

Daniel Grizante; Mirtes Marins De Oliveira *

Uma reflexão sobre o design de exposições e o modelo dos parques de diversões¹

*

Daniel Grizante é professor, diretor de arte e motion designer. Doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2007). Desde 2002, anima aberturas para programas de TV e filmes, videoclipes e comerciais. Junto ao Estúdio Preto e Branco, desenvolveu peças audiovisuais para espetáculos, eventos empresariais e exposições em espaços culturais, como o Museu da Imigração, Memorial da Resistência, CCBB, FIESP, Museu Casa Portinari e SESC-SP, com algumas animações premiadas pelo ICOM International Committee for Audiovisual, New Technologies and Social Media. Atualmente leciona na graduação do IED SP e na pós-graduação no SENAC. <dzante@gmail.com>
ORCID 0000-0002-7776-1671

Resumo Este artigo compara as características das atuais exposições-espetáculo desenvolvidas sob o paradigma do design de exposições e o modelo estabelecido pelos parques de diversões. Para tal, serão pontuados momentos históricos importantes a partir de estudos de Tony Bennett e de Sonia Salcedo Del Castillo para compreensão de características tais como a popularização das exposições, a relação entre as mostras e os museus, além das definições das qualidades das feiras e dos parques de diversão. Finalmente, será apresentado uma descrição e análise da exposição “Leonardo Da Vinci - 500 anos de um gênio”, apresentada em São Paulo em 2019 no MIS Experience, tendo em vista os assuntos levantados pela pesquisa.

Palavras-chave Exposição, Design de exposições, Museu, Parque de diversões.

Mirtes Marins De Oliveira é Curadora, pesquisadora e docente da pós-graduação (mestrado e doutorado) em Design na Universidade Anhembi Morumbi. Pós-Doutorado em Educação - DE-USP. Possui graduação em Educação Artística-Artes Plásticas pela Universidade de São Paulo (1986), mestrado (1997) e doutorado (2002) em Educação: História, Política, Sociedade pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

<mirtescmoliveira@gmail.com>
ORCID 0000-0002-7132-0875

A reflection on the design of exhibitions and the model of amusement parks

Abstract *This article compares the characteristics of current exhibitions-show developed under the exhibition design paradigm and the model established by amusement parks. To this end, important historical moments will be punctuated from studies by Tony Bennett and Sonia Salcedo Del Castillo to understand characteristics such as the popularization of exhibitions, the relationship between exhibitions and museums, in addition to the definitions of the qualities of fairs and amusement parks. Finally, taking considerations based on the issues raised by the research, will be presented a description and analysis of the exhibition “Leonardo Da Vinci - 500 years of a genius” at MIS Experience in São Paulo, 2019.*

Keywords *Exhibition, Exhibition design, Museum, Amusement parks.*

Una reflexión sobre el diseño expositivo y el modelo de parques de atracciones

Resumen *Este artículo compara las características de las exposición-espectáculo actuales desarrolladas bajo el paradigma del diseño expositivo y el modelo establecido por los parques de atracciones. Para ello, se puntuarán momentos históricos importantes a partir de estudios de Tony Bennett y Sonia Salcedo Del Castillo para comprender características como la popularización de las exposiciones, la relación entre exposiciones y museos, además de las definiciones de las cualidades de ferias y parques de atracciones. Finalmente, tomando consideraciones basadas en los temas planteados por la investigación, se presentará una descripción y análisis de la exposición “Leonardo Da Vinci - 500 años de un genio” en MIS Experience en São Paulo, 2019.*

Palabras clave *Exposición, Diseño de exposiciones, Museo, Parques de atracciones.*

Introdução

Neste início de século XXI, vimos o crescimento exponencial de exposições que flertam com a ideia do entretenimento. São exposições-espetáculo com filas enormes que se formam para visitar experiências virtuais, imersivas e cenográficas. Recordes de público são ostentados pelos museus mundo afora. No primeiro semestre de 2019, por exemplo, observou-se o aumento de 61% no público dos museus brasileiros, totalizando 2.758.633 visitantes².

