

MODOS DE VER Museus e Comunicação*

*Maria de Lourdes Parreiras Horta***

Um revólver na mesa, um revólver na mão, um revólver na cabeça ... Um exemplo da famosa linguagem dos objetos, que aqui queremos contestar ... A idéia do revólver está realmente na nossa cabeça, e é essa imagem conceitual, definida pela nossa memória e experiência vivida, que vai determinar a nossa percepção do objeto e a nossa reação a ele. A percepção da relação do objeto com outros objetos (mesa, mão, cabeça) contribui para a determinação do foco das nossas "mentes-objetivas". Determinando o

* Artigo apresentado no 3º Encontro Paulista de Museologia, Universidade Católica de Santos, outubro de 1998.

** Museóloga formada pela Universidade do Brasil (hoje UNIRIO); Doutora em Museologia (LEICSTER); Diretora do Museu Imperial.

foco com nitidez, adequando o ponto de vista com o ponto de percepção, somos capazes de *compreender* o significado daquela realidade. Ou melhor, de dar um significado àquela realidade.

A realidade *é*. O significado *está* na nossa relação com a realidade. *Estar*: uma relação de tempo e espaço - naquele momento, naquele lugar, hoje e ontem, aqui e lá. O significado não está na realidade, externo a nós, mas sim dentro de nós. Ele se processa internamente, não vem de fora para dentro. Nós atribuímos significados às coisas. Inúmeros significados. Diferentes significados. O significado tem sempre um sentido de relação: do nosso pensamento com alguma coisa, idéia ou ação. Há sempre um intermediário nessa relação - o signo, ou sinal ou símbolo - que pode ser concreto ou abstrato, como o coração, ou um sentimento, o amor. Perceber o significado é interpretá-lo, dar-lhe um sentido.

Do ponto de vista de uma outra pessoa, a percepção pode ser oposta à nossa, o "ponto de percepção" pode ser deslocado. Este ponto seria assim como o dial de um rádio ou da televisão, o sintonizador que se ajusta à onda transmissora. O "ponto de percepção" estaria na coincidência, ou na interseção do ponto de vista com o objeto enfocado. Ou no ajuste do foco de visão ao objeto, como numa câmera fotográfica, através das relações desse objeto com o espaço

circundante, do seu distanciamento ou aproximação.

De uma certa forma foi o que aconteceu na arte do Renascimento, quando os pintores descobriram os recursos e as leis da perspectiva geométrica. Construindo a imagem pictórica em diferentes *planos* em relação ao ponto de vista do observador e da realidade representada pictoricamente numa superfície bidimensional, a tela, ou papel, os artistas conseguiam captar e transmitir uma ilusão bastante nítida do mundo tridimensional. As casas mais distantes eram representadas em menor tamanho, as montanhas ao fundo recobriam-se de um esfumaçado azul, a árvore em primeiro plano dirigia a atenção e dava a idéia da dimensão da figura central em relação ao todo. A perspectiva, ou, portanto, a ilusão da realidade, era conseguida, assim, através das relações espaciais e das dimensões e formas dos elementos representados.

Leonardo da Vinci definiu a Perspectiva como nada mais que a visão de um plano atrás de uma folha de vidro transparente, em cuja superfície todas as coisas se aproximam do ponto de vista do observador, em *pirâmides*, e estas pirâmides interpenetram o plano do vidro.

Esta técnica foi usada pelos mestres holandeses para desenhar em perspectiva no próprio vidro, e mais tarde foi substituída pela *camera obscura*, que empregava uma lente para

projetar a imagem de uma cena sobre a superfície, na qual se desenhava diretamente. Uma versão prática do mito da caverna, de Platão, para tentar capturar a essência da realidade, esta câmara está na pré-história da fotografia; mas até então o que se procurava através da projeção era a pura geometria da situação: a perspectiva geométrica. Leonardo percebeu antes de muitos outros pesquisadores que havia nesse processo muito mais que a simples geometria. E incluiu em seus trabalhos de perspectiva estudos sobre o enevoado e o azulado para distâncias maiores, a importância das sombras e sombreados nos desenhos para representar a orientação dos objetos.

