



A cidade como museu de si mesma: registro, acervo e (re) exposição

*The city as museum of itself: register,
archive and (re) exhibition*

*La ciudad como museo de sí misma:
registro, acervo y (re) exposición*

Giovanna Graziosi Casimiro

*Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo,
Brasil. gigiggc@usp.br*

Resumo

Este artigo apresenta o conceito de Cidade como Interface Museológica segundo o compartilhamento digital de memórias urbanas, que evidenciam o gradual deslocamento das dinâmicas museológicas para a cidade. A cidade contemporânea se assume como um museu a céu aberto a partir dos dispositivos digitais móveis, apontando para a obsessão de registro, arquivamento, curadoria e exibição coletiva de acervos digitais em tempo real, impactando as estéticas e vivências urbanas. Questiona-se o uso das ferramentas digital e se propõe sua apropriação para fins de horizontalização do arquivamento das memórias digitais.

Palavras-chave: museu, cidade, memória digital, cultura digital, arte urbana.

Resumen

Este artículo presenta el concepto de Ciudad como Interface Museológica según el compartir digital de memorias urbanas, que evidencian el gradual desplazamiento de las dinámicas museológicas a la ciudad. La ciudad contemporánea se asume como un museo a cielo abierto a partir de los dispositivos digitales móviles, apuntando a la obsesión de registro, archivado, curaduría y exhibición colectiva de acervos digitales en tiempo real, impactando las estéticas y vivencias urbanas. Se cuestiona el uso de las herramientas digitales y se propone su apropiación para fines de horizontalización del archivo de las memorias digitales.

Palavras-Clave: Museo. Ciudad. Memoria digital. Cultura digital. Arte urbano.

Abstract

This article presents the concept of City as a Museological Interface according to the digital sharing of urban memories, which evidences the gradual displacement of the museological dynamics for the city. The contemporary city assumes itself as an open-air museum from the mobile digital devices, pointing to the obsession of recording, archiving, curating and collecting digital collections in real time, impacting aesthetics and urban experiences. The use of digital tools is questioned and its appropriation is proposed for the purpose of horizontalising the archiving of digital memories.

Keywords: museum, city, digital memory, digital culture, urban art.

UMA INTRODUÇÃO À OBSESSÃO DA MEMÓRIA DIGITAL: “NÓS, CURADORES”.

Na contemporaneidade, o espaço urbano se articula como lugar de geração de dados, criando um fluxo entre pessoas, informações e territórios por meio dos dispositivos pessoais móveis e a constante captura do presente. As dimensões simbólicas, portanto, são essenciais para pensar a cidade contemporânea como interface museológica, pois é através dela que o espaço é compartilhado e ressignificado em tempo real. Trata-se de discutir a cidade como museu, o museu na cidade, a cidade do museu, o museu da cidade, a cidade contra o museu, o museu pela cidade, etc. Ulpiano Meneses (1985) reflete sobre a cidade no museu e o museu na cidade, e os desdobramentos a partir da cidade como lugar, forma e imagem de si mesma, onde a cidade assume diversas formas e funções atreladas a estas dinâmicas museológicas que se deslocam para o espaço urbano. Em um contexto de capitalismo cultural, estabelece-se a dinâmica arquivológica, conservadora e expositiva pela captura constante de informações que transitam por dispositivos móveis nos corpos em movimento, compondo uma paisagem mista da qual não se pode escapar: a memória é construída por nós e sobre nós. Logo,

observa-se que a cidade e o museu coexistem na contemporaneidade em uma constante tensão a partir da obsessão das memórias. Como aponta Meneses (1985), “qual é essa realidade urbana, essa cidade que o museu referencia? Que tipo de vínculo tem o museu com essa realidade?” (1985, p.198).

