

MUSEU  
HISTÓRICO  
NACIONAL

---

Volume 49 2017

MINISTÉRIO DA CIDADANIA

SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS

MUSEU HISTÓRICO NACIONAL

## CONSELHO EDITORIAL

PRESIDENTE

Paulo Knauss – MHN/Ibram

## MEMBROS

Afonso Carlos Marques dos Santos – UFRJ (in memoriam)

Carlos Ziler Camenietzki – UFRJ

Denise Portugal Lasmar – Museu do Índio

Guilherme Paulo Pereira das Neves – UFF

Lorelay Brilhante Kury – UERJ/IOC Fiocruz

Manoel Luiz Salgado Lima Guimarães – UFRJ/UERJ (in memoriam)

Margarida de Souza Neves – PUC-RJ

Maria Beatriz Borba Florenzano – USP

Maria de Lourdes Parreiras Horta

Roberto Conduru – UERJ

Ulpiano T. B. de Meneses – USP

# ANAIIS DO MUSEU HISTÓRICO NACIONAL

---

HISTÓRIA, MUSEOLOGIA E PATRIMÔNIO

Rio de Janeiro, v. 49, p. 1-268, 2017

PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Jair Messias Bolsonaro

VICE-PRESIDENTE

Antônio Hamilton Martins Mourão

MINISTRO DA CIDADANIA

Osmar Terra

SECRETÁRIO ESPECIAL DA CULTURA

Henrique Medeiros Pires

PRESIDENTE DO INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS

Paulo Amaral

DIRETOR DO MUSEU HISTÓRICO NACIONAL

Paulo Knauss

---

**EDITORES**

Aline Montenegro Magalhães

Rafael Zamorano Bezerra

Álvaro Marins

**ASSISTÊNCIA EDITORIAL**

Luiza Ferreira de Moraes (estagiária)

**EDITORES CONVIDADOS**

Christiano Britto Monteiro (UFF)

Wagner Pinheiro Pereira (UFRJ)

**REVISÃO E COPIDESQUE**

Equipe editorial dos Anais do

Museu Histórico Nacional

**DIAGRAMAÇÃO**

Natalia Bae | Tikinet

**CAPA**

Washington Dias Lessa

Tiragem: 1.000 exemplares

**Pareceristas dos Anais do MHN**

Adler Homero Fonseca de Castro (IPHAN), Ana Maria Mauad (UFF), Andrea Casa Nova (UFRJ), Andrea Roca (University of British Columbia - UBC), Angela Guedes (Ibram), Angela Telles (UNESA), Antonio Motta (UFPE), Antonio Trigueiros (Sociedade de Geografia de Lisboa), Carina Martins Costa (UERJ), Ceça Guimarães (UFRJ), Christiano Britto (UFF), Fernanda Castro (MHN/Ibram), Francisco Regis Lopes Ramos (UFC), Ivan Coelho de Sá (UniRio), Jean Baptista (UFG), José Neves Bittencourt (IPHAN/MinC), Leticia Julião (UFMG), Manuelina Duarte Cândido (UFG), Maraliz Christo (UFJF), Márcia Chuva (UniRio), Marcus Granato (Mast), Margarida Lima de Faria (AMPLOS), Maria Isabel Ribeiro Lenzi (MHN/Ibram), Maria Margaret Lopes (Unicamp), Marici Magalhães (BACEN), Mário Chagas (UniRio/Museu da República/Ibram), Pedro Paulo Funari (USP), Sônia Gomes Pereira (UFRJ), Vera Dodebei (UniRio)

Indexado em: LATINDEX – Sistema regional de información en línea para revistas científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal.

As opiniões e conceitos emitidos nesta publicação são de inteira responsabilidade de seus autores, não refletindo necessariamente o pensamento oficial do Museu Histórico Nacional. É permitida sua reprodução, desde que citada a fonte e para fins não comerciais.

**CAPA: CAMPOS GERAIS / WASHINGTON DIAS LESSA**

M986

Catálogo na fonte: Biblioteca do Museu Histórico Nacional

Museu Histórico Nacional (Brasil)

Anais do Museu Histórico Nacional – Vol. 1 (1940) –

Rio de Janeiro: O Museu, 1940 – –

v.:il.; 23 cm

Anual.

Suspensa a partir do volume 26 (1975). Reiniciado em 1995 com o volume 27.

ISSN 1413-1803

1. História. 2. Mídias. 3. Museus. 4. Educação. 6.1 Título

ODD 069.0981

# SUMÁRIO

|  |     |
|--|-----|
| EDITORIAL.....   | 5   |
| APRESENTAÇÃO DO DOSSIÊ MÍDIAS  |     |
| Christiano Britto Monteiro / Wagner Pinheiro Pereira .....   | 6   |
| DOSSIÊ MÍDIAS  |     |
| MERIDIONAL FILMES: TRAJETÓRIAS DESCONHECIDAS DO CINEMA PERNAMBUCANO DURANTE O ESTADO NOVO (1937-1945)                                  |     |
| Arthur Gustavo Lira do Nascimento.....   | 13  |
| A POÉTICA CINEMATOGRAFICA LATINO-AMERICANA DE GLAUBER ROCHA: UMA ANÁLISE DO FILME A IDADE DA TERRA (1980)                              |     |
| Quezia Brandão .....   | 31  |
| CONTROLE E ESPETÁCULO: IMAGENS CINEMATOGRAFICAS DA TELEVISÃO DOS ANOS 1990   |     |
| Thiago Henrique Felício .....  | 63  |
| O ESPAÇO VIRTUAL DA RECONSTITUIÇÃO HISTÓRICA EM ASSASSIN'S CREED III   |     |
| Robson Scarassati Bello .....  | 83  |
| CIVILIZADOS, INCIVILIZADOS E PRIMITIVOS NO JOGO VICTORIA II: UMA ANÁLISE DOS DIÁRIOS DE DESENVOLVIMENTO PUBLICADOS NO FÓRUM DA PARADOX |     |
| Diogo Trindade Alves de Carvalho.....  | 97  |
| UM SALÃO DE BELAS NOVIDADES: UM OLHO NO CINEMATÓGRAFO, OUTRO NO MUSEU!   |     |
| Geyzon Bezerra Dantas.....   | 115 |
| MUSEU, OBJETO E O DIGITAL NO ENSINO DE HISTÓRIA  |     |
| Marta Cristina Soares Dile Robalinho.....  | 129 |
| PRODUÇÃO DE MUSEU VIRTUAL NA ESCOLA: UMA EXPERIÊNCIA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA PARA ESTUDOS AFRICANOS  |     |
| Larissa de Souza Reis / Alfredo Eurico Rodrigues Matta /<br>Francisca de Paula Santos da Silva .....                                   | 149 |

|   |     |
|---|-----|
| EXPERIÊNCIAS SENSORIAIS: O MUSEU DO FESTIVAL DE CINEMA DE GRAMADO NA<br>PERSPECTIVA DAS NOVAS TECNOLOGIAS |     |
| Daniel Luciano Gevehr / Franciele Berti / Roger Pierre Vidal .....  | 165 |

|  |     |
|--|-----|
| O SÉCULO XXI E A EDUCAÇÃO HISTÓRICA: PATRIMÔNIO CULTURAL, MUSEUS E JOGOS ELETRÔNICOS |     |
| Paulo Sérgio Micali Junior .....   | 187 |

## ARTIGOS

|   |     |
|---|-----|
| CAIENA 1809: FONTES INÉDITAS DA PRIMEIRA MEDALHA MILITAR COMEMORATIVA DO BRASIL |     |
| Antônio Miguel Trigueiros .....   | 205 |

|   |     |
|---|-----|
| PATRIMÔNIO CULTURAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA E A ATUAÇÃO DE MUSEUS BRASILEIROS E<br>PORTUGUESES PARA SUA PRESERVAÇÃO |     |
| Marcus Granato / Victor Emmanuel Teixeira Mendes Abalada .....  | 239 |

# Editorial

É com prazer que lançamos o volume 49 dos *Anais do Museu Histórico Nacional* (AMHN), relativo ao ano 2017. Apesar do lançamento deste volume ocorrer com mais de ano de atraso, devido a fatores que escapam à competência dos editores e do próprio Museu Histórico Nacional, temos o orgulho de apresentar uma novidade que permitirá aos AMHN melhorar seu fator de impacto e sua divulgação na área acadêmica, além de baratear os custos de produção e agilizar o processo de editoração. Trata-se da migração do periódico para a plataforma Open Journal System, conhecida como OJS, que é um *software* livre, de código aberto, desenvolvido pelo Public Knowledge Project para a criação de portais de revistas, preferencialmente científicas. Essa é a principal plataforma utilizada por universidades e instituições de pesquisa no mundo todo, e oferece facilidades para a gestão dos periódicos científicos - principalmente as relacionadas às tarefas de editores, autores e pareceristas -, bem como amplia enormemente o acesso de seus leitores.

No Brasil, o OJS foi traduzido e customizado pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), sendo sua utilização recomendada pela CAPES, instituição responsável pela avaliação dos periódicos científicos. O sistema permite a leitura em formato PDF dos artigos, assim como o download gratuito da versão completa ou apenas dos artigos desejados pelo leitor, permitindo maior democratização dos conteúdos publicados nos AMHN.

Este volume ainda contará com a sua edição impressa, porém esta será a última, visto que ao migrar a publicação para o OJS iremos, ao mesmo tempo, baratear sua produção, ampliar o acesso, sua visibilidade e o fator de impacto junto à comunidade científica. Esta inovação vai ao encontro, mais uma vez, da eficiência, da excelência e da transparência que marcam as ações do Museu Histórico Nacional. Por isso, temos o orgulho de apresentar o volume 49 dos *Anais do Museu Histórico Nacional*, que marca uma nova fase desta que é uma das mais importantes e antigas publicações na área do patrimônio cultural brasileiro. Boa leitura!

# Apresentação do Dossiê Mídias

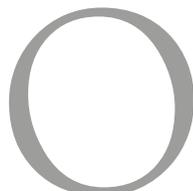
Christiano Britto Monteiro\*  
Wagner Pinheiro Pereira\*\*

---

\* Doutor em História e professor adjunto da Universidade Federal Fluminense (UFF). Autor da dissertação “*Medal of Honor* e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial”, pelo PPGH - UFF e da tese “*Medal of Honor* e *Call of Duty*: uma comparação entre missões do *videogame* e eventos históricos”, pelo PPGHC/UFRJ.

\*\* Doutor (2008) em História Social pela Universidade de São Paulo (USP), onde também realizou o Pós-Doutorado (2010). Atualmente é professor adjunto de História da América e História do Audiovisual nos cursos de Bacharelado em História e de Bacharelado em Relações Internacionais da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

## Cinema, *games* e museus: meios, usos e mediações dos acervos históricos na era das audiovisualidades

 presente dossiê apresenta um conjunto representativo de algumas das pesquisas mais atuais e instigantes sobre as relações entre história, cinema, *games* e museus na constituição das interfaces, interdisciplinaridades e especificidades dos “meios, usos e mediações”<sup>1</sup> dos acervos históricos na “Era das Audiovisualidades”.

Na primeira metade do século XX, os estudiosos da chamada Escola de Frankfurt – como Theodor Adorno,<sup>2</sup> Max Horkheimer,<sup>3</sup> Walter Benjamin,<sup>4</sup> seguidos mais à frente por pesquisadores contemporâneos como Guy Debord,<sup>5</sup> Jean Baudrillard,<sup>6</sup> Douglas Kellner,<sup>7</sup> Néstor García Canclini,<sup>8</sup> Jesús Martín-Barbero,<sup>9</sup> Pierre Lévy,<sup>10</sup> dentre outros, têm refletido sobre a sociedade de massas na “Era do espetáculo dos meios de comunicação” e avaliado o papel das novas mídias nas práticas sociais e culturais que, cada vez mais, tem valorizado uma postura interativa do público espectador frente às “obras de arte na época da sua reprodutibilidade técnica”.<sup>11</sup>

Indubitavelmente, a emergência de uma cultura da mídia e o desenvolvimento tecnológico das audiovisualidades, em pleno processo dialético com suas sociedades massificadas, representou um paradigma para as formas de construção da narrativa da História e da configuração das representações da memória histórica. Neste sentido, o presente dossiê objetiva congrega estudos que apresentem propostas e experiências de teorias, metodologias e pesquisas que, marcadas pelo caráter multidisciplinar, discutam como a cultura das audiovisualidades gerou mudanças comportamentais que afetam a noção de tempo, de espaço e dos dados históricos, conceitos fundamentais para o trabalho historiográfico, assim como reflitam acerca da forma como o espaço da memória histórica de museus e seus acervos são incorporados, ressignificados e trabalhados pelos recursos das audiovisualidades: cinema,

televisão, *games*, vídeos, aplicativos, smartphones e as demais tecnologias de informação e comunicação (TICs).

Refletir sobre as possíveis conexões, convergências, diálogos e interações entre as novas tecnologias midiáticas dos séculos XX e XXI e os museus, acervos e patrimônios históricos possibilita aprofundar, potencializar e incorporar os instigantes debates contemplados nestas distintas áreas. O intuito é problematizar o intercâmbio do conhecimento sobre novas mídias, bem como viabilizar novas metodologias de divulgação e ludicidade aplicadas aos acervos museológicos.

Os artigos do dossiê estão agrupados de acordo com uma ótica estrutural organizada em três eixos temáticos principais, a saber:

O primeiro grupo contempla os artigos dedicados às diferentes fontes e temáticas que envolvem as relações História, Cinema e Televisão.

O artigo “Meridional Filmes: trajetórias desconhecidas do cinema pernambucano durante o Estado Novo (1937-1945)”, do doutorando em História pela UFPE, Arthur Gustavo Lira do Nascimento, realiza uma análise das produções da empresa cinematográfica Meridional Filmes, contratada diversas vezes pelo governador pernambucano Agamenon Magalhães para realizar filmes sobre as ações políticas do Estado Novo em Pernambuco.

O artigo de Quezia Brandão, Mestra em História Social pela USP, apresenta uma análise sobre “A poética cinematográfica latino-americana de Glauber Rocha: Uma análise do filme *A Idade da Terra* (1980)”. Partindo do estudo do roteiro cinematográfico nunca produzido de “*América Nuestra*” (1965), a historiadora investiga as transformações sofridas pelo projeto original de Glauber Rocha até a produção do filme *A Idade da Terra*, considerado por Quezia Brandão como a “obra síntese” da filmografia do cineasta baiano Glauber Rocha. Para auxiliar o leitor a decifrar o “filme maldito” e mais incompreendido do maior expoente do Cinema Novo Brasileiro, a autora discute aspectos externos que envolveram a produção cinematográfica, assim como se dedica, com sensibilidade, a desvendar a linguagem estética e as alegorias crísticas presentes no último filme de Glauber Rocha.

Concluimos este primeiro bloco com o artigo “Controle e Espetáculo: Imagens cinematográficas da televisão dos anos 1990”, de Thiago Henrique Felício, doutorando em História pela UFPR, que através do estudo dos filmes *O Efeito Ilha* (dir. Luiz Alberto Pereira, 1994), *Como Nascem os Anjos* (dir.

Murilo Salles, 1996) e *Um Céu de Estrelas* (dir. Tata Amaral, 1996), discute como essas produções refletiram sobre algumas das questões e dilemas da década de 1990. Segundo expõe o autor, essas obras foram bastante críticas, pois procuraram apontar para uma certa banalização da cultura pelas imagens, bem como para a alienação e para o controle provocados e exercidos através dos melodramas televisivos, que se tornavam cada vez mais onipresentes com a repetição das suas mensagens nos mais diferentes meios de divulgação.

Estes dois últimos artigos auxiliam a compreensão das relações da produção de cinema e TV com a transição da ditadura civil-militar para o período democrático no Brasil República.

O segundo grupo temático reúne artigos que refletem sobre as questões que permeiam as relações entre História e *videogames*.

Em “O espaço virtual da reconstituição histórica em *Assassin’s Creed III* (2012)”, Robson Scarassati Bello, doutorando em História Social pela USP, levando em conta que os jogos de *videogame* apresentam uma nova forma de representar e simular a realidade histórica através do espaço virtual, reflete como o jogo *Assassin’s Creed III* representou a Guerra Franco-Indígena e a Revolução Americana (1776), transformando os eventos históricos em uma espécie de parque de diversões.

Também trabalhando com a cultura dos *games*, temos o artigo de Diogo Trindade Alves de Carvalho, doutorando em História pela UFBA, que se debruçou na análise temática “Civilizados, Incivilizados e Primitivos no jogo *Victoria 2* (2010): uma análise dos diários de desenvolvimento publicados no fórum da *Paradox*”. Neste artigo, o autor aponta que o jogo *Victoria 2* reproduz um discurso eurocêntrico e racista na busca de glorificar a visão conservadora de um passado glorioso para da história do Império Britânico, entre 1836-1946, período no qual o jogo transcorre e que constrói a memória em torno de eventos históricos e objetos museológicos.

O terceiro bloco é composto por textos que debatem as relações da História com cinema, *games* e museus, que também perpassam a educação e suas influências na forma de trabalho e de percepção dos artefatos e objetos museológicos.

Nesta senda, o artigo “Um salão de belas novidades: um olho no cinematógrafo, outro no museu!”, de Geyzon Bezerra Dantas, mestre em Letras (Literatura e Cultura) pela UFPB, reconstitui através da história da primeira

sala de cinema instalada no Rio de Janeiro, no final do século XIX, como o advento da novidade tecnológica produziu efeitos no imaginário e na vida cultural carioca. À margem das instituições museais que também se formavam no período, surge no contexto do entretenimento popular um museu integrado ao espetáculo cinematográfico. Dessa forma, o autor analisa a presença desse museu popular, na primeira época do cinema brasileiro (1896-1912), destacando ainda o aspecto de confluência entre a exibição de filmes e a exposição de objetos durante a Exposição Nacional de 1908.

Na sequência, Marta Dile Robalinho, pós-graduanda em História do Brasil pós-30 pela UFF, no artigo “Museu, objeto e o digital no Ensino de História”, reflete sobre como podemos pensar o ensino de História a partir da leitura de objetos museais através do digital. Para isso, a autora realiza uma pesquisa de objetos pertencentes ao século XIX da exposição do Museu da República, no Rio de Janeiro, e da forma como eles podem ser trabalhados com alunos do Ensino Fundamental II de uma escola pública. A partir desse exercício, a autora nos apresenta subsídios para a elaboração do roteiro de atividades em aplicativo para smartphone e tablet.

Já “Produção de Museu Virtual na Escola: uma experiência didático-pedagógica para estudos africanos”, artigo de produção conjunta dos autores Larissa de Souza Reis, doutoranda em Educação e Contemporaneidade da UNEB, Alfredo Eurico Rodrigues Matta, doutor em Educação pela UFBA/ Université Laval (Canadá), e Francisca de Paula Santos, doutora em Educação pela UFBA, dedica-se a apresentar o processo de construção do Museu Virtual de Contos Africanos e Itan (MUCAI), resultante da pesquisa decorrente da Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da UNEB, desenvolvida no período de 2015 a 2017 e patenteada em uma escola municipal de Salvador, com turmas do 4º ano do Ensino Fundamental I. Para isso, os autores utilizaram-se de “contações de histórias”, oficinas de produções artísticas com desenhos e teatro, além da criação do portal resultante das práticas pedagógicas, o que possibilita a realização de um relevante diálogo em torno do currículo da Educação das Relações Étnico-Raciais, além do compartilhamento deste material didático-pedagógico com profissionais da área e demais interessados pela valorização da História e da Cultura Afro-Brasileira.

O penúltimo artigo “Experiências sensoriais: o Museu do Festival de Cinema de Gramado na perspectiva das novas tecnologias”, obra conjunta

de autoria de Daniel Luciano Gevehr, doutor em História pela UNISINOS, Franciele Berti, doutoranda em Turismo pela UCS, e Roger Pierre Vidal, mestre em Desenvolvimento Regional pela FACCAT, investiga o processo que envolveu a criação e a reformulação do Museu do Festival de Cinema de Gramado (MFCG), no Rio Grande do Sul, que após passar por um trabalho de reconfiguração de suas ambiências, buscando se aproximar da ideia de museu interativo, valeu-se, segundo demonstrado pelos autores, de novas tecnologias visuais, que permitem a interação do público com os recursos disponíveis na expografia do museu, dedicada a contar a história do cinema brasileiro e da trajetória percorrida pelo Festival de Cinema de Gramado, explorando, para tanto, a exposição de imagens – fotografia a audiovisual – que permitem a veiculação das narrativas visuais.

O último artigo do dossiê, “O século XXI e a educação histórica: Patrimônio Cultural, Museus e Jogos Eletrônicos”, de autoria de Paulo Sérgio Micali Junior, mestre em História pela UEL, elabora uma proposta educativa aos moldes de aula-oficina, amparada em mediadores culturais e tendo em vista o avanço tecnológico e a liquefação das relações humanas, com a finalidade de desenvolver uma prática educacional que envolva dos preparativos que antecedem a visita museal ao emprego de *gameplays* para estimular os alunos acerca dos elementos dotados de patrimonialidade.

Diante desta breve apresentação, é possível ao leitor perceber que encontrará neste dossiê uma reunião de artigos que, através da pluralidade de olhares de seus autores e dos recortes temáticos de suas pesquisas, apresenta interessantes e intrigantes formas de se relacionar as audiovisualidades com os museus e a educação. Dessa forma, o leitor verá contemplada uma vasta gama de temas, fontes e abordagens teórico-metodológicas, que possibilitam traçar um panorama da cultura audiovisual contemporânea.

Gostaríamos de finalizar essa apresentação do dossiê agradecendo a significativa contribuição de todos os autores que colaboraram nesta presente edição, assim como a dedicação dos editores dos *Anais do Museu Histórico Nacional*, que nos possibilitou apresentar ao público leitor um conjunto diversificado, sério e atualizado da produção acadêmica dedicada aos estudos das audiovisualidades e de suas relações com a História e os museus. Temos convicção de que o público leitor apreciará os artigos deste dossiê. Uma excelente leitura!

## NOTAS

- 1 Expressão de: MARTIN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2009.
- 2 HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor W. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- 3 HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor W. “A indústria cultural. O Iluminismo como mistificação de massa”. In: LIMA, Luis Costa (org.). *Teoria da Cultura de Massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010. p.169-214.
- 4 BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Primeira Versão”. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas – volume 1*. São Paulo: Brasiliense, 1986. p.165-196.
- 5 DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo / Comentários Sobre a Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997.
- 6 BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Rio de Janeiro: Elfos, 1995.
- 7 KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia. Identidade Política Entre o Moderno e o Pós-moderno*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.
- 8 GARCIA CANCLINI, Néstor. *Consumidores e Cidadãos. Conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2001.
- 9 MARTIN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2009.
- 10 LÉVY, Pierre. *Que é o Virtual?* Rio de Janeiro: Editora 34, 2003.
- 11 Expressão cunhada pelo filósofo alemão Walter Benjamin, no texto “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica” Op. cit.

# Meridional Filmes: trajetórias desconhecidas do cinema pernambucano durante o Estado Novo (1937-1945)

Arthur Gustavo Lira do Nascimento\*

Recebido em: 29/06/2017  
Aprovado em: 13/11/2017

---

\* Doutorando do Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Orientador: Prof. Dr. Flávio Weinstein Teixeira. Email: arthurlira31@gmail.com.

## **Resumo**

Apesar do poder comercial dos filmes ficcionais, o documentário e os cinejornais encontraram durante as décadas de 1930 e 1940 um apoio significativo da esfera política, o que viabilizou sua produção. No Brasil, a relação entre cineastas e o governo foi acentuada pelo presidente Getúlio Vargas, quando o cinema passou a ser utilizado como mecanismo doutrinário e propagandístico. Explorando algumas lacunas existentes na trajetória do cinema pernambucano, este trabalho propõe-se a discutir algumas produções da empresa cinematográfica Meridional Filmes, contratada diversas vezes pelo governador pernambucano Agamenon Magalhães para realizar filmes sobre as ações políticas do Estado Novo em Pernambuco. Para resgatar as construções realizadas pela Meridional dentro de um projeto político específico, exploramos alguns de seus materiais sobreviventes, cuja importância tem sido pouco observada pela historiografia pernambucana.

## **Palavras-chave**

Cinema; Cinejornais; Estado Novo; Pernambuco; Meridional

## **Abstract**

In spite of the commercial power of the fictional movies, the documentary and the newsreels found during the 1930's and 1940's a significant support of the political sphere, which gave possibilities of its production. In Brazil, the relationship between filmmakers and the government was accentuated by the president Getúlio Vargas, when the cinema came to be used as a doctrinal and propagandistic mechanism. Exploring some of the gaps in the history of Pernambucan cinema, this work proposes to discuss some productions of the cinematographic company Meridional Filmes, contracted several times by the Pernambuco governor Agamenon Magalhães to make films about the political actions of Estado Novo in that State. In order to rescue the constructions carried out by Meridional within a specific political project, we explored some of its surviving materials, whose importance has been little observed by the Pernambuco historiography.

## **Keywords**

Cinema; Newsreels; Estado Novo; Pernambuco; Meridional

A chegada da sonorização transformou o cinema mundial e trouxe também uma nova dinâmica para seus realizadores e exibidores. No Brasil, a dificuldade de concorrer com a qualidade técnica dos filmes hollywoodianos fez com que o cinema nacional desse uma atenção especial aos documentários, cinejornais e filmes educativos, lugar onde as primeiras experiências de sonorização no Brasil foram realizadas. Diversas empresas cinematográficas atuaram junto ao Estado na produção de curtametragens institucionais como forma de manter a atividade cinematográfica.

Um exemplo dessa atividade estudada neste trabalho foi a atuação da Meridional Filmes na cidade do Recife, cujos rastros deixados são indícios de uma árdua produção cinematográfica que se efetivou em finais da década de 1930. Ao contrário do que muitas vezes se pensa o cinema pernambucano não apenas resistiu às adversidades do período através de uma ampla produção, como também esteve bem próximo do projeto político e cultural do Estado Novo, tratando-se assim de um agente social e político muito importante para a historiografia estadonovista.

Não se sabe ao certo onde e quanto a Meridional Filmes teve seu início. A documentação sobre ela aponta que a produtora tenha sido originalmente criada na Bahia, através do cineasta Ruy Galvão, que desenvolveu na segunda metade da década de 1930 uma série de filmes sobre a interventoria baiana, todos esses filmes já contando com a tecnologia da sonorização.

Em 1939, a Meridional foi contratada pelo Governo da Bahia para a realização de dois documentários da coleção Berço do Brasil, denominados *Baía moderna* (1939) e *Baía pitoresca* (1940). Ambos, filmes que fazem propaganda da Bahia com representações dos feitos políticos, reformas urbanas e belezas naturais – produção patrocinada pela Prefeitura de

Salvador, através do interventor Durval Neves da Rocha. Construções fílmicas idealizadas sob a égide da modernidade na província soteropolitana. Em abril daquele mesmo ano, Ruy Galvão foi ao Recife com o interesse de montar ali um laboratório cinematográfico, conforme informava os jornais recifenses anunciando que: “Acha-se nesta capital, hospedado no Grande Hotel, o Sr. Ruy Galvão, diretor técnico da Meridional Filmes, que veio com o objetivo de montar um estúdio e laboratório cinematográfico daquela companhia, no Recife”.<sup>1</sup> Em sua passagem pelo Recife, Galvão participou de uma série de exibições da Meridional destinadas ao prefeito da capital pernambucana, Antônio de Novaes Filho. Era um dos primeiros laços firmados entre a empresa e os políticos pernambucanos, seguindo a linha daquilo que era feito em Salvador.

O ano de 1939 marcou as primeiras realizações da Meridional em Pernambuco, onde foram feitas trinta versões do cinejornal *Folha da Manhã*,<sup>2</sup> o filme sobre os mocambos recifenses e o registro do III Congresso Eucarístico Nacional, símbolo da exaltação dos valores católicos presente na ideologia do Estado Novo. Nesse tempo, a Meridional passa a atuar como sendo uma empresa pernambucana. Quando realiza o primeiro filme da série Berço do Brasil, *Baía moderna* (1939) é possível ver no início do filme a marca da empresa já referenciada como sendo do Recife, o que nos leva a crer numa já permanência da Meridional na capital pernambucana.

A Meridional foi responsável por mais de cinquenta filmes em dez anos (1935-1945) registrados no acervo da Filmografia Brasileira, projeto vinculado a Cinemateca Brasileira, cujo trabalho de preservação da memória audiovisual tem sido de grande importância aos pesquisadores deste campo. A grande maioria pertencente à esfera da propaganda política, como alguns dos mais significativos exemplos em Pernambuco — *A Grande Exposição Nacional* (1940), sobre a inauguração da exposição econômica nacional realizada no estado, e *40 horas de vibração cívica* (1941), filme sobre a visita do presidente Vargas a Pernambuco.

A chegada da Meridional no final da década de 1930 é um marco para a sobrevivência do próprio fazer cinematográfico em Pernambuco, que havia entrado num período de escassez com o fim do Ciclo do Recife (1925-1931), principal movimento de cinema mudo da região. A Meridional Filmes surge num cenário de precárias condições cinematográficas, o que possibilitou sua

hegemonia na capital. Sobre a trajetória da empresa, dois nomes são importantes: Newton Paiva e Firmo Neto.

Newton Guimarães de Paiva é comumente referenciado pelos pesquisadores locais como um dos principais proprietários da empresa pernambucana.<sup>3</sup> Provavelmente passou a trabalhar junto com Ruy Galvão em 1939. Paiva era filho de João Henrique Guimarães Paiva, antigo comerciante da cidade do Recife e proprietário da Camisaria Globo<sup>4</sup> que seria um dos grandes financiadores da empresa cinematográfica. Newton tinha nove irmãos, dentre os quais Bolívar Paiva que trabalhou junto a ele na divulgação de um de seus filmes, *Coelho sai* (1942), único ficcional produzido pela Meridional e o primeiro longa-metragem sonoro produzido no Norte e Nordeste do país.

A Meridional Filmes contava ainda com o trabalho do fotógrafo e cinegrafista Manuel Firmo da Cunha Neto, conhecido como Firmo Neto. Figura de grande destaque na história do cinema pernambucano, Firmo participou de quase todos os principais ciclos de cinema da cidade desenvolvidos ao longo do século XX, com a exceção do Ciclo do Recife na década de 1920. Isso porque Firmo chegou ao Recife apenas em 1937. Firmo Neto era natural de Providência, no Amazonas, onde nasceu no ano de 1916. Conforme aponta Paulo Cunha Filho:

Em 1931, Firmo Neto trocou o Amazonas pelo Ceará, para fazer o curso ginasial no Colégio Militar do Ceará. Um ano depois, adquiriu sua primeira câmera fotográfica. Prejudicado por problemas cardíacos, interrompe a pretendida carreira militar e chega, em 1937, ao Recife, para fazer o curso complementar de “pré-médico” no Ginásio Pernambucano. Dois anos depois, já muito interessado pela fotografia, foi trabalhar na Meridional Filmes. Como a grande fase das cavações: em 1940, filma o primeiro calçamento da Avenida Canxagá, a chegada do interventor Agamenon Magalhães ao Recife, a inauguração do Museu do Estado de Pernambuco e a Exposição Nacional de Pernambuco, ocorrida no Parque 13 de Maio.<sup>5</sup>

Ainda que a produção de longametragens ficcionais permanecesse escassa durante essas décadas, a realização de curtametragens institucionais foi bastante intensa. Assim, a Meridional permitiu a sobrevivência de um denominado cinema pernambucano. No ano de 1940 efetivou ainda mais essa produção, com a realização de filmes como *A instrução no Recife*, *Moinho do Recife*, *A Grande Exposição Nacional* e *Inauguração do Pavilhão dos Estados*

do Sul. Entretanto, poucas dessas produções sobreviveram às adversidades do tempo, especialmente à falta de preservação.

Realizamos então um estudo de duas importantes películas que das poucas produções sobreviventes podem ser apontadas como as mais importantes, tanto pela relevância do tema, quanto pela circulação desse material:<sup>6</sup> *A Grande Exposição Nacional* (1940) e *40 horas de vibração cívica* (1941). Ambos retratam grandes eventos ocorridos no Recife no início da nova década, marcada pelo fastígio do regime estadonovista. Por meio dessas fontes fazemos uma leitura historiográfica dos eventos que levou em consideração os aspectos arquitetados pelos cinegrafistas da Meridional, trazendo assim a importância desse olhar cinematográfico para a História.

O filme *A Grande Exposição Nacional* retrata as principais realizações econômicas dos estados brasileiros, que ganharia no final de 1939 um palco para exaltação: a feira homônima, projeto do interventor pernambucano. A Exposição Nacional marca “um acontecimento de acentuado relevo na vida econômica e social do país”.<sup>7</sup> Unindo as interventorias numa exaltação do projeto político nacional, a participação dos estados era significativa para acentuar o caráter nacionalista, agregando assim, “todas as forças vivas da nação para uma grande demonstração das possibilidades econômicas do país inteiro”.<sup>8</sup>

Não por acaso, o evento contou com um amplo investimento do governador pernambucano Agamenon Magalhães. Atencioso à divulgação e exaltação do certame, o interventor contratou a Meridional Filmes para que um filme sobre o acontecimento fosse realizado. Assim, o lançamento da exposição em 16 de dezembro de 1939 contou com a presença de cinegrafistas da Meridional.<sup>9</sup>

Para a Exposição Nacional, em todo o país os produtores comerciais, industriais e agrícolas se movimentaram no sentido de se fazer presentes. Diversas empresas fizeram parte da feira. O estande do Rio Grande do Sul, por exemplo, era formado por três indústrias: o Frigorífico Nacional Sul Brasileiro Ltda, o Instituto do Vinho, e a Livraria Globo.<sup>10</sup> Segundo o *Diário da Manhã*, firmas de São Paulo, Distrito Federal e Pernambuco haviam reservado áreas para seus mostruários, contando com estandes do Instituto Nacional do Açúcar e do Álcool, da Cia. de Usinas Nacionais e do Sindicado dos Usineiros de Pernambuco no Pavilhão do Açúcar, do Álcool e da Mandioca.

Os pavilhões do Açúcar, Alcool e Mandioca e o Pavilhão do Algodão eram bem significativos para a exposição pernambucana. Em finais da década de 1930, Pernambuco continuava sendo o grande empório açucareiro, força vital do estado na economia nacional desde o período colonial. Constituindo assim, “(...) a maior riqueza do solo pernambucano”.<sup>11</sup> O incentivo do Estado de Pernambuco à indústria açucareira pode ser notado no destaque dado a esses pavilhões na montagem do filme da Meridional. Na verdade, apenas quatro pavilhões são mostrados durante o filme de pouco mais de onze minutos. Na filmagem dos aspectos gerais do evento aparecem o Pavilhão da Indústria e Comércio e também o Pavilhão Anti-Comunista, no entanto, é o Pavilhão Açucareiro e o Pavilhão do Recife que ganham maior proeminência.

Durante o discurso do governador Agamenon Magalhães o ângulo da filmagem é aumentado, onde se pode ver de forma mais nítida a presença da massa aclamando os personagens políticos. A unidade nacional é representada no corpo das massas, enquadrada de uma maneira pelo cinegrafista onde não se pode perceber seu fim, o que dá o efeito de uma extensa participação do público na inauguração do certame.

Inserido num panorama político conturbado, as multidões assumem um papel importante de legitimação política. Se no princípio do governo de Getúlio Vargas o cenário político brasileiro se via dividido entre comunistas e integralistas, Vargas teve de buscar, especialmente depois da implantação do Estado Novo, sustentação nesse corpo social. Segundo aponta Garcia: “(...) a efervescência daqueles movimentos foi gradativamente substituída por cenas de multidões passivas, cuja atuação se restringia a aplausos e manifestações de apoio”.<sup>12</sup> Através do cinema, do rádio e dos jornais, o presidente criou uma base de apoio ao seu governo. A política estadonovista tornou o governo familiar às massas. Convencer e conduzir as multidões eram os principais objetivos dos instrumentos doutrinários. Essa representação é algo presente nos diversos cinejornais políticos do Estado Novo, em várias cidades do Brasil.

Entretanto, percebe-se que esse apoio não era dado por pura passividade dos grupos civis. Com a crise do café e as dificuldades econômicas na primeira metade da década de 1930, a tensão política possibilita a aceitação por parte dos brasileiros a um posicionamento autoritário do Estado, com ênfase no fortalecimento nacional. De acordo com Ludwig Lauerhass:

“Vargas forjou o mais elevado grau de consenso nacionalista que o Brasil jamais experimentara”.<sup>13</sup>

Não obstante a isso, era preciso também fortalecer e exacerbar os poderes estaduais. Durante a chefia de Agamenon Magalhães, as festividades cívicas desempenhavam um papel de afirmação do poder federal, como parte integrante do projeto estadonovista, mas também firmava os espaços das elites locais. Ao longo de todo filme, vemos constantemente um protagonismo de elementos pernambucanos, em sons (presente no discurso narrativo) e imagens (grande parte das tomadas é feitas dos pavilhões que representam algum aspecto pernambucano). Não sabemos ao certo se houve uma recomendação do contratante para efetivar essas ênfases, mas é de se acreditar que essa atenção é dada por se tratar de uma produção cinematográfica destinada ao governo do estado e encomendada por ele.

Dentro das transformações ocorridas em Pernambuco, as realizações do Estado Novo na capital pernambucana não poderiam deixar de ser reveladas. São apresentados, durante as cenas que mostram o Pavilhão do Recife, gráficos apontando a ascensão da cidade com a campanha dos mocambos e uma maquete do “futuro” bairro do Recife, com o projeto de construção da Avenida 10 de novembro (hoje, Avenida Guararapes, uma das principais vias do Recife). Alterações que traziam à velha cidade aspectos da modernidade proclamados pelo regime instaurado a 10 de novembro de 1937.

É preciso considerar, obviamente, o filme como um agente histórico, uma construção do olhar sobre o presente, não um espelho da realidade. Vários aspectos dimensionados no filme fazem parte de um discurso objetivo e extremamente parcial. Essas películas são estratégias do Governo de Pernambuco em mostrar cenas do Estado Novo, construindo imagens sobre um presente grandioso.

Em outubro de 1940, as câmeras iriam encontrar novos motivos para exaltar as grandezas do Estado Novo, exaltando o civismo na visita do presidente a Pernambuco, também registrados pela Meridional, que deu origem ao curta-metragem sonoro *40 horas de vibração cívica*. Filmado em outubro de 1940, o filme custou aproximadamente quatro meses para ser concluído, estreando em fevereiro de 1941 no Art-Palácio e em seguida ficando em cartaz nos principais cinemas da cidade. O filme teve também uma circulação nacional, sendo exibido na capital federal.

Em todo o país, as cerimônias cívicas possuíam um objetivo particular de fortalecer o Estado Novo. Em Pernambuco, Agamenon Magalhães sintetizou bem os sentimentos promovidos pelo novo regime. Eventos, feiras, parques, exposições, celebrações cívicas fizeram parte desse aparelho simbólico. As comemorações cívicas tinham como papel fundamental o culto aos símbolos nacionais e seus principais personagens, propagandeando assim, valores patrióticos importantes para a preservação do novo regime. Conforme destaca a historiadora Maria Helena Rolim Capelato, “a festa instala a alegria: a alegria espalha-se em profusão; a festa legitima o regime”.<sup>14</sup>

A figura de Getúlio Vargas era, obviamente, o símbolo mais emblemático do Estado Novo. Personificação do regime, Vargas era sempre representado em imagens e discursos. Não por acaso, surgem em 1938, o Cinejornal Brasileiro (documentários exibidos obrigatoriamente antes de cada sessão que traduzia as principais realizações do Estado Novo como propaganda do regime), em que a figura do chefe da nação era sempre recorrente. Como ressalta Roger Chartier, um dos modos de funcionamento das representações é a imagem presente de um objeto ausente.<sup>15</sup> Através dessa propaganda, o presidente se fazia onipresente.

Como presidente, Vargas nunca havia estado em Pernambuco. Em finais de 1940, no entanto, o presidente esteve no Norte e Nordeste do país, visitando os estados do Pará, Amazonas, Rondônia, Ceará, Pernambuco e Bahia. Em passagem por esses locais, exaltavam-se sempre o caráter trabalhador do norte e nordeste brasileiro e a atenção que este governo federal estaria dando a esse extremo da pátria.

Algumas produtoras também retrataram a visita do presidente nestas regiões, como o filme *O presidente Getúlio Vargas na Bahia*, da Tupi Filmes Brasileiros e o *Jornal Amazonense*, cujo subtítulo referenciava a “*Visita de Getúlio Vargas à Amazônia*”.<sup>16</sup>

Os discursos presentes nesses filmes são similares ao que encontramos em *40 horas de vibração cívica* e em outros documentários da época: exaltação nacional, supervalorização da figura do chefe da nação, progresso e desenvolvimentismo no Estado Novo, desfiles cívicos e representações das massas. O cinema foi um importante instrumento para legitimar o projeto autoritário. A construção de imagens que exaltassem os aspectos nacionais e o progresso econômico conquistado, fez do cinema um mecanismo de

intensificar a presença do estado em todas as camadas da sociedade. Assim como os jornais e o rádio, o cinema desempenhava um papel republicano, era o espaço de fala que unia o presidente à sociedade, tornando-o onipresente.

Entre os dias 18 e 20 de outubro de 1940, Pernambuco recebeu a visita do chefe da nação. Os cidadãos pernambucanos teriam a chance de expressar o seu civismo ao governante. A vinda do presidente ao estado foi bastante significativa para o projeto do regime na busca por uma nova forma de sensibilidade política, exaltando o papel do líder e sua relação com as massas. Getúlio Vargas foi recebido com comemorações, festas e homenagens destinadas ao homem que não só representava a nação, mas que havia salvado a pátria.

O cinegrafista naquela ocasião, Firmo Neto, seria responsável por revelar a grandeza do Estado Novo em Pernambuco. Constantemente, encontramos nesse filme mensagens de progresso, trabalho, ordem e paz social propiciada pelo regime, sempre envolta da figura do presidente Getúlio Vargas. Uma representação do presente que se queria exaltar e idealizar. Compõem imagens desta obra o desfile cívico-militar, recepção festiva do povo pernambucano ao presidente, sua visita à Penitenciária Agrícola de Itamaracá, a inauguração de sede da Destilaria Central do I.A.A., a homenagem de operários da Cia. de Tecidos Paulista e a calorosa despedida.

Mais uma vez, o despertar nacional era transferido também para a representação das massas. Sempre presente nas filmagens, elas se contrapõem às autoridades políticas, centralizadas na figura de Vargas, dando sustento a formação e propagação da nacionalidade. A película é uma grande mensagem dos avanços realizados em Pernambuco por meio do Estado Novo, ou pelo menos, uma mensagem daquilo que o governo do estado queria passar como símbolo de um avanço.

O presidente foi saudado pelos representantes das colônias de pescadores na bacia do Pina, trinta e uma jangadas com as velas ao vento, cada uma, com uma letra formando a frase: “Salve o Presidente Getúlio Vargas”, contanto com concentração de diversos jangadeiros mostradas em um belíssimo *traveling*. Outras mensagens seriam espalhadas por cartazes ao longo de todo percurso por onde passaria a comitiva. Duas que foram colocadas próximas a Boa Viagem diziam: “A Família Pernambucana saúda o chefe nacional” e “O Presidente Vargas colocou a família sob a proteção do Estado”, representando as famílias daquele bairro.

Esses discursos eram típicos do Estado Novo, presentes na formação doutrinária varguista: autoridade, disciplina, fim dos problemas, luta, proteção. Temas recorrentes nos textos em jornais, em discursos radiofônicos, em filmes, em peças teatrais, ou seja, envolvendo todo um fenômeno político-cultural que fortalecia um dos principais pilares de sustentação do regime. Segundo Rafael Rocha:

Uma das principais preocupações das altas autoridades do país seria educar civicamente o povo, e procurar exaltar a força do patriotismo, não apenas nas palavras e imagens românticas, mas do patriotismo que conduziria ao trabalho, à ordem, à disciplina (...).<sup>17</sup>

A instituição de uma política de proteção à família e valorização do trabalho dava uma ênfase especial à educação na construção do cidadão do Estado Novo. O trabalhador e a juventude foram os principais alvos dessas projeções governamentais. E podem ser vistas em *40 horas de vibração cívicas*. Frequentemente, a evocação da vinda do presidente é amparada pelas mobilizações sociais e pelos discursos que envolvem esses atores. Conforme Ângela Castro Gomes:

(...) o processo de constituição da classe trabalhador em ator coletivo é um fenômeno político-cultural capaz de articular valores, idéias, tradições e modelos de organização através de um discurso em que o trabalhador é ao mesmo tempo sujeito e objeto.<sup>18</sup>

Castro Gomes nos deixa atentos na consideração de um pacto entre Estado e trabalhadores, que rompe com a ideia de um Estado todo-poderoso atuando sobre uma tábua rasa: “pacto através do qual ambos os termos se definem e passam a atuar”.<sup>19</sup> Assim, é importante compreender que a aceitação do regime não foi imposta apenas em aspectos políticos ou econômicos, mas amparados por aspectos culturais, Getúlio Vargas “(...) teve sucesso porque conseguiu estabelecer laços sólidos o bastante porque eram simbólicos (políticos-culturais) e não apenas materiais (econômicos)”.<sup>20</sup>

Tendo como ênfase a formação doutrinária e propagandística, percebemos alguns lugares comuns nas filmagens da Meridional, parte de uma tradição da história do documentário bastante presente nas décadas de 1930 e 1940. Os filmes documentais do período exploravam ainda mais o seu caráter persuasivo e a exaltação dos sentimentos nacionais, numa época em que o gênero se fazia constantemente presente na esfera política.<sup>21</sup> Trata-se da utilização da estética para reforçar a política de um regime.

O registro do pouso do avião presidencial é o marco representativo da chegada de Getúlio Vargas a Pernambuco. É a permanência de uma imagem messiânica, da representação do salvador que desce dos céus, também existente em filmes alemães daquela época como o filme nazista *Triunfo da vontade* (1934), da diretora Leni Riefenstahl.

A recepção foi feita pelo o Interventor federal e outras autoridades, junto a representações de várias classes. Fazer parte dessas celebrações era um ato de cidadania para o brasileiro. O jornal *Folha da Manhã* pregava que mais uma vez Pernambuco não negava sua tradição heróica: “O Recife se tornou o eco consciente da voz da nação para apontar no presidente Vargas o restaurador de nossas tradições e o homem providencial cujo governo nos conduz à posse tranquila do nosso patrimônio de grandezas e de progresso”.<sup>22</sup>

A entrada triunfal do presidente na cidade se deu pela Avenida Boa Viagem, onde foi recebido pelas famílias pernambucanas, pode-se ver em momentos que antecedem essa sequência a mensagem: “O presidente Vargas colocou a família sob a proteção do Estado”. Na Praça de Boa Viagem havia sido armado um imponente arco recoberto de uma vegetação verde e amarela, exaltando as cores nacionais. De um lado estava o retrato de Getúlio Vargas e do outro do interventor Agamenon Magalhães, ambos em alto relevo e encimados por uma bandeira nacional. Quando o presidente atravessou o arco triunfal, dois mil pombos correios foram soltos, enquanto salvas de foguetes estrugiam e a multidão batia palmas.

Depois de sua passagem por Boa Viagem, o cortejo seguiu até Palácio do Governo, no centro da cidade. A concentração popular se manteve na praça. Uma cerimônia oficial saudou o presidente, com um discurso caloroso feito pelo professor Andrade Bezerra. Durante a noite, na Praça 13 de Maio, a banda da força policial realizava um concerto em homenagem ao chefe da nação, tocando, dentre outras composições, a famosa sinfonia *Guarany*, do maestro brasileiro Carlos Gomes.

Com o concerto, encerravam-se as primeiras oito horas de vibração cívica. A celebração triunfal teria continuidade no dia seguinte, com a visita do presidente à Penitenciária Agrícola de Itamaracá e o município do Cabo, onde participou da inauguração da sede da Destilaria Central do Instituto do Açúcar e do Álcool. Durante a inauguração da sede, vê-se o presidente cortando a faixa por dois ângulos, um mais próximo, junto às autoridades e

um mais distante, como sendo vista do povo. O que mostra o trabalho de mais de um operador, acentuando sempre a visão pendular do filme: ora sob a perspectiva do povo, procurando presença popular como evidência de sua adesão e apoio ao regime, tudo aquilo que, em suma, pode ser apresentado como indicadores de uma legitimidade tácita do regime; e ora com a visão privilegiada das autoridades, a personificação dos grandes líderes. Neste dia, o presidente Vargas ainda recebeu uma homenagem de operários da Cia. de Tecidos Paulista e um banquete oficial oferecido no Clube Internacional, eventos também registrados pelas câmeras.

A noite do banquete marcou o célebre discurso presidencial, registrado pela Meridional, onde toda a grandeza do Estado Novo, especialmente em Pernambuco é exaltada pelo chefe da nação. Era a despedida do presidente, que partiria no dia seguinte com a sua comitiva. Em sua partida, o presidente aparece junto a algumas crianças. A representação do bom pai tão presente na figura de Vargas é fortalecida por essas imagens, simbolizando o chefe de uma grande família chamada Brasil, ou melhor, do Brasil do Estado Novo. Assim se encerram as quarenta horas de vibração cívica, reveladas em dezoito minutos no filme da Meridional.

As matérias dos jornais recifenses que falavam sobre a vinda do presidente a Pernambuco ressaltavam os benefícios que Vargas trouxe ao poder ao longo dos 10 anos que estava no Governo – de 1930 a 1940. O *Diário de Pernambuco* traz em uma das reportagens do dia 18 de outubro de 1940 duras críticas ao liberalismo “individualista”, referenciando como a nova ordem salvara a nação. Inclusive, exaltando o Pernambuco do Estado Novo, através da figura de Agamenon Magalhães. Tais temas também podem ser vistos nas matérias da Folha da Manhã. Discursos que corroboram com as imagens e sentimentos trazidos em *40 horas de vibração cívica*.

O próprio Agamenon Magalhães fez questão de escrever durante a efervescência da passagem do presidente alguns artigos sobre o Estado Novo. Em matéria publicada sobre os problemas do Nordeste brasileiro e as soluções encontradas pelo governante, Agamenon discorria que estaria Getúlio, durante essa viagem, sentindo a “emoção mais humana e mais alta das iniciativas do seu governo”.<sup>23</sup>

Atentos à construção de imagens glorificantes do Estado Novo, dentre os desafios dos cineastas daquelas décadas estava a necessidade de se representar

um Recife moderno, com o esplendor de suas praças, ruas e pontes, sendo vetadas as imagens de seus becos e mocambos, associadas à Velha República. As imagens nos documentários da Meridional Filmes e em outros realizados pelo país ressaltam os aspectos de um cenário urbano bem representado. Ao falar sobre os documentários, tendo como palco a metrópole urbana, Eduardo Morettin nos revela que:

(...) há que se verificar de que maneira a cidade e seus eventos são representados como espaço de celebração da modernidade e como espaço em que se reproduz uma clara divisão social entre o que é objeto primeiro do olhar da câmera (teatros, hospitais e edifícios públicos identificados com o progresso e o bom gosto burguês) e aquilo que pela sua presença institui um elemento de tensão, ou seja, a presença de elementos populares.<sup>24</sup>

A produção da Meridional corresponde a um importante testemunho das experiências vividas durante aquele período, ou daquilo que se queria mostrar. *40 horas de vibração cívica* trata-se de produto da cinematografia do Estado Novo sobre o Estado Novo, uma fonte e objeto para a análise historiográfica. Por este motivo, devemos considerar que os feitos realizados naqueles dias estavam destinados ao cinematógrafo, a teatralização do poder. O espetáculo das imagens sustenta em sua essência a representação da própria representação, a emersão da “verdade” dentro de uma experiência encenada. Amparando uma compreensão de verdade que é ela própria fruto de um ou mais discursos que proporcionam um efeito de verdade no qual os grupos sociais compreendem a realidade.<sup>25</sup>

As cenas de *40 horas de vibração cívica* nos permitem o reconhecimento de uma política de massas, que caracterizou o Brasil do Estado Novo. Os descolamentos e controle social impostos pelo novo regime conquistaram o apoio da grande população, penetrando não apenas em determinados grupos ou classes, mas integrando as massas. As imagens são carregadas por inúmeros símbolos que ressaltam uma arquitetura de significados fortalecedora do Estado Novo diante de um imaginário social.