Com a representação da realidade em perspectiva, os mecanismos de percepção começaram a ser melhor compreendidos e estudados. Os desenhos e pinturas renascentistas representavam a perspectiva geométrica dos diferentes planos e volumes exatamente como as irradiações luminosas atingem a nossa retina. Nossa maneira de ver as coisas ao natural não é, entretanto, a mesma que observamos na pintura ou no desenho. Por exemplo, uma simples elipse, desenhada na vertical, pode representar um objeto elíptico ou um objeto circular visto obliquamente. O desenho da elipse pode significar uma variedade infinita de objetos, vistos de diferentes pontos de vista. A arte do

pintor está em fazer-nos optar por uma única possibilidade de interpretação da forma, aquela que corresponde à realidade que ele quer representar.

Como conseguir isso? Através de outros *indicadores* de distância e profundidade e de outros elementos da pintura que nos informam o contexto do objeto, ou o ponto de vista do autor. Assim, se ao lado da elipse tivermos um menino com a mão sobre ela, identificamos imediatamente a forma circular do arco que ele empurra. De acordo com o *contexto* do desenho, poderíamos identificar rodas de carro, pratos, a pupila de um olho etc... É neste ponto que a perspectiva sai de cena e entra a *percepção*.

Uma pintura, um desenho ou uma fotografia contém uma dupla realidade: a superfície bidimensional do suporte, do papel ou tela, recoberta de traços e manchas de cor, e o espaço em profundidade e tridimensional da representação, onde podemos identificar uma paisagem, pessoas, navios, estradas etc... A imagem da realidade, num plano bidimensional, é *ambígua*. Estamos sempre vendo as *duas* realidades ao mesmo tempo. Como estamos habituados a esse tipo de representação, o cérebro imediatamente *opta* pela segunda visão, a da coisa representada. Para o interessado em fotografia como processo, o cérebro provavelmente fará a primeira opção: o exame

do suporte, da textura e dos contrastes. É em nosso cérebro que se processa, assim, a interpretação da coisa observada, e da representação ilusória da tridimensionalidade. Para podermos fazer esta interpretação corretamente, é preciso que saibamos o que aquela forma ou processo *são*. Isto é muito fácil quando se trata de formas e processos familiares e conhecidos. Diante da representação de um objeto ou de um processo desconhecido a percepção de seu significado é muito mais difícil.

A maneira como vemos as coisas depende basicamente daquilo que sabemos e conhecemos, ou daquilo em que acreditamos: John Berger desenvolve uma profunda análise desse fenômeno em seu livro *Ways of Seeing* (Modos de Ver). Um dos exemplos citados é o da visão do fogo na Idade Média, quando se acreditava piamente na existência do inferno. A idéia do inferno deve bastante à visão do fogo e das labaredas, à sensação do seu calor e da dor das queimaduras, comuns no cotidiano das pessoas. A queima das bruxas era uma teatralização de seu destino infernal. A visão do fogo teria assim, para o homem medieval, uma conotação diferente da que temos hoje. Outro exemplo é a visão do ser amado, que para quem ama é uma experiência única, impossível de se descrever em palavras. "Quem ama o feio, bonito lhe parece", diz o ditado. E sabemos que a imagem de nosso

próprio rosto no espelho nunca será a mesma imagem que os outros vêem. Esta visão, que vem antes das palavras, diz Berger, e que nunca poderá ser substituída por elas, não é apenas uma questão mecânica da percepção visual em resposta a estímulos luminosos sobre a retina. Só *vemos* aquilo que *olhamos*. O olhar é um ato de escolha. E a subjetividade é determinante no modo com que *vemos* as coisas. É comum a figura de linguagem pela qual perguntamos a alguém a sua maneira de “ver” um problema, a sua “visão” do assunto. Visão no sentido de compreensão, interpretação, entendimento de um fato.