Este contexto aponta para a Cidade como Interface Museológica, enquanto espaço de captura, curadoria, arquivamento e exposição de memórias digitais, construídas em tempo real, conceito que surge como resultado de uma série de ações e serviços construídos nas últimas décadas, que privilegiam o acúmulo de dados e a geração de memórias cotidianas por meio de dispositivos móveis digitais. Os valores atribuídos à memória no espaço urbano no século XX e XXI são questionados devido às dinâmicas anacrônicas digitais, onde o usuário transpõe a linearidade de sua própria memória, construindo uma teia de lembranças volátil e fragmentada. Grande parte dos serviços como Instagram e Snapchat se baseiam em dinâmicas temporárias de exposição das coleções, cujas memórias efêmeras alimentam o desejo de apreensão do presente, fortalecendo o processo de musealização das coisas e pessoas. Andreas Huyssen (2000) aponta que se a consciência temporal da alta modernidade no ocidente procurou garantir o futuro, a consciência temporal do final do século XX assume a responsabilidade do passado. Segundo ele, a crença conservadora de que a musealização cultural pode proporcionar uma compensação pela destruição da modernização do mundo social é demasiadamente simples e ideológica. Não há como assegurar o próprio passado, desestabilizado pela indústria cultural musealizante e pelas mídias digitais. Sendo assim, percebe-se que o contexto digital se apropria do sistema de arquivamento e exposição de memórias, em uma musealização do museu, de curadoria da curadoria, atuando na dissolução dos poderes curadores tradicionais e fortalecendo os novos poderes corporativos sobre o uso das memórias como produto. Por isso, o senso de existência do museu se transforma e se desloca para o espaço urbano, onde as tensões entre memórias e coleções não legitimadas se estabelece.

Gilles Lipovetsky (2008) aponta que a era hipermoderna transformou profundamente o relevo, o sentido, a superfície social e a econômica da cultura,

onde se estabelece um tecnocapitalismo planetário e as indústrias culturais, em um consumismo total das mídias e das redes digitais.

A hipercultural universal que, transcendendo as fronteiras e confundindo as antigas dicotomias (economia/imaginário, real/virtual, produção/representação, marca/arte, cultural comercial/alta cultura), reconfigura o mundo em que vivemos e a civilização por vir. (2008, p.7)

Na cultura-mundo defendida por ele, economia e cultura estão entrelaçadas, e esta última representa um setor econômico em expansão (o tal capitalismo cultural), que justifica a capitalização das dinâmicas museológicas e da própria cidade como museu.

The term “globalization” refers to the existence of a free, or allegedly free, market and of a technological network that covers the entire earth, to which a large number of individuals do not yet have access. The global world therefore is made up of networks, a system defined by parameters that are spatial, but also economic, technical, scientific and political. (Augé, 2000, p.9)

O modo como estas tecnologias operam e se cruzam transformam a paisagem urbana e o comportamento dos transeuntes, pois o mapeamento em tempo real e a exposição dos conteúdos alteram, a percepção espacial e temporal da cidade. Instaura-se o colecionismo urbano digital que evidencia o interesse mercadológico de moderação dos cidadãos e do espaço público, e a cidade como interface museológica se auto consome por meio dos dispositivos digitais.

A arte e a arquitetura, da mesma forma que o urbanismo e o paisagismo, são requisitadas para operar as alterações de cenário, as modificações da imagem de uma cidade, respondendo a estratégias políticas e culturais que se tornam cada vez mais marketing, com logotipos e marcas. A cultura é para as cidades um meio de promover suas imagens de marca. As arquiteturas monumentais, as obras de arte nas ruas, os festivais, as festas esporádicas, os próprios equipamentos culturais, tudo concorre para colocar a cidade numa perspectiva de animação cultural que parece lhe conceder o certificado de garantia de ser uma “verdadeira” cidade. (Jeudy, 2006, p.8)

Como discute Jeudy (2006), cultura, arte e arquitetura tem papel fundamental na construção da paisagem urbana, segundo interesses políticos, comerciais, sociais etc. Ele afirma a abolição da dinâmica temporal, onde se fixa uma memória específica que eterniza determinadas dimensões urbanas e históricas.

Na atualidade, os serviços digitais urbanos constroem experiências anacrônicas, estetizadas e reduzidas ao impulso do registro, ajustando o olhar e o entendimento de memória dos cidadãos-usuários. Jeudy aponta que “[...] a cidade continua a ser tomada por um cenário, ela não rompe com a tradição de pensamento que conduz à noção doravante bem estabelecida de uma “sociedade do espetáculo”, do qual o espaço urbano seria o receptáculo mais apropriado”. Ele afirma que a idealização da cidade como território (2006, p.7) de exibição cultural pretende ultrapassar os limites da “sociedade do espetáculo” criando a ficção simulada de uma utopia.