O cinema nos permite ver com outros olhos os objetos destacados, no caso aqui estudado, as experiências políticas durante o Estado Novo. No entanto, uma forma de análise e sujeição positivista colocou durante muito tempo nas imagens cinematográficas um papel de cópia fiel da realidade, o que é acentuado nos documentários e cinejornais daquele período.

Em 1936, com a publicação do texto “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”, o pensador alemão Walter Benjamin nos chamou atenção para o papel que o cinema desenvolveu nas sociedades modernas. O declínio da *aura* – elementos únicos de uma obra de arte original – tem uma estreita relação com os movimentos de massas e as mudanças na percepção humana, e seu mais poderoso agente é o cinema. Nas perspectivas de Walter Benjamin: “A formação de percepção por parte de nossa sociedade se modificou, assim como o modo de existência da coletividade humana. E esse modo de percepção é historicamente construído”.<sup>26</sup>

Assim como a percepção, o cinema é uma arte historicamente construída. Atende aos anseios de seu tempo, a suas capacidades técnicas e a relação modificável do homem com a arte. Não podemos dessa forma, negligenciar as questões técnicas, os recursos e intenções utilizados pelos cineastas, produtores e pelo próprio Estado na construção cinematográfica. O desempenho do artista e do produto artístico estará submetido a questões técnicas e históricas. O despertar político para o cinema é algo que se desenvolve no século XX. Vários políticos buscaram no cinema o fortalecimento de seu discurso e a legitimidade de seu governo. Conforme nos revela Marc Ferro, Leon Trótski escrevera em 1923: “O fato de até agora não termos ainda dominado o cinema prova o quanto somos desastrados e incultos, para não dizer idiotas. O cinema é um instrumento que se impõe por si mesmo. É o melhor instrumento de propaganda”.<sup>27</sup> Trótski referenciava o cinema como um instrumento de propaganda que deveria ser voltado a auxiliar o ensino e a educação popular. Soviéticos, norte-americanos, alemães, franceses e brasileiros, dentre outras nações, compreenderam o poder educativo e propagandístico do cinema e trataram de dominá-lo.

Principal expressão dessa nova forma de representar a realidade, Walter Benjamin destacou que o cinema, assim como a fotografia, assumia um caráter de verossimilhança em contraponto as antigas artes:

Para o homem moderno, a representação cinematográfica da realidade é incomparável superior àquela da pintura, pois, como seria legítimo exigir da obra de arte, ela oferece uma visão da realidade livre de máquinas – e isso justamente porque a máquina lhe permite penetrar profundamente no cerne da realidade.<sup>28</sup>

O cinema é uma dinamite de imagens que modificou a percepção humana pela sua velocidade, carga de informações e valor de exposição. Ela impede o ritual

do espectador com a obra, em função de uma reprodução técnica. Evidentemente, a natureza da câmera é diferente da dos nossos olhos. A obra de arte ganha uma qualidade tátil. “A reproduzibilidade técnica da obra de arte altera a relação das massas com a arte”,<sup>29</sup> delas emanam as novas atitudes em relação à arte e suas novas representações no mundo contemporâneo. Para Benjamin, o que caracteriza o cinema não é só a forma como o homem se representa diante da máquina, mas como ele representa o mundo graças a essa máquina.<sup>30</sup>

Junto às máquinas cinematográficas da Meridional Filmes, encontramos representações edificadas pelo Estado Novo e seus artífices cineastas. Infelizmente, muita coisa se perdeu com o tempo. Um incêndio onde funcionava a produtora destruiu boa parte do acervo da Meridional e ao que indica o Governo do Estado de Pernambuco não preservou o material entregue pela produtora, pois não há nos acervos audiovisuais locais registros dessas produções. O pouco que nos foi herdado, citado ao longo deste trabalho, pode ser encontrado na Cinemateca Brasileira, em São Paulo. Para seguir os rastros abraçamos outras fontes, além do material audiovisual sobrevivente: jornais, documentos pessoais, arquivos do governo e revistas cinematográficas nos servem como indícios para as possibilidades da pesquisa historiográfica.

Este artigo é antes de tudo um resgate da produção audiovisual que tem sido esquecida em Pernambuco, os cinejornais das décadas de 1930 e 1940. Trata-se do trabalho de homens ordinários, que sob a operação das câmeras construíram imagens sobre o Estado Novo, um cinema-memória que ainda permanece vivo, aberta a novas significações, estudos e experiências. Sintomas de um tempo.

## NOTAS

- 1 *Diário da Manhã*. Recife: 23 abr. 1939, p. 4.
- 2 A primeira versão recebeu autorização da censura oficial em junho de 1939, enquanto que a edição de número trinta, em agosto de 1940. Não há qualquer indício de uma 31ª edição, de acordo com o catálogo da Filmografia Brasileira e dos registros do *Diário Oficial da União*. Vale ressaltar que o jornal *Folha da Manhã* era de propriedade do Interventor pernambucano, Agamenon Magalhães.
- 3 ARAÚJO, Luciana Sá Leitão Correa de. *Crônica de cinema no Recife dos anos 50*. Dissertação de mestrado em Cinema do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Universidade de São Paulo. São Paulo: USP, 1994, p. 131.
- 4 Em 1942, o jornal *Diário da Manhã* noticia a morte do comerciante, fazendo referência como pai de Newton Paiva, “diretor da Meridional Filmes”. *Diário da Manhã*. Recife: 21 jun. 1942, p. 4.
- 5 CUNHA FILHO, Paulo Carneiro da. *A Imagem e seus Labirintos: o cinema clandestino do Recife (1930-1964)*. Recife: Nektar, 2014, p. 57.

- 6 Outras películas sobre a Bahia podem ser encontradas na Cinemateca Brasileira. Sobre o Recife, além dessas, acreditamos na sobrevivência de outros negativos presentes na Filmoteca Alberto Cavalcanti, da Prefeitura do Recife, que, no entanto, encontra-se sem possibilidade de visualização por falta de material técnico para a visualização das películas em 16 e 32mm.
- 7 *Diário da Manhã*. Recife: 18 jun. 1939, p. 2.
- 8 Idem.
- 9 Segundo documentos pessoais de Firmo Neto presentes no acervo da Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ), o principal cinegrafista dessa película era o Sr. Ruy Galvão.
- 10 Conforme aponta Rita de Cássia Guaraná Bello: "(...) a exposição iconográfica sobre produtos industriais de quase todos os estados brasileiros representados por cerca de 150 empresas incluindo o mostruário de seus produtos, objetos, maquetes, retratos, gráficos, painéis, e outros, constitui uma oportunidade instigante de analisar as características culturais da população da época, conhecer seu modo de vida, os detalhes do cotidiano dessas sociedades, seu comportamento, crenças, alimentação, vestuário, costumes, criações artísticas, dentre inúmeros outros aspectos de sua vida. Esses registros são únicos, revelam as especificidades socioculturais retratadas nesse evento, reunindo cerca de 249 expositores, com um público estimado em 600 mil pessoas". BELLO, Rita de Cássia Guaraná. *Revisitando o Estado Novo, através das imagens da Grande Exposição Nacional de Pernambuco 1939-1940* (Dissertação de mestrado em Antropologia no Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal de Pernambuco). Recife: UFPE, 2006, p. 15.
- 11 *Diário da Manhã*. Recife: 18 jun. 1939, p. 2.
- 12 GARCIA, Nelson Jahr. *O Estado Novo: ideologia e propaganda política – a legitimação do estado autoritário perante as classes subalternas*. São Paulo: Loyola, 1982, p. 7.
- 13 LAUERHASS, Ludwig. *Getúlio Vargas e o triunfo do nacionalismo brasileiro: estudo do advento da geração nacionalista de 1930*. São Paulo: Ed. da USP, 1986, p. 135.
- 14 CAPELATO, Maria Helena Rolim. *Multidões em cena: propaganda política no varguismo e no peronismo*. São Paulo: Editora UNESP, 2ª edição, 2009, p. 68.
- 15 "A relação de representação – entendida, deste modo, como relacionamento de uma imagem presente e de um objeto ausente, valendo aquela por este, por lhe estar conforme – modela toda a teoria do signo que comanda o pensamento clássico e encontra a sua elaboração mais complexa com os lógicos de Port-Royal". CHARTIER, Roger. *A história cultural: entre práticas e representações*. Lisboa: Difel, 1990, p. 21.
- 16 Os registros da visita do presidente ao Norte do país são uma característica comum dos cinejornais e documentários da época. Uma pesquisa junto a Filmografia da Cinemateca Brasil nos permite encontrar também diversos títulos que correspondem à passagem de Getúlio Vargas por cidades brasileiras, tais como: *A visita do presidente da República a Campos* (A. Botelho Filme, 1936); *O presidente da República no Sul* (Cinédia, 1937); *Belo Horizonte e a visita presidencial* (Filmoteca Cultural LTDA., 1938); *O presidente da República em Niterói* (A. Botelho Film, 1938); *O presidente Vargas em Belo Horizonte* (Associação Cinematográfica de Produtores Brasileiros, 1938); *O presidente Getúlio Vargas em Poço de Caldas* (Eurico de Oliveira, 1938); *O presidente Getúlio Vargas em São Paulo* (Sonora, 1938); *Visita do presidente da República a Bauru* (Garnier Filme Ltda., 1938); *Acolhida ao presidente Getúlio Vargas em Porto Alegre* (Leopoldis Som, 1940); *A visita do presidente Getúlio Vargas a Araxá* (1941); *Viagem do presidente Vargas à Ilha do Bananal* (1942); *O presidente Getúlio Vargas em visita a Juiz de Fora* (Carricho Filme, 1945); entre tantos outros. Todas elas acompanhadas por cinegrafistas e produtoras particulares, cujo trabalho, provavelmente, era encomendado pelas autoridades. As visitas de Getúlio Vargas também eram acompanhadas pelo Cinejornal Brasileiro, neste caso, sendo produzido pelo próprio DIP. Como no vol. 1, edição nº 113 (1940), que mostrou a visita do presidente a Belo Horizonte, e o Cinejornal Brasileiro vol. 1, nº 134 (1940), que registrou a passagem do governante pelo Mato Grosso e Goiás. Boa parte desses

- filmes se encontram disponíveis no Centro de Documentação da Cinemateca Brasileira (Referências da Filmografia Brasileira e do catálogo de documentação audiovisual da Cinemateca Brasileira).
- 17 ROCHA, Rafael Pires. *Propaganda política e censura no Estado Novo em Pernambuco (1937- 45)*. Dissertação de mestrado em História no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa: UFPB, 2008, p. 70.
  - 18 GOMES, Ângela de Castro. *A invenção do trabalhismo*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005, p. 25.
  - 19 Idem, p. 27.
  - 20 Idem, Ibidem.
  - 21 Para Bill Nichols: “(...) o documentário tem períodos, que também ajudam a dar-lhe a definição e diferenciá-lo de outros tipos de filmes com movimentos e periodizações diversas. A década de 1930, por exemplo, viu grande parte da obra documental assumir a característica de jornal cinematográfico, como parte de uma sensibilidade da época da Depressão e da ênfase política renovada nas questões sociais e econômicas”. NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas, SP: Papirus, 2012, p. 61.
  - 22 *Folha da Manhã*. Recife: 19 out. 1940, p. 16.
  - 23 MAGALHÃES, Agamenon. O Nordeste. Apud *Folha da Manhã*. Recife: 18 out. 1940, p. 3.
  - 24 MORETTIN, Eduardo. “Dimensões históricas do documentário brasileiro no período silencioso”. In: MORETTIN, Eduardo; NAPOLITANO, Marcos; KORNIS, Mônica Almeida (org.). *História e documentário*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2012, p. 27.
  - 25 Aplicam-se aqui as propostas do filósofo francês Michel Foucault: “Vivemos em uma sociedade que produz e faz circular discursos que funcionam como verdade, que passam por tal e que detêm, por este motivo, poderes específicos”. FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder* (Trad. Roberto Machado). Rio de Janeiro: Graal, 1979, p. 231.
  - 26 BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”. In: *Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012, p. 14.
  - 27 TROTSKI, Leon. Apud FERRO, Marc. *Cinema e História*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010, p. 115.
  - 28 BENJAMIN, Walter. Op. cit., p. 25.
  - 29 Idem.
  - 30 Idem, p. 26.

# A poética cinematográfica latino-americana de Glauber Rocha: uma análise do filme *A Idade da Terra* (1980)\*

Quezia Brandão\*\*

Recebido em: 29/06/2017  
Aprovado em: 16/11/2017

---

\* O presente trabalho resulta dos estudos desenvolvidos pela autora em suas pesquisas: *Entre o transe e o subdesenvolvimento: cinema e política na América Latina de Glauber Rocha e Tomás Gutierrez Alea* (Rio de Janeiro: Monografia de conclusão do Curso de História – IH-UFRJ, 2014) e *A Idade da Terra: Glauber Rocha e seu projeto político e cultural para a América Latina (1965-1980)* (São Paulo: Dissertação de mestrado – PPGHS-FFLCH-USP, 2017).

\*\* Bacharela em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e mestra em História Social pela Universidade de São Paulo (USP), atuando nas áreas de História da América Latina e do Brasil pelo viés do cinema. Atualmente é graduanda em Direito pela Faculdade de Direito (FD-USP), e editora executiva da *Revista Poder & Cultura*. Email: queziabrandao@usp.br

## **Resumo**

O presente estudo realiza uma análise do projeto histórico-cinematográfico contido no filme *A Idade da Terra*, produzido pelo cineasta Glauber Rocha em 1980, e que foi concebido desde 1965, quando Glauber escreve o roteiro nunca produzido de *América Nuestra*. Realiza-se, assim, uma análise externa da produção, pensando suas condições e seus pressupostos no contexto cinematográfico no qual Glauber Rocha estava inserido nos anos 1970 e uma análise interna da obra, investigando sua linguagem estética e as alegorias históricas. Deste modo, o artigo analisa a história no cinema, e o cinema na história, remontando esteticamente e historicamente *A Idade da Terra*.

## **Palavras-chave**

A idade da Terra; Glauber Rocha; América Latina; Cinema Novo latino-americano; Cinema Novo brasileiro.

## **Abstract**

This paper analyzes the historical-cinematographic project contained in the film *A Idade da Terra*, produced by the filmmaker Glauber Rocha in 1980. It had been conceived since 1965, when Glauber wrote the script never produced of *América Nuestra*. This study carried an external analysis of production out, considering its conditions and its presuppositions in the cinematographic context in which Glauber Rocha was inserted in the 1970s. Besides it an internal analysis of that cinematographic work was made, investigating its aesthetic language and historical allegories. In this way, this article analyzes the History in films, and the films in History, tracing aesthetically and historically *A Idade da Terra* (*The Age of the Earth*).

## **Keywords**

The Age of the Earth; Glauber Rocha; Latin America; New Latin American Cinema; New Brazilian Cinema

Kathedral, monumento, paynel cineterceyromundista que, modesta e humildemente (como Aleyjadinho) significam a luta de um brasyleyro de 41 anos pela criação de uma sociedade redimida da nossa tragédia kolonyal. (Glauber Rocha, “Idade da Terra, um aviso aos intelectuais.” *Folha de S. Paulo*, 1980)

O presente estudo realiza uma análise das representações sobre América Latina, construídas a partir do trabalho de montagem desenvolvido no filme *A Idade da Terra* (1980), do cineasta brasileiro Glauber Rocha, que elaborou nesta produção cinematográfica um projeto de integração cultural e política dos povos latino-americanos. Pensando desde as questões relativas à nova linguagem cinematográfica proposta pelo filme e seu roteiro, aos textos manifestos de Glauber e seus filmes precedentes,<sup>1</sup> mapearemos como a estrutura de montagem de *A Idade da Terra* apresentou, tanto em termos estéticos quanto discursivos, uma nova concepção de América Latina e do ser latino-americano através da representação de suas raízes africanas e indígenas e de uma cultura do misticismo, seja religioso ou político, bem como suas heranças coloniais europeias. Em diálogo com a trajetória de Glauber Rocha através do *Nuevo Cine Latinoamericano*, *A Idade da Terra* será trabalhada, para além de uma inovação estética de cinema – devido especialmente pelo caráter “revolucionário” de sua montagem cinematográfica –, como um projeto de resgate e de afirmação de uma identidade latino-americana “perdida”.

Este é um filme polêmico, não apenas por sua estrutura estética e linguagem, mas por ter sido considerado um filme “ininteligível”<sup>2</sup> e o grande fracasso da carreira de Glauber Rocha como cineasta.<sup>3</sup> O filme tem recebido maior atenção nos últimos anos,<sup>4</sup> mas segue sendo pouco conhecido pelo público em geral e não conta com muitos trabalhos de análise histórica.

### Por uma poética e técnica de montagem latino-americana: o projeto de *A Idade da Terra*

Em fins da década de 1950, teve início um movimento de renovação cinematográfica<sup>5</sup> na América Latina, conduzido por grupos de cinema militante – ligados, quase sempre, a organizações políticas de esquerda –, que propunham a descolonização cultural dos países latino-americanos e

acreditavam que o cinema, como meio de comunicação de massa e arte popular, poderia estar à frente desse processo, ao que se chamou, então, de *Nuevo Cine Latinoamericano*.<sup>6</sup> Considerando a dimensão nacional dos problemas e questionamentos político-culturais, este projeto transbordou para o continente, realizando gestos no sentido da integração da América Latina<sup>7</sup> e de valorização de seus grupos históricos, trazendo para a cena uma abordagem do Terceiro Mundo no continente americano.

Essa nova cinematografia tinha como características e propósitos principais o estabelecimento de diálogos com processos e projetos revolucionários, tendo como foco não apenas os países latino-americanos, mas também seus congêneres do Terceiro Mundo (África e Ásia), produzindo assim um cinema e uma política tricontinentais. Sendo em essência um *cinema de causas, não de efeitos*,<sup>8</sup> os diversos textos manifestos que surgiram *a partir, através e pela* experiência desses novos cinemas, preconizaram um cinema didático, conscientizador, voltado para os dilemas enfrentados pelos povos latino-americanos que sofriam sob o subdesenvolvimento econômico e cultural. Fernando Solanas, Octavio Getino, Julio Garcia Espinosa, Fernando Birri, Glauber Rocha, Tomás Gutierrez Alea, entre outros cineastas do *Nuevo Cine Latinoamericano*, produziram intensas reflexões acerca do cinema que se almejava, colocando-se na posição de intelectuais da cultura e da política e elaborando uma profunda reestruturação e ressignificação de nossos alicerces culturais, estabelecendo, assim, os postulados do projeto de descolonização cultural e liberação da América Latina e do Terceiro Mundo.

O cineasta Glauber Rocha é o grande expoente do Cinema Novo brasileiro em termos do diálogo com o projeto continental. Seu discurso fílmico, bem como seus textos e manifestos – a saber: *Eztétyka da fome* (1965) e *Eztétyka do sonho* (1971) – estiveram sempre inclinados no sentido de integrar o Brasil à América Latina –, seja em termos dos processos políticos comuns, como fica evidente em *Terra em transe* (1967) – que apresenta o “Eldorado” de populistas, revolucionários, militares, movimentos conservadores, forte papel do setor privado, etc. – ou com uma teoria cinematográfica/histórico-cultural que unificava os países latino-americanos enquanto uma sociedade faminta e miserável, quando, em *Eztétyka da fome*, faz a seguinte afirmação:

A fome latina (...) não é somente um sintoma alarmante: é o nervo de sua própria sociedade. Aí reside a trágica originalidade do Cinema Novo

diante do cinema mundial: nossa originalidade é nossa fome e nossa maior miséria é que esta fome, sendo sentida, não é compreendida.<sup>9</sup>

Dessa forma, para o cineasta brasileiro não se tratava de retomar um ideal que o Cinema Novo na América Latina já expressava ao narrar a fome, a miséria e a colonização. Era preciso fazer sentir a fome através da montagem do filme, da linguagem cinematográfica, do som, das imagens, dos personagens e dos cenários. A forma narrativa clássica representava, para Glauber, uma linguagem do colonizador e, por essa razão, jamais seria capaz de representar a fome latino-americana.<sup>10</sup> Somente através dessa linguagem da fome, as lutas revolucionárias ganhariam sentido na América Latina ao contribuir para a formação da consciência adequada aos problemas e para eliminação dos estereótipos construídos há séculos. Segundo Glauber:

(...) até hoje, somente mentiras elaboradas da verdade (*os exotismos formais que vulgarizam problemas sociais*) conseguiram se comunicar em termos quantitativos, provocando uma série de equívocos que não terminam nos limites da Arte, mas contaminam, sobretudo, o terreno geral do político.<sup>11</sup>

Glauber Rocha, sobretudo a partir do filme *Terra em transe* – realizado após a escrita de *Eztétyka da fome* – vai produzir, constantemente, alegorias<sup>12</sup> e discursos sobre a América Latina, refletindo aspectos de sua política, cultura e economia. Seguindo a pauta das preocupações que demarcaram a atividade do *Nuevo Cine Latinoamericano*, Glauber irá construir essas alegorias históricas da América Latina perpassando o projeto de revolução política e cultural, desencadeadora de um processo de descolonização cultural que não havia se concretizado com as separações jurídicas das metrópoles europeias no século XIX, mas que possuía novos protagonismos no cenário mundial. A respeito disso, ele afirmou em *Eztétyka da fome*:

A América Latina permanece colônia e o que diferencia o colonialismo de ontem do atual é apenas a forma mais aprimorada do colonizador: e além dos colonizadores de fato, as formas sutis daqueles que também sobre nós armam futuros botes. O problema internacional da AL é ainda um caso de mudança de colonizadores, sendo que uma libertação possível estará ainda por muito tempo em função de uma nova dependência.<sup>13</sup>

Assim, Glauber Rocha seguiu fazendo um cinema que saiu do Brasil para a América Latina, para a Europa, para África e novamente para o Brasil.

Nesse périplo de aspirações antropológicas e etnológicas um projeto ficou evidente nos seus filmes: a liberação latino-americana, afirmando:

A noção de América Latina supera a noção de nacionalismos. Existe um problema comum: a miséria. Existe um objetivo comum: a liberação econômica, política e cultural de fazer um cinema latino. Um cinema empenhado, didático, épico, revolucionário. Um cinema sem fronteiras, de língua e problemas comuns.<sup>14</sup>

Este projeto chega ao ápice e síntese com a produção de *A Idade da Terra* (1980), último filme do cineasta que é – sobretudo – um discurso revolucionário, em tom épico escatológico – e, portanto, algo religioso – que compreendia a Revolução na América Latina a partir de uma totalidade da constituição histórica do continente, ou seja: América Latina como Terceiro Mundo; o Terceiro Mundo como síntese histórica do processo de junção de negros africanos, índios, *criollos* e europeus; um mundo subdesenvolvido que precisava desintegrar a sua totalidade para se reinventar na História.

Neste sentido, portanto, é que *A Idade da Terra* traz uma nova linguagem para a América Latina que, como pretendia seu criador, permitiria à América Latina falar de si e por si. A partir de então, transformaria os exotismos em poesia concreta para integrar a cultura latino-americana no seu todo, até então vista apenas através da lente do colonizador.

O projeto cinematográfico de *A Idade da Terra* tem suas origens em 1965 com o roteiro – nunca filmado – de *América Nuestra*.<sup>15</sup> Glauber Rocha começa o projeto logo depois de escrever o manifesto *Eztétyka da fome*, e deste roteiro – que pretendia fazer um filme épico e didático, que contasse os grandes dilemas políticos, sociais e culturais enfrentados pelos países latino-americanos – saíram quase todos os filmes subsequentes, a começar por *Terra em transe*, de 1967. Em uma carta a Alfredo Guevara, datada de 1967, Glauber fala sobre o desejo de realizar *América Nuestra*:

Para os cineastas é necessário fazer filmes na América Latina. Por isto, sobretudo por causa do meu próximo filme, *América Nuestra*, precisarei de tráfego “livre” para filmar no Peru, Chile, Argentina e Uruguai. Agora já tenho a ideia do filme mais desenvolvida e devo fazê-lo em co-produção com Achugar. É um filme muito ambicioso, onde quero mostrar o processo de destruição e libertação da América Latina, desde a destruição dos incas pelos conquistadores, a influência da igreja, a criação dos latifúndios e

da opressão, a chantagem da política civil e por fim as guerrilhas como caminho de liberação. Deve ser um filme épico e violento.<sup>16</sup>

No caminho árduo em busca da libertação da América Latina através do cinema, Glauber Rocha percorre o mundo expondo sua atividade cinematográfica e realizando o seu chamado projeto *Tricontinental*. Esses caminhos de Glauber pelo mundo evidenciavam o seu intuito de mapear as culturas que conformam os povos latino-americanos: os europeus na figura histórica dos colonizadores, os africanos escravos, os Estados Unidos da América como o grande protagonista dos conflitos do século XX e da hegemonia econômica e política que resultou na Guerra Fria e a luta contra o comunismo. Glauber realizou um périplo antropológico na tentativa de reconstruir e representar a história e a cultura dos povos da América Latina, a começar pelo Brasil. Nessas “andanças” pelo mundo, Glauber, após residir cerca de dez anos em Cuba, continuou dialogando intensamente com Alfredo Guevara, responsável pelo ICAIC,<sup>17</sup> que discutiu e recebeu o projeto de Glauber sobre a produção de um filme latino-americano.

Este projeto latino-americano foi acalentado pelo desejo expresso do cineasta Glauber Rocha de realizar um filme verdadeiramente latino-americano. Vários elementos de *A Idade da Terra* podem ser encontrados na carta de Glauber Rocha a Alfredo Guevara, redigida em 1967, quando planejava realizar um filme, intitulado no roteiro como *América Nuestra*, que trazia em si a noção de uma unidade histórica e cultural dos povos latino-americanos:

(...) PODEREMOS FAZER UM FILME DE GRANDE QUALIDADE TÉCNICA, a melhor forma para impor as NOSSAS IDEIAS. O filme custará um pouco mais do que *Terra em transe*, porque devo filmar no Peru, depois no Brasil, na Argentina e no Uruguai. Terei atores e outras partes documentários. Perdoe-me a pretensão mas pretendo fazer uma estrutura épica no estilo de *Outubro*, com muita força poética e emoção revolucionária. Creio que um filme POLÍTICO deve ser também um ESTÍMULO CULTURAL E ARTÍSTICO. E para nós, latinos, que somos colonizados cultural e economicamente, o nosso cine deve ser revolucionário do ponto de vista político e poético, isto é, temos de apresentar IDEIAS NOVAS COM NOVA LINGUAGEM. *América Nuestra* não pretende ser um filme DIDÁTICO mas um COMÍCIO, UM FILME DE AGITAÇÃO, UM DISCURSO VIOLENTO e também uma prova de que, no terreno da cultura, o homem latino, liberado da sua opressão colonizadora, pode CRIAR. Tenho muita fé neste

filme, é a única coisa que QUERO E POSSO FAZER, acho que será uma contribuição para a Guerra Geral das Américas e estou disposto a assumir todos os riscos e consequências para fazê-lo.<sup>18</sup>

Essa ideia foi se delineando com força ainda maior devido às constantes e intensas interações entre representantes de movimentos culturais cubanos, com intelectuais e artistas de outras partes do mundo entre os anos 1960-1970. Neste contexto, Glauber Rocha escreve para Alfredo Guevara especificando a proposta monumental – em termos estéticos e políticos – de *América Nuestra*:

Eu preciso de TER O MÁXIMO DE MOBILIDADE para realizar o meu próximo filme tanto no Brasil como no Peru e talvez na Bolívia. Aplicarei todos os meus recursos e riscos para fazer *América Nuestra*. (...) Resolvi dedicar o filme abertamente à memória de Che. O filme será uma *história prática ideológica revolucionária da América Latina*. Começará por um documentário sobre os índios, a decadência histórica imposta pela “civilização”, explicará os fenômenos das revoluções de Bolívar, a contradição da revolução mexicana, o fenômeno do imperialismo e das ditaduras, a verdadeira revolução cubana e as contradições atuais para o desenvolvimento e vitória das guerrilhas. Todos os novos fenômenos de luta, como a tecnologia americana, a evolução da Igreja, o conflito entre romantismo, coragem, propaganda, estratégia comunista tradicional – enfim, todos estes temas serão abordados no filme. Já te disse que a estrutura será parecida à de *Outubro*, por exemplo, isto é, com documentos e personagens. Mas os personagens históricos, de Bolívar e Che, serão conservados à *distância legendária necessária* e só tratarei das contradições entre personagens menores. Para mim este é um novo filme, sem os vícios de esteticismo de *Deus e o Diabo* e *Terra em transe*, filmes, tenho a convicção, ligados ainda aos vícios de uma estética burguesa. Sinto-me muito mais objetivo, mais definido politicamente e sem nenhum interesse pelo mundo capitalista que ainda vivo. Assim, antes de chegar a posições mais “avançadas”, espero fazer este filme como minha “última tentativa com o cinema”. Depois, creio, o caminho será o da luta aberta. (...) Logo depois de fazer este filme (...) estarei definitivamente marginalizado do processo legal brasileiro, pois farei um filme radical, violento, pregando abertamente (e justificando) a criação de vários Viet-Nans.<sup>19</sup>

O empenho de Glauber Rocha em filmar o roteiro que deu origem ao filme, idealizado por quase uma década, fica evidente em outra carta que endereçou a Alfredo Guevara, na qual expressava a importância que ele atribuía a essa obra:

Uma ordem poética para avançar mais na criação de uma nova linguagem latino-americana. Uma linguagem que expresse as necessidades revolucionárias de uma civilização colonizada. A arte revolucionária tem que ser melhor que a arte reacionária em todos os níveis. Para isso, teremos que negar a razão colonizadora e superar o moralismo dogmático que fazem mesquinhos os heróis.<sup>20</sup>

Contudo, a realização de *América Nuestra* foi postergada durante mais de uma década, e este roteiro foi a matriz de reflexão para todos os trabalhos cinematográficos de *Terra em transe* (1967) em diante.<sup>21</sup> No entanto, os permanentes entremeios na produção do roteiro de *América Nuestra* permitiram que Glauber produzisse esses filmes que motivaram intensos debates políticos sobre cultura, identidade e prática política na América Latina, além de contribuir para a construção de um arcabouço estético, linguístico e intelectual do qual se valeu para produzir *A Idade da Terra*.

Em carta dirigida a Celso Amorim, o cineasta descreve um resultado bastante diferente da ideia inicial do roteiro original e os seus planos de exibição mundial para o filme, expondo o seu projeto:

O filme se compõe de sete abstratos movimentos dialeticamente imbricados nas sínteses de cada movimento triangular, ternário – a primeira capital Bahya, a segunda Rio e a terceira Brazylia. Montagem nuclear, o filme gerado inconsciente (filmagem) consciente (montagem) metafísico (projeção). Esta sinfonia neo-eisensteiniana dura quatro horas e meia, o equivalente a três longas. (...) O destino do filme não é Cannes. Ele deverá circular pela nova new geopolítica. Começar pelo Terceiro Mundo. Pelo Brasil, América Latina, África, Mundo Árabe, China, [ – ], no fim do ano próximo [ – ], entrar comercialmente na Europa e nos Estados Unidos. Para mim [ – ] descolonização definitiva. (...) Quero importar o filme no Terceiro Mundo e depois exportá-lo.<sup>22</sup>

## A poética de *A Idade da Terra*: montando a integração da América Latina nas telas de cinema

*A Idade da Terra*, último filme de Glauber Rocha, pode ser considerada uma síntese de toda a sua produção cinematográfica. Na apresentação do “Dossiê *Idade da Terra*”, da *Contracampo – Revista de Cinema*, Ruy Gardnier aponta que Glauber Rocha faz menção ao seu mais ambicioso projeto cinematográfico, pela primeira vez, em uma carta destinada a Alfredo Guevara, datada de setembro de 1973.

Dois meses antes disso, em 12 de julho de 1973, com o nome *The Age of the Earth*, Glauber Rocha preparou o primeiro material escrito de que se tem a data e que circula em torno da odisseia – *A Idade da Terra* (existe em mais de um lugar a menção a um roteiro do filme escrito em meados de 1972 a pedidos). Em suas inúmeras facetas e configurações, o filme tomaria diversas intrigas diferentes, diversos atores e diversos locais de filmagem: inicialmente o Brasil, depois os quatro continentes, depois Estados Unidos da América, posteriormente ainda o México (ou México, Estados Unidos e países do Caribe), para aportar novamente à terra pátria, mais especificamente em três cidades: Bahia, Brasília, Rio de Janeiro.<sup>23</sup>

Acredita-se que o roteiro do filme *A Idade da Terra* tenha tomado ao menos dois caminhos. O primeiro aponta para a divulgação do roteiro por um setor da indústria cinematográfica para fins de captação, como fica claro nos apontamentos de Glauber Rocha, de 16 de março de 1977, presentes em *Roteiros do Terceyro Mundo*:

Este filme é a antítese da dramaturgia ocidental – uma remake da Utopia Dramática, pertence ao sonho fluxo atemporal, a Teoria da Montagem em Quarta Dimensão.

Deve ser realizado em Cinemascope, com som estereofônico, e terá duas horas de duração.

[...] As arquiteturas concretistas ilustrarão a América.

As florestas serão as de Ilhéus com os índios de lá, mas transferidos.

O filme não tem nenhum tom regionalista. Terráqueo, universal.

Pretendo misturar atores profissionais e atores improvisados.

Não necessito de uma grande equipe mas de tempo e orçamento racional. Calculo 3 meses de filmagem e 6 de montagem.

O orçamento poderá ser calculado entre 3 e 5 milhões.

O filme tanto pode ser realizado no Brasil como em qualquer outro país.

Observações:

Esta é a tradução, ligeiramente modificada, da versão em inglês, que foi recusada por vários produtores internacionais e proibida no México.

O diretor se reserva o direito de modificar diálogos e cenas nas filmagens mas não se afastará da estrutura nuclear, da mensagem nem do elenco, permitindo o convívio da planificação com o improviso.<sup>24</sup>

O segundo indica que Glauber Rocha tinha sempre algum texto datilografado/escrito em mãos para apresentar à imprensa durante as filmagens, o que levava a equívocos, pois o que está nos roteiros pré-filmagens era sempre modificado por Glauber Rocha.<sup>25</sup> Pode-se constatar, assim, que o cineasta construiu um tratamento do roteiro do filme entre 1971 e 1977, até o último

dia das filmagens. Também não seria errado dizer que ele construiu seu filme até o último dia das montagens realizadas com todo o material.

Dessa forma, Glauber Rocha realizou uma filmagem transversal dos roteiros, gerando o roteiro final conhecido pelo livro *Roteiros do Terceyro Mundo*, organizado por Orlando Senna, de modo a englobar as questões lineares de maneira “subliminar”, como as reações e relações humanas em um Mundo apocalíptico e, de maneira liminar, pelos discursos dos personagens e suas representações do poder, com base na desconstrução da figura ocidentalizada do Cristo crucificado.

O filme é composto por três partes – relativas aos locais de filmagem: Bahia, Brasília e Rio de Janeiro – montadas em separado, tendo sido idealizado para ser exibido em qualquer ordem, não respeitando padrões de linearidade narrativa. Além disso, *A Idade da Terra* desenvolve uma proposta de técnica de montagem nuclear (já trabalhada pela primeira vez por Glauber Rocha em seu documentário *Di Cavalcanti*, de 1977), conceito que remete, segundo o cineasta, a uma montagem que concentra um maior número de significações em um menor espaço temporal. Sobre isso, Ricardo Miranda, um dos montadores do filme, afirma:

Minha experiência com esse filme é na montagem ao lado de Carlos Cox e Raul Soares. Eu tinha 27 anos quando o Glauber me chamou e era uma experiência muito especial de desconstrução da linguagem de montagem. (...) Eu montei a parte do Rio de Janeiro, porque os montadores se dividiam: Carlos Cox com a Bahia, Raul com Brasília e eu com o Rio. Tenho uma relação muito afetiva com o trabalho nesse filme, que foi um trabalho muito especial, de dois anos de todas as possibilidades de experimentação de estilo. Não é para ter nem título nem créditos no filme: é uma outra experiência com o cinema. A questão da montagem nuclear na verdade era um pouco isso: quando você não tem início nem fim, você não tem um plano inicial, você não tem um plano no final, não há um significado produzido pelos planos que começam e terminam o filme, como os filmes geralmente têm. O filme na verdade pode ser passado em qualquer ordem, o projetorista faz a montagem, ele que faz a estrutura final do filme. Não é um filme que circule por aí normalmente, e eu acho que é uma experiência muito especial na primeira vez em que é visto. (...) É um filme feito em 1978-80 e é outro cinema, que ainda está para acontecer.<sup>26</sup>

Dessa forma, a corrente de significação do filme fica à deriva, esperando que o espectador, a partir da noção de ordem praticada pelo projetorista, possa carregá-la de significados relativos ao que é mostrado, falado, escutado

primeiro, com base em seu meio cultural. Essa noção da montagem em Glauber Rocha deve ser observada desde o roteiro, em que as cenas são desconectadas, não apresentando uma ligação sequencial.

No artigo “Debate Sobre *A Idade da Terra*”, Joel Pizzini recorda:

Em relação a isso, tem um livro chamado *O Leão de Veneza*, que é uma entrevista que o Glauber deu quando o filme foi exibido no Festival de Veneza e houve uma grande polêmica, porque o Glauber fez uma passeata denunciando as armações dos festivais. Nessa entrevista ele falava do “cinema espacial”. *A Idade da Terra* representava o cinema que queria sair da tela, tinha que ser exibido em maracanãs eletrônicos. Um filme feito em três moviolas, (...), com música ao vivo, porque a música era tocada no momento da filmagem. Há muitas questões ali sobre tentar se libertar dos limites do enquadramento, quer dizer, é um filme que não pode ser colocado ao lado de um filme que se propõe a um rigor de produto, daquilo que “funciona”. As palavras de ordem do cinema da retomada, do cinema de resultados, são essas: “o filme é redondo, o filme funciona”. Esse filme não funciona, ele opera uma outra perturbação e não funciona. (...) Tem a ideia, também, do ponto de vista da dramaturgia, da quebra de uma linearidade, de um significado na representação. É um hipertexto, na verdade, muito mais do que um subtexto, pois são várias camadas. (...) Nas pesquisas a gente descobriu que na versão de 4 horas e meia, pelos depoimentos dos atores, membros da equipe e algumas pessoas, a exemplo do Hernani, os estados – Rio, Bahia e Brasília – estavam montados de forma separada. Então eu pergunto: será que hoje a gente não podia fazer uma exibição das 4 horas e meia do filme como se fosse uma instalação, em três telas simultâneas cada uma com um estado?<sup>27</sup>

Por isso, quando do lançamento do filme, Glauber Rocha envia para o público – em forma de aviso e confissão – a seguinte mensagem sobre *A Idade da Terra*:

É um filme que o espectador deverá assistir como se estivesse numa cama, numa festa, numa greve ou numa Revolução. É um novo cinema, antiliterário e antimetateatral, que será gozado, e não visto e ouvido como o cinema que circula por aí. É um filme que fala das tentativas do Terceiro Mundo... fala do mundo em que vivemos. Não é pra ser contado, só dá pra ser visto. De *Di Cavalcanti* para cá eu rompi com o cinema teatral e ficcional.<sup>28</sup>

Neste sentido, *A Idade da Terra* é um filme que não possui um enredo narrativo clássico, inclusive pelo fato de ter sido idealizado para ter os seus rolos exibidos sem uma sequência pré-ordenada. Contendo 160 minutos

de duração, o filme reúne 16 sequências autônomas, sem a existência de qualquer vínculo narrativo entre elas. A propósito de sua montagem e estrutura fílmica, Sylvie Pierre faz a seguinte consideração:

Até que ponto se tem o direito de contar um filme que, como este, faz explodir toda forma de narração? Ou, mais exatamente – o que é muito mais perverso do ponto de vista narrativo –, em que cada sequência, a despeito de tudo o que ‘se passa no filme’, é construída ao redor de uma situação que não se desenrola na tela, mas aí se enrola, consiste e insiste até a alucinação, exercendo uma espécie de encanto mágico ou de terror arbitrário, como nos sonhos, numa total dilatação do tempo e sem que seja possível globalizar outra narrativa a não ser um fluxo inconsciente? E, no entanto, não creio absolutamente que *A Idade da Terra*, ao contrário do que se disse muitas vezes, possa ser considerado um filme delirante, mesmo que comporte, sem dúvida, uma dimensão metafísica que cria um limiar de incompatibilidade radical entre esse filme e qualquer possibilidade de que seja tolerado, antes de muito tempo, em outro lugar a não ser à margem do sistema comercial.<sup>29</sup>

Glauber não conta uma história em *A Idade da Terra*, nem constrói um discurso em forma de imagem sequenciada: o filme é, na realidade, uma constante desconstrução no plano estético, poético, linguístico e, sobretudo, histórico.<sup>30</sup> O sentido da obra se dá a partir de associação dos sons (diálogos e trilha sonora-musical),<sup>31</sup> das cores e dos cenários arquetípicos.<sup>32</sup> O cineasta afirmou em 1980, numa entrevista ao jornal *O Estado de S. Paulo*, que:

*A Idade da Terra* é a desintegração da sequência narrativa sem a perda do discurso infra-estrutural que vai materializar os signos mais representativos do Terceiro Mundo, ou seja: o imperialismo, as forças negras, os índios massacrados, o catolicismo popular, o militarismo revolucionário, o terrorismo urbano, a prostituição da alta burguesia, a rebelião das mulheres, as prostitutas que se transformam em santas, as santas em revolucionárias.<sup>33</sup>

Assim, em qualquer ordem em que sejam assistidas as sequências do filme, o produto final será o mesmo: a fragmentação da imagem da América Latina em termos históricos e culturais. José Carlos Avellar analisou essa estrutura de trabalho de Glauber Rocha partindo de seus textos e poesias, e fez considerações acerca do contexto latino-americano que nos ajudam a pensar a montagem de *A Idade da Terra*:

A fragmentação se deve à montagem de trechos escritos com outros falados numa entrevista ou debate, à descontinuidade do trabalho

de reflexão. A descontinuidade é talvez a marca principal de toda a atividade cinematográfica na América Latina. Ou a um modo de pensar que se deixou fragmentar no enfrentamento de nossas realidades, a se quebrar entre a necessidade de pensar a ação e a urgência de agir.<sup>34</sup>

Deste modo, se assistirmos ao filme a partir da sequência proposta pelo roteiro de Glauber teremos o mesmo efeito, mas é possível compreender todo o trajeto que precedeu o filme na construção de um projeto latino-americano. A cena 1 do roteiro de *A Idade da Terra* é descrita por Glauber: “Amanhecer. O Sol aparece lentamente, iluminando a terra deserta”.<sup>35</sup>

As ilustrações da Descoberta da América apresentam imagem semelhante: o horizonte virgem da América com o nascer do Sol. O simbolismo dessa iconografia é latente – o nascer de um novo mundo, de uma nova Era, de uma nova história e civilização.<sup>36</sup> Esse simbolismo é crucial dentro da proposta de Glauber Rocha para *A Idade da Terra*, principalmente se trouxermos para análise as cenas onde aparece Brasília<sup>37</sup> e o sol nascente no horizonte; os gritos dos cristos e mais uma vez o Sol no horizonte; a dualidade entre o cristo guerrilheiro e o diabo espanhol sob a cena do sol nascente.

Todas essas montagens do filme constroem a noção de uma “Redescoberta da América”: a descoberta da América Latina pelos seus próprios povos, o reconhecimento de suas raízes e sua cultura comum. E sua linguagem cinematográfica para *A Idade da Terra* é arrematada para cumprir este propósito. Como assinala Ivanna Bentes:

Glauber parte de um cinema de dimensões épicas (cenas de batalhas, saques, legião de soldados, centenas de figurantes entre tendas e desertos), mas de forma a que sua interpretação mítico-política da história crie novas significações. Glauber parece querer provocar um apocalipse estético, de onde surgiria uma novidade política radical.<sup>38</sup>

Em *A Idade da Terra*, Glauber Rocha procurou realizar uma adaptação livre de passagens do Novo Testamento, em especial das Epístolas do apóstolo João e do Apocalipse, leituras que o cineasta indicou aos seus atores para poderem personificar, de maneira bem improvisada, as figuras de quatro Cristos no Terceiro Mundo. Em determinada sequência do filme *A Idade da Terra*, mais especificamente na cena do Cristo negro de Antônio Pitanga, que grita a plenos pulmões em direção à Brasília – “Esta é a Terra do futuro!” – ao lado de uma mulher negra que o ajuda a segurar um quadro do Cristo Nazareno<sup>39</sup> – detalhe emocional, desafiador, profético dentro do

discurso engendrado pela cena –, Glauber Rocha, em *voz-over*, explicita a proposta do filme:

No dia em que Pasolini, o grande poeta italiano, foi assassinado, eu pensei em filmar a Vida de Cristo no Terceiro Mundo. Pasolini filmou a Vida de Cristo na mesma época em que João XXIII quebrava o imobilismo ideológico da Igreja Católica em relação aos problemas dos povos subdesenvolvidos do Terceiro Mundo, e também em relação à classe operária europeia. Foi o renascimento, a ressurreição de um Cristo que não era adorado na cruz, mas um Cristo que era venerado, vivido, revolucionado no êxtase da ressurreição. Sobre o cadáver de Pasolini eu pensava que o Cristo era um fenômeno novo, primitivo, numa civilização muito primitiva, muito nova. (...) São quinhentos anos de civilização branca, portuguesa, europeia misturada com índios e negros. (...) Aqui, por exemplo, em Brasília, este palco fantástico no coração do planalto brasileiro, fonte, irradiação, luz do Terceiro Mundo, uma metáfora que não se realiza na História mas preenche um sentimento de grandeza: A visão do paraíso.<sup>40</sup>

Glauber Rocha parte de Pasolini. *A Idade da Terra* é uma resposta – não direta – ao *Il Vangelo secondo Matteo* [*O Evangelho segundo São Mateus*, 1964].<sup>41</sup> Não apenas interessado pela abordagem social e política que tem o Cristo do filme de Pasolini, mas instigado por usar a figura de Cristo como revolucionário, como alegoria escatológica da Guerra de Liberação Latino-Americana, desejando filmar sua trajetória no Terceiro Mundo. Segundo Alexandre A. Fernandez, Pasolini, marxista e profundamente incomodado com uma cultura de massa cada vez mais crescente entre os anos 1950 e 1960 na Itália, traz uma contraposição com os elementos “poéticos e míticos da cultura ancestral”.<sup>42</sup> Ainda para Fernandez, Pasolini recupera o mito, o irracional e o instintivo para lançar como dados de uma experiência coletiva ameaçada, indispensáveis para que a humanidade não perca suas referências. Toda a carga ideológica que pesa sobre a imagem crística do filme de Pasolini inspira Glauber Rocha a realizar um filme que recuperasse essa narrativa mítica, irracional e religiosa. A diferença de Glauber para Pasolini é que o Cristo de *Il Vangelo secondo Matteo* veio para reafirmar e recuperar referências culturais, associando valores milenares com um humanismo revolucionário; em Glauber, Cristo (ou melhor, “os cristos”), é uma subversão da história. Os cristos de Glauber não reafirmam, desconstroem. Assim como Cristo é o “marco zero” do mundo ocidental, Glauber Rocha utiliza-se dessa narrativa/imagem como uma alegoria para dar aos povos do Terceiro Mundo, à América

Latina, um marco zero, concretizando, assim, um discurso revolucionário e de descolonização cultural. Afinal, segundo Glauber Rocha: “Toda a representação de Cristo foi feita pela estética medieval renascentista europeia. Meu Cristo é materializado dentro do complexo barroco brasileiro, da fusão das mitologias católicas, negras e Índias”.<sup>43</sup>

Em entrevista para o jornalista Luís Fernando Silva Pinto, da TV Globo, no Festival de Veneza de 1980, Glauber Rocha faz a seguinte afirmação sobre *A Idade da Terra*:

(...) Disseram que o filme era louco, incompreensível que eu tinha deixado de ser marxista para virar cristão. E que a minha visão do mundo já não estava mais comprometida: disseram que eu tinha traído os princípios revolucionários. Quer dizer, me atacaram ideologicamente querendo me imputar responsabilidades políticas, e foram incapazes de entender o sentido e a novidade formal do filme porque são ignorantes. (...) Essa concepção de Cristo do Terceiro Mundo já foi uma coisa que a imprensa criou aqui. A jogada é a seguinte: Eu mostro no filme que o mito cristão, que é o mito solar, vem da Ásia, vem da África, vem do Oriente Médio e que a Europa sequestrou a verdadeira identidade de Cristo, entende, importando um Deus. Então, eu disse que como o filme mostra um Cristo-Negro, interpretado por Antônio Pitanga; um Cristo-Pescador e místico, interpretado pelo Jece Valadão; mostra o Cristo que é o Conquistador português, o São Sebastião, o D. Sebastião, interpretado por Tarcísio Meira e mostra o Cristo Guerreiro-Ogum de Lampião, interpretado pelo Geraldo Del Rey. Quer dizer, os quatro cavaleiros do Apocalipse que ressuscitam o Cristo no Terceiro Mundo, recontando o mito através dos quatro evangelistas: Mateus, Marcos, Lucas e João e os quatro cavaleiros do Apocalipse cuja identidade eu revelo no filme quase como se fosse um Terceiro Testamento. E o filme assume um tom profético, realmente bíblico e religioso. Não é um filme comercial, não é um filme político, não é um filme de western, não é uma pornochanchada, é apenas um filme religioso. Sendo um filme religioso é uma novidade. Então, eu rezei, cheguei na catedral e rezei uma missa bárbara, uma missa bárbara, bárbara, uma missa bárbara, e o pessoal se assustou, porque se eles entrassem no barato, eles tinham de ajoelhar e rezar nessa missa. Então, eu disse para eles: Olha aqui: é como Cristo chegando, o Cristo bárbaro, chegando, os cristãos chegando na catacumba. E vocês estão me acusando, porque vocês tem o costume de jogar, vocês romanos e italianos, tem o costume de jogar os cristãos no paço dos leões. Mas eu não tenho medo de leão, como o profeta Daniel, que dominará os leões na arena. Então eles fundiram a cuca e o assunto continuou neste campo. Daí prossegue o pau.<sup>44</sup>

Quando Glauber fala que os quatro cristos são os quatro cavaleiros do Apocalipse ele está evocando a terceira visão profética do livro de Apocalipse de João. Os quatro cavaleiros do Apocalipse são: Peste, Guerra, Fome e Morte. As referências para tal compreensão no livro bíblico são Apocalipse 6:2; 4; 6; 8.<sup>45</sup> Os quatro cavaleiros do Apocalipse são os fenômenos dos quatro primeiros selos, que são abertos para dar sequência ao Armagedom, a batalha final. A referência de Glauber aos quatro cavaleiros é uma alegoria dos fenômenos da liberação do Terceiro Mundo na América Latina. Peste, guerra, fome e morte são as catástrofes que vão acontecer antes do fim do mundo colonizado, antes que o Terceiro Mundo se torne livre. Cada um dos Cristos carrega uma dupla alegoria: são agentes histórico-culturais inerentes ao processo revolucionário; são negros, índios, militares e revolucionários que se confrontam consigo mesmos, dando a impressão, no filme, de um colapso, uma crise destruidora de todos os modelos históricos.

O Cristo-Índio é o trabalhador que assim como Adão foi expulso da eternidade do paraíso (leia-se o paraíso como o Novo Mundo, o Eldorado). Não acredita mais em Deus e diz: “O pássaro da eternidade me traiu. Só o real é eterno”. Não acredita mais em seus colonizadores, dominadores e patrões. O Cristo-Negro é a encarnação de todo o sofrimento de uma raça negra, explorada e escravizada. Em uma de suas falas no filme, parafraseia uma das bem-aventuranças de Jesus: “Bem-aventurados os que têm fome! Bem-aventurados os famintos!”<sup>46</sup> utilizando, assim, a miséria como um elemento liberador. O Cristo-Militar é a figura dos valores nacionais, de uma nação cristã-católica, da civilização pela força. Se parece contraditório apresentar um militar/conquistador como alegoria do processo revolucionário isso se desconstrói ao compreendermos que Glauber Rocha vivia em uma América Latina sitiada por ditaduras militares que se diziam revolucionárias, e ele as compreendia como fase importante e indispensável para a descolonização. É o militarismo que vai gerar a violência que vai desembocar em lutas revolucionárias. Por fim, o Cristo-Guerrilheiro é o próprio filho de Brahmá, que se encontra indignado com seu pai que não lhe dá sua herança, seus espólios e sua parte no império comercial. Desse modo, ele representa a revolução como sendo resultado de uma indignação do papel da América Latina, dos povos do Terceiro Mundo, enquanto subdesenvolvidos no plano econômico e cultural. Enquanto cristos, cada um representa uma

“missão revolucionária”, e encarnam valores políticos, históricos e culturais importantes ao processo de descolonização cultural, política e econômica. Enquanto cavaleiros do apocalipse, cada um traz sua mensagem – peste, guerra, fome e morte – e a impregna de propósito e justificativa.

