **rema**, **dicente** ou **argumento**. Somando as relações entre elas, gera-se dez classes de signos diferentes, formando um tipo de percepção que acontece em três níveis distintos: **Primeiridade**, **Secundidade** e **Terceiridade**. O esquema reproduzido a seguir demonstra o "**Tricotoma de Peirce**", exemplificado na coletânea de textos do autor denominada "Semiótica: Estudos" (2005).

Figura 2 - Tricotomias de Peirce (cor de laranja: Primeiridade; azul: Secundidade; verde: Terceiridade).



Fonte: Infograma autoral, elaborado com base em Charles Sanders Peirce (2005).

Para fins científicos, Peirce preferiu fixar-se na terminologia de **Primeiridade**, **Secundidade e Terceiridade**, sendo estas cada uma um estado de consciência paralela, porém manifestada de forma muito diferente uma da outra. Sendo assim:

Primeiridade - um tipo de consciência imediata, sendo ela muito baseada numa *impressão in totum*, que seria uma qualidade que remete ao sentimento de algo invisível, portanto, não mensurável e frágil. Sendo esta, tudo aquilo que está no momento presente na mente de alguém quando o signo é referenciado. O **sentimento como qualidade** é, portanto, aquilo que dá o tom, que será a matriz de nossa referência imediata, e que se oculta do pensamento. A partir disso, a

primeiridade é vista como o presente e imediato, inicialmente original, espontâneo e livre; porém é uma compreensão superficial que se trata apenas de uma *possibilidade de acontecimento*.

Secundidade – diz a respeito da *existência cotidiana*, onde estamos continuamente nos comunicando com fatos que se apresentam em fatos "externos", e, portanto, tropeçando em obstáculos factíveis que não cedem as nossas fantasias. O *existir* é o *sentir* a ação de fatos externos resistindo à nossa vontade, e lidar com as consequências a partir daí. Segundo Peirce, onde quer que haja um fenômeno, há uma qualidade (*primeiridade*) - mesmo que seja apenas parte do fenômeno, a qualidade se consagra na matéria no existir (*secundidade*), visto que, para existir no manifesto é necessário encarnar-se numa matéria, dando-lhe formatação. A secundidade se encontra nessa corporificação do material, sendo assim é quando o sujeito (interpretante) lê com profundidade e traduz os signos desta comunicação, permeando a *ocorrência* do fato.

Terceiridade - A terceiridade corresponde à camada de "*inteligibilidade*", ou pensamento em signos, através do qual representamos e interpretamos o mundo, ou seja, acontece quando o indivíduo conecta os signos estabelecidos na comunicação com a sua experiência de vida, fornecendo assim um contexto pessoal e intransponível. O fenômeno acontece, intrinsecamente, no campo do intangível - diz a respeito da vivência de cada sujeito em relação ao signo em questão, a partir de suas referências tanto antigas quanto posteriores ao contato. A *terceiridade* se dá de forma mutável e intransigente, sendo renovada e reciclada a depender tanto do *intérprete* quanto do *interpretante*.

2.2 AS MONTAGENS: CINEMATOGRAFICA E EXPOGRAFICA

Segundo Myrian Sepúlveda, em *A Imaginação Museal: A apresentação* "(...) imaginação é poder demiúrgico: capaz de retirar ou 'dar almas às coisas'" (SEPÚLVEDA SANTOS, 2010, p.15). Adicionando Benjamin (1932), a respeito da aura que cerca as obras-de-arte após sua musealização, tanto a curadoria expográfica quanto as narrativas propostas terão seu impacto ao contribuir para

expansão ou para o declínio da "potência aurática" daquele objeto musealizado. Ademais, vale lembrar que este mesmo artefato também é agente evocativo de lembranças, suporte de informações de diferentes discursos históricos, inclusive aqueles que não traz consigo, ou que, em suma, escolhe por esquecer. Além disso, apesar de não explícito, fica aqui o lembrete que guardar qualquer coisa - seja imagem, artefato ou testemunha - não é o mesmo que evitar o esquecimento; assim como perder algo, logo, não significa perder sua memória. Afinal, segundo Chagas:

A memória e o esquecimento não estão nas coisas, mas nas relações entre os seres, entre os seres e as coisas e as palavras e os gestos etc. É preciso a existência de uma imaginação criadora para que as coisas sejam investidas de memória ou sejam lançadas no limbo do esquecimento (CHAGAS, 2003, p. 19).

Relacionando o pensamento de Chagas com o do sociólogo francês Bourdieu (1989), podemos construir uma ligação de como as produções simbólicas construídas nas exposições (nos museus) tornam-se dentro desses espaços "critérios objetivos de identidade regional ou étnica" (BOURDIEU, 1989, p. 112). Afinal, para o autor, tais critérios se configuram como "*objetos de representações mentais*", pois nele agentes colonizadores (os museus) investem seus interesses, de forma a criar uma "*manipulação simbólica*", uma maneira de legitimar determinada representação mental perante outras, criando assim o que chamamos de estereótipos. A partir do que o autor considera como "manipulação simbólica", é possível aferirmos o grau de interesse político, ideológico e ou filosófico por parte dos envolvidos no processo de musealização dos objetos, onde é possível perceber o jogo de poder imbricadas na função social desempenhada por algumas instituições.

Proponho aqui uma aproximação entre os temas da montagem cinematográfica e a expografia nos museus, partindo do "*Mito do Cinema Total*", termo criado pelo crítico e teórico do cinema André Bazin (1967). O mito de Bazin diz respeito a um reflexo da obsessão da humanidade em criar obras-de-arte que pretendem retratar a realidade como ela é. As possibilidades de acordo com a técnica, os meios e a forma que a realidade será retratada são inúmeras, e o mito

consiste exatamente em ter ciência desse artifício múltiplo, onde acredito que possa ser incorporado em ambos estilos de montagem, seja de uma exposição ou seja de um filme.

2.3 A MONTAGEM CINEMATOGRAFICA

Bazin define o cinema como a arte da realidade espacial, sendo assim, o cinema se distingue por registrar os objetos e sua relação com o meio e entre si, o autor, de fato defendeu com veemência o cinema realista o qual é compreendido pelo resultado de um desejo e necessidade de uma arte que duplique a realidade. Vale lembrar da pequena anedota referente aos primeiros usos da câmera fotográfica em movimento, o "cinematógrafo", instrumento que seu próprio criador (Lumière) desencorajou o uso posteriormente. Afinal, de acordo com Lumière, o cinema não tinha o menor futuro como espetáculo, mas sim, como instrumento científico para reproduzir o movimento e que, portanto, só poderia servir para pesquisas. E assim como Bernardet (2006) cita:

Lumiere enganou-se. Como essa estranha máquina de austeros cientistas virou uma máquina de contar histórias para enormes platéias, de geração em geração, durante já quase um século? (BERNARDET, 2006, p.11)

No entanto, a montagem cinematográfica nasce a partir de uma linguagem jamais vista; as figuras em movimento. O vigor visual dos filmes de Dziga Vertov, em especial *O homem com a câmera* (1929) cria novas possibilidades de edição para além da mera captação. Além disso, o filme adota uma postura metalinguística, fazendo um ensaio de um retrato do processo de realização do filme desde a filmagem até a montagem e, por fim, a sua exibição ao público. Assim como o célebre poeta Waly Salomão proferira uma vez "A memória é uma ilha de edição", tanto a montagem cinematográfica quanto a curadoria e expografia se encontram como agentes criadores desses "lugares de memória", que mesmo de forma virtual,

se conectam com o público (espectador) de maneira tanto afetiva e individual quanto política e coletivamente.

