

Museu digital e Museu físico: uma abordagem discursiva

Leonardo Gonçalves de Lima

Universidade de São Paulo, Brasil

Introdução

A popularização da internet trouxe importantes mudanças ao funcionamento social, criando possibilidades de interação entre pessoas, entre instituições e entre pessoas e instituições que antes de sua invenção não estavam disponíveis. As instituições passaram a funcionar no espaço digital, alterando seus modos de presença na sociedade. Antes da internet, para emitir um documento, era necessário ir a uma repartição em horário e dia de funcionamento determinados. Com o ambiente digital, abre-se a possibilidade de iniciar o processo de emissão de um documento a qualquer hora e dia, sem a necessidade de ir à repartição. Ou seja, parte das instituições, hoje, está potencialmente presente a qualquer momento para aqueles com acesso à internet, não estando presente apenas fisicamente. Museus são exemplo dessa mudança de funcionamento. Os museus digitais possibilitaram ao visitante entrar em contato com suas obras a qualquer hora e dia, sem a necessidade de ir a uma instalação física no horário de funcionamento do museu. Nesse sentido, essas instituições tornaram-se virtuais na qualidade de presença potencial constante, assim como quaisquer outras instituições que ocupem esse espaço.

Importante destacar que os modos de presença dos museus digitais na internet são variados e não há apenas um tipo de *site* de museus digitais. Rosali Henriques (s.d.) aponta que eles podem ser divididos em três tipos: a) *sites* que cumprem apenas a função de apresentar o museu físico ao qual se vincula, com o objetivo de fornecer informações sobre exposições, horários de

funcionamento e maneiras de se adquirir ingressos (neste caso, sequer são museus) – é o caso do endereço eletrônico do Museu da Língua Portuguesa¹ –, b) *sites* que apresentam os museus físicos e suas exposições com o objetivo de fornecer informações, como no caso acima, mas também apresentam suas exposições físicas no espaço digital – é o caso do Museu Oscar Niemeyer² –; e c) *sites* que desenvolvem suas atividades predominantemente (muitas vezes, exclusivamente) no e para o ambiente digital – é o caso do portal do Museu Virtual do Turismo³. Neste trabalho, ao mencionarmos museus digitais, consideramos os dois últimos grupos, sobretudo o terceiro, pois nesses espaços objetos museológicos são apresentados.

Algo comum a todos os casos de visitas a museus, sejam eles físicos ou digitais, é que são compostos por objetos, ou *musealia*, dispostos para a contemplação ou interações dentro de determinadas regras preestabelecidas pelo museu onde a obra está exposta. O objeto museológico é diferente dos demais objetos, porque, segundo Desvallées e Mairesse (2013), “[ele] não é uma realidade em si mesmo, mas um produto, um resultado ou um correlato. Dito de outra maneira, ele designa aquilo que é colocado ou jogado (*objectum*, *Gegen-stand*) em face de um sujeito, que o trata como diferente de si, mesmo que este se tome ele mesmo como objeto” (Desvallés; Mairesse, 2013, p. 68). Entretanto, por vezes, é comum depararmos com interações que fogem às regras próprias de funcionamento da grande maioria dos museus, como as manifestações do grupo *Just Stop Oil*⁴ junto a pinturas famosas ou como a criação de objetos museológicos por parte do visitante, como ocorre no Museu da Pessoa (doravante MuPe). Neste trabalho, analisaremos essas duas situações específicas de interação entre visitantes e objetos museológicos: uma em ambiente físico – a manifestação do grupo mencionado com uma das pinturas da série “Os Girassóis” de Van Gogh –, e outra em ambiente digital – a criação da história de vida (objeto museológico) “A saga das mulheres de Jesus” no MuPe –, a fim de verificar quais são as semelhanças e as diferenças que existem entre as *musealia* a partir de uma perspectiva

¹ Disponível em: <https://www.museudalinguaportuguesa.org.br/>

² Disponível em: <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

³ Disponível em: <https://muvitur.eshte.pt/>

⁴ “Coalizão de grupos que lutam juntos para acabar com novas licenças, exploração, desenvolvimento e produção de combustíveis fósseis no Reino Unido” – Disponível em <https://juststopoil.org/>. Acesso em 21/12/2022.

linguística. A natureza do museu, seja ele histórico, de história natural, de ciências e técnica, etnográficos ou de arte, não será considerada para o desenvolvimento desta análise.

Os fundamentos teóricos sob os quais a análise está orientada são os da Análise do Discurso de Linha Francesa (Pêcheux, 2015), com intersecções com a geografia humana (Simandan, 2020). Este trabalho se organiza da seguinte maneira: na seção 1, discutem-se os “Pressupostos Teóricos” e os conceitos que fundamentam a análise: *digital*, *distância* e *deriva*; na seção 2, descrevemos e analisamos as manifestações do *Just Stop Oil* com pinturas e a criação da história de vida “A saga das mulheres de Jesus”. Na terceira seção, são apresentadas as considerações finais deste trabalho.

1 Pressupostos teóricos

1.1 Digital ou virtual?

Pierre Lévy (2010;2011) defende que há pelo menos três acepções para a palavra “virtual”. A primeira, ligada ao campo da informática, é sinônimo de digital; a segunda, de uso corrente, é antônima de real, ou seja, define aquilo que não teria materialidade; e a terceira, empregada na filosofia e dela retirada, significa “o que pode vir a ser”, devir. A noção de virtualidade, neste artigo, além de englobar o sentido da acepção informática, é tomada, também, em sentido filosófico, pois, uma vez que o museu digital está no ambiente da internet, também está espaço-temporalmente presente de maneira virtual para aquele que acessa sua página. Não consideramos, porém, o sentido corrente da palavra (contrário de real), porque não há que se questionar a existência ou não desses museus tendo em conta apenas sua existência física: os museus digitais existem em determinado tempo e espaço, ainda que não possam ser fisicamente visitados. Neste ponto, marca-se uma distinção entre museus físicos e digitais, que se estabelece pelo regime de virtualidade quanto a sua organização ou presença espaço-temporal na sociedade, seja em termos do vir a ser, isto é, sua potencialidade de ser atualizado (sentido filosófico), seja em termos de sua presença em ambiente digital (sentido informático).