No mesmo ano, a exposição Dreamworks, no CCBB-RJ contabilizou um público diário de 11.380 visitantes³.

Instalações audiovisuais e interativas, realidade virtual, games, simulações são oferecidas em contexto cenográfico altamente planejado por equipes multidisciplinares: curadores, cenógrafos, designers, arquitetos, sound designers, animadores, entre outros, trabalham em conjunto para trazer aos públicos uma experiência diversa daquela que o museu ou exposições convencionais ofereciam até então. A criação de uma exposição expande-se para além da curadoria e da expografia e passa a ser vista como projeto de design, devido a sua complexidade e ao diálogo intenso com outras disciplinas.

Essas mostras são dos mais variados tipos, desde a exibição de acervos de arte de todos os períodos e tradições, passando por investigações sobre indivíduos ou linguagens da cultura popular como do cinema, música, literatura e quadrinhos, até imersões em temas imateriais ou conceituais. É possível citar alguns exemplos: exposições permanentes do Museu do Futebol em São Paulo e do Museu do Amanhã no Rio de Janeiro, as exposições temporárias apresentadas no Museu da Imagem e do Som de São Paulo, como “George Méliès, o mágico do cinema” (2012) “David Bowie” (2014), “Quadrinhos” (2018). O que todas compartilham é a *mise-en-scènes* — termo provindo da prática teatral e cinematográfica que significa a construção da cena em todos seus elementos, como os cenários, posicionamento dos personagens, iluminação e, no cinema, enquadramento da câmera. O termo é usado por Sonia Salcedo Del Castillo em “Cenário da Arquitetura da Arte” (2008, p.231) para descrever esse tipo de configuração expositiva na qual busca-se a espetacularização por meio da criação de espaços cenográficos compostos por elementos similares a estes descritos no teatro e no cinema. Sai-se assim da tradição museológica do cubo branco, mas também das experiências pós-modernas de configurações do espaço expositivo com instalações e apropriações afinal, agora, busca-se a familiaridade do público ao espaço cênico.

O surgimento e expansão desse tipo de exposição, entretanto, não é algo que se deu recentemente. Del Castillo (2008) aponta que o movimento nessa direção se fortalece com as exposições de arte Pop nos anos de 1960 nos Estados Unidos e Europa. A arte então apresenta imagens massificadas e assim ocupa o espaço elitizado de museus e galerias, que pareciam abrir suas portas para a cultura de públicos de diversas origens e interesses. A autora aponta também que os acervos dos museus perdem espaço para as

exposições temporárias e surge o museu como centro cultural com a inauguração em 1977 do Centro Pompidou em Paris. Esse contexto parece apontar para a transformação da exposição em evento de entretenimento.

Em 1981 – apenas quatro anos após a inauguração do Pompidou – Jean Baudrillard em um texto intitulado O Efeito Beaubourg⁴, nos conta o que vê acontecer com o surgimento desse novo espaço expositivo na cidade:

“As massas afluem a Beaubourg como afluem aos locais de catástrofe, com o mesmo impulso irresistível. Melhor: elas são a catástrofe de Beaubourg. O seu número, a sua obstinação, o seu fascínio, o seu prurido de ver tudo, de manipular tudo é um comportamento objectivamente mortal e catastrófico para qualquer empreendimento. Não só o seu peso põe em perigo o edifício como a sua adesão, a sua curiosidade aniquila os próprios conteúdos desta cultura de animação.” (1981, p. 87)

Esse recorte de seu texto, que em primeiro momento nos parece demonstrar um incômodo pungente com a popularidade do centro cultural, aqui nos serve somente para compreender o impacto que a criação desse espaço tem na sociedade. No entanto, para ser justo com o autor, o que Baudrillard está nos apontando é que, em sua opinião, existe um descompasso entre o que é apresentado dentro de Beaubourg e seu exterior. A “carcaça” – parte externa do edifício que apresenta uma **fluidez** (tubos, fiações, ventilação, escadas rolantes) – é diferente da parte interna e seus conteúdos (obras, objetos, livros, funcionários) onde nada circula, **nada flui**. “Beaubourg: um exterior móvel, comutante, *cool* e moderno – um interior crispado sobre os velhos valores” (Op. Cit., p. 83)