Esse desejo obsessivo de musealizar o entorno, torna-se ainda mais evidente com as ações do Google e a gradual dissolução institucional para o estabelecimento de uma curadoria capilarizada, apontando para a cooptação e edição dos valores e lembranças coletivos. Observa-se que o Google Cultural Institute desempenha um papel chave na articulação da cultura contemporânea, impactando o entendimento de colecionismo no mundo contemporâneo. O Google Cultural Institute é uma iniciativa divulgada pelo Google após o lançamento, em 2011, do Google Arts & Culture (antigo Google Art Project). O Instituto Cultural foi lançado em 2011 e colocou 42 novas exposições on-line em 10 de outubro de 2012. Segundo o Google, é “um esforço para tornar o material cultural disponível e acessível a todos e para preservá-lo digitalmente para educar e inspirar as gerações futuras”. Em junho de 2013, foram incluídos mais de 6 milhões de itens - fotos, vídeos e documentos. Projetos como Google Arts&Culture e Google Maps expandem o colecionismo na contemporaneidade, proporcionando arquivamento individual compartilhado. Observa-se o evidente processo de registro, arquivamento, curadoria e re exposição em tempo real de memórias digitais da cidade, na cidade.

Arts&Culture constrói um acervo do acervo, onde o museu é objeto de si mesmo. Construído sob a premissa de democratizar o acesso aos museus, o aplicativo promete o livre acesso à arte, cultura e conhecimento, em uma superficialidade da vivência museológica, fortalecendo que os moldes expositivos tradicionais não cabem em si mesmos. Gradualmente, as dinâmicas expositivas são adotadas no

espaço público a partir do input de dados dos usuários, que monitoram a si mesmos em prol da visibilidade em rede. Marc Augé (2000) coloca que o indivíduo assume um poder descentralizador de si mesmo por meio de seus dispositivos móveis, cujas extensões espaciais ao seu redor constroem o que ele entende por “não-lugares”. Google Maps (um dos serviços de GPS mais utilizados na atualidade), por sua vez, está ligado a estes dados geolocalizados e disponibiliza informações de lugares, rotas, avaliações e imagens, disseminando a cultura do colecionismo digital em escala urbana pelo serviço Street View. Na geração destas novas cartografias, é lançada uma extensão do serviço chamada Local Guides, um programa de engajamento individual que troca postagens por pontos, e tem como slogan “Faça isso por amor (e pelas vantagens)”. O objetivo é incentivar a alimentação espontânea desta plataforma de mapas por meio do input dos usuários, evidenciando o engajamento (intencional/vigilante) individual na construção da memória urbana.

Este processo de descontextualização do lugar - e muito possivelmente sua des relação - aponta para a alienação espacial coletiva, onde o norteador é o dispositivo móvel e não o espaço em si. Enquanto uma comunidade global de exploradores Google se estabelece, evidencia-se uma nova escala do colecionismo e da cooptação da memória no espaço urbano, diretamente ligada à dissolução de identidades locais. O Instituto Cultural foi lançado em 2011 e colocou 42 novas exposições on-line em 10 de outubro de 2012. É “um esforço para tornar material cultural importante disponível e acessível a todos e para preservá-lo digitalmente para educar e inspirar as gerações futuras”. Em junho de 2013, incluía mais de 6 milhões de itens - fotos, vídeos e documentos. Google se auto afirma como o responsável pela “sobrevivência digital” do patrimônio da humanidade e dos acervos artísticos, para além da ação do tempo, passando por cima da conservação institucional. Ou seja, a empresa acredita que a sobrevivência das memórias e acervos frente ao tempo, pode ser solucionada com as ferramentas digitais apresentadas até então. Trata-se de uma iniciativa válida, porém bastante vaga em se tratando das pluralidades culturais e contextos. O mesmo se percebe com o serviço Open Heritage, que digitaliza sítios

arqueológicos pelo mundo, construindo um acervo mundial digital sob a responsabilidade do Google e da CyArk. Entre pirâmides, tumbas e grandes construções de civilizações milenares, o serviço afirma a cidade como interface museológica e como museu de si mesma, literalmente. Open Heritage afeta diretamente o patrimônio das próximas décadas, apontando para uma duplicação digital das coisas, sem a garantia dos espaços relacionais e sua historicidade.

“Não há dúvidas de que o mundo está sendo musealizado e que todos nós representamos os nossos papéis neste processo. É como se o objetivo fosse conseguir recordação total” (Huysen, 2000, p.15). A significação dos lugares, por sua vez, dá-se segundo a interação direta dos cidadãos com seus dispositivos digitais no espaço urbano em um ciclo compulsivo de geração de memórias descontextualizadas, perdidas na anacronicidade das redes, porém geolocalizadas na cidade. Confirma-se a edição visual do espaço e a alienação da percepção urbana, condicionando os cidadãos às bolhas sociais, visuais e espaciais, cuja dinâmica expositiva e colecionista não garante a veracidade dos fatos e fortalece a vigilância do cidadão.