No que diz respeito ao modo de visita, a diferença espacial entre museu físico e museu digital muda a forma como se dá a relação entre o visitante e a instituição museal. O museu físico para ser visitado depende do ímpeto e do deslocamento do visitante, pois ocupa um espaço fixo e inerte. Há um distanciamento entre a instituição museal e o visitante. Deslocamento e distância são marcas da presença da instituição na sociedade em si. O visitante, nesse ímpeto de ir ao museu físico visitá-lo, é mais agente. Isso não significa que, no ato da visita, a arquitetura do museu seja passiva em relação ao olhar do visitante. Isto é, todo museu físico, devido à sua conformação arquitetônica, aos caminhos previstos no deslocamento interno, favorece certo olhar e desfavorece outros. Os museus digitais, por sua vez, estão virtualmente presentes nos dispositivos tecnológicos do visitante (*smartphones, tablets* ou computadores e seus *softwares*), dependem também da disposição do internauta em visitar sua página, e a conformação 'arquitetônica' de sua página favorece certos olhares em detrimento de outros. Contudo, diferentemente dos museus físicos, os museus digitais mostram-se potencialmente presentes onde quer que esteja o visitante, fazendo com que a distância física entre essas instituições e seus visitantes seja quase desconsiderada, bem como a distância física entre visitante e a materialidade do objeto museológico. Portanto, a virtualidade se define não só quanto ao tipo de museu, mas também quanto a como se faz a visita. Em outras palavras, o que está no vir a ser e o que está disponível à presentificação imediata pode ter sua ocorrência relacionada também ao tipo de museu, o que está ligado com o tipo de conectividade disponível em cada um. Conectividade nesse sentido diz respeito à maneira como cada visitante se relaciona com os museus. A instituição física impõe-se ao visitante determinando uma certa forma de relacionar-se com ela que é, em certa medida, comum a todos os demais visitantes, algo que se relativiza nos museus digitais, onde a conexão entre visitantes e instituição está sujeita à plasticidade específica (ligada, também em certa medida, ao acaso e à "deriva") da arquitetura virtual. Deve-se lembrar, porém, que o acaso e a deriva do ambiente virtual estão ligados ao aspecto tecnológico, pois mesmo na internet, com sua aparente liberdade – tecnológica –, há mecanismos de controle discursivo (Foucault, 2014) operando em seus textos e página, além de estar atuando sobre o acaso.

O ato de vontade marcado pelo deslocamento do indivíduo até o museu físico impõe um acordo com certo tipo de espacialidade que orienta o olhar do visitante. Diante de uma obra, outras espacialidades se projetam, contando uma história não linear de formas fixadas na própria obra. Por sua vez, a disposição para a visita de um museu digital prescinde do deslocamento espacial e depende menos do trabalho de deslocamento e mais da disposição para o jogo com certas regras de acesso e navegação digitais, jogo que se articula com o contato com uma história não linear fixada na própria obra. Embora existam tais regras de acesso e de navegação, a relação visitante-museu digital se apresenta para o internauta como supostamente livre, diferentemente da relação visitante-museu físico. Nota-se, portanto, que uma visita aos dois tipos de museu pressupõe diferentes modos de acesso, que determinam diferentes modos de relação com os próprios objetos museológicos.

1.2 Distância

Dragos Simandan (2020) mostra que o conceito de *distância* norteou a geografia a partir da revolução teórico-quantitativa pela qual passou a disciplina nas décadas de 1950 e 1960. Uma vez que a distância geográfica é passível de mensuração objetiva (centímetros, metros, quilômetros), a noção de *distância* permitiu uma aproximação, à época, com as ciências exatas, como muitas disciplinas humanas buscavam. Entretanto, recentemente, a partir de trabalhos do próprio autor, a geografia humana tem substituído a noção objetiva de *distância* por uma noção subjetiva. Essa nova perspectiva tem partido da *construal level theory*⁵, proveniente da psicologia. Como mencionado pelo autor,

Esta abordagem é inspirada na teoria do nível de construção - um programa de pesquisa empírica baseada em experimentos em psicologia que estuda como os humanos vivenciam a distância subjetivamente. Uma proposição chave desta abordagem é que o ponto de partida ou marco zero para vivenciar a distância é o eu no aqui e agora (2020, p.394).⁶

⁵ Teoria do nível de construção interpretativa.