A crítica de Baudrillard ocorre em um período no qual o Centro Cultural, recém-inaugurado, apresenta uma coleção herdada do Museu de Luxemburgo, do Museu Nacional de Arte Moderna e do Centro de Criação Industrial, composto basicamente de artistas franceses históricos e algumas pontuais obras de arte de artistas de outros países. São obras de Henri Matisse (1869-1954), Robert Delaunay (1885-1941), Georges Braque (1882-1963) e Pablo Picasso (1881-1973), por exemplo. A política de aquisições do Pompidou muda com a construção do novo prédio de autoria dos então desconhecidos arquitetos Richard Rogers, Renzo Piano e Gianfranco Franchini e a coleção se expande gradativamente para abarcar a arte contemporânea. Ao longo dos anos vão sendo incorporados novos territórios da criação como a fotografia, a imagem em movimento, os filmes e vídeos experimentais. Em 1992, abre-se espaço a uma programação de performance, exibição de filmes, palestras, simpósios e debates e em 1993 cria-se as coleções de arquitetura e design (CENTRE POMPIDOU, 2019). O que nos justifica de certo modo a opinião expressa por Baudrillard nesse momento específico e que talvez não se justifique posteriormente, se olharmos as mudanças de acesos e programação do famoso espaço cultural. Mantem-se, no entanto, uma semelhança entre os públicos daquele momento e o de hoje. Tendo o local

se tornado um importante ponto de turismo cultural da cidade de Paris, atrai um público consumidor muito semelhante ao descrito pelo autor.

Apesar deste deslocamento histórico, em outro momento, Baudrillard faz uma importante constatação que nos parece relevante sobre as exposições-espetáculo citadas anteriormente e que ocorrem hoje. Ainda refletindo sobre as relações do público com o Centro Pompidou, ele diz:

“As pessoas têm vontade de tomar tudo, pilhar tudo, comer tudo, manipular tudo. Ver, decifrar, aprender não as afecta. O único afecto maciço é o da manipulação. [...] Trata-se de facto de um universo tátil, já não visual ou de discurso e as pessoas estão diretamente implicadas num processo: manipular/ser manipulado, arejar/ser arejado, circular/fazer circular, que já não é do domínio da representação, nem da distância nem da reflexão. Qualquer coisa que tem a ver com o pânico e com o mundo do pânico.” (1981, p.92-93).

O que nos parece aqui curioso é o modo como Baudrillard descreve sua observação da experiência dos visitantes de exposições – no caso específico as do Centro Pompidou – estes que agora buscam manipular e circular e não refletir, ver, decifrar, apreender. Trata-se de uma mudança não só no comportamento dos públicos no espaço expositivo, mas também nas motivações pelas quais se sente compelido a superlotar esses espaços especializados.

Esse comportamento e motivação dos visitantes nos parece familiar se olharmos para as grandes exposições que ocorrem atualmente nos grandes centros urbanos, em especial nas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro, de onde nos é possível observar, mas imaginando também que seja algo global, visto que muitas dessas exposições possuem itinerância internacional. A exposição “Leonardo Da Vinci - 500 anos de um gênio”, por exemplo, em exibição na cidade de São Paulo desde 2 de novembro de 2019 e ainda em cartaz no momento que este artigo é escrito, já esteve em 85 cidades, 6 continentes, e com mais de 7.5 milhões de visitantes, segundo informações no site oficial da empresa que a concebeu, a *Grande Exhibitions* (grandeexhibitions.com).