Para irmos além, é preciso conceituar e explicar o que seria a montagem cinematográfica no sentido hierárquico da cadeia de produção de uma obra audiovisual. A montagem cinematográfica é como é chamado o processo de edição do produto audiovisual que irá determinar todo seu ritmo, desenho de som e andamento do roteiro. Contudo, é de praxe que pessoas fora da área não compreendam com clareza o que de fato é realizado e as possibilidades dispostas através da montagem, inclusive muitas pessoas que trabalham no mercado audiovisual e já estão familiarizadas ainda não compreendem o impacto da montagem cinematográfica no filme até vê-la sendo posta em prática numa ilha de edição.

O documentário "The Cutting Edge - The Magic of Movie Editing" (2004) que reúne depoimentos de montadores, editores e diretores renomados de Hollywood, inclusive começa com uma afirmação: "What makes a movie, a movie, is the editing!", ou em português, "o que torna um filme, um filme em si, é o processo de edição" (tradução livre), frase do consagrado editor Zach Staenberg. Staenberg foi editor-chefe dos famosos filmes da trilogia Matrix, dirigido pelas irmãs Wachowski (Lana Wachowski e Lily Wachowski). No documentário, após o depoimento de Staenberg segue o da atriz e diretora Jodie Foster, que traz em seu depoimento sua própria experiência como atriz presente no mercado cinematográfico, desde os 10 anos de idade: " I don't know, 37 years something like that, and I didn't not really realize what editing was, until I was in the editing room myself "⁶. Aqui, Jodie Foster afirma não saber do que se tratava a edição cinematográfica, até o momento em que ela mesma entrou em uma ilha de edição para acompanhar a montagem de um dos seus filmes, em 1999, quando tinha 37 anos - já com 27 anos de carreira consolidada no mercado cinematográfico e já premiada com quatro prêmios Oscar.

⁶ "Eu não sei, 37 anos, algo assim, eu não tinha realmente percebido o que era edição até eu mesma estar na sala de edição" (tradução livre).

A célebre frase "a magia do cinema" pode ser facilmente traduzida pelo processo de edição, "é na edição que a magia acontece", ou seja, a linguagem cinematográfica se desenvolveu numa ilha de edição através de tendências e tentativas, e continua em constante evolução até os dias de hoje. O cineasta Sergei Eisenstein é um dos teóricos que fizeram parte de uma tradição formativa na história do cinema de enorme importância para a consolidação da linguagem cinematográfica e o assentamento do cinema como a Sétima Arte.

Eisenstein foi um cineasta e montador de várias ideias, que abraçava diferentes temas em seus filmes, porém, se debruçava principalmente no cinema político e identitário da União Soviética. Sendo um dos nomes mais influentes do movimento artístico "Construtivismo", o autor defendia a visão do cinema como uma arte de "construir" uma identidade de uma nação.

A priori, Eisenstein defendia que o plano era o bloco de construção fundamentalmente básico do cinema, contudo, durante sua carreira, o autor criou diversas teorias que tiveram a montagem como objeto de estudo mudando bastante em relação ao seu ponto de vista inicial. Inicialmente, a partir de noções simplórias que foram sendo alteradas concomitantes com a evolução tecnológica a partir das revoluções industriais. Essa dualidade de pensamentos levou o autor a considerar o cinema como uma grande máquina com diversas engrenagens e artimanhas e, posteriormente, quase como um organismo, uma forma de expressão quase mística.

A montagem para Eisenstein era como blocos de construção, onde cada bloco deveria ser trabalhado de forma independente e somente após sua finalização daria forma ao filme em si. Durante suas experiências criativas ele elaborou a teoria das montagens criando cinco métodos de diferentes complexidades. Para produzir esse "efeito" através da linguagem cinematográfica, Eisenstein apresenta uma montagem em pequenos segmentos, contando a história através de uma série de cenas distintas, que se não fossem devido a linearidade dos fatos, pouco fariam sentido isoladas e individualmente. Técnica que pode ser obviamente percebida no filme "O Homem com uma Câmera" (1929) de seu conterrâneo, Dziga Vertov, em

que, através da montagem e construção de narrativas apenas pelas imagens, Vertov consegue criar uma reflexão toda sobre o cinema, suas transformações e possibilidades narrativas de forma experimental, porém muito simplória.

Em 1929, o Eisenstein rearranja sua teoria para o que ele chamou, posteriormente, de “Montagem das Atrações”. Teorias publicadas através de uma série de ensaios científicos em que o autor explica que sua teoria cinematográfica se apropriou da dialética marxista (após debruçar-se na obra " O capital " de Karl Marx), ou seja, ao propor o choque da tese e da antítese, sua superação resultaria numa síntese: o filme. Portanto, aqui, os cortes são abruptos: ponto, contraponto e fusão. Eisenstein afirmava que o impacto provocado por um filme acontecia em função do ritmo dado à história, e não em função do enredo narrado, na época simbolizado pelas caixas de diálogo.

Em suas obras, o diálogo mostrado nos letreiros é reduzido ao mínimo, as imagens e o sentimento por trás delas são mais marcantes e essenciais para a história do filme do que tais caixas, afinal, o cinema é composto por imagens e sons. Logo, seus filmes contaram sempre com cenas de protestos, expressões marcantes e exaltações das lutas operárias.

Na “montagem das atrações”, o mais importante é estabelecer uma identificação emocional da plateia com os personagens e sua história, é ser capaz de comunicar o significado de suas ações, mesmo que em cenas isoladas, de forma conjunta. De modo que, não importa as individualidades das cenas, o fundamental para o enredo é a construção de personagens coletivos de forma que o público se identifique. Neste sentido, ressalto que a expografia e a linguagem cinematográfica se constroem de maneiras semelhantes, porém paralelas, visto que ambas são linguagens que variam imensamente o seu *modus operandi*, mas que, entretanto, remetem a espaços de memória coletivos e individuais e montam um certo tipo de atração: seja ele uma exposição ou uma obra audiovisual.