⁶ Tradução livre de "This approach is inspired by construal level theory - an empirical, experiment-based research program in psychology that studies how humans experience distance subjectively. A key

A partir da teoria do nível de construção interpretativa, *distância* é experienciada a partir de quatro perspectivas (espacial, temporal, social e hipotética) e sua percepção não tem relação com uma medida física, mas com a forma como uma pessoa a experiencia: a *distância* é uma categoria subjetiva. As percepções partem do ponto zero da subjetividade benvenistiana (Benveniste, 2005) – o eu, aqui, agora – para determinar o quão distante algo está em relação àquilo a que é referenciado. Quanto mais distante um sujeito se percebe, espaço, tempo, social ou hipoteticamente de algo, mais distante o ‘ser’ de referência estará para ele. É do marco zero da experiência que se mede a distância de algo. Assim como é do marco zero da enunciação que se marca o tempo para Benveniste, é do marco zero da experiência que se mediria também a distância de algo. Essa constatação tem implicações na maneira como visitante e obra estabelecem relações entre si, pois, uma vez que o acesso ao museu digital está potencialmente próximo àquele que visita uma obra, faz parecer, subjetivamente, que o museu digital está mais próximo do visitante se comparado ao museu físico. Um visitante de museu digital tem na tela de seu aparelho eletrônico o objeto museológico. Ele pode aproximar a imagem, aumentar o tamanho; caso seja vídeo ou áudio, pode repeti-lo, aumentar a velocidade de reprodução; pode inclusive reproduzi-lo em seu aparelho fora da página do museu mantendo as propriedades materiais do objeto museológico. Num museu físico, a *musealia* se apresenta de maneira distinta de forma que o próprio acesso ao objeto é mais restrito. Além de estar em um espaço que, de certa maneira, “guarda” e “protege” o objeto, ainda dentro do ambiente museológico, há demarcações no chão e vidros protegendo os objetos. Pode-se, obviamente, tirar uma foto, reproduzi-la, mas não se pode reproduzir o objeto, como um objeto digital. Mesmo que haja interação com ele, ela deve ocorrer dentro do museu, protegido pelo espaço em que se encontra. Mesmo que o visitante toque uma obra museológica num museu físico, ela ainda está mais distante do visitante do que uma obra de museu digital. Essa distância, em última instância, não significa uma proteção à materialidade física do objeto, ou seja, a seu significante, mas uma proteção ao

proposition of this approach is that the starting point or ground zero for experiencing distance is the self in the here and now. (2020, p. 394).

que ele representa, ao seu significado. Quanto mais *distante* o significado de uma obra estiver, mais proteções, no espaço, haverá para guardá-la.

1.3 Deriva

Michel Pêcheux (2015) faz inicialmente uma reflexão sobre o fato de o discurso ser analisado enquanto estrutura ou acontecimento e entrecruza três caminhos para desenvolver a questão: a) analisar o discurso como acontecimento; b) analisá-lo como estrutura; e c) relacionar descrição e interpretação. Na primeira parte, o autor analisa o enunciado “*on a gagné*” enquanto acontecimento discursivo largamente reproduzido na ocasião das eleições presidenciais da França de 1981. Apesar de ser reproduzido pelos partidários de François Mitterrand após a vitória do presidente, o enunciado não significava a mesma coisa para todos que o proferiam, pois os eleitores de Mitterrand não compunham um grupo homogêneo, de maneira que cada grupo, mesmo dentro de seu eleitorado, o interpretava à sua maneira. O enunciado não circulava apenas na esfera política, entre os diferentes grupos de eleitores de Mitterrand, como também pertencia à esfera esportiva. Sua forma possibilitava, e possibilita, ainda, que esse enunciado circulasse em outras esferas, derivando seu sentido de um discurso a outro, fazendo com que sua forma ganhasse as possibilidades de significações e se estendessem de um discurso a outro. Sendo assim, a forma “*On a gagné*” é passível de ser deslocada de um discurso a outro, permitindo diferentes significações e, conseqüentemente, diferentes interpretações. Segundo o autor, o que permite esse fenômeno de múltipla interpretação de um enunciado é a opacidade da língua, responsável por fazer com que um determinado enunciado possa ter seu sentido deslocado de um discurso a outro.

todo enunciado é intrinsecamente suscetível de tornar-se outro, diferente de si mesmo, se deslocar discursivamente de seu sentido para derivar para um outro (a não ser que a proibição da interpretação própria ao logicamente estável se exerça sobre ele explicitamente). Todo enunciado, toda sequência de enunciados é, pois, linguisticamente descritível como uma série (léxico-sintaticamente determinada) de pontos de derivas possíveis, oferecendo lugar à interpretação. É nesse espaço que pretende trabalhar a análise do discurso (Pêcheux, 2015, p. 53).

Na visão do autor, o trabalho interpretativo define o trabalho do analista do discurso, pois é na possibilidade de distintas significações que um enunciado ganha sentido. Destacamos a noção de *deriva*, tal como apresentada, pois ela é caracterizada por ser uma propriedade da linguagem, em que o sentido de um enunciado se desloca de um campo discursivo a outro. São as posições variáveis que os enunciados ocupam no espaço e no tempo que permitem a deriva de uma formação discursiva a outra.

Nesse sentido, obras museológicas, enquanto enunciados, derivam de um sentido a outro e podem ser interpretadas de maneiras distintas a depender do grupo que a interprete, da formação discursiva a qual se subordine.

1.4 Interações com obras em museus físicos e digitais

De maneira geral, nos museus físicos, os visitantes têm duas maneiras de interagir com os objetos museológicos: uma de ordem objetiva (restrita a alguns tipos de obras museológicas) e outra de ordem subjetiva (que ocorre com todas as obras museológicas, sem exceção, seja ela de museu físico ou digital). No primeiro caso, visitante e obra influenciam-se mutuamente, pois, na medida em que o visitante interage com a obra, ela sofre alguma variação de sua forma (permitida dentro de regras próprias de funcionamento da exposição em si). Tem-se como exemplo a instalação “Beco das palavras” do Museu da Língua Portuguesa, que fica numa sala escura onde há uma mesa disposta ao centro e, no teto, há um projetor exibindo palavras que ficam em movimento sobre a mesa. O visitante, ao interromper a projeção com sua mão, pode selecionar uma das palavras. Uma vez selecionada, sua etimologia e significado são reproduzidos através das caixas de som do ambiente. Esse tipo de interação é o que tem dado aos museus a alcunha de ‘interativos’, pois os objetos museológicos não ficam estáticos em relação ao visitante. Para esses objetos, não basta a observação apenas, sendo necessária a ‘interação’ para que concretize sua finalidade.