As pessoas parecem se direcionar e se aglomerar nesses espaços, aclamados por demanda popular, como se fossem compelidas a estar ali sob o risco de, caso a percam, estarem apartadas de uma experiência contemporânea de oportunidade única na vida. E assim, ir e experimentar é mais importante do que ver, refletir, decifrar e apreender. Registrar a sua presença se torna também compulsório, seja tirando selfies ao lado das obras ou em espaços especialmente pensados para tal fim onde, uma cena divertida e inofensiva é especialmente construída para o visitante se acomodar com sua câmera acoplada em seu aparelho celular e registrar sua presença para divulgar socialmente em suas redes. As exposições já preveem esses espaços em seus projetos expositivos, e em muitos casos disponibilizam até mesmo um gentil monitor que auxilia os visitantes no registro fotográfico adequado para tal fim. A proibição do ato fotográfico e do uso de aparelhos sonoros dentro de museus e exposições já caiu há alguns anos.

Ao visitarmos essas exposições, o que está exposto não é mais a arte materializada em objetos, filmes, documentos e instalações mas sim a própria imensidão de público que para lá se desloca e circula ordenadamente, do mesmo modo que Baudrillard observava em outros tempos: “Em rigor, o único conteúdo de Beaubourg são as próprias massas, que o edifício trata como um conversor, como uma câmara escura ou, em termos de input-output, exatamente como uma refinaria trata um produto petrolífero ou um fluxo de matéria” (BAUDRILLARD, 1981, p.88).

Mas, entre o surgimento do Centro Pompidou e as exposições-espetáculo desse início de século XXI muito se passou. É importante pontuar que, a partir dos anos de 1980, os grandes museus ocidentais de arte foram ampliados e passaram a ter uma aparência distinta da que tinham como museus históricos: “...o papel do museu conservador e propagador de uma narrativa histórica deu lugar ao de museus hospedeiros e propagadores de pacotes expositivos”. Esse “pacote expositivo” é constituído de “...mediações, tematizações, ambientações, publicidade e informações no sentido de atrair a esfera pública” (DEL CASTILLO, 2008, p. 232). Os objetos de arte não são mais simplesmente expostos em ambientes neutros, mas sim, segundo a perspectiva de algumas dessas instituições, requerem o citado *mise-en-scènes* além de outras estratégias do mundo do espetáculo, como o fazem, por exemplo, no teatro e na música.

Portanto, se por um lado o evento “exposição” tornou-se cada vez mais popular ao longo da segunda metade do século XX, uma parte considerável das instituições de museus também se adaptou a esse público tentando cada vez mais se aproximar de seus desejos de presença, experiência e entretenimento. Mas afinal, de que são constituídas essas exposições?

As exposições e os museus

É necessário refletirmos sobre o largamente utilizado termo “exposição”, afinal por mais que ele tenha se conectado ao universo da arte de modo tão profundo ao longo dos anos, parece que hoje ele expandiu seu campo semântico.

De início, em consulta ao dicionário, os três primeiros significados de “exposição” são: “1. apresentação organizada de um assunto, oralmente ou por escrito; explanação... 2. conjunto de objetos similares, expostos para a visitação pública <e. de quadros>. 3. o local onde esses objetos ficam expostos” (HOUISS; VILLAR, 2009). Daqui, podemos sinalizar alguns elementos que podem nos ajudar nessa definição: (a) apresentação organizada, (b) conjunto de objetos, (c) visitação pública e (d) local. Apesar de não realizar referência direta ao mundo da arte, surge no exemplo dado pelos autores a ideia da exposição de quadros, esse sim, de referência direta a produção artística.

Todos os quatro elementos destacados (a, b, c, d) estão presentes nos exemplos do que são exposições na tentativa de mapeamento feita pela autora Pam Locker em seu livro *Exhibition Design* (2017): feiras de negócios, experiências de marca, atrações temáticas, exposições mundiais, galerias de museus, centros de visitantes, casas históricas, sítios arqueológicos e instalações de arte. Depois, conclui que independente de sua natureza, uma exposição é a comunicação de uma história em espaço tridimensional de diversos ambientes conectados. (2017, l. 71).

Nos parece então que as exposições são apresentações organizadas em um local público de assuntos, conceitos ou narrativas. Se são organizadas, pressupõe-se que o são feitas por alguém e que este, ao organizar, tem uma linha de raciocínio ou uma história que deseja tornar pública e mesmo uma visão de mundo. Essa história é determinada a partir de suas referências e influenciada por discursos dos mais diversos tipos que convergiram na viabilização e desenvolvimento de tal empreitada. Mas qual seria a motivação pela qual uma história deve tornar-se pública em um evento como esse?