Como resultado desse ato de escolha do olhar, aquilo que vemos é trazido ao nosso alcance, mesmo que não necessariamente ao alcance das mãos. É o que chamamos de *percepção intelectual*, que se processa no cérebro. Esta percepção não acontece apenas devido ao sentido da visão, mas de todos os outros sentidos que podem ser acionados no processo. Quando tocamos alguma coisa, nos situamos em relação a ela. O cego precisa de uma bengala para se orientar. Conhece as coisas pelo tato, pelo cheiro, pelo som. Mesmo quando temos a visão normal, os outros sentidos completam a informação recebida. A visão, entretanto, é capaz de sintetizar as impressões de todos os sentidos, através da memória de experiências anteriores. Assim,

podemos reconhecer numa pintura realista ou numa fotografia as diferentes texturas dos diversos materiais, mesmo se não os tocamos na realidade. Após queimar o seu dedo no fogo, a criança não precisará repetir o ato para perceber, na visão do fogo, os seus efeitos dolorosos.

O olhar não é estático, e nunca vemos uma coisa só. Com o "rabo do olho", mesmo fixando um objeto, estamos vendo o seu entorno. Os olhos estão continuamente em movimento, constantemente absorvendo as coisas no nosso raio de visão. Esta visão é continuamente ativa, percebendo as coisas *em relação* às outras coisas, vistas e não vistas. Toda visão é *presente*. Não vemos o passado ou o futuro. Mas a visão do presente é alimentada pelo passado (pela Memória, pelo conhecimento adquirido, pelas experiências vividas). Assim, podemos dizer que vemos o presente *através do passado*, e nesse processo podemos antecipar o futuro. Todas as nossas ações são atos de *antecipação*, são projeções de futuro. Seguramo-nos para não cair, esquivamo-nos de uma bola, subimos um degrau após o outro para chegar ao topo da escada. O olhar do presente está impregnado de passado e de futuro.

Agimos de acordo com a nossa experiência acumulada, e em função das nossas expectativas. Entretanto, como já dissemos, só percebemos o que conhecemos, só vemos aquilo em que

acreditamos. Quem não acredita em fantasmas ou discos voadores, não os vê. Reconhecemos as coisas de acordo com o armazém de dados que acumulamos na memória, e com eles projetamos a nossa visão de futuro. Identificamos as coisas em relação a todas as demais coisas na varredura do nosso olhar ou no banco de dados do nosso conhecimento. Não é de admirar que a linguagem dos Surrealistas tenha provocado tanto impacto na época em que surgiu. Todas as relações normais e prováveis das coisas entre si eram desafiadas, e no insólito dessas novas relações está o seu caráter mágico e fascinante. O Cubismo e o Expressionismo também provocaram uma revolução na maneira de se olhar a realidade, propondo visões múltiplas de pontos de vista simultâneos, ou distorções que ultrapassavam as regras da percepção visual. Abria-se o caminho para a visão além da realidade física da imagem, recebida pela nossa retina. O olho do cérebro, a visão do pensamento ou a percepção intelectual, que possibilitam essas múltiplas visões concomitantes e as mais incríveis distorções ou sintetizações da realidade, libertam a nossa visão das rédeas da pura geometria. A pintura abstrata inaugura essa liberdade.

A Ciência contribuiu para isso com a descoberta dos instrumentos que nos possibilitaram ver e acreditar no microcosmo

celular e no macrocosmo das galáxias. Ampliou-se assim, infinitamente, o armazém de imagens cerebrais; a capacidade de percepção humana ultrapassou as fronteiras da Terra, inventou-se o Super-homem e sua visão de Raio-X; a televisão e os computadores brincam com as imagens e com a nossa imaginação e a Parapsicologia hoje é uma ciência, possibilitando comunicações extra-sensoriais. Em resumo, decretou-se a liberação do olhar.