Figura 1. Foto da sala Beco das Palavras



Fonte: Museu da Língua Portuguesa. Disponível em:

<https://www.museudalinguaportuguesa.org.br/teste/ambientes/483-2/mlp-expoprincipal-2oandar-7aimg/>. Acesso nov.2023

O segundo caso de interação nos museus físicos (que não ocorre apenas neles, mas em todo e qualquer caso de interação com obras museológicas, sejam físicas ou digitais, interativas ou não interativas) ocorre na subjetividade dos sujeitos e não é excludente em relação ao primeiro tipo de interação. Mesmo que uma obra seja estática, uma pintura, por exemplo, ela interage subjetivamente com o visitante, porque uma obra museológica é um objeto de linguagem, um signo. Antes de Desvallées e Mairesse terem definido a natureza do objeto museológico, Pomian (1984b) tinha analisado a constituição desse tipo de objeto, porque, uma vez que eles não têm utilidade, são objetos que evocam/representam o invisível. Os objetos museológicos são nomeados pelo autor de *semióforos* (do grego, *semio* - sinal, signo, marca - e *phoro* - portador, aquele que leva). Objetos museológicos ou *semióforos* são

objetos que não têm *utilidade*, no sentido que acaba de ser precisado [que podem ser consumidos ou servidos para obter bens de subsistência, ou transformar matérias brutas de modo a torná-las consumíveis, ou ainda proteger contra as variações do ambiente], mas que representam o invisível, são dotados de um significado; não sendo manipulados, mas expostos ao olhar, não sofrem usura. A atividade produtiva revela-se, portanto, orientada em dois sentidos diferentes: para o visível, por um lado; para o invisível, por outro; para a maximização da utilidade ou para a do significado. As duas orientações, embora possam coexistir em certos casos privilegiados, são, todavia, opostas na maior parte das vezes (Pomian, 1984b, p. 71).

Tal fato tem implicações, das quais mencionaremos duas: a) uma vez que é signo, ou seja, dado de linguagem, o objeto museológico pressupõe o outro e depende dele (o visitante) para que seja interpretado; b) decorrente da primeira implicação, os objetos museológicos não são unívocos, porque as pessoas não têm o mesmo horizonte de leitura. Pomian não explicita a quais invisíveis uma obra museológica pode evocar, mas considerando que está no campo do sentido do signo, sabemos que se caracteriza por ser vasto de significação, o que o torna opaco. A depender da posição [sujeito] que o visitante ocupe, diversas camadas de significação estão presentes no significante quando ele observa um objeto exposto. A curadoria de um museu atribui sentido(s) a uma obra quando a expõe, entretanto, a interpretação não está no receptor unicamente, ou na obra, mas na relação entre os dois. É, pois, a partir do horizonte de leitura do visitante e de sua relação com uma obra dentro dos controles discursivos aos quais ela e o visitante estão submetidos, que o sentido da *musealia* é construído. Nas visitas feitas anualmente ao Museu do Louvre, milhões de pessoas visitam a Mona Lisa, ou seja, interagem com seu significante; todavia, elas não compartilham a mesma interpretação, como o enunciado *on a gagne*, mencionado por Pêcheux, em que o significante único, mas não o significado. Uma visita à Mona Lisa pode representar o contato com o gênio de Leonardo da Vinci, o contato com um expoente do *sfumato* ou com um grande momento histórico do ocidente - a Renascença; mas pode significar também uma viagem a Paris, a ostentação de estar num dos mais famosos pontos turísticos do mundo ou a ostentação de uma determinada 'cultura' que o visitante tem, entre outras significações. Assim, vê-se que a interação é pressuposta em qualquer objeto museológico, independentemente do fato de ter alguma interação física ou não.

Figura 2. Visitantes fazem fila para admirar a Mona Lisa



Fonte: Forbes. Disponível em <https://forbes.com.br/forbeslife/2020/12/louvre-faz-leilao-de-experiencia-que-permite-admirar-mona-lisa-de-perto/>. Acesso nov.2023

Nos museus digitais, entretanto, a interação é subsumida pela ideia de interatividade, esta vista como uma propriedade geral das ações feitas por meio de dispositivos de acesso ao mundo digital, eles mesmos caracterizados como possibilitadores dessa interação. O dicionário Aulete, na acepção de interatividade, apresenta como significados "1. Condição ou característica do que é interativo. 2. Comun. Inf. Capacidade que tem um sistema ou equipamento de permitir interação". Entretanto, não se considera que a interação é propriedade da linguagem e não dos objetos digitais. Em síntese, toda e qualquer obra museológica compartilha uma característica em comum: é interativa, pois pressupõe o visitante que lhe atribua significado. Deve-se considerar que distintas camadas de significação incorporam elementos únicos a cada obra. É, portanto, com essas informações que analisaremos os dois casos particulares de interação entre 'visitantes' e objetos museológicos: a manifestação do grupo *Just Stop Oil* junto de uma das pinturas "Girassóis" de Van Gogh e a criação da história de vida "A saga das Mulheres de Jesus" no MuPe.

