

OLHARES CRUZADOS: UMA INTERFACE ENTRE CINEMA E MUSEU

CROSSED LOOKS: AN INTERFACE BETWEEN CINEMA AND MUSEUM

Luiz Tadeu da Costa
PPGARTES-UFPA

Resumo

O texto visa elaborar uma reflexão entre o cinema e o museu no que tange às transformações ocorridas nos dois campos desde o séc. XX. Nessa análise vamos usar algumas teorias do cinema, assim como da museologia. Esse cruzamento teórico pode facilitar a percepção das diferenças e semelhanças entre os dois campos.

Palavras-chave:

Cinema; Filme; Museu; Museologia; Teorias.

INTRODUÇÃO

Depois da segunda Guerra Mundial boa parte da sociedade viu ascender o valor de exposição (BENJAMIN, 1994), no compasso de uma sociedade cada vez mais consumista que outorga à imagem o seu principal representante, de tal forma que quanto mais pessoas pudessem ver e serem vistas melhor para uma população ávida por reproduções nos mais diversos aparelhos, que vão ser disponibilizados pela indústria na segunda metade do séc. XX. Aparelhos inclusive que graças aos avanços tecnológicos vão se tornando cada vez menores a ponto de caberem na mão, podendo ser acessados e vistos em qualquer lugar, sem a necessidade de uma sala específica para exibir ou reproduzir uma imagem. Esse cenário corrobora para a emergente cultura visual que também caracteriza as décadas finais do século passado.

Nesse sentido é que propomos aqui aproximar cinema e museu para um diálogo possível, especialmente por ambos serem meios de comunicação e dispositivos da modernidade, embora surgidos em diferentes épocas e em diferentes situações contextuais, o cinema e o museu fazem parte do mesmo projeto colonizador

Abstract

The text aims to elaborate a reflection between the cinema and the museum regarding the transformations that have taken place in both fields since the 20th century. In this analysis we will use some theories of cinema, as well as museology. This theoretical intersection can facilitate the perception of differences and similarities between the two fields.

Keywords:

Cinema; Movie; Museum; Museology; Theories.

que tende a apresentar características universais, que corroboram com o processo de massificação desenvolvido na segunda metade do séc. XX. Esse pressuposto parte de gostos e visões de mundo de determinados grupos dominantes em sociedade, em detrimento de toda uma diversidade humana que, de certa forma, passa a consumir, ou pelo menos querer consumir o cinema e o museu.

Pelo retrovisor da história lançamos um olhar para o cinema e o museu no decorrer das décadas finais do séc. XX, para, sobretudo, enxergar o olhar que o cinema e o museu passam a ter sobre as sociedades na travessia do século XX para o século XXI.

É a partir de uma reflexão intertextual entre o cinema e o museu, no que tange às transformações ocorridas nos dois campos, que vamos aproximar os dois aqui nesse texto, com apoio de algumas teorias do cinema, assim como da museologia. Esse cruzamento teórico pode facilitar a percepção das diferenças e semelhanças entre os dois campos.

CINEMA

O que presenciamos nas décadas finais do séc. XX é o fechamento de muitos espaços

físicos que o cinema ocupava, assim como o surgimento de uma grande variedade de mídias que disponibilizam filmes para serem vistos a sós, dentro de casa, em reunião com amigos ou em outros espaços, de uma outra forma, mais prática, mais cômoda, mais barata e reinventando, assim, outras ritualísticas de ver filmes. É um jeito mais personalizado de curtir filmes e conseqüentemente consumir o cinema.