Não sei se já perceberam onde quero chegar, ou o que é que isto tem a ver com museus, comunicação e educação. Todas essas informações e considerações feitas sobre o olhar e os modos de ver interessam profundamente à museologia e à compreensão do fenômeno da comunicação nos museus, com evidentes conseqüências para a atividade educacional que neles tem lugar.

Considerando os museus como espaços artificiais e concretos de representação da realidade, através dos fragmentos reais, originais e concretos da natureza física ou humana que neles se conservam e expõem ao público, a museologia pode ser vista, antes de mais nada, como a Ciência e a Arte da *construção* e da *desconstrução de significados*, através dos signos, sinais ou símbolos dessa realidade, representados por esses fragmentos. Esse processo de construção e desconstrução que

acontece nos museus hoje, aqui e agora, no *presente*, tem um passado e tem um futuro, uma história e uma expectativa que poderiam ser formulados numa análise mais profunda, numa epistemologia do museu. Poderíamos talvez comparar o processo museológico com o processo cerebral, os museus como mecanismos de receber imagens, registrá-las na memória, interpretá-las, reconstruí-las e comunicá-las aos outros. Limitamo-nos, entretanto, a colocar aqui, como o primeiro objeto de conhecimento da museologia hoje, o próprio *Museu* - espaço simbólico que representa e reformula constantemente a *relação do homem com a realidade* em que ele vive. O museu assim pode ser visto como um *signo* que referencia esta relação. A realidade ali está, reduzida, sintetizada nos objetos, empobrecida na artificialidade da representação e ao mesmo tempo exposta, como num laboratório, a uma análise mais científica, talvez, da natureza dessa relação. Uma relação que se reformula, como disse, em cada encontro de um pesquisador, de um museólogo, ou de um visitante com os objetos em depósito ou exposição. Uma relação *musealizada*, uma nova relação.

Esse processo de relação, de atribuição e de interpretação dos significados das coisas e fatos musealizados, é um processo de *comunicação* intrínseco e específico do museu, e que pode

referenciar, simbolicamente, o processo de relação e comunicação que ocorre fora dele, na atualidade, no passado e no futuro. A museologia pode ser assim um instrumento para olhar e perceber o mundo, através da *cámara obscura* que é o espaço do museu. A nitidez e a amplitude da imagem refletida no plano museológico vai depender da curvatura e transparência da lente que usarmos. Como numa câmara fotográfica, podemos usar uma lente comum, de enfoque limitado a um enquadramento reduzido da realidade, ou podemos usar uma grande angular, que nos permita uma visão mais abrangente. De acordo com a incidência e a intensidade da luz que lançamos sobre a realidade, podemos conseguir imagens mais e menos contrastadas, sombras e neblinas. É possível ainda usar filtros de várias cores, dourados, azuis ou cor-de-rosa, ou ainda cinzentos ou negros. Os efeitos da imagem sempre serão diferentes. A reprodução da realidade também.

O museu reproduz, assim, uma imagem da realidade, uma fotografia, num plano bidimensional, aqui e agora, de uma "paisagem" tridimensional e concreta. A terceira dimensão, no caso, é a do *Tempo*, a *perspectiva histórica* que provoca a sensação de distanciamento, de visão em profundidade ou de alargamento, numa projeção de futuro. Toda imagem, no sentido que

tomamos de representação, é feita pelo homem. Diz John Berger (*op. cit.*) que uma imagem é uma visão que foi recriada e reproduzida. É uma aparência, ou um conjunto de aparências, que foram deslocadas do lugar e do tempo em que primeiro surgiram e foram preservadas, por alguns momentos ou por alguns séculos. Mais que uma fotografia, desenho ou pintura da realidade histórica, podemos assim comparar o Museu com um *holograma*, a representação da imagem tridimensional que recupera esta realidade no tempo e no espaço.