2.4 A MONTAGEM EXPOGRÁFICA

O que denominamos na Museologia como Expografia nada mais é do que a arte de montagem de uma exibição (ou exposição), que com o passar dos anos tem desenvolvido uma série de processos e tendências museográficas com a finalidade de permitir sua melhor compreensão, de forma acessível e democrática, e, por que não, divertida. A autora Janaína Xavier (2017) afirma que a expografia é um dos principais meios de comunicação museológica, afinal, é onde as instituições se fazem percebidas e, ao exibirem suas coleções em diferentes composições e arranjos, estas acabam por conferir significados e valores diferentes aos objetos museais, sempre a depender de sua contextualização proposta.

Portanto, essa ação de montagem de narrativa expográfica dos museus, que a princípio pode parecer simples, envolve complexas relações e disputas onde podemos questionar o potencial da curadoria tanto como mediadora da experiência estética quanto índice norteador dos juízos sobre arte e percepções de uma memória coletiva.

Xavier afirma que o modo como as obras são curadas e expostas sempre influenciam na forma como o público vai recebê-la e em como seus sentidos podem ser expandidos e/ou reduzidos (XAVIER, 2017, p. 204) Sob esta premissa, instituições museais, e também galerias costumam dispor suas obras de arte menos conhecidas ao lado de outras já consagradas no espaço expositivo, de modo que assim lhe seja conferida mais importância, valorizando um artista ou uma peça não tão prestigiada do acervo. Cada obra possui sua particularidade tanto na conservação quanto no seu modo de exposição, cabe ao curador e/ou galerista fazer os arranjos necessários para criar uma narrativa própria a partir desses diversos fragmentos do acervo.

É de praxe, numa instituição mais conservadora, que o museu trabalhe a partir de um viés retrospectivo, valendo-se de recortes geralmente temporais para guiar sua narrativa. A partir de diferentes olhares e concepções sobre o acervo,

acaba-se encontrando pontos de convergência entre uma temática, ou até mesmo, elementos visuais e plásticos de artistas diferentes que conversam entre si, seja pela forma, pela técnica, pela mídia, etc.

Cauê Alves, curador-chefe do Museu de Arte Moderna de São Paulo, na coletânea "Sobre o ofício do curador" (RAMOS, 2010, p. 43), sugere que, ao preparar uma exposição de arte, o curador tenha em mente que obras criadas individualmente não necessitam de outra obra para ser vista ou compreendida, contudo, ao reuni-las, elas se contaminam e coabitam. Sendo assim, nenhuma obra é hermética, elas se comunicam, tanto em forma de aproximação como em afastamento. De maneira que se torna mais produtiva para a narrativa quando esses arranjos (expográficos) fogem de significados autoproclamados e declarados como "naturais" ou clichês.

Essa disposição tão severa e padronizada dos espaços museais foi recorrente em anos anteriores, até a criação do campo da Museologia como área de estudo. A questão é que museus já existiam há séculos, antes sequer da Museologia começar a engatinhar, em meados de 1908, quando o Museu da Pensilvânia, na Filadélfia, criou um curso para curadores de museus de arte, ministrado por Sarah Yorke Stevenson.

Segundo Marlene Suano, na obra "O que é Museu?" (1986), esse movimento dá partida ao que seria o embrião para a construção da Museologia como ciência e campo de estudo na área acadêmica. Entretanto, a primeira instituição museal moderna que se tem registro data de 1683, sendo reconhecida como o primeiro museu constituído nos moldes que conhecemos hoje: o museu Ashmolean, em Oxford na Inglaterra. Porém, de acordo com Xavier (2017) a museologia só se estabeleceu como estudo científico em meados da década de 1950, quando alguns pensadores europeus deram início ao desenvolvimento de reflexões, teorias, métodos e sistemas envolvidos no fenômeno museológico, mesmo que anteriormente (1921) já tinham sido abertos cursos de Museologia na Universidade

de Harvard, nos Estados Unidos, e posteriormente na Universidade de Masaryk, na República Tcheca, em 1922.

Concomitantemente, com o surgimento das vanguardas na arte moderna, a revolução do conceito expositivo foi instaurada pelo Museu de Arte Moderna (MoMA), inaugurado em 1929, em Nova York. Naquele período, o MoMA se consolidou com um modelo expositivo, que posteriormente ficou conhecido como *cuvo branco*. Na famosa obra "No Interior do Cuvo Branco", de Brian O'Doherty (2002), o autor discorre a partir de uma série de apontamentos críticos que nos ajudam a entender com profundidade todas os tipos de relações entre os objetos museológicos presentes num espaço expositivo. Relações estas que muitas vezes se forma intrinsecamente com a apresentação disposta a tais objetos, e assim, promove uma ideia (retrógadas nos dias de hoje) de que a narrativa museal só é eficiente quando o espaço procura por eliminar qualquer tipo de interferência que venha a prejudicar a apreciação das obras. Isso ocorreria a partir da premissa de neutralizar o ambiente de modo a conferir autonomia à obra de arte, individualmente. Seria uma disposição expográfica um tanto severa quanto artificial, com uma pretensão de apresentar-se homogênea, mas que, porém, se demonstra extremamente asséptica e um tanto quanto descontextualizada e, assim como Doherty (2002) afirma, onde a presença do público chegava a parecer uma certa "intromissão".

Para concluir este capítulo, proponho uma breve reflexão a partir das questões aqui apresentadas para que possamos pensar nos pontos de convergência e divergência entre a montagem cinematográfica e a também montagem de exposições. Em que parte essas linguagens se tensionam e onde se complementam? É importante pensar a linguagem cinematográfica como um recurso audiovisual possível dentro do ambiente de exposições, que tanto pode ser vista como um recurso expositivo possível, como se é tradicionalmente vista, ou ser absorvida em toda sua potência narrativa *através* dos recursos audiovisuais somados à linguagem e à montagem cinematográfica.

Afinal, os museus em si são lugares de memória fomentados pela preservação e conservação, onde uma de suas relevantes funções é a salvaguarda de identidades culturais e sociais de uma comunidade. Para que a herança cultural de um objeto museológico seja evidenciada é necessário o registro - o registro que se liga diretamente à memória.

CAPÍTULO 03

O ESTUDO DE CAMPO EM SALVADOR (2017)

3.1 OS MUSEUS DE SALVADOR

Neste capítulo, busco descrever de forma analítica como se deu esse processo de questionamento, usando como respaldo alguns autores tanto da Museologia quanto do Cinema. Esse *insight* aconteceu durante a viagem de campo aos museus de Salvador, onde pude perceber determinadas contradições narrativas, principalmente no que se diz respeito às narrativas *expostas* pelo museu - através de sua expografia, acervo, arquitetura - e em suas propostas de narrativas *sugeridas* pelos mediadores que nos apresentavam e traziam novas informações sobre os mesmos museus.