CIDADE COMO MUSEU: COOPTAÇÃO DIGITAL E TÁTICAS DE RESISTÊNCIA

O entorno se torna potencialmente museu de si; os objetos e suas narrativas viralizam e geram valores temporários aos lugares da cidade; os museus, à medida em que perdem seu poder, deslocam-se para o espaço urbano sucumbindo à dinâmica de “tudo é museu”. Por fim, o termo “museu” empodera grupos específicos do mercado digital e os serviços discutidos anteriormente (Arts&Culture, Local Guides e Open Heritage), transparecendo a cooptação das memórias urbanas.

Sendo assim, percebe-se uma série de tensões e aspectos a serem considerados nestes contextos: (1) inicia-se a dissolução da instituição de poder (o Museu) e a exclusividade de acesso atribuída às suas coleções; (2) instaura-se um regime de

compartilhamento, adotando diferentes modelos de curadoria colaborativa, arquivamento e exposição; (3) estabelece-se uma relação direta entre cultura e soluções digitais (encobrendo as intenções de cooptação e controle); (4) redesenha-se o conceito de museu (e, conseqüentemente, o conceito de instituição que valida, conserva, expõe); (5) deslocam-se as dinâmicas colecionistas para o espaço urbano; (6) dissolve-se a vivência urbana, simplificada à obsessão pelo registro; (7) cruzam-se dados entre cidade x usuário; (8) digitaliza-se o patrimônio e se dissolve as instituições de conservação. Logo, essas são algumas das etapas de cooptação cultural e patrimonial que resultam da moderação identitária a nível global a partir do medo do esquecimento e do desejo de curadoria, instaurando uma cultura obsessiva compulsiva pela memória e pelo registro instantâneo. Tal moderação identitária estandardiza as culturas locais, o folclore, as minorias e estetiza as experiências, neutralizando a diversidade do espaço público. A cooptação memorial e patrimonial também afeta diretamente a nação, em um apagamento gradual das raízes culturais, que reafirma as tendências do tecnocapitalismo global e seus tentáculos.

Quando Michel Foucault (1987) discute o conceito de panóptico ele aponta para este sistema de vigilância a partir de um registro permanente, onde se sabe o posicionamento de tudo e todos. A partir desta figura hierárquica contínua que o autor propõe é possível pensar os modos operantes contemporâneos de vigilância, que estão diretamente ligados a concessão gratuita de informações pessoais e configura um sistema anti panóptico. A analogia de Foucault parte da cidade pestilenta, e se sustenta no medo iminente da perda do controle. Por sua vez, a sociedade contemporânea representa a catarse destes medos, sobretudo o do esquecimento, sustentada pelo desejo inconsciente de ver e ser visto. Um regime de controle constante se estabelece e avança em sua capilarização, que passa de um poder central para os poderes locais, individuais, através dos dispositivos móveis de cada um de nós. Esta cidade “pestilenta” que a passa a ser a atual cidade vigilante, opera nos modos de ver de seus próprios cidadãos, que replicam os modelos a partir de um poder maior. Como aponta

Foucault (1987), a visibilidade é a armadilha, e neste contexto, fica evidente que o medo impulsiona a necessidade de lembrar, arquivar e vigiar em consonância as premissas de Virilio (1999), que aponta que o regime do medo favorece o controle. Também ante as dinâmicas digitais da cidade como museu de si mesma, a curadoria capilarizada das coisas e a visibilização dos indivíduos por meio de suas memórias digitais torna o “museu” instrumento potencial de dominação, na atualidade. A condição contemporânea, portanto, aponta para uma desorientação do corpo e do olhar (Jeudy, 2006, p.7). Assim, observa-se uma instrumentalização museológica em curso, sustentada pelo medo da amnésia frente à efemeridade e anacronicidades das mídias digitais. Deste modo, como se pode construir memoriais urbanas digitais que vivenciem a cidade e sua pluralidade cultural? Como usar a tecnologia digital a favor da horizontalização patrimonial e museológica? Afinal, este artigo privilegia pensar a apropriação das linguagens digitais para, de fato, criar uma experiência democrática memorial na cidade.