É certo que socialmente associamos as exposições ao meio cultural. Elas fazem parte daquela fatia de espaços de lazer que são consideradas saudáveis e intelectualmente engrandecedoras, educativas. É comum encontrarmos a associação da figura que frequenta exposições como aquela que é “cult”. Um status social.

Esse status que as exposições ganharam devem-se em grande medida, a sua conexão com a instituição do museu. A partir do século XIX, os museus tentam se diferenciar das instituições expositivas antecessoras apresentando seu espaço com discurso racional e científico, capaz de suportar a carga didática que era colocada sob sua responsabilidade. Aparecem então os museus especializados como os de geologia, de história natural, de arte, entre outros. De seus antecessores era esperada a surpresa e o maravilhamento. O foco estava no incomum e no excepcional, nos objetos e suas qualidades singulares ao invés de sua tipicidade, em displays sensacionalistas em detrimento ao racionalismo e o efeito pedagógico que poderiam ter. (MURRAY apud BENNETT, 1995, p.1-2). Esses antecessores eram os Gabinetes de Curiosidades, ou Câmara de Maravilhas, ou os *Wunderkammer* da civilização barroca alemã, que Umberto Eco ironicamente nomeia de Fortalezas da Solidão, fazendo uma citação direta ao abrigo onde o personagem de história em quadrinhos Superman guarda seus diversos espólios das batalhas que venceu (ECO, 1984, p. 11).

As exposições de objetos nestes espaços caóticos serão, aos poucos, suplantadas por aquelas dos museus com características educativas e organizações racionais-científicas, e que ao longo do século XX irão se fortalecer, como por exemplo aquelas realizadas pelos grandes museus como o Louvre, o MoMA ou o MASP. Ainda hoje, temos como referência essa última modalidade de exposição, e a temos com elevado status social.

Chama a atenção, entretanto, que as características descritas como caras às chamadas instituições expositivas antecessoras ao museu parecem

se assemelhar, em sua devida medida, às características observadas nas grandes exposições-espetáculo desse início de século XXI, das quais também é esperado o maravilhamento e a surpresa, o singular e o sensacional.

Das feiras aos parques de diversões

Mas outra importante instituição merece ser comparada às exposições em museus: as feiras. Contemporâneas mas com características semelhantes às dos gabinetes de curiosidades, as feiras parecem se opor ao modo de expor dos museus, como nos aponta Tony Bennett em *“The Birth of the Museum”* (1995, p.3) a partir da leitura que faz de Michael Foucault em sua conferência de 1967, *“Of Other Spaces”*. Este, por sua vez, descreve essas feiras como “maravilhosos terrenos vazios, nos arredores das cidades que fervilham uma ou duas vezes por ano com estandes, displays, objetos heteróclitos, lutadores, mulheres-serpente, cartomantes, o por aí vai” (FOUCAULT apud BENNETT, 1995, p.1, tradução nossa). As feiras ocorrem nas áreas periféricas à cidade, os museus em seus centros. Elas são itinerantes e flexíveis enquanto os museus são locais e rígidos. São irracionais e caóticas e os museus são racionais e ordenados. Ambas as instituições trabalham com exposições e compartilham públicos e estratégias, mas operam de modo oposto.

Surge então um outro modelo, os parques de diversões, que irão compartilhar atributos dos museus e das feiras: a possibilidade do relaxamento ou da inversão dos padrões de comportamento e a associação ao entretenimento familiar por meio da exclusão de qualquer coisa que possa causar desconforto. O parque de diversões ao mesmo tempo que expõe o prazer popular, o causa (BENNETT, 1995, p. 4). Ele acena ao progresso e entretém. É como se ao expor seus brinquedos mecânicos, painéis luminosos e espetáculos variados como representações do entretenimento, ele também permita que o público se entretenha. Esses parques, apesar da semelhança com as feiras em sua estética, ficavam em locais fixos dentro dos centros urbanos, assim como os museus, e acabavam por construir uma narrativa de identidade a partir da exposição e interação de brinquedos e atrações oferecidas para o público.