Sobre este aspecto, trago dois pontos importantes a serem explicados antes do desenvolvimento teórico do assunto: primeiramente, a maior parte dos museus visitados em Salvador possuem acervos com coleções do período colonial e histórico, sendo também a grande maioria deles institucionalizados posteriormente em edifícios coloniais cujas funções anteriores eram ou de moradia - como casas coloniais e monastérios e conventos - ou locais de serviços e culto - como casas santas e igrejas - tais como: O Museu de Arte Sacra da Bahia e o Museu Nacional da Enfermagem, ambos casas coloniais anteriormente habitadas.

Em segundo, gostaria que fosse levado em conta a predominância percebida na viagem de campo de profissionais afrodescendentes nesses ambientes, afinal, Salvador é a capital da Bahia, um estado onde, segundo o IBGE, 76,3% da população se autodeclara como pretos(as) e pardos(as), sendo o segundo estado do país de maioria preta/parda, ficando atrás somente do estado do Pará. Como essas duas questões se relacionam? Salvador é uma cidade que se deu como o primeiro porto e capital da colônia Brasil, onde houve intensa manifestação tanto política quanto religiosa com fins colonizadores, tanto com os diversos povos indígenas quanto com os diversos povos de diferentes regiões da África.

Nessa mesma cidade onde a grande maioria da população tem raízes negras, e onde a maioria dos museus possuem em seu acervo representações simbólicas dessa cultura, é uma enorme contradição que estas narrativas não estejam inseridas *politicamente* na expografia dos museus locais - até porque estas mesmas narrativas se encontram *invisivelmente* presentes tanto nos objetos museais quanto nos edifícios que os abrigam. Não é uma questão de que estas histórias não existam e sim do porquê de elas não estarem sendo *contadas* e devidamente *representadas* nas expografias museais. A partir da ocultação de determinadas narrativas nas histórias apresentadas pelo museu, esse acaba se tornando um agente colonizador, que prioriza determinadas narrativas, ou seja, nada semelhante ao espaço democrático como ele se propõe a ser.

Eu já havia percebido há alguns anos o quanto as duas áreas têm em comum, porém, nunca havia me ocorrido de que forma o cinema pode ser aproveitado e, talvez até, contribuir para equacionar alguns problemas do fazer museal. Contudo, na viagem de campo, pude perceber a forma como algumas instituições que utilizavam o recurso audiovisual de maneira inovadora e reflexiva, como é o caso do Museu Nacional de Enfermagem de Anna Nery, o MuNeAN, e da Casa do Rio Vermelho, o museu-casa de Zélia Gattai e Jorge Amado. Sendo estes dois os estudos de caso apresentados nesta monografia.

3.2 O MUSEU NACIONAL DE ENFERMAGEM: MuNEAN

A começar pela experiência vivida no Museu Nacional de Enfermagem, que tem como objetivo reunir e preservar a história da profissão e de seus Conselhos -devido a sua ligação com o Conselho Federal de Enfermagem (Cofen) -, sua narrativa busca ir além dessas limitações institucionais, propondo abarcar temas que relacionam a enfermagem como a *arte do cuidar*. A serviço do público mas também voltado à sociedade de profissionais do ramo da Enfermagem, o MuNEAN se dedica ao desenvolvimento acadêmico no ramo, através de pesquisas e coletas de testemunhos materiais e imateriais acerca do tema, de forma a registrar o processo evolutivo da profissão.

O primeiro andar (térreo) se divide entre a sala multiuso - espaço voltado para as atividades educativas como oficinas, palestras e seminários - e a sala do Cofen - espaço dedicado inteiramente à memória da entidade e em homenagem às grandes personalidades da história da Enfermagem no Brasil. Já no segundo andar contamos com a sala Mundo e a sala Ana Nery - personalidade da brasileira responsável pela consagração das escolas de enfermagem no Brasil. Além dessas quatro salas, o museu aproveita o momento de subida das escadas para dispor uma exposição sobre a contribuição afrodescendente na história da enfermagem brasileira, a partir de painéis com fotos e registros dos primeiros enfermeiros de pele negra a serem admitidos nas escolas de enfermagem do país.

O museu explora bastante o recurso audiovisual das novas tecnologias, cuja dinâmica da temática também se apresenta nos textos produzidos pelos elementos interativos da exposição. Neste trabalho constam algumas fotografias de minha autoria da sala Mundo e da sala Anna Nery, onde se encontram alguns dos dispositivos interativos a serem analisados nesta pesquisa: as duas cúpulas imersivas e uma projeção "interativa". Nas cúpulas, encontra-se uma mesma projeção de um curta-metragem que propõe uma imersão subjetiva (em primeira pessoa) do espectador como um paciente a ser cuidado por enfermeiros durante todas as etapas de sua vida. Como ilustra a foto abaixo:

Figura 3: Cúpula 1 no MuNEAN



Já na outra sala encontra-se outro tipo de recurso que também se propõe interativo. Porém, apenas por ilusão, tal como a cúpula anterior. Este conta com uma projeção mapeada em uma cruz de um modelo 3D de uma pessoa e segue a mesma linha de demonstrar a *arte do cuidar* desde o nascimento do indivíduo e até sua morte. O painel sugere um tipo de interação ao tocar no personagem (que fica “melhor” a cada toque), porém é apenas um recurso ilusório, já que a projeção não obedece aos meios interativos, como seria o esperado. Entretanto, acho de extrema criatividade essa proposta de uso audiovisual, pois, só de se intencionar ser interativa já se diferencia na recepção ao público, como pude observar na saída de campo.

Figura 4: Cúpula 2 no MuNEAN



Em relação à narrativa expográfica proposta pelo museu, é possível destacar um forte recorte de *gênero*, visto que a presença da mulher é bastante marcante tanto no espaço expositivo quanto na profissão, afinal o *ato de cuidar* está culturalmente atrelado à figura feminina. Mesmo sob este recorte, ainda há uma predominância da figura de mulheres brancas dispostas nas fotografias que retratam o cotidiano das escolas de enfermagem no painel presente na sala Mundo – e também nas figuras principais da narrativa proposta pelo museu: a baiana Anna Nery e a inglesa Florence Nightingale. Após minha visita ao MuNEAN, onde esperava que fosse apenas mais um museu institucional, fui pega de surpresa pelos recortes tanto de gênero quanto de raça que o museu apresentava em sua expografia.

A partir da inspiração que tive observando como os recursos audiovisuais são empregados tanto na Casa do Rio Vermelho - criando cenografias digitais imersivas - quanto no MuNeAn - promovendo maior interação com o público através dessa mídia; e relacionando com o epistemicídio de algumas narrativas que pude presenciar em outros museus(além de perceber a mediação como uma solução viável no sentido de elucidar tais narrativas subalternas); pensei no recurso audiovisual como um possível recurso de curadoria ou, até mesmo, de ação

educativa, mas que fosse, de preferência, absorvida pelo museu também no sentido expográfico.