Cada um desses “cristos”, que se interpelam em diferentes cenários, encerra uma representação de cunho histórico e cultural. Neste sentido, estes cristos, em *A Idade da Terra*, possuem uma dupla função: uma referente ao passado e outra ao futuro. No passado porque suas diversas facetas – como índio, negro, militar e guerrilheiro – recuperam símbolos e elementos fundamentais da história latino-americana. Os índios como elemento ancestral do continente, os negros e a africanidade presentes em todos os povos latino-americanos, os militares como referência fundamental às políticas governamentais recorrentemente impostas na América Latina e a figura do guerrilheiro, personagem icônico do século XX latino-americano, tendo como ponto de partida a Revolução Mexicana de 1910 e, posteriormente, a Revolução Cubana de 1959, consagrando as figuras históricas de Emiliano Zapata e Ernesto Che Guevara.

Em outra direção, estes cristos apontam para o futuro na medida em que essa reinterpretação histórica conduz a um novo olhar e uma nova perspectiva para os rumos dos povos latino-americanos: é a construção de um projeto político-cultural para a América Latina. O desenvolvimento destes personagens ao longo do filme apresenta um constante movimento entre o passado histórico e um discurso para o futuro, em um incessante diálogo que utiliza a repetição de falas, movimentos e cenas para concretizar um conceito: uma nova América Latina, independente histórica, cultural, religiosa e politicamente.

Como vemos, a matriz ideológica do discurso fílmico de Glauber Rocha é uma interpretação livre que o cineasta realiza do filme *Il Vangelo secondo Matteo*, de Pier Paolo Pasolini. Não apenas ao nível discursivo, mas também estético, é possível encontrar paralelos nas duas obras. Se em Pasolini o *Evangelho de Mateus* é a referência para a adaptação e alegoria, em Glauber serão mobilizados os quatro evangelhos bíblicos, capturando a polissemia da figura crística. Em Pasolini, o Cristo é destacado em sua posição de confronto e de embate ideológico, sem que se perca a matriz bíblica da história. Em Glauber, são valorizadas as mesmas situações de tensão, mas a narrativa e

a construção dos personagens são feitas de maneira livre, desprendidas de uma fidelidade aos relatos bíblicos, com uma montagem ilógica que produz conceitos e não dramaturgia, ao contrário de Pasolini.

Em termos estéticos, o filme de Pasolini trabalha com recursos técnicos do Neorealismo Italiano – utilização de pessoas do cotidiano para atuação, captura de cenas documentais, etc. – Glauber, em *A Idade da Terra*, extravasa estes parâmetros, dando um tom muito particular para a linguagem que pretende construir cinematograficamente. Ambos os filmes, por sua estrutura de montagem, possuem narrativas extremamente fragmentadas – no filme de Glauber muito mais no que de Pasolini –, gerando um filme épico-didático. Glauber utiliza o mesmo tipo de plano-sequência e de *travellings* de Pasolini: esses recursos de filmagem são contrapostos em ambos os filmes para dar a dimensão da totalidade. Em *A Idade da Terra* a totalidade remete à história no Terceiro Mundo; em *Il Vangelo secondo Matteo*, a totalização é uma alegoria dos séculos de cristianismo no Mundo Ocidental. O recurso de utilizar a câmera em *contra-plongé*<sup>47</sup> para dar a dimensão emocional dos personagens representantes das classes mais altas, e em *plongé* para dar a diminuta sensação do proletariado miserável e faminto, estão presentes nos dois filmes. À diferença de Pasolini, que mantém essa estrutura de ângulo de câmera durante todo o filme, Glauber vai desconstruindo esse tipo de enquadramento para, com ele, desconstruir posições sociais e históricas, não importando em que angulação de câmera aparecerá ricos e pobres, senhores e servos. Em *A idade da Terra*, os cortes são sucessivos e retalham a imagem do filme, dando ao espectador a sensação de estar em meio a um conflito, enclausurado pelo ritmo avassalador dos acontecimentos. Essas sequências de cortes sucessivos, por vezes, são intercaladas a grandes planos-sequências aéreos, ou das expressões corporais das personagens.

A poética do Cristo evoca a desconstrução. As diferenças entre Glauber e Pasolini se instauram na dramaturgia, implodida no primeiro e bem costurada no segundo. Se no filme de Pasolini a figura crística promove um estilhaçamento a nível ideológico, no filme de Glauber esse fenômeno se dá a partir da montagem. Como afirma a autora Tereza Ventura, em *A Idade da Terra*, “a câmera fragmenta o espaço desconstruído e reconstruído pelo impulso plástico do autor. Importa a cor e a imagem, seu apelo poético independe

dos significados estabelecidos. As imagens estão na tela para provocar uma fruição estética e não para serem decifradas”.<sup>48</sup>

Em Glauber, há um demarcado trajeto de originalidade que o impulsiona sempre a romper com as convenções do cinema, extrapolando a linguagem de produção e, às vezes, a linguagem de uso (o que acontece em *A Idade da Terra*, quando Glauber aparece em cena arrumando os atores, delimitando posições e corrigindo falas. Ele tira o espectador da “situação cinema”).<sup>49</sup>

Por outro lado, apesar de sua ânsia de originalidade, Glauber recupera uma técnica que tem como marco o cinema moderno e é especialmente encontrada nos recursos estéticos da *Nouvelle Vague Française* e do *Nuevo Cine Latinoamericano*, e que também aparece no *Cinema Nuovo Italiano* no qual se insere *Il Vangelo secondo Matteo*: o personagem que fala olhando para câmera, ou seja, que fala com o espectador. Esse recurso estético cria o espaço extra-diegético, muito utilizado em *A Idade da Terra* (em função da pretensão de ser fazer um filme didático) e também no filme de Pasolini.<sup>50</sup> Como o espaço diegético é diferente do real, a criação do espaço extra-diegético cria uma ruptura da ficção em relação a realidade, convidando o espectador a participar da cena, algo que os cinemas novos utilizam para “provocar efeitos no real”.

Em *A Idade da Terra*, muito mais do que em *Il Vangelo secondo Matteo*, há uma constante desconstrução da unidade plástica da imagem, produzindo um discurso. Nas cenas do Cristo-Guerrilheiro e da Rainha Aurora Madalena – por exemplo – ocorrem essas constantes mudanças de fundos que quebram a unidade plástica construindo uma polissemia dos papéis destas personagens.

O importante a se destacar, portanto, é que Glauber Rocha parte da poética do Cristo de Pasolini – que neste tem um sentido político e histórico, sendo um referencial metafórico para uma reflexão – para pensar não apenas o conteúdo (no sentido acadêmico) do filme, mas também sua montagem. Como dito anteriormente, a poética do Cristo de Pasolini traz a ideia de ruptura, transgressão, contestação; Glauber se utiliza desses parâmetros ideológicos para criar em seu filme uma linguagem experimental.

Assim, conforme Glauber Rocha declara, em voz *over* (*voice-over*), numa cena do filme, o Cristo não era aquele crucificado, mas constrói-se “a ressurreição de um Cristo que não era adorado na cruz (...) um Cristo que era venerado, vivido, revolucionado no êxtase da ressurreição (...) eu

pensava que o Cristo era um fenômeno novo, primitivo, numa civilização muito primitiva, muito nova”.

Essa afirmação do cineasta presente no filme permite uma analogia com a imagem final – segundo roteiro e ordem de exibição proposta pela Embrafilme – de *A Idade da Terra*, em que o Cristo-Índio, interpretado na tela por Jece Valadão, expressa o êxtase durante a procissão da Nossa Senhora dos Navegantes. O discurso de Glauber Rocha, - “em voz *over*” no filme, se antepõe ao final da festa religiosa dessa imagem. Isso remete à constatação de que o filme se realiza como uma enorme montagem nuclear, como disse o montador Ricardo Miranda, em que significações trazidas por Glauber Rocha “em voz *over*” norteiam e atravessam as imagens montadas em suas intermediações.

É importante sublinhar que a associação com a Bíblia e o tema religioso foi, logo de início, considerada a maior loucura de Glauber em *A Idade da Terra*. No entanto, essa associação é tanto metafórica quanto literal. É metafórica por retomar, com a figura de Cristo, o Apocalipse e o próprio Novo Testamento, a noção de um novo tempo, um novo milênio, uma ruptura de estruturas tradicionais e patriarcais; ao mesmo tempo é literal por recuperar todo o sentido religioso da vida no “Novo Mundo”, apresentando uma América Latina que vive suas tensões sociais e políticas por meio da ótica religiosa e mística. Não obstante, Glauber Rocha apresenta um “caminho místico” para a libertação dos povos latino-americanos, sem trazer toda a aridez e ceticismo do socialismo, mas construindo um projeto onde a verdadeira independência histórica do continente deve vir a partir da sua cultura fundamental, da sua religiosidade.

A figura do tirano Brahms também está em uma chave alegórica apocalíptica. De igual modo, a cena (entre as primeiras sequências do filme) de um diabo quase carnavalesco com um globo nas mãos, no qual atea fogo, e recita exaustivamente: “Minha missão é destruir a Terra! Esse planeta miserável!”. Ambas apresentam uma alegoria do anticristo, figura apocalíptica responsável por levar a cabo a batalha final; são alegorias do fim e da descolonização. Brahms personifica o norte-americano, o espanhol, o francês, o inglês. Brahms é, ao mesmo tempo, todos os colonizadores, é o imperialismo cultural e econômico dos EUA no século XX.

Já as personagens femininas em *A Idade da Terra* funcionam como, segundo analisa Ismail Xavier, alegorias da nação<sup>51</sup>, que simbolizam a síntese

e a representação dos diversos setores da sociedade latino-americana. Mas diferente de um filme onde a narrativa é clássica –, o que não acontece em *A Idade da Terra* – a nação não está representada por uma única figura feminina, associada a uma figura masculina.<sup>52</sup> Há três mulheres em *A Idade da Terra*. A revolucionária interpretada por Norma Benghel, que também se transforma em nativa (índia) no início do filme; a prostituta e burguesa de Danusa Leão; e a Rainha Aurora Madalena, interpretada por Ana Maria Magalhães. Estas três mulheres em Glauber, constroem a alegoria de uma sociedade fragmentada, que se relaciona com cada um dos quatro cristos de maneira ambígua, sempre em um movimento de afastamento e aproximação. É uma sociedade faminta, miserável, por um lado; luxuosa, extravagante e imoral, por outro. É uma sociedade ora do lado da direita, ora do lado da esquerda, que pede por liberação e defende, ao mesmo tempo, o imperialismo.

A mulher de Brahms, personagem loira, extremamente maquiada, despida, e, na cena acima, protagonizando uma prostituta, traz uma das alegorias mais fortes de Glauber no filme e que dialoga intensamente com o debate revolucionário da América Latina de finais do século XX. Ao lado de Brahms – figura do imperialismo americano – e ao lado do Cristo-Guerrilheiro, a mulher representa uma sociedade latino-americana ora ao lado da Revolução, da autonomia, dos seus pares, ora ao lado dos interesses estrangeiros, da dominação capitalista e da americanização dos padrões culturais. A personagem representa um conflito entre o desejo de libertação – quando grita repetidas vezes ao Cristo-Guerrilheiro: “Mate Brahms! Tem que ser feito agora! Ele está fraco e doente! Mate Brahms!” – e a contradição de ceder à dominação dos Estados Unidos, aos encantos de Brahms. Com um cabelo excessivamente tingido de loiro, que denota uma caricatura, a maquiagem dos olhos excessivamente forte, berrante, de tons metalizados, destoando completamente do contexto e das características físicas reais da personagem, Glauber quis construir uma imagem feminina que representasse a sociedade latino-americana desprovida de suas características culturais de raiz, uma sociedade vendida ao estereótipo e aos padrões norte-americanos.

A personagem Rainha Aurora Madalena é uma síntese da sociedade latino-americana: sincrética, diversificada, intensa e jovem. A Rainha Aurora Madalena reúne todos os elementos culturais, religiosos e políticos da América Latina. Ela é a sociedade jovem, consciente de sua necessidade histórica de

independência; rejeita Brahm e é a consciência crítica do Cristo Militar. Ela denuncia a decadência dos modelos norte-americanos, a apatia da Revolução na América Latina e o grito de libertação dos povos oprimidos. A Rainha Aurora Madalena representa um necessário momento de transição dessa sociedade latino-americana para o futuro. Um futuro autônomo e verdadeiro para si própria.

Assim, todos os personagens em *A Idade da Terra* simbolizam entidades que expressam elementos da cultura brasileira e latino-americana: todas elas se misturam e nessa mescla percebe-se a riqueza do filme. Esse é o retrato do Brasil, da América Latina e do Terceiro Mundo, pois para Glauber Rocha o Brasil é latino-americano, síntese histórica e cultural de um mundo particular.

Da mesma forma, a dimensão espacial do filme adquire um caráter representativo para a configuração imagético-discursiva de Glauber Rocha. Segundo Anita Leandro:

A ruptura com as convenções utilizadas para a representação do espaço é tamanha na obra de Glauber Rocha que *A Idade da Terra* não mostrará mais nenhum lugar preciso. A terra pós-apocalíptica tornou-se um espaço abstrato, indefinido, que o espectador pode nomear como quiser. Mais do que cenários que evocam a história do Brasil, as três cidades onde acontecem as filmagens (Salvador, Rio de Janeiro e Brasília, as três capitais do país desde a Colônia), são mostradas apenas como lugares públicos, praças e ruas que permitem agrupamentos espontâneos de multidões. Uma massa anônima ocupa sequências inteiras do filme, seja durante o Carnaval do Rio, quando as vedetes do elenco se introduzem no desfile das escolas de samba; ou durante a construção de um monumento em Brasília, quando os atores profissionais, entrando no canteiro de obras, interrompem o trabalho de um grupo de operários a fim de integrá-los à ficção. Também em Salvador, os habitantes da cidade, curiosos, invadem as ruelas estreitas para ver as filmagens e passam a interferir cada vez mais na cena que está sendo rodada, ocupando o primeiro plano e relegando os atores profissionais ao extra-campo. (...) A terra, ocupada pelo acontecimento das filmagens, oferece, finalmente, um lugar para aquelas minorias até então invisíveis.<sup>53</sup>

O filme de Glauber Rocha é, por isso e muito mais, complexo e cheio de detalhes significativos. É um filme grande, não só por sua duração em minutos, mas pela pretensão totalizante de sua abordagem.<sup>54</sup> Totalização que se fragmenta através da montagem e encarna um discurso: o da fragmentação da América Latina em sua totalidade, para que possa ser reconstruída,

reorganizada e ressignificada. Com apropriações da montagem de Sergei Eisenstein, de Jean-Luc Godard,<sup>55</sup> e de Pier Paolo Pasolini, Glauber desejou romper diálogos – nesse filme – com o *Neorealismo Italiano*, predominante no *Nuevo Cine Latinoamericano*.

Neste sentido, o filme é o “sonho libertador” dos povos latino-americanos, sem deixar de lado o compromisso de rerepresentar o seu passado através dos imaginários cristalizados. Ou seja, é a partir da noção de um “sonho libertador” que procuramos compreender os objetivos ou desejos que levaram Glauber a filmar *A Idade da Terra*. Seu segundo manifesto político-cinematográfico – *Eztétyka do Sonho* (1971) – encerra todos os elementos ideológicos que perpassam o filme. Glauber vai dizer, neste manifesto, que:

O irracionalismo liberador é a mais forte arma do revolucionário. *E a liberação, mesmo nos encontros da violência provocada pelo sistema, significa sempre negar a violência em nome de uma comunidade fundada pelo sentido do amor ilimitado entre os homens.* (...) As raízes índias e negras do povo latino-americano devem ser compreendidas como única força desenvolvida deste continente. Nossas classes médias e burguesas são caricaturas decadentes das sociedades colonizadoras. (...) O sonho é o único direito que não se pode proibir. A “Estética da Fome” era a medida da minha compreensão racional da pobreza em 1965. Hoje recuso falar em qualquer estética. A plena vivência não pode se sujeitar a conceitos filosóficos.<sup>56</sup>

Seguindo os postulados de *esztétyka do sonho*, Glauber realizou um filme que dialoga com sentimentos, crenças e emoções, ou tenta ao menos,<sup>57</sup> apresentá-lo como um poema cinematográfico. Glauber Rocha sintetiza o seu discurso ideológico, no filme, com a seguinte passagem em *voz-over*:

Os povos subdesenvolvidos estão na base da pirâmide. Não podem fazer nada. Todos buscam a paz. Todos devem buscar a paz. Existirá uma síntese dialética entre o capitalismo e o socialismo. (...) Estou certo disso. E no Terceiro Mundo seria o nascimento da nova, da verdadeira democracia. A democracia não é socialista, não é comunista nem capitalista. A democracia não tem adjetivos. A democracia é o reinado do povo. A de-mo-cra-cia é o desreinado do povo. Sabemos todos que morremos de fome nos terceiros mundos. Sabemos todas das crianças pobres, dos velhos abandonados, dos loucos famintos. Tanta miséria, tanta feiura, tanta desgraça. Sabemos todos disso. É necessária uma revolução econômica, social, tecnológica, cultural, espiritual, sexual a fim de que as pessoas possam realmente viver o prazer. O Brasil é um país grande. América Latina, África, não se pode

pensar num só país. Temos que multinacionalizar e internacionalizar o mundo dentro de um regime interdemocrático.<sup>58</sup>

Nesta passagem síntese da visão de Glauber Rocha sobre a Revolução do Terceiro Mundo na América Latina podemos perceber que o filme é o “sonho libertador” dos povos terceiro-mundistas, sem deixar de lado o compromisso de reapresentar o seu passado através dos imaginários cristalizados. Dessa forma, podemos concluir através do filme que a figura crística é a chave utilizada por Glauber Rocha para interpretarmos a história. O modelo da narrativa bíblica está disseminado nas narrativas fílmicas, fornecendo uma lógica para o desenvolvimento de estórias, de modo a torná-las intelectualmente e, sobretudo, emocionalmente compreensíveis. As alegorias de *A Idade da Terra* promovem uma “escatologia revolucionária”, chave pela qual Glauber anuncia suas perspectivas sobre a Guerra de Liberação e Descolonização do Terceiro Mundo na América Latina.

## NOTAS

- 1 O cineasta Glauber Rocha tem, em sua carreira, dezoito produções cinematográficas, dentre elas nove longas-metragens e oito curtas-metragens, incluindo, entre esses, documentários importantes. É possível estabelecer um diálogo do filme *A Idade da Terra* (1980) com os longas-metragens anteriores de Glauber Rocha, a saber: *Barravento* (1962), *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), *Terra em transe* (1967), *O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro* (1968), *Cabeças cortadas* (1970) e *Der Leone have sept cabezas /O leão de sete cabeças* (1971). Através destes filmes é possível mapear o nascimento e concepção dos personagens de *A Idade da Terra*, e a evolução do discurso sobre a identidade latino-americana, além do “caminho da liberação”.
- 2 FASSONI, Orlando L. “Glauber, um discurso ininteligível”. *Folha de S.Paulo*, 21 nov. 1980. Neste artigo, Orlando L. Fassoni aponta a impossibilidade de decodificação dos discursos presentes no filme *A Idade da Terra*.
- 3 Quando o filme foi apresentado no Festival de Veneza, em 1980, a crítica o considerou absurdo, louco e degenerado. O crítico italiano Giovanni Grazziani, por exemplo, afirmou que: “O filme mergulha por mais de duas horas no hermetismo, com uma montagem paranoica e uma recitação obsessiva. Sentindo-se obrigado a ser original, Glauber Rocha acumula sons e cores que não transmitem nem emoções nem ideias. Alguém dirá que é belíssimo exemplo de fantasia tropical. A nós, parece a decadência de um diretor de talento”. (GRAZZIANI, s/d) No Brasil, em 18 de novembro de 1980, o crítico de cinema Rubens Ewald Filho escreveu para *O Estado de S. Paulo*: “Parece que o futuro de Glauber é mesmo como humorista ou cantor de feira, filosofando e fazendo ‘repentes’. (...) Agora, Glauber não tem mais desculpas: teve tempo, dinheiro, facilidade, apoio. E *A Idade da Terra* é suficientemente ruim para acabar com qualquer reputação”. (FILHO, apud. BUENO, 2003, p. 98.) Já Tullio Rezych, de *La Repubblica*, considerou que “o filme é uma rapsódia, na qual o espectador europeu se encontra em dificuldade [de compreender]”. (GRAZZIANI, s/d)
- 4 Em 2005, uma edição especial em DVD duplo, trouxe a versão remasterizada de *A Idade da Terra* (1980). A direção do projeto de restauração foi realizada por Paloma Rocha, com supervisão geral

- da Cinemateca Brasileira. A restauração foi possível a partir do material do filme, mais as sobras de montagem, armazenadas no Acervo Tempo Glauber, no Rio de Janeiro. A realização é da Paloma Cinematográfica e do Tempo Glauber, com patrocínio da Petrobrás.
- 5 Esse processo de renovação cinematográfica foi corolário da eclosão dos Cinemas Novos no cenário do mundial, e seus realizadores operaram diversas apropriações estéticas de movimentos europeus, como o Free Cinema Inglês, a Nouvelle Vague francesa e, para citar o mais significativo de todos, o Neorealismo italiano. O Neorealismo assume essa posição de “vanguarda estética” para esses novos cinemas tanto pela posição que assume dentro de seu contexto nacional de combate à estética e ao discurso fascista, quanto 1959, vai estabelecer o Neorealismo como modelo a ser seguido, o que impõe um padrão aos realizadores e grupos que vinham inspirando-se na fonte da experiência cubana. Ver: VILLAÇA, Mariana Martins. *Cinema cubano. Revolução e política cultural*. São Paulo: Alameda, 2010.
  - 6 Ver: DÁVILA, Ignacio Del Valle. “O conceito de ‘novidade’ no projeto do Nuevo Cine Latinoamericano”. *Estudos Históricos*. Rio de Janeiro, vol. 26, nº 51, p. 173-192, 2013.
  - 7 O termo *América Latina*, bem como os as culturas assentadas sob esta designação, foram amplamente estudados por diversos autores, a partir de diversos aspectos como o histórico, o geográfico, o cultural, o linguístico, etc. O cientista social João Feres Jr., nos fala acerca da utilização do termo América Latina e sua conceituação cultural: “(...) Acredito que o conceito de Latin America tem sido de fato um instrumento de representação distorcida daqueles que os americanos percebem como Latin Americans e, conseqüentemente, um meio que contribui para o tratamento assaz desigual historicamente (...)”. Ref.: FERES JUNIOR, João. *A história do conceito de “Latin America” nos Estados Unidos*. Coleção Ciências Sociais. Bauru, SP: Edusc, 2005, p. 9-10.
  - 8 Ver o manifesto cinematográfico do grupo *Cine Liberación – Hacia un tercer cine. Apuntes y experiencias para el desarrollo de un cine de liberación en el Tercer Mundo* (1969) – escrito por Octavio Getino e Fernando Solanas. Os cineastas realizaram uma crítica ao cinema condicionado da grande indústria, denunciando-o como um cinema de *efeitos* e não de *causas*, não podendo assim ser uma arte descolonizadora, revolucionário, a serviço do povo.
  - 9 ROCHA, Glauber. *Estética da Fome* (1965). In: PIERRE, Sylvie. *Glauber Rocha: Textos e entrevistas com Glauber Rocha*. São Paulo: Papirus, 1996, p. 126.
  - 10 Glauber Rocha queria romper as ligações com qualquer “Estética do colonizador”. Por isso, ele rompe com o Neorealismo italiano em sua fase final, sobretudo para a realização de *A Idade da Terra*. Em *Projeto de um filme a ser realizado em Cuba (Proyecto de una película a realizarse en Cuba – de 9 de março de 1972)*, Glauber Rocha, claramente identificando o Neorealismo italiano como uma linguagem do colonizador, explica à direção do Instituto Cubano del Arte e Indústria Cinematográficos (ICAIC): “A influência do estilo de fotografia, montagem e direção de atores do cinema latino-americano revela constantemente submissão aos métodos da Nouvelle-vague, do Neo-realismo e menos do cinema americano, devido às impossibilidades econômicas de imitá-lo. Um cinema não pode ser descolonizador se utiliza da linguagem colonizadora: zooms, estilo de montagem fragmentado de efeitos visuais, câmera na mão, montagem a partir de textos escritos, uso literário e sonoro que se limita às velhas práticas de Resnais e Chris Marker (o documentário) e práticas de Truffaut, Godard (com as diferenças que cada estilo apresenta), vinculação humanista ao Neo-Realismo e a consideração que se tem por cineastas recolonizados pelos americanos como Gavras, Petri, Rosi”. Ref.: ROCHA, Glauber. *Proyecto de una película a realizarse en Cuba*. Apud. SARNO, Geraldo. *Glauber Rocha e o cinema latino-americano*. Rio de Janeiro: CIEC/Rio Filmes, 1995, p. 14.
  - 11 ROCHA, Glauber. “Estética da fome” (1965). In: PIERRE, Sylvie. *Glauber Rocha: textos e entrevistas com Glauber Rocha*. São Paulo: Papirus, 1996, p. 124.
  - 12 Aqui entendemos por alegoria as definições dadas por Ismail Xavier em suas obras sobre arte, modernidade e cinema (sobretudo o cinema brasileiro). Xavier comenta: “A noção de alegoria aparece muito

- no discurso sobre arte contemporânea e há toda uma discussão em torno de alguns momentos da produção cultural, no Brasil, onde se utiliza essa noção para caracterizar determinadas estratégias dos artistas – formas de construção e de montagem – e determinadas relações entre obra e contexto social.” XAVIER, Ismail. *Alegoria, Modernidade, Nacionalismo*. *Revista Novos Rumos*. Instituto Astrojildo Pereira. São Paulo: Ed. Novos Rumos. Ano 5 – nº 16 – 1900, p. 51; XAVIER, Ismail. *Alegorias do subdesenvolvimento: cinema novo, tropicalismo, cinema marginal*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- 13 ROCHA, Glauber. Op. cit., p. 125. Quando Glauber Rocha afirma que “(...) uma libertação possível estará ainda por muito tempo em função de uma nova dependência”, está se referindo ao período de estruturação – que ainda passa – o Nuevo Cine Latinoamericano, e sua necessidade de operar a partir de apropriações estéticas de cinematografias centrais, sendo um cinema subdesenvolvido que necessita tomar linguagens “emprestadas” para “comunicar a fome latino-americana”.
- 14 ROCHA, Glauber. *Revolução do Cinema Novo*. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p. 83.
- 15 Glauber Rocha começou a redigir o roteiro de *América Nuestra* logo depois de terminar as filmagens de *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964). Na versão original o título constante do roteiro era “América Nuestra (A terra em transe)” e, em sua concepção primária, toda a história girava em torno de uma “história da América Latina”. O primeiro personagem, ao invés de Paulo Martins, chamava-se Juan Morales. A primeira versão fora escrita entre janeiro de 1965 e abril de 1966, durante as suas estadias em Roma e no Rio de Janeiro. E foi em Roma, que, partindo de *América Nuestra*, Glauber Rocha acabou desenvolvendo a ideia do filme *Terra em transe* (o roteiro de *Terra em transe* aparece, precisamente, depois da polêmica com seu livro *Revisão crítica do cinema brasileiro*, tendo 700 páginas, que mais convergiam para uma teoria histórica, política e cinematográfica do que para a estória propriamente.). O ponto de partida dessa trajetória era a matriz reflexiva e histórica de *Deus e o Diabo na terra do Sol*, pois, segundo Glauber Rocha: “Senti a necessidade de prosseguir a estória de Manuel e Rosa correndo para um mar libertador. Esse mar banhava uma nova terra, esta terra estava em crise, dividida, estraçalhada – era uma terra possuída pelas paixões políticas e atormentada pelos problemas sociais”, de luz tropical e “mau gosto operístico nas mansões milionárias”; um “país ou ilha interior” onde os partidos “ofereciam ideologias fechadas, os capitalistas estavam às portas da falência, os escritores mudos, o povo esquecido de sua própria condição”. O filme que Glauber começa a filmar ainda em 1966, *Terra em Transe*, é na realidade uma fusão dos dois roteiros: A ideia do primeiro – situar a ação num país imaginário, Eldorado, “uma tentativa de sintetizar o chamado *terceiro mundo subdesenvolvido* e discutir alguns de seus problemas mais importantes” (Em entrevista à *Revista Artes*, de 1967, Glauber Rocha afirma: “Situei o filme no país interior de Eldorado porque me interessava o problema geral do transe latino-americano e não do brasileiro, em particular”) – se funde a proposta do segundo – que deveria, sobretudo, se passar no Brasil, entre o mar do Rio e o sertão do Nordeste. Cf. informações extraídas de: AVELLAR, José Carlos. *A ponte clandestina: Birri, Glauber, Solanas, Getino, García Espinosa, Sanjinés, Alea – Teorias de cinema na América Latina*. Rio de Janeiro / São Paulo: Ed. 34 / Edusp, 1995, p. 9; SANCHES, Pedro Alexandre. “Terra em transe e Panis et circensis”. In: ———. *Tropicalismo: decadência bonita do samba*. São Paulo: Boitempo, 2000; PEREIRA, Wagner Pinheiro & BRANDÃO, Quezia. “As memórias do transe latino-americano: os bastidores político-culturais dos filmes *Terra em Transe* (1967) e *Memórias del Subdesarrollo*” (1968). In: ALVES, Gracilda et alli (Org.). *A História que ensinamos e o ensino da História*. Rio de Janeiro: Ed. Autografia, 2015, p. 138-139.
- 16 ROCHA, Glauber. Carta a Alfredo Guevara (Roma, 1/8/1967). In: ———. *Cartas ao Mundo*. (Org. Ivanna Bentes). São Paulo: Companhia das Letras, 1997, p. 292.
- 17 Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográfica. Foi criado em 24 de março de 1959, a partir da Lei nº 169, referente à política cultural. Segundo a historiadora Mariana Villaça: “Não casualmente, a primeira realização do governo revolucionário no campo cultural foi a criação do Instituto Cubano de Cinema (...)”, o que explica a vocação do instituto no incentivo às cinematografias latino-americanas.

- Ref.:VILLAÇA, Mariana Martins. *Cinema cubano. Revolução e política cultural*. São Paulo: Alameda, 2010, p. 21.
- 18 ROCHA, Glauber. *Cartas ao Mundo...* Op. cit., p 293.
- 19 ROCHA, Glauber. *Cartas ao Mundo...* Op. cit., p. 304-305.
- 20 ROCHA, Glauber. “Proyecto de una película a realizarse en Cuba”. Apud. SARNO, Geraldo. *Glauber Rocha e o cinema latino-americano*. Rio de Janeiro: CIEC/Rio Filmes, 1995, p. 37.
- 21 De *América Nuestra surge Terra em transe*: uma necessidade de pensar a guerra de liberação da América Latina. Após esta produção, Glauber retoma o projeto ambicionando – como mostramos através das cartas a Alfredo Guevara – uma produção de dimensões continentais, a ser filmada em vários países latino-americanos. Mas Glauber desvia-se novamente do projeto para filmar *Claro* (1968) e *O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro* (1969), cheios dos elementos mais representativos das lutas de classe e das mazelas políticas que assolavam o Brasil e toda a América Latina, e que estavam esboçadas no roteiro de *América nuestra*. Tendo retomado o roteiro ainda em 1969, interrompe-o novamente para fazer *Der Leone have sept cabezas* (1969/70), trazendo as preocupações com a questão da colonização, presentes no roteiro de *América Nuestra*, e *Cabeças cortadas* (1970) que produziu um discurso sobre descolonização preconizada por Glauber Rocha. Após escrever o manifesto *Eztétyka do sonho* em 1971, ressurgiu o desejo de dar continuidade ao roteiro de *América Nuestra*, já tentando construir um discurso sobre a América Latina carregado com todas as questões de estética, de integração e de busca de uma “identidade perdida”. Mas devido às dificuldades acaba filmando *História do Brazil* (1972/74), em Cuba.
- 22 ROCHA, Glauber. *Cartas ao Mundo...* Op. cit., p. 665.
- 23 GARDNIER, Ruy. “Apresentação do ‘Dossiê Idade da Terra’”. *Contracampo – Revista de Cinema*, Rio de Janeiro, no 74, 27 jul. 2005. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/74/idadeda-terradossieintro.htm> Acesso em: 07 de fev. 2019.
- 24 ROCHA, Glauber. Idade da Terra. In: ———. *Roteiros do Terceyro Mundo* (Org. Orlando Senna). Rio de Janeiro: Alhambra/Embrafilme, 1985, p. 235.
- 25 Segundo Ruy Gardnier: “A partir dos documentos que encontramos sobre *A Idade da Terra*, vemos que o projeto começa em 1973, baseado na ‘mitologia do pássaro azul’, muda para a história de Brahmás, que é ou o presidente dos Estados Unidos ou o líder imperialista que controla o terceiro-mundo, e uma intriga do poder, uma intriga interna que teria vários personagens que a gente nem vê mencionados aqui. Alguns desapareceram completamente do filme como personagens, mas são mencionados, como o africano Rassan, que é mencionado pelo Tarcísio Meira. Esses são projetos do começo da década de 70, e ao vê-los no papel e depois ver o filme você enxerga muito deles, mas ao mesmo tempo do principal, que é a estrutura, eles não têm nada. O Glauber parece ter feito uma revolução a cada etapa da filmagem. No roteiro ele tem uma mentalidade, na hora da filmagem ele tem uma outra ideia do que quer e na montagem ele tem uma outra completamente diferente. Isso especialmente, e de forma muito mais revolucionária, em *A Idade da Terra*”. Cf. MIRANDA, Ricardo; PIZZINI, Joel; ROCHA, Paloma; OLIVEIRA, Luiz Carlos; GARDNIER, Ruy. “Debate sobre ‘A Idade da Terra’”. *Contracampo – Revista de Cinema*, Rio de Janeiro, no 74, 27 jul. 2005. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/74/idadedaterradebatecineclube.htm>. Acesso em: 07 de fev. 2019.
- 26 MIRANDA, Ricardo et alii., Op. cit.
- 27 MIRANDA et alii., Op.cit.
- 28 Apud. BUENO, Alexei. *Glauber Rocha. Mais fortes são os poderes do povo!* Rio de Janeiro: Manati, 2003, p. 98.

- 29 PIERRE, Sylvie. Op.cit., p. 265.
- 30 No *Dicionário de cinema brasileiro*, de Mauro Baladi, encontramos a seguinte tentativa de redigir uma sinopse do “enredo” do filme: “Drama operístico mítico-carnavalesco-político. No Rio de Janeiro, em Brasília e na Bahia, quatro derivações de Cristo (um negro em luta pela liberdade, um índio acaboclado, um guerrilheiro revolucionário e um político populista), cavaleiros do apocalipse da hecatombe tropical, lutam contra o poderoso Brahms, uma encarnação do estrangeiro explorador de nossas riquezas e misérias. Em seu último filme, Glauber Rocha une os principais temas de sua obra”. Cf. BALADI, Mauro. *Dicionário de cinema brasileiro*. Filmes de longa-metragem produzidos entre 1909 e 2012. São Paulo: Martins Fontes, 2013, p. 816.
- 31 O Montador Ricardo Miranda relembra a importação da repetição dos sons no filme: “O Glauber tinha uma questão das repetições, um estilo de montagem que era o ‘toque do tamborim’, que é muito simples e ao mesmo tempo é muito complexo. Foi surgindo essa ideia de repetir, usando todo o material. Na verdade o material do Rio de Janeiro é quase totalmente usado no filme, não tem muita sobra. Tem sobra, é claro: a sequência do carnaval foram 3 horas de material e ficaram 10 minutos, mas nos diálogos o material foi quase todo utilizado. É o uso total do material, e o uso desconstruído da fala e construído quase como um poema concreto. Ouvindo compositores contemporâneos, como Stockhausen, Xenakis, você também encontrar essa dimensão de desmontagem na música. É nitidamente o que acontece aqui, nesse vai-e-volta, nessas repetições de diálogos e no diálogo inteiro, como se fossem várias notas cortadas e depois uma nota uníssona porque é o diálogo total”. Cf. MIRANDA et alii.
- 32 Apesar de todo o encadeamento narrativo entre as sequências ser abolido em nenhum momento o uso do cinemascopo ou da cor impedem o grande alcance documental que o filme consegue plasmar. Simplesmente, ele acolhe a miséria em grande estilo, como se os “condenados da terra” de Franz Fanon tivessem, de repente, invadido Hollywood. Há uma espécie de subversão do grande espetáculo cinematográfico *mainstream*, por meio de um estilo operístico – marcado pelo cinemascopo, por um figurino exuberante, pela presença de grandes estrelas como Tarcísio Meira no elenco e pelo modo recitativo das falas dos atores – que busca resgatar os “povos” do Terceiro Mundo. Essa sensação leva Luiz Carlos Oliveira Jr. a ressaltar a grandiosidade do filme, que “cresce para as bordas e que precisa ser visto num formato panorâmico, de que possivelmente era um filme para ser visto no Maracanã e não numa sala de cinema (...). Tudo que o filme trabalha conflui para um sentimento de que ele se auto-ultrapassa, um filme que não cabe nos próprios limites que se impõe, nem nos limites de duração nem nos de enquadramento. Nesse sentido, usar o cinemascopo para quase nunca centralizar alguma coisa, ou quase nunca conseguir filmar mais do que nacos de corpos ou pedaços do espaço, é um procedimento fundamental e fica claro tanto nas cenas que são montadas com uma sucessão de vários planos pequenos quanto nas cenas que são planos alongados, dilatados e repetitivos, seja pelo texto ou pelo movimento que fica ali se repetindo, ou mesmo naqueles planos em que a câmera não acha nada em que ela consiga fixar foco ou fixar quadro, restando essa imagem sem perspectiva”. Cf. MIRANDA et alii.
- 33 ROCHA, Glauber. “Entrevista a Reali Júnior, O Estado de S. Paulo (1980)”. In: ——. *Revolução do Cinema Novo*. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p. 497-498.
- 34 AVELLAR, José Carlos. *A ponte clandestina: Birri, Glauber, Solanas, Getino, García Espinosa, Sanjinés, Alea – Teorias de Cinema na América Latina*. Rio de Janeiro/São Paulo: Ed. 34/Edusp, 1995, p. 8.
- 35 ROCHA, Glauber. “Idade da Terra”. In: ——. *Roteiros do Terceiro Mundo* (Organizado por Orlando Senna). Rio de Janeiro: Alhambra/Embrafilme, 1985, p. 439.
- 36 Jorge Magasich-Airola e Jean-Marc de Beer, falam, em *América mágica*, dos imaginários acerca de um paraíso Terrestre, de um *El Dorado*, que foi atribuída à região das Américas. Em *A invenção da América*, Edmundo O’Gorman explana sobre os imaginários em torno da “Descoberta da América”, e articula a noção de uma “invenção da América”. Ver: O’GORMAN, Edmundo. *A invenção da América*.

- São Paulo: Unesp, 1992; MAGASICH-AIROLA, Jorge; BEER, Jean-Marc de. *América mágica. Quando a Europa da Renascença pensou estar conquistando o paraíso*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- 37 Glauber Rocha afirmou que a escolha por Brasília era justificada pela seguinte razão: Brasília é a representação do El Dorado (País fictício onde é ambientado o filme Terra em Transe), e o El Dorado é a América Latina, é seu estigma histórico. Ainda segundo Glauber Rocha Brasília era o signo de “uma revolução cultural do Brasil, com a sua construção, o Brasil pode se livrar do seu complexo diante do colonialismo. O despertar político e a consciência do subdesenvolvimento datam da construção de Brasília. Isto é bastante contraditório porque Brasília era uma espécie de Eldorado, a possibilidade que os brasileiros tinham de criar eles mesmos alguma coisa”. Cf. ROCHA, Glauber. Reflexões sobre o novo tempo no cinema. Revista Civilização Brasileira, nº 3, Rio de Janeiro, set. 1978. Apud. VENTURA, Tereza. *A poética política de Glauber Rocha*. Rio de Janeiro: Funarte, 2000, p. 382-383.
- 38 BENTES, Ivanna. “O devorador de mitos”. In: ROCHA, Glauber. *Cartas ao Mundo...* Op. cit. p. 52-53.
- 39 “Cristo Nazareno” é a designação dada por Glauber Rocha no roteiro de *A idade da Terra*. ROCHA, Glauber. *Roteiros do Terceiro Mundo*. (Org. Orlando Senna). Rio de Janeiro: Alhambra/Embrafilme, 1985, p. 460.
- 40 Esta passagem por ser encontrada em *Roteiros do Terceiro Mundo*. Ver: ROCHA, Glauber. *Roteiros do Terceiro Mundo*. (Org. Orlando Senna) Rio de Janeiro: Alhambra/Embrafilme, 1985, p. 461.
- 41 Como o título sugere, todo o filme foi construído a partir dos relatos do Evangelho de Mateus (Primeiro Evangelho do Novo Testamento, de acordo com a ordem do cânone bíblico). Como é possível constatar a partir da leitura, e como afirmam teólogos e historiadores da religião, o Evangelho de Mateus, dentro os quatro evangelhos (sendo os outros três: Marcos, Lucas e João) é o que apresenta o cristo mais “humano”, diferente, por exemplo, do cristo miraculoso de Marcos e Lucas, e do Cristo ressurreto – Deus – de João. Dadas essas características, o Evangelho de Mateus apresentava o conteúdo narrativo mais adequado à proposta do filme de Pasolini. Ver: CHEVITARESE, André Leonardo. *Cristianismos*. Questões e debates metodológicos. Rio de Janeiro: Kliné, 2011; CHEVITARESE, André Leonardo e FUNARI, Pedro Paulo A. *Jesus histórico*. Uma brevíssima introdução. Rio de Janeiro: Kliné, 2012.
- 42 FERNANDEZ, Alexandre A. O Cristo austero de Pasolini. In: *Revista História Viva*. Ano I, nº 2. Dez, 2003, p. 10.
- 43 ROCHA, Glauber. *Manchete*. Rio de Janeiro, maio de 1978. Apud. VENTURA, Tereza. *A poética política de Glauber Rocha*. Rio de Janeiro: Funarte, 2000, p. 385.
- 44 Retirado do documentário sobre o filme. DVD. Extras. *A Idade da Terra*. Produção: Paloma Cinematográfica. Versátil Vídeo, 2005.
- 45 Apocalipse 6:2 – “E olhei, e eis um cavalo *branco*; e o que estava assentado sobre ele tinha um *arco*; e foi lhe dada uma *coroa*, e saiu vitorioso e para *vencer*”. / Apocalipse 6:4 – “E saiu outro cavalo, *vermelho*; e ao que estava assentado sobre ele foi dado que *retirasse a paz* da terra e que se matasse uns aos outros; e foi lhe dada uma grande *espada*”. / Apocalipse 6:6 – “E ouvi uma voz no meio de quatro animais, que dizia: *uma medida de trigo por um dinheiro*; e não danifiques o azeite e o vinho”. Pericopes retiradas de *Bíblia de estudo Matthew Henry*. Título original: *The Matthew Henry Bible*. Rio de Janeiro: Ed. Central Gospel, 2014, p. 2112-2113. A escolha de uma versão protestante da tradução da Bíblia se deve ao fato de que a matriz religiosa cristã de Glauber Rocha é protestante, então, preferiu-se buscar referências diretas de sua influência religiosa.
- 46 No texto bíblico original a passagem diz exatamente: Mt 5:6 – “Bem-aventurados os que tem fome e sede de justiça, porque eles serão fartos”. Ver: *Bíblia de Estudo Matthew Henry*. Rio de Janeiro: Ed. Central Gospel, 2014, p. 1.402.

- 47 Contra-plongée (“contra-mergulho”, expressão derivada da palavra francesa *plongée*, que significa “mergulho”) é o termo utilizado para definir um tipo de enquadramento utilizado quando a câmera está filmando um objeto de cima para baixo, colocando o público espectador numa posição superior ao do objeto filmado.
- 48 VENTURA, Tereza. *A poética polytica de Glauber Rocha*. Rio de Janeiro: Funarte, 2000, p. 382.
- 49 Ver os trabalhos de André Parente.
- 50 O espaço diegético é constituído de três paredes (o cinema). A quarta parede é a do expectador. Quando a personagem fala olhando para a câmera, rompe-se a quarta parede, criando o espaço extra-diegético.
- 51 Ver: XAVIER, Ismail. “A personagem feminina como alegoria nacional no cinema latino-americano”. *Balalaica - Revista Brasileira de Cinema e Cultura*. São Paulo, nº 1, p.84-101, 1997.
- 52 A análise dessa estrutura alegórica, onde a mulher é a nação e o homem o poder, está em discussão no livro da especialista em literatura e linguagens Doris Sommer. É a partir de seu trabalho – que analisa os romances fundacionais latino-americanos – que Xavier retira suas reflexões para pensar essa estrutura no cinema. Ver: SOMMER, Doris. *Ficções de fundação*. Os romances nacionais da América Latina. Belo Horizonte: Ed. UFMG/Humanitas, 2004.
- 53 LEANDRO, Anita. “Trilogia glauberiana: considerações sobre a pedagogia glauberiana”. *Educação & Realidade*. Porto Alegre, p. 09-28, vol. 28, nº 2, jul./dez, 2003, p. 28.
- 54 Erik Rocha, assim como Ismail Xavier, comenta sobre o prisma totalizante que perpassa toda obra glauberiana. Ver: ROCHA, Erik. “A exaustão da normalidade”. *Cinémas d’amérique latine*. 2003, nº 11, p. 94; XAVIER, Ismail. Glauber Rocha. “Il Desiderio dela storia”. In: *Alle Radici del Cinema Brasileiro*. I.S.L.A., 2003, p. 137-151.
- 55 A principal referência de Glauber em Godard para *A Idade da Terra* é a do filme *Acossado* (1959). Ver: DVD. *A montagem em Glauber Rocha por Eduardo Escorel*. Realização: Cinemamericanidad. Realiza Vídeo, 1992.
- 56 ROCHA, Glauber. “Estética do Sonho (1971)”. In: PIERRE, Sylvie. *Glauber Rocha: textos e entrevistas com Glauber Rocha*. Campinas/SP: Papyrus, 1996, p. 136-137.
- 57 Cabe lembrar que o filme obteve um grande fracasso de recepção pela crítica e pelo público em geral, sendo rechaçado no Festival de Veneza de 1980.
- 58 Este trecho pode ser encontrado em: ROCHA, Glauber. *Roteiros do Terceyro Mundo...* Op. cit. p. 463.



# Controle e espetáculo: imagens cinematográficas da televisão dos anos 1990

Thiago Henrique Felício\*

Recebido em: 28/06/2017  
Aprovado em: 13/11/2017

---

\* Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná (PGHIS/UFPR), atualmente cursa o doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná, financiado como bolsista pela CAPES, vinculado ao grupo de pesquisa CNPq “Cultura e Poder”, da Universidade Federal do Paraná, ao grupo de pesquisa “Núcleo de Estudos Mediterrânicos”, da Universidade Federal do Paraná, e ao grupo de pesquisa CNPq “História e Audiovisual”, da Universidade de São Paulo. E-mail: thiagohfelicio@yahoo.com.br

## **Resumo**

Três filmes produzidos e exibidos durante meados da década de 1990, *O efeito ilha* (Luiz Alberto Pereira, 1994), *Como nascem os anjos* (Murilo Salles, 1996) e *Um céu de estrelas* (Tata Amaral, 1996), testemunham algumas das respostas que eram possíveis de serem dadas pelos espectadores da televisão brasileira daquele contexto. Suas projeções foram bastante críticas, elas procuraram apontar para uma certa banalização da cultura pelas imagens, bem como para a alienação e para o controle provocados e exercidos através dos melodramas televisivos, que se tornavam cada vez mais onipresentes com a repetição das suas mensagens nos mais diferentes meios de divulgação.

## **Palavras-Chave**

Cinema; Controle; Espetáculo; Televisão; Mídia

## **Abstract**

There are three movies produced and exhibited during the 1990s which ones testified some of the responses that were possible to be given by Brazilian television viewers from that context: *O efeito ilha* (Luiz Alberto Pereira, 1994), *Como nascem os anjos* (Murilo Salles, 1996) e *Um céu de estrelas* (Tata Amaral, 1996). They tried to demonstrate a certain cultural trivialization by the images, as well they tried to show the alienation and the control provoked and exerted by the televising melodramas, that became more and more omnipresent with the repetition of its messages in the most different means of disclosure.

## **Keywords**

Cinema; Control; Spectacle; Television; Media

## 1. Introdução

**E**m 2016 correu o mundo a notícia de que a Oxford Dictionaries havia eleito o termo *post-truth* (pós-verdade) como a palavra do ano, o que parece reafirmar a importância da existência de um signo específico para comunicar que a verdade perdeu espaço no debate político.<sup>1</sup> Por certo, isso implica também em acreditar que antes as fronteiras entre a realidade da ficção e a realidade em si mesma eram mais sólidas. Ora, o debate sobre a *verdade* não é exatamente uma novidade, mas o que se diz agora, entretanto, é que nunca antes se viu tamanha manipulação da opinião pública diante de importantes acontecimentos, o que ocorre por meio da utilização de mentiras e de histórias totalmente infundadas – exatamente como ocorreu durante as campanhas de Donald Trump para presidente dos Estados Unidos, quando se difundiu, dentre outras histórias, que o então presidente Barack Obama teria sido quem criou o Estado Islâmico. Não é preciso observar por muito tempo para entender que uma coisa as mentiras atuais têm em comum: elas contam com as diferentes mídias como o seu mais importante meio de difusão. Essas histórias são repetidas exaustivamente, de forma que não faz diferença a consistência do seu conteúdo, pois elas já passaram a fazer parte do campo discursivo e, assim, parte indissociável da realidade.

O que se pode perceber também é que até mesmo os meios liberais acabam tendo que reconhecer que a mentira é uma estratégia importante quando se trata de tentar manipular a opinião pública. Mas é preciso recordar que a crítica marxista, que há muito tempo adotou a expressão “indústria cultural”, nunca deixou de atentar para este problema.<sup>2</sup> De que valeria a verdade, ou a mentira, quando no fundo trata-se apenas de difundir os interesses das elites dirigentes? As mídias não são apenas mais uma ferramenta utilizada pelos indivíduos economicamente mais fortes para manter o seu

poder sobre a sociedade? No entanto, na academia existem também aqueles que compartilham a ideia de que não são os meios em si que determinam a qualidade das mensagens, mas, ao contrário, a qualidade das mensagens é que é determinada pelos usos que se fazem destes meios. Afinal, muitas das denúncias contra o mau uso da mídia não são feitas a partir de discursos veiculados justamente nas diferentes mídias?

Trata-se de um campo aberto ao debate. O que este artigo propõe para pensar estas questões é uma breve análise de três filmes brasileiros produzidos e apresentados em um contexto que foi determinante para a atual configuração do terreno midiático: *O efeito ilha* (Luiz Alberto Pereira, 1994), *Como nascem os anjos* (Murilo Salles, 1996) e *Um céu de estrelas* (Tata Amaral, 1996). Estas obras, como se pretende demonstrar, podem contribuir para uma compreensão deste debate. Estas são obras que representam a percepção de que a televisão, importante tentáculo da indústria cultural, ocupava um espaço avançado da realidade social nos anos 1990 e era, portanto, um fator determinante para entender a forma como as pessoas enxergavam o mundo.