A jornada do VHS ao Streaming nos evidencia o quanto a sociedade de massa e/ou de consumo mudou sua relação com o cinema e, também, com os filmes. Assim como nos faz enxergar as mudanças socioculturais dessa sociedade, ou seja, de como ela finda um século e entra em outro. A sociedade passa a ter uma relação mais interativa, mas não menos dependente daquilo que a indústria cinematográfica dita e produz, ou seja, aquilo que é o objeto de seu controle, principalmente se formos pensar nos filmes blockbusters¹, atualmente representados por produções oriundas do universo DC² e Marvel³, por exemplo. Os estúdios que impulsionam a indústria cinematográfica trouxeram de volta os super-heróis e as super-heroínas das histórias em quadrinhos para as telas do cinema, caso de filmes como “Mulher Maravilha” (2017) e “Pantera Negra” (2018). São esses personagens, suas narrativas de ação e aventura, carregados de efeitos especiais que atraem milhões de pessoas a irem aos cinemas, mas sobretudo a querer ver e ao mesmo tempo serem vistas nos filmes. É num misto de espetáculo e engajamento social que o cinema atento aos discursos sociopolíticos inicia uma espécie de narrativa de si nesse início de Séc. XXI.

As tradicionais salas de exibição dos filmes, que habitualmente conhecemos como cinema, vão sendo fechadas ou substituídas por salas cada vez menores alocadas em shopping centers espalhados nas cidades. O ritual e porque não dizer culto para ir às salas de cinema, paulatinamente vai se tornando rarefeito. Em contrapartida, não se pode dizer o mesmo sobre a vontade das sociedades em ver filmes, que aumenta, independente do formato ou mídia em que esse produto é exibido. O filme assume o lugar do objeto do cinema, e é o meio pelo qual as pessoas esperam encontrar suas identidades representadas.

Essa representatividade das minorias sociais que o cinema nos seus primeiros tempos não mostrou, tem agora a oportunidade de explorar e pode oferecer por meio de filmes que coadunem com uma demanda reprimida do espectro sociocultural diverso e composto de interseccionalidades da qual hooks (2019) nos faz refletir a partir do termo “agência”. A autora pensa agência numa perspectiva da autonomia, no qual as sujeitas e os sujeitos subalternizados podem ter (e às vezes têm) ação sobre si e sobre suas escolhas, ainda que estejam na margem, pois, como ela mesma fala, é possível se emancipar na e das margens. “O direito a olhar reivindica autonomia, não individualismo ou voyeurismo, mas pleiteia uma subjetividade e coletividade políticas” (MIRZOEFF, 2016, p. 746), ou seja, tem a ver, por exemplo, com a opressão vivida por pessoas negras, que devido o racismo estrutural, são orientadas desde criança a andar com seus documentos de identificação e não olhar para ou no olho do policial, caso este venha fazer algum tipo de abordagem. Esse confronto de olhares com populações subalternizadas tem sido proibido de fazer em sociedade. Daí muitas vezes desdobra o fato de não se olhar, não ser olhado e conseqüentemente ter sido visto de forma estereotipada nos filmes. Fruto da censura, opressão, silenciamentos e apagamentos que vão sendo feitos diariamente na trama do tecido sociopolítico e cultural das sociedades modernas. Daí a necessidade do cinema como instituição se preocupar em produzir filmes cada vez mais voltados para as diversas visualidades que as sociedades apresentam, a fim de seguir aumentando e mantendo um diálogo com um número mais diversificado de públicos.

Entretanto, não se pode esquecer que o filme do séc. XX é herdeiro da fotografia surgida no séc. XIX. Ao longo da primeira metade do séc. XX houve uma tentativa do cinema em superar uma possível banalidade que esta herança poderia ter nas distintas realizações cinematográficas neste século, dada as distintas escolas e recursos técnico-narrativos para se contar uma história fílmica. Esse esforço fez com que as pessoas interessadas por cinema ou atraídas por esse dispositivo da modernidade criassem um vocabulário com o qual pudessem se relacionar com a linguagem desse emergente meio de comunicação. Nesse sentido que falamos de aumento ou popularização do

cinema, ou de seu objeto - o filme, a despeito de fechamentos e redução na capacidade de pessoas por sala de cinema.