Toda imagem incorpora uma *maneira de ver*. Até mesmo uma fotografia. O modo de ver do fotógrafo está refletido na sua escolha do assunto e no ângulo da tomada da foto. Inicialmente, as imagens - pinturas, fotos, desenhos - foram feitas no sentido de substituir uma coisa ausente. Aos poucos percebeu-se que as imagens podiam durar mais do que a coisa representada. A idéia de "museu" justificou-se a partir desta constatação, como a sua qualidade mais intrínseca - preservar a imagem das coisas desaparecidas. Uma qualidade que nos permite ver não só como eram as coisas ou as pessoas no passado, mas também a maneira como as pessoas viam as coisas ou os seus semelhantes. Além das coisas, preservava-se, assim, o olhar do passado; e a visão específica do autor da imagem faz parte do documento, registra a história. Num museu,

as coleções nos mostram os objetos e o modo de vida do passado, como também nos indicam o olhar e o gosto do colecionador. A coleção como um todo, também significa. A visão do museólogo faz parte da história, impregna o significado da exposição.

Diz John Berger que as imagens são mais precisas e ricas que a literatura. Mesmo se considerarmos que a imaginação e a criatividade de um artista não podem ser reduzidas a um mero documentário da realidade, é através da percepção dessa criatividade e imaginação que podemos compartilhar mais profundamente a experiência do visível pelo artista. A museologia, como a Ciência, é uma experiência de percepção "compartilhada" (do artista, do cientista, do pesquisador, do museólogo, com a sociedade, o público, o indivíduo). A construção e a reconstrução da imagem da realidade (passada, presente ou ausente) no museu, através da exposição, documenta claramente a perspectiva e a percepção do autor - no caso, o curador ou o museólogo. Podem-se acrescentar à seleção das peças e à organização sintática, aos textos e recursos usados, outras contribuições do "designer" da exposição e de outras pessoas envolvidas.

Para a elaboração dessa imagem musealizada, os autores atribuem significados aos objetos - embasados em pesquisas científicas,

históricas, sociológicas, antropológicas - significados que serão interpretados pelos observadores, o público. Tanto na construção quanto na desconstrução desses significados o modo de "ver" e "perceber" das pessoas é influenciado por dados e premissas aprendidos: conceitos como beleza, raridade, verdade, crença, civilização, genialidade, forma, *status*, gosto etc... Muitas dessas premissas e conceitos não correspondem mais ao mundo como ele é. O mundo como ele é, mais do que um fato objetivo, diz Berger (*op. cit.*, p.11), inclui a *consciência do presente*. Estas premissas podem assim, afastadas do presente, alienadas dele, obscurecer o passado, mistificá-lo mais do que clareá-lo.

O passado, não está ali pronto para ser descoberto, para ser reconhecido exatamente como ele é. A História sempre constituiu uma relação do presente com o passado. O medo do presente leva à mistificação do passado. Este não é para ser vivido ou revivido, mas para servir como um poço de conclusões de onde tiramos as orientações para agir (BERGER, 1984, p.11).

É *Memória*, e não ponto de escape.

Nos museus tradicionais pode-se, muitas vezes, observar como a perspectiva reproduzida na construção da imagem é puramente geométrica, como propunha Leonardo na sua definição. Do passado ao presente desenham-se linhas convergentes que atingem o observador

por trás do vidro das vitrines. As relações são fórmulas matemáticas, cronológicas, lineares e racionalizadas. Não há sombras nem neblinas, não há dúvidas ou pontos obscuros. Muitas vezes não há nem ao menos relações de tempo ou de espaço; em suma, não há perspectiva, e a realidade histórica aparece plana, achatada e estática. Os objetos são como palavras num dicionário, organizadas em ordem alfabética, ou por categorias e taxonomias de um *thesaurus* puramente formal e visual.