O primeiro destes filmes em ordem cronológica é *O efeito ilha*, o qual foi dirigido por Luís Alberto Pereira e tem a característica de articular ficção científica e comédia a uma maneira bastante comercial. Ao que pese ter sido feito para o entretenimento, torna-se uma fonte de grande relevância para a problemática que estamos construindo, porque trata de instaurar o rompimento das fronteiras da ficção televisiva no seu espaço ficcional. Dirige-se ao público através da fabula de João William, o protagonista que é atingido por um raio em uma noite de tempestade, fato que, de alguma maneira, faz com que o seu cotidiano se torne a única atração em todos os canais de televisão do país. A partir daí acompanhamos o drama de um personagem que é vigiado 24 horas por dia, algo muito parecido com o que ocorre hoje nos *realities shows*, em que assistimos às diferentes reações dos telespectadores e descobrimos também os rearranjos dos grupos publicitários diante deste fenômeno. Não é possível afirmar neste ponto que a intenção do diretor era a de construir uma narrativa convencional que fosse ela também uma crítica da convencionalidade das narrativas, levando o seu público, dessa maneira, a rir de si mesmo.

Os dois filmes seguintes foram ambos lançados dois anos após *O efeito ilha*, mas, apesar disso, se aproximam dele porque também alçaram a televisão a um primeiro plano. Em *Como nascem os anjos*, Murilo Salles concentra-se

em outro aspecto da espetacularização do cotidiano, muito mais trágico, focando na responsabilidade dos telejornais pela estigmatização dos moradores das regiões menos abastadas. Na trama, uma sucessão de equívocos levou os protagonistas Japa e Branquinha, duas crianças, a serem confundidos por uma família estrangeira como assaltantes. Os eventos se encaminham de uma maneira que ambos acabam assumindo o papel de criminosos que lhes eram injustamente atribuídos e eles acabam mantendo o grupo como refém. A partir de então a narrativa desdobra-se entre a versão contada pelos telejornais e as verdadeiras ações dos personagens centrais – de tal forma que, acreditamos, é possível inferir que é justamente esse tipo de cobertura jornalística que contribui para moldar uma situação de tensão psicológica na sociedade de forma que qualquer indivíduo que possui os estigmas dos moradores de regiões periféricas acabe sendo visto como uma ameaça. No filme *Um céu de estrelas* a diretora Tata Amaral também trata dessa relação entre violência e televisão em um contexto bastante semelhante. Na trama, os repórteres aparecem registrando a ação da polícia nas cenas finais, sempre acompanhando os eventos sem ao menos refletir acerca das possíveis consequências.

Enfim, nestes três filmes a temática central é a invasão dos espaços privados pela televisão. Seja como uma determinante da condição prévia que delimita as ações dos personagens centrais, como ocorre em *Como nascem os anjos*, seja pela intromissão em ambientes indesejados, onde tradicionalmente dispensar-se-ia o olhar alheio, como ocorre na tragédia de Dalva em *Um céu de estrelas* ou na situação inusitada de William em *O efeito ilha*, a presença da televisão é inevitável. E ela não está ali apenas para desprender os sujeitos da realidade, afastando-os dos seus interesses, mas ela mesma é parte fundamental da realidade daqueles personagens, ela explica as suas ações, as suas decisões diante de suas relações interpessoais, de forma que, ao menos nestes filmes, dar atenção à televisão é dar atenção ao mundo que constitui o espaço ficcional.

## 2. O efeito ilha e a exposição da intimidade

O *efeito ilha* é um filme que foi muito pouco discutido pela crítica especializada na época do seu lançamento, mas mais recentemente ganhou notoriedade por conta da difusão dos *realities shows*, fórmula televisiva que ele antecipou em seu argumento.<sup>3</sup> A ideia do diretor Luiz Alberto Pereira reafirmou-se

também quando nos Estados Unidos foi lançado um filme bastante similar intitulado *O Show de Truman* (Peter Weir, 1998), que foi um grande sucesso de crítica e de bilheteria – o diretor brasileiro, inclusive, declarou que por um tempo esteve decidido a processar os produtores do filme em nome dos direitos autorais, mas que mudou de ideia porque foi convencido do contrário.<sup>4</sup>

Lançado em um período que ficou marcado como a era do golpe da desestatização neoliberal, que enterrou toda a estrutura pública e que deu a sustentação para o desenvolvimento da atividade cinematográfica por muito tempo, acabou sendo um dos poucos filmes brasileiros de 1994 – neste ano foram lançados apenas outros seis títulos.<sup>5</sup> O trabalho de Luiz Alberto Pereira foi também o de desbravar um território novo, porque foi necessário que ele mesmo criasse uma instituição, o Programa de Incentivo ao Cinema, mantido pela Secretaria de Cultura do município de São Paulo, de onde saíria o incentivo necessário para a produção de *O efeito ilha*. Dentro de tais condições, nas quais o cinema genuinamente brasileiro desaparecia do imaginário do seu público, é possível compreender também porque um filme com uma ideia tão interessante acabou não logrando sucesso na venda de ingressos.

Mas de que modo, então, *O efeito ilha* representa a percepção de que a televisão ocupava um espaço importante da realidade social brasileira? Ora, a sua narrativa trata justamente da alienação provocada pela saturação das imagens e da interferência dos meios de comunicação nas relações pessoais. O filme traz uma crítica análoga às críticas presentes nas considerações de Guy Debord sobre a “sociedade do espetáculo”,<sup>6</sup> a não ser pela diferença de nele as imagens da televisão é que se fazem o problema central. O plano inaugural traz a imagem de um telejornal em *close-up*, a mesma imagem que surgirá após a morte do protagonista, durante o desfecho. A câmera repousa diante da TV, em uma operação similar a que ocorre nos dois filmes que tratamos nos tópicos seguintes. Mas neste caso a montagem flui rapidamente para os outros planos em um ritmo que sempre favorece a contextualização da ação e de uma maneira que será a característica ao longo de todo o filme.

Logo na primeira sequência se define o conflito, com o evento que desencadeia o fenômeno do *efeito ilha*. Enquanto tentava realizar alguns reparos na aparelhagem da emissora para qual ele trabalha, João William recebe uma descarga elétrica provocada por um raio e perde os sentidos. Desacordado, o protagonista ouve uma mensagem sobre a sua missão: “espalhar a paz e a

verdade pelo mundo”. Em seguida ele recupera os sentidos e Torres sugere que ele vá para casa descansar. Após o raio todos os canais também ficaram fora do ar e quando a imagem começa a voltar, a imagem de João William, que segue para o seu carro, começa a sintonizar na TV. Torres recebe uma ligação: William está em todos os canais. Não há nenhuma câmera, no entanto, e o filme não irá revelar em nenhum momento como funciona o registro e a transmissão das imagens.

Antes o assunto era pautado pelas reportagens, pelos eventos midiatisados, como no caso da copa do mundo. Mas agora o único assunto possível era o desarranjo que estava acontecendo com a transmissão. E as pessoas passam a acompanhar as imagens, como se a vida daquele sujeito fosse um programa televisivo como qualquer outro. Quando chega em casa William é recebido pela sua esposa Fátima, que briga com ele por conta da conversa que ele teve com sua amante Maísa e que ela viu pela TV e vai embora junto com sua filha. William começa, assim, a ter sua vida devastada pela exposição.

Outros personagens vão sendo introduzidos: Flávia Chip, uma família que mora no mesmo prédio que William e que aguardava para ver o jogo do Brasil contra a Argentina, a empregada deles e um casal de amigos, Jean e Gina. Esses personagens possuem espaços hierárquicos bem definidos, de forma que cada um deles possa falar pelo grupo social que eles representam. Há as famílias de classe média que assistem aos televisores em sua sala de estar, mas eles têm sempre uma empregada, que também assiste à televisão só que os seus aparelhos ficam na cozinha – é gritante o destrato dos patrões, que falam sempre com um natural descaso, arrogância e agressividade. Há também uma família pobre, moradora de uma favela, e através deles o filme chega a tocar na questão do tráfico e da luta armada entre as diferentes facções criminosas. Não se trata de trabalhar as contradições sociais em si, mas de expor a influência das mídias nos diversos meios sociais e de problematizar os interesses econômicos que existem por trás das imagens. Importante, nesse sentido, é a reação do grupo de publicitários diante da perda do controle do conteúdo transmitido para a TV, o que não deixa de se passar como uma referência ao conteúdo do documentário *Muito além do Cidadão Kane* (Simon Hartog, 1993), o qual, na verdade, foi produzido para ser apresentado na televisão britânica, mas que serve de referência pela proximidade temporal com *O efeito ilha* e com a temática do monopólio midiático. Na ficção, essa figura do empresário ganancioso é

representada pelo dono da agência publicitária, o personagem chamado de Tom Amareto, cujas ações e gestos procuram ao longo da exposição representar sempre uma ânsia pelo poder e pelo dinheiro. Na sala de reunião, ele conclama os seus funcionários a conseguirem voltar a faturar mesmo diante da perda do controle do sinal. Como solução, Flávia Chip sugeriu que fosse pago uma quantia em dinheiro para que o protagonista se submetesse a anunciar os produtos dos patrocinadores. Com o contrato a empresa de Tom passou a ser a única agência publicitária da televisão.

A certa altura, William era como um astro. Os espetadores passam a gostar e a acompanhar os acontecimentos da sua vida pela televisão e a agência publicitária Escória Associados conseguiu convencê-lo a assinar o contrato pelo qual ele se comprometia a fazer um número diário de *merchandisings*. No entanto, “ficar sem televisão é como ficar longe de alguém da família”. Desde o momento em que o protagonista sofre o acidente que fez com que ele passasse a ser visto em todas as telas de TV 24 horas por dia, a questão permaneceu sendo: quando é que a televisão irá voltar com a sua programação normal? Torres, ao que se sabe o único amigo de William, está atrás de uma solução para consertar os sistemas de transmissão. Sem encontrar uma saída, ele ficou ao lado dos especialistas do mundo todo, para os quais a solução seria a de reproduzir as condições que iniciaram o fenômeno. William, por seu turno, se recusa a passar novamente pela experiência, de forma que permanece o impasse.

Presentes também estão certas motivações morais e religiosas, a necessidade de denunciar a alienação provocada pela TV é reiterada por aquela instância subjetiva do protagonista, nas imagens de um coral de anjo e na voz grave que se dirige a ele. Próximo ao desfecho, William se recorda da voz que falava sobre a sua missão divina. Convencido, ele decide falar a favor dos pobres e promete milagres – e, em um movimento concilia comédia e drama, algumas pessoas começam a acreditar que ele é um santo de fato. Essa mudança de perspectiva o leva a quebrar o contrato de publicidade e a sua permanência na televisão contraria de uma vez por todos aqueles interessados economicamente. Alguém aciona então um assassino profissional ligado ao Comando Vermelho. A morte do protagonista se aproxima e estamos próximos da cena final, que acontece porque William decide ir até uma comunidade carente para falar aos pobres. A sua caminhada nas ruas

da periferia lembra uma procissão religiosa. Ele veste um vestido branco, muito semelhante ao hábito eclesiástico e caminha com os seus seguranças ao lado. Lá estão também a sua esposa e várias pessoas que o acompanham em comitiva – além de todos os telespectadores que o acompanham através de seus aparelhos televisivos. Quando resolve parar para tecer um sermão, William é alvejado por um tiro que fatalmente resulta na sua morte. Quando isso acontece o sinal das emissoras volta a ser transmitido – é quando voltamos àquela imagem inaugural do âncora do telejornal, o qual agora, ironicamente, anuncia a morte do protagonista. Por fim, a fotografia final é composta pela viúva Fátima sozinha ao lado de seu marido morto e ensanguentado.

### 3. *Como nascem os anjos: voyeurismo versus exibicionismo*

No ano de 1996, a situação dos cineastas em relação ao ano do lançamento de *O efeito ilha* modifica-se um pouco, apesar de terem se passado apenas dois anos. E não apenas por conta de que as leis de incentivo agora eram mais consistentes, o que teria ocorrido principalmente após o *impeachment* de Fernando Collor, mas também porque havia se passado uma importante fase para a “historiografia oficial” do cinema brasileiro contemporâneo, com o lançamento de *Carlota Joaquina: princesa do Brasil* (Carla Camurati, 1995) obra que obteve um grande sucesso na venda de ingressos e com a participação do Brasil na cerimônia do Oscar com a indicação do filme *O quatrilho* (Fábio Barreto, 1995). O número de filmes produzidos anualmente agora era maior e o público também havia aumentado (embora não chegasse nem perto do número das décadas de 1960-1980), de forma que os jornais começavam a usar o termo “cinema da retomada” para referir-se a este novo contexto neoliberal.

Murilo Salles, por sua vez, precisou aguardar a liberação do dinheiro do Prêmio Resgate do Cinema Brasileiro para iniciar a produção de *Como nascem os anjos* e depois pôde contar com o patrocínio municipal do Rio de Janeiro, da RioFilme e do BNDS, para finalizá-lo. No que diz respeito a sua percepção acerca da televisão, há uma diferença em relação ao filme que tratamos anteriormente. Em *O efeito ilha*, o protagonista surge como uma vítima de um olhar alheio e indesejado. Ele acidentalmente havia se tornado uma personagem central e ao mesmo tempo involuntária de uma

programação cuja estrutura e funcionamento era totalmente desconhecida por todos. Não se sabia como as imagens eram tiradas e nem como elas chegavam até os aparelhos de televisão em todas as frequências possíveis. Em *Como nascem os anjos*, ao contrário, há momentos em que este olhar é até mesmo almejado pelos personagens centrais, como que em uma espécie de inversão do panóptico descrito por Michel Foucault.<sup>7</sup>

Além disso, há também o fato de que o primeiro filme traz uma narrativa clássica, que concilia os gêneros de comédia e ficção-científica, ao passo que este outro trabalha com algo mais ambíguo, apesar de ser clara a opção pela tragédia – o que se estabelece já na escolha de um título que sugere que os “anjos nascem” quando morrem as crianças. Mas ainda assim ambíguo, porque não traça, por exemplo, uma linha bem definida entre o bem e o mal, como é característico da fórmula melodramática. Também porque não há um vilão e nem mesmo um herói com o qual o público possa se identificar, como é bem o caso de *O efeito ilha*. Os personagens centrais, Branquinha e Japa, ambos ainda crianças, agem de forma inconsciente, violentam sem perceber que estão violentando, ferem, sem a intenção de ferir, e matam aparentemente sem saber sequer que a morte significa o fim último, que não há retorno após este ponto. Aliás, também os outros personagens centrais não são demarcados em territórios maniqueístas. Maguila é um sujeito infantil e que parece ter a inteligência debilitada e apesar de procurar pautar-se por certos valores éticos-morais aprendidos com a sua mãe (como o de não mijar na rua) se envolve facilmente com ilícitos e se apresenta como o marido de branquinha, uma criança. William é o norte-americano complacente, mas também extremamente frio diante da plenitude dos fatos, exatamente o oposto de Julie, sua filha, que é agressiva e que em momento algum admite a necessidade de colaborar para que os eventos não se encaminhem para um desfecho trágico.

Mas em *Como nascem os anjos* há de fato um relato sobre a televisão e sobre o seu papel na sociedade brasileira? Ora, a espetacularização da experiência pela TV é uma questão central também neste filme, muito embora ela seja vista nele a partir de outra perspectiva. Aqui, o espetáculo acontece graças à existência de um desejo de que os “fatos” sejam mostrados e por conta da necessidade de que a transmissão destes fatos seja feita de uma forma bastante atrativa. Mas, igualmente, a espetacularização existe

também por conta do exibicionismo de uma parcela dos espectadores. A realidade social pode ser vista, assim, através deste binômio voyeurismo/exibição. De um lado a realidade que deseja ser vista, a realidade daquelas pessoas que vivem em regiões menos favorecidas economicamente, marcadas por certa pobreza cultural, pela ausência do poder público, pela cultura do estupro e onde as crianças, além de tudo, estão sujeitas também a todo tipo de carência, afetiva, nutricional, educacional, etc. De outro lado, a realidade daqueles que querem ver, dos sujeitos que são de origem privilegiada e que, também por isso, demonstram certo espanto frente às condições precárias que estão sendo descortinadas. Estes aparentemente nada podem além de filmar e tentar expor aquela realidade cruel na televisão.

A TV se faz presente desde as primeiras tomadas, da mesma maneira que acontece em *O efeito ilha*, pois já na cena inaugural, que se inicia logo após os créditos iniciais, ela surge com as imagens de Branquinha falando sobre a possibilidade de dar um depoimento seu para um documentário produzido para algum canal de televisão da Alemanha. Estes planos iniciais são relevantes para este nosso trabalho porque neles há toda uma construção em torno do problema da realidade das imagens. O enquadramento da personagem parece querer produzir o efeito de se tratar na verdade do enquadramento da câmera da equipe de TV. Câmera e fotografia se apresentam, assim, como parte integrante do universo representado – este efeito, aliás, é utilizado também tanto em *O efeito ilha* como em *Um céu de estrelas*. Ou seja, as imagens iniciais do filme também são, no espaço ficcional, as imagens de um programa de televisão.

A fotografia inaugural evidencia também o realismo na maneira como ele se apresenta neste filme. Nela a comunidade de Santa Marta surge ao fundo, em um segundo plano, ao passo que a protagonista surge em um primeiro plano, ocupando quase a totalidade da tela. Composição emblemática, porque exemplifica a função dos espaços realistas nesta obra. Eles produzem aquilo que Roland Barthes chama de “efeito de real”,<sup>8</sup> ou seja, o espaço ao fundo não é um mero detalhe, pois é ele que torna verossímeis a ação e os gestos da personagem. Mas isso faz com que seja ainda mais emblemática a estratégia de colocar as imagens de um programa de televisão em primeiríssimo plano, pois, vale lembrar, essa fotografia não é a da câmera do dispositivo pura e simplesmente, porque há antes o intermédio da equipe

de TV alemã. Nesse sentido, se pode dizer que não são de fato os territórios reais que caracterizam os personagens principais, mas sim o olhar da televisão sobre estes espaços segundo a narrativa do filme.

Considerando o fato de que, no filme, o olhar sobre as regiões periféricas é na verdade o olhar da televisão, torna-se possível questionar sobre a confusão inicial de William, ação que ocorre já no bloco dois. Sendo assim, em que medida ela foi influenciada por esse imaginário em específico? Porque o motorista apareceu repentinamente de forma tão violenta, tendo concluído de imediato que aquela situação deveria ser respondida de forma violenta? Teriam estes personagens sido influenciados pelos estereótipos produzidos por estes programas de televisão que tomam as regiões menos abastadas e os seus moradores como uma de suas grandes atrações? Segundo Murilo Salles, a sua escolha por um americano refere-se justamente a esta parte da ação, pois, segundo o diretor, diferentemente de um carioca, um estrangeiro não saberia lidar com o fato de um homem como o Maguila, acompanhado de duas crianças, aparecerem em sua porta pedindo para usar o banheiro, dentro das circunstâncias narradas na película.<sup>9</sup> Contudo, apenas o fato de ele ser estrangeiro não justifica o seu raciocínio lógico, que presumiu que os três eram assaltantes. Essas relações de imagens sobrepostas acima referidas demonstram que há em jogo todo um imaginário que, certamente, dialoga muito mais com aquilo que se diz sobre a violência do que com uma estatística real sobre a violência no Rio de Janeiro.

Essa relação entre a visão de mundo dos personagens e a hegemonia das imagens televisivas passa a ser cada vez mais evidente ao longo do filme. Mas a certa altura o foco recai sobre o imaginário das duas crianças e sobre como a televisão é a sua grande referência. Isso ocorre quando os personagens entram na casa, quando se inicia de fato o sequestro accidental. Neste ponto há uma relação de fascínio das crianças pela família americana e pela sua casa, pelas suas vestes e até mesmo pelo fato deles falarem em inglês. As referências são muitas ao longo da exposição. Por exemplo, quando Branquinha pede para que Julie tire a camisa e mostre os seios. Obrigada, ela o faz e então Branquinha chama Japa para ver aquilo. Eles se sentam no chão e imaginam o corpo de Julie como se fosse o *ecrã* de uma TV e eles dois os telespectadores. Branquinha reclama de que “nada acontece” e finge “desligar” a TV com um movimento de controle remoto e ordena que a garota vista a roupa

novamente. Em outro ponto, a referência se faz presente no questionamento retórico que Japa tece ao americano quando ele tentava enganá-lo com um truque manjado nos seriados policiais: “Você não assiste TV?”.

A questão se torna mais bem demarcada quando o filme se aproxima do desfecho. Trata-se do ponto em que se pode notar que há todo um circo, polícia, equipe antissequestro, repórteres, curiosos, enfim, todos aguardando do lado de fora da casa em que ocorre toda a ação. A esta altura os meninos já sabiam que seriam filmados e sabiam que iriam aparecer na televisão e por isso as suas ações passam a ser orientadas também, tendo em conta essa “oportunidade”. Neste ponto, demarca-se, além de tudo, o nível de sensacionalismo dos telejornais, os quais enxergam em um sequestro envolvendo menores da periferia apenas uma manchete de grande apelo. Sendo assim, a televisão tem também um papel central na resolução do sequestro e no desfecho trágico. Porque era justamente a possibilidade de se ver na TV que levou as crianças a correrem riscos e a esquecer da sua fuga para importar-se apenas com a sua imagem no telejornal. Branquinha se irrita porque a TV não mostrou o rosto dela, ao passo que Japa fica deslumbrado porque eles veicularam as imagens dele na varanda. Logo em seguida os dois começam a discutir, o que leva Branquinha a atirar acidentalmente em Japa, que cai e, por sua vez, também acerta um disparo em Branquinha. A polícia decide invadir a casa. A sequência final mostra William e Julie abandonando a casa em direção ao seu automóvel, enquanto os repórteres os cercam tentando obter alguma declaração. Eles param por um instante e Julie, aos prantos, declara: “*they killed each other*” (“eles mataram um ao outro”). Começam a trilha e os créditos finais.

#### **4. *Um céu de estrelas* e a TV como instância do patriarcado**

O dado crucial sobre o último filme que tratamos neste trabalho refere-se às relações de gênero. Dirigido por Tata Amaral, uma das mais importantes realizadoras do cinema brasileiro a partir da década de 1990, *Um céu de estrelas* trabalha com estas questões a partir de um olhar que, como ocorre em *Como nascem os anjos*, se distancia do convencional, pois ele instaura durante a sua projeção não o conforto da identificação com as situações e os heróis das narrativas clássicas, mas sim um horror que advém, por sua vez,

da proximidade da câmera em relação a situações cotidianas. E da proximidade da lente junto aos corpos são reproduzidas relações de dominação e de submissão. Se na narrativa de Murilo Salles o choque nasce da perversão inocente de crianças ainda em desenvolvimento, aqui ele brota da impotência do espectador diante da sequência de acontecimentos que se desdobram durante a exposição. A cada avanço na história, a situação se torna cada vez menos remediável até o momento em que Vítor saca a sua arma e mata a mãe de Dalva. Situação incontornável motivada por pura passionalidade.

Nesta obra a TV surge como um personagem que contrasta com os outros dois protagonistas, porque ela é só o olhar, automatizado e não responde a estímulos emotivos. Ora, como se sabe, de todo registro de imagens resulta um olhar sem corpo e, portanto, um olhar que não deveria ter sexo. Mas, como lembra Ismail Xavier, na história do audiovisual tradicionalmente este olhar é quase sempre masculino, ao passo que o objeto deste olhar, quase sempre é feminino.<sup>10</sup> Em um *Céu de estrelas*, há uma subversão, não apenas porque o filme foi realizado por uma mulher, mas também porque ele revela coisas que comumente ficam veladas. Legitimada por este lugar de fala feminino, Tata Amaral não esconde, mas revela a violência doméstica, a violência sexual do homem e a dificuldade de uma mulher de defender-se diante de alguém cruel e mais forte do que ela.

O olhar em um *Céu de estrelas*, portanto, é feminino e é trágico. Aliás, a narrativa do filme tem as características próprias da tragédia:<sup>11</sup> a dramatização das contradições sociais, uma situação dramática insolúvel, a exposição das forças que irão causar a destruição dos personagens centrais, Vítor e Dalva. Tudo acontece no decorrer de um único dia e em um único lugar, a casa onde Dalva vive com a sua mãe, D. Lourdes, que fica em um bairro tradicional de São Paulo, a Mooca. A história começa quando ainda era dia, no momento em que Vítor bate na porta de Dalva. Sua justificativa para estar ali eram os objetos que haviam sobrado da relação que eles haviam rompido recentemente. A certa altura, ele pede para que ela passe um café e, de forma enfática, ela responde que acabou o pó. Neste momento a música romântica no rádio da sala surge como brecha para que ele tentasse abraçá-la. Embora ela tenha tentado resistir, se entrega ao desejo que ainda existe entre eles. Mesmo depois do sexo Dalva se mantém firme na sua questão. Logo em seguida D. Lourdes, a mãe dela, chega à casa e reforça a necessidade de a protagonista

livrar-se de uma vez por toda daquele relacionamento. De forma totalmente desproporcional, Vítor responde aos conselhos daquela senhora com violência física, revelando logo que pretende levar aquela situação para além dos limites do bom senso. Ele dá um soco nela e, em seguida, arrasta ela até o banheiro onde permanecerá trancafiada. Os detalhes desta sequência são extremamente repugnantes: o sangue no rosto da mãe de Dalva, o barulho dos golpes, a insanidade de Vítor. A câmera mantém-se muito próxima dos corpos dos personagens, de forma que toda a ação se intensifica pelo detalhe dos fluidos dos corpos e das expressões dos personagens.

O filme segue adiante. Diante de tamanha brutalidade Dalva se vê obrigada a coar o café. Ela aproveita a oportunidade para argumentar, procurando trazer lucidez ao ex-namorado e convencê-lo a soltar D. Lourdes e ir embora da sua casa. Mas a certa altura ele saca um revólver. A impressão é a de que ele não está disposto a deixar que ela viaje para Miami – Dalva havia vencido um concurso e se preparava para ir embora para os Estados Unidos, abandonando assim sua antiga vida ao lado de sua mãe e de Vítor. Como que por impulso ele segue em direção ao banheiro, onde a mãe de Dalva encontra-se encarcerada. Ele atira nela através da porta. A morte de D. Lourdes causa em Dalva um choque tamanho que ela é tomada por uma pulsão sexual, de forma que ela transa com Vítor em frente a porta do banheiro onde sua mãe encontra-se morta. O tesão transforma-se em seguida em desespero, com a câmera sempre registrando os fluidos de perto: o suor, o gozo, o sangue, o vômito.

Já era noite quando de repente ouve-se a voz da polícia do lado de fora da casa. A TV entra em cena a esta altura como uma janela para que os protagonistas olhem para fora da casa, para a movimentação da polícia e dos repórteres que aguardam que Vítor finalmente se renda. A resolução do filme tem essa mesma estratégia de repouso da câmera diante da TV, tal como vimos em *O efeito ilha* e em *Como nascem os anjos*. De dentro da casa, a protagonista acompanha toda a movimentação que está acontecendo do lado de fora. Durante o desfecho da tragédia, há este momento em que o olhar da câmera do telejornal torna-se o olhar do espectador do filme. O plano-sequência iniciado na cozinha da casa, quando a câmera enquadra as imagens que estão sendo reproduzidas pela televisão e aproxima-se até um ponto em que os dois olhares fundem-se em um só. No fora de campo

escutamos um tiro. A polícia invade a casa e a câmera acompanha as ações dos policiais, ao passo que uma repórter narra toda a situação de forma dramática. Ao entrar na cozinha, a câmera encontra Vítor e Dalva. Vítor está imóvel, debruçado na mesa sobre o sangue que escorre de sua cabeça. Dalva está segurando a arma. A câmera fixa o olhar sobre ela e permanece ali até o início dos créditos finais.

## 5. Considerações finais

O que a crítica ao audiovisual a partir de uma linguagem audiovisual tem a nos dizer sobre a realidade da ficção? A crítica da imagem pela imagem não é uma prática inusitada e, muito menos, é uma exclusividade do cinema brasileiro dos anos 1990. Um recuo nos levaria ao século III a.C., aos textos que constituem a obra *A república*, de Platão,<sup>12</sup> na qual a poesia e as artes são consideradas obras de imitadores, os quais criam coisas a imagem do real ao mesmo tempo nos enganando acerca do verdadeiro ser destas coisas. Mas, como se sabe, essa crítica foi realizada por meio de uma imagem – a *alegoria da caverna*, justamente uma imagem de uma caverna onde vemos pessoas presas a um espetáculo de sombras. Uma crítica das imagens a partir de imagens, portanto. Tal pensamento não deve ser visto como contraditório, porque ele foi elaborado com um objetivo, que era o de fazer distinções. Visava, em última instância, resgatar as artes de sua mimese.<sup>13</sup>

Mais próximos de nós, muitos filmes do cinema mundial procuraram atentar para o poder das imagens, para o mau uso que se faz delas e denunciar as suas manipulações, muito antes dos anos 1990. Nesta área, o coletivo de cineastas franceses intitulado *Groupe Dziga Vertov* tem sido reconhecido como pioneiros. Responsáveis pela realização de obras como *Tudo vai bem* (Jean-Luc Godard e Jean-Pierre Gorin, 1972), uma narrativa que fala sobre si mesma, uma vez que ela delineia justamente a história do seu próprio processo de produção, *Aqui e em qualquer lugar* (Anne-Marie Miéville, Gorin e Godard, 1974), no qual discute-se o uso político e ideológico das imagens da guerrilha da palestina e, por fim, *Como vai você?* (Anne-Marie Miéville, Jean-Luc Godard, 1975), que também traz o diálogo entre estes diferentes meios de comunicação, o grupo representou a concretização de uma *mise-en-scène* que se impôs acima de tudo como uma prática política de denúncia das contradições sociais e das manipulações da indústria cultural hegemônica.

Mesmo no Brasil há uma ampla gama de filmes que elaboram críticas de diversos tipos ao longo do tempo. A trajetória da TV no cinema brasileiro é um dado que já foi explorado por Jean-Claude Bernardet. Para o autor, uma justificativa para a grande frequência seria a de que a TV tornava-se cada vez mais presente na vida cotidiana das pessoas e, conseqüentemente, no seu imaginário, de forma que seria muito difícil ela não conquistar também o seu lugar no cinema. Por isso, a maior parte do tempo que ela aparece ela serve como elemento caracterizador do dia-a-dia, um dado até mesmo banal na rotina dos personagens. Mas muitos destes filmes trabalharam mesmo com uma imagem negativa da TV. A tradição remonta aos anos 1960, ao roteiro não rodado de Walter Jorge Durst, intitulado *TV: 60.000 olhos*, que teria sido imaginado pelo seu autor para ser produzido pela companhia Vera Cruz e pensado por ele como uma crítica com base nos programas de auditório e na espetacularização da miséria alheia realizada nestes programas. A partir de então muitos filmes foram surgindo. Alguns dos exemplos aludidos por Bernardet são *As Delicias da vida* (Mauricio Rittner, 1974), *Lúcio Flávio, o passageiro da agonia* (Hector Babenco, 1976), *Os amantes da chuva* (Roberto Santos, 1979), entre tantos outros. Os programas de TV surgem como *monstros a serem exorcizados*. A TV é tida como um lugar da mentira. Então, para Bernardet, o que era essa crítica à televisão pelos cineastas brasileiros entre os anos 1960 e 1980? A certa altura de sua argumentação, o autor conclui que, para os cineastas, denunciar a televisão é uma maneira de o cinema afirmar a sua relevância. É um modo de afirmar as suas especificidades e de demonstrar que ele se diferencia dos demais meios de comunicação.

Os cineastas, nessa perspectiva, viam a si mesmos em posição superior por estarem do lado da arte e da consciência crítica, ao passo que a televisão não tinha esta mesma prerrogativa. Ora, os filmes aludidos nestas páginas possuem esta mesma particularidade: eles tratam a televisão em sua pior face, a do sensacionalismo, da irresponsabilidade cultural e artística, da espetacularização da experiência. São características tais que fazem deles fontes relevantes para os estudos dos discursos midiáticos. São importantes, porque eles pensaram a prática audiovisual. E eles devem ser compreendidos primeiramente a partir dos seus universos ficcionais, pois é este aspecto que exemplifica como se pensava sobre a maneira como o controle pode ser exercido pela internalização do olhar alheio. Em seguida, eles devem também ser compreendidos dentro do

seu contexto de produção, caracterizado, dentre outras coisas, pelo avanço da televisão, a qual conquistava certa hegemonia nos meios de comunicação, e pelo declínio da atividade cinematográfica, pois, como se sabe, nos anos 1990, essa atividade passou por importantes reviravoltas, houve toda uma reestruturação dos mecanismos de incentivo governamental, com a extinção da Embrafilme e a implementação de novas leis mais adaptadas ao novo contexto neoliberal inaugurado com Fernando Collor (1990-1992) e continuado pelos governos que vieram depois. Desta forma, estes títulos tinham em comum certamente ao menos mais uma coisa, que era o fato de terem surgido em um contexto em que havia a necessidade de fazer ressurgir uma cultura cinematográfica em um contexto de hegemonia televisiva. Cada uma destas três obras surgiu em um momento em que o cinema brasileiro desaparecia do imaginário do seu público e, portanto, foram produzidas dentro de condições extremamente desfavoráveis. É verdade que boa parte do cinema brasileiro tradicionalmente foi criada à margem dos mecanismos de incentivo, por certo, mas agora a situação era mais generalizada, pois não havia mais uma identificação entre o público e o cinema brasileiro, a distribuição e a exibição dos filmes também eram mal feitas, de forma que as dificuldades se tornavam grandes entraves.

## NOTAS

- 1 Segundo a definição do Oxford Living Dictionaries, *post-truth* é um termo que serve para “Relating to or denoting circumstances in which objective facts are less influential in shaping public opinion than appeals to emotion and personal belief” “Relacionar ou denotar circunstâncias em que fatos objetivos são menos influentes na formação da opinião pública do que apelos à emoção e crença pessoal”. Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/post-truth>.
- 2 A expressão foi criada pelos sociólogos Theodor Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973) ainda no ano de 1942, e foi necessária para, segundo estes autores, substituir “cultura de massa”, que era recorrente até então. Enquanto esta segunda dava a entender que a produção cultural hegemônica era uma cultura que surgia espontaneamente das próprias massas, a segunda era mais apropriada, pois expressava que essa cultura, de fato, se constituía como uma mercadoria, criada e adaptada para ser consumida em massa. Ver: HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor. “A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas”. In: ——. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos 1947*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- 3 Em um artigo publicado na internet no ano de 2014, Wilson Roberto Vieira Ferreira Pereira enfatiza justamente como o filme antecipou em alguns anos no cinema o tema das consequências da exposição midiática da vida privada. Disponível em: <http://cinegnose.blogspot.com.br/2014/12/o-efeito-ilha-show-de-truman-plagiou.html>. Acesso em: 31 de jan. 2019.
- 4 NAGIB, Lúcia. *O cinema da retomada: depoimentos de 90 cineastas dos anos 90*. São Paulo: Editora 34, 2002, p. 345.

- 5 SALEM, Helena (org.). *Cinema Brasileiro: um balanço dos 5 anos da retomada do cinema nacional: 1995 – 1999*. Brasília: Ministério da Cultura, 1999.
- 6 A “sociedade do espetáculo”, conforme o filósofo francês, caracteriza-se pela saturação de imagens e pelo fato das pessoas terem se tornado meros espectadores contemplativos destas primeiras. Ver: DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Lisboa: Edições Afroatitude, 1972.
- 7 O panóptico segundo Foucault é um modelo arquitetônico que sintetiza alguns dos elementos característicos daquilo que ele chama de “sociedade disciplinar”. Trata-se de uma prisão criada pelo filósofo inglês Jeremy Bentham no ano de 1789, onde há uma torre central na qual o vigilante pode ver todas as celas, mesmo que apenas uma por vez. Em contrapartida, o detento teria no seu campo de visão apenas a silhueta da torre central de onde é espionado, mas sem poder verificar se está sendo observado de fato. Esse jogo de perspectivas produz o efeito de induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade, o que, por sua vez, assegura um funcionamento automático do poder. Observa-se uma inversão desse panoptismo no filme, pois nele apenas um personagem é observado por todo um conjunto de pessoas, de forma que aqueles que podem ver é que se enganam. A saturação imagética produz como efeito ilusório a sensação de onisciência. E a imagem da televisão se impõe ao olhar do espectador, impondo-lhe um olhar pré-concebido retirando-lhe, assim, o poder de escolha sobre aquilo que pode ser visto. FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis, Vozes, 1987.
- 8 Barthes chama de “imperativos realistas”, aqueles que teriam como função a comprovação a partir de um referente real – um fato historicamente comprovado, por exemplo – “fingindo segui-lo como escravo”. BARTHES, Roland. “O efeito de real”. In: BARTHES, Roland; et alii *Literatura e semiologia*. Petrópolis: Vozes, 1972, p. 35-44.
- 9 NAGIB, Lúcia. Op. cit.
- 10 XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena: melodrama, Hollywood, Cinema Novo e Nelson Rodrigues*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003, p. 31-58.
- 11 Ao menos respeita os preceitos da tragédia moderna, conforme os termos propostos por Raymond Williams. Ver: WILLIAMS, Raymond. *A tragédia moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- 12 PLATÃO. *A república*. Belém: EDUFPA, 2000.
- 13 Há aqueles que definem o estratagema de Platão como algo que parece ter sido fundado na preocupação de elaborar o discernimento entre uma mimese que mimetiza a natureza sensível na sua aparência - e que seria, portanto, má – e aquela que, por ser intermediada por causa mais nobre, o pensamento dialético, se volta para as formas no sentido de se aproximar o mais possível do real – a mimese boa. Ver: SOUZA, Jovelina Maria Ramos de. *Platão e a crítica mimética à mimesis*. São Cristóvão: UFS, 2008.



# O espaço virtual da reconstituição histórica em *Assassin's Creed III*

Robson Scarassati Bello\*

Recebido em: 29/06/2017  
Aprovado em: 13/11/2017

---

\* Doutorando em História Social e Mestre em História Social pelo Programa de Pós-Graduação em História Social da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo(USP). Título da dissertação: O *videogame* como representação histórica: narratividade e jogabilidade na série *Assassin's Creed* (2007-2015). Órgão financiador: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). E-mail: robsonsbello@gmail.com

## **Resumo**

Os jogos eletrônicos introduzem uma nova forma de representar e simular a História através de um espaço virtual. A série de *games Assassin's Creed* apresentou vários tempos históricos sobre este formato. Ao olharmos *Assassin's Creed III* que representou a Guerra Franco-Indígena e a Independência dos Estados Unidos, é possível observar que seus espaços são simulados de forma planejada, tornando o passado um parque de diversões.

## **Palavras-chave**

História; Videogame; Espaço virtual

## **Abstract**

Videogames introduce a new way to represent and simulate History through a virtual space. The game series *Assassin's Creed* presented many historical times under this format. When we look at *Assassin's Creed III*, that represented the French and Indian War and the Independence of the United States, it's possible to observe that its spaces are simulated in a planned way, transforming the past in an amusement park.

## **Keywords**

History; Videogame; Virtual space

## Introdução

**E**ste artigo pretende expor brevemente algumas reflexões sobre os espaços históricos representados no jogo eletrônico *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012) desenvolvidas sob pesquisa de mestrado.<sup>1</sup> Estes ambientes virtuais que representam e simulam o comportamento de pessoas e objetos audiovisualmente, tem constituído uma nova espécie de mediação entre o conhecimento histórico e a interatividade, constituindo um documento que ainda precisa ser mais pesquisado e que aponta em novas interfaces do olhar e da apreensão de conteúdos sobre o passado, os quais são de interesse da pesquisa museológica.

Os jogos eletrônicos podem ser pensados como objeto de produção de conhecimento histórico e como documento de museus através de três perspectivas, cada uma com sua particularidade. Primeiramente podem ser pensados como parte da indústria do entretenimento e do lúdico e suas relações com o resto da sociedade, tanto no âmbito privado quanto no público. Por outro lado, a própria história dos *videogames* em seu desenvolvimento material e tecnológico, as mudanças de suporte, mídia e evolução gráfica, narrativa e de regras de jogo constitui objetos de interesse histórico – particularmente, o *Computerspielemuseum Berlin* – o Museu do Videogame de Berlim, é o maior esforço neste sentido, reunindo mais de 2.500 itens.

A terceira perspectiva, e a que nos interessa neste artigo, é a própria exposição de conteúdo histórico nos jogos eletrônicos, isto é, como estes representaram e simularam o passado, interpretando-o através de seu formato particular, apresentando a reconstituição da História em ambientes virtuais exploráveis.

A série *Assassin's Creed* se destacou por apresentar múltiplos tempos históricos, tais como: a Terceira Cruzada, a Renascença Italiana, as “Treze Colônias” estadunidenses, o Caribe, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial, representados em ambientes bi e tridimensionais desde o lançamento do primeiro jogo em 2007. A partir de uma máquina chamada “Animus”, um herói do presente adentra a “memória” de seus antepassados e interage com espaços históricos reconstituídos virtualmente.

O quinto jogo principal da série, *Assassin's Creed III*, apresentou a narrativa de Haythan Kenway e seu filho Connor Kenway durante alguns eventos da Guerra Franco-Indígena (1754-1763) e da Guerra da Independência dos Estados Unidos, respectivamente. Sua narrativa que reivindica a representação histórica com um conjunto de elementos ficcionais é desenvolvida a partir de seis ambientes principais: Boston; New York; a região da “Fronteira” (que inclui florestas e algumas vilas); a Homestead (a base principal dos heróis, e casa de uma comunidade de “homens comuns”); o Atlântico (local das missões de navio) e o “Presente”, além de um conjunto de outros pequenos lugares.

A reconstituição destes ambientes históricos apresenta cidades e outros espaços que são exploráveis, representando edifícios, rotas, objetos, pessoas e um conjunto de elementos que pretensamente constituem o “passado tal como ele foi”. O historiador especialista em história estadunidense contratado para assessorar *Assassin's Creed III*, François Furnstenberg afirmou que “You really have the impression of living at the time of the American Revolution”. E continua a dizer que “What I liked about this project was the ability to make history come alive in all its materiality.”<sup>2</sup>

Veremos como essa “materialidade” é pensada dentro do ambiente virtual, construído para o entretenimento de milhões de jogadores pelo globo.

### **O playground da História.**

Ao realizar um panorama sobre a vida cultural no século XX em sua obra *A corrida para o século XXI*, o historiador Nicolau Sevcenko pontua uma associação entre o surgimento do cinema e da montanha russa, no início do século passado, ao aceleramento do tempo histórico, cujo desenvolvimento tecnológico passou a embaralhar a compreensão do corpo e do sujeito em uma experiência vertiginosa — e ambos foram expressões e impactaram este

processo, ao desenvolverem um efeito catártico e de vertigem sobre o corpo e a mente, direcionado ao consumo de massa .

Passados mais de meio século, podemos dizer que os jogos de videogame são um prolongamento dos esforços tecnológicos da indústria cultural. Através de espaços virtuais que comportam histórias e regras de jogo, os games vêm articulando desde os anos 1970, ambas experiências de forma particular, expressando, por um lado, uma narrativa audiovisual herdeira dos filmes, e, por outro, uma imersão em ambientes lúdicos que foram pensados para serem explorados sensorialmente, como os parques de diversões.

Assim, a grande novidade que os jogos eletrônicos trazem é a reconstrução virtual de um espaço que pretende representar e simular tempos históricos que não mais existem. Utilizando documentação existente sobre a planta de edifícios e espaços das cidades históricas, os produtores “traduzem” estes locais em uma escala que incentiva e permite sua exploração pelas ruas ou telhados planejados para o entretenimento em uma espécie de parque de diversões histórico.

Na imagem abaixo (Fig. 1), é possível observar o avatar do protagonista Haytham Kenway entre transeuntes na cidade de Boston, no início da Guerra Franco-Indígena. Ao nos atentarmos aos seus elementos, é possível ver homens e mulheres, brancos e negros, com vestes que os distinguem por posição social, mercados, crianças e animais que podem ser interagidos, e edifícios industriais que podem ser escalados. Além da substância da vida aparente da cidade virtual, são também elementos de jogabilidade – auxílio e obstáculos ao jogador, pois eles estarão no meio quando houver a necessidade de correr, saltar ou mesmo combater.

Estes elementos em conjunto com os espaços escolhidos (Boston, New York, Fronteira, etc.) para serem reconstituídos historicamente pretendem criar uma imersão ilusão lúdica e audiovisual de que o jogador está na própria história dos Estados Unidos durante a época de sua Independência e pode assim apreender melhor seu conteúdo narrativo.

O *game designer* Will Wright, criador de jogos muito populares, como *Sim City* (um simulador de criador de cidades), *The Sims* (um simulador que permite o controle da vida pessoal de avatares mais populares) e *Spore* (um simulador do desenvolvimento de uma espécie), define suas obras como “caixas de brinquedos” exploráveis.<sup>3</sup>



Figura 1: Haythan andando em Boston  
 Fonte: <http://sfx.thelazy.net/>

No caso dos “jogos históricos”, essa “caixa de brinquedos” fornece cenários e atrações que imergem jogadores em uma suposta experiência no passado, permitindo diferentes formas de interatividade. Para o criador de parques temáticos da Disney, Don Carson, cada elemento – textura, som, objeto — deve reforçar a visão construída sobre o cenário/espaço pretendido. Este pressuposto está nos mais diversos jogos eletrônicos sobre a História, da simulação de pirataria em Sid Meyer’s *Pirates!*<sup>4</sup> a jogos sobre as guerras mundiais como a série *Call of Duty* e *Battlefield*.

The story element is infused into the physical space a guest walks or rides through. It is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell... Armed only with their own knowledge of the world, and those visions collected from movies and books, the audience is ripe to be dropped into your adventure. The trick is to play on those memories and expectations to heighten the thrill of venturing into your created universe (...) every texture you use, every sound you play, every turn in the road should reinforce the concept of pirates.<sup>5</sup>

Tal concepção de espaço simulado é aplicado nos *games* a partir do que o *game designer* Henry Jenkins define como “engenheiros da diversão”.<sup>6</sup> Para Jenkins, os produtores, programadores, roteiristas e demais artistas de um jogo eletrônico desenham um espaço a ser interagido, criando objetos, eventos e localidades que contam uma história – e no caso dos “jogos históricos”, pretendem reconstituir a sensação contextual da própria História.

Para o estudioso de jogos eletrônicos, Michel Nitsche, os espaços de *games* de fato compartilham semelhanças com simulações, brinquedos, parques temáticos. A primeira diferenciação deve ser feita entre os espaços que restringem a exploração e interatividade em uma experiência linear (isso é, o começo-meio-fim sempre será o mesmo) como uma montanha russa, que definem momentos específicos para a imposição de sensações, e espaços de exploração de ambientes, como a realidade virtual e os *games*.<sup>7</sup>

O que estes *games* apresentam é uma representação escalonada e labiríntica do espaço histórico, em que *Assassin's Creed*, em particular, faz um trabalho tecnicamente impressionante. É talvez possível dizer que os jogos eletrônicos trazem edifícios, objetos, e o cenário como um todo em um processo de tentativa de “recontextualização” no cenário histórico pretendido.

Outro elemento que estabelece a particularidade dos *games* é a própria questão do *olhar*. O historiador Ulpiano de Meneses aponta algumas categorias que são úteis para nortear esta exposição, sobretudo sua atenção ao documento visual como registro produzido pelo observador.<sup>8</sup> Primeiramente, os jogos eletrônicos instituem um novo olhar sobre a visualidade do passado, deslocando-se da descrição textual dos livros, das imagens fixas de uma pintura ou desenho, e das imagens somente móveis da obra cinematográfica.

Apesar destes últimos constituírem muitas vezes uma ilusão de perspectiva, os ambientes virtuais prolongam este efeito movimentando a câmera virtual para a profundidade da terceira dimensão. Não somente isso, mas muitos jogos, como *Assassin's Creed*, exigem a manipulação do avatar e certo controle da câmera, o que permite e implica no deslocamento do foco para áreas e posições muito heterodoxas. Assim, por exemplo, o jogador em *Assassin's Creed III* pode escalar e adentrar a famosa taberna *Green Dragon Tavern* com pessoas bebendo e a utilizando “como no século XVIII”, ou então, em um caso mais explícito, observar a cidade de Paris do século XVIII em cima do telhado da igreja de Notre Dame em *Assassin's Creed Unity* (2014), estabelecendo um olhar único a este espaço virtual.

Entretanto, não é possível afirmar que o olhar é “livre”. A própria câmera virtual é um mecanismo que determina esse olhar, selecionando, enquadrando e interpretando os códigos computacionais programados que

criam a representação. Isso cria um direcionamento perceptivo e estabelece significados específicos ao apresentar o espaço em uma forma cinematográfica.<sup>9</sup>

Em *Assassin's Creed*, o avatar em “terceira pessoa” é o ponto de vista do foco da câmera, que sob o comando do jogador, pode ser contornada por todos os ângulos acima do limite do chão. Para ter acesso ao espaço, o jogador deve aprender a dominar o espaço navegável e também decifrar as particularidades do controle. Outros jogos incluem câmeras que observam do alto a totalidade do mundo social, como os jogos de estratégia, ou jogos que também introduzem um mundo tridimensional em uma câmera em terceira pessoa.

O que nesta breve exposição cabe apontar é, diante da possibilidade da jogabilidade de escalar edifícios e árvores, toda uma problemática da diferença de olhar e da visualidade se impõe a nós. Cabe aqui levantar a necessidade de maiores pesquisas para compreender qual o significado ao interator virtual da possibilidade de ver a cidade ao alto, a floresta de cima das copas, igrejas, monumentos de pontos de vista que no mundo “real” jamais poderia ser feito.

## A “cidade-modelo”

Após “reimergir” do passado reconstituído virtualmente em *Assassin's Creed Brotherhood* (2010), o protagonista Desmond e o historiador Shaun Hastings exploram em algum momento a *Villa de Monteriggioni* na Itália, que foi transformada em um patrimônio histórico e turístico no jogo e travam o seguinte debate:

Desmond: Então, o que você acha de Monteriggioni?

Shaun: Essa não é Monteriggioni. Monteriggioni existiu durante a Renascença. Me pergunte como a vila era em 1554 quando foi capturada por Florença e eu te contarei.

Desmond: Huh. Pensei que você gostaria dela hoje em dia. Parece que não mudou muito.

Shaun: Exatamente. História é o estudo da mudança. Mudança é vida. Quando as coisas se tornam estáticas, quer dizer que elas estão mortas.<sup>10</sup>

Considerada “morta”, Monteriggioni, uma vila na região da Toscana que hoje soma cerca de sete mil habitantes, e representada como patrimônio turístico no jogo, se opõe à “História” que seria “viva” e pensada como o “estudo da mudança”. Este pequeno diálogo que poderia indicar uma crítica à negação da reificação da História como um processo estanque e reificado,

demarca uma linha divisória entre o outro-histórico e o atual presente, cuja negação da permanência valoriza a perspectiva da pluralidade que exotifica e aliena esse outro-histórico, apartado de sua existência no presente. Se contrapõe a própria perspectiva dos produtores de criarem espaços históricos congelados no tempo para a diversão dos jogadores.

Para Raphael Lacoste, diretor de arte de *Assassin's Creed III*, historiadores colaboraram com os artistas trazendo “anedotas fascinantes” sobre os períodos reconstituídos, e apontando coisas “que não deveriam estar lá”, entretanto, a primazia do “sentimento certo” era mais importante que da precisão histórica.

In *Assassin's Creed III*, certain details in the houses were removed because the historians pointed out they shouldn't be there [...] But sometimes it's more important to get the right feeling than to be completely historically accurate. Of course, if a house was made of wood, it shouldn't be made of stone. But if one type of wood paneling fits the mood better than another, we would pick one that sets the right tone, as those details can sometimes make the difference when it comes to creating a specific atmosphere. Image composition and level design are also very important when it comes to balancing the creation of buildings.<sup>11</sup>

Os historiadores estão ali para prover elementos de “inspiração” e para garantir a “precisão” dos dados, que estão, sobretudo, subordinados à criação da “atmosfera”, da ambiência, ou seja, do que se imagina ser essa a História, não tentar fazer emergir uma consciência histórica efetiva ou a problematização da construção destes lugares e tempos. O artista conceitual The Ching Ngo descreve o processo de arquitetar a cidade simulada:

First of all we make sure the area is working without really trying to reproduce the city layout. Next, we figure out how we are going to climb, what the pacing is, etc. When we have that clear, we go back to the city design. We really deconstruct the whole city and its pieces.<sup>12</sup>

Em semelhança com as reflexões do historiador Michel de Certeau, o espaço virtual pode ser entendido como a “cidade-modelo”<sup>13</sup> que pretende ser um “sistema tecnológico coerente e totalizador”, um lugar cujas experiências são também programadas como um leque de possibilidades. Diante de tal cidade-conceito materializada no espaço de uma “caixa de brinquedos” virtual, as reflexões de Certeau concretizam-se em um “tecido narrativo onde predominam os descritores de itinerário”,

pontuados na visualidade do *game* em descritores do tipo mapa e em símbolos que indicam objetivos dispostos, alvos e paredes visíveis e invisíveis desta exploração, dependendo do momento dado da narrativa lúdica. Se o “mapa demarca” e o “relato faz uma travessia”,<sup>14</sup> é justamente no atravessar e no interagir com o espaço virtual que se dá a narrativa espacial típica dos jogos eletrônicos.