É o caso do Museu de Azulejaria Udo Knoff, onde há uma área reservada às exposições realizadas pelo setor educativo que compartilha o andar com a exposição de longa duração do acervo de Knoff. A exposição intitulada 'Os Meninos do Pelô' (2017) conta com obras resultantes do projeto 'Quem Somos' realizado com alunos do Colégio Azevedo Fernandes que, assim como o museu, também fica localizado no próprio Pelourinho. A exposição se deu através de uma parceria entre o colégio, o museu e o Laboratório de Educação Digital: Museu, Arte e Cultura (LabDimus), projeto vinculado à Secretaria de Cultura da Bahia.

Figuras 5 e 6: exposição do projeto “Quem Somos” no Museu de Azulejaria Udo Knoff



Como é possível perceber nas imagens acima, a mostra reúne 20 peças de pintura em azulejo, 12 pinturas em tela, garrafas decoradas e uma revista em quadrinhos, todas obras produzidas pelos alunos do Colégio Azevedo Fernandes a partir de oficinas nas quais os estudantes que participaram do projeto trabalharam a temática do medo nas pinturas; se inspiraram nas obras de Carybé presentes no livro 'Capitães da Areia', de Jorge Amado para trabalhar nos azulejos; e ambientaram a revista em quadrinhos a partir de suas próprias vivências no Pelourinho. A exposição conta com etiquetas que nos permitem identificar os artistas e suas obras e que, ao mesmo tempo, vão além disso ao tirarem os alunos do

espaço de “aprendizes” e lhes darem voz na própria exposição, como artistas, promovendo outras narrativas sob diferentes olhares e, assim, estendendo o caráter do diálogo para além da narrativa exclusiva do museu. Uma ideia subversiva de narrativa expográfica e que promove o empoderamento e conexão com o público/comunidade em que está inserido.

3.3 O MUSEU-CASA DO RIO VERMELHO

Comprada em 1961 com o dinheiro arrecadado com a venda dos direitos autorais de “Gabriela, Cravo & Canela” para os estúdios da Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), a casa localizada à rua Alagoinhas, no bairro do Rio Vermelho, foi destino de hospedagem de ilustres celebridades e pensadores de seu tempo, tais como: Glauber Rocha, Tom Jobim, Sartre, Pablo Neruda, dentre outros. Em 2000, após o falecimento de Jorge Amado, Zélia Gattai decide contar histórias e anedotas vividas na casa em mais uma biografia de sua autoria, desta vez intitulada “A Casa do Rio Vermelho”, como o espaço é até hoje conhecido.

No livro Zélia Gattai disserta sobre como se deu a procura pela casa, seu encontro, suas primeiras impressões junto a Jorge, e os peculiares “causos” da casa mais famosa da rua. Seus proprietários anteriores eram uma família de músicos, sendo o pai um pianista suíço contratado pela Universidade da Bahia para lecionar no Seminário de Música, e sua mulher, uma jovem baiana, acrescida de seus dois filhos. A família preparava-se para regressar à Europa e, assim, passar a casa adiante. O bairro do Rio Vermelho já era conhecido por Zélia e Jorge por abrigar um casal de amigos de longa data, o artista plástico Carybé e sua esposa Nancy, portanto, já haviam decidido previamente que queriam morar próximos um ao outro.

Logo na primeira visita, Zélia (2000) se encantou com a bela vista para o mar a partir do terraço da casa e o grande terreno aos fundos, possibilitando a criação de um vasto pomar e jardins que Zélia tanto almejava. Entretanto, a casa já velha e desgastada, grande e desconfortável necessitava ainda de várias reformas para ficar ao gosto do casal, porém descobriram, em uma pequena anedota, que a casa tinha nome, muito poética por sinal, chamava-se: Sonatta.

Figura 7: Fachada do Museu-Casa do Rio Vermelho



Na visitação do Museu-Casa do Rio Vermelho de Jorge Amado e Zélia Gattai, pude inferir outras funções e maneiras como o audiovisual pode auxiliar na “descentralização de narrativas”. A casa conta com uma cenografia digital criada pelo curador Gringo Cardia, composta por projeções imersivas que podem ser vistas em diversos espaços do museu com a função de ambientá-lo cada vez mais num contexto histórico e artístico.

Somando um total de mais de 30 horas de arquivo em fotografia, vídeos e projeções, essa intervenção foi feita com o próprio acervo familiar de Jorge Amado e Zélia Gattai, que, como memorialista que era, deixou em seu legado um conjunto valioso. O museu se utiliza de recursos audiovisuais usados como instrumento que podem ser tanto de contemplação, ou seja, atrativo ao olhar de forma a descontrair a exposição, quanto de investigação - pois completam narrativas que o espaço em si não oferece.

A expografia da instituição é dada contando com um total de 24 espaços, distribuídos em sendo 4 deles espaços administrativos (sendo estes: o café, loja,

administração e recepção) e 21 ambientes expográficos. Como demonstrado no mapa abaixo retirado do site oficial da instituição⁷:

Figura 8: Mapa do Museu-Casa do Rio Vermelho

MAPA DE LOCALIZAÇÃO



Fonte: Disponível em: <www.casadoriovermelho.com.br>. Acesso em: jul. 2021.

1. A Bahia de Jorge Amado (sala);
2. Amizade é o sal da vida (quarto de visita);
3. Infância / Memórias de Dona Lalu (quarto-vitrine);
4. Os viajantes (quarto);
5. Varanda Aberta;
6. Varanda Fechada;
7. Amores e Amantes (quarto do casal);
8. Zélia Gattai, Companheira, Graças a Deus! (atelier de Zélia - Mezanino);
9. O comunista (closet);
10. Trocando Cartas (closet);
11. Os amados sabores de Jorge (cozinha);
12. A cozinha de Dona Flor;
13. Sala de Leitura (escritório de Jorge);
14. Muitas vidas, tantas obras!
15. O Lago dos Sapos;

⁷ <www.casadoriovermelho.com.br>.

16. Roda de Conversa;
17. Jorge e o Candomblé;
18. Café;
19. Administração;
20. Loja;
21. Recepção;
22. Memorial do Amor;
23. Mensageiro entre os mundos;
24. Jardim/Pomar.

Figura 9: Cozinha (sala 11)



Fonte: Disponível em <www.casadoriovermelho.com.br>. Acesso em jul. 2021.

Figura 10: Memórias de Dona Lallu (sala 3)



Fonte: Disponível em <www.casadoriovermelho.com.br>. Acesso em jul. 2021.

Figura 11: Amores e Amantes (quarto do casal Jorge e Zélia, sala 7).