2 Girassóis de Van Gogh e o Museu da Pessoa: formas disruptivas de olhar

2.1 Just Stop Oil e “Girassóis” de Van Gogh

Em 14 de outubro de 2022, duas jovens membros do grupo *Just Stop Oil*⁷, em manifestação contra decisões do Reino Unido quanto ao desenvolvimento de novos projetos de exploração de petróleo e gás, jogaram molho de tomate na moldura de uma pintura da série *Girassóis de Van Gogh*, a pintura de 1888, exposta na Galeria Nacional de Londres. A pintura estava protegida por um vidro e por isso apenas parte de sua moldura foi danificada. O fato foi largamente noticiado na mídia mundial, porque configurou, na visão de muitos críticos à atitude, um “ataque” contra um patrimônio cultural: uma das mais importantes pinturas de um dos mais famosos pintores do mundo. Atrelado a isso, há ainda o grande valor comercial e simbólico que a pintura tem. Longe de fazermos uma análise acerca da qualidade artística ou do valor monetário da pintura, o fato inovador da *performance* das manifestantes é o que chama a atenção, pois violaram regras jurídicas - e museológicas - ao “atentarem contra a pintura”. Essa não foi a única manifestação do grupo contra pinturas. Em novembro de 2023, dois membros do mesmo grupo golpearam com martelos o vidro de proteção da pintura “Vênus ao espelho” de Diego Velázquez. Embora todas as intervenções do *Just Stop Oil* sejam feitas de forma que não houvesse dano a nenhuma das pinturas, em todos os casos, os manifestantes responderam pelo crime de dano ao patrimônio cultural.

No evento de 2022, as manifestantes colaram suas mãos na parede, de forma que pudessem ficar o maior tempo possível no local da ação. Depois disso, pronunciaram o seguinte discurso

O que vale mais, a arte ou a vida? Vale mais que comida? Mais do que justiça? Vocês estão mais preocupados com a proteção de uma pintura ou com a proteção do nosso planeta e das pessoas? A crise do custo de vida faz parte do custo da crise do petróleo; o combustível é inacessível para milhões de famílias com frio e fome. Eles não têm dinheiro nem para aquecer uma lata de sopa.⁸

⁷ “Grupo de resistência civil não violento que exige que o governo do Reino Unido pare de licenciar todos os novos projetos de petróleo, gás e carvão.”, disponível em < <https://juststopoil.org/>>.

⁸ Tradução de “What is worth more, art or life? Is it worth more than food? More than justice? Are you more concerned about the protection of a painting or the protection of our planet and people? The cost-of-

A maneira como as duas manifestantes interagiram com as obras museológicas instauraram significações que até então não eram esperadas dentro das regras de visitação de um museu, primeiramente, porque as pinturas são dispostas nos museus e galerias para que haja fruição estético-visual e não interação objetiva entre elas e visitante, diferentemente da forma como ocorreu; em segundo lugar, porque não se espera um ataque direto a uma obra museológica; e, por fim, e em terceiro lugar, porque, uma vez que a obra museológica é signo, as manifestantes, ao criarem um enunciado que replicou ao enunciado da pintura, estabeleceram uma nova significação para aquele lugar.

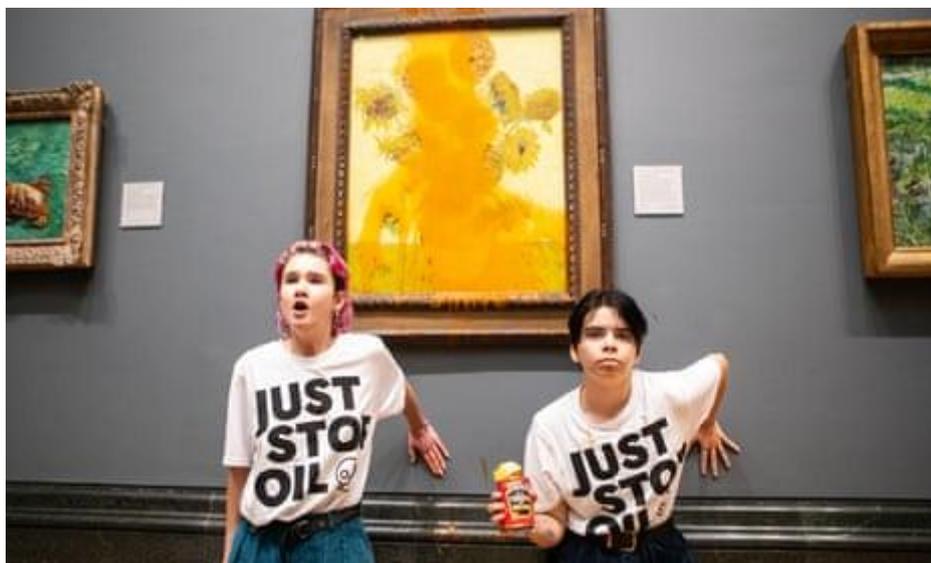
A *performance* foi gravada e publicada para não ficar restrita ao espaço do museu, fazendo sua mensagem se propagar. Elas estavam usurpando a posição de enunciado da pintura, silenciando-a, em certa medida, mas também silenciando o discurso daqueles que a valorizam. O diálogo que a galeria tentava construir entre visitante e obra foi substituído por um outro que as manifestantes atribuíram, se não a *musealia*, pelo menos àquele espaço. Por mais que a pintura estivesse fisicamente próxima dos corpos das visitantes, elas, com suas ações, afastaram seu significado, de maneira subjetiva, hipotética e social.

A interposição do enunciado foi marcada inclusive pelos corpos das manifestantes, pois literalmente colaram seus corpos à parede como resistência à tentativa de manutenção da normalidade do discurso da pintura, para que, enquanto não saíssem de lá, o enunciado da pintura fosse silenciado (Orlandi, 2007). A fala reforça aquilo que se estava fazendo. As interrogações direcionadas àqueles que ali estavam – e aos possíveis espectadores da gravação da *performance* –, o pronome direcionado aos interlocutores (vocês), a fala opondo o que é valioso – proteção da vida, segurança alimentar, bem-estar do planeta e das pessoas – e o que não é – a arte, crise no custo de vida ou emprego de combustível fóssil – e a oposição entre aqueles ‘beneficiados’ que visitam museus e aqueles que sequer têm dinheiro para aquecer uma lata de sopa reforçam, nominalmente, o embate entre as duas significações atribuídas àquele espaço. Eis a emergência da *deriva* dentro daquele espaço

living crisis is part of the cost of oil crisis, fuel is unaffordable to millions of cold, hungry families. They can't even afford to heat a tin of soup."

museológico. A mesma forma do enunciado, a pintura, ou pelo menos sua posição dentro do museu, foram ressignificadas pela ação das manifestantes.