MUSEU

Embora muitos estudiosos do campo da museologia concordem que o entendimento moderno de museu tenha nascido com o Iluminismo (sécs. XVII e XVIII), sob a forma de uma instituição pública e destinada ao público, onde o colecionismo está ligado à essa constituição, podemos perceber uma significativa mudança desse entendimento depois da 2ª Guerra Mundial. Em 1945 foi criada a UNESCO (Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura), no ano seguinte foi criado o Conselho Internacional dos Museus (ICOM), uma Organização não-governamental que trata especialmente de questões relacionadas a museus, mantendo uma relação formal com a UNESCO, sendo membro do Conselho Econômico e Social da Organização das Nações Unidas - ONU.

Essas instituições, a partir dos anos de 1960 ainda com dificuldades de reconhecer os esforços do movimento para uma Nova Museologia com seus modelos de museus de base comunitária, aos poucos vão compreendendo o sentido agregador da proposta. As contribuições teóricas da Mesa-Redonda de Santiago do Chile, em 1972, são marcos definitivos para o avanço do movimento da Nova Museologia que oficialmente difunde suas bases em 1980, com a Declaração de Quebec. Esses marcos são fundamentais para se entender a criação de novas tipologias de museus que atendam novas demandas de público e sobretudo se compreenda o alargamento do que vem a ser patrimônio e museu para uma sociedade:

Durante toda a primeira metade do século XX, as ações de preservação e de pertença do patrimônio cultural, no que tange às referências arquitectónicas, centravam-se, quase que exclusivamente, na preservação dos edifícios/monumentos que detivessem significados históricos, de unicidades/raridades, de antiguidade e sobretudo de urbanidade; no que tange as referências museológicas, a preservação estava voltada para as referências materiais e móveis do patrimônio cultural (PRIMO, 2011, p. 31).

Nesse sentido, mais alargado do quem vem a ser patrimônio e museu, que desde 1964, com a Carta de Veneza, o pensamento para a Nova Museologia se alinha ao do pedagogo brasileiro

Paulo Freire (1921-1997), que desenvolveu um pensamento pedagógico assumidamente político. Para a Nova Museologia, os novos tipos de museus são pensados com o objetivo de conscientizar as pessoas a verem esses espaços como lugares de suas representações históricas e memorialísticas, portanto, os ecomuseus, museus de comunidade, museus de território e tantos outros tipos de museus da chamada Sociomuseologia ou Museologia Social requerem que as pessoas se apropriem desses espaços e se transformem nas protagonistas daquilo que o museu, enquanto dispositivo social, possa, tecnicamente, salvaguardar e comunicar. Partindo da ideia de ponte "... tornar-se um espaço para chegar ao destino, um ponto de encontro das diferenças, uma configuração não só capaz de informar, mas, acima de tudo, inspirar. O local deve falar por diversidade e sua preservação, de proximidade e as ligações por pontes de construção, que, ao mesmo tempo admiti e nega separação" (SÖLA, 2001, p. 59). O museu deve ser um espaço mediador onde o entendimento às práticas de valorização dos patrimônios avancem nas cidades e envolvam cada vez mais pessoas para que percebam o patrimônio como ferramenta de conhecimento e transformação social.

Nessa perspectiva que o entendimento de museu se aproxima à ideia de museón, que em sentido freiriano é um espaço aberto ao diálogo e as distintas representatividades, ou seja, um espaço horizontalizado, diferente da verticalidade presente na ideia moderna de museu com base iluminista. Paulo Freire dizia que a escola conservadora procura acomodar os alunos ao mundo existente. A educação que ele defendia tinha a intenção de inquietá-los. Isso pode ser aplicado ao museu especialmente no que se refere à chegada da Sociomuseologia, cuja movimentação no campo epistêmico dos museus inquieta e subverte a base museológica tradicional e, também, a relação das pessoas com os museus, que passam a ver o museu de outra forma e, conseqüentemente, serem vistas nos museus. Para a Sociomuseologia é essa gente, com suas experiências relacionada ao território que vive, que faz o museu ser social, não somente a equipe técnica especializada. Esse saber precisa se juntar ao saber local, empírico, para se construir uma nova ideia de museu em sociedade.

