

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO
Centro de Ciências Humanas – CCH
Escola de Museologia – EM

UM ESPETÁCULO DE MUSEOGRAFIA
Recursos Cenográficos Aplicados à Museologia

Por Elisa Colepicolo

Orientação: José Dias

Orientação de Metodologia: Avelina Addor

Rio de Janeiro

2004

Ficha Catalográfica

COLEPICOLO, Elisa. *Um Espetáculo de Museografia: Recursos Cenográficos Aplicados à Museologia*/ Elisa Colepicolo. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Centro de Ciências Humanas, Escola de Museologia, 2004.

66f.

Monografia de Bacharelado em Museologia – Orientador: Prof. Dr. José Dias.
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2004.

1. Museologia. 2. Museologia – Museografia. 3. Cenografia.

*Agradeço a todos que, de alguma forma, colaboraram com este trabalho.
Especialmente ao meu orientador, Professor Doutor José Dias, e aos meus orientadores voluntários, Maria Cecília Filgueiras Lima Gabrielle, Charles Feitosa, Luiz Alberto Zuñiga e José Mauro Matheus Loureiro. Aos colaboradores Flávia Martins e Amsterdam Sauer; Luiz Antonelli e Museu Histórico Nacional; Avelina Addor; Tereza Cristina Scheiner; Maria Thereza Kahl Fonseca; Alice Colucci de Castro; André Branco; Sirlei Rosa de Oliveira; Alexandre Vallim Ottero.
A todos os amigos, que compreenderam minha ausência.
À minha família pela ajuda financeira, amor e dedicação.*

*Para minha família,
e Professor José Dias
(que me contagiou e inspirou nestas idéias todas).*

"O Design e a tecnologia ajudam o visitante a se sentir vivendo o passado – é como se ele saísse da platéia e entrasse no palco, com a diferença que aquele espetáculo é real."

Ralph Appelbaum

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABELAS	7
PALAVRAS-CHAVE	8
INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I - A ARTE E OS OBJETOS	14
CAPÍTULO II - A MUSEOGRAFIA	21
2.1. A PRÁTICA	24
2.1.1. <i>A Preocupação com o Objeto</i>	28
2.1.2. <i>A Preocupação com o Espaço</i>	32
2.1.3. <i>A Preocupação com o Público</i>	35
CAPÍTULO III - A CENOGRAFIA	37
3.1. APLICAÇÃO	38
3.1.1. <i>Iluminação</i>	39
3.1.2. <i>Materiais</i>	42
3.1.3. <i>Cores</i>	43
3.1.4. <i>Multimídia</i>	45
3.1.5. <i>Outros</i>	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXO 1 - ENTREVISTA: FLÁVIA MARTINS	63
ANEXO 2 - ENTREVISTA: LUIZ ANTONELLI	66
ANEXO 3 - ENTREVISTA: RALPH APPELBAUM	83

ÍNDICE DE TABELAS

ÍNDICES DE LUMINOSIDADE:	30
ÍNDICES DE UMIDADE RELATIVA:	30
A COLOCAÇÃO DOS OBJETOS DEVE SER FEITA VISANDO UMA BOA VISUALIZAÇÃO, COMO PROPOSTO NA TABELA ABAIXO:	36

PALAVRAS-CHAVE

Agradável	Multidisciplinaridade
Ambientação	Multimídia
Arte	Museografia
Belo	Museologia
Bom	Museus
Cenário	Objeto
Cenografia	Odores
Conservação	Patrimônio
Cores	Planejamento
Criatividade	Prática
Envolvimento	Profundidade
Espaço	Projeto
Exposições	Público
Fusão	Realidade
Humanizar	Recursos
Identificação	Representação
Iluminação	Responsabilidade
Imagem	Segurança
Imersão	Sublime
Integração	Sujeito
Intermediar	Teatro
Manutenção	Técnicas
Materiais	Valor
Montagem	Visualidade

INTRODUÇÃO

A primeira inspiração para este trabalho surgiu em 1998, ainda em São Paulo e longe da idéia ampla de Museologia proposta neste. Foi durante a visitação à Exposição "*Macunaíma*", promovida pelo Serviço Social do Comércio (SESC) Belenzinho. Lá podia-se notar algo novo naquele tão conhecido mundo de exposições que tantos ali achavam-se cansados de conhecer: era uma fusão clara entre Museografia e Cenografia, que chegava ao extremo de transformar tudo aquilo em um teatro da realidade, já que colocava até atores como forma de entendimento da exposição.

Essa fusão, entretanto, só se tornou realmente clara quando, já no curso de Museologia, falou-se sobre novos modelos de Museus. Museus que utilizavam a tecnologia e a criatividade a serviço da exposição e todo seu conteúdo. Museus de território que recriam vilas há tanto abandonadas. Museus "*parque de diversões*" que mostram o futuro pelas técnicas museológicas e recriam a linguagem expositiva. Museus exploratórios que pedem interatividade, movimento, envolvimento. Vários Museus, que em diversas partes do mundo começam a se encaixar numa nova realidade: a da comunicação expressa, dinâmica, competitiva e para grandes massas. Seria então o começo de uma consciência coletiva talvez, de que se encaixar é necessário, afinal somos parte do todo e não o além dele. E somos para o todo. Ou pelo menos deveríamos ser.

E eis que em 2001 o professor José Dias mais uma vez oferece a disciplina optativa do curso de Museologia *"Recursos Cenográficos Aplicados à Museologia"*, que em resumo gritava para todos os ali presentes: *"Hei! Prestem atenção! O Museu é muito mais do que nós estamos acostumados! E pode ser mais, muito mais, do que o que está aí pra todos verem!"*. E dizia que para isso, para ser mais, para emocionar, para comparecer em cada um, para participar da vida de todos, a solução poderia ser mais simples do que esperávamos: apenas um pouco de ousadia e criatividade. Assim como no Teatro.

Precisávamos rever nossos projetos e a forma com que eram criados. É preciso emocionar para se contar uma história e o Museu conta uma, milhares de histórias pelo Mundo todo e para o Mundo todo. A Cenografia poderia ajudar, pois as linguagens e os objetivos não são tão diferentes assim.

À essa idéia foram se juntando tantas outras, e a falta de materiais a respeito despertou um grande desejo: mostrar que não perdemos a guerra, ainda podemos fazer parte da vida das pessoas, mesmo neste mundo novo onde a velocidade das informações pode ser maior do que um piscar de olhos. E que o Teatro, nosso contemporâneo de criação em tempo e espaço, tem muitas coisas a nos ensinar.

Porque é através da identificação que nos comovemos – e esses recursos cenográficos, aplicados com os cuidados da Museografia, são capazes de promover essa tão difícil identificação através de uma profunda imersão.