Figura 3. Activists throw tomato soup on Van Gogh's Sunflowers at National Gallery



Fonte: The Guardian. Vídeo disponível em <https://www.theguardian.com/environment/2022/oct/14/just-stop-oil-activists-throw-soup-at-van-goghs-sunflowers>.

2.2 Museu da Pessoa e “A saga das mulheres de Jesus”

O Museu da Pessoa⁹ é um museu digital que coleta histórias de vida e as disponibiliza como objeto museológico em formato de vídeo ou texto. As histórias de vida são coletadas pela equipe do museu ou são fornecidas pelo visitante em seu portal. O internauta pode montar coleções, o que lhe possibilita ser visitante, objeto museológico e curador. Toda história de vida é composta por título, autor, personagem, palavras-chave e a história propriamente dita apresentada nos formatos mencionados.

A história a ser analisada é “A Saga das Mulheres de Jesus”¹⁰, que é estruturada da seguinte maneira: o autor é “Irineia Diolinda de Jesus”; o personagem aparece como “anônimo”, contudo, como a autoria e o corpo da história fazem referência à Irineia, é possível inferi-la como personagem; as palavras-chave são “mulheres” e “resistência”. É mencionado que a história foi

⁹ Disponível em: <https://museudapessoa.org/>

¹⁰ Disponível em: <https://museudapessoa.org/historia-detalhe/?id=48192>

publicada diretamente pelo autor sem que a equipe do museu tivesse revisado. Não é informada sua data de publicação, mas como a Irineia menciona que estava com 66 anos quando fez o relato, e sua data de nascimento é 02 de abril de 1953 – considerando que as informações do relato são autênticas –, pode-se inferir que foi publicada entre 2019 e 2020.

A história é narrada em primeira pessoa e conta que Irineia nasceu em Juiz de Fora, em 02 de abril de 1953; seu pai abandonou sua mãe quando ela tinha menos de um ano de idade. Ela teve uma infância difícil, pois não tinha lugar fixo onde morar. Quando criança, sua mãe encontrou sua avó (pois aparentemente não viviam juntas e tinham perdido contato) e passaram a morar juntas. Na adolescência, com 16 anos engravidou, passou dificuldades, sofreu tentativas de abuso e teve que mendigar para sobreviver. Sua mãe foi internada em hospital psiquiátrico, sob alegação de estar com deficiência intelectual. Quando fez 18 anos, foi morar na casa de um rapaz que conheceu. A partir de então, começou a estudar e trabalhar. Foi contemplada com uma casa num programa de moradia popular, então pôde levar sua mãe para morar consigo. Em 1988, fundou a Associação Ama Mulheres, pois, em momento anterior, recorreu a um pedido de assistência na associação de moradores do bairro onde morava, mas o pedido foi negado em decorrência do racismo e misoginia daqueles que concediam o auxílio. Foi então que se reuniu com outras mulheres que tiveram seus pedidos recusados e fundaram a instituição. Irineia ocupou cargos administrativos na associação. No fim de seu relato, ela explica a importância do papel que cumpre e qual o seu objetivo com os cargos que ocupou:

Ampliar conhecimentos sobre a realidade social, política, econômica e cultural do Brasil, é importante para continuar na luta de pensar e entender o contraditório da realidade que nos cerca, e continuar ajudando a mostrar o caminho aos jovens, mulheres e homens das comunidades de periferia notadamente com uma população negra.

Ela afirma que compreende a dificuldade das mães solteiras e por isso começou uma graduação aos 54 anos para que o ciclo de dificuldades pelo qual passou não fosse perpetuado em sua família. Também relata que pretende fazer pós-graduação para que os conhecimentos conquistados possam auxiliá-la na atuação junto à comunidade e na formação de cidadãos e cidadãs negras. A história é finalizada com uma avaliação de toda sua trajetória

e de sua família, em que ela reflete sobre como a sociedade é perversa e exclui o povo negro, que tanto trabalhou no Brasil, mas que segue sendo marginalizado. A última frase do relato é “Sigamos, uma por todas, todas por uma”.

Figura 4. A saga das mulheres de Jesus



Fonte: Museu da Pessoa. Disponível em <https://museudapessoa.org/historia-de-vida/a-saga-das-mulheres-de-jesus/>. Acesso em jan. 2024

Essa história é exemplar do modelo de objetos museológicos criados por internautas. Apesar de semelhante na forma às demais, o que a torna única é o conteúdo que preenche cada uma dessas estruturas, pois conta a história específica de Irineia Diolinda de Jesus.

Cabe mencionar o caráter inovador do MuPe. Seu acervo tem aproximadamente 20 mil histórias de vida e mais de 60 mil fotos e documentos, que não se compara a grandes museus, porém, as possibilidades de criação nesse caso são quase infinitas. Esse processo de criação de objetos museológicos por parte do visitante também instaura significações que até então não são comumente esperadas nas interações com um museu, em primeiro lugar porque se espera que a curadoria do museu crie seus objetos e não que o visitante os construa. Ou seja, o visitante é participante na produção do museu, o que torna seu espaço um reflexo daquilo que ele projeta de si e, conseqüentemente, da própria sociedade. Quando se visita um museu, os curadores mobilizam objetos para transmitir uma determinada mensagem, mas

quando um museu permite que o visitante construa *musealia*, como o MuPe, está convidando o internauta a refletir o que vem a ser ele próprio, que conta sua história dentro daquele espaço, porque ele é a pessoa do MuPe.