Assim como para Hélio Oiticica⁴, “o museu é o mundo”, para a Sociomuseologia o mundo media os ensinamentos dos seres humanos em sociedade, premissa para se entender sobre liberdade, democracia, expressão, transformação e criação coletiva. Daí o museu servir como um instrumento para essa tomada de consciência e transformação social. Partindo da realidade cotidiana das pessoas que se faz um museu, assim como partir da realidade do discente favorece a inclusão da pessoa no processo ensino-aprendizagem e certamente a sua leitura de mundo se torna parte integrante desse todo que começa a fazer sentido para a pessoa. Esse se tornar parte integrante do processo corrobora para a transformação, ou seja, uma reinscrição da e na realidade, onde são sujeitos da própria história. Aqui podemos de novo referendar o museu porque com essa transformação, o sujeito transformado pode interagir mais com o museu saindo da mera condição de contemplador do que lhe é exposto. É preciso fazer as pessoas entenderem que os objetos museológicos têm a ver com a vida delas, daí a permanente transformação de tudo, das coisas e das pessoas, ou seja, se perceber sendo, sendo alguém dentro desse mundo, de um lugar, daquela realidade, por isso que o museu é um constante campo de disputa pelo poder, um ambiente de constante conflito político-cultural.

CINEMA & MUSEU

“Cinema emerged out of the same impulse that engendered naturalism, court stenography, and wax museums” (MANOVICH, 2016, p. 21), ou seja, cinema e museu podem ter um tronco em comum do qual desdobram-se outras possibilidades técnicas que parecem contar histórias diferentes. Talvez a “pegada” que ambos apresentam atualmente pela representatividade seja uma maneira de re-apresentar as sociedades na tela ou em um espaço museológico, tanto ao cinema, como ao museu um desafio árduo, na medida que cada qual procura encontrar em seus contextos específicos uma linguagem que melhor se identifique com os seus públicos, que narrem suas realidades de uma forma a agregar a complexa diversidade do mundo que cerca tanto o cinema, quanto o museu.

A montagem está presente tanto no cinema como no museu, e é imprescindível tanto para o filme, quanto para uma exposição museológica. Esse

pode ser um elo possível entre cinema e museu, dentre tantos outros, já que a montagem é uma engrenagem importante para que tanto cinema e museu ganhem visibilidade diante da sociedade, inclusive nos dois casos dependem muito de técnica para alcançar o querer de seus públicos. Na montagem está a forma de como o cinema e o museu engendram as histórias, reproduzem os acontecimentos sociopolítico e culturais, seja em um filme ou em uma exposição, sem nenhuma delas ser necessariamente uma obra de arte. Provavelmente, o montador está para o cinema, assim como o curador está para o museu, são atores importantes desses dispositivos.

Nessa engrenagem, quanto mais o montador e o curador romperem com a ideologia historicista menos fetichizam o filme e o objeto museológico, respectivamente.

O historicismo apresenta uma imagem eterna do passado, enquanto o materialismo histórico tem um envolvimento particular com ele (CRIMP, 2005, p. 181). Esse envolvimento destrói a linearidade da história, colocando-a original, nova, cada vez que se apresenta, seja na película ou numa exposição. Esse tipo de reapresentação que pode atrair novos públicos ao cinema e ao museu. É essa possibilidade que nos faz perceber uma crescente quantidade de pessoas se apropriando do dispositivo cinema e do dispositivo museu. Cinema indígena e/ou Museu da Maré (RJ) são exemplos reais dessa apropriação e reapresentação. “O direito a olhar é, então, a reivindicação por um direito ao real” (MIRZEOFF, 2016, p. 749), ou seja, sem nenhuma idealização platônica ou divinização das coisas do mundo sensível. O direito a olhar é um território de fronteira, lugar do entre. Talvez seja uma forma desses dispositivos socioculturais e midiáticos reinventarem ou re-significarem suas potências indiciais. Há outras realidades para além da encantadora realidade oportunizada pela era digital ou pelo mundo virtualizado na internet, que esses dispositivos podem e precisam explorar. Quem sabe até se deixar ser explorados por outros grupos de pessoas que ainda não se apropriaram deles como necessitam?