De forma semelhante, essa cidade-modelo enquanto espaço de um tempo passado também está em acordo com a ideia de Certeau que nunca envelhece.<sup>15</sup> O ambiente virtual, tal qual esse conceito, se torna um sujeito universal anônimo – representa uma ideia estanque de espaço histórico que é regido por regras de planejamento e não pela constante intervenção dos indivíduos e grupos sociais. A existência dos diferentes “modelos” de espaço histórico é uma das razões centrais da espera de cada novo “jogo histórico”, pois eles determinam nos *games* o seu valor de entretenimento: são os ambientes estruturados por regras que definem quais são as novas possibilidades, os novos ambientes e os novos eventos que o circundam.

No caso da série *Assassin's Creed*, há ainda outros paralelos com a reflexão de Certeau. Nos diversos ambientes existem vários *viewpoints* (Fig. 2) que são estruturas altas que o jogador deve escalar para ter acesso ao mapa, permitindo uma visão ampla sobre o alto. Subir ao topo destas estruturas e observá-las seria “o mesmo que ser arrebatado ao domínio da cidade”<sup>16</sup> em uma ficção espacial que dá uma espécie de olho celeste ao avatar protagonista e a quem o controla. Em um dos emblemáticos movimentos de jogabilidade da série, o “salto de fé” (*leap of faith*), em que diante de um lugar muito alto, caso exista lugares propícios a se aterrissar (como água ou uma carroça com palha), é possível saltar sem maiores preocupações. O jogador despenca do *olhar sob a cidade* para o *olhar na cidade* e retorna a perambular perante a simulação de pessoas em meio a edifícios, o percorrer caminhos e enfrentar obstáculos e possibilidades e dar seguimento ao jogo.

Assim, a partir desta construção cenográfica que apresenta objetos interativos na forma de ruas, edifícios, pessoas, vestimentas, armas e uma coleção de outros elementos, o ambiente virtual voltado para o entretenimento se transforma em um *playground* que paralisa a História, da mesma forma que o jogo acusa o patrimônio turístico de Monteriggioni. Se a ordem dos espaços reais organizava um conjunto de possibilidades e proibições sobre

a circulação, de acordo com os interesses políticos e a própria experiência social, sua realização administrada pelo controle total do *game designer* decide a ação, as rotas e o espaço possível e permitido, transformando o espaço original em um grande parque de diversões, ao qual se coloca como um obstáculo lúdico às possibilidades de exploração do avatar.



Figura 2: Viewpoint das margens da cidade de Boston  
Fonte: [assassinscreed.wikia.com](http://assassinscreed.wikia.com)

Reitera-se assim, que não há uma preocupação em reconstituir os espaços históricos como lugares dinâmicos, diversos e palco de conflitos sociais que se transforma no tempo, mas sim como um ponto fixo no tempo passado, um palco cenográfico no qual deve se realizar uma *performance*. O potencial educacional de tal empreitada, que permitiria através da exposição dos objetos tridimensionalizados serem além de entretenimento, tratados como documentos a incutirem conhecimento histórico nos jogadores, se torna um manual de curiosidades.

## Considerações Finais

Para além do videogame como objeto dentro da História, e da própria história dos videogames em seus diferentes suportes e gêneros, a própria representação da História pode ser compreendida como um documento histórico. Os espaços virtuais pretendem uma imersão no ambiente simulado e introduzem o jogador a uma simulação de cenários com pessoas e objetos de certos momentos do passado.

O historiador Douglas N. Dow, ao analisar *Assassin's Creed II* (2009), critica o apego à “precisão histórica” e defende a possibilidade educacional e

museológica da construção de sentido a partir dos jogos eletrônicos, o que permitiria acesso parcial ao material e ao imaginário do tempo histórico representado.<sup>17</sup>

Neste sentido, a apresentação dos conteúdos representacionais e simulacionais dos *games* constitui uma “contextualização” do imaginário de outra época. Mas fundamentalmente ignora a transformação dos objetos em documento,<sup>18</sup> reificando o potencial do entretenimento performático.

As experiências museológicas que pretendem a recriação de espaços contextuais com objetos podem olhar aos *games* como uma lição. E, entretanto, o potencial do museu de trazer estes espaços dos *games* como documentos sobre como uma época virtualizou o passado pode trazer reflexões muito interessantes.

## Notas

- 1 BELLO, Robson Scarassati. *O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade, em Assassin's Creed (2007-2015)* (Dissertação de mestrado em História Social na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas na Universidade de São Paulo). São Paulo: USP, 2016.
- 2 UDEMNOUVELLES. Historian François Furstenberg works on the video game *Assassin's Creed III*. Disponível em: <<http://www.nouvelles.umontreal.ca/udem-news/news/20121210-historian-francois-furstenberg-works-on-the-video-game-assassins-creed-iii.html>>. Acesso em: 05 jul. 2013.
- 3 PEARCE, Cecilia. “Sims, battlebots, cellular automata God and Go: A conversation with Will Wright by Cecilia Pearce”. In: *Gamestudies*, vol. 2, nº 1, 2002. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>> Acesso em: 14 Ago, de 2015.
- 4 BELLO, Robson Scarassati. “Jogando com piratas e ditadores: as representações sobre o Caribe nos videogames”. *Revista da Anphlac*, nº 21, p. 176-208, Jul./Dez. de 2016.
- 5 CARSON, Don. “Environmental storytelling: creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry”. In: *Gamasutra*, 1 Mar. de 2010. Disponível em: <[http://www.gamasutra.com/features/2000301/carson\\_pfv.htm](http://www.gamasutra.com/features/2000301/carson_pfv.htm)> Acesso em: 21 Abr. de 2013.
- 6 JENKINS Henry. “Game design as narrative architecture”. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. *First Person*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- 7 NITSCHKE, Michael. *Video game spaces. image, play, and structure in 3D worlds*. Massachussets: MIT Press, 2008, p. 13-21.
- 8 MENESES, U. “Fontes visuais, cultura visual, história visual: balanço provisório, propostas cautelares”. *Revista Brasileira de História*. São Paulo, vol. 23, nº 45, p. 11-36, 2003.
- 9 NITSCHKE, Michael. Op cit.
- 10 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD. Direção: Patrick Plourde. Produção: Sebastien Puel . Roteiro: Corey May, Patrice Désilets, Jeffrey Yohalem. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2010. Tempo presente. (Desmond: So, what do you think of Monteriggioni? / Shaun: This is not Monteriggioni. Monteriggioni existed during the Renaissance. Ask me how the town was in 1554 when it was seized by Florence and I'll tell you. / Desmond: Huh. I figured you'd like it nowadays. Seems not to

have changed much. Shaun: Exactly. History is the study of change. Change is life. When things become static, it means they're dead).

- 11 MILLER, M. *Assassin's Creed - The complete visual history*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.
- 12 Idem.
- 13 CERTEAU, Michel de. *Invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, vol. 1, 2014.
- 14 Idem
- 15 Idem
- 16 Idem
- 17 DOW, Douglas N. "Historical veneers: anachronism, simulation and Art History in *Assassin's Creed II*". In: KAPPELL, Mathew Wilhelm.; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). *Playing with the past. digital games and the simulation of History*. New York: Bloomsbury, 2013.
- 18 MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. "Do teatro da memória ao laboratório da História: a exposição museológica e o conhecimento histórico". In: *Anais do Museu Paulista*. São Paulo, vol. 2, nº 1, p. 9-42, 1994.



# Civilizados, incivilizados e primitivos no jogo *Victoria II*: uma análise dos diários de desenvolvimento publicados no fórum da Paradox

Diogo Trindade Alves de Carvalho\*

Recebido em: 10/08/2017  
Aprovado em: 13/11/2017

---

\* Historiador, mestre em Cultura e Sociedade e doutorando do PPGH (UFBA). Bolsista CAPES. E-mail: diogocarvalho\_71@hotmail.com.

## **Resumo**

As estereótipos sobre as populações subalternas ainda permanecem no nosso imaginário coletivo e constantemente são reproduzidas pelas mídias. Com o avanço das possibilidades de construção de narrativas complexas, alguns *games* passaram a reproduzir discursos hegemônicos contribuindo para a proliferação acerca de uma concepção de um passado glorioso que nunca existiu. *Victoria II* é um desses jogos, cuja ambientação histórica é eurocêntrica e racista. Ao longo desse trabalho analisamos os diários de desenvolvimento do jogo, o *site*, entrevistas de desenvolvedores e também, jogamos o jogo para poder confrontar estes diversos tipos de fontes digitais. Procuramos interpretar os motivos que levaram aos desenvolvedores optarem pelo desenvolvimento de uma concepção conservadora da história entre 1836 e 1936, período no qual o jogo transcorre.

## **Palavras-chave**

Games; História; Conservadorismo, *Victoria II*, Colonialismo.

## **Abstract**

The stereotypes about subaltern populations have been remaining in collective imaginary and are often reproduced by the media. With the increasing possibility of developing complex narratives, some games began to reproduce hegemonic discourses contributing to the proliferation of a concept of a glorious past that never existed. *Victoria II* is one of these games, whose historical setting is Eurocentric and racist. This work analyzes the development diary of the game, the website, interviews of developers, and game sessions were played in order to confront the diverse types of digital sources. We have tried to interpret the reasons that the developers had chosen a conservative concept of history between 1836 and 1936, period in which the *game* takes place.

## **Keywords**

Game; History, Conservatism, *Victoria II*, Colonialism.

## Introdução

O processo de colonização de partes do mundo, empreendido por algumas nações europeias, durante os séculos XIX e XX possui consequências na atualidade e suas características fundamentais ainda são reproduzidas pela indústria cultural de forma acrítica, naturalizando estereótipos racistas. Já existe uma quantidade significativa de literatura acadêmica, que aborda de forma crítica este processo e contextualiza-o a partir das transformações que o capitalismo estava experimentando neste período. Ao jogarmos *Victoria II*, nos deparamos com uma narrativa apologética da colonização europeia, o que nos fez refletir sobre a assimilação e o alcance do pensamento historiográfico.

Durante um século, foram veiculados incessantemente imagens e conceitos racistas e classistas no noticiário dos jornais, nos periódicos ilustrados, nas caricaturas e nos programas humorísticos, na literatura popular, na infantil, na juvenil, na adulta, nas enciclopédias e livros de divulgação científica, nos discursos parlamentares, nas escolas públicas e privadas, na publicidade, na gíria e nas canções populares, nas histórias em quadrinhos, nas estampas e nos cartões postais, no teatro no rádio e, finalmente, nos meios de comunicação mais poderosos que já foram inventados, o cinema e a tevê! O racismo científico foi, portanto, uma força estruturante, referência fundamental na montagem de um esquema industrial de entretenimento, controle de opinião e formação de consenso, onde novos e complexos mecanismos burocráticos de integração, enquadramento e discriminação, bem adaptados às novas condições tornaram-se operativos. Apesar de termos banido juridicamente a discriminação, uma imensa massa de produtos e padrões racistas, criados na gênese da indústria cultural continuam circulando livremente.<sup>1</sup>

Não é nossa intenção medir, neste trabalho, o impacto da crítica da colonização realizada pela historiografia, mas sim interpretar os motivos que levaram à repetição, pelo estúdio, de estereótipos construídos historicamente

para justificar a escravidão. Como Renato da Silveira escreveu, os padrões racistas ainda estão presentes na sociedade contemporânea e são veiculados através de uma ampla variedade de mídias. Renato não citou os *video games*, mas atualmente é essencial atualizarmos sua reflexão, à luz da importância que os *games* possuem no universo cultural contemporâneo. Neste sentido, a narrativa de *Victoria II* coaduna com algumas representações construídas para justificar a escravidão, mais especificamente a perspectiva da missão civilizadora construída pelos colonizadores europeus.

No caso das missões inglesas, temos que evidenciar que antes de serem missionários, aqueles homens que estavam chegando à África eram britânicos e seus interesses se pautavam na ideia de política imperialista da Inglaterra. Além dos similares pensamentos políticos entre os missionários e os administradores ingleses havia a necessidade de proteção dessas missões que também se beneficiavam do processo de formação da “civilização” a partir do modo inglês de vida.<sup>2</sup>

Para desenvolver a nossa análise, tivemos que interpretar fontes primárias que desnudassem o processo criativo que resultou no jogo *Victoria II*. Assim, focamos nossa investigação nos diários de desenvolvimento disponibilizados no fórum do estúdio sueco Paradox e que possuem detalhes relativos a todo desenvolvimento do *game*, bem como, os motivos para determinadas tomadas de decisões, a exemplo do critério de atribuição para classificação das nações em civilizadas e incivilizadas.

A metodologia adotada foi construída sob a influência de Espen Aaserth<sup>3</sup> e Jhonny Langer,<sup>4</sup> cujos trabalhos são complementares em termos metodológicos. Neste sentido, tomamos emprestado de Langer, a perspectiva de análise externa ao filme e adaptamos para o *game* a partir das orientações metodológicas sugeridas por Aaserth. Deste modo, para se abordar os diários de desenvolvimento é necessário que os mesmos estejam contextualizados a partir de parâmetros de análise tais como: descrição do enredo, análise da plataforma, classificação do jogo, resgate da cronologia da obra e participação do Estado.

### **Critica externa: Victoria II**

**Classificação do jogo:** *Victoria II* é um jogo de estratégia com várias possibilidades de comandos relacionadas à administração de alguma nação

entre 1836 e 1936. Não se trata somente de um jogo de estratégia militar, mas de um simulador de conjunturas onde o curso da história pode ser modificado, ou não, a partir das escolhas feitas pelo jogador e as respostas da inteligência artificial.

**Descrição do enredo:** *Victoria II* é a versão atualizada de *Victoria: an empire under the Sun* (Vitória: um império sob o Sol). Seu enredo foi desenvolvido para simular o processo de expansão do capitalismo e a concorrência entre as potências capitalistas do período. Durante o jogo é possível seguir o curso dos acontecimentos históricos inseridos na narrativa do *game* na medida em que o tempo transcorre. Ou seja, ao jogar com os Estados Unidos, por exemplo, o jogador pode seguir ou não os acontecimentos que fazem parte da história factual dos Estados Unidos. Esta regra vale para todas as nações que podem ser controladas no jogo, a exemplo da Rússia ou do Brasil. O enredo historiográfico pode ser seguido ou modificado a partir das ações dos jogadores, o que leva a uma liberdade de iniciativas dos indivíduos com relação ao enredo do jogo e o processo histórico no qual o jogo foi baseado.

**Análise da plataforma:** O jogo foi lançado para PC com a seguinte configuração mínima: Intel Pentium IV 2.4 GH ou AMD 3500+. Sistema operacional XP, Vista ou Windows 7. Memória Ram 2gb. 2 Gigas de espaço disponível no HD. Placa de vídeo NVIDEA GeForce 8800 ou ATI Radeon 3500. Direct9 X compatível. Mouse de três botões, teclado e microfone.

**Resgate da cronologia da obra:** *Victoria II* foi anunciado em agosto de 2009 e lançado para comercialização em 31 de agosto de 2010. O anúncio da Paradox foi fruto de uma disputa interna pelo lançamento do *game*, onde o executivo-chefe da Paradox declarou que não tinha votado pelo lançamento do *game*, pois Frederik Wester preferia outros projetos ao invés desse, devido ao fracasso de vendas do lançamento de *Victoria: an empire under the Sun*. Ele ainda prometeu raspar os cabelos caso o projeto fosse bem-sucedido em vendas, o que segundo ele foi defendido por Johan Anderson, desenvolvedor-chefe do *game*. Wester também alegou que foi voto vencido em função de *Victoria II* ter sido o *game* mais votado para o desenvolvimento de um novo projeto pelos fãs do estúdio.

**Participação do Estado:** Não há elementos que permitam a interpretação de que houve alguma influência ou participação estatal no desenvolvimento do jogo.

### Análise dos diários de desenvolvimento de *Victoria II*:

O Fórum da Paradox possibilitou o acesso ao diário de desenvolvimento do jogo realizado por um dos seus desenvolvedores. Estão presentes, no diário, os desafios enfrentados pela equipe e as escolhas relacionadas aos temas do jogo, ao *design*, à jogabilidade e ao conteúdo do mesmo. O diário foi escrito por Cris King, que foi o *designer* responsável por *Victoria II*. Dentre os diversos assuntos abordados nos diários destacaremos alguns pontos. O primeiro deles é relativo ao mapa escolhido pela equipe de desenvolvedores. O mapa é diferente da primeira versão do jogo e de outros jogos da Paradox como *Hearts of Iron* que foi utilizado como parâmetro comparativo entre o mapa desenvolvido para *Victoria II* e o utilizado em *Hearts of Iron*. Segundo King, o mapa de *Victoria II* é mais brilhante do que *Hearts of Iron* em função do período do jogo, tido pelo desenvolvedor, como um período mais otimista do que aquele onde a Segunda Guerra Mundial ocorreu. Para os desenvolvedores do jogo, o século XIX, foi um século onde as oportunidades de desenvolvimento científico e moral eram ilimitadas, portanto, o mapa deveria refletir esta perspectiva otimista quanto ao progresso, em contrates com um mapa mais opaco que refletisse os conflitos que marcaram o século XX.

Como você pode ver, o mapa está muito mais brilhante do que o mapa *Hearts of Iron 3*. A Segunda Guerra Mundial foi uma era muito sombria, com terríveis guerras globais que levaram a morte e a destruição em todo o mundo, mas sentimos que esse olhar não se encaixava no século XIX. O século XIX foi uma era mais otimista, onde a crença no potencial ilimitado de progresso científico e moral foi aceita. Para refletir isso fomos buscar um visual muito mais brilhante para o mapa.<sup>5</sup>

Outra questão envolvendo o mapa durante a fase de desenvolvimento foi a sua divisão territorial. A equipe de desenvolvimento também utilizou como parâmetro a divisão territorial em *Hearts of Iron 3*.

Além da divisão territorial, os desenvolvedores também utilizaram *rankings* para classificar os países. A equipe da Paradox optou por categorizar as nações em: incivilizada, civilizada, potência de segundo grau e grandes potências.<sup>6</sup> Existe um *ranking* onde as nações são classificadas a depender de sua posição. Entre a décima sexta e a nona posição estão as potências de segundo grau. A partir da oitava posição estão as grandes potências. As dezesseis primeiras nações possuem a habilidade de colonização. Segundo

o diário número 18, publicado em 31 de março de 2010,<sup>7</sup> as oito primeiras nações estão dispostas a partilhar a colonização da África com as potências de segundo grau.

Apesar do diário só listar quatro categorias de países, durante uma de nossas partidas descobrimos que existe uma quinta categoria: nações primitivas. Não está claro qual critério foi adotado pelos desenvolvedores para estabelecer qual nação era primitiva e qual nação era incivilizada. O Egito, cuja civilização é milenar, foi descrito no jogo como uma nação incivilizada, enquanto o Japão foi considerado uma nação primitiva.

Existe uma discussão no diário sobre o que fazer, caso o jogador seja rebaixado no *ranking* durante a partida. King coloca três alternativas: não fazer nada, tentar recuperar seu status de grande potência ou desencadear uma grande guerra: “A Grande Guerra é classificada como tendo duas grandes potências de ambos os lados e se você está em uma grande guerra você é, obviamente, uma grande potência”.<sup>8</sup> Como dissemos anteriormente, só as dezesseis primeiras nações possuem a prerrogativa da colonização, contudo os privilégios de ser uma grande potência não só são esses. Grandes potências podem formar esferas de influência e interferir em conflitos sem participação direta.

O eurocentrismo foi inclusive assumido no diário de desenvolvimento. Além de assumir uma concepção histórica sobre o processo de colonização, King escreveu que não pediria desculpas por isso, pois a sua intenção era captar o “*zenith*” do período e que para isso ele teria que optar pelas coisas que ele considerava mais significativas para a narrativa do jogo. O *zenith* do período foi, para King, a dominação europeia iniciada no século XV.

Neste sentido, o parâmetro de comparação, para julgar, se uma nação deveria ser categorizada como civilizada, foi o padrão europeu de civilização, o que permite concordar, com a reflexão realizada por Maria Paula Menezes, sobre a persistência de aspectos coloniais e racistas na sociedade portuguesa contemporânea e na Europa.

Questionar a persistência de um mapa cognitivo que continuamente se alimenta de referências cognitivas coloniais, como hipótese, relaciona-se com uma análise profunda do carácter monolítico e estático da categoria “racismo”: a República, na senda do pensamento colonial que atravessava a Europa em finais do século XIX, ergueu o edifício colonial sobre um princípio de discriminação essencial,

construído legalmente através da diferenciação entre “civilizados” e “indígenas”.<sup>10</sup>

Os *scripts* do jogo foram escritos de tal forma que mesmo que uma nação não civilizada consiga ter dinheiro e poder ela não fará parte do clube das grandes potências e das potências de segundo grau. O critério para se atingir o *status* de potência não foi somente econômico nem militar, mas também cultural, haja vista que King observou no diário que o *status* de potência dependia de como as civilizações europeias percebiam as outras nações do mundo neste período. Não obstante, as nações não civilizadas possuem vários entraves ao seu desenvolvimento que estão codificados, a exemplo da incapacidade de desenvolvimento do capitalismo industrial por uma série de fatores que variam desde a baixa velocidade para as pesquisas tecnológicas e o impedimento para se construir fábricas. Contudo, elas podem se tornar nações civilizadas mediante alguns critérios que serão aceitos pelo “mundo”.<sup>11</sup> A única exceção para este modelo de desenvolvimento e dependência econômica foi o Japão. Eleito pelos desenvolvedores como capaz de atingir o *status* de potência.

Ora, se o jogo foi pensado como um *sandbox*<sup>12</sup>, ou seja, um jogo com roteiro, mas passível de não ser seguido, não seria mais lógico que todas as nações tivessem a oportunidade de desenvolvimento e tivessem as condições para se atingir o *status* de grande potência? A falta de lógica para esta situação esbarra no eurocentrismo dos desenvolvedores, que desvirtuaram o conceito (*sandbox*) inicial do jogo, ao impor parâmetros de evolução baseados no modelo de desenvolvimento europeu. Desta maneira, o eurocentrismo do estúdio conseguiu desvirtuar a funcionalidade de alguns aspectos do jogo, onde a concepção histórica adotada conseguiu impedir que o jogo tivesse seu propósito inicial de mundo aberto, com regras limitadas de ação. Neste caso, as limitações para se escrever, dentro da narrativa do jogo, um processo histórico não eurocêntrico é inexistente. Em certo sentido o jogo só possui o caráter de mundo aberto quando se é jogado por alguma grande potência europeia, ou outro país aceito como potência pela Europa.

As nações “incivilizadas” são essencialmente aquelas consideradas atrasadas da perspectiva ocidental da era. Pode ser chocante, e alguns diriam *eurocentrico*, mas não nos desculparemos por isso. *Victoria II* está tentando capturar o zênite do poder europeu. A Primeira Guerra Mundial anunciaria o declínio do domínio europeu do mundo que

começou no século 15, então, é claro, o jogo pela própria natureza é eurocêntrico. Este é o tipo de escolha que você precisa fazer ao projetar esse tipo de jogo. É simplesmente impossível capturar tudo, então você tem que escolher as coisas que você acredita serem as mais importantes.<sup>13</sup>

Se a colonização é um dos aspectos mais importantes do jogo e a sua prática contribui enormemente para o seu desenvolvimento econômico e para o ganho de prestígio, era esperado que se fizesse alguma crítica endereçada à colonização da África. Pelo contrário, há um estímulo colonialismo em diversas fontes sobre o jogo e que não problematizam a colonização. As fontes demonstram que há uma naturalização da subalternização dos povos originários em populações coloniais e seus territórios em colônias.

Agora existem quatro classes de países em *Victoria II*. Eles são incivilizados, civilizados, potências do *ranking* secundário (Ranking 16-9) e grandes potências. Os dezesseis países melhores colocados no *ranking* possuem a habilidade de colonizar. Essencialmente as grandes potências estarão dispostas a compartilhar a África com as potências secundárias tais como Bélgica e Portugal. Como o prestígio faz parte do seu *ranking*, e as colônias lhe dão prestígio, garantir o status de potência secundária é um trampolim útil para aqueles aspirantes à grandes poderes.<sup>14</sup>

Um dos tópicos mais importantes abordado nos diários foi a descrição da filosofia do *design*. Quando os desenvolvedores começaram a trabalhar em *Victoria II* a História se tornou um elemento chave no desenvolvimento do jogo. Por se tratar de um *sandbox*, o jogador possui relativa autonomia para jogar de forma independente do roteiro historiográfico codificado. Todavia, os códigos também servem para mudar a história ao não permitir que eventos históricos contrastem como suas ações no jogo. A direção histórica do jogo, codificada para dar um enredo historiográfico a *Victoria II*, não entra em conflito com a construção histórica que o jogador optou em seguir durante a partida. Os eventos programados para ocorrer irão continuar a ocorrer, a exemplo da divulgação, caso se esteja jogando com os EUA, da data de publicação do livro *The sea power upon History*<sup>15</sup>, escrito por um dos pioneiros pensadores da geopolítica estadunidense, Alfred Mahan. Vale ressaltar que a primeira edição do livro de Mahan foi publicada em 1890 e o jogo faz menção a esta obra quando atingimos o ano de 1891.

Neste sentido, o roteiro histórico codificado foi desenvolvido para se adaptar às escolhas que o jogador fez ao longo do jogo. Em algumas de nossas partidas, a primeira guerra mundial ocorreu antes, ou depois das datas oficiais, em alguns casos com décadas de diferença. No entanto, em determinados casos o conflito aconteceu no ano correto (1914) ou muito próximo.

No seu núcleo, estamos buscando criar um jogo de *sandbox*. *Victoria II* é todo sobre mudar a História, bem como fazê-la. Então, a partir desse ponto de vista, você não vai ver o seguinte acontecer: é 1914 e você é a Alemanha. Você e seus aliados franceses e russos estão juntos, mas destruíram a Áustria-Hungria e o Império Otomano. No entanto, isso não importa, porque você agora está aliado da Áustria-Hungria e do Império Otomano em uma luta de vida ou morte com a Rússia e a França. Basicamente, estamos procurando remover a direção codificada do jogo e permitir ao jogador mais liberdade. Ao mesmo tempo, este é um jogo histórico, então, em vez de adicionarmos *scripts* codificados pesados para orientar um país, adicionamos mecanismos de jogo que colocam restrições históricas sobre sua liberdade de ação. Vamos levar a Rússia aqui como um excelente exemplo de um país que foi considerado por muitos para ser dominado em *Victoria* e vou falar um pouco sobre o que queremos dizer aqui. Em primeiro lugar é a promoção POP;<sup>16</sup> Vai ser automático. Agora, há várias coisas que você, como um jogador, pode fazer para influenciá-lo e vou retornar a esse assunto em futuros diários de desenvolvedores, mas por enquanto, apenas tome minha palavra para isso. A população da Rússia tem uma alfabetização mais baixa do que as potências da Europa Ocidental; Por isso, eles são menos conscientes das oportunidades do que os POPs da Europa Ocidental. Isso, por sua vez, os torna menos propensos a empreender. Estamos tentando modelar os relativos atrasos da Rússia no período e, ao mesmo tempo, dar meios para o jogador vencê-los.<sup>17</sup>

É importante salientar que essas alterações no curso do roteiro codificado não mudam a mecânica imperialista do jogo. Pode-se optar por outro caminho histórico, diferente do factual para uma determinada nação escolhida pelo jogador, mas não é possível abdicar de determinadas situações referentes à lógica de acumulação capitalista através da exploração da colonização. O jogador até pode abdicar de desenvolver um mundo colonial, mas a inteligência artificial que controla os outros países estará colonizando os territórios disponibilizados no jogo por meio das grandes potências e potências secundárias. A adequação do contexto histórico do jogo a partir dos comandos do usuário é condicionada pelas características imputadas aos países no início do jogo.

E é no início do jogo que toda a herança do eurocentrismo está presente, influenciando todo mundo do *game*, bem como a sua jogabilidade. Além disso, a inteligência artificial, que controla os outros países, também possui a capacidade de ser influenciada pelas ações do jogador. É possível, embora não muito provável, que a mecânica do jogo faça revoluções socialistas em países onde elas nunca ocorreram, a exemplo dos EUA, Espanha e Uruguai, porém a África sempre começará como uma massa de área cinzenta, como um prêmio, esperando pelos colonizadores.

A coisificação das populações africanas é uma influência importante no jogo, haja vista que o próprio *site* oficial de *Victoria II* reproduz estas estereotípias racistas sobre as populações locais. Mais do que isto, o texto no *site* revela desprezo pelos povos nativos dos territórios, uma vez que o jogador possui, navios, armas e muito dinheiro. E se tiverem sorte, o jogador permitirá que elas contribuam com o crescimento do império.

Obviamente, mesmo que muitas terras fossem “não colonizadas”, isso não quer dizer que não existiam pessoas que viviam nesses lugares. Mas quando você é um dos países mais prestigiados e poderosos do mundo, você tem navios, armas e muito dinheiro, então você não precisa prestar muita atenção às populações nativas. Se os nativos tiverem sorte, você permitirá que eles se tornem parceiros em seu crescente império internacional, em vez de apenas tratá-los como trabalhadores comuns. Com o tempo, essas colônias podem se transformar em cidades e províncias com plenos direitos, e cabe ao governo permitir ou não o direito de voto da população local.<sup>18</sup>

É importante ressaltar que durante o jogo o processo de colonização não está restrito somente à África. Quando o jogo começa, os 16 primeiros países já possuem coloniais e existem espaços geográficos na Ásia e no Pacífico que também podem ser colonizados pelos usuários. Um exemplo é a Índia, que está sob a dominação inglesa em 1836, data na qual o jogo tem início.

## Conclusão

A impossibilidade de construção de uma história contra hegemônica, ou mesmo a crítica ao mundo colonial parece não ter sido uma preocupação do estúdio, que optou em desenvolver um produto somente voltado para o mercado, sobretudo o mercado Europeu. Em determinados momentos a experiência de jogar *Victoria II* chega a ser desconfortável para aqueles que possuem alguma sensibilidade social e histórica.

Tendo em vista o que já foi exposto e discutido até aqui, é importante ressaltar que conseguimos entrevistar os desenvolvedores do *game*, mais especificamente o desenvolvedor chefe e autor dos diários de desenvolvimento, Chris King. Elaboramos doze perguntas que foram enviadas no fórum da Paradox. Após muita insistência de nossa parte King aceitou responder, mas respondeu somente seis de nossas perguntas e, mesmo assim, de forma lacônica.

As perguntas que foram respondidas, com exceção do número 5, não acrescentaram muito para nossa interpretação do processo de desenvolvimento do jogo. Contudo a resposta da pergunta número 5 coaduna com as informações colhidas na interpretação das fontes secundárias ao jogo. King foi bastante claro, não é possível jogar com algumas nações africanas devido ao *status* delas no mundo naquele período e que não permitiria uma experiência de jogo divertida para o jogador e a diversão é o objetivo número um do estúdio. “Because we felt that their relative status in the world meant that they would have any fun game play. As this is a game first it is our number one criterion for what should be playable”.<sup>19</sup> Em função de um pseudodivertimento, incluíram no *game* uma atmosfera racista e eurocêntrica com relação ao processo de desenvolvimento do imperialismo e da exploração colonial.

Além de não responder a metade de nossas perguntas desconfiamos que houve algumas respostas que não foram verdadeiras, pois perguntamos diretamente sobre a influência de Alfred Mahan e a resposta foi negativa, contudo o jogo faz uma alusão direta a este autor. Ou seja, o jogo desmente as respostas do desenvolvedor. Além disso, também perguntamos se algum livro tinha influenciado o jogo e a resposta também foi negativa. Nossa hipótese para a negativa em responder as perguntas é que os funcionários do estúdio ficaram incomodados com o teor crítico e questionador das mesmas.

Não foi gratuito que uma das suas expansões tenha recebido o nome de “*Heart of Darknes*”, uma clara alusão ao romance de Joseph Conrad, pois as capas de algumas edições de *Heart of Darkness* são bastante similares à tela do menu principal do jogo.

Além desta semelhança, o enredo do *game* e do livro possuem diversas similaridades na abordagem do mundo colonial, a exemplo da representação

das populações nativas, que não são sujeitos de sua história, inclusive impossibilitados no *game* de resistirem ao colonialismo.

A análise do estilo do romance, através da representação dos atores sociais, revela a exclusão do povo local, representado sem individualidade, que, como um amontoado de seres, são colocados em segundo plano, passando a fazer parte do cenário para o desenvolvimento da história contada em primeira pessoa por Marlow. Dessa forma, ao longo da leitura do romance percebe-se que apenas os europeus foram nomeados –Kurtz, Marlow, Fresleven, entre outros – ou funcionalizados através de cargos/profissões que exercem, como o médico, o fabricante de tijolos, o gerente, o agente, entre outros. Tal identificação faz com que percebamos os europeus como indivíduos, cada um com vida própria, trazendo-os para primeiro plano. Por outro lado, os africanos raramente são individualizados, sendo frequentemente assimilados e apresentados em grupos ou bandos, ao mesmo tempo em que são objetificados, tomando partes de seus corpos como um todo, revelando o discurso racista sob o ponto de vista do colonizador. Os africanos no romance interagem com o mundo externo, mas não o afetam, sendo antes vítimas de agentes exteriores. São representados apenas como observadores de uma realidade e não sentem, gostam, pensam ou falam, corroborando a análise de Chinua Achebe, o qual afirma que Conrad, ao mesmo tempo em que nos mostra uma África em massa, fragmenta os personagens que são tidos apenas como membros do corpo. Contudo, não podemos esquecer que essas representações refletiam também a forma como os brancos viam e tratavam os africanos, afinal, Conrad compartilhava a visão racista de sua época. Nesta perspectiva, a análise do escritor e ensaísta Albert Memmi sobre o retrato do colonizador e do colonizado nos permite perceber como a visão apresentada por Joseph Conrad no romance fazia uma descrição muito fiel das imagens, imaginários e práticas políticas e sociais do processo de colonização europeia na África e na Ásia.<sup>20</sup>

Assim, esta análise do estilo do romance feita por Wagner Pinheiro Pereira coaduna com a nossa análise do jogo e dos diários de desenvolvimentos discutidos e interpretados durante este trabalho. A questão mais importante dessa comparação entre o livro e o *game* é a reprodução, pelo jogo, de uma concepção eurocêntrica do mundo colonial em pleno século XXI. A reificação das populações pertencentes aos territórios ocupados e colonizados pelas nações europeias é um sintoma do nosso tempo presente, onde procuramos no passado aspectos gloriosos ficcionais para justificar um presente distópico e um futuro nada promissor.<sup>21</sup>

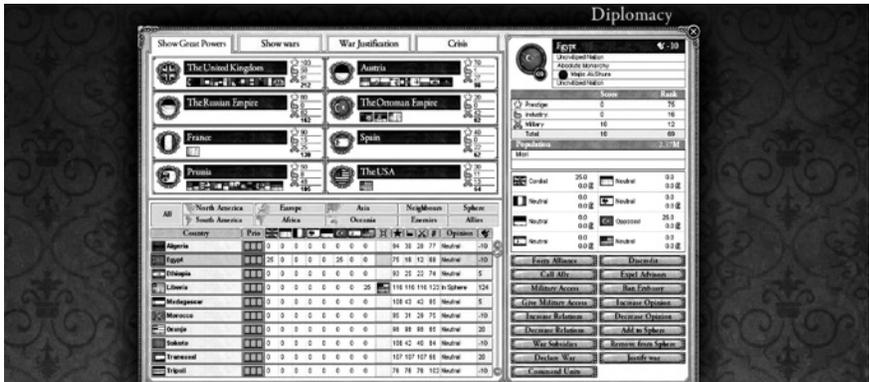


Figura 1: Print de Victoria 2: podemos ver que o Egito foi considerado uma nação incivilizada. Página 6.



Figura 2: Demonstração da codificação histórica do jogo. Lançamento do livro de Alfred Mahan e o seu impacto na geopolítica estadunidense. Página 10.



Figura 3: Demonstração da representação da África em Victoria 2. Página 12.



Figura 4: Demonstração da colonização inglesa na Índia. Página 13.

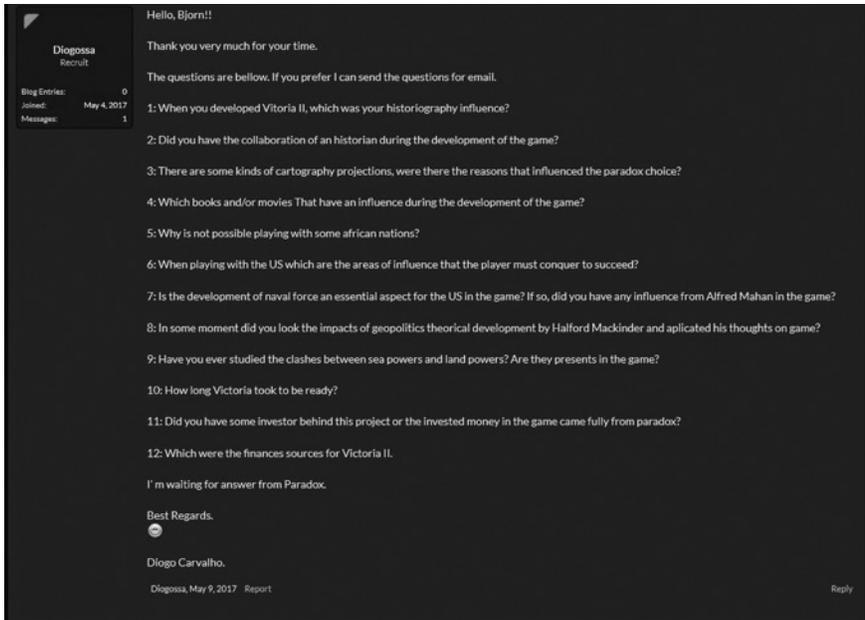


Figura 5: Perguntas enviadas aos desenvolvedores. Página 14.

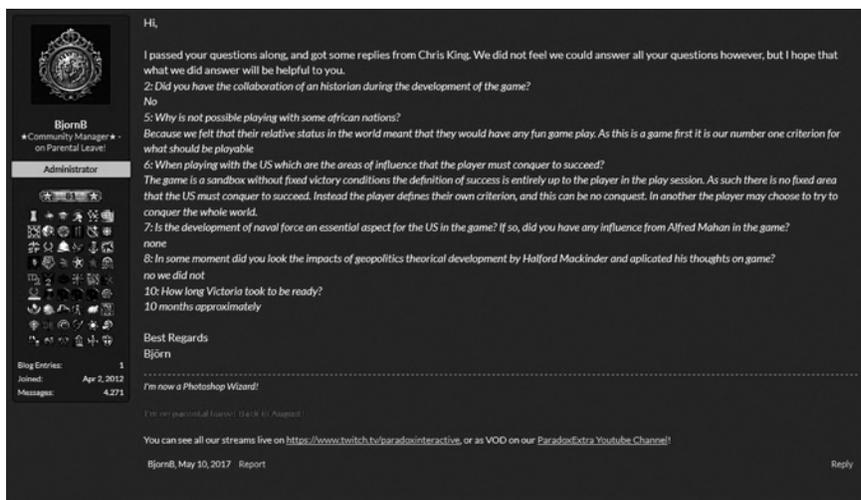


Figura 6: resposta dos desenvolvedores. Pag 15.

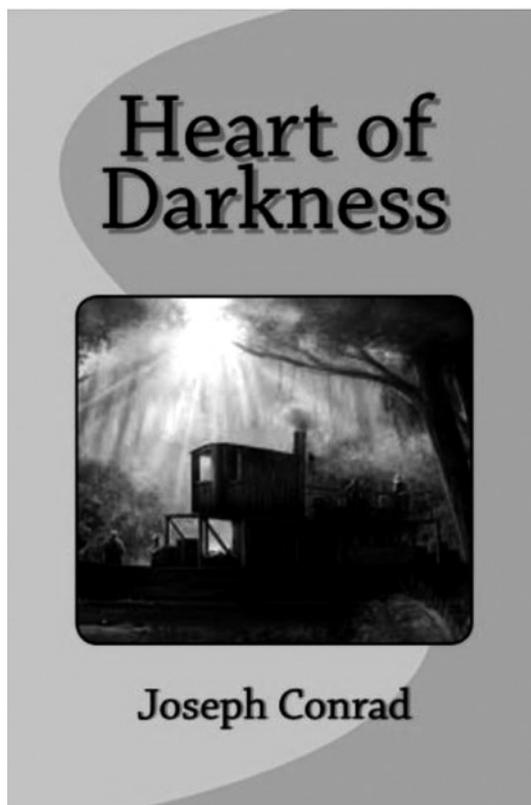


Figura 7: exemplo de capa de Heart Of Darkness. Pag 16.



Figura 8: menu inicial do jogo. Pag 16.

## NOTAS

- 1 SILVEIRA, Renato. "Os selvagens e a massa: papel do racismo científico na montagem da hegemonia ocidental". *Afro-Ásia*. Salvador: no 23, 1999, p. 143-144.
- 2 DAMASCECO, Yuri. *Conversões e negociações, um estudo dos relatos dos missionários protestantes da Church Missionary Society em Uganda-África (1876-1890)*. Dissertação de mestrado em História na Faculdade de Ciências e Letras de Assis. Assis: Universidade Estadual Paulista, 2015, p. 50. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/133982>. Acesso em: 15 de Julho de 2017.
- 3 AARSETH, Espen. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. DAC CONFERENCE. Melbourne: 2003, p. 1-8.
- 4 LANGER, Jhonni. "Metodologia de análise de estereótipos em filmes históricos". *História Hoje*. São Paulo: nº 5, vol. 2, 2004, p. 1-13.
- 5 Tradução do autor. No original: "As you can see the map is far brighter than the *Hearts of Iron 3* map. World War II was a pretty bleak era with terrible global warfare taking death and destruction across the globe, but we felt that this look did not fit the 19th century. The 19th century was a more optimistic era where the belief in the unlimited potential of scientific and moral progress was taken for granted. To reflect this we went for a much brighter look for the map". KING, Chris. *Diário de desenvolvimento*. No 2. PARADOX, 2009. Disponível em: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-2-%E2%80%93-the-map.444604/> Acesso em: 13 de Julho de 2017.
- 6 KING, Chris. *Diário de desenvolvimento*. No 18. PARADOX, 2009. Disponível em: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-18-%E2%80%93-great-powers-and-rank.468743/> Acesso em: 13 de Julho de 2017.
- 7 Idem.
- 8 Idem, *Ibidem*.
- 9 Ver nota 6.
- 10 MENESES, Maria. "O indígena africano e o colono europeu: a construção da diferença por processos legais". *E-cadernos ces*. Coimbra: no 2, 2010, p. 70. Disponível em: <https://eces.revues.org/1176?file=1> Acesso em: 17 de Julho de 2017.
- 11 King : "Once you have reached those conditions the world considers you civilised and you can go about your merry way". O que nos interessa aqui é a palavra mundo. Ela foi aplicada para designar

- o mundo europeu. Para o estúdio a aceitação do status de nação civilizada depende da validação do “mundo”, que neste caso possui o sentido de “mundo europeu”. Ver mais em KING, Chris. *Diário de desenvolvimento. No 29, parte 2*. PARADOX, 2009. Disponível em: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-29-part-2-%E2%80%93-this-time-a-real-one.482626/>. Acesso em: 17 de Julho de 2017.
- 12 Classificação para *games* onde o jogador possui poucas limitações de ações.
  - 13 Tradução do autor. KING, Chris. *Diário de desenvolvimento. Nº 29, parte 2*. PARADOX, 2009. Disponível em: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-29-part-2-%E2%80%93-this-time-a-real-one.482626/>. Acesso em: 17 de Julho de 2017.
  - 14 No original: “There are now 4 classes of country in *Victoria II*. These are uncivilised, civilised, powers of the second rank (ranks16-9) and Great Power (top 8). The top 16 countries have the ability to colonise. Essentially the Great Powers will be willing to share Africa with second ranked countries like Belgium and Portugal. Since prestige is part of your ranking, and colonies give you prestige, securing second rank status is a useful springboard for those aspiring great powers”. KING, Chris. *Diário de desenvolvimento. No 18*. PARADOX, 2009. Disponível em: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-18-%E2%80%93-great-powers-and-rank.468743/> Acesso em: 13 de Julho de 2017.
  - 15 MAHAN, Alfred. *The Influence Of Sea Power Upon History*. Boston: Little, Brown and Company. 1890. P. 1-556. Disponível em: <https://archive.org/details/seanpowerinf00maha>. Acesso em: 11/05/2017.
  - 16 O termo POP é utilizado pelos desenvolvedores para denominar uma unidade de população.
  - 17 No original: “At its core we are seeking to set up a sandbox game. *Victoria II* is all about changing history as well as making it. So from that point of view you are not going to see the following happen: It is 1914 and you are Germany. You and your French and Russian allies have together all but destroyed Austria-Hungary and the Ottoman Empire. However, that matters not because you are now allied with Austria-Hungary and the Ottoman Empire in a life or death struggle with Russia and France. Basically, we are looking to remove the hard coded steering out of the game and allow the player more freedom. At the same time this is a historical game, so instead of adding in hard coded scripts to steer a country, we add game mechanics that place historical constraints on your freedom of action. Let’s take Russia here as a very good example of a country that was considered by many to be overpowered in *Victoria* and I’ll talk a little bit about what we mean here. First off is POP promotion; it is going to be automatic. Now there are various things you as a player can do to influence it and I will return to this subject in future developer diaries, but for now just take my word for it. The population of Russia has lower literacy than Western European powers; because of this they are less aware of opportunities than Western European POPs. This in turn makes them less likely to promote. We are trying to model Russia’s relative backwardness in the period, and at the same time giving means for the player to overcome them”. KING, Chris. *Diário de desenvolvimento. Nº 3*. PARADOX, 2009. Disponível em: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-3-%E2%80%93-design-philosophy.445988/>>Acesso em 17 de Julho de 2017.
  - 18 PARADOX. VICTORIA 2. Site. 2010. Ver em <http://www.victoria2.com/game-info/production/> Acesso em: 15 de Julho de 2017.
  - 19 Ver Figura 6.
  - 20 PINHEIRO, Wagner Pinheiro. “Desbravando o coração das trevas: visões sobre o neocolonialismo europeu, a África e os africanos na obra de Joseph Conrad”. *Poder e Cultura*. Rio de Janeiro: No 2, 2014, p. 136-180. Disponível em: [http://www.ri.ue.ufrj.br/intranet/arquivos/001626\\_desbravando\\_o\\_%E2%80%93CcoraCAo\\_das\\_trevas%E2%80%9D.pdf](http://www.ri.ue.ufrj.br/intranet/arquivos/001626_desbravando_o_%E2%80%93CcoraCAo_das_trevas%E2%80%9D.pdf)> Acesso em: 18 de Julho de 2017.
  - 21 Aqui tivemos a influência de Hobsbawm, através da leitura da reflexão que mesmo realizou durante uma conferência em Budapeste e abordou o tema do surgimento de ideologias autoritárias. Ver: HOBBSAWM, Eric. *Sobre História*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013, p. 322.

# Um salão de belas novidades: um olho no cinematógrafo, outro no museu!

Geyzon Bezerra Dantas\*

Recebido em: 28/06/2017

Aprovado em: 13/11/2017

---

\* Mestre em Letras (área de concentração Literatura e Cultura) e Bacharel em Comunicação Social (Jornalismo) pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). É servidor do Instituto Brasileiro de Museus (Ibram), atuando na área de comunicação desde 2011. Atualmente, integra a equipe do Museu Histórico Nacional. O autor também é conhecido como Zonda Bez. E-mail: zondabez@gmail.com

## **Resumo**

No final do século XIX, a cidade do Rio de Janeiro, então capital federal, ganhava a sua sala de cinema – a primeira instalada no Brasil. O advento da novidade tecnológica produziu efeitos no imaginário e na vida cultural carioca. À margem das instituições museais que também se formavam no período, surge no contexto do entretenimento popular um museu integrado ao espetáculo cinematográfico. Este artigo, de forma breve, introduz uma análise da presença deste “museu popular” na primeira época do cinema brasileiro (1896-1912), destacando ainda o aspecto de confluência entre a exibição de filmes e a exposição de objetos durante a Exposição Nacional de 1908. Ao final, aponto aspectos pertinentes à pesquisa interdisciplinar na interface entre cinema e museu.

## **Palavras-chave**

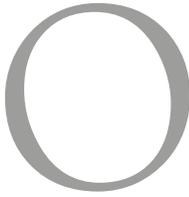
Cinema; museu; exibição; exposição; historiografia.

## **Abstract**

In the 19th century in the city of Rio de Janeiro, the Federal Capital at that time, was opened the first Brazilian movie theater. The imaginary and the cultural life of Rio were affected by that technological innovation. Beside the museums that were also created in that period another museum rose integrated to the cinematographic spectacle of popular entertainment. This article briefly introduces an analysis of the presence of this ‘popular museum’ during the first period of the Brazilian cinema (1896-1912). It highlights the confluence between the exhibition of films and the exhibition of objects during the *Exposição Nacional de 1908*. At the end, I pointed out aspects pertinent to the interdisciplinary research in the interface between cinema and museum.

## **Keywords**

Cinema; museum; film projection; exhibition; historiography.



cinema integra a transição do olhar da modernidade — do final do século XIX até meados do século XX foi uma deslumbrante vitrine de novidades.

O filme, resultado das conjunções tecnológicas do período (1895), propiciou, em escala global, acesso a um conjunto de imagens do mundo até então não alcançado por outros suportes, como o livro ou a fotografia – meios que abriram caminho para a era da reprodutibilidade técnica catalisada pelo cinema.<sup>1</sup>

Em meio século, o cinema passaria de atração para espectadores incrédulos, extasiados com a reprodução do movimento forjada pelo novo aparato, a um sistema artístico-industrial que refletiu e influenciou, de forma incontestável, as sociedades pós Primeira Grande Guerra.

Flávia Cesarino Costa ao relatar sobre a primeira época do cinema nos Estados Unidos (1895-1910), nos lembra que no final do século XIX, os filmes curtos integravam outros contextos sociais: “Estes filmes eram mostrados em quermesses, vaudevilles (sic), lojas de departamento, *museus de cera*, circos e teatros populares” [grifo meu].<sup>2</sup> Nesse momento, o cinema ainda dava os primeiros passos na constituição do “dispositivo modelo” que chega até nossos dias.<sup>3</sup>

O museu que aparece neste contexto integra as diversões populares de baixo custo das classes trabalhadoras que buscavam lazer “sem compromisso” – bem diferente dos museus de história natural ou belas artes, por exemplo, cujos intuitos eram a pesquisa, a educação e a contemplação do “belo artístico”.

Assim como o museu de cera, o *dime museum* (o nome faz referência ao valor da entrada, 10 centavos de dólar) integrava-se de forma orgânica com o *vaudeville* e os salões de curiosidades (*curio halls*) que “exibiam coisas como mulheres barbadas, anões, bichos de duas cabeças e outras aberrações”, elementos que inicialmente integraram o dispositivo cinematográfico:

a projeção do filme era mais um elemento das “atrações anônimas, que se encaixavam facilmente nas mais diferentes programações”.<sup>4</sup>

Adhemar Gonzaga e Paulo Emílio Sales Gomes confirmam a semelhança com o contexto norte-americano quando, a partir do início de 1897, no Rio de Janeiro e em São Paulo, o cinema se integrou ao show dos animadores da época:

(...) os prestidigitadores acrescentaram o cinema aos seus números e torna-se frequente a presença das fitinhas curtas (sic) de então no programa dos teatros de variedades e dos cafés-concertos. A nova invenção é manipulada por artistas ambulantes, em geral estrangeiros, dotados de algum conhecimento mecânico.<sup>5</sup>

Na “reportagem cronológica” de Vicente de Paula Araújo, sobre a primeira época do cinema no Rio de Janeiro,<sup>6</sup> a chamada “Bela Época” (1898-1912), também são encontradas referências entre o museu e o cinematógrafo, mesmo com considerável distância em relação ao modelo massivo de entretenimento que se formava nos Estados Unidos: o contexto brasileiro era ainda pós-imperial e há apenas uma década o país se afastara do modo de produção escravocrata.