Fonte: imagem autoral.

No quarto do casal, onde eles dividiam suas intimidades, há no acervo a coleção de trajes tanto de Zélia quanto de Jorge. Nas projeções podemos perceber as diversas fotos do casal, de modo que podemos sentir com mais intensidade essa bela conexão entre eles, como é possível observar na imagem acima feita na pesquisa de campo de 2017. Aqui me recorro às palavras de Milena Santos, em sua dissertação de mestrado a respeito do museu-casa do Rio Vermelho, que destaca que, pelo fato de o tema da exposição ser multidisciplinar, ela possibilita uma síntese de ideias que são transmitidas pelo meio (mídia) no qual os objetos são reunidos e resgatados, assim carregados de sua bagagem cultural (SANTOS, 2019), ou "potência aurática" do objeto museológico, como Benjamin nomeia.

O espaço anteriormente utilizado como moradia e o acervo de objetos do uso cotidiano, associados ao acervo literário dos proprietários, formam a tríade que completa o museu-casa de escritores: história de vida, obra literária e acervo tridimensional. (SANTOS, 2019, p. 27)

Após a morte de Zélia Gattai, ocorrida em 17 de maio de 2008, seus herdeiros buscaram recursos financeiros no poder público para financiar a reforma da Casa do Rio Vermelho e construir o museu em homenagem a Jorge Amado,

como era desejo de Zélia. Milena Santos (2019) comenta que, nesta ocasião, o então secretário de Cultura, Márcio Meirelles, garantiu que após a conclusão do projeto solicitaria ao Governo do Estado os recursos necessários para a implantação da instituição memorialística. Todavia, por uma série de questões burocráticas, a promessa não foi cumprida e o projeto que transformaria a Casa do Rio Vermelho em instituição museológica foi arquivado e a residência permaneceu fechada. (SANTOS, 2019, p. 58).

Entretanto, para integrar a exposição do Memorial A Casa do Rio Vermelho, alguns objetos foram curados e reunidos em uma trajetória de pesquisa por Milena Santos (2019). Desse modo, a maioria dos acervos tridimensionais e documentais foi selecionada conforme os textos literários dos escritores, em uma curadoria que priorizou memórias registradas em mídias fotográficas e/ou audiovisuais das histórias que foram contadas por Zélia Gattai em sua bibliografia sobre a Casa. As mídias audiovisuais foram criadas no intuito de responder às demandas do projeto expográfico do museu elaborado por Gringo Cardia em parceria com Paulo Miguez, juntamente com alguns familiares dos escritores e demais pesquisadores que ajudaram a traçar os pontos-chaves da expografia da instituição.

Em seu processo criativo Gringo Cardia assume o lugar de “comunicador” de uma imagem enquadrada e transformada pelo seu olhar, que busca produzir uma representação afinada com o contexto que se deseja exibir. Perspectiva intimamente sintonizada com as estratégias pensadas pelo gestor Antônio Carlos Magalhães Neto, que buscou na criação do Memorial A Casa do Rio Vermelho um recurso para aumentar o turismo cultural de Salvador, o que nos faz perceber a instituição enquanto “produto cultural”, potencializador de contribuição para a economia da cidade. (SANTOS, 2019, p. 63).

Nesse sentido, a autora recorre a Antoni Laporte⁸, que nos esclarece sobre a ideia de museu-casa como “produto cultural”. Segundo o pesquisador, um “produto

⁸ LAPORTE, Antoni. Estructuración, comercialización y comunicación de casas museo como productos de turismo cultural. In: *Casas museo: museología y gestión*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2013b. p. 22-27 *apud* SANTOS, Milena de Jesus. *O Memorial A Casa do Rio Vermelho: a atuação de Zélia Gattai na base do museu-casa*. 2019. 104f. Dissertação (Mestrado em Museologia). Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

cultural” pode ser uma casa, uma coleção, um castelo, um jardim histórico, sendo estes recursos que são materiais valorizados principalmente pela sua carga representativa. Sendo assim, a singularidade do objeto o transforma em um “produto cultural”, que é composto por três eixos essenciais: estruturação, comercialização e comunicação. Nessa configuração, o público é sempre o elemento central, pois leva-se em conta a segmentação do turista visitante e o tratamento comunicacional do conteúdo exibido pela museografia. Aqui recorro às palavras de Juliana Menezes:

A Casa do Rio Vermelho foi residência de Jorge Amado e Zélia Gattai por aproximadamente quarenta anos e o lugar onde o casal recebia visitas de amigos ilustres ligados à cultura e ao pensamento crítico do século XX. Ocupa mais de dois mil metros quadrados, incluindo o jardim onde estão depositadas as cinzas do casal, e em seus diversos ambientes estão expostos objetos pessoais que não só contam a história de seus moradores naquele lugar ou em viagens pelo mundo, mas que traduzem muito da cultura baiana. (MENEZES, 2020, p. 74)

Em suas considerações finais, Santos (2019) faz uma análise muito interessante em um viés de gênero a respeito de como a expografia do local representa a imagem de Zélia Gattai, a mulher, anarquista, artista fotógrafa, escritora, e memorialista, além de esposa de Jorge Amado. Para compreender a base teórica que sustenta a ideia de museu-casa, foi preciso entrar em contato com o acervo fotográfico e as obras literárias dos escritores na Fundação Casa de Jorge Amado para, então, percorrer diversas vezes os módulos expositivos do Memorial e relacioná-los com as memórias muitíssimo documentadas por Zélia Gattai durante seus anos de vida.

As questões de gênero imbricadas na exposição foram sendo diluídas ao longo de um trabalho minucioso e silencioso, afinal, apesar de a maior parte do investimento memorialístico ser proporcionado por Zélia Gattai, toda a expografia museal e desenvolvimento de narrativa é bastante centrado na imagem de Jorge Amado. Desde o início, observa-se que tudo partiu de Zélia Gattai, que se preocupou com o registro e a difusão da vida familiar e com o percurso de Jorge

Amado, o que resultou em uma exposição museológica cenarizada e pautada na trajetória dos escritores, com base na sua residência e em seus bens materiais.