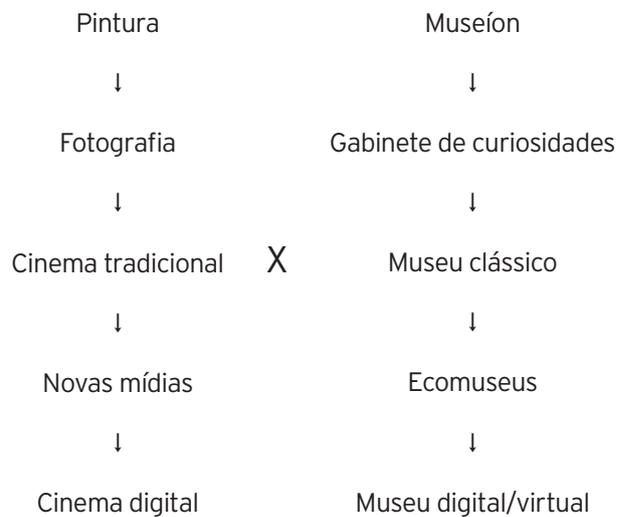
Pensa-se muito atualmente sobre as mudanças que a realidade virtual traz ao cinema e ao museu, mas precisamos antes de tudo fazer algumas perguntas, como: que realidade é essa que o

“bom filme” feito por “grandes realizadores” apresentavam? Também há de se questionar que “grande” plateia era essa que foram formadas ao longo dos séculos passados? Será que havia uma correspondência entre o público desses dois dispositivos - Museu e Cinema, do mesmo modo que havia uma correspondência desses públicos verem objetos expostos em gabinetes de curiosidades e posteriormente em documentários filmados? De que forma esse público atravessou os séculos XVII, XVIII, XIX e XX se acostumando a ver imagens tanto no museu, com no cinema que retratasse a perspectiva do seu olhar sobre a realidade que os cercava?

Se as respostas às perguntas acima forem positivas, estamos a falar do cerne dos universais, segundo Kant, e provavelmente a constituição da visualidade, entendendo que “visualizar é produzir visualidade, ou seja, é fazer os processos da história perceptíveis à autoridade dos dispositivos” (MIRZEOFF, 2016, p. 747), ou seja, prática de poder comum desde o séc. XIX que se consolidam no XX. Portanto, questiona-se aqui o índice de realidade com o qual tanto o museu quanto o cinema trabalhavam. De que realidade esses dispositivos culturais extraíam o subsídio para os seus produtos - exposição e filmes? E com que pensamento empreendiam caminhos para o conhecimento?

Na perspectiva da visualidade, todo o trabalho é para que menos ainda os subalternizados sejam vistos, é uma forma de apagamento para não se verem e não serem vistos, por que não há destaque positivo daquilo que de fato caracteriza ou representa esses grupos, pelo contrário, os grupos precisam se parecer com as autoridades, parecendo uma cópia malfeita do senhor, do visto como herói. Sem qualquer autonomia de ser quem de fato é. Em alguns casos, quando autorizam esses grupos aparecerem, vem em tom jocoso, de comédia, risível e grotesco. A piada pronta para o sarcasmo perverso da branquitude. Dessa forma, quem está no poder controla e perpetua a sua visualidade heroica, impossibilitando assim qualquer autonomia para que outros grupos se vejam ou sejam vistos. Essa perspectiva de visualidade dá brecha para o avanço do narcisismo e todos seus mecanismos de autorrepresentação.

Considerando o quadro abaixo como uma breve correspondência histórica do cinema e do museu, procuramos tecer alguns comentários, quanto aos seus surgimentos, procedências e transformações:



Podemos perceber que tanto o cinema quanto o museu desembocaram atualmente na era do digital, o que requer uma atenção ao que esse processo de digitalização impacta no funcionamento desses dois dispositivos. Também se pode perceber que o movimento está presente nos dois dispositivos e que de acordo com o contexto apresentam mudanças com novas possibilidades de adaptação. O movimento inclusive é uma das características mais associadas ao cinema, desde seus primórdios, como por exemplo os movimentos manuais para animar a imagem projetada até às tecnologias digitais, que provavelmente é evidenciada nos filmes em 3D, cujos realizadores fazem parecer reais, com novas paisagens que se tornam críveis aos olhos de espectadores com auxílio de computadores de última geração. Essas inovações tecnológicas que acompanham a história do cinema, e que agora podem ser conferidas no digital, de certa forma fazem o cinema retornar às suas origens, quando apresentava uma vulnerabilidade à pintura e à fotografia. Ainda assim, a realidade virtual de hoje possibilita romper com tela, atores, cenários e histórias que estão numa estrutura daquilo que ajudou a se entender como cinema ao longo do séc. XX.

Seguindo uma espécie de subordinação à uma lógica sequencial, importante destacar

que a fotografia é herdeira da pintura e de seus muitos gêneros estilísticos, assim como o cinema é herdeiro da fotografia. A luta por uma autonomia da fotografia e do cinema não foi apenas por linguagem própria para cada uma dessas expressões, mas sobretudo para se firmarem como Arte. Na medida que os pintores queriam que seus quadros fossem vistos por uma pessoa, o apelo dirigido às massas faz com que o cinema consolide a contemplação de imagens por um público cada vez maior, público este que hoje certamente não caberia em salas de exibição alocadas em shopping centers nas cidades. Os movimentos que vem transformando o entendimento sobre o que é o cinema no séc. XXI se importa mais em abrigar quantidade crescente de pessoas que acessam filmes atualmente em plataformas de streaming e em atender as demandas de simultaneidade de milhões de acessos que as pessoas fazem de diferentes suportes, nas mais distintas partes do mundo.

A questão das novas mídias, do VHS ao smartphone, corrobora bastante para explosão da imagem, assim como nos ajuda a entender os movimentos de mudança na relação com o cinema e o museu nas últimas décadas do séc. XX. O processo de democratização ou abertura democrática possibilitou modos de exibição que vem favorecendo tecnicamente tanto o cinema, quanto o museu em suas narrativas, nos seus interesses em querer narrar histórias que passam por um processo de seleção mais próxima da vida cotidiana das pessoas. Dentro desse contexto ocasionado pela revolução digital, sem dúvida alguma a telefonia celular merece um destaque especial por ter impactado para uma mudança de paradigma na relação das pessoas com esses dispositivos culturais, devido a avassaladora popularidade e acessibilidade tecnológica do smartphone. “A tecnologia da telefonia e do acesso wireless à internet tem moldado a dimensão sociocultural de novos aplicativos “matadores” o que tornou o DVD tão obsoleto quanto a fita de vídeo e o CD” (ELSAESSER, 2018, p. 184), a rapidez e a expansão dessa tecnologia é responsável por toda uma transformação de realidade na virada do século XXI que está só no começo, ou seja, ainda vem muita revolução por aí.

Essas mudanças também impactam os museus. Os museus clássicos, por sua vez, procuram se atualizar investindo em inovações tecnológicas que possam controlar melhor seus acervos, com sistemas digitais na documentação, na conservação, assim como na comunicação museológica. Algumas exposições nesse tipo de museu apostaram em iluminação de fibra ótica, monitores de led, totens eletrônicos, projeções em 3D, áudio guia, transformando o espaço expositivo num lugar “high technology”, assim como muitas instituições museais abriram conta em redes sociais, com intenções de atrair mais público e assim se distanciar da imagem de “depósito de coisa velha” associada ao museu no imaginário popular. Por outro lado, os sociomuseus investiram muito mais na história e memória das pessoas de suas comunidades, delegando a elas a oportunidade de se apropriarem do museu, transformando-o em um lugar possível de suas representações. É por aí que se consegue ver a tecnologia como consequência do processo, ainda que de forma precária, mas ainda sim um usufruto legítimo daquilo que essas pessoas dispõem de equipamentos da era digital. É um movimento que de alguma forma apresenta uma insubordinação, muda uma lógica museológica que vem desde o colecionismo e as técnicas de salvaguarda dos objetos, visto que alguns desses sociomuseus nem acervo possui, porém integra, interage com a ideia de museu.