Essa característica marcante do MuPe guarda relação com as noções de *distância* e de *deriva*. Em função da *distância* subjetivamente percebida em relação aos objetos museológicos a que o visitante tem acesso, esse dado de interação consiste no fato de que ele pode sentir-se apto a apresentar ao museu, por exemplo, a sua própria história de vida, gesto produzido no encontro dos três polos fundamentais da enunciação: o enunciador (a pessoa que teve, por exemplo, sua história de vida referendada pelo Museu); o enunciatário (o visitante) e o objeto de discurso (a história de vida contada pelo locutor). Uma vez concretizado esse encontro virtual, o visitante pode querer propor ele próprio o seu objeto museológico, contando, por exemplo, a sua história de vida. Caso sua história seja referendada pelo Museu, fica novamente aberta a possibilidade de encontro com um novo visitante, antigo papel do agora enunciador a construir a sua história de vida como objeto de discurso. Desse modo, o acesso a objetos museológicos que dialogam com a vida dos visitantes virtuais, não raro produz, nestes últimos, o desejo de propor outros projetos de objetos museológicos, desejo que não deixa de ter ligação com o poder de tomar o discurso por sua própria conta para relatar uma história assumida como sendo genuinamente sua. É a distância imaginada que produz sua ação reativa. Neste aspecto, tanto os dados do que foi interpretado como partilhados quanto os dados de diferença testemunhados na leitura dos objetos museológicos a que teve acesso contribuem para o novo enunciador se colocar no contrapasso entre o discurso que o capturou e outros que podem surgir no desenvolvimento de sua história de vida. Eis o ponto de emergência da deriva.

2.3 Da *distância* e da *deriva* em histórias de vida num museu digital: dois movimentos do Museu da Pessoa

Como ponto de partida naquilo que diz respeito ao Museu da Pessoa, vê-se que ele é virtual em dois sentidos: tecnológico – pois é digital – e filosófico, por dois motivos: pela possibilidade – sempre virtual – de realização do

encontro de um objeto museológico (uma história de vida) com um visitante, em que o enunciador ganha a posição de pessoa que se torna *musealia*; e pela virtualidade no fato de o visitante poder tornar-se enunciador, sendo objeto museológico potencial. Ou seja, o MuPe é um museu digital com objetos museológicos dentro e fora de sua configuração institucional. No caso dos museus físicos, a virtualidade da visita pressupõe o deslocamento no espaço físico e, portanto, o museu físico se mostra muito mais distante nesse sentido.

Na história “A saga das mulheres de Jesus”, os dois movimentos são percebidos. O museu estava potencialmente presente para a visitante autora da história, de maneira que, de seu dispositivo eletrônico, acessou o museu. Além disso, estava potencialmente presente a possibilidade de a história da visitante tornar-se objeto museológico, de maneira que a visitante contou sua história.

2.3.1 O MuPe e a *distância* espaço-temporal no texto de uma história de vida

Na história mencionada, as instâncias de enunciação, especificamente, espaciais e temporais são pelo menos quatro: a) a instância própria da história narrada, que nesse caso correspondem as categorias de *tempo* e *espaço* de uma narração; b) a instância do presente do relato, ou seja, do momento da concepção da história; c) a instância do presente do museu, um presente que se perpetua no tempo, numa continuidade própria de sua existência, da virtualidade; e d) a instância da recepção da história, ou seja, o presente do contato do visitante com o objeto museológico. Uma vez que partimos do conceito de *distância*, é a partir de marcas linguísticas dessa categoria na história de vida do MuPe que ressaltaremos como elas aparecem destacando a posição da autora em relação a cada instância.

A história se inicia com a frase “Nasci em Minas Gerais, na cidade de Juiz de Fora, no dia 02 de abril de 1953, numa quinta-feira, iniciando assim a saga da minha vida”. Há advérbios e locuções adverbiais que marcam a espacialidade própria da história. “Em Minas Gerais” e “na cidade de Juiz de Fora”, marcam os locais de nascimento da autora; “no dia 02 de abril de 1953” há marcação temporal do período narrado na história. Há outros exemplos que ilustram características semelhantes, como “para o Rio de Janeiro”, local em

que passa sua infância. Mas há outras marcas espaciais que, além de apresentarem o espaço-tempo da história, marcam também o presente espaço-temporal do momento do relato. As conjugações de pretérito perfeito nos verbos são exemplares desse caso, como ocorre no verbo “nasci”, com o qual a história se inicia, pois para que seja possível narrar o passado, a temporalidade presente é condição fundante. Só existe passado porque há presente. Outra marca desse duplo movimento passado-presente é demonstrada no enunciado, também do primeiro parágrafo, “sem ter como sobreviver a mesma veio para o Rio de Janeiro”. O verbo “vir” também conjugado no pretérito perfeito denota deslocamento no espaço e, uma vez que denota direcionalidade de algo em direção àquele que enuncia, evidencia o espaço em que o enunciado da narração, o ato de contar a história, acontece.

Quando fala sobre o trabalho social de seu bairro, Irineia relata

comecei na liderança comunitária em 1988, data da fundação da Ama Mulheres, tal atitude se deu, por conta da minha demissão na Casa da Moeda do Brasil, com três filhos pequenos, mãe com esquizofrenia, aguardando nova colocação no mercado, procurei a Associação de Moradores para solicitar ticket de leite, o que foi negado, a justificativa pela dada pelo então presidente foi, “suas filhas, andam limpinhas” não precisam de leite, como se criança negra, tem que ser suja (sic).