No Rio de Janeiro, então capital da jovem república, um famoso empresário de diversões da época, Dr. Cunha Sales, foi “inventor do museu de cera denominado Pantheon Ceroplástico (patente nº 1880), uma espécie de ‘parente pobre’ do Museu [de cera] Grevin, de Paris”.<sup>7</sup>

Cunha Sales, figura popular e também polêmica do mundo das diversões do Rio de Janeiro, também teria sido responsável pela primeira filmagem no Brasil, possivelmente ocorrida em 1897<sup>8</sup> – dado esse que poderia alterar sensivelmente a historiografia até então difundidas sobre as origens do filme brasileiro, cujo marco seria o ano de 1898 com filmagens realizadas por Afonso Segreto.

Ao que parece, o museu de cera ou o salão de novidades funcionava como uma antessala para as exposições das “atualidades” ou “vistas animadas”, como eram chamados os proto-documentários sobre acontecimentos da época — como informa Vicente de Paula Araújo, a partir de uma notícia de jornal publicada em 29 de junho de 1900.

O empresário Pascoal Segreto, em seu Salão Paris no Rio (primeira sala de cinema fixa no país, aberta em 1897), exibia “tudo o que há de mais recente e mais moderno no gênero de bonecos animados, de maquinismos distribuidores de brindes, de *bibelots* excêntricos”, adquiridos em Paris e expostos no Salão. “Quem comprar, pois, entrada para o animatógrafo poderá ver não só as novas vistas, mas também todas essas outras belas novidades”.<sup>9</sup>

Já em 29 de março de 1903, um anúncio de jornal convidava a população para a inauguração do Museu Segreto, que passaria a ocupar o espaço na Rua do Ouvidor nº 141, mas, desta vez, desvinculado do animatógrafo. Naquele mesmo ano, “No dia 26 de setembro, o Salão Paris no Rio inaugurava o Pantheon Ceroplástico, com 28 trabalhos de cera”.<sup>10</sup>

Em outro momento na imprensa carioca no jornal *Gazeta de Notícias* de 27 de janeiro de 1907, “O Grande Cinematógrafo Parisiense anunciava que ‘na vitrine estará exposto desde hoje, o mais aperfeiçoado e belíssimo aparelho falante, conjugado com eletricidade e que obteve medalha de ouro na Exposição de Paris de 1907’”.<sup>11</sup>

No contexto das diversões da *Bela Época* carioca, que ia do jogo do bicho a ilusionistas e lutas entre mulheres, a instituição museu parece ainda não ter um conceito claro na vida social, mesmo que a historiografia aponte aquele século como “a era dos museus brasileiros”.<sup>12</sup>

Contudo, as apresentações de objetos, que podiam ser artísticos ou não, ou a exibição de coleções temáticas sem preocupações museológicas, e mesmo a exibição de animais, já estavam associadas a um conceito amplo de “exposição”.

## João do Rio: tudo à mostra na Exposição Nacional de 1908

Exemplos dos diferentes usos do termo “exposição” estão em textos de João do Rio, reunidos em *Cinematógrafo: crônicas cariocas* (1909).<sup>13</sup> Pelo título e pela própria dinâmica dos textos, percebe-se o reflexo da experiência cultural que o cinema injetara na capital fluminense no início do século XX.

Na crônica “Uma exposição”, publicada com o título “Na exposição Latour” em 24 de maio de 1908, no *A Notícia*,<sup>14</sup> João do Rio visita uma exposição do pintor Eugênio Latour (1874-1942). Em um espaço frequentado tanto pela comunidade científica quanto por outros extratos sociais<sup>15</sup>, João do Rio posiciona-se diante da experiência moderna:

É prazer e grande, poder dizer com razão bem dos contemporâneos. Um homem contente com a sua época torna-se, naturalmente, contente consigo mesmo. E nada mais agradável do que, em vez de suspirar recordando o passado, exclamar cheio de alegria: – ah! Incomparável tempo o nosso de atividade e de talento!<sup>16</sup>

Em outras crônicas, o termo “exposição” muda de contexto e passa a referenciar o período da Exposição Nacional de 1908, como aparece descrita em “O milagre da mocidade”:

Na cidade luminosa, diante de uma população de 8.500 expositores, vendo riquezas que nenhum país tem e todas as indústrias imagináveis, representação de 18 regiões nossas, tendo S. Paulo à frente, como maior expositor, o estrangeiro touriste verifica que isto é um país onde há a fibra do próximo domínio de grande potência.<sup>17</sup>

A Exposição Nacional, que teve lugar no Rio, entre os dias 11 de agosto e 15 de novembro de 1908, foi o primeiro grande evento da república brasileira com o intuito de dar a ver à população da capital, a imprensa e a países europeus, a produção industrial brasileira – ainda insipiente em um contexto econômico predominantemente agrícola.

Construída como uma cidade, a “Cidade da Maravilha”, aos moldes das exposições universais do século XIX, o público tinha a chance de conhecer e consumir produtos das regiões brasileiras, e também de Portugal.

Além do acesso a produtos e serviços, atividades culturais completavam o quadro universalizante, “porque as exposições são grandes cursos de educação universal”.<sup>18</sup> O país também se expandia culturalmente naquele início de século e o cinema estava ali incluído, tendo o cinematógrafo lugar certo ao lado do teatro e da patinação na Exposição Nacional de 1908.

Após os atos cerimoniosos de abertura da exposição, ao cair da noite, “parecia que a cidade inteira havia se deslocado para a Praia Vermelha”, como conta o cronista Charles Julius Dunlop:

Às 10 horas começaram os fogos de artifício. Dezenas de foguetes subiram de um jato, iniciando-se então a queima dos fogos de maravilhoso efeito (...). Causou também grande sucesso o cinematógrafo montado por Paschoal Segreto, que passou uma fita de vista geral da cidade do Rio de Janeiro, tirada do alto do Pão de Açúcar, pelo arrojado “operador-foto-cinematográfico” Emílio Guimarães.<sup>19</sup>

João do Rio sintetiza, sempre com fina ironia, certo estado de espírito quanto às diversões do momento na crônica “O bairrismo”:

— Ah! Vocês vêm à Exposição porque é um ponto da moda, ver as crianças a tentar rir com os tristes divertimentos do Paschoal Segreto, jantar ou five-o-clockar no Pão de Açúcar, assistir à representação teatral ou à estupidificação do café cantante no Teatro de Variedades.<sup>20</sup>

Mas as artes tradicionais não estavam de todo fora da exposição: Portugal, o único país estrangeiro convidado, trouxe cerca de 200 telas, segundo o cronista, garantindo assim a permanência de um “sentimento de beleza” no mundo:

A Exposição veio dar ao Brasil a amostra do renascimento das artes em Portugal, e foi bom que começasse delicadamente por essa cerimônia de vernissage do pavilhão anexo da terra de Affonso Henriques. Portugal tem dois pavilhões. No inaugurado ontem, estão na sua maioria obras de arte – de arte chamada nobre e de artes aplicadas. São quatro *halls* imensos e duas salas cheias de quadros, de azulejos, de objetos artísticos, decoradas e arranjadas com um sentimento de gosto, de luxo e de arte (...) verdadeiramente admiráveis.<sup>21</sup>

Conta Maria Eliza Linhares Borges ao analisar aspectos do certame na imprensa carioca:

Simultaneamente, os leitores cariocas acompanhavam as notícias sobre os almoços e *five o'clock tea*, onde as elites se congratulavam, fechavam negócios e acordos políticos. Nessas ocasiões, a rotina do espetáculo, já incorporada pelos visitantes, levava-os a engrossar a multidão que se via e aplaudia as rajadas de canhões, batalhas de flores, desfile de carros; fogos de artifício e competia por espaço nas “singelas salas” de apresentação de operetas e filmes sobre as riquezas regionais, exibidos no cinematógrafo da exposição.<sup>22</sup>

A autora também percebe a apropriação do termo “exposição” pelo comércio carioca nos anúncios publicados nos jornais: “À medida que se aproximava a data da inauguração da Exposição Nacional, o termo *exposição* se afirmava como chamariz para os leitores, isto é, encabeçava a propaganda de inúmeros anúncios do comércio da capital federal”.

O termo “exposição” neste instante da história brasileira é apropriado e ressignificado: é uma vitrine dos progressos artísticos, científicos e tecnológicos em um país em processo de transição.

Em duas situações, de forma metafórica nos textos de João do Rio e nas filmagens e exposições durante o evento nacional, as ideias de cinema e exposição integram um novo processo de percepção da vida no alvorecer de um novo século, associado principalmente a novidade do consumo de imagens, ao inesperado especular – elementos próprios da exacerbação do sentido da visão que nos indica à formação de uma sociedade de “acumulação de espetáculos”.<sup>23</sup>

Vicente de Paula Araujo conta que todos os cinematografistas cariocas compareceram à abertura da Exposição Nacional, tendo sido realizados e

exibidos nos cinemas do Rio pelo menos duas fitas diferentes: *A inauguração da Exposição Nacional de 1908* e *O curso de carruagens na Exposição*.

Mas nem tudo deu certo para o cinema: uma notícia de jornal revela que o Pavilhão do Cinema Brasileiro, de Afonso Segreto, foi destruído por um incêndio no dia 22 de setembro – menos de um mês após sua abertura em 29 de agosto.<sup>24</sup>

Na produção que caracterizou o período, como as atualidades filmadas pela empresa Pathé Frères, as “fitas panorâmicas” e filmes sobre “aspectos pitorescos” do Rio de Janeiro, nosso interesse tem sido, além de perceber as relações entre os campos museal e cinematográfico, detectar alguma possível referência no texto fílmico aos museus brasileiros já no período da Bela Época.

Mas a falta de acesso às fontes primárias em relação do primeiro cinema brasileiro faz da historiografia o único caminho. Os primeiros filmes já não existem devido a questões de segurança e preservação audiovisual – o fogo foi por décadas o grande inimigo do nosso cinema.

Será Edgar Roquette Pinto (1884-1954), trabalhando desde 1906 como professor assistente do Museu Nacional, no Rio de Janeiro, nossa mais antiga instituição museológica, que contribuiu para uma primeira convergência entre cinema e museu.

Esse é o marco do levantamento organizado por Rudá Andrade, que se propõe a traçar, pelo encadeamento cronológico, as origens da cultura cinematográfica no Brasil a partir de 1910.<sup>25</sup>

Foi no Museu Nacional, no Rio, que o médico, professor, antropólogo e etnólogo Roquette Pinto iniciou uma filmoteca científica, com foco em História Natural, cujo papel estava mais próximo da educação do que da preservação — a preocupação com a memória audiovisual só viria a se conformar com a criação das cinematecas a partir dos anos 1940.

Em 1912, ao juntar-se ao Marechal Candido Rondon (1865-1958) em uma expedição pelo Mato Grosso, cujo intuito era estudar algumas etnias indígenas, o pesquisador filma os índios e seus rituais. Como explica Rosana Catelli: “Posteriormente esses materiais coletados, assim como aqueles que Rondon vinha recolhendo de suas expedições, foram transformados em peças de estudo e em objetos de exposições do Museu Nacional”.<sup>26</sup>

O ciclo cinematográfico da Bela Época se esgota, segundo a historiografia clássica do cinema brasileiro, com a entrada do filme estrangeiro de forma massiva, a partir de 1911,<sup>27</sup> que vai fragilizar toda a cadeia produtiva ainda em formação.

Para a segunda época (a partir de 1912), a produção, grosso modo, se restringe aos cinejornais, como conta Carlos Roberto de Souza:

Nesse período, o filme brasileiro reduz-se aos jornais de atualidades. Alberto e Paulino Botelho são dos poucos que teimam em continuar. Iniciam a confecção do ‘Cine Jornal Brasil’ e filmam para o Pathé Jornal, realizando de vez em quando um documentário (...).<sup>28</sup>

Os cinejornais, assim como documentários de teor educativo, filmes etnográficos e científicos mostraram-se longevos na produção de cinema brasileiro, tendo inclusive papel relevante na divulgação da imagem dos museus brasileiros durante várias décadas.

Esse é o início de uma história que conta com muitos capítulos: o cinema não mais se distanciará do museu, seja enquanto exibição, ferramenta educativa ou “personagem” em grande número de produções audiovisuais brasileiras que ainda aguardam o interesse dos pesquisadores.

## Cinema, museu e a pesquisa interdisciplinar

Parte da inspiração deste trabalho tem bases na reflexão de Jean-Claude Bernardet sobre a historiografia clássica do cinema brasileiro,<sup>29</sup> em especial a primeira época de produção de filmes no país. Seu intuito é “desmontar” mitos e reabrir o debate sobre o que e como estudar o cinema brasileiro.

O autor expõe novas abordagens para a pesquisa e o ensino do cinema de forma interdisciplinar, confrontando a historiografia clássica - como explica Eduardo Cañizal na apresentação da obra:

Torna-se indispensável, se queremos introduzir mudanças na concepção historiográfica, transcender as informações referentes à estrita produção cinematográfica e dedicar especial atenção à complexidade das atividades interdisciplinares. Dessa maneira será possível reformular os problemas decorrentes das ideias de recorte e contexto.<sup>30</sup>

Bernardet acredita que uma “crítica sistemática” em relação à historiografia do cinema brasileiro pode contribuir para uma renovação do nosso discurso histórico, da mesma forma em que as articulações, que entendo aqui como possibilidades interdisciplinares, podem alterar rumos.

O cinema brasileiro, que entre altos e baixos integra-se ao contexto histórico global desde o final do século XIX, gera interesse de pesquisadores em diversos campos do conhecimento – na História e Comunicação, mas também na Economia<sup>31</sup> e Ciências<sup>32</sup>.

E com a área da Museologia, que relação poderia se dar? Tendo pesquisado anteriormente a relação do cinema com outros textos, em especial a literatura<sup>33</sup>, uma impressão até então pouco nítida começa a ganhar contornos: a escassez de estudos que abordem as relações entre cinema e museu.

Como se deu no Brasil a apropriação pela experiência cinematográfica, desde seus primórdios, do conceito de museu, seu contemporâneo? Quando, como e quais foram as visões difundidas sobre os museus e como se deu a recepção disso em uma sociedade em processo inicial de espetacularização? Essas são perguntas que vêm à tona a partir de uma primeira incursão no espaço em que cinema e museu se entrecruzam.

No campo da Museologia, a abertura para uma pluralidade de olhares parece existir. Destaco aqui os caminhos para as pesquisas interdisciplinares propostos por Mário Chagas. Ao abordar a pesquisa museológica esclarece: “Um museu, seja ele qual for, só pode ser produzido e reconhecido como tal, quando está inserido numa codificação social compartilhada, quando faz parte de uma experiência comum”.<sup>34</sup>

A busca dessa “experiência comum” abre desde logo perspectivas multidisciplinares. Chagas introduz ainda o conceito da “imaginação museal”, que deve ser compreendida como uma capacidade humana intrínseca de trabalhar a partir da linguagem de objetos, das imagens, das formas e das coisas.

Ao abordar o museu como campo de pesquisa, o autor aponta o papel essencial da pesquisa transdisciplinar para ampliar o entendimento do “fenômeno museu”. O autor considera normal o interesse de pesquisadores que, mesmo de áreas diferentes do conhecimento, dedicam-se a compreender o “fenômeno museu”. Chagas aponta um campo aberto para a pesquisa para além dos conceitos de Museologia, abrindo espaço para interfaces que transcendem a definição do que seria o objeto de estudo da museologia. As fronteiras porosas no campo conceitual da museologia são reforçadas por Tereza Scheiner, que entende os saberes mais como processos do que verdades instituídas.<sup>35</sup>

A busca por uma “linguagem museológica” esbarraria, contudo, no objeto, tendo em vista que “o método dito ‘museológico’ é, sobretudo,

voltado para o objeto enquanto referência da cultura do Homem e não para o Museu em si mesmo”. E indica que a solução de dilemas relacionados a uma Teoria Museológica pode advir da reunião de tendências distintas.

Scheiner indica algumas linhas atuais de pesquisa em museologia, muitas em interface com outras áreas do conhecimento.<sup>36</sup> Dentre elas, destaco Museu e Criação e Museu e Comunicação.

A primeira pelo entendimento de que o museu, enquanto processo, mantém-se como “obra aberta”, espaço relacional - características também muito próximas do espetáculo estético-sensorial que é o cinema.

A segunda incluiria diretamente o cinema, mesmo que não citado nominalmente, pelas “interfaces entre o Museu e as estruturas mediáticas”.

Contudo, a própria definição de comunicação no espectro dos museus é ampla, por envolver também processos de ordem da pesquisa (divulgação) e acesso a objetos (exposição) - o que vai pedir um esclarecimento mais qualificado<sup>37</sup> em outro momento.

Por agora, o objetivo deste artigo foi mostrar, em ponto pequeno, as possíveis interfaces entre os campos cinematográficos e museológicos, indo além das relações que, tradicionalmente, têm se dado no âmbito dos relatos de experiências e das pesquisas culturais.

## Notas

- 1 “Nas obras cinematográficas, a reprodutibilidade técnica do produto não é, como no caso da literatura ou da pintura, uma condição externa para sua difusão maciça. A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção”. BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução”. In: GRÜNNEWALD, José Lino (Org. e Trad.). *A ideia do cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969, 152 p.
- 2 COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005, p. 29.
- 3 “Temos hoje exatamente o mesmo dispositivo que os irmãos Lumière utilizaram. As pessoas saem de suas casas para ir ao cinema, pagam o ingresso, entram numa sala escura, sentam-se numa cadeira, há um aparelho que projeta o filme na tela em frente. Desde o fim do século XIX até hoje, o cinema é isso”. LINS, Consuelo e FRAGA, Isabela. “O cinema vai ao museu: entrevista com Philippe Dubois”. *Revista Ciência Hoje: suplemento trimestral*. Setembro 2012.
- 4 COSTA, Flávia Cesarino. Op.cit., p. 40-43.
- 5 GONZAGA, Adhemar e GOMES, Paulo Emilio Sales. *70 anos de cinema brasileiro*. São Paulo: Editora Expressão e Cultura, 1966, p. 15.
- 6 ARAÚJO, Vicente de Paula. *A Bela Época do cinema brasileiro*. São Paulo: Perspectiva, 1976. 419p.
- 7 Idem, p. 66.

- 8 Ver SOUZA, José Inácio de Melo. “Descoberto o primeiro filme brasileiro”. *Dossiê Cinema Brasileiro*. São Paulo: Revista USP, nº 19, set.-nov./1993, p. 170-173.
- 9 ARAÚJO, Vicente de Paula. *Op.cit.*, p. 123.
- 10 *Idem*, p. 155.
- 11 ARAÚJO, Vicente de Paula. *Op.cit.*, p. 238.
- 12 Ana Maria Alves Machado ao olhar para a história da criação dos museus brasileiros, cita algumas importantes instituições criadas no período, como o Museu Nacional e o Museu Paulista, para reforçar o apogeu dos museus no século XIX no Brasil, como reflexo da importação de um modelo europeu. Ver MACHADO, Ana Maria Alves. “Cultura, ciência e política: olhares sobre a história da criação dos museus no Brasil”. In: FIGUEIREDO, Betânia G. e VIDAL, Diana G. (orgs). *Museus: dos gabinetes de curiosidades à museologia moderna*. Belo Horizonte: Argumentum, 2010, p.137-149.
- 13 RIO, João do. *Cinematógrafo: crônicas cariocas*. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Letras, 2009.
- 14 Segundo pesquisa de Aline da Silva Novaes, de onde extrai a informação cronológica, “a mudança de suporte material – do jornal para o livro – altera os seus significados”. Um exemplo dessa reorganização já aparece no título da crônica quando publicada e o que foi escolhido para o livro. NOVAES, Aline da Silva. *Os cinematographos de João do Rio: a crônica-reportagem e a cinematografia das letras*. Dissertação de mestrado em Comunicação Social. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2009, 124 p.
- 15 Helga Possas esclarece que, mesmo sem a existência de dados e estudos, é possível inferir que o público frequentador dos museus brasileiros ainda no século XIX “(. . .) não era formado apenas por cientistas e interessados diretamente na atividade científica devido ao seu número expressivo”. O “número expressivo” refere-se aos 40 mil visitantes recebidos pelo Museu Paulista em 1895 – época em que São Paulo possuía 130 mil habitantes. POSSAS, Helga Cristina Gonçalves. “Classificar e ordenar: os gabinetes de curiosidades e a História Natural. In: FIGUEIREDO, Betânia G. e VIDAL, Diana G. (Orgs). *Op.cit.*, p.151-162.
- 16 RIO, João do. *Op.cit.*, p. 133.
- 17 *Idem*, p. 203.
- 18 *Idem*, p. 240.
- 19 DUNLOP, Charles Julius. *Rio Antigo*. Rio de Janeiro: Editora Rio Antigo, 1963, p. 74.
- 20 RIO, João do. *Op.cit.*, p. 258.
- 21 *Idem*, p. 258.
- 22 BORGES, Maria Eliza Linhares. “A Exposição Nacional de 1908 e a produção da identidade nacional brasileira”. In: *Anais do Museu Histórico Nacional*, v. 40. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2008, p. 73-93.
- 23 EL HAJJI, Mohammed; OLIVEIRA, Israel de. “Sociedade do espetáculo, consumo e prática museológica”. In: GRANATO, Marcus et alli (Orgs). *O caráter político dos museus*. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e Ciências Afins, 2010, p. 54.
- 24 ARAUJO, Vicente de Paula. *Op.cit.*, p.263-264.
- 25 O autor diz que Roquette-Pinto tornou-se diretor do Museu Nacional em 1910. O correto seria dizer que naquele ano o pesquisador, sendo ainda professor, deu início à cinemateca do museu. Ver ANDRADE, Rudá (Org). *Cronologia da cultura cinematográfica no Brasil. Cadernos da Cinemateca 1*. São Paulo: Fundação Cinemateca Brasileira, 1962. Em pesquisa mais recente, Rosana Catelli esclarece: “Roquette-

-Pinto havia sido também, a partir de 1906, professor do Museu Nacional e, em 1926, assumiu a direção desta mesma instituição do Rio de Janeiro". CATELLI, Rosana Elisa. "Roquette-Pinto e a comunicação: registro, visualização e internalização da cultura". *Revista Brasileira de História da Mídia*, v. 2, nº 1. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, jan. 2013/jun. .2013, p. 145-155.

- 26 CATELLI, Rosana. Op.cit., p. 146.
- 27 "Em fevereiro de 1911 chegava ao Brasil uma embaixada de capitalistas norte-americanos com a missão de auscultar os nossos mercados e verificar suas possibilidades quanto ao emprego de capital". SOUZA, Carlos Roberto de. *A fascinante aventura do cinema brasileiro*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 1981, p. 18.
- 28 Op. cit. p. 20
- 29 BERNARDET, Jean-Claude. *Historiografia clássica do cinema brasileiro: metodologia e pedagogia*. São Paulo: Annablume, 2ª ed., 2008.
- 30 Ibid., p. 13
- 31 Destaco a pesquisa de Julio Lucchesi Moraes, que em seu trabalho de doutoramento estuda, a partir de recorte, a história econômica do cinema brasileiro. Ver MORAES, Julio Lucchesi. "Notas para uma história econômica do cinema brasileiro: o caso da firma MarcFerrez & Filhos (1907-1917)". *Revista da Cinemateca Brasileira*. São Paulo: julho de 2013, nº 2, p. 25-39. Disponível em <http://www.cinemateca.gov.br/revista/>. Acesso em: 20 de maio de 2017.
- 32 Refiro-me aqui à publicação *História da Ciência no Cinema 2*, coletânea de artigos que se propõe a apresentar "(...) uma amostragem das possibilidades de estudos na área da História da Ciência. Além dos 12 filmes abordados aqui, há mais de uma centena de filmes comerciais que tratam da história da ciência". OLIVEIRA, Bernardo Jefferson de (Org.). *História da ciência no cinema 2*. Brasília: Capes, Belo Horizonte: Argumentum, 2009.
- 33 DANTAS, Geyzon Bezerra. *De O matador a O homem do ano: civilização e barbárie nos (des)caminhos da adaptação da literatura para o cinema brasileiro* (Dissertação de mestrado em Letras). São Paulo: Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) / Universidade Federal da Paraíba, 2007, 178 p. Disponível em < [http://www.cchla.ufpb.br/ppgl/wp-content/uploads/2012/11/images\\_Zonda.pdf](http://www.cchla.ufpb.br/ppgl/wp-content/uploads/2012/11/images_Zonda.pdf) >.
- 34 CHAGAS, Mário. Pesquisa museológica. In: GRANATO, Marcus; SANTOS, Cláudia Penha dos (Orgs). *Museus instituições de pesquisa*. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e Ciências Afins, 2005, p. 57.
- 35 SCHEINER, Tereza Cristina. "Museologia e pesquisa: perspectivas na atualidade". In: GRANATO, Marcus e SANTOS, Cláudia Penha dos (Orgs). Ibid., p. 85-100.
- 36 As seis linhas de pesquisa indicadas por Tereza Scheiner são: Museu e Real, Museu e Sociedade, Museu e Informação, Museu e Criação, Museu e Patrimônio e Museu e Comunicação. Op. cit., p. 96-98.
- 37 Ver o verbete "Comunicação" em DESVALLÉES e André; MAIRESSE, François (Eds.). *Conceitos-chave em Museologia*. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus; Pinacoteca do Estado de São Paulo; Secretaria de Estado da Cultura, 2013.



# Museu, objeto e o digital no ensino de História

Marta Cristina Soares Dile Robalinho\*

Recebido em: 28/06/2017  
Aprovado em: 13/11/2017

---

\* Graduada em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e em Educação Artística com Licenciatura em História da Arte pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Possui Pós Graduação Lato Sensu em História do Brasil Pós 30 pela Universidade Federal Fluminense e mestrado profissional em História pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Email: martadile@hotmail.com.

## Resumo

O artigo versa sobre como podemos pensar o ensino de História a partir da leitura de objetos museais através do digital. A pesquisa foi realizada com objetos pertencentes ao século XIX na exposição do Museu da República, no Rio de Janeiro, e com alunos do Ensino Fundamental II de uma escola pública. O recorte dos objetos se deu naqueles pertencentes ao barão de Nova Friburgo e sua família, portanto relacionados ao período imperial. Os alunos participaram da análise e leitura desses objetos proporcionando uma aproximação entre o saber do museu e o saber da sala de aula. Em todo o processo estivemos atentos às falas e ideias dos alunos. A partir desse exercício tivemos subsídios para a elaboração do roteiro do aplicativo para *smartphone* e *tablet*.

## Palavras-chave

Ensino de História; Museu; Ensino fundamental; Museu da República; Aplicativos digitais

## Abstract

The article deals with how we can think of Teaching History from the reading of museum objects through digital. The research was carried out with objects belonging to the 19th century of the exhibition of the Museu da República, in Rio de Janeiro, and with students of Elementary School II of a public school. The objects selection occurred in those belonging to the Baron of Nova Friburgo and his family, therefore related to the Imperial period. The students participated in the analysis and reading of these objects, providing an approximation between the knowledge of the museum and the knowledge of the classroom. Throughout the process we were attentive to students' speeches and ideas. From this exercise we had subsidies for the drafting of the application script for *smartphone* and *tablet*.

## Keywords

History teaching; Museum; Elementary school; Museu da República; Digital app

O presente artigo procurou pensar o ensino de História em qualquer lugar que ele se realize: na sala de aula, como comumente acontece, dentro de um espaço musealizado, ou mesmo, no espaço digital, como ocorrem em aplicativos para *smartphones* ou *tablets*. Partimos do lugar-museu, pois o entendemos como um terreno rico e pleno de oportunidades para professores e alunos realizarem o processo de ensino-aprendizagem. Procuramos em todo o processo adensar o conhecimento da sala de aula ao conhecimento do museu. Desse modo, os alunos que participaram da pesquisa que resultou numa dissertação de mestrado,<sup>1</sup> e agora pode ser conhecida neste artigo, puderam trilhar o conhecimento no espaço museológico também. Para além da relação museu-escola-aprendizagem, procuramos refletir sobre o papel das mídias digitais nesses espaços museológicos, a partir de um trabalho elaborado com objetos musealizados e expostos, e a ideia de um aplicativo<sup>2</sup> para celular ou *tablet* em que se priorizasse não o lúdico apenas, mas a leitura e pesquisa desses objetos. Pensarmos o museu, o ensino de História e o digital como integrados às descobertas possíveis que podemos realizar quando tratamos de mergulhar em patrimônios.

O museu escolhido foi o Museu da República,<sup>3</sup> nosso velho conhecido, tanto pessoalmente como profissionalmente, pois já estivemos nele inúmeras vezes com turmas de alunos do ensino fundamental e médio. E foi através dessa intimidade, e por gostar de visitá-lo, que percebemos o quanto o período imperial está presente naquele espaço, mas, ao mesmo tempo, isto não é evidenciado pelo museu e por nós, professores, que em geral, marcamos uma visita para falar da República. Sabemos que o museu foi criado para representar a República, mas como ele está numa casa do Império e tem muitos objetos desta temporalidade, inclusive seu jardim, um dos espaços mais visitados, data deste período, entendemos que é importante trazer isso à tona de forma mais

clara e reflexiva para nossos alunos. Essa é uma questão aberta que necessita ser melhor problematizada, ou seja, pela qual a maneira por que outras temporalidades, para além do século XX e da República, estão expostas no museu.

Para nós, a retirada do Império do segundo plano em que se encontra no Museu da República pode colaborar pra evidenciar esse período da História do Brasil e fazer com que nossos alunos percebam que os museus vivem de suas escolhas, suas demandas, seus discursos de poder.

Outra razão importante a ser destacada neste artigo é a forma como construímos os saberes sobre o século XIX através dos objetos e o dos patrimônios edificados. Isso nos levou a pensar os patrimônios, sejam eles a casa do barão, o jardim, ou os objetos da exposição que estão ali desde que a família se mudou para o palácio. Nossa proposição voltou-se para a vida social desses objetos e a relação deles com os sujeitos da sua própria temporalidade, para então explorar a relação deles com os sujeitos contemporâneos, tendo em vista que tais objetos são percebidos pelas lentes do tempo atual. Eles estão ali expostos no museu hoje para quem quiser, ou puder, vê-los.

A escolha de uma temporalidade tão distante da nossa realidade para pesquisarmos se deveu à tentativa de fazer uma provocação em nossos alunos: procurar encontrar através da observação, leitura e análises dos objetos do século XIX uma ligação com esse tempo. Percebemos que muitos adolescentes de hoje exercem um olhar para seu mundo e nada mais. Não estabelecem uma relação mais profunda com sua existência. Alguns se encontram desconectados do que ocorre no mundo atual e, apesar de estarem de todo modo conectados a algum dispositivo eletrônico não sabem utilizá-lo para refletir sobre si ou o mundo. E como provocá-los a ponto de oferecer-lhes aquilo de que tanto gostam, que é o mundo digital? A elaboração de um roteiro de aplicativo que une os objetos com suas histórias ao mundo digital atual foi entendida como uma forma de dizer para esse adolescente que existe uma ligação dele com o passado, que os museus são relevantes, que compreender uma exposição, mesmo que ela verse sobre um tempo muito distante do seu pode proporcionar uma reflexão sobre si mesmos e que isso não deve ser descartado. A ideia do aplicativo foi permitir ao aluno transitar entre o real e o virtual e entre o passado e o presente, construindo seus próprios saberes e novas narrativas. Costa<sup>4</sup> discute essa questão quando traz o pensamento

de Ferreira sobre a possibilidade de se “contar histórias através dos *games*, sendo autor e ator, simultaneamente”.

A educação em museus tem recebido uma grande contribuição de várias áreas do conhecimento nos últimos anos. Os museus, com sua missão de produzir conhecimento sobre aquilo que seus acervos oferecem, têm procurado dar ênfase à pesquisa, como já faziam, mas têm procurado problematizar todo esse conhecimento aliado à educação e ao digital. Por outro lado, percebemos que o ensino da História também tem procurado nos museus seu lugar na construção de práticas e saberes teóricos, que possibilitem um novo olhar para a aprendizagem. Guimarães<sup>5</sup> enfatiza que o ensino de História deveria ser um universo de pesquisa, aliando prática e teoria.

Vivenciamos na atualidade uma “síndrome de museus e de prática de colecionamento”, segundo o museólogo Mário Chagas.<sup>6</sup> Isso ocorreu a partir de uma preocupação com o tema da memória. É neste espaço constituído pela relação entre memória, patrimônio e narrativa que a educação patrimonial se insere com bastante força nos últimos anos no Brasil e no mundo. Existem múltiplas pesquisas sendo elaboradas nesse campo, por profissionais de múltiplas áreas do conhecimento.

É necessário apoiar o processo de rememoração, mas trabalhar com a ideia de que esse lembrar vem de escolhas feitas do presente para o passado, ou seja, de demandas sociais, culturais, educacionais. É fundamental esclarecermos que a memória, e toda essa carga que a envolve, tem sua relevância. A memória é muito importante na construção de identidades. Segundo Todorov,<sup>7</sup> a memória é necessária e precisamos lembrar. Mas o autor defende a ideia de que não tem que ser um “dever de memória”, ou seja, uma obrigação, termos que lembrar. Para ele, precisamos ter um “trabalho de memória” que reaviva as lembranças e faça com que o indivíduo queira construir o bem. Todorov fala de causas humanistas e que o combate ao mal tem que ser amplo. Não devemos nem sacralizar a memória nem banalizá-la. É interessante perceber como Todorov pensa quando trabalhamos com patrimônios. O museu é lugar de memória mas precisa propor o “trabalho” dessa memória. Professores também têm essa árdua tarefa. Não apenas ajudar a relembrar o passado ou expô-lo. É importante que se valorize falas que não foram ouvidas anteriormente, que se democratize ideias, que se combata a intolerância, seja ela do tipo

que for, que se acolha indivíduos e grupos. Museus podem proporcionar, mas nem sempre isso ocorre, a criação de referências para que se repare e se trabalhe questões das sociedades, que não puderam ser feitas em outros momentos. Pensar o patrimônio dessa maneira é poder dar voz àqueles que estiverem calados por muito tempo. O papel do educador é fundamental nesse ponto. Quando vamos ao museu, é importante que pensemos o que pretendemos “trabalhar” com nossos alunos.

O que seria então a palavra *patrimônio*? Segundo o historiador José Reginaldo Santos Gonçalves,<sup>8</sup> patrimônio está entre as palavras que usamos com mais frequência no cotidiano: patrimônios imobiliários, econômicos, arquitetônicos, históricos, artísticos, etnográficos, culturais, ecológicos, sem falar dos patrimônios intangíveis. O autor aponta para o caráter não apenas moderno da palavra patrimônio, mas também para uma presença milenar dessa ideia de patrimônio e até mesmo a ideia tribal sobre patrimônio, que não é a nossa.

Isso é fundamental porque nos coloca diante de um emblemático problema que surge nas idas com alunos aos museus: aquele patrimônio que está sendo visto, olhado, visitado, geralmente não é visto como nosso (professores) ou como deles (os alunos), e sim, encarado como algo de outra realidade, de outro patamar social, temporal, histórico. Sabemos que patrimônios podem representar outra época, outra classe social. Eles fazem parte da coletividade humana e falam sobre ela. A questão é: como trabalhar com essa percepção sem que os alunos recuem a ponto de não se sentirem parte daquele museu? Ou mesmo se nossos alunos não se sentem parte daquilo, como instigá-los a visitar esse museu? O museu é pensado para falar de um tempo específico, mas não podemos esquecer que aquele que o visita não pertence àquela temporalidade. É nessa interseção que queremos pensar o trabalho com os objetos do século XIX que estão nas exposições do Museu da República e traçar caminhos possíveis através do digital. Como fazer essa ponte entre temporalidades tão distantes utilizando os objetos e ambientes selecionados?

### **Breve histórico: da casa ao museu**

O Museu da República, também conhecido como Palácio do Catete ou Palácio das Águias, traz as marcas de diversas temporalidades. Inicialmente, foi

a residência do barão de Nova Friburgo e consagrou-se como um monumento de grande importância histórica, arquitetônica e artística. Foi símbolo do poder econômico da elite cafeicultora escravocrata do Brasil oitocentista. Em 1889, vinte anos após a morte do barão e de sua esposa, o palácio foi vendido à Companhia do Grande Hotel Internacional e, posteriormente, ao seu maior acionista, mas não chegou a ser transformado em um hotel. Em 1896, foi adquirido pelo governo federal para sediar a Presidência da República, tornando-se símbolo do poder político. Sofreu ampla reforma para receber os presidentes e seus familiares. Contou com o talento de importantes engenheiros e artistas, que se empenharam em aumentar a imponência do prédio, o que acentuaria o brilho dos acontecimentos políticos e sociais que ali teriam lugar. Até 21 de abril de 1960, data em que a capital federal foi transferida para Brasília, no governo do então presidente Juscelino Kubistchek, o Palácio do Catete foi palco de importantes acontecimentos históricos. Um dos mais significativos e de grande impacto nacional foi o suicídio de Getúlio Vargas, em 24 de agosto de 1954. Com o decreto presidencial de 08 de março de 1960, o Palácio do Catete passou então a ser organizado para abrigar o Museu da República. Nos interessa aqui a história dessa casa, de quem a fez e como seus objetos encontram-se atualmente musealizados e expostos no museu. Queremos trazer à tona o século XIX que existe entre as paredes do Museu da República.

Já tivemos oportunidade de pesquisar esses documentos no próprio arquivo do Museu da República. Nele, encontramos várias notas de compra e venda de materiais de obra, encomendas feitas à Europa e ordens de pagamento aos que estiveram envolvidos diretamente com o planejamento e a feitura do prédio. É interessante frisar que Mathias<sup>9</sup> enfatiza a larga utilização de mão de obra escrava, pedreiros e carpinteiros trazidos das fazendas de Cantagalo e de Friburgo.<sup>10</sup> Um chafariz também é mencionado pelo autor, tendo sido este colocado em frente ao palácio em 1854. Tempos depois, as iniciais “B.N.F.” teriam sido colocadas neste chafariz em homenagem ao barão; e, em 1896, ele teria sido removido para o interior do jardim do palácio. Uma menção interessante no texto do autor se refere aos descendentes do barão, que teriam alforriado seus escravos antes da lei de 13 de maio de 1888. Em troca, receberam do imperador D. Pedro II os títulos de conde de Nova Friburgo e conde de São Clemente.

A memória do barão de Nova Friburgo é trabalhada na exposição do Museu da República como um rico senhor do século XIX, que resolveu construir um palacete no Catete, região do Rio de Janeiro que era pouco habitada naquela época. As referências ao barão, na exposição, estão ligadas ao seu poder econômico e à sua vontade de construir uma casa à altura de um homem com suas posses. Existe menção aos escravos, mas ela se reduz a uma fotografia que se encontra em um painel logo na primeira sala do museu.<sup>11</sup> Pesquisamos sobre o barão e encontramos outras referências sobre ele e sua família em Almeida<sup>12</sup> e Folly.<sup>13</sup> Esses dois autores trabalham com o período imperial e, mais especificamente, com a vida do barão e sua trajetória. Almeida é menos preciso ao falar da escravidão em seu livro, mas percebemos em Folly uma pesquisa contundente quando este relata o número de escravos e a origem da riqueza do barão. O autor resgata a fala de Florentino, que afirma que os lucros do barão derivavam do tráfico.<sup>14</sup>

É importante entendermos como a memória da escravidão é colocada pelo museu. A escravidão trouxe muita riqueza para o barão de Nova Friburgo e é possível constatar tal fato no espaço que hoje é o Museu da República. Mesmo que a literatura sobre o barão ainda seja conflitante em relação aos trabalhadores que ergueram aquele palacete, como vimos acima, essa memória se encontra numa névoa que nos parece, muitas vezes, que a riqueza do barão veio de algum lugar etéreo. Elucidar isso para nosso aluno é proporcionar uma reflexão sobre o Brasil escravista – algo que é mencionado pelo museu de forma sutil. Mas por quê? Porque os apagamentos da memória estiveram na construção da República desde que a sede da presidência esteve naquele prédio e continuou com a musealização daquele espaço. O barão de Nova Friburgo não enriqueceu por acaso. Essas “memórias subterrâneas”<sup>15</sup> nos revelam meandros que ficaram ocultos na História e muitas vezes nos discursos dos museus. Cabe ao professor viabilizar formas de evidenciá-las. Ao ouvir essas vozes é possível fazer uma contraposição às memórias produzidas pelo Estado ou pela História oficial.

Segundo Mathias, “o Decreto nº 47.883 criou, no Museu Histórico Nacional, a Divisão de História da República e reservou-lhe a utilização do imóvel da rua do Catete”. O palácio sofreu adaptações para tornar-se museu. O imóvel foi tombado pela diretoria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional.

## Aprender com objetos museais

Apontaremos algumas escolhas teórico-metodológicas para pensar e trabalhar com os objetos musealizados das exposições do Museu da República, com nossos alunos do oitavo ano do Ensino Fundamental, que nos ajudaram a desenvolver a pesquisa biográfica dos objetos no setor de museologia do Museu da República. Demonstraremos como o trabalho com os objetos museais foi feito em sala de aula e os desdobramentos desse processo, com uma culminância dessa abordagem em uma visita ao Museu da República. Nessa etapa do trabalho pudemos observar alguns indícios de como os alunos dialogam com uma temporalidade distante deles e como pensam esses objetos. Por fim, fizemos um esforço, através de exercícios com os objetos, de pensar sobre o digital no ensino de História com e pelo patrimônio, culminando num roteiro, ou *story board*, com o passo a passo do aplicativo.

Mobilizamos alguns autores para pensarmos esses objetos. Após uma pesquisa minuciosa na reserva técnica do Museu da República e da escolha dos objetos que iríamos trabalhar e colocar no aplicativo, procuramos pensar esses objetos a partir de determinados teóricos do *design*, da História, da Antropologia e da Museologia. Percebemos que, na maior parte das vezes em que visitamos o museu, os objetos foram vistos sem serem percebidos. Eles estavam exercendo, como aponta Miller,<sup>16</sup> sua *humildade*. O argumento de Miller é que muitos objetos passam despercebidos, invisíveis, sem significação nenhuma ao nosso olhar. Ele utiliza o exemplo da moldura pensada por Gombrich para explicar a *humildade das coisas*. A presença da moldura é fundamental para entender o lugar daquela tela. Mas a moldura é invisível. O artefato moldura, por mais que seja um produto tecnológico, não tem mensagem para dar. Mas sem ela, a tela não é aparente. A moldura define o objeto artístico, mas, se a moldura não aparece, o objeto artístico também não aparece. Muitos objetos que estão no museu comportam-se como a moldura. São invisíveis, mas estão lá. O trabalho com objetos do museu é um caminho para tirá-los dessa moldura gombrichiniana e passarmos a vê-los na sua relação social. Os objetos têm valores e sentidos que lhes são atribuídos, mas também estão no jogo social. A relação é dialógica.

Utilizamos o olhar dialético proposto por Miller para trabalhar com os objetos do século XIX que estão nas exposições do Museu da República, mas que são efetivamente pertencentes ao Império. O objeto não deveria ser

pensado apenas a partir da sua função dentro do campo da cultura material. Olhar uma xícara do século XIX, pertencente à família do barão de Nova Friburgo, que compõe o acervo do Museu da República, pode ser um exercício interessante para compreendermos e entrarmos no mundo que a criou (sua temporalidade), o objetivo para que fora criado (o uso mais corriqueiro que é o de se beber alguma coisa), sem esquecer, obviamente, dos significados que aquela xícara deixa evidente na sua própria materialidade, na sua forma, no seu tamanho, na sua pintura. Além disso, a materialidade daquela xícara é mais que materialidade, pelo menos o que entendemos por material *strictu sensu*: o outro lado da sua materialidade é a sua imaterialidade.<sup>17</sup> Os objetos podem, também, através da sua materialidade, identificar grupos sociais, relações de prestígio, simbolizar um determinado tempo. Os *trecos*, denominação atribuída pelo citado autor a qualquer coisa em si, estão nas nossas vidas e nas que os museus lhes imputaram.

No caso do Museu da República, os objetos expostos exercem essa outra função. Deixaram de ter a função anterior à sua musealização. Mas, nem por isso não dialogam com seu visitante. Pelo contrário, escondem várias vidas em um só corpo. E essas vidas sociais desses objetos precisam dialogar com aqueles que estão ali para vê-los.

Nessa linha de pensamento outro autor surge para nos ajudar a pensar a biografia das coisas. Kopytoff<sup>18</sup> nos orienta a pensar a biografia de uma coisa ao fazer-nos as seguintes perguntas:

(...) quais são, sociologicamente, as possibilidades biográficas inerentes a esse “status”, e à época e à cultura, e como se concretizam essas possibilidades? De onde vem a coisa, e quem a fabricou? Qual foi sua carreira até aqui, e qual é a carreira que as pessoas consideram ideal para esse tipo de coisa? Quais são as “idades” ou as fases da “vida” reconhecidas de uma coisa, e quais são os mercados culturais pra elas? Como mudam os usos da coisa conforme ela fica mais velha, e o que lhe acontece quando a sua utilidade chega ao fim?<sup>19</sup>

Fazer essas perguntas aos objetos é tentar compreender os caminhos percorridos por eles. Como chegaram ao museu, como viveram antes, onde estiveram, quem os fez, quais os materiais que os constituíram? “Examinar as biografias das coisas pode dar grande realce a facetas que de outra forma seriam ignoradas”.<sup>20</sup> O autor discute essa questão do objeto estrangeiro explicando que a “adoção de objetos estrangeiros – e ideias estrangeiras – não

é a sua adoção, mas sim a maneira pela qual eles são culturalmente redefinidos e colocados em uso”.<sup>21</sup> Por exemplo, os objetos trazidos pelo barão de Nova Friburgo da Europa não eram feitos aqui no Brasil; além disso, havia a necessidade de importá-los de Paris, no caso, e de renomados artistas que tinham sua marca registrada. Como os objetos trazidos ou encomendados pelo barão foram redefinidos ao chegarem no seu destino final, em pleno século XIX, no Rio de Janeiro, mais precisamente no palacete da família?

Portanto, é interessante perceber os usos desses objetos trazidos pelo barão, para a construção e a decoração do seu palacete e compreender como esses objetos são ressignificados aqui no Brasil, por aqueles que os usam e por aqueles que os admiram. A casa do barão de Nova Friburgo recebe inúmeros comentários de visitantes do século XIX, da sua época, e de visitantes atuais que, ao observarem os objetos contidos nela e a própria arquitetura do prédio, ressaltam a beleza e a magnitude daquele palácio.

Mas, qual abordagem biográfica que quisemos fazer desses objetos que estão no Museu da República, pertencentes ao Império? Como trabalhar esses objetos com os nossos alunos para elucidar vestígios dessa outra temporalidade, o século XIX? Como levá-los ao digital sem descaracterizá-los, ou seja, sem apagar sua função museológica e ao mesmo tempo oferecer aos alunos uma nova forma de olhá-los e poder criar outras formas de aprender com eles?

Procuramos compreender os objetos que estão ligados ao Império, mas que, pela sua biografia, pudessem dialogar com nossos alunos. Nosso aluno é mais importante que qualquer objeto. É o olhar do nosso aluno que vai dizer como cada objeto se relaciona com ele. Nosso objetivo foi que entendessem esses caminhos e construíssem uma relação menos distanciada entre sujeito (nosso aluno) e o objeto.

Para tal, exercemos nosso papel de incentivador e orientador para que o adolescente buscasse as informações necessárias, os sentidos, os olhares para o passado através das suas próprias questões e curiosidades; que ele investigasse o objeto e o compreendesse nas diferentes temporalidades. Muitas histórias dos objetos apontados nessa pesquisa podem não ter uma relação direta com esse aluno, mas acreditamos que quando partimos do presente, do atual, tenhamos uma chance de incentivá-los a perguntar ao objeto aquilo que desejarem. A biografia cultural do objeto pressupõe perguntas ao

objeto. Quem faz as perguntas somos nós, os sujeitos. No nosso caso, quem perguntou foram os alunos, com um incentivo nosso.

Entendemos que o trabalho com a historicidade dos objetos poderá auxiliar na relação ensino-aprendizagem, proporcionando ao aluno ver o bem patrimonial de outras formas. Ramos entende que o:

(...) museu transforma-se em lugar onde o tempo é visto, não como reflexo, representação ou resgate do passado, mas como experiência de múltiplas sensações e reflexões que se constituem a partir dos objetos e sobretudo a partir do modo pelo qual os objetos estão dispostos. Ver o tempo não significa ver o passado, mas visualizar na materialidade do que é exibido a presença do tempo: pretérito, presente e futuro; futuro do pretérito e do presente; pretérito que foi, que está sendo, que poderia ter sido ou que ainda pode ser; futuro que já poderia ter sido...<sup>22</sup>

### **Pensar, inspirar, criar: exercícios feitos com objetos museais com os alunos para inspirar a criação do aplicativo**

Nesse momento do trabalho procuramos incentivar nossos alunos a se perceberem como protagonistas das suas ações e suas escolhas através das abordagens com os objetos do museu, para propiciar uma “inteligibilidade de mundo, passado e presente, razão de ser dessa disciplina”, utilizando as palavras de Monteiro.<sup>23</sup> A busca pela aproximação do objeto museal através de visitas ou mesmo apresentando-o em fotos e, a partir desse material, propor leituras sobre esses objetos, nos levou a refletir que os próprios alunos passaram a ter sua leitura sobre o objeto museal e a construir novos conhecimentos.

As primeiras perguntas feitas sobre esses objetos foram sobre a sua materialidade. Procuramos incentivar os alunos a responder o questionário o mais livremente possível, sem que tivessem a preocupação em acertar ou errar. A ideia era proporcionar um diálogo entre o sujeito e o objeto analisado. Perguntamos o que era aquele objeto, para que serviria e pedimos que descrevessem o objeto em todos os detalhes relacionados ao material, cor, dimensões. Em todos os questionários, os alunos procuraram descrever da melhor maneira possível os objetos e arriscavam sobre o material de que tinham sido feitos. Em seguida, perguntamos se o objeto era atual ou de uma outra época. Depois que os alunos passavam dessa etapa, pedimos que respondessem sobre se aquela materialidade, aquilo de que era feito o objeto,

poderia ser usado para confeccionar algum objeto atual. Muitos alunos enumeraram os materiais de que eram feitos os objetos.

Dentro dos questionamentos, procuramos saber se o objeto em análise parecia com algum objeto que eles já tinham visto e, se isso tivesse acontecido, que eles descrevessem esse outro objeto e a situação (contexto). A partir desse momento, perguntamos quem poderia ter sido o dono do objeto antes de ele entrar no museu e quais poderiam ter sido os motivos que levaram esses objetos a se tornar objetos de museu. Como nossos alunos não tinham nenhuma informação adicional além da foto do objeto, procuramos exercitar a capacidade de imaginação sobre cada objeto. Nas palavras de Ramos, “estudar a historicidade dos objetos pressupõe o exercício de poetizar a polifonia dos materiais”.<sup>24</sup> Essas respostas estimularam e aguçaram ideias sobre os objetos e salas. Acreditamos que tenham criado uma aproximação entre sujeito e objeto.

Nas perguntas seguintes procuramos entender se nosso aluno compreendia que as funções dos objetos mudaram através do tempo, desde seu nascimento até a chegada ao museu. Perguntamos a eles quais eram os sentidos das palavras “antiguidade”, “autenticidade”, “importância histórica”, “originalidade”, e se eles achavam que o objeto analisado se encaixava em alguma ou algumas dessas categorias.

Para finalizar, perguntamos o que eles achavam de estudar objetos. Se estudar os objetos museais os fazia pensar sobre o passado ou sobre o presente, ou sobre passado e presente. Se a biografia dos objetos poderia auxiliá-los a compreender outras épocas. E se eles se interessariam mais pelo estudo da História a partir do olhar voltado para objetos.