De acordo com o conceito que propomos, a percepção visual deve ser a base para a percepção intelectual, para a compreensão do sentido, do significado proposto. Nem sempre o observador interpretará ou perceberá os mesmos sentidos. A percepção, como a visão, é um processo ativo, e o observador perceberá e reconhecerá melhor aquilo que já conhece, de acordo com seus próprios conceitos e premissas. Ninguém pode garantir ou dirigir o pensamento alheio. Entretanto, podemos esperar que a habilidade do artista, no caso do museólogo, que cria a exposição, seja capaz de transmitir ao visitante os indicadores da perspectiva proposta; de fazê-lo identificar as formas e as imagens criadas, bem como a realidade que se propõe retratar. Para isto, é preciso que o trabalho museológico seja visto como uma *Linguagem*, que constrói e comunica significados de acordo com

uma *Sintaxe*, uma *Semântica*, e uma *Pragmática*. Estes são os três ramos básicos da Semiologia, a ciência dos sinais e a arte de empregá-los, e que nos parece o melhor instrumento para o estudo e análise da linguagem museológica e para o embasamento teórico da museologia, uma vez aceita a nossa premissa básica.

Para explorar um pouco estas três categorias, devemos compreender um pouco o que é a linguagem e a sua estrutura, assunto do domínio da Linguística, da qual derivou e ampliou-se a Semiótica ou Semiologia. Nossa capacidade de abstração, que nos permite ver as imagens como coisas concretas e ao mesmo tempo enxergar outras coisas e idéias através delas, está na base da formação da linguagem. A evolução da linguagem escrita e falada pode nos demonstrar de que modo passamos a usar certas formas ou sinais como um meio de ajudar o nosso pensamento e a nossa comunicação com os nossos semelhantes.

O símbolo, sinal ou signo, é uma forma ou coisa concreta que representa uma outra coisa ou idéia de maneira sintética, com a intenção de comunicar algo. As primeiras representações pictóricas, na pré-história, limitavam-se já a desenhos simplificados das formas reais - homens e animais - em que apenas as formas perceptualmente essenciais eram representadas. Os hieróglifos e os ideogramas chineses são

formas ainda mais abstratas e sintéticas de representação de idéias e realidades, ainda, entretanto, presas à forma real do objeto representado. Gradualmente a escrita foi perdendo o seu caráter pictórico tornando os sinais e símbolos cada vez mais abstratos e convencionais. Do mesmo modo a linguagem verbal desenvolveu-se paralelamente à linguagem escrita. Os símbolos figurativos, empregados para representar tanto as coisas concretas como as idéias abstratas podiam assim ter diferentes significados. Não eram precisos, mas ambíguos e polissêmicos. A linguagem escrita e verbal passou então a criar outras indicações para determinar o exato sentido de cada símbolo - através de *sinais determinativos*. Prefixos, sufixos, justaposição de sinais, e regras para as infinitas combinações possíveis, para infinitos significados possíveis, elaborando o que chamamos de "gramática". A linguagem tornou-se uma fórmula quase matemática de signos totalmente arbitrários, combinados de acordo com diferentes regras - a sintaxe - que correspondem a *códigos* específicos para cada língua diferente.

Cada signo, entretanto, por mais arbitrário e convencional que seja, se refere a uma coisa concreta, ou a uma idéia, sensação, sentimento ou processo, verificáveis e percebidos pela percepção intelectual. O signo, portanto, é

sempre um sinal ou forma perceptível pelos sentidos, pela percepção sensorial, e que se refere a uma outra coisa, percebida intelectualmente. A palavra verbal ou escrita CRUZ refere-se a uma forma específica, concreta e visual (duas linhas retas que se cruzam) - o *referente* do signo, que por sua vez é portador de um significado, ou de diferentes significados de acordo com o contexto e o código da comunicação. Este referente é também chamado *significante* do signo, uma vez que é portador, que é o veículo, de um significado específico a que o signo se refere - ou melhor, a sua referência.