É preciso, portanto, construir possíveis táticas de ocupação urbana, apropriando-se das ferramentas digitais para as comunidades, grupos e narrativas locais. Ao contrário do que se prega, os serviços disponíveis até o momento reafirmam a fetichização do conceito de museu, os princípios de exposição, curadoria e colecionismo verticais e centralizadores. Logo, é preciso romper com o ciclo de verticalização do poder gestor das memórias coletivas, e pluralizar as estéticas e acervos em constante criação. A cidade como museu de si evidencia a perversidade da capitalização digital da memória e a neutralização cultural e identitária local, como resultado ao processo digital homogeneizador dos olhares, tornando os espaços relacionais descontextualizados e afirmando a presença de uma vigilância constante. Assim, é necessário assegurar que novas tecnologias propiciem desdobramentos democráticos do espaço urbano e contribuam com as necessidades culturais locais, na qual a cidade como museu de si se dá sob a abertura dos processos e acessibilidade dos acervos.

CONSIDERAÇÕES

Nesta direção, como inspiração para o rompimento das barreiras cooptadoras contemporâneas, discute-se Hélio Oiticica (1996) e a apropriação da vivência urbana comum, que segundo o artista é “um golpe fatal ao conceito de museu, galeria de arte etc., e ao próprio conceito de exposição (...) Museu é o mundo; é a experiência cotidiana” (Oiticica, 1996, p.103). Oiticica propõe uma reflexão sobre as estéticas da cidade e suas memórias, redescobindo e revalidando os espaços vazios e cheios, os terrenos baldios e o entorno. Parece-me que quando o artista pontua o “Museu é o mundo”, ele nos ajuda a ver além das dinâmicas digitais contemporâneas, pois sua proposta é de fruição da cidade em seus detalhes contextualizados, suas narrativas e pela presença do corpo do indivíduo no espaço. Segundo Guilherme Wisnik (2017), Oiticica conceitua a sua arte enquanto antiarte, pois ao invés de se voltar para a representação e a contemplação, ela existe segundo a participação dinâmica do espectador-participante. Deste modo, a partir da apropriação do comum, dos objetos e do entorno (como já haviam feito os dadaístas e surrealistas, afirma Wisnik) Oiticica captura tudo aquilo que não é transportável, como “terrenos baldios, campos, o mundo ambiente”, numa operação diretamente dependente da participação do público. É aqui que Oiticica contribui com a problemática apresentada neste artigo, questionando os modos de ver e as estéticas pré determinadas pelos modos de operar a memória na cidade contemporânea. Assim, Oiticica significa o espaço e o objeto na cidade como museu, propondo uma curadoria aberta que privilegia o olhar às minorias, aos espaços negados, ao entorno que contém as narrativas sociais. Deste modo, a partir dele se propõe pensar a construção acervológica digital aberta para além do design de experiência e da homogeneização das estéticas urbanas.

Portanto, observam-se duas perspectivas quanto a cidade como museu de si: o “mundo como museu”, que captura aquilo que todos veem a partir da horizontalidade narrativa, e a cidade-museu apontada por Huyssen (2000) que se assume enquanto uma versão icônica e estetizada do passado. Qual delas fará jus

ao nosso presente? De um lado, a visibilização do imperceptível, do outro a reafirmação dos fatos históricos para fins de controle. Tratando-se das memórias digitais e das tecnologias de geolocalização, é preciso compreender seu valor, sua estética e seu impacto na cartografia urbana e no comportamento dos cidadãos. Deste modo, seremos capazes de criar bancos de dados que acessibilizam acervos, por meio de usuários-cidadãos que elaboram narrativas e estéticas no entorno urbano segundo suas vivências. Assim, talvez seja preciso trazer mais da cidade e sua fluidez para o “museu”, e não o contrário.

REFERÊNCIAS

- Augé, M. *Non-Places: An Introduction to an Anthropology of Supermodernity* (trans. J. Howe), Croydon: Verso; 2000.
- Bishop, C. *Artificial Hells: participatory art and the politics of spectatorship*. Londres: Verso; 2012.
- Foucault, M. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes; 1987.
- Huysen, Andreas. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano; 2000.
- Jeudy, H.P. *Espelho das cidades*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra; 2005.
- Lipovetsky, Gilles e Serroy, Jean. *A cultura-mundo, respostas a uma sociedade desorientada*. São Paulo: Companhia das Letras; 2011.
- Meneses, U.B. O Museu na Cidade X a Cidade no Museu. *São Paulo*, v. 5, n o 8 - 9, p. 197 - 205, set. 1984/abr 1985.
- Virilio, Paul. *O espaço crítico*. Rio de Janeiro: Ed. 34; 1999.
- Wisnik, Guilherme. Dentro do labirinto e o desafio do “público” no Brasil. *São Paulo, ARS (São Paulo) [online]*. 2017, vol.15, n.30.