A-FINAL ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Talvez se esteja falando aqui de uma episteme que dispositivos coloniais como o cinema e o museu precisem elaborar para ficarem menos dependentes das ondas de progresso ditadas pelo capitalismo ou totalitarismo, afinal deve haver outras possibilidades de reger esses dispositivos que “um arqueólogo das mídias percebe o que está ausente ou o que foi suprimido” (ELSAESSER, 2018, p. 186). Devemos pensar nas descontinuidades, nas lacunas, naquilo que a história do cinema e do museu ainda não contaram e que podem estar em fragmentos perdidos no tempo e em algum espaço.

Olhares cruzados: uma interface entre cinema e museu nos faz refletir para onde vamos com essa fome por mobilidade, instantaneidade, simultaneidade e interatividade que persiste

desde o primórdio desses dois dispositivos ou desde quando o “valor de exposição” se tornou a tônica para a existência desses dispositivos em uma sociedade massificada pelo consumo de produtos industriais feitos em larga escala. Muitas vezes essas problemáticas nos escapam e estão para além de nossa capacidade de compreensão do visível, ou seja, não são dimensionadas e administradas conscientemente por quem faz cinema e museu. Há de se considerar, portanto, o imprevisto, o traído, aquilo que foge por entre os dedos das mãos de quem se acha dono do instrumento, de quem se acha capaz de controlar e manipular de um único jeito. A história do cinema e do museu nos mostra o contrário, ou seja, eles têm uma propriedade que talvez dependa cada vez mais de coletivos para explorá-los e assim ir se descobrindo o que está por vir. “O digital inaugura um cinema para os cegos ou de cegos...” (...) “o digital pode preencher a lacuna entre o visível e o invisível do mundo, tornando-se, assim, o fundamento sobre o qual o cinema pode ser reinventado como o foi tantas vezes” (ELSAESSER, 2018, p. 191-192). Esse processo de refazer e reinventar pode evidenciar um entre na articulação do visível e invisível que provavelmente desaparece de nossos olhos e o qual devemos adentrar para enxergar o novo tanto do cinema como do museu, são interfaces que aproximam e podem tornar esses dois dispositivos ainda mais potentes nos próximos séculos, como espelhos que podem descobrir a própria imagem e assim realizar ações contínuas que possam agregar cada vez mais as populações.

Se entendermos o museu como um meio de comunicação, ele não está isento de sofrer os impactos oriundos de todas as transformações que vem acontecendo ao longo do tempo. Como já foi dito aqui, ao longo do séc. XX presenciamos o cinema se transformar e se reinventar algumas vezes. Qual será a reinvenção, a performance dos museus no séc. XXI? O que já podemos perceber é que desde a pandemia de COVID-19 os museus, independentemente do modelo museológico, têm acelerado um movimento de mudança, sobretudo para manter uma comunicação com seus públicos, seja o museu clássico, seja o museu de base comunitária. Nesse sentido, é crescente a migração de museus para o espaço digital, assim como a criação de perfis de

museus em redes sociais. Essas redes tendem a balançar ainda mais se considerarmos a criação de museus virtuais, ou seja, aqueles que só existem no espaço da web. Então, é provável que um fazer museológico voltado para esse lócus cibernético cresça com mais ênfase ao longo desse século.

É verdade que essas transformações foram mais visíveis nos meios de comunicação de massa, que têm um alinhamento muito maior com a indústria, com o mercado, com a relação custo-benefício, com a preocupação do lucro. Entretanto, o museu como instituição deve se preocupar com outros agenciamentos de exposições, documentação, conservação, publicação de catálogos, livros, artigos, enfim documentos cada vez mais voltados para as diversas visualidades das sociedades, no intuito de aumentar e manter um diálogo com um número mais diversificado de públicos, tornando-os mais participativos e colaborativos, para combater os laços do sistema capitalista ligados ao estado burguês que permanecem fortes e “mascarados” de um esquema de sofisticação que reforçam e aprofundam suas relações de opressões, já que “a modernidade é definida, como a expansão do capitalismo em escala mundial, tendo sua fonte na descoberta da América e na colonização” (QUIJANO, 1992).