Os signos verbais precisam de *determinativos* para a sua perfeita compreensão - prefixos ou sufixos, adjetivos, artigos e qualitativos para a determinação do seu sentido: uma cruz, as cruces, a cruz vermelha, a cruz da Igreja, a cruz do cemitério, a cruz suástica, a cruz da encruzilhada etc.. De acordo com esses determinativos do referente do signo, da forma do seu significante, as referências ou significados serão os mais diversos possíveis.

Os signos *visuais* ou *concretos* são bem mais explícitos, uma vez que a forma do referente ou significante já está dada e é percebida imediatamente. As diferentes formas e tipos de cruces já nos indicam o contexto do significado intencionado. O processo de raciocínio abstrato é simplificado e a decodificação do signo é

facilitada. Por outro lado, idéias e relações abstratas são mais difíceis de serem transmitidas e percebidas através dos signos concretos e visuais. Isto porque o signo visual, ou “icônico” (que representa uma imagem visual ou figurativa) é polissêmico, admite diversas interpretações e significados, de acordo com o nosso conhecimento prévio, a experiência vivida, o banco de dados de imagens da nossa Memória e, principalmente, o nosso ponto de vista. Algumas palavras são polissêmicas, como “manga”, ou “asa” por exemplo, e precisamos de determinativos ou do contexto para compreender o seu exato significado. O signo concreto é sempre ambíguo e polissêmico, uma vez que não é convencionalizado por uma linguagem estruturada. Tomemos como exemplo o signo da Coca-Cola, que é universal e pode parecer absolutamente convencional e monossêmico. Podemos até mesmo tomar a própria garrafa da Coca-Cola, com seu formato e logotipo inconfundíveis, e veremos como ele pode ser usado com outro significado, como fez Andy Warhol, num sentido crítico à sociedade de consumo. A Coca-Cola e o rosto de Marilyn Monroe passam a ter o mesmo significado, no código do artista. De acordo com os códigos do emissor da mensagem, e o contexto em que o signo é usado, os significados podem ser muitos.

No museu, os objetos-signos - palavras da Linguagem Museológica - podem ser usados para referenciar os mais diversos significados - de acordo com o código que usamos, cujos componentes principais são: a *semântica*, o contexto significativo dos signos e o significado que atribuímos a cada um; a *sintaxe*, ou *organização* dos signos em estruturas coerentes; e a *pragmática*, ou os recursos diversos que utilizamos para transmitir a nossa comunicação.

A *Semântica*, que estuda a significação das palavras de uma língua, no caso, dos objetos na linguagem museológica, é elaborada através da pesquisa e estudo desses objetos, inclusive da evolução do seu sentido no tempo e no espaço. Vemos assim que essa atividade fundamental no trabalho museológico é essencial no processo de comunicação; sem o estudo das coleções, os objetos não têm significado e não podem ser usados na construção da mensagem. Como dissemos, o significado não está nos objetos, mas no sentido que atribuímos a eles, como signos da história e da sociedade. Este sentido determinará também a própria coleta e aquisição dos objetos.

A *Semântica* é a base determinante da *Sintaxe* - a maneira como vamos organizar os objetos em estruturas lógicas e coerentes - desde a organização das categorias de classificação, que poderão ter inúmeros critérios (função, uso,

origem, evolução, processos e materiais, significação social, histórica, estética etc...), até a sua exposição em conjuntos ou isoladamente, as relações estabelecidas entre eles, a ênfase ou o diferenciamento que queremos dar a cada um: o significado, como vimos, nasce da relação, é construído através dela. Mesmo um objeto isolado não pode ser visto isoladamente, como solto no ar. Os objetos não nascem em vitrines, e um único objeto compreende um conjunto infinito de relações do qual as mais essenciais são intrínsecas aos próprios objetos - a relação do *autor* com o *receptor*, ou usuário, e com os *padrões culturais* da sociedade, que determinaram a criação daquele objeto.