Procuramos nortear nossas análises a partir da contribuição de Ramos em relação ao objeto musealizado e dada a contribuição de Oliveira e Miranda sobre ensino de História e aprendizagem. Mas o que é ensinar História e como o aluno compreende o passado? Miranda enfatiza a necessidade de que aprender história não é apenas compreender o passado, mas “(...) compreender, historicamente, como e porque tal conhecimento foi produzido e como chegou até nós. Ou seja, deveríamos nos ater em analisar o conhecimento que temos de tal matéria e porque construímos determinado conhecimento e não outro”.<sup>25</sup>

Para essa autora, a aprendizagem do tempo é algo que se imbuí de uma dimensão cultural variável historicamente.<sup>26</sup> Como estamos numa sociedade

capitalista acabamos por olhar o passado com a visão que temos no presente. A escola faz isso o tempo todo, por trabalhar com uma concepção moderna do tempo, dando sentido valorativo, associando tudo ao progresso, passando valores da sociedade capitalista em que vivemos. A ideia de que, com o passar do tempo as coisas evoluem, melhoram e a qualidade e tecnologia trazem novos tempos é perceptível nas respostas dos alunos sobre o entendimento que tiveram dos objetos. Algumas respostas apontam para o fato de que “na outra época não há modernidade”.<sup>27</sup> Oliveira enfatiza em seu texto a ideia de passado não vivido, que ultrapassaria a memória individual.<sup>28</sup> Muitos alunos trouxeram essa ideia daquilo que não viveram temporalmente, mas viveram assistindo a um filme ou mesmo uma novela. Ao serem perguntados se já haviam visto algo parecido com aquele salão (Azul, Mourisco, Pompeano) responderam que sim, ao acompanharem novelas. Sabiam até dizer o que acontecia nesses salões. Esse tipo de conhecimento é muito rico e pode ser explorado pelo professor, pois, apesar de poder aparecer com deturpações, serve de rico material imaginativo para acessarmos o lado sensorial dos alunos. Esse lado imaginativo foi explorado nas respostas dos alunos que estavam relacionadas aos possíveis donos dos objetos analisados. Ao analisar um objeto, criamos um elo entre o sujeito e o objeto e é necessário que se possa falar tudo o que deseja sobre ele e com ele. O trabalho pedagógico com o objeto sugere a exploração das múltiplas relações entre o objeto e o sujeito. A historicidade está dada neste ponto. A relação se constrói e é aguçada a vontade de pesquisar, aprender, entender. É a percepção sobre o objeto e do objeto. É a admiração do objeto.

### **O patrimônio na palma da mão: transformando saberes**

A partir do trabalho que implementamos com os alunos, passamos para uma fase de elaborar o roteiro do aplicativo. Misturamos tecnologia virtual em um aplicativo-jogo onde os objetos do século XIX (da época do barão de Nova Friburgo), que fizeram parte da pesquisa exerceram seu papel de objetos museais, mas também estiveram em novas posições dentro das propostas pedagógicas solicitadas.

Segundo a historiadora Lucchesi,<sup>29</sup> “os adventos tecnológicos influenciam hábitos, comportamentos, padrões de consumo e relacionamento, modelos de trabalho e tem a ver com o modo como escrevemos a história”. A autora

reflete sobre como a história digital está por todos os lados na atualidade, em livros, sítios de museus, instituições culturais, muitas fontes disponibilizadas na internet, diversos projetos digitais. Além disso, investiga como as representações do passado estão ocorrendo na atualidade com o uso do digital. Diante de inúmeras mudanças na sociedade e na escola, como não pensar em nosso aluno a partir desse cenário?

Flávia Caimi<sup>30</sup> enfatiza uma lista de comportamentos dessa geração intitulada *homo zappiens*<sup>31</sup> para com a escola. Segundo a autora, eles reconhecem a escola como um dos interesses seus, como um lugar em que têm sua rede de amigos, encontros sociais e concedem ao professor algum tempo das suas vidas. Aprendem também por meio de jogos, de atividades de descoberta e investigação, de maneira colaborativa e criativa. Concordamos com a autora quando ela afirma que “o uso intensivo das tecnologias digitais teria influenciado o modo de pensar e o comportamento do *Homo zappiens*”.<sup>32</sup> Essa nova geração, que não nasceu mas formou-se<sup>33</sup>, necessita de entendimento por parte de seus professores. A maneira de lidar com eles precisa ser diferente da geração anterior. Não há como nos esquivarmos desse compromisso e desafio. Segundo Canclini,<sup>34</sup> a educação e a formação de leitores ainda estariam muito ligadas a um cenário pré-digital. O que o autor quis dizer com isso é que nos dias atuais ainda ocorre uma insistência em formar leitores de livros, esquecendo-se de tentar unir as linguagens como a indústria tem feito pra conseguir aumentar seu público, tanto com livros como nos cinemas, jogos, áudio livros. O que fica claro é que a educação, queremos dizer a educação escolar, ainda está dando seus primeiros passos quando a questão é lidar com o aluno *Homo zappiens*. Nesse sentido, nosso trabalho procura ver esse aluno como um leitor que é também um espectador e um internauta assíduo. Seus hábitos estão ligados ao seu tempo presente, que transforma suas demandas em algo ágil, rápido, direto, imediato, ligado ao Google, à plataformas educativas, aos jogos digitais, ao computador, ao celular, ao *tablet*, ao WhatsApp, ou seja, a outros espaços que não são os que nos formaram. Tempo e espaço para essa geração têm outras conotações, bem diferentes daquelas que nos constituíram: a velocidade dos acontecimentos de que tratamos no nosso dia a dia, a quantidade de informações que se acessa, tudo isso podendo acontecer em qualquer lugar do planeta. Com a internet, temos em mãos um conteúdo vasto do assunto que se quer saber. A questão que se coloca

à educação é: o que a geração *Homo sapiens* faz com esses conteúdos, com essas informações? Como o professor pode contribuir para que a distância entre informação e aprendizagem encurte?

Essas indagações nos fizeram pensar sobre como fica o ensino-aprendizagem da história nesse contexto? O que o professor de história pode fazer para promover a aprendizagem? Problematizar seria um bom verbo para usarmos nesta resposta. No produto que elaboramos, apresentamos os objetos através do contato visual com os alunos no museu, mas também resolvemos problematizá-los num suporte digital, com o cuidado de não serem usados de forma ilustrativa, recreativa e lúdica apenas. Os objetos foram fonte de investigação, de apropriação, de questionamento. Nos apropriamos da ideia de Caimi quando a autora diz que “(...) trata-se de tomá-los como objetos de investigação histórica para compreender as experiências das gerações que nos antecederam dialogando com as metodologias próprias do ofício dos historiadores e aproximando-as dos contextos escolares”.<sup>35</sup>

Os suportes tecnológicos podem ser entendidos para além do divertimento e como um meio de problematizar e apoiar o trabalho do professor. É preciso pensar o que queremos com a tecnologia digital. O ensino de História, aliado ao uso da tecnologia, pode permanecer o mesmo ensino que estamos criticando e repensando, se não nos propusermos a pensar sobre o sentido dessa aprendizagem junto com nossos alunos. O que nos faz refletir aqui é de que maneira o ato de aprender História pode ser diferente com o uso da tecnologia digital e como isso fará sentido para eles. Ao pensarmos nos objetivos que queremos alcançar com nossos alunos na leitura e no conhecimento desses objetos museais, em como eles irão fazer comparações, perguntas e pensar sobre os objetos, traçamos um caminho para o produto deste mestrado. Nas palavras de Caimi,

O uso por si só da tecnologia não garante um melhor ensino nem uma melhor aprendizagem. A internet, por exemplo, quando utilizada apenas como repositório de informações, favorece a aprendizagem tanto quanto o faziam as antigas enciclopédias escolares ou fazem os livros didáticos. Por outro lado, tratada no campo metodológico, pode oferecer excelentes oportunidades para o desenvolvimento da capacidade de comunicação, análise, resolução de problemas, gestão e avaliação de informações, entre outros.<sup>36</sup>

O nome do nosso aplicativo foi dado numa tentativa de chamar a atenção, não apenas de um adolescente, mas também de uma pessoa adulta que seja fã do filme *De volta para o futuro*, com a direção de Robert Zemeckis. Decidimos dar um título que chamasse a atenção de alguém que estivesse à procura de um aplicativo e que se interessasse por ele. Na primeira tela aparece o título *De volta pro passado: objetos do século XIX* e a imagem do Museu da República.

Esse roteiro de aplicativo teve como objetivo proporcionar ao aluno conhecimento sobre os objetos escolhidos nesta pesquisa, assim como os ambientes (salas do Museu da República e seu jardim), e incentivar uma interação entre sujeito e objeto. Além disso, o aplicativo, através dos objetos, levará o aluno a imaginar o século XIX, podendo conhecer não apenas os objetos, mas sua materialidade, suas histórias e os donos que esses objetos já tiveram em outra temporalidade. Dessa maneira, o aluno terá a possibilidade de transitar entre as temporalidades do museu: desde o momento em que foi o palácio do barão de Nova Friburgo, passando por sede da Presidência da República, até tornar-se o Museu da República. Através de *links*, o aluno poderá acessar outras informações para que seu conhecimento seja mais abrangente e poderá compartilhar em redes sociais aquilo que desejar. O aluno passará por alguns desafios ao longo do percurso, que serão propostos pelos objetos que estiver conhecendo. Os desafios estão ligados diretamente ao nosso estudo sobre os objetos e aos autores com os quais dialogamos. São propostas pedagógicas que deverão ser respondidas para que se desbloqueie a próxima etapa.

A ideia desse aplicativo é que tenha informações sobre os objetos, mas que também funcione como um jogo, um jogo do conhecimento, onde, ao acessar cada um dos objetos, o aluno acumule itens em uma sala vazia e que, após a conquista de todos os objetos, possa montar sua própria exposição e organizá-los de outra forma. Essa relação que o aluno poderá criar com os objetos vistos, e depois reorganizá-los de outra maneira, possibilitará uma autonomia maior. Além disso, também teremos a opção de o aluno tirar a foto de um objeto seu ou da sua casa e postar no aplicativo, explicando que objeto é e sua história. Assim, o mesmo poderá compartilhar na rede social Facebook seu conhecimento, algum comentário sobre o jogo e também a exposição montada. Poderá também intervir na exposição do

museu, recolocando os objetos vistos em uma outra sala que ache mais apropriada, podendo defender essa mudança. Mas isso só ocorrerá quando terminar o circuito todo.

Entendemos que tal exercício, além de ser um processo de conhecimento e pesquisa, trará ao aluno uma possibilidade de construir novos saberes, aprimorar sua imaginação, sua vontade de aprender e criar novas possibilidades para o conhecimento que os museus contêm. Isso poderá ocorrer tanto com um aluno que conheça esse museu, como para aquele que esteja muito distante dali. A ideia é que isso se multiplique e que, num momento seguinte, o próprio museu “alimente” o aplicativo, fazendo as atualizações, com novos objetos que podem ser escolhidos por tema, por temporalidade, enfim, da maneira que se desejar. Tais atualizações poderão estar interligadas com o setor de pesquisa do museu e com autores que o pesquem. Assim, o trabalho de muitos pesquisadores estará sendo visto e será acessível para adolescentes da Educação Básica e quem mais queira conhecer.

É importante esclarecer que o desenvolvimento de um *app* tornou-se inexequível por conta dos altos valores de produção. Procuramos desenvolver o roteiro,<sup>37</sup> as atividades e algumas telas de *designer*, com o objetivo de torná-lo um produto a partir da captação por meio das leis de incentivo culturais.

## NOTAS

- 1 DILE ROBALINHO, Marta Cristina Soares. *Os objetos no ensino de História: um olhar para o século XIX no Museu da República*. Dissertação de mestrado em História. Rio de Janeiro: UERJ, 2016.
- 2 O *game* criado para a referida dissertação de mestrado tem presente o lúdico, a ideia de jogo, mas com uma intenção diferenciada. O foco principal dele se deu não apenas nos conteúdos que os objetos e o próprio museu nos apresenta, mas no trabalho com diferentes habilidades do aluno, que ultrapassou inúmeras vezes os limites de saber sobre um objeto musealizado para provocar relações de tempo, espaço, historicidade, passado-presente e articular outros saberes além da própria disciplina histórica.
- 3 MUSEU DA REPÚBLICA. [www.museudarepublica.gov.br](http://www.museudarepublica.gov.br). Acesso em: 3 de Jan. 2015.
- 4 COSTA, Marcella Albaine Farias da. *Ensino de História e games: dimensões práticas em sala de aula*. Curitiba: Appris, 1ª ed., 2017, p. 30.
- 5 GUIMARÃES, Manoel L. Salgado. “Escrita da História e ensino da história: tensões e paradoxos”. In: *A escrita da história escolar: memória e historiografia*. ROCHA, Helenice; MAGALHÃES, Marcelo; GONTIJO, Rebeca (orgs.). Rio de Janeiro: FGV, 2009, p. 35-55.
- 6 CHAGAS, Mário. Introdução. In: *Memória Política e Política de Memória*. ABREU, Regina; CHAGAS, Mário (Orgs.). Rio de Janeiro: Lamparina, 2ª ed., 2009.
- 7 TODOROV, Tzvetan. “Los usos de la memoria”. In: *Memoria del mal, tentación del bien. Indagación sobre el siglo XX*. Barcelona: Ediciones Península, 2002, p. 191-211.

- 8 GONÇALVES, José Reginaldo Santos. "O patrimônio como categoria de pensamento. In: ABREU, Regina; CHAGAS, Mario (Orgs.). *Memória e Patrimônio: ensaios contemporâneos*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2ª ed., 2009.
- 9 MATHIAS, Gomes Herculano. "O Palácio do Catete". *Anais do Museu Histórico Nacional*, XV volume comemorativo do IV Centenário do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 1965.
- 10 Idem, p. 33-34.
- 11 A sala a que nos referimos é a sala "Memória da Casa". Nela encontramos objetos de uso da família do barão de Nova Friburgo como xícaras, pratos de sobremesa, o leque da baronesa, medalhas, quadros dos antigos donos do palácio e um painel com inúmeras imagens relativas ao Catete e aos escravos do barão.
- 12 ALMEIDA, Cícero Antonio F. *Catete: memórias de um Palácio*. Rio de Janeiro: Museu da República, 1994.
- 13 FOLLY, Luiz Fernando Dutra. *Barão de Nova Friburgo: impressões, feitos e encontros*. Rio de Janeiro: UFRJ-EBA, 2010.
- 14 FOLLY, Op. cit., p 27
- 15 POLLAK, Michael. "Memória, esquecimento e silêncio". *Revista Estudos Históricos*, v. 2, nº 3. Rio de Janeiro, FGV, 1989, p. 3-15.
- 16 MILLER, Daniel. *Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013, p. 77-78.
- 17 POMIAN, K. "Memória – História". *Enciclopédia Einaudi*, v. 1. Memória (Jacques Le Goff). Lisboa: Imprensa Nacional, Casa da Moeda, 1984.
- 18 KOPYTOFF, Igor. "A biografia cultural das coisas: a mercantilização como processo. Parte I, cap. 2". In: APPADURAI, Arjun. *A vida social das coisas - as mercadorias sob uma perspectiva cultural* (Tradução: Agatha Bacelar). Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2008.
- 19 KOPYTOFF, Op. cit, p.92.
- 20 Idem, p. 93.
- 21 Idem, ibidem.
- 22 RAMOS, Francisco Régis Lopes. *A danação do objeto: o museu no ensino de História*. Chapecó: Argos, 2004, p. 151.
- 23 MONTEIRO, Ana Maria e GABRIEL, Carmen Teresa. "Currículo de História e narrativa: desafios epistemológicos e apostas políticas". In: MONTEIRO, Ana Maria (et alii) *Pesquisa em ensino de História: entre desafios epistemológicos e apostas políticas*. Rio de Janeiro: Mauad X: Faperj, 1ª ed., 2014.
- 24 RAMOS, Op. cit., p. 152
- 25 MIRANDA, Sonia Regina e VAN ERVEN, Maria Fernanda. "Crianças nos templos das musas: mediadores culturais, processos de significação e aprendizagens em museus". *Revista História Hoje*, v. 3, nº 6. São Paulo: ANPHU, 2014, p. 91-119.
- 26 MIRANDA, Op. cit., p. 91-119.
- 27 Essa resposta foi dada a uma pergunta sobre o pertencimento do objeto a uma época atual ou antiga, sobre o lustre no Salão Azul.

- 28 OLIVEIRA, Sandra Regina Ferreira de. "O tempo, a criança e o ensino de História". In: ROSSI, Vera Lúcia; ZAMBRONI, Ernesta (Orgs.). *Quanto tempo o tempo tem! Educação, Filosofia, Psicologia, Cinema, Astronomia, Psicanálise, História*. Campinas: Alínea, 2005.
- 29 LUCCHESI, A; MAYNARD, D. "E-Storia". *Revista História Hoje*, v. 2, nº 4. São Paulo: ANPHU, 2013, p.307-312
- 30 CAIMI, Flavia Eloisa. "Geração *homo zappiens* na escola: os novos suportes de informação e a aprendizagem histórica". In: MAGALHÃES, M. de S. et alii. *Ensino de História: usos do passado, memória e mídia*. Rio de Janeiro: FGV, 2014, p. 165-186.
- 31 O termo usado por Caimi é retirado de Veen e Wracking. Eles chamam essa nova geração de *homo zappiens* que seria uma espécie que atua em uma cultura cibernética global com base na multimídia Idem, p. 166.
- 32 Idem, p. 167.
- 33 Aqui fazemos uma alusão às palavras de Canclini: "Os públicos não nascem, mas se formam, porém de modo diverso quer se trate da era de Gutemberg ou da digital".CANCLINI, Nestor Garcia. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo: ed. iluminuras 2008, p. 17.
- 34 CANCLINI, Nestor. "Culturas híbridas, poderes oblíquos". In: *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: EDUSP, 1997, p. 283-350.
- 35 CAIMI, Op. cit., p. 173.
- 36 Idem, p. 175.
- 37 Esse roteiro se assemelha a um "*story board*" que procurou expor as idéias do aplicativo com algumas imagens que representassem aquilo que tínhamos em mente. As idéias de cenário, cenas do *app*, os objetos usados, o avatar. Nosso maior material foi a pesquisa feita no museu e a criatividade aliadas às intervenções realizadas com os alunos na etapa anterior.

# Produção de museu virtual na escola: uma experiência didático-pedagógica para estudos africanos

Larissa de Souza Reis\*

Alfredo Eurico Rodrigues Matta\*\*

Francisca de Paula Santos da Silva\*\*\*

Recebido em: 29/06/2017

Aprovado em: 16/11/2017

---

\* Doutoranda e Mestra em Educação e Contemporaneidade pelo Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEDuc) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Pedagoga formada pela UNEB. Especialista em Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas pela Universidade de Brasília (UnB). Membro do Grupo de Pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais. E-mail: larireiss@hotmail.com.

\*\* Doutor em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professor titular da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), docente do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEDUC e do Doutorado Multi-institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento – DMMDC. Coordenação do Curso de História UNEB/UAB e do Núcleo ABED-Bahia. Líder do Grupo de Pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais. E-mail: alfredomatta@gmail.com.

\*\*\*Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professora plena da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), docente do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEDUC e do Doutorado Multi-institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento – DMMDC. Líder do Grupo de Pesquisa Multidisciplinar Sociedade Solidária, Educação, Espaço e Turismo (SSEETU). E-mail: fcapaula@gmail.com.

## **Resumo**

O texto expõe o processo de construção do Museu Virtual de Contos Africanos e Itan (MUCAI), resultante da pesquisa decorrente da Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da UNEB, desenvolvida no período de 2015 a 2017 e patenteada em uma escola municipal de Salvador, com turmas do 4º ano do Ensino Fundamental I. A investigação utilizou a pesquisa aplicada intitulada Design Based Research (DBR), tendo como base o engajamento colaborativo com crianças de 9 a 12 anos, por meio de ciclos processuais e iterativos. O trabalho utilizou contações de histórias, oficinas de produções artísticas com desenhos e teatro, além da criação do portal resultante das práticas pedagógicas. O estudo discutido tem relevância socioeducativa por dialogar com o campo da práxis em torno do currículo da Educação das Relações Étnico-Raciais, além do compartilhamento deste material didático-pedagógico com profissionais da área e demais interessados pela valorização da História e da Cultura Afro-Brasileira.

## **Palavras-chave**

Museu virtual; Contos africanos; Itan; DBR; Material didático

## **Abstract**

This text explores the process of constructing MUCAI (Museu Virtual de Contos Africanos e Itan), a project resulting from the author's post-graduate research in Education and Contemporaneity at Universidade Estadual da Bahia (UNEB). From 2015 to 2017, MUCAI was developed and patented at a municipal school of Salvador, within Elementary-level 4th grade classes. The research used Design Based Research (DBR), an applied research method rooted in the collaborative engagement of children from 9 until 12 years old, at procedural and iterative cycles. Techniques used included storytelling, workshops of artistic productions with drawings and theatre, along with the creation of a website describing the impact of these pedagogical practices. Using this experience, the investigator discusses the socio-educational relevance of the project, along with the need for dialogue within the field as it relates to Ethnic-Racial Relations curriculum and praxis, and; finally, contributes to the sharing of didactic-pedagogical resources with professionals from the field and other interested in the appreciation of History and Afro-Brazilian Culture.

## **Keywords**

Virtual museum; African stories; Itan; DBR; Courseware

## Introdução

**E**ste artigo traz ponderações acerca das possibilidades oferecidas pelo Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) ao processo de enfrentamento das barreiras ideológicas que desaprovam a difusão da História e Cultura Afro-Brasileira no âmbito socioeducativo. Para isso, defendemos um processo de ensino-aprendizagem que ofereça o conhecimento dos outros pares a partir da valorização da nossa própria raiz ancestral, por compreendermos que a implementação da Lei nº 10.639/03<sup>1</sup> não agrada a todos os sujeitos envolvidos no processo educativo. Com isto, traçamos um alerta para a necessidade de reconhecimento e preservação dos direitos dos descendentes de africanos em aprenderem outras versões da História, além daquelas propagadas em alguns livros didáticos<sup>2</sup> que foram escritos por uma cultura elitista de herança europeizante, divulgando estereótipos<sup>3</sup> a respeito dos descendentes de africanos e que precisam ser desconstruídos.

Neste contexto, trazemos como recorte a experiência ocorrida com o trabalho de pesquisa intitulado *Museu Virtual de Contos Africanos e Itan: contribuições à implementação da Lei nº 10.639/03*, desenvolvida com crianças do 4º ano do Ensino Fundamental I de uma escola pública de Salvador (BA). A instituição escolar está localizada na região do Beiru, adjacente ao Cabula. Optamos pelo estudo em torno das histórias banto e iorubá devido à relação histórica que o Cabula tem com os povos bantos e o Beiru com a civilização iorubá. Com isso, enfatizamos que o projeto buscou vias à valorização da História e Cultura Afro-Brasileira por meio da literatura oferecida com os contos africanos e *itan*<sup>4</sup> – um vocábulo de origem nagô, utilizado para representar qualquer narrativa desta natureza –, de modo a resultar em um museu enquanto portal histórico, socioeducativo, socioconstrutivista e transdisciplinar.

Este texto está organizado da seguinte forma: inicialmente, dialogamos sobre o nosso referencial de museu virtual, vinculado a nossa proposta, de modo a articular a relação existente entre o recurso produzido e os avanços didático-pedagógicos oferecidos frente ao contexto curricular existente; em seguida, esclarecemos o percurso metodológico que utilizamos nas aplicações pedagógicas do projeto com a metodologia DBR; a seguir, defendemos a relevância da valorização da memória africano-brasileira por meio das tecnologias da informação e comunicação (TICs), como forma a disseminar o conhecimento trazido pelos africanos por meio da tradição oral; por fim, expomos a conclusão.

### **1. Museu virtual e Ava: uma proposta de registro participativo para valorização da herança africano-brasileira**

A presença da ancestralidade africana no Brasil é notória, considerando o contexto histórico da escravização de povos africanos<sup>5</sup> que, por sua vez, foi ocasionada pela colonização europeizante em terras brasileiras. Desta forma, famílias ancestrais pertencentes a civilizações como: iorubás, gêges, fanti-ashanti, bantos e moçambicanos foram violentadas, sendo arrancadas de suas terras naquele episódio. Em se tratando da Bahia, destacamos indícios da diáspora africana que alcançou a região de Salvador, com a predominância dos bantos e iorubás.

Nesta perspectiva, ponderamos em torno da insatisfação consequente da falta de uma valorização atual da ancestralidade africano-brasileira pela educação escolar e que tem resultado na carência de processos pedagógicos que possam dar conta de construir um ensino-aprendizagem mais significativo. Este quadro tem contribuído para a construção de estereótipos<sup>6</sup> que têm afetado a cultura negra por meio de ideologias registradas em livros didáticos, além de discursos propagados em espaços socioeducativos. Desta forma, os alunos têm aprendido sobre a diversidade cultural por meio de um currículo descontextualizado e colonizado pelos seguimentos europeizantes, sem, contudo, apreciarem suas próprias raízes étnico-raciais.

Refletimos que a elaboração de museus virtuais, enquanto expressões de novas linguagens, podem gerar bases de dados<sup>7</sup> que são pertinentes ao processo de ensino-aprendizagem da História, o que, por sua vez, pode despertar envolvimento de educadores e demais pessoas interessadas por esta perspectiva. Além disso, há a possibilidade de alcance do registro da memória rumo a sua preservação e ao mesmo tempo, promoção e aproximação de diálogos com a

comunidade envolvida no processo. Enfatizamos que o museu foi construído para além da ótica de armazenamento, por promover a visão de um portal didático-pedagógico voltado a uma visão transdisciplinar e socioconstrutivista. Deste modo, o ambiente virtual de aprendizagem foi resultado de um trabalho educativo, colaborativo, inovador e autoral.

Considerando o nosso papel de termos produzido um museu enquanto material didático<sup>8</sup> para Educação a Distância (EAD), priorizamos determinadas orientações a fim da qualidade pedagógica do portal, a saber: valorização dos conhecimentos prévios dos estudantes e incentivo aos mesmos para novas pesquisas a partir das discussões promovidas em sala de aula; estímulo dos educandos no acesso ao AVA, de modo a mediarmos pedagogicamente as interações entre os pares, além das interatividades dos mesmos no portal. Além disso, enfatizamos a importância da promoção do diálogo com os aprendizes e a possibilidade de realizarmos avaliações e autoavaliações em torno das aprendizagens ocorridas.

Acreditamos na importância do uso das tecnologias em sala de aula, considerando os seus avanços e contribuições gerados pelas aplicabilidades humanas que têm sido criadas por um desenvolvimento sociotécnico.<sup>9</sup> Nesta ótica, buscamos o uso das mídias em âmbitos educativos de forma colaborativa, rumo às contribuições pedagógicas aos educandos envolvidos. Sugerimos, neste caminhar, que os sujeitos da escola e os demais profissionais engajados nesta causa possam se aproximar, de modo a construir parcerias que visem a criação de projetos educativos como este. Em se tratando da Educação para as Relações Étnico-Raciais, o museu virtual surge como um portal de compartilhamento de diversas mídias, de modo a interagir com o público infantil, além de demais idades e acompanhar as necessidades comunicacionais audiovisuais da nossa sociedade contemporânea.

Nesta perspectiva, defendemos o movimento de preservação dos conhecimentos ancestrais africano-brasileiros, imersos no campo da oralidade, no sentido de registrá-los em materiais como o museu, a fim de valorizá-los e disseminá-los em vários espaços socioeducativos, em aproximação com o reconhecimento da presença histórica dos descendentes de africanos no Brasil. Desta forma, este trabalho, atendendo às reflexões apresentadas, expõe o estudo sobre o uso da abordagem de um museu virtual como procedimento didático-pedagógico, voltado ao ensino-aprendizagem da ancestralidade africana na Bahia, tendo como registro de vivência as aplicações pedagógicas concretizadas em uma escola da região do Cabula/Beiru.

## 2. Mucai: prática da dialogia e da metodologia DBR na comunidade do Beiru

O museu virtual referido foi planejado e desenvolvido com base em uma perspectiva socioconstrutivista e dialógica, por entendermos que a sua noção comunitária perpassa por uma aprendizagem conjunta e colaborativa que está imersa em relações socioculturais que caminham no decorrer das interações entre os pares e destes com os textos e contextos dialogáveis. Enfatizamos que qualquer sujeito pode construir um museu neste caminhar, embora tenhamos uma apreciação mais aprofundada com o projeto desenvolvido, devido a nossa análise acadêmica enquanto pesquisadores engajados em possibilidades futuras no âmbito socioeducativo. O interesse da nossa ação é de incentivar educadores, alunos e demais interessados a produzirem museus virtuais em parceria com suas comunidades.

Nesta esfera, o MUCAI<sup>10</sup> é resultado do percurso metodológico que segue a Design Based Research (DBR),<sup>11</sup> traduzida como pesquisa em desenvolvimento. Acreditamos na proposta da DBR pela possibilidade de utilização da natureza qualitativa, que pode também atuar juntamente com a perspectiva quantitativa, em uma compatibilidade com projetos engajados em ações colaborativas junto à comunidade de aprendizagem envolvida, sendo estas valorizadas do ponto de vista da autoria e do ser sujeito, diferentemente das pesquisas que buscam a comunidade enquanto objeto de estudo. A DBR possui quatro fases e permite a aplicabilidade de ações no lócus da pesquisa, de modo a agir por meio de ciclos iterativos, de maneira que conseguimos executar o primeiro ciclo até a culminância do projeto que resultou na dissertação.

A investigação resultante da DBR nos trouxe contribuições que ultrapassaram os aspectos esperados, por termos visualizado que, não só o método de pesquisa como também a sua característica comunitária conduziu os participantes à prática de elaborar acervo e interpretações, com base em ciclos de aperfeiçoamento. Além disto, este trabalho nos levou a experimentar o que interpretamos como sendo uma didática do museu virtual e deste modo, com a construção do museu, a comunidade escolar aprendeu e construiu novas habilidades, o que pode auxiliar em novos estudos, pesquisas e ações por parte de pesquisadores, educadores e demais sujeitos engajados em propostas como esta.

A nossa investigação analisou a utilização pedagógica do museu virtual de contos africanos e *itan*, no Ensino Fundamental I, de modo a contribuir à implementação da Lei nº 10.639/03. Pesquisamos e selecionamos algumas narrativas africanas de origens banto e ioruba e valorizamos os ensinamentos e valores trazidos nos textos, de maneira que, em meio ao processo, observamos como a aplicabilidade do museu revelou contribuições educativas aos sujeitos da pesquisa. Desta forma, o nosso projeto seguiu quatro fases traçadas pela DBR: 1) Aprofundamento contextual referente ao histórico do lócus da investigação; 2) Planejamento da solução prática a partir da seleção dos princípios teóricos, de modo a traçar a primeira modelagem do portal; 3) Aplicação das práticas educativas por meio de ciclos iterativos; e 4) Desenvolvimento da práxis a partir das ações já desenvolvidas, de modo a melhorar iniciativas e traçar mudanças nas ações dos demais ciclos de intervenção.

Inicialmente, analisamos o problema exposto, a partir do estudo aprofundado do contexto histórico do lócus da pesquisa (Salvador/Cabula/Beiru) e do estado da arte engajada com o universo literário dos contos de matriz africano-brasileira. Neste caminhar, buscamos a comunidade de aprendizagem em sintonia com a escolha do local de aplicação, de modo a construir parcerias socioconstrutivistas e colaborativas. O nosso envolvimento com a instituição foi construído em projetos anteriores, o que fortaleceu o nosso trabalho em trazer devolutivas práticas e construtivas aos sujeitos envolvidos.

A segunda fase envolveu o amadurecimento na busca por princípios teóricos que se aproximam da missão do projeto, tendo em vista a nossa defesa pela valorização da História e Cultura Afro-brasileira, a partir das orientações de legislações como a Lei nº 10.639/03 e os Parâmetros Curriculares Nacionais voltados à pluralidade cultural. Optamos pelo seguimento das noções ao trabalho com: as africanias; as narrativas africanas de tradição oral; as bases legais para investimento na temática afro-brasileira direcionada ao Ensino Fundamental I; as linguagens; as interações entre os pares e por fim, as tecnologias. Utilizamos apenas alguns dos referenciais estudados para aplicação no primeiro ciclo, enquanto possibilidade de uso na primeira ação, conforme o tempo disponível para a realização da pesquisa no âmbito da pós-graduação, de modo a investir nas demais noções teóricas nas próximas etapas de aplicação.

O terceiro momento da investigação abordou o desenvolvimento de práticas pedagógicas em sala de aula, elaboradas a partir do estudo literário e artístico das narrativas selecionadas. Para isso, organizamos as nossas ações de acordo com: as contações das histórias; a ocorrência de oficinas e a produção colaborativa do museu. Destacamos que o MUCAI foi elaborado processualmente e resultou em um material didático-pedagógico que foi produzido pelos estudantes ao longo dos encontros: desde as escritas reflexivas dos estudos dos textos até as produções artísticas.

As leituras dos contos e *itan* foram distribuídas no decorrer dos encontros, de modo a iniciar, entrelaçar e encerrar diálogos com os estudantes, por meio de aprendizagens sobre lições e valores propagados nas literaturas desta natureza. A exemplo, os educandos participantes do nosso projeto dialogaram e aprenderam com contos carregados de enredo explicativo da mitologia das divindades africanas, os orixás e além disto, os *itan* que trataram de mudanças despertadas de dentro para fora; o respeito para com o outro a partir do escutar e aguardar a vez de falar, além da questão da beleza interior e da valorização da família enquanto tesouro de grande valor.

Aplicamos quatro oficinas em sala de aula, a saber: a de desenho; a de objetos de mão e símbolos dos orixás; a de indumentárias das divindades africanas e, por fim, a de jogos improvisacionais. A primeira oficina envolveu atividades de desenhos sobre personagens apreciados na leitura do conto “O caçador do povo que enfrentou o pássaro tenebroso”,<sup>12</sup> por meio de materiais como lápis de cor, hidrocor e giz de cera. A segunda oficina foi executada com o levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos acerca das mitologias já estudadas nas narrativas em sala de aula, além daquelas já conhecidas pelos mesmos. Desta forma, estudamos sobre os armamentos dos orixás, utilizando os mesmos recursos da oficina inicial, além de elementos como papéis, durex, tintas e colas glíter coloridos. A oficina de vestimentas dos orixás foi aprimorada ao acrescentarmos a estes recursos itens como emborrachados, cordões, lãs e fitas de diversas cores, em correspondência aos trajes das divindades. Os jogos teatrais, por sua vez, foram realizados em seguimento ao estudo de todos os contos e *itan* que os aprendizes estudaram em sala de aula, a partir da autonomia dos mesmos para escolherem um deles para suas atuações teatrais, utilizando o improviso por meio das varetas e da voz. Enfatizamos que o nosso trabalho de atuação foi concretizado em seguimento às noções

transdisciplinares, colaborativas e com isso, socioconstrutivistas. Ao longo do processo criativo em sala de aula, digitalizamos os materiais produzidos nas oficinas, conforme ilustração a seguir, além das demais atividades escolares para divulgação no nosso portal.



Ilustração 01 – Produções artísticas das oficinas do projeto

Fonte: [www.museumucal.com/aula-03](http://www.museumucal.com/aula-03)  
[www.museumucal.com/aula-04](http://www.museumucal.com/aula-04)  
[www.museumucal.com/aula-05](http://www.museumucal.com/aula-05)  
[www.museumucal.com/aula-06](http://www.museumucal.com/aula-06)

Neste aspecto, duas turmas de 4º ano de uma escola pública do Beiru avaliaram e patentearam o MUCAI, enquanto participantes do percurso de ensino-aprendizagem da nossa proposta didático-pedagógica: aprender com contos africanos e *itan*. O nosso museu foi criado pelos estudantes, juntamente com a regente das turmas, enquanto criação colaborativa e autoral. A este respeito, a produção do MUCAI foi desenvolvida a partir dos seguintes setores na página virtual: sobre o museu, coleção de narrativas, acessibilidade, midiateca, sala interativa, diário das aulas, orientação pedagógica e colaboradores. Apresentamos a nossa missão, o público alvo, as histórias (autorizadas para publicação no portal), elementos resultantes das produções dos alunos e recursos acessíveis como áudio das narrações. Enfatizamos que as aplicações referidas agregaram o primeiro ciclo e, por isso, o museu está

em constante desenvolvimento processual. Contudo, o aprimoramento do nosso trabalho didático-pedagógico está ocorrendo para além de um projeto acadêmico e com isto, já estamos no segundo ciclo, com a divulgação do site nas redes sociais, com o intuito inicial de difundir este conhecimento, além de mobilizar educadores, alunos e demais interessados por esta causa.

### 3. Valorização da memória ancestral de contos e *itan* por meio da tecnologia

A nossa aproximação com as histórias africano-brasileiras se deve à identificação com as narrativas de tradição oral, oriundas dos africanos trazidos ao Brasil no período da escravização. A oralidade surge, neste aspecto, como ponto de partida para o compartilhamento de saberes imersos em civilizações africanas, enquanto fonte de ensino-aprendizagem das crianças, jovens, adultos e idosos. Desta forma, compreendemos os contos africanos sob a ótica da tradição oral<sup>13</sup> que está presente na religião do Candomblé, enquanto memória da diáspora. Apreciamos o olhar pedagógico dos contos, considerando o embasamento trazido por eles, com ensinamentos e valores que são relevantes para a vida dos sujeitos envolvidos no processo, com o destaque: ao fortalecimento dos laços familiares; ao respeito aos mais velhos; à valorização do autoconhecimento e; aos saberes dos antepassados.

Conforme sinalizamos anteriormente, *itan* é um vocábulo de origem nagô, usado para representar qualquer tipo de história. Dentre os personagens das histórias, podemos encontrar animais, vegetais, seres humanos e também mitológicos, compondo um enredo carregado de lições para a vida, sejam elas contextualizadas em situações cômicas ou sóbrias. Ponderamos que, com isto, crianças, jovens, adultos e idosos podem contar e/ou ler um *itan*, desde que a mensagem abordada seja de fácil acesso ao entendimento de acordo com seus níveis de aprendizagem e experiências de vida.

Nesta perspectiva, a voz foi uma das tecnologias utilizadas nas contações de história em sala de aula e o museu, enquanto ambiente virtual de aprendizagem, representou a via tecnológica potencializadora na divulgação das histórias de tradição oral estudadas, visando ao desenvolvimento de uma comunicação mais acessível no combate ao preconceito racial. A DBR, enquanto tessitura de elaboração e organização das nossas ações tem fortalecido a aproximação pedagógica com a comunidade de aprendizagem,

de modo a reconhecermos a importância de buscarmos novas propostas educativas ao campo curricular das africanias nas escolas.

#### 4. Histórias africano-brasileiras vivenciadas

O Museu Virtual de Contos Africanos e Itan é resultado de uma produção socioconstrutivista que nos traz registros de experiências didático-pedagógicas fundamentais para dialogarmos em torno dos potenciais deste material, visando o combate do preconceito racial em âmbitos socioeducativos. Com este intuito, exibimos alguns recortes das produções dos educandos no decorrer das atividades desenvolvidas no contexto da escola. Para isto, exibimos alguns aspectos que foram coletados em instrumentos como: a lousa escolar e a participação virtual dos aprendizes no museu.

Enfatizamos que o nome e a sigla do ambiente virtual representam um envolvimento democrático que foi definido por meio de diálogos e de votação entre os alunos. A página inicial do MUCAI retrata o fruto de um planejamento autoral, criativo e participativo junto à comunidade de aprendizagem envolvida. Disseminamos cores, desenhos e pinturas relacionadas ao contexto dos povos africanos selecionados e aos personagens estudados no decorrer das contações de histórias africano-brasileiras em sala de aula, de maneira que as criações foram elaboradas pelos estudantes e pela pesquisadora, conforme Figura 2.



Figura 2 – Página inicial do museu  
Fonte: [www.museumuc.ai.com](http://www.museumuc.ai.com)

Utilizamos a lousa escolar durante as práticas pedagógicas do projeto, com o intuito de registrarmos a presença da oralidade no decorrer do processo dialógico em sala de aula, do ponto de vista das narrativas estudadas. Desta

forma, detectamos dúvidas, curiosidades e aprendizagens dos educandos em relação aos textos aprofundados. A exemplo, socializamos as falas coletadas durante o estudo do *itan* *A mudança e o coração*,<sup>14</sup> conforme Figura 3.

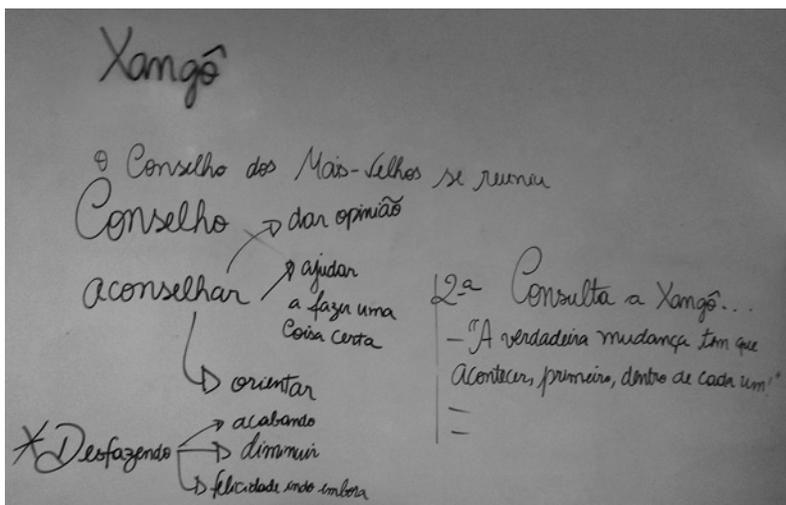


Figura 3 – Fotografia da lousa escolar  
Fonte: quadro da sala de aula do 4º ano

Neste aspecto, a partir das escritas na lousa e das reflexões que foram anotadas no diário de bordo da investigadora, detalhamos elementos que foram discutidos pelos estudantes a partir do envolvimento com o *itan* referido. Estimulamos a reação dos alunos para possíveis indicações sobre os próximos acontecimentos da história e por isso, realizamos algumas pausas no decorrer da leitura, com frases do tipo “o que vocês acham que aconteceu depois?”. Além disto, mediamos o processo de aprendizagem dos educandos em relação a palavras desconhecidas por alguns deles, a exemplo de conselho e de aconselhar, incluindo também o sentido não só de auxílio, como também de uma reunião composta por membros, o que envolveu o contexto da narrativa apreciada. Considerando que a abordagem da história nos ensinou a importância de semearmos mudanças subjetivas de dentro do coração até alcançar as nossas ações, especialmente quando envolve situações que necessitam de um trabalho em conjunto, provocamos os alunos a apontarem a moral do *itan* e ouvimos frases do tipo “cada um tem que mudar também”, o que nos oferece uma visualização efetiva de que narrativas desta

natureza contribuem ao processo educativo dos sujeitos em uma perspectiva transdisciplinar, com a valorização de ensinamentos e valores que ultrapassam os muros da escola e invadem o cotidiano da vida.

A participação virtual dos estudantes no MUCAI foi demarcada enquanto fonte do desenvolvimento criativo dos autores na escola, construídas em meio às interações em sala de aula, além da interatividade deles no portal. Nesta perspectiva, os aprendizes das duas turmas apreciaram as produções de seus colegas, foram valorizados pelos pares enquanto artistas e difundiram ensinamentos sobre estudos africanos por meio da tecnologia. Com isto, pessoas conhecidas e desconhecidas podem visualizar e ponderar sobre a relevância de construirmos novas soluções educativas em prol de medidas de combate da desvalorização da cultura africano-brasileira, de modo que a sala interativa do museu aponta frases que revelam o desejo de transformação desta realidade pelos próprios sujeitos envolvidos, com palavras como respeito, direito, preconceito, cor da pele e consciência negra.

## Conclusão

A proposta do nosso museu perpassa pela valorização de uma pedagogia que busca a perspectiva da descolonização<sup>15</sup> por considerarmos que abordagem curricular existente nos contextos escolares ainda vem sendo afetada pela cultura europeizante que, por sua vez, precisa ser combatida de forma educativa e consciente. Visualizamos que, em se tratando do nosso lócus de investigação – Salvador (BA), mais notadamente em uma escola localizada no Beiru, região do Cabula, a produção de um AVA contextualizado com a história do lugar foi relevante ao desenvolvimento de uma aprendizagem mais significativa aos sujeitos envolvidos. Sugerimos, neste sentido, a discussão do currículo escolar por parte dos educadores envolvidos em cada comunidade de aprendizagem, tendo em vista as realidades locais de suas instituições de ensino.

Acreditamos que o museu virtual apresentado oferece contribuições socioeducativas ao campo do ensino, da pesquisa e da extensão relacionada à temática das africanias, de maneira que a existência do MUCAI possibilita que educadores e demais interessados nesta proposta reanalisem os materiais didáticos disponíveis ao ensino das Relações Étnico-Raciais. Com isto, a valorização da História e da Cultura Afro-brasileira adquire uma dimensão

que vai além dos muros da escola, por conectar uma diversidade de pessoas de várias partes do Brasil.

Assim, considerando a presença de uma institucionalização de saberes que está imersa na sociedade contemporânea e que tem invisibilizado os conhecimentos da cultura africano-brasileira, buscamos a abertura de diálogos, sugestões e compartilhamento entre educadores dispostos a firmar o compromisso da educação para com a comunidade local das pesquisas. O museu referido surge como uma das inúmeras possibilidades que o educador pode planejar suas práticas pedagógicas, visando o combate ao preconceito racial nas escolas. Por fim, a tecnologia surge como ponte para diálogos e compartilhamento de saberes entre diversos educadores em comunidades.

## Notas

- 1 Base legal que trata da obrigatoriedade do ensino de História e Cultura Afro-brasileira na educação básica.
- 2 SILVA, Ana Célia da. *Desconstruindo a discriminação do negro no livro didático*. Salvador: EDUFBA, 2010, p. 85.
- 3 SILVA, Ana Célia da. *A discriminação do negro no livro didático*. Salvador: EDUFBA, 2004, p. 47.
- 4 PÓVOAS, Ruy do Carmo. *Itan de boca a ouvido*. Ilhéus: UESC, 2004, p.7.
- 5 SILVÉRIO, Valter Roberto (Ed.). *Síntese da coleção história geral da África: Pré-história ao século XVI*. Brasília: UNESCO, MEC, UFSCar, 2013, p. 13.
- 6 SILVA, Ana Célia da. *Desconstruindo a discriminação do negro no livro didático*. Salvador: EDUFBA, 2010, p. 21.
- 7 MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. “Novas Linguagens para a História”. *Revista do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro*. Rio de Janeiro: IHGB, Ano 175, nº 464, Jul./Set. 2014, p. 267-290.
- 8 ZANETTI, Aleksandra. “Elaboração de Materiais Didáticos para Educação a Distância”. *Biblioteca Virtual do NEAD*. Minas Gerais: UFJF. Disponível em: [http://www.cead.ufjf.br/wp-content/uploads/2015/05/media\\_biblioteca\\_elaboracao\\_materiais.pdf](http://www.cead.ufjf.br/wp-content/uploads/2015/05/media_biblioteca_elaboracao_materiais.pdf). Acesso em 09 Mai. 2017, p. 93-112.
- 9 LEITE, Lígia Silva. “Mídia e a perspectiva da tecnologia educacional no processo pedagógico contemporâneo”. In: FREIRE, Wendel (org.). *Tecnologia e educação: as mídias na prática docente*. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2011, p. 61-70.
- 10 Disponível no link: [www.museumucai.com](http://www.museumucai.com)
- 11 MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues; SILVA, Francisca de Paula Rodrigues da; BOAVENTURA, Edivaldo Machado. “Design-Based Research ou Pesquisa de Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI”. In: *Revista da FAEEBA: Educação e contemporaneidade*. Salvador: UNEB, vol. 23, nº 42, Jul./Dez. 2014, p. 23-36.
- 12 PRANDI, Reginaldo. *Ifá, o adivinho: histórias dos deuses africanos que vieram para o Brasil com os escravos*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2002, p. 20-25.

- 13 MACHADO, Vanda. "Mitos afro-brasileiros e vivências educacionais". In: SECULT. *Lei nº 10.639/03: caderno de textos do professor*. Salvador: Smec, vol. 1, 2005, p. 1-12.
- 14 PÓVOAS, Ruy do Carmo. *Itan de boca a ouvido*. Ilhéus: UESC, 2004, p. 7 e 29-30.
- 15 LUZ, Narcimária Correia do Patrocínio. Descolonização e Educação – por uma Epistemologia Africano-Brasileira. In: LUZ, Narcimária Correia do Patrocínio (org.). *Descolonização e educação: diálogos e proposições metodológicas*. Curitiba: CRV, 2013, p. 22-23.



# Experiências sensoriais: o museu do Festival de Cinema de Gramado na perspectiva das novas tecnologias

Daniel Luciano Gevehr\*

Franciele Berti\*\*

Roger Pierre Vidal\*\*\*

Recebido em: 29/06/2017

Aprovado em: 13/11/2017

---

\* Doutor em História e professor titular do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Regional (PPGDR), Faculdades Integradas de Taquara (FACCAT). E-mail: danielgevehr@faccat.br.

\*\* Graduada em Tecnologia em Eventos, mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Regional (PPGDR), Faculdades Integradas de Taquara (FACCAT), doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Turismo e Hospitalidade da Universidade de Caxias do Sul (UCS). E-mail: francieleberti@hotmail.com.

\*\*\* Graduado em Administração e Economia, mestre em Desenvolvimento Regional pelo Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Regional (PPGDR) das Faculdades Integradas de Taquara (FACCAT). E-mail: rogerpvidal@hotmail.com.

## **Resumo**

Investiga-se o processo que envolveu a criação e a reformulação do Museu do Festival de Cinema de Gramado (MFCG), localizado na cidade turística de Gramado (RS). Criado originalmente em 2000, o museu passou por um trabalho de reconfiguração de suas ambiências, buscando se aproximar da ideia de museu interativo, valendo-se principalmente de novas tecnologias (visuais), que permitem a interação do público com os recursos disponíveis na expografia do museu. Através da reconfiguração do espaço, o museu procura contar a história do cinema brasileiro e da trajetória percorrida pelo Festival de Cinema de Gramado, explorando, para tanto, a exposição de imagens – fotografia a audiovisual – que permitem a veiculação das narrativas visuais.

## **Palavras-chave**

Museu; Festival de Cinema de Gramado; Cinema; Patrimônio.

## **Abstract**

We investigate the creation and reformulation process of the Museu do Festival de Cinema de Gramado (MFCG), located at the touristic city of Gramado (RS). Originally created in 2000, the museum underwent a work of reconfiguration of its ambiences, seeking to approach the idea of an interactive museum, using mainly new visual technologies that allow the audience interaction with the museum exhibit resources. Through the reconfiguration of space, the museum tries to tell the history of Brazilian Cinema and the trajectory of the Festival de Cinema de Gramado, exploring, for this purpose, the exhibition of images - photography and audiovisual - that allow the display of visual narratives

## **Keywords**

Museum; Festival de Cinema de Gramado; Movie Theater; Patrimony.

## Texto e contexto da pesquisa

A criação de museus no espaço urbano de Gramado (RS) é um elemento que chama a atenção, contando, atualmente, com oito instituições do ramo museal. Tomando esse fenômeno como ponto de partida da pesquisa, o estudo tem como objeto específico a análise do Museu do Festival de Cinema de Gramado, criado em 2000 e reconfigurado (a partir de uma nova concepção museológica) em 2016.

Os museus, antes percebidos como espaços reservados às elites e distantes da população menos abastada, tem transcendido as classes sociais, tendo, desde a década de 1970, sua função social repensada.<sup>1</sup> Nas últimas décadas, os museus extrapolaram as funções anteriormente associadas a essas instituições, sendo percebido, contemporaneamente, como uma ferramenta que pode contribuir para o desenvolvimento local e regional, podendo representar um meio de administrar (de modo dinâmico) o patrimônio de uma comunidade. Além disso, no que se refere ao desenvolvimento econômico, os museus podem funcionar como mecanismos de atração de turistas.<sup>2</sup>

É acertado dizer que as instituições museológicas têm assumido uma nova roupagem, modificando sua forma de constituição e apresentação. Neste contexto, estão inseridas as novas tecnologias que, concebidas e difundidas com rapidez, estimularam os museus (e seus criadores e gestores) a repensarem as técnicas de comunicação audiovisual e apresentação.<sup>3</sup> Deste modo, estes têm promovido uma mutação na apresentação de acervos, incorporando técnicas dinâmicas e interativas que geram *movimento, som e cheiro*.<sup>4</sup>

Para tanto, a metodologia adotada valeu-se da técnica de coleta de dados e da pesquisa bibliográfica, além da observação direta e de entrevistas semiestruturadas, com a museóloga responsável pela reformulação do museu.