Portanto, o museu precisa de práticas que o tornem dispositivos combativos. É necessário trabalhar as contradições citadas acima, aliando os interesses museológicos às condições e necessidades reais da sociedade civil vislumbrando ser um espaço instrumentalizado capaz de mobilizar as pessoas em torno de um objetivo comum.

NOTAS

01. São obras de entretenimento, incluindo filme de longa metragem, de enorme sucesso de bilheteria.
02. Editora estadunidense especializada em história em quadrinhos, criada em setembro de 2009, situada em Burbank, na Califórnia. A DC é uma subsidiária da Warner Bros.
03. Editora estadunidense, considerada a maior editora especializada em história em quadrinhos. A Marvel fundada em 1939, está localizada em

Nova Iorque. Desde 2009 a The Walt Disney Company adquiriu a Marvel Entertainment, a empresa mãe da Marvel.

04. Artista performático, escultor e pintor brasileiro, nascido no Rio de Janeiro (1937-1980). Suas obras caracterizam-se “por um forte experimentalismo e pela inventividade na busca constante por fundir arte e vida. Seus experimentos, que pressupõem uma ativa participação do público, são, em grande parte, acompanhados de elaborações teóricas, com a presença de textos, comentários e poemas.” (ITAÚ CULTURAL. Enciclopédia. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa48/helio-otica>. Acesso em: 20 dez.2021).

REFERÊNCIAS

BELTING, Hans. **O fim da história da arte:** uma revisão dez anos depois. Tradução: Rodnei Nascimento. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política:** ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução Sérgio Paulo Rouanet. Prefácio Jeanne Marie Gagnebin. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense (Obras escolhidas Vol. 1), 1994.

CRIMP, Douglas. **Sobre as ruínas do museu.** Tradução: Fernando Santos. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

ELSAESSER, Thomas. O cinema digital e o dispositivo: aquelasologias, epistemologias e ontologias. IN: **Cinema como arqueologia das mídias.** Org.: Adilson Mendes. Tradução: Carlos Szlak. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2018. p.181-194.

GOB. André; DROUGUET, Noémie. **A Museologia:** história, evolução, questões atuais. Tradução: Dora Rocha e Carlos Alberto Monjardim. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2019.

hooks, bell. Olhar opositor: mulheres negras espectadoras. In: **Olhares negros:** raça e representação. Tradução: Stephanie Borges. São Paulo: Elefante, 2019.

MANOVICH, Lev. **What is a digital cinema?** Shane Denson & Julia Leyda (eds), Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film (Falmer: REFRAME Books, 2016), p. 21-51.

MIRZOEFF, Nicholas. **O direito ao olhar.** Campinas: ETD. v.18. n.4. 2016, p. 745-768.

PRIMO, Judite. Documentos básicos de Museologia: principais conceitos. **Cadernos de Sociomuseologia,** Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas, n.41. 2011, p. 31-44.

QUIJANO, A. **Colonialidad y Modernidad-racionalidad.** In: BONILLO, H. (Comp.). Los conquistados. Bogotá, Tercer Mundo Ediciones; FLACSO, 1992.

SÖLA, Tomislav. Bridges: a museum for a globalizing world. **Museum International** (UNESCO, Paris), Nº. 209 (Vol. 53, Nº. 1, 2001), p. 59.

SOBRE O AUTOR

Luiz Tadeu da Costa é doutorando em Artes do PPGArtes/ICA/UFPA; Professor e atual coordenador do Curso de Bacharelado em Museologia da FAV/ICA/UFPA; Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP; Especialista em Museologia pelo MAE/USP. Membro do grupo de pesquisa Bordas Diluídas: questões da espacialidade e da territorialidade na Arte Contemporânea, coordenado pelo professor doutor Orlando Maneschy. Seus focos de interesse são Arte, Cultura, Educação, Museus e Museologia. E-mail: luiztadeu@ufpa.br