Além disso, os parques de diversões obtiveram sucesso em pacificar e ordenar a multidão que o frequenta. Existem entradas e saídas bem sinalizadas, percursos, filas muito bem ordenadas para cada atração, espaços para alimentação e para consumo de objetos relacionados ao local.

De um ponto de vista contemporâneo, Umberto Eco (1984, p. 60) faz uma descrição do funcionamento da Disneylândia em questão da ordenação do público, que nos parece interessante para traçar um paralelo com o que ocorre atualmente nas exposições-espetáculo:

“Alegoria da sociedade de consumo, lugar do iconismo absoluto, a Disneylândia é também o lugar da passividade total. Seus visitantes devem aceitar viver ali como os seus autômatos: o acesso a cada uma das atrações é controlado por corrimãos e barreiras de canos metálicos, em labirinto, que desencorajam qualquer iniciativa individual. A quantidade de visitantes impõe por toda a parte o ritmo da fila; os funcionários do sono, corretamente vestidos em seus uniformes apropriados a cada lugar específico, não só conduzem o visitante à entrada do setor pré-escolhido, mas regulam nas fases sucessivas cada passo (“agora espere ali, agora saia, agora sente-se, agora espere antes de se levantar”, sempre em tom gentil, impessoal, imperioso, ao microfone).”

Certamente o parque de diversões mais famoso do mundo é a Disneylândia - um sonho de Walt Disney transformado em realidade em 1955, localizado na Califórnia, EUA. Tornou-se referência para tudo o que surgiu posteriormente e exemplo de parque de diversões moderno, chamado com frequência de parque temático. Temático pois os parques desse tipo são muito centrados em um conceito claramente definido. Neste caso, segundo o próprio Walt Disney “A Disneylândia é dedicada aos ideais, aos sonhos, e aos fatos concretos que criaram a América... com a esperança de que ela será fonte de alegria e inspiração para todo o mundo” (DISNEY apud LOCKER, 2017, l.342). Acreditamos que ele não esteja se referindo ao consumo exacerbado na *Main Street* e suas dezenas de lojas de produtos licenciados, ou às atrações dos Piratas do Caribe ou a Casa Mal-Assombrada.

Esses parques modernos “não são reais, mas recriam experiências narrativas familiares ao seu público e cumprem as expectativas dos visitantes. Podem ser imersivas e oferecer uma fuga temporária da realidade, uma “suspensão da descrença”, permitindo aos visitantes uma jornada a mundos imaginários” (LOCKER, 2017, l.331).

A exposição como parque de diversões

Essas características dos parques de diversões poderiam ser usadas para descrever qualquer exposição-espetáculo das quais falamos anteriormente. A ideia do relaxamento dos padrões de comportamento dados pelo entretenimento, por exemplo, ou a ausência de posicionamento crítico e da problematização dos assuntos tratados com o intuito de não incomodar o prazer do público e de construir uma experiência familiar, sem conflitos. Além, é claro, do controle das multidões que convergem para essas exposições e que são colocadas em intermináveis filas para o acesso aos diversos espaços e experiências. É como se as exposições contemporâneas estivessem olhando para as estratégias desenvolvidas por esses parques ao longo

do século XX e que agora estão misturadas às dimensões dos cuidados didáticos e ao comprometimento histórico aos quais a instituição do museu está vinculada.

Não poderíamos deixar de falar também, que tal aproximação não seria possível se não tivéssemos presenciado a popularização das tecnologias digitais da imagem que difundiram a produção de animações e dos efeitos especiais e o barateamento de dispositivos como projetores de alta performance, telas *touch e displays* variados, tornando-se viável o desenvolvimento de tais espaços expositivos que antes estavam restritos apenas aos melhores parques de diversões.

Del Castillo fala em disneylandização das exposições, quando “a experiência individual é substituída pelo fascínio coletivo” (2008, p. 230-231).

É neste ponto, portanto, que podemos verificar a expansão da dimensão disciplinar dos projetos de exposições, justificando vê-los como projetos de design.