Zélia está presente na exposição e, paradoxalmente, não está ou pouco está. Para percebê-la no espaço é preciso conhecer profundamente sua obra. O acervo fotográfico com 50 anos de imagens íntimas, por exemplo, apesar de amplamente utilizado pela curadoria como suporte narrativo, nunca tem sua autoria mencionada na exposição. (...) A diferença de apresentação dos escritores parece visível, mas torna-se sutil, pois o espetáculo de imagens e sons, ponto forte do curador Gringo Cardia, captura o sujeito visitante e posiciona os holofotes para Jorge Amado. A figura da mulher está diluída no Memorial, os cenários estão direcionados para a literatura dele, e Zélia aparece como a mulher de Jorge Amado. (SANTOS, 2019, p. 94).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegarmos ao final deste trabalho, consideramos que ele apresenta uma tentativa de compreensão da comunicação através da mídia audiovisual nos museus e de que formas ela pode contemplar outras narrativas, que fogem da "história única" de Adiche (2012). Logo no início, no capítulo 1, discorremos a respeito das conexões entre as duas áreas: Museu e Produção Audiovisual, desde a sua relação entre as leis de fomento, seja o FSA quanto os editais do Ibram. Já no capítulo 2, baseamos a teoria em aspectos que ficam restritos ao olhar e à abordagem de profissionais da área, sejam da museologia ou do cinema, através do conceito de linguagem cinematográfica e expografia museal, relacionados com o processo, que, inclusive, leva o mesmo nome: montagem. No capítulo 3, recorro às memórias da viagem de campo para Salvador de 2017, onde me ocorreu o *insight* para este trabalho, após as visitas aos museus Casa do Rio Vermelho e MuNEAN. Consideramos que os objetivos propostos para a realização desta pesquisa, foram discutir a relação entre essas duas áreas e de que forma elas podem se tensionar de forma produtiva na expografia, visto que seu foco é o mesmo: a experiência do público. A questão que norteou o trabalho foi contemplada, mas, certamente, as possibilidades de entendimento não foram esgotadas, pois, recorrendo às palavras de Mário Chagas, autor do termo cujo este trabalho é norteado, é notável que "(...) o número de museus se multiplicou aceleradamente em relação aos anos anteriores, que a museodiversidade se ampliou e que a *imaginação museal* se renovou" (CHAGAS, 2003, p. 280).

Para finalizar, trago à tona a obra audiovisual de Beyoncé Knowles e Jay-Z, companheiros e produtores musicais com o duo "The Carters", intitulada "Apeshit" gravada no Museu do Louvre no ano de 2018 pelo diretor Ricky Said⁹. O clipe retrata o casal e vários bailarinos negros, de tons e etnias diferentes, nas galerias do museu do Louvre, como em espaços do museu, em um protesto contra a exploração e ocultação da representação artística e da estética da cultura negra nos museus

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kbMqWXnpXcA>. Acesso em jul. 2021.

européus. Afinal, nas letras da música Beyoncé fala sobre o império que construiu junto a Jay-Z, e também, sua família, porém, nas obras de artes do museu do Louvre, as pinturas, na sua maioria, retratam as pessoas negras como escravas ou subalternos a pessoas brancas. Além disso, é possível destacar que os meios de aquisição das obras-de-arte que provinham das colônias, pois muitos países entram em conflitos internacionais para a reapropriação do seu patrimônio histórico e cultural. A proposta estética e artística da obra é revisar de que forma o povo negro pode se apropriar de tais espaços, onde ocorre a sua invisibilidade histórica, a partir do produto de uma obra audiovisual imponente e permeada de signos e detalhes que são óbvios aos olhos, em que não só a imagem, mas também a montagem na qual ela é submetida pode falar por si só através de uma sequência e ritmo muito bem interligados com o signos daquelas peças tão conhecidas no imaginário popular - como é o caso da Mona Lisa. Os artistas em questão fazem uma crítica social contra o discurso eurocêntrico hegemônico e a discriminação racial através da falta de representatividade que, historicamente, invisibiliza o acesso da população negra aos espaços artísticos considerados “auráticos” (BENJAMIN, 2000 *apud* FREITAS; SANTOS; XAVIER, 2019), tais como o museu e o cinema, ou indústria musical.

Finalmente, para concluir este trabalho, retomo ao museu-casa do Rio Vermelho, um memorial de Zélia Gattai e Jorge Amado, que muito me emocionou em 2017 e ainda sensibiliza nos dias de hoje. Penso na forma como a história de Zélia pode ser contada e apropriada através de uma curadoria ou mediação audiovisual, principalmente pelas mídias sociais, de maneira a emancipar sua imagem e afastá-la daquela que representa apenas a esposa de Jorge Amado. Visto que com a Pandemia do Covid-19, muita coisa mudou na forma como os museus podem interagir com seu público. É dada uma atenção especial principalmente a rede social *Instagram* como uma estratégia de marketing digital e de influência que pode se utilizar de recursos audiovisuais como forma de aumentar sua potência comunicativa através das redes sociais. Não é preciso mudar a expografia ou projeto da instituição em si, mas é possível proporcionar outras narrativas museais, com o intuito de valorizar e se apropriar das próprias memórias de Zélia e da sua vontade de construir um memorial que fosse, acima de tudo, o seu lar para além-do-tempo.

REFERÊNCIAS

ABREU, Regina. A Metrópole Contemporânea e a Proliferação dos Museus-Espetáculo. *Anais do Museu Histórico Nacional*, v. 44, p. 53-73, 2012. ISSN: 1413-1803.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. *O perigo de uma história única*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Tradução de Guido Antonio de Almeida, Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1985.

ALVES, Mara Jane Santos. *Museus de Sergipe: Expografia e etnografia áudio-visual*. In: IV Congresso Sergipano de História & IV Encontro Estadual de História da Anpuh/Se: O Cinquentenário do Golpe de 64, 2014, Aracajú. Disponível em: http://www.encontro2014.se.anpuh.org/resources/anais/37/1424132018_ARQUIVO_MaraJaneSantosAlves.pdf. Acesso em: 25 de julho de 2021.

ARAÚJO, Bráulio Santos Rabelo de. O conceito de aura, de Walter Benjamin, e a indústria cultural. *Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP, [S. l.]*, n. 28, p. 120-143, 2010. DOI: 10.11606/issn.2317-2762.v0i28p120-143. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/posfau/article/view/43704>. Acesso em: 25 de julho de 2021.

AUAD, Pedro Trindade. E quando o subalterno fala? Ideologia, tradução e ética. *Revista Criação & Crítica, [S. l.]*, v. 1, n. 24, p. 115-130, 2019. DOI: 10.11606/issn.1984-1124.v1i24p115-130. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/criacaoecritica/article/view/145699>. Acesso em: 25 de julho de 2021.

BAZIN, André. The Myth of Total Cinema. In: GRAY, Hugh (trans./ed.). *What is Cinema*. The Regents of the University of California, Califórnia, 1967, p. 23-27.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e*

história da cultura. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012. p. 165-196. Disponível em: <https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/1731>. Acesso em: 25 de julho de 2021.

BERNARDET, Jean-Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1980. (Primeiros Passos).

BORGES, Juliano. Sobre a dialética do esclarecimento, de Theodor Adorno e Max Horkheimer. *Revista Estudos Políticos*, v. 2, n.3, p. 103-106, 2011/1. ISSN 2177-2851. Disponível em: https://periodicos.uff.br/revista_estudos_politicos/article/view/38604. Acesso em: 26 de julho de 2021.

BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1989.

CASTRO, Fernanda Santana Rabello de. “O que o museu tem a ver com educação?” *Educação, cultura e formação integral: possibilidades e desafios de políticas públicas de educação museal na atualidade*. 2013. 131f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

CHAGAS, Mário de Souza. *Imaginação Museal: Museu, Memória e Poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro*. 2003. 307f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

CODATO, Henrique. Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis. *Verso e Reverso*, v. 24, n. 55, ano XXIV, p. 47-56, 2010/1. DOI: 10.4013/44. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/44>. Acesso em: 25 de julho de 2021.

COSTA, Pedro Ferreira. A Corrupção e a Decadência do conceito de Razão em detrimento da Humanidade. *Filogênese*, v. 10, 2017. Disponível em: <https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/FILOGENESE/14.costa.pdf> >. Acesso em: 02 de agosto de 2021.

FREITAS, Francine Lopes De Souza; SANTOS, Amanda de Oliveira; XAVIER, Raimundo Claudio Silva. Apeshit: arte e política no Louvre. VI Encontro Internacional de Jovens Investigadores. *Anais*. Campina Grande: Realize Editora, 2019.

Disponível em:
<<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/57455>>. Acesso em:
02 de agosto de 2021.

GATTAI, Zélia. *A casa do Rio Vermelho*. Rio de Janeiro: Record, 2000.

_____. *Anarquistas, graças a Deus*. Rio de Janeiro: Record, 1979.

GATTI, Luciano. Correspondências entre Benjamin e Adorno. *Limiar*, v. 1, n. 2, p. 178-258, 2014/1. Disponível em:
https://www.academia.edu/12615898/Correspond%C3%A2ncias_entre_Benjamin_e_AdornoAcesso em 26 de julho de 2021.

GOMES, Paulo Emílio Sales. O homem Eisenstein. In: TAVARES, Zulmira Ribeiro de. *Crítica e Cinema* (Suplemento literário d'O Estado de São Paulo). São Paulo: Paz e Terra, 1982.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990.

KANG, Jaeho. O espetáculo da modernidade: a crítica da cultura de Walter Benjamin (tradução de Joaquim Toledo Júnior). *Novos Estudos*, n.84, p.215-233, 2009. DOI: 10.1590/S0101-33002009000200012. Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/237973024_O_espetaculo_da_modernidad_e_a_critica_da_cultura_de_Walter_Benjamin. Acesso em: 26 de julho de 2021.

LEITE, Rogério Proença. A Exaustão das cidades: Antienobrecimento e intervenções urbanas em cidades brasileiras e portuguesas. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v.25, n.72, p. 73-88, 2010. DOI: 10.1590/S0102-69092010000100006. Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/247853953_A_exaustao_das_cidades_anti_enobrecimento_e_intervencoes_urbanas_em_cidades_brasileiras_e_portuguesas. Acesso em: 26 de julho de 2021.

_____. A Inversão do Cotidiano: Práticas Sociais e Rupturas na Vida Urbana Contemporânea. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v.53, n.3, p. 737-753, 2010. DOI: 10.1590/S0011-52582010000300007. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/dados/a/LccrnkQVLvYc5ZyqG3KgnTB/?lang=pt>. Acesso em: 26 de julho de 2021.

LOPES, Thiago Milhomens de Oliveira. *Museu, Cinema e Memória: Uma Análise do uso de Museus como elemento narrativo*. 2019. 52f. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Museologia) – Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília.

MENEZES, Juliana. A Casa do Rio Vermelho: De lugar de memória a lugar literário – uma possibilidade de turismo cultural sustentável em Salvador, Bahia, Brasil. *Dos Algarves: A Multidisciplinary e-Journal*, n. 37, p. 71-87, 2020. Doi: 10.18089/DAMeJ.2020.37.5. Disponível em: <<https://www.dosalgarves.com/index.php/dosalgarves/article/view/232>>. Acesso em: 26 de julho de 2021.

MORAES, Eduardo da Silva de. *Museus e Cinema: uma análise sobre as formas de representação da realidade*. 2014. 74f. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Museologia) – Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília.

NORA, Pierre. Entre Memória e História: a problemática dos lugares. *Projeto História*, v.10, p.7-28, 1993. ISSN: 2176-2767. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/issue/view/851>. Acesso em: 26 de julho de 2021.

O'DOHERTY, Brian. *No interior do Cubo Branco: a ideologia do espaço da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. Estudos. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PROUST, Marcel. *No Caminho de Swann*. São Paulo: Globo, 1993.

RAMOS, Alexandre Dias (Org.). *Sobre o ofício do curador*. Porto Alegre: Zouk, 2010. (Arte: ensaios e documentos).

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Primeiros Passos).

SANTOS, Wanderson Barbosa dos. *O pensamento indisciplinado de Walter Benjamin: teoria crítica, messianismo judaico e o teatro épico nos escritos de 1930 a 1940*. 2018. 200f. Dissertação (Mestrado em Sociologia). Programa De Pós-Graduação em Sociologia, Universidade de Brasília, Brasília.

SANTOS, Milena de Jesus. *O Memorial A Casa do Rio Vermelho: a atuação de Zélia Gattai na base do museu-casa*. 2019. 104f. Dissertação (Mestrado em Museologia). Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

SEPÚLVEDA SANTOS, Myrian. Por uma sociologia dos museus. *Cadernos do CEOM: Museologia Social*, v. 27, n. 41, p. 47-70, 2014. Disponível em: <<https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/rcc/article/view/2597>>. Acesso em: 03 de agosto de 2021.

_____. Museus, liberalismo e indústria cultural. *Revista Ciência Sociais Unisinos – Dossiê Memória e Sociedade*, v. 47, n. 3, p. 189-198, 2011. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/view/csu.2011.47.3.01>. Acesso em: 03 de agosto de 2021.

_____. A imaginação museal: apresentação. *Mosaico*, v. 2, n. 3, p. 101-105 2010. ISSN: 2176-8943. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/mosaico/article/view/64376> >. Acesso em: 03 de agosto de 2021.

SILVA, Joana Angélica Flores. *A representação das mulheres negras nos museus de Salvador: uma análise em branco e preto*. 2015. 113f. Dissertação (Mestrado em Museologia) – Programa de Pós-Graduação em Museologia, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

SUANO, Marlene. *O que é museu*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

THE Carters. Apeshit, 2018. (6 min.), son., color. Disponível em: <<https://youtu.be/kbMqWXnpXcA>>. Acesso em: 03 de agosto de 2021.

XAVIER, Janaína Silva. A fruição da arte nos museus: uma discussão a partir da expografia. *Museologia e Patrimônio*, v. 11, n. 1, p. 202-217, 2018. Disponível em: <http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/view/665>. Acesso em: 26 de julho de 2021.