No plano da história, a narração se dá de maneira cronológica, entretanto, no trecho “como se criança negra, tem que ser suja” há uma digressão que interrompe o fluxo da narração e marca um diálogo entre quem conta o relato e aquele que lê - o receptor -, o visitante do museu. Essa é também uma marca do entrecruzamento de diferentes temporalidades e espacialidades nesse objeto museológico. Esse mesmo exemplo de digressão é visualizado no trecho

Importante ressaltar que saímos fortalecida dessa luta, pois crianças e adultos negros não necessitam ser pobres e sujos por serem negros, nossos ancestrais eram “reis e rainhas”, ricos em abundância, porem foram sequestrados e escravizados. Por conseguinte, nós afrodescendentes, nunca permitiremos, sermos tratados como coisa estranha, lugar de negra/o, é onde ele quiser estar, e com todos os direitos assegurados, não as inequidades. Meu objetivo e ampliar conhecimentos sobre a realidade social, política, econômica e cultural do Brasil, é importante para continuar na luta de pensar e entender o contraditório da realidade que nos cerca, e continuar ajudando a mostrar o caminho aos jovens, mulheres e homens das comunidades de periferia notadamente com uma população negra. (sic)

Ao dizer que não “permitiram serem tratados como coisa estranha”, seu enunciado projeta um futuro que não é o da história narrada, mas o futuro do tempo do visitante, que se intersecciona com o futuro do presente do relato produzido.

Por fim, como exemplo da instância espaço-temporal do presente própria do museu, há a frase com a qual a autora conclui seu relato: “Sigamos, uma por todas, todas por uma (sic)”. Esse “enunciado destacável”¹¹ (MAINGUENEAU, 2014) evidencia que o presente do enunciado não é próprio de nenhum tempo específico, mas do presente do museu. É uma forma de passar algum ensinamento, de marcar a importância daquela história dentro do museu, recorrendo a uma frase que pode ser aplicada a todo e qualquer visitante. O entrecruzamento entre as diferentes instâncias enunciativas naquilo que diz respeito à “pessoa” do museu permite que o visitante tome para si o papel da criação de uma história de vida em diálogo com outras que compõem o MuPe.

Considerações finais

Os museus digitais têm possibilitado novas formas de interação com objetos museológicos que mudam o estatuto da distância dos museus e das obras museológicas em relação aos visitantes. A distância mensurada entre museus e visitantes não diz respeito unicamente à distância física, mas ao ponto zero da enunciação benvenistiana, evidencia que a experiência da distância é uma experiência de linguagem.

Sobre os museus digitais, eles são virtuais na qualidade de estarem potencialmente presente a todos. Ao MuPe, particularmente, soma-se a virtualidade de o visitante poder tornar-se objeto museológico, o que lhe confere uma posição privilegiada na qualidade de objeto de investigação a fim de identificar como “pessoas” veem a si mesmas enquanto objetos museológicos, bem como o museu as concebe, sua existência é um espaço para essa concepção.

¹¹ A destacabilidade “trata-se de enunciados que se dão como autônomos, de um ponto de vista textual (não há nenhuma necessidade de considerar o que precede e o que segue para compreendê-los) e de um ponto de vista enunciativo (são generalizações)” (Maingueneau, 2014, p. 14).

Apesar da mudança no estatuto da distância de uma obra museológica, ela ainda remete ao invisível, àquilo que não está presente, seja digital ou físico, uma vez que é enunciado. Dessa forma, enquanto enunciado, é passível de ampla interpretação: pode ter forma fixa, mas seu sentido, passível de interpretação, deriva de um discurso a outro. É na distância entre essas significações que espaços de disputas são criados, como é o caso das ações do grupo *Just Stop Oil* em relação às obras museológicas.

Por fim, obras museológicas interseccionam diferentes instâncias de enunciação em uma única forma enunciativa.

Referências

BENVENISTE, Émile. **Problemas de linguística geral I** (tradução de Maria da Glória Novak e Maria Luisa Neri; revisão Isaac Nicolau Salum). 5ª ed. Campinas: Pontes Editoras, 2005.

DESVALLÉES, A.; MAIRESSE, F. **Conceitos-chave de museologia** (tradução e comentários Bruno Brulon e Marília Xavier Cury). São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, 2013. Disponível em https://www.icom.org.br/wp-content/uploads/2014/03/PDF_Conceitos-Chave-de-Museologia.pdf. Acesso em: 28 nov. 2023.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970**. 24ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura** (trad. Carlos Irineu da Costa). 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** (trad. Paulo Neves). 2ª ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

HENRIQUES, Rosali. **Museus Virtuais e Cibermuseus: a internet e os museus**. Disponível em <<https://globalherit.hypotheses.org/museu-afrodigital-estacao-portugal/museus-virtuais-e-cibermuseus-a-internet-e-os-museus>> acesso em novembro de 2022.

MAINGUENEAU, Dominique. **Frases sem texto** (tradução Sírio Possenti et alii). São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **As formas do silêncio: no movimento dos sentidos**. 6ª ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

PÊCHEUX, Michel. **O Discurso: estrutura ou acontecimento** (trad. Eni P. Orlandi). 7ª ed. Campinas: Pontes Editores, 2015.

POMIAN, Krzysztof. "Coleção" in **Enciclopédia Einaudi**: volume 1 - Memória - História. Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 1984.

SIMANDAN, Dragos. **Distance**. In: International Encyclopedia of Human Geography, 2 ed., volume 3, 2020. p. 393-397. DOI: <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-102295-5.10723-1>.