Podemos olhar, por exemplo, para a exposição já citada nesse ensaio: “Leonardo Da Vinci, 500 anos de um gênio”. Desenvolvida pela empresa australiana Grande Exhibitions e produzida no Brasil pelo Museu da Imagem e do Som de São Paulo em seu novo espaço MIS Experience. Logo de início, em seu texto introdutório encontrado em um folheto distribuído na fila de espera, fala-se em uma exposição que atinge “um perfeito equilíbrio entre educação e entretenimento”.

A exposição é dividida em quatro módulos: construções cenográficas de invenções encontradas nos cadernos de estudos do artista, reproduções de pinturas em tamanho real com curiosidades informadas por displays textuais, uma grande sala de projeções mapeadas no espaço com uma animação sobre a versatilidade do artista e um estudo detalhado a partir da apresentação de reproduções diversas do que considera sua obra máxima, a Mona Lisa.

Ao chegar na área externa do espaço, encontramos com o grafitti do artista brasileiro Eduardo Kobra representando sua versão colorida de o Homem Vitruviano, de Leonardo. Depois, já dentro do espaço, nos é apresentado uma edição fac-símile dos cadernos do artista que darão origem a parte da exposição e serve de abertura para as duas salas seguintes onde existem construções cenográficas de invenções, muitas vezes presentes apenas nos cadernos do artista em desenhos simplificados. Grande parte não é funcional, ou seja, são apenas cenográficas, mas todas nos são apresentadas em possível tamanho real. Aqui, pessoas contratadas pela exposição circulam auxiliando no deslocamento da multidão e mediando a manipulação das peças pelo público, quando possível. Formam-se algumas filas para interagir com os objetos. Nas paredes, encontram-se reproduções em tamanho real de algumas pinturas do artista e alguns desenhos em tamanho expandido. Neste percurso também é possível o público acessar grandes telas touch que fornecem informações contextuais sobre a produção do artista.



Fig 1. Invenções cenográficas na exposição.

Fonte: Daniel Grizante, 2019

Na grande sala central, uma projeção mapeada nas paredes, em gigantes painéis centrais e no piso, plana de modo superficial sobre as diversas atuações do artista-gênio, sempre ambientadas por uma diferente trilha musical cristalina para cada tipo de produção. É como se fosse uma imensa lista de coisas diferentes que ele foi capaz de fazer, mas, de modo algum, surge qualquer reflexão ou mesmo precisão de informações. Aqui não é para compreender nada exceto atestar a versatilidade e genialidade do artista. Os visitantes se acomodam livremente pelo chão ou encostados onde desejarem. Não há interferência de funcionários. Grupos de crianças deitadas pelo chão, cercadas pelas animações por todos os lados, admiram quietos e se maravilham com o show de cores e movimento.



Fig 2. Sala das projeções.
Fonte: Daniel Grizante, 2019

Ao sair da sala central, temos mais um grupo de objetos cenográficos apresentados como nas primeiras salas. Trata-se de invenções bélicas do artista realizadas por encomenda para monarcas em situação de guerra. Não existe, no entanto, nenhuma problematização ou discussão a ser levantada com o público. O foco é impressionar pela genialidade de Leonardo. Por último, chegamos a uma extensa pesquisa técnico-científica sobre a pintura de Mona Lisa, que nos é apresentada mais real do que a verdadeira, em reproduções que buscam as cores originais de quando foi pintada ou em fases distintas de pintura em suas diversas sobreposições de camadas, e por vezes em dimensões muito superiores que nos permitem uma imersão sensorial na obra. Esgota-se a obra numa tentativa de explicá-la de todos os modos possíveis, fazendo da experiência algo completamente distinto de vê-la em exposição no Louvre, onde está acomodada. Finda a exposição, resta passar pela lojinha que vende toda a sorte de itens relacionados ao artista, mas também a outros populares entre os visitantes como Frida Kahlo e Vincent Van Gogh. Finalmente, já na saída do prédio, um espaço cenográfico reproduz em três dimensões o cenário e a moldura de Mona Lisa, onde o visitante pode se posicionar para tirar uma foto como se fosse ela mesma a famosa personagem. Na frente, uma tela LED na vertical apresenta um ator vestido como Leonardo se despedindo do público com um aceno gentil.