A *Pragmática* - ou a aplicação e o exercício da linguagem museológica - vai se manifestar na *museografia* (englobando todas as ações concretas efetivas no espaço do museu, do processamento técnico do acervo, à sua conservação e à exposição). Esta vai refletir a Semântica e a Sintaxe do discurso do museu, ou melhor, do seu corpo técnico, já que nem os objetos nem os museus falam por si. Falamos a mesma língua de diferentes maneiras, com uma retórica, um estilo, um acento ou pronúncia diferente. Usamos os mesmos termos diferentes, jargões e gírias particulares. Com diferentes recursos técnicos, com diferentes estilos e métodos de trabalho, até mesmo com diferentes tipos de objetos e

coleções, cada Museu constrói o seu discurso e se comunica com o público. As formas da expressão podem ser diferentes; o que importa é a forma e a substância dos conteúdos.

A pragmática museográfica também determinará o uso de *determinativos*, como na linguagem escrita e verbal, em que elementos complementares, originais ou artificiais, podem ser usados para definir o contexto da frase ou do próprio signo. Podemos fazer um paralelo, aqui, com os elementos cênicos do espaço teatral, em que os objetos, luzes, sons e imagens contribuem para a conotação adequada da cena, definindo relações espaciais, temporais e até mesmo emotivas e espirituais.

Ainda no campo da pragmática é que se pode explorar e investigar a *efetividade* da comunicação, através do exame da qualidade e natureza da sua recepção por parte do público. Essa verificação, que não é absolutamente quantificável, pois é impossível penetrar no pensamento alheio, pode, entretanto, ser feita e avaliada de diversas maneiras, para medir a intensidade de interação do público com a proposta do museu, quer seja uma exposição ou atividade, ou o nível de percepção dos significados intencionalmente propostos pela equipe curadora. Como dissemos, a percepção é um processo ativo, e podemos ainda verificar o amplo espectro de outros significados

construídos pelo público através da desconstrução que se efetiva no espaço museológico. Através desse processo de investigação poderemos, talvez, obter uma imagem da proposta museológica que construímos: uma imagem *Cubista*, em que a mesma realidade é vista de uma multiplicidade de pontos de vista; uma imagem *Expressionista*, com ênfase na percepção emotiva, mais que a racional e cognitiva; uma imagem *Surrealista*, que impressiona pelo insólito de novas relações e o desafio das representações convencionais; e assim por diante, de acordo com a nossa criatividade e imaginação.

Resta ainda uma pergunta: *É preciso aprender a Ver?* - a resposta refere-se diretamente ao problema da Educação. Uma pergunta que tem bases filosóficas muito antigas, na pergunta anterior: como aprendemos a conhecer o mundo? Para responder a esta indagação, os filósofos dividiram-se em *metafísicos* e *empiricistas*. Para os primeiros, podemos conhecer o mundo sem depender de qualquer experiência sensorial, graças ao puro trabalho do nosso pensamento; para os segundos, os empiricistas, todo o conhecimento é derivado da observação e experiência. Acreditamos que nesta comunicação colocamos inúmeros argumentos que poderão embasar uma discussão tão longa. Tomando o partido de Umberto Eco, esta é portanto uma

“obra aberta”, que pode servir como base para reflexão sobre a natureza e a virtualidade da educação nos museus, e conseqüentemente, para encontrarmos uma possível resposta à minha pergunta final.

Referências Bibliográficas

- BERGER, John, *Ways of Seeing*, The British Broadcasting Corp. e Penguin Books Ltd., London, ed. or. 1972, 1984.
GREGORY, R. L., *The Intelligent Eye*, Weidenfeld e Nicolson, London, ed. or. 1970, 1980; *Eye and Brain*, Weidenfeld e Nicolson, London, ed. or. 1966, 3ª ed., 1979.