O período de exibição da exposição foi expandido durante a pandemia da COVID-19, a partir de abril de 2020. Num primeiro momento foi oferecido ao público uma visita virtual à exposição, realizada com excelência técnica. Trata-se de uma simulação tridimensional do espaço expositivo, onde é possível navegar pelas salas, ver as obras em alta qualidade, ler os textos produzidos, além de assistir a vídeos de monitoria da exposição e interagir com o que chamam de Realidade Aumentada de algumas das invenções do artista, mas que na realidade são simulações 3D das invenções em funcionamento. A grande sala central, com as projeções mapeadas podem ser vistas em um vídeo 360°.

Esta versão virtual apresenta uma forma eficiente de registro da exposição e pode servir como elemento de interesse para a discussão sobre a preservação deste tipo de mostra, mesmo que não cause o impacto da experiência pretendida por exposições-espetáculo deste tipo.

Em um segundo momento, a exposição reabriu ao público, reformulada, para atender as normas de segurança sanitária vigentes em 2021.

Conclusão

A partir do exposto, percebe-se que a visita a exposições como esta resulta em experiências contraditórias. Cria-se a expectativa de que elas possuem um compromisso com a difusão do conhecimento, mas aos sairmos dos locais ficamos em dúvida da eficácia de determinados dispositivos expositivos. Quando ocorrem em museus então, deveriam possuir um compromisso institucional com a dimensão educativa e com a reflexão, o que algumas vezes não acontece. No entanto, deve-se levar em consideração que outras demandas estão sendo atendidas ali como por exemplo o incentivo a sua difusão em redes sociais, ao consumo, mas também a diversão leve e despreocupada, com objetivo único de alcançar a mídia e os grandes públicos, o que no atual modelo social ao qual vivemos, são demandas que possivelmente são necessárias à sobrevivência dos espaços culturais e de seus agentes. Assim, cada vez mais aproximam-se ao entretenimento fugaz, semelhante a passar uma tarde num parque de diversões.

Notas

1. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

2. Segundo levantamento realizado pelo portal G1 (<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/08/12/museus-em-alta-1o-se-mestre-de-2019-tem-records-de-publico-pelo-brasil.ghtml>).

3. Segundo a publicação The Art Newspaper, volume XXIX, No 322, abril de 2020.

4. Beaubourg é a designação local do Centre Pompidou.

Referências

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água Editora, 1991.
- BENNETT, Tony. **The Birth of the Museum: History, Theory, Politics**. New York: Routledge, 1995.
- CENTRE POMPIDOU. **History of Collections**. Disponível em: <<https://www.centrepompidou.fr/en/Collections/History-of-collections>>. Acesso em: 04 dez. 2019.
- DEL CASTILLO, Sonia Salcedo. **Cenário da arquitetura da arte: montagens e espaços de exposições**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- ECO, Umberto. **Viagem na Irrealidade Cotidiana**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1984.
- GRANDE EXHIBITIONS. **Leonardo Da Vinci Collection**. Disponível em: <<https://grande-exhibitions.com/the-leonardo-da-vinci-collection/>>. Acesso em: 09 dez. 2019.
- HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionários Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.
- MATOS, Thaís. **Museus em alta: 1º semestre de 2019 tem recordes de público pelo Brasil**. G1, 12 ago. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/08/12/museus-em-alta-1o-semester-de-2019-tem-recordes-de-publico-pelo-brasil.ghtml>. Acesso em: 25 nov. 2021.
- SHARPE, Emily. DA SILVA, José. **Ai Weiwei is world's most popular artist**. *The Art Newspaper*, Londres, vol. XXIX, n. 322, abr. 2020. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2020/05/Arts-Most-Popular-visitor-figures-2019.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2021.

Recebido: 10 de setembro de 2021.

Aprovado: 29 de setembro de 2021.