A partir da leitura crítica das fontes, procurou-se analisar o contexto e as condições nas quais ocorreu a criação e, de forma especial, a reconfiguração do museu em 2016.

Inicia-se a discussão com as ideias apresentadas por Margarita Barreto<sup>5</sup> que argumenta que existem diversas definições sobre turismo. Para a autora, a variedade conceitual é oriunda da complexidade que permeia o fenômeno, bem como devido à interpretação de cada pesquisador – inerente a sua formação acadêmica – tendo em vista diversas áreas do conhecimento que se debruçam acerca do tema, esse está sujeito a algumas divergências. Sobre esta questão, Barreto acrescenta que “(...) basta dizer simplesmente que o turismo é um fenômeno social que atualmente abrange o mundo inteiro, do ponto de vista geográfico, e todos os grupos e camadas sociais”.<sup>6</sup>

Neste contexto é que se insere um elemento relativamente recente no Brasil: o *turismo cultural* como parte das novas atividades urbanas. O turismo e a cultura apresentam vínculos estreitos, uma vez que a atividade turística tem sua natureza fundamentada na cultura, pois representa um “processo de interações contínuas” entre pessoas que ocupam espaços diferentes, e é precisamente essa diversidade que atrai o turista.<sup>7</sup> Para o Ministério do Turismo, “Turismo cultural compreende as atividades turísticas relacionadas à vivência do conjunto de elementos significativos do patrimônio histórico e cultural e dos eventos culturais, valorizando e promovendo os bens materiais e imateriais da cultura”.<sup>8</sup>

Ainda de acordo com Varine,<sup>9</sup> esta tipologia de turismo é motivada, especialmente, pelo interesse de turistas em descobrir lugares, paisagens, sociedades e patrimônios locais. O turismo cultural assume, cada vez mais, um papel educativo, responsável por propagar e solidificar um conhecimento advindo de um processo complexo.<sup>10</sup>

O turismo cultural tem sido considerado uma alternativa para o desenvolvimento sustentável de cidades e diferentes regiões do Brasil. A atividade vale-se de elementos da cultura local como atrativo turístico, contribuindo para o desenvolvimento do local e promovendo o envolvimento da comunidade.<sup>11</sup> É preciso deixar claro que a expressão “desenvolvimento”, sendo distinguida de “crescimento”, traz consigo a perspectiva material e imaterial, integrando diferentes dimensões – econômica, social, cultural, ambiental, política – promovendo a dinamização econômica, tendo em vista, fundamentalmente, a melhoria da qualidade de vida da população.<sup>12</sup>

Varine,<sup>13</sup> por sua vez, pondera sobre a dicotomia existente acerca de desenvolvimento. Para o autor, ainda que a ideia desenvolvimento local e desenvolvimento sustentável não seja nova, a maneira como são concebidos e conduzidos, geralmente, é equivocada. O autor menciona que os especialistas em desenvolvimento – tais como políticos, universitários, jornalistas, economistas, entre outros – comumente associam “desenvolvimento local” com “desenvolvimento econômico local”. Neste sentido, as ações são delineadas com vistas à perspectiva exclusivamente econômica.

Por outro lado, menciona o autor, agentes do patrimônio – arquitetos, conservadores, agentes culturais ou turísticos, historiadores, arqueólogos e outros – almejam um desenvolvimento cultural, tradicionalmente vinculado à conservação, restauração, inventários, etc. Assim, a relação entre o patrimônio e o desenvolvimento local assume – perante os profissionais envolvidos – uma lógica dicotômica, sem haver reflexão e interação entre os universos.

Outra contribuição de Varine<sup>14</sup> se dá na medida em que esse propõe uma reflexão sobre a interação existente entre ambas as linhas de raciocínio – *econômica e cultural* – uma vez que o patrimônio material ou imaterial, “vivo ou morto” é combustível para o desenvolvimento. O desenvolvimento é sustentável se ocorrer, de forma harmoniosa, com o patrimônio. Logo, um território que ignora os patrimônios materiais e imateriais não poderá ser base para um desenvolvimento local sustentável.

O transcorrer do turismo cultural deve estar respaldado na valorização e promoção da cultura local e regional, dos bens materiais e imateriais, preservação do patrimônio histórico e cultural, geração de empregos no setor.<sup>15</sup> No Brasil, a atividade turística cultural esteve, até pouco tempo, restrita ao patrimônio edificado e as festas tradicionais. No entanto, observa-se que, nos últimos anos, o leque de produtos turísticos e culturais do país vem aumentando.<sup>16</sup>

Vale destacar que o desenvolvimento local ou regional representa uma alternativa mais viável para enfrentar a globalização. A globalização reforça o local, dado que estimula a organização da comunidade com vistas ao local viabilizar-se economicamente.<sup>17</sup> É preciso lembrar, ainda, que o patrimônio cultural está presente nos planos de desenvolvimento em áreas estagnadas.<sup>18</sup>

Conforme sustenta Varine<sup>19</sup> o patrimônio – e de forma particular o museu – está presente em praticamente todos os lugares e, portanto, cabe a cada localidade, descobrir e explorar – de forma equilibrada – suas potencialidades. Parafraseando Gonçalves, o museu faz parte da cena urbana e deve ser compreendido como parte do processo de produção do espaço, especialmente no que se refere às representações sobre o espaço e os fatos próprios do lugar.<sup>20</sup>

### Patrimônio, museus e turismo

Na perspectiva de estabelecer possíveis vinculações entre *patrimônio*, *turismo e desenvolvimento* é que se situam os *museus*. Os museus têm transcendido as classes sociais. Conforme Hollanda, os museus cada vez mais “(...) se fortalecem como espaços mais próximos da população, que não precisam apenas existir para serem públicos, precisam também interagir; não só abrir portas, mas também abrir caminhos (...)”.<sup>21</sup>

Para melhor compreender o objeto da pesquisa, cabe lembrar que as primeiras definições de museu datam do século XVIII e passaram, em diferentes épocas e contextos, por diversas redefinições.<sup>22</sup> A definição usual de museu obedece essencialmente à proposição do ICOM, elaborada em 1974 e que define o museu como uma instituição: “(...) sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, aberta ao público (...) tendo em vista a aquisição, conservação, transmissão e, principalmente, exposição desse acervo com a finalidade de estudo, educação e deleite”.<sup>23</sup>

Discutindo sobre as alterações ocorridas no conceito, Pérez atenta para a convergência nas definições estabelecida pelo órgão. Para o autor, a concepção fundamental é de que o museu é mais do que uma coleção de objetos, é uma instituição permanente a serviço da comunidade.<sup>24</sup>

O museu, antes entendido como instrumento de pesquisa, de conservação, de educação, de prazer estético e intelectual, a serviço da cultura, da ciência e das artes, a partir da década de 1970 passa a ser um instrumento, também, à serviço do desenvolvimento, podendo representar um meio de administrar de modo dinâmico o patrimônio de uma comunidade. Além disso, no que se refere ao enfoque de desenvolvimento econômico, os museus podem funcionar como mecanismo de atração de turistas,<sup>25</sup> podendo promover o desenvolvimento equilibrado das comunidades, sem com isso “coisificar” a *memória*<sup>26</sup> ou difundir *representações*<sup>27</sup> desarticuladas do contexto local ou regional.

Pérez<sup>28</sup> corrobora com tal afirmação ao mencionar que, ainda que o fundamento das instituições museais consista no patrimônio cultural e natural, atualmente essas têm despontado, enquanto um instrumento fundamental para o desenvolvimento local, por meio de sua exploração turística. Elas transcendem a função de meio de veiculação de ideias, valores, identidade, apresentando-se como um espaço a serviço das comunidades. É indubitável a relevância dos museus para a atividade turística e, assim, os especialistas em turismo devem valer-se dos diferentes tipos de museus, objetivando o desenvolvimento sustentável.<sup>29</sup>

Entretanto, Varine<sup>30</sup> sublinha a visão economicista que comumente tem cercado o turismo cultural. Para o autor, direcionando o turismo apenas como fonte de receitas, os responsáveis locais – tanto pelo turismo, quanto pelo desenvolvimento – não percebem a relevância do turismo cultural para a imagem do território e, por conseguinte, para as estratégias de desenvolvimento. O mesmo autor questiona a faceta verdadeiramente cultural do fenômeno. Assim, é preciso questionar sobre o real impacto desse tipo de turismo na população e na cidade.

Neste sentido, pode-se citar o *economuseu*, conceito concebido na França e amplamente difundido no Canadá. Na perspectiva apresentada por Tinoco<sup>31</sup> a *economuseologia* está embasada na filosofia de “desenvolvimento durável” defendida e propagada pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). Também intitulados de “museus-empresas”, os *economuseus* associam economia e museologia, e seu funcionamento efetiva-se por meio de roteiros turísticos, em que o visitante observa a produção do artesanato – fundamentalmente vinculado à cultura local – e, em seguida, as peças são expostas e postas à venda.<sup>32</sup>

Já o conceito de *ecomuseu* ou *museu-empresa* foi criado por Cyrill Simard e dentre as possíveis vantagens dessa tipologia de museu, Tavares<sup>33</sup> elenca a promoção da identidade cultural local, aumento de renda, valorização do trabalho do artesão que engrandece a autoestima, bem como a identidade local e o senso de pertencimento e, por conseguinte, estímulo à permanência da população em seu local de origem.

Varine<sup>34</sup> defende que é preciso tomar cuidado com um possível discurso, que procura dissimular as reais intenções destas instituições. Esta tipologia de museu é uma “fórmula turística” com fins essencialmente lucrativos, dada a exploração fundamentalmente econômica e comercial do patrimônio, sem

qualquer vínculo com aspectos culturais da comunidade de pertencimento. Diante da sociedade de consumo, os economuseus podem se tornar distorções do uso do patrimônio, em que o discurso cultural é um mecanismo para mascarar finalidades exclusivamente comerciais.

A cultura do consumo tem-se difundido pelo mundo. A busca constante pelo lucro tem levado museus a sucumbirem a novas condições que atacam perigosamente a ética dos museus, como a redução do patrimônio à mercadoria e à competição com indústrias de espetáculo. Desde a segunda metade do século XX, o modelo de gestão tradicional de museus enfrenta crise. De um lado, a gestão economicista, que entende o museu como negócio, de outro lado, um modelo de gestão até então intocado, que vê o museu enquanto uma ferramenta para a formação, conservação, memória e história.<sup>35</sup>

A concepção de museu *espetacularizado* tem sido alvo de críticas, tendo em vista sua função limitada de lazer e atrair público, enquanto produto turístico, no entanto, na disputa entre *museu-empresa* e *museu*, quem parece perder são os defensores da visão mais conversadora.<sup>36</sup> Isso ocorre, na medida em que a nova dinâmica de produção dos espaços urbanos acaba inserindo o museu no cenário contemporâneo, no qual o museu enquanto espetáculo transforma-se numa mercadoria voltada para o consumo de massa.

### Gramado e o museu do festival de cinema

O município de Gramado localiza-se no Rio Grande do Sul, a 885 metros de altitude, na Encosta Inferior do Nordeste. O clima no município é subtropical úmido e apresenta em sua paisagem as florestas de Araucária, atualmente considerada patrimônio natural do município.

Com uma população de 32.273 habitantes,<sup>37</sup> em uma área de 237,827 km<sup>2</sup>,<sup>38</sup> Gramado é referência no setor turístico em âmbito nacional e conhecida especialmente como a cidade do Festival de Cinema de Gramado. O potencial turístico da localidade é cada vez mais explorado e configura-se como imagem de destino consolidado.<sup>39</sup> O município está localizado na denominada “Região das Hortênsias”, regionalização que abrange também Canela, Nova Petrópolis e São Francisco de Paula.

Dentre os atrativos turísticos de Gramado, destacam-se os museus. Esta tipologia de instituição tem se proliferado nos últimos anos, não somente no município, mas também no país e no mundo. Devido à ampliação da

acessibilidade da cultura, os museus se difundem no país, inovando e desenvolvendo constantemente seu repertório.<sup>40</sup>

Visando identificar os museus estabelecidos em Gramado, consultamos inicialmente o Cadastro Nacional de Museus (CNM), criado pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM/Minc) em 2006, cujo objetivo é mapear e cadastrar os museus do Brasil. De acordo com o órgão, a referida ferramenta foi concebida visando a integrar informações acerca do setor museal, orientando e fomentando a realização de ações nesta área, por meio de coleta, registro e disseminação de informações. Assim, pretendeu-se compartilhar as informações com a sociedade, configurando-se como fonte de pesquisa e difusor dos museus brasileiros, estimulando a visitação.

Desde a sua concepção, o CNM já mapeou mais de 3.200 instituições museológicas em todo o país, compartilhando seus resultados por meio de duas publicações, dentre elas o Guia dos Museus Brasileiros,<sup>41</sup> lançado em 2011. O instrumento reúne informações sobre o ano de criação, situação atual, endereço, tipologia de acervo, acessibilidade, infraestrutura para o recebimento de turistas estrangeiros, horário de funcionamento e natureza administrativa de todos os museus já mapeados pelo IBRAM em território nacional. O Guia compreende 3.118 museus, incluindo 23 museus virtuais.

Inicialmente, a coleta de dados foi realizada, fundamentada no conceito formulado pelo então Departamento de Museus e Centros Culturais do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, que estabelecia que o museu:

(...) é uma instituição com personalidade jurídica própria ou vinculada a outra instituição com personalidade jurídica, aberta ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento (...) e está (...) a serviço da sociedade com o objetivo de propiciar à ampliação do campo de possibilidades de construção identitária, à percepção crítica da realidade, a produção de conhecimentos e oportunidades de lazer.<sup>42</sup>

Sendo assim, segundo o IBRAM,<sup>43</sup> foram considerados museus, independentemente de sua denominação, as instituições ou processos museológicos que apresentem as características acima indicadas e cumpram as referidas funções museológicas. Em 2009 o CNM passou a adotar o conceito de museu estabelecido pelo Estatuto de Museus, promulgado pela Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009, que institui:

Consideram-se museus, para os efeitos desta Lei, as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.

Parágrafo único. Enquadrar-se-ão nesta lei as instituições e os processos museológicos voltados para o trabalho com o patrimônio cultural e o território visando ao desenvolvimento cultural e socioeconômico e à participação das comunidades.<sup>44</sup>

No que se refere ao município de Gramado, o Guia apresenta oito museus e a respectiva tipologia de acervo, natureza administrativa e ano de criação, conforme mostra o Quadro 1.

Já no Quadro 2 (abaixo) a Prefeitura Municipal de Gramado registra oito empreendimentos do segmento “Atividade de museu e exploração de lugares e prédios históricos e atrações similares”, pela Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE).

Quadro 1 – Museus cadastrados no *Guia dos museus brasileiros* em 2011

| NOME DO MUSEU                               | TIPOLOGIA DE ACERVO   | NATUREZA ADMINISTRATIVA   | ANO DE CRIAÇÃO |
|---|---|---------------------------|----------------|
| MUSEU DO PERFUME FRAGRAM                    | CIÊNCIAS NATURAIS E HISTÓRIA NATURAL;                           | PRIVADO                   | 1993           |
| MUSEU MEDIEVAL CASTELO SAINT GEORGE         | ANTROPOLOGIA E ETNOGRAFIA; ARQUEOLOGIA; ARTES VISUAIS; HISTÓRIA | PARTICULAR                | 1999           |
| MUSEU DO FESTIVAL DE CINEMA                 | ARTES VISUAIS; HISTÓRIA; IMAGEM E SOM                           | PÚBLICO-MUNICIPAL         | 2000           |
| MUSEU DE ARTES DR. CARLOS NELZ              | ARTES VISUAIS   | INFORMAÇÃO NÃO DISPONÍVEL | 1992           |
| MUSEU HISTÓRICO MUNICIPAL; PROF. HUGO DAROS | ARTES VISUAIS; CIÊNCIA E TECNOLOGIA; HISTÓRIA.                  | PÚBLICO-MUNICIPAL         | 1982           |
| MUSEU DO SAPATO                             | INFORMAÇÃO NÃO DISPONÍVEL                                       | INFORMAÇÃO NÃO DISPONÍVEL | 1993X          |
| MUSEU DO CHOCOLATE                          | INFORMAÇÃO NÃO DISPONÍVEL                                       | PRIVADO-EMPRESA           | 2001           |
| MUSEU DO PIANO                              | INFORMAÇÃO NÃO DISPONÍVEL                                       | PRIVADO-EMPRESA           | 1999           |

Fonte: Adaptado de *Guia dos museus brasileiros* (2011).

Quadro 2 – Museus cadastrados na Prefeitura Municipal de Gramado no ano de 2016

| NOME DO MUSEU                             | TEMA                         | NATUREZA ADMINISTRATIVA | ANO DE CRIAÇÃO |
|---|------------------------------|-------------------------|----------------|
| HOLLYWOOD DREAM CARS                      | CARROS ANTIGOS               | PRIVADO                 | 1997           |
| MUSEU DE CERA DE GRAMADO DREAM LAND       | PERSONAGENS EM CERA          | PRIVADO                 | 2009           |
| MUSEU MEDIEVAL CASTELO SAINT GEORGE       | CUTELARIA MEDIEVAL           | PRIVADO                 | 2002           |
| MUSEU GRAMADO MINERAIS E PEDRAS PRECIOSAS | PEDRAS PRECIOSAS             | PRIVADO                 | 2010           |
| SUPER CARROS GRAMADO                      | CARROS ESPORTIVOS            | PRIVADO                 | 2011           |
| MUSEU DO FESTIVAL DE CINEMA               | CINEMA                       | PÚBLICO-PRIVADO         | 2016           |
| A MINA                                    | PEDRAS PRECIOSAS             | PRIVADO                 | 2012           |
| HARLEY MOTOR SHOW                         | MOTOCICLETAS HARLEY DAVIDSON | PRIVADO                 | 2010           |

Fonte: elaborado pelos autores (2017).

A partir dos dados expressos nos Quadros 1 e 2, percebe-se que o *Guia dos museus brasileiros* e a Prefeitura Municipal de Gramado registram, ambos, oito museus. No entanto, divergem quanto às instituições cadastradas. Isso se justifica em razão da diferença presente no período entre o mapeamento (2011-2016). Mas a principal causa está no critério estabelecido para a triagem. O Museu do Perfume *Fragram*, por exemplo, não consta na listagem do Quadro 2, uma vez que, segundo a Prefeitura Municipal de Gramado, o estabelecimento está registrado como Indústria e Comércio de Perfumes.

Estas indefinições e discrepâncias quanto ao número de museus, são analisadas por Poulot,<sup>45</sup> que lembra que o número atual de museus é indeterminado, uma vez que a seleção depende de escolha e critérios de seleção. Segundo ele, a situação se agrava (ainda mais) à medida que se expandem as (re) definições sobre os museus, suscitando mais incertezas estatísticas.

Nesse cenário, encontramos o Museu do Festival de Cinema de Gramado (MFCG), que tem como missão contar a história e a evolução do evento homônimo, cuja primeira edição ocorreu em janeiro de 1973, inserida na programação da extinta Festa das Hortênsias. O museu tem como embaixadores os atores nacionais Zezé Motta, Lima Duarte e Maitê Proença e curadoria da museóloga Daniela Schmitt e do diretor de audiovisual e criação, Walther Neto.

O museu está instalado em um espaço de 584 m<sup>2</sup>, seccionado em 04 ambientes: área de exposição e interação, espaço para eventos, loja de *souvenirs* e espaço para café. O empreendimento é o primeiro museu no Brasil com temática de Festival de Cinema. De acordo com a museóloga responsável, Daniela Schmit<sup>46</sup>, a instituição visa “ressignificar a memória do Festival de Cinema”<sup>47</sup>, propagando a história do Festival de Cinema de Gramado desde o início da década de 1970 até 2016. Atualmente o museu cobra ingresso (no valor de R\$30,00 em 2017) dos visitantes, como forma de subsídio às despesas de manutenção do espaço.

A instituição foi criada em 2000 e reconfigurada (tendo em vista a incorporação das novas tecnologias) em 2016. Dentre as alterações, destacamos inicialmente a mudança de sede, que antes estava alocada dentro do Centro Municipal de Cultura. A partir de 2016, o museu situa-se junto ao Palácio dos Festivais, ao lado da Igreja Matriz São Pedro (área central da cidade).

Vale lembrar que a Igreja Matriz São Pedro e o Palácio dos Festivais destacam-se como pontos turísticos do município. Ambos localizam-se na Avenida Borges de Medeiros, área mais central do município, podendo ser considerado o “coração da cidade” e ponto de referência para quem circula pelo espaço urbano de Gramado. Ademais, o referido Palácio é sede de exibição dos filmes participantes do Festival de Cinema de Gramado.<sup>48</sup>

Outra modificação refere-se à natureza administrativa do museu. Antes sob o comando do poder público, atualmente é fruto de parceria público-privado. A aliança é composta por uma empresa local, que investiu cerca de R\$ 2,5 milhões, e a Prefeitura Municipal de Gramado. Esta subsidiou o aluguel por cinco anos, prorrogáveis por mais cinco, sendo assim, serão dez anos de parceria. Tal panorama tem se difundido na constituição dos museus na contemporaneidade. Atualmente, é corriqueiro que a criação ou reconfiguração de museus seja financiada por empresas, seja por meio de patrocínios ou parcerias como a citada acima.<sup>49</sup>

Para “contar a história” do maior festival de cinema ininterrupto do Brasil, a equipe analisou mais de dez mil documentos. Durante o procedimento de coleta de dados, que perdurou por quatro meses, contactou-se os organizadores dos primeiros anos do Festival, e a partir desses primeiros contatos, novas fontes surgiram. De acordo com a museóloga responsável, as duas edições referentes ao aniversário de 30 e 35 anos do Festival de Cinema, de autoria de David Quintans, foram fontes para a pesquisa (informação verbal).<sup>50</sup>

A museóloga também expõe que, em sua concepção, os museus são feitos de “personagens e não de objetos”. Assim, em 2016 foram realizadas 60 entrevistas com críticos de cinema e pessoas vinculadas ao Festival, objetivando manter o museu atualizado. Com este mesmo propósito, pretende-se buscar, anualmente, histórias – antigas e recentes – acerca do festival.

Muchacho,<sup>51</sup> por sua vez, destaca que além da tecnologia — que conforme mostrará a pesquisa, é utilizada significativamente no MFCG — os museus contemporâneos têm feito uso da cenografia nas exposições. Segundo Schmidt, por meio das ambiências, o MFCG visa trazer o visitante ao mundo do cinema por meio da imersão. Para tanto, cria-se uma ambientação que envolve os visitantes, procurando instigar a curiosidade.

A cenografia é percebida já no acesso ao MFCG que se dá por uma escadaria coberta por um tapete vermelho, em referência ao clássico item decorativo dos tradicionais prêmios de cinema. Na mesma área é possível observar quadros expostos nas paredes — apresentando-se sob a forma de uma linha do tempo, que narram a história do Festival de Cinema de Gramado. Já nas paredes do interior do museu, estão fixados cartazes das edições anteriores do festival, bem como dos filmes vencedores do Festival em cada edição.

A modificação mais notável no museu é a aderência à tecnologia, como forma de propagar a história do evento. O empreendimento é inspirado no Museu da Língua Portuguesa, localizado na Praça da Luz em São Paulo. A inspiração se dá, baseada essencialmente na utilização de recursos de interatividade e de tecnologia, que são empregados para apresentar a história do evento<sup>52</sup>. Neste sentido, há uma combinação de acervos históricos e tecnologia, de maneira que o visitante possa interagir, buscando o material histórico em totens eletrônicos.

Sobre isso, é preciso lembrar que as instituições museológicas têm sido alvo de discussões no que se refere a sua forma de apresentação, tendo em vista a demanda de público que está surgindo. O espaço museológico tradicional tem se tornado mais acessível ao grande público, adaptando-se às necessidades da sociedade atual.<sup>53</sup>

O MFCG apresenta uma combinação de acervos históricos e tecnologia, de maneira que o visitante possa interagir buscando o material histórico em totens eletrônicos. Como mostra a Figura 1, o acervo virtual e a ferramenta de pesquisa, permitem ao visitante percorrer por projeções digitais mapeadas, contendo os principais artistas e obras do cinema brasileiro e latino-americano.



Figura 1: Totem eletrônico  
Fonte: acervo dos autores (2017)

Os totens disponibilizam, ainda, jogos da memória e um *quiz*, ambos fundamentados no Festival de Cinema de Gramado. Outra experiência que o Museu possibilita é a gravação de um pequeno filme. Neste jogo interativo o visitante define a história do seu filme, os personagens e a trilha sonora. A gravação é enviada diretamente para o e-mail do participante.



Figura 2: Espaço de gravação  
Fonte: acervo dos autores (2017).

A interação entre museu e visitante se dá com o intuito de estreitar a relação entre ambos e estimular a criatividade do participante. Conforme

Muchacho,<sup>54</sup> enquanto um meio de comunicação, o museu deve se adaptar às novas demandas, aproveitando a tecnologia como instrumento de propagação de informação entre o museu e o público.

Nos últimos anos os museus têm assumido uma nova roupagem, modificando sua maneira de apresentação. Antes os museus eram percebidos como locais de armazenamento de objetos em desuso; as visitas eram tradicionalmente austeras e requeriam uma postura “compenetrada e sisuda”, atualmente, visando a atratividade dos visitantes e da comunidade, estão sendo inseridas novas atividades, como aulas de pinturas, decoração, exposição de obras de artes de artistas da própria localidade.<sup>55</sup>

As novas tecnologias, concebidas e difundidas com rapidez, obrigaram os museus a repensar as técnicas de comunicação audiovisual e apresentação. Estes, cada vez mais utilizam a tecnologia – entendendo-as como aliadas e não como concorrentes – lançando mão de equipamentos lúdicos para permitir a interação entre o museu e o visitante.<sup>56</sup> Os museus – compreendidos como parte da urbe contemporânea – têm promovido uma mutação na apresentação de acervos, incorporando técnicas dinâmicas e interativas que geram movimento, som e cheiro.<sup>57</sup>

A instituição dispõe, ainda, de um pequeno cinema inspirado no filme *A Dama do Cine Shangai*.<sup>58</sup> Equipado com 12 poltronas, inicialmente o cinema exibia documentários, com entrevistas de personalidades que participaram e concorreram nos festivais. Atualmente, buscando mais atratividade, são projetados filmes, selecionados pela equipe do museu com temáticas relativas às datas comemorativas ou ao calendário de eventos do município.

Ainda, de acordo com Muchacho,<sup>59</sup> os museus podem se tornar mais atrativos ao combinarem informação e entretenimento, os espaços podem transcender os fins expositivos proporcionando aos visitantes entretenimento e experiências sensoriais e cognitivas. Nesta perspectiva, a tecnologia é um complemento do espaço físico, que pretende atrair a atenção do visitante, permitindo uma visão, assim, uma nova visão do objeto museológico.

Por outro lado, Arantes<sup>60</sup> e Poulot<sup>61</sup> destacam a excessiva estetização dos museus, tendo em vista a atração dos visitantes. A inserção dos museus na “era das grandes organizações” pode ser percebida nos espaços sofisticados e onerosos, oferecidas pelas referidas instituições.<sup>62</sup> Na percepção de Arantes<sup>63</sup> a atração aos museus parece estar mais relacionada às múltiplas atrações que estes oferecem ao

invés do interesse no acervo concentrado no espaço. As atrações mencionadas por Arantes compreendem, desde a estrutura do museu, até cafeterias, restaurantes, ateliers, sala de projeção, de concerto, livrarias, entre outros.

Dada a importância da tecnologia, enquanto ferramenta auxiliar na propagação de informação, Horta, Grunberg e Monteiro<sup>64</sup> destacam a relevância do objeto real, mencionando que este é insubstituível enquanto fonte de informação acerca da rede de relações e contexto histórico em que foi produzido. Neste sentido, o objeto — compreendendo desde o mais simples usado no cotidiano — é dotado de significado pela sociedade, tendo em vista que é elemento de um sistema complexo de relações de um determinado contexto.

Conforme afirma Poulot<sup>65</sup> o vínculo entre museu e a conservação foi determinante para o surgimento e o desenvolvimento dessa tipologia de instituição, sendo assim, ainda que a essência do MFCG seja a representação de pessoas, na constituição das ambiências estão expostos objetos vinculados à história do Festival, tais como: kikitos<sup>66</sup> de algumas edições, poltronas, púlpito, pedestal de microfone e equipamentos cinematográficos.

As peças são oriundas do Cine Embaixador<sup>67</sup> e acervos pessoais de indivíduos ligados ao Festival. No espaço é possível observar, por exemplo, poltronas e o púlpito, pertencentes ao Cine Embaixador. A origem dos objetos remete a 1967. No espaço, pode-se, ainda, conhecer os kikitos das edições anteriores do evento. Os artefatos já estavam expostos na primeira versão do Museu do Festival de Cinema e foram realocados na nova expografia de 2016.

Como se pode ver Figura 3, também estão expostos o primeiro projetor de filmes do Cine Embaixador, utilizado por mais de trinta anos, bem como reproduções de figurinos de filmes representativos para o cinema nacional, tais como o filme *O quatrilho*.<sup>68</sup>

Aproximando a discussão sobre o museu de Gramado com a teoria proposta por Poulot,<sup>69</sup> percebe-se que é característico desta nova geração de museus a criação de novos serviços destinados ao público, tais como equipamento de oferta alimentar, livrarias, lojas. O trecho final de visitação da instituição também segue os novos padrões dos museus, tendo em vista que na saída do local o público é direcionado para a loja de *souvenires*.

O estabelecimento comercializa réplicas de Kikito, sacolas, porta-retratos, canecas, chaveiros, cadernos, canetas e outros itens estilizados

com tema cinematográfico. Finalmente, a visita ao MFCG encerra em um espaço que dispõe de lanches e cafés. Schmitt acrescenta, ainda, que o museu está em fase de construção, e que alguns novos ambientes estão sendo prospectados, bem como a ativação de novos equipamentos de tecnologia.

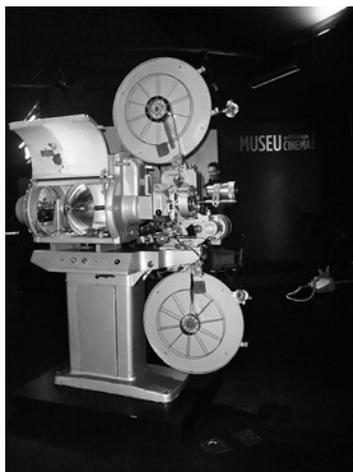


Figura 3 – Projetor e reprodução de figurino  
Fonte: acervo dos autores (2017).



### Considerações finais

Com a pesquisa foi possível constatar que o do MFCG está em processo de transformação contínua (incorporando cada vez mais novas tecnologias interativas), em permanente revisão dos seus objetivos e de suas práticas, desempenhando, no contexto de uma cidade voltada para o turismo como é Gramado, ações que extrapolam a missão (tradicionalmente) compreendida como próprias de um museu.

Se inicialmente o escopo do MFCG estava associado à conservação e exposição do patrimônio cultural do Festival de Cinema de Gramado, a partir de 2016, com a criação da nova sede (na área central da cidade) o espaço está voltado também para as práticas turísticas, de lazer e de entretenimento. O museu incorpora, a partir de então, estratégias de *marketing*, buscando a atração de diferentes tipologias de visitantes, tendo em vista a junção de informação e tecnologia, o que busca estimular a participação dos visitantes.

Acreditamos que, no contexto contemporâneo, os museus também acabam sendo entendidos (especialmente pelos gestores) como mecanismos

de atração de turistas, sendo concebidos como ferramenta de competição e diferencial nas localidades. Esse é o caso do MFCCG, que dispõe de tecnologia e elementos interativos que complementam a exposição “tradicional”, atraindo a atenção do visitante para a nova visão do objeto museológico.

Entretanto, é preciso observar que o museu, que busca preservar parte da memória do Festival de Cinema de Gramado, desempenha um papel fundamental, que é o de *lugar de memória* – na medida em que permite a conservação, a preservação e a produção de memórias registradas em seus espaços, legitimando o museu como uma instituição ímpar nesse processo.

## NOTAS

- 1 HOLLANDA, Ana de. “Ao Brasil, seus museus”. In: BRASIL, Instituto Brasileiro de Museus. *Guia dos museus brasileiros*. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2011, p. 9-10.
- 2 VARINE, Hugues de. *As raízes do futuro: o patrimônio a serviço do desenvolvimento local*. Porto Alegre: Medianiz, 2012.
- 3 BARRETO, Margarita. *Turismo e legado cultural: as possibilidades do planejamento*. Campinas: Papyrus, 2000.
- 4 BRASIL. Ministério do Turismo. *Segmentação do Turismo: marcos conceituais*. Brasília: Ministério do Turismo, 2006.
- 5 BARRETO, Margarita. *Cultura e turismo: discussões contemporâneas*. Campinas: Papyrus, 2015.
- 6 Idem, p.9.
- 7 DIAS, Reinaldo. *Turismo e patrimônio cultural: recursos que acompanham o crescimento das cidades*. São Paulo: Saraiva, 2006.
- 8 BRASIL. Ministério do Turismo. Op. cit., p.13.
- 9 VARINE, Hugues de. Op. cit.
- 10 DIAS, Reinaldo. Op. cit.
- 11 FIGUEIREDO, Antônio Marcus L. “A função turística do patrimônio: questionamentos sobre a ideia de sustentabilidade do turismo cultural. *Caderno Virtual de Turismo*, nº 4, v. 5, 2005, p. 43-49.
- 12 DALLABRIDA, Valdir Roque. “A gestão territorial através do diálogo e da participação. *Script Nova: revista eletrônica de geografia y ciencias sociales*, nº 11, 2007, p. 1-16.
- 13 VARINE, Hugues de. Op. cit.
- 14 Idem.
- 15 BRASIL. Ministério do Turismo. Op. cit.
- 16 Idem.

- 17 CAMPANHOLA, Clayton; GRAZIANO DA SILVA, José. "Agroturismo como nova fonte de renda para o pequeno agricultor brasileiro". In: ALMEIDA, Joaquim Anecio; RIEDL, Mário (org.). *Turismo rural: ecologia, lazer e desenvolvimento*. Bauru: Edusc, 2001, p. 146-179.
- 18 PÉREZ, Xerardo Pereiro. *Turismo cultural: uma visão antropológica*. Tenerife: Pasos, 2009, 324 p. Disponível em: <<http://www.pasosonline.org/Publicados/pasosoedita/PSEdita2.pdf>>. Acesso em: 12 mar. 2017.
- 19 VARINE, Hugues de. Op. cit.
- 20 GONÇALVES, José. "Os museus e a cidade". In: ABREU, R.; CHAGAS, M. (org). *Memória e patrimônio. Ensaios contemporâneos*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2ª ed., 2009, p. 171-186.
- 21 HOLLANDA, Ana de. Op. cit., p. 9.
- 22 PÉREZ, Xerardo Pereiro. Op. cit.
- 23 POULOT, Dominique. *Museu e Museologia*. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- 24 PÉREZ, Xerardo Pereiro. Op. cit.
- 25 VARINE, Hugues de. Op. cit.
- 26 HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Centauro, 2004.
- 27 JODELET, Denise (org.) *As representações sociais*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2001.
- 28 PÉREZ, Xerardo Pereiro. Op. cit.
- 29 Idem.
- 30 VARINE, Hugues de. Op. cit.
- 31 TINOCO, Alfredo. "XIX Jornadas sobre a Função Social do Museu". *Cadernos de Sociomuseologia*. Lisboa: nº 42, 2009, p. 211-220. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/2839>>. Acesso em: 27 nov. de 2016.
- 32 NASCIMENTO, Luísa Mahin Araújo Lima do. "Nas tramas da tradição artesanal de influência inca: RS e uma experiência de economuseu em Cusco – Peru". *Revista Eletrônica da Residência Social do Ciags*. Salvador: UFBA nº 1, nov. 2010, p.117-131. Disponível em: <<http://www.periodicos.adm.ufba.br/index.php/rs/article/view/88/22>>. Acesso em: 21 mar. 2017.
- 33 TAVARES, Regina Márcia Moura. "Economuseus ou museus-empresas na América Latina". 2003. Disponível em: <http://www.fundaj.gov.br/notitia/servlet/newstorm.ns.presentation.NavigationServlet?publicationCode=16&pageCode=377&textCode=4349&date=currentDate>. Acesso em: 21 mar. 2017.
- 34 VARINE, Hugues de. Op. cit.
- 35 MOLFINO, Alessandra Mottola. "Museos en la encrucijada entre negocio, espectáculo, marketing, exposiciones y educación". *Museos. es*, 2013, p. 54-69.
- 36 Idem.
- 37 INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Disponível em: <<http://cod.ibge.gov.br/NRF>>. Acesso em: 12 mar. 2017.
- 38 Idem.
- 39 BRASIL. Ministério do Turismo. "Gramado (RS) aposta na expansão do turismo de negócios", 2015. Disponível em: <[http://www.turismo.gov.br/ultimas-noticias/5109-gramado-\(rs\)-aposta-na-expansao-do-turismo-de-negocios.html](http://www.turismo.gov.br/ultimas-noticias/5109-gramado-(rs)-aposta-na-expansao-do-turismo-de-negocios.html)>. Acesso em: 12 mar. 2017.

- 40 HOLLANDA, Ana de. Op. cit.
- 41 INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. *Guia dos Museus Brasileiros*. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2011, p. 14, 245 p. Disponível em: <[https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2011/05/gmb\\_sudeste.pdf](https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2011/05/gmb_sudeste.pdf)>. Acesso em: 11 abr. 2017.
- 42 INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. Op. cit. p. 14
- 43 Idem.
- 44 Idem. p. 1
- 45 POULOT, Dominique. Op. cit.
- 46 Entrevista concedida pela museóloga responsável pelo museu SCHMIT, Daniela. Entrevista I [jul. 2017]. Entrevistador: Franciele Berti. Gramado, 2017.
- 47 Entrevista concedida pela museóloga responsável pelo museu SCHMIT, Daniela. Entrevista I [jul. 2017]. Entrevistador: Franciele Berti. Gramado, 2017.
- 48 GRAMADO. SECRETARIA MUNICIPAL DE TURISMO. *Palácio dos Festivais*. 2016. Disponível em: <<http://www.gramadosite.com.br/hotsite/idempres:palaciadosfestivais>>. Acesso em: 28 mar. 2017.
- 49 VELOSO, Clarissa dos Santos. *Cultura, políticas culturais e museus público-privados: o caso do MM Gerda - Museu das Minas e do Metal e do Memorial Minas Gerais Vale* (Dissertação de mestrado no curso de Ciências Sociais). Belo Horizonte: Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, 2016, 109 f. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/327936136/cultura-politicas-culturais-e-museus-publico-privados>>. Acesso em: 12 mar. 2017.
- 50 Entrevista concedida pela museóloga responsável pelo museu: SCHMIT, Daniela. Entrevista I [jul. 2017]. Entrevistador: Franciele Berti. Gramado, 2017.
- 51 MUCHACHO, Rute. *Museus virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico*. SOPCOM, 4 (Atas). Lisboa: Sopcom, 2005, p. 1540 - 1547. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf>>. Acesso em: 23 mar. 2017.
- 52 Entrevista concedida pela museóloga responsável pelo museu SCHMIT, Daniela. Entrevista I [jul. 2017]. Entrevistador: Franciele Berti. Gramado, 2017.
- 53 MUCHACHO, Rute. Op. cit.
- 54 Idem.
- 55 PIRES, Mário Jorge. *Lazer e turismo cultural*. Barueri: Manole, 2ª ed., 2001.
- 56 BARRETO, Margarita. *Turismo e legado cultural: as possibilidades do planejamento*. Campinas: Papyrus, 2000.
- 57 BRASIL. Ministério do Turismo. *Segmentação do Turismo: Marcos Conceituais*. Brasília: Ministério do Turismo, 2006.
- 58 Longa-metragem brasileiro produzido por Guilherme de Almeida Prado. Lançado em 1987, o filme rendeu diversos prêmios nacionais e internacionais, alguns deles conquistados no Festival de Cinema de Gramado de 1988.
- 59 MUCHACHO, Rute. Op. cit.
- 60 ARANTES, Otilia. "Os novos museus". *Novos Estudos* (v. 31). São Paulo: CEBRAP, 1991, p. 161-169.
- 61 POULOT, Dominique. Op. cit.

- 62 Idem.
- 63 ARANTES, Otilia. Op. cit.
- 64 HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. *Guia básico de educação patrimonial*. IPHAN, 1999.
- 65 POULOT, Dominique. Op. cit.
- 66 Símbolo e prêmio máximo concedido no Festival de Gramado, criado pela artesã Elisabeth Rosenfeld.
- 67 Primeiro nome dado ao atual Palácio dos Festivais. O Cine Embaixador foi inaugurado em 1967 e remodelado no final da década de 1980.
- 68 Filme brasileiro que foi indicado ao Oscar, lançado em 1995 e dirigido por Fábio Barreto e baseado livro homônimo.
- 69 POULOT, Dominique. Op.cit.



# O século XXI e a educação histórica: patrimônio cultural, museus e jogos eletrônicos

Paulo Sérgio Micali Junior\*

Recebido em: 03/07/2017

Aprovado em: 13/11/2017

---

\* Mestrando em História Social pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Bolsista CAPES. Email: p.s.micali@hotmail.com

## **Resumo**

Elaboramos uma proposta educativa aos moldes de aula-oficina, amparada em mediadores culturais tendo em vista o avanço tecnológico e a liquefação das relações humanas. Sugerimos uma preparação que antecede a visita museal e o emprego de *gameplays*. A finalidade da oficina é estimular os alunos a, na “artefalidade” da cidade, identificar elementos dotados de patrimonialidade. Dessa forma, utilizando jogos, Youtube e museus, acreditamos ser possível fazer frente às novas dificuldades educacionais.

## **Palavras-chave**

Educação histórica; Século XXI; Modernidade líquida e tecnológica; Educação patrimonial; Proposta educativa.

## **Abstract**

Fast technological development, liquid modernity and the human relations transformations. Worried about those factors, we have elaborated an educational proposal based on the *aula-oficina* model and supported by cultural mediators. We have suggested a preparation that precedes a visit at the museum and the problematization of gameplays. By means of the *aula-oficina*, we intend to stimulate the students to identify traces of patriminality in the elements of the city. Games, Youtube, museums, we believe that with these tools teachers and educators may face the new and modern educational difficulties, making a stand to them.

## **Keywords**

Historical education; 21st Century; Technological and liquid modernity; Patrimonial education; Education proposal.

## Concernente à educação histórica no século XXI: novos problemas e desafios

**T**udo em história tem a ver com valores que não existiam, mas, em determinado momento, passaram a existir. Ao ensino da história, portanto, cabe à historicização daqueles valores, ou seja, é necessário recortá-los temporalmente a fim de analisá-los as transformações e permanências referentes à periodização que separa o professor-historiador e seus alunos de seu objeto de estudo. Hoje, tendo como base a *modernidade líquida* teorizada por Zygmund Bauman,<sup>1</sup> transformações, em vários âmbitos, estão mais rápidas do que nunca, fator este que faz com que o processo de ensino-aprendizagem tenha a necessidade de adaptar-se constantemente. Concernente, especificamente, às tecnologias, redes sociais digitais, realidades virtuais e tantas outras ferramentas que nos são proporcionadas por meio de modernos aparelhos, estas se encontram intimamente associadas às formas como nos relacionamos, vemos, sentimos, pensamos e aprendemos. Multiplicaram-se o número de “mediações e das telas que, por força do uso das novas próteses, se postam entre os homens e o mundo, assim como entre os próprios homens”.<sup>2</sup> Diante disso, apresentaremos uma proposta educativa amparada em mediadores culturais<sup>3</sup> e recursos digitais;<sup>4</sup> tomando como pano fundo o modelo de *aula-oficina*<sup>5</sup> proposto pela historiadora e educadora Isabel Barca.<sup>6</sup>

Falávamos que a ação humana é fruto de seu tempo. Com isso, queremos dizer que o indivíduo raciocina e age de acordo com os conhecimentos e tecnologias que lhe são acessíveis e, dessa forma, a desconsideração dessas informações acarretaria, parafraseando Jacques Le Goff,<sup>7</sup> em um dos grandes pecados que pode ser cometido pelo historiador: o anacronismo. Atentemo-nos para esse “pecado”. Ainda sobre tecnologias, é importante que os educadores reconheçam tanto a sua importância quanto a sua influência na atualidade, afinal, estando os aparelhos eletrônicos presentes no dia a

dia de bilhões de pessoas ao redor do globo, seria, no mínimo, incoerente dar início à uma “cruzada” contra eles em plena sala de aula, principalmente quando repleta de jovens. O professor historiador Leandro Karnal é um dos que se atem e publica sobre esse tema e, em seu *Conversas com um jovem professor*, adverte-nos do seguinte:

Há dois aspectos a considerar agora. Um foi a transformação do computador e da internet como recursos didáticos. Essa mudança é visível e importante. O outro, menos palpável, é a transformação na cabeça dos alunos e na maneira de aprender. Essa é mais importante ainda.<sup>8</sup>

Embora não seja novidade e muito menos uma exclusividade de qualquer período, é importante que tenhamos em mente o fato de os tempos serem outros, assim como as mentalidades. É possível, inclusive, caracterizar nosso século como palco de uma nova revolução tecnológica (se não mais) tão radical quanto as últimas, já que, frequentemente, somos bombardeados por informações veiculadas por telas de televisões, celulares, computadores, tablets, enfim, uma miríade de aparelhos acompanha o homem do século XXI ao longo de toda a sua rotina, seja no trabalho, nas compras, durante o lazer e até mesmo no que refere aos seus relacionamentos amigáveis e/ou amorosos. Fazendo menção a Aldous Huxley<sup>9</sup>, encontramos-nos em um admirável mundo novo, repleto de benefícios e perigos proporcionados pelas tecnologias. Diferentemente daquele universo distópico, no entanto, para nós existe a possibilidade de um saudável processo de ensino-aprendizagem amparado em modernos recursos didáticos, como filmes, animações, jogos, imagens e *slides*. Como já destacamos, as tecnologias fazem parte de nosso dia a dia. Por que, então, desconsiderá-las e/ou descartá-las em sala de aula?

### **Concernente à proposta educativa: a aula-oficina e a educação patrimonial**

A fim de que sejamos mais elucidativos, propomos a seguinte hipotética empreitada: aulas para o ensino médio cujo tema é patrimônio cultural. Para tal, recortamos como objeto de estudo o museu de cidade. Quanto às aulas, estas serão estruturadas aos moldes da aula-oficina. Elas serão cinco, organizadas da seguinte forma: na primeira aula, aplicação de um questionário de conhecimentos prévios; na segunda e terceira aulas, investigação e discussões sobre museu, cidade, museu de cidade, patrimônio cultural, suas respectivas

conceituações e problemáticas a partir de *O museu de cidade e a consciência de cidade*, de Ulpiano T. Bezerra de Meneses,<sup>10</sup> além do estabelecimento de paralelos para com a franquia de jogos *Age of Empires (AoE)*, de forma a preparar os alunos para uma visita a um museu de cidade; na quarta aula, visita ao museu; já na quinta e última aula, aplicação de uma atividade que constituirá o produto final desse projeto. A seguir, discorreremos sobre cada uma dessas etapas.

Num primeiro momento, sugere-se a elaboração de um questionário de conhecimentos prévios, cuja funcionalidade é variada; para os alunos, propicia-lhes um vislumbre daquilo que será discutido nas próximas aulas, ao passo em que lhes são colocados os conhecimentos à prova; para o professor, serve como uma importante ferramenta para que se faça conhecer tanto os alunos quanto seus conhecimentos tácitos. É importante, além de questões relacionadas ao tema de estudo, que os alunos sejam interpelados sobre alguns de seus dados pessoais, como preferência musical, quais seus filmes e séries prediletas, jogos do agrado, onde e com quem vivem, quais canais do Youtube<sup>11</sup> acompanham, enfim, dados que permitam ao professor melhor conhecer os universos culturais nos quais seus alunos estão inseridos. Ciente do que os alunos sabem, gostam, participam ou não, é possível ao professor que arranje suas aulas de acordo com as necessidades da turma e, assim, propicie-lhes um ambiente agradável e fértil para a discussão. É claro que essa é uma tarefa hercúlea, pois, exigirá do professor alguns trabalhos extraordinários como, por exemplo, inteirar-se no universo cultural de seus alunos. De qualquer forma, ressaltamos que a educação assemelhasse-se a uma via de mão dupla, pois, o processo de ensino-aprendizagem dá-se por parte tanto dos professores quanto dos alunos. As experiências destes, a propósito, são extremamente relevantes como revela-nos Síman, que investiga as formas como a memória coletiva e sua influência na experiência dos alunos pode facilitar a aprendizagem – quando dialoga com os recém-aprendidos conhecimentos históricos (ou não) quando rompem com os mesmos conhecimentos:

Muito mais cedo do que supomos, os alunos adquirem experiências, representações e modos de pensar, não só por intermédio da escola, mas (...) por meio da memória social e da sua coletividade ou por outros veículos difusores da memória social, tais como a mídia.<sup>12</sup>

Ou seja, desde muito cedo os alunos presenciavam concepções estereotipadas sobre povos, grupos e suas respectivas culturas. Influenciados por relações sociais ou até mesmo por visões historiográficas dominantes, é-lhes dificultada a desconstrução ou a reconstrução do conhecimento por parte do professor no espaço formal e/ou não formal de aprendizagem.

Quanto aos segundo e terceiro momentos, eles referem-se à aula em sala de aula propriamente dita. Selecionamos o patrimônio histórico enquanto tema de estudo e o museu de cidade como objeto de análise, então, fazem-se necessárias as conceituações referentes ao patrimônio cultural, museu, cidade e museu de cidade, além, é claro, do estabelecimento de uma relação entre esses elementos. Aqui, vamos fazê-lo, principalmente, por intermédio das asserções de Ulpiano Meneses, presentes em seu *O museu de cidade e a consciência de cidade*,<sup>13</sup> como destacado, mas nada nos impede de trazer diferentes considerações de diferentes autores relacionadas aos elementos em discussão.

Não são raros os casos nos quais as buscas por conceituações chegaram a impasses. Em se tratando de “museu”, “cidade” e “patrimônio cultural”, é esse o caso. Sobre o primeiro, Dominique Poulot destaca que

Uma definição hegemônica, característica da globalização dos museus, é a do Conselho Internacional dos Museus (conhecido sob a sigla anglófona ICOM – International Council of Museums) que tem sido objeto de várias reformulações (...) uma representação comum do museu é a do “templo das musas”, que toma como referência este duplo estereótipo: conservatório do patrimônio da civilização e escola<sup>14</sup> das ciências e das humanidades.<sup>15</sup>

Aquelas reformulações dizem respeito às discordâncias entre os pensadores que se dedicam às questões museais. Todavia, também foram citadas duas funções suas que talvez gozem de maior respaldo entre os intelectuais dessa área: referimo-nos aos seus ofícios conservatório e educacional. Meneses vai mais a fundo nessa questão, pois, acredita que essa instituição se caracteriza “por ter, ao mesmo tempo, funções científico-documentais, educacionais e culturais”<sup>16</sup>.

Cultura. Eis outro conceito bastante polissêmico. Em se tratando do que nos interessa, no entanto, recortamo-la naquilo que concerne ao patrimônio cultural que, para Paulo Knauss

Como produto ou como processo, o patrimônio é, sobretudo, resultado de um processo de patrimonialização dos bens culturais, o que faz

com que estes assumam um estatuto especial protegido pelo Estado em nome de direitos coletivos. No entanto, se a patrimonialização se consagra pela ação do Estado, ela é resultado, sobretudo, de ações que envolvem a sociedade civil. Importa, nesse sentido, destacar que o Estado não é o único agente do patrimônio cultural. A definição do processo de patrimonialização implica, portanto, enfatizar que o patrimônio é construção social.<sup>17</sup>

Como destacado por Knauss, o patrimônio é fruto de uma convenção social que pode envolver tanto o Estado quanto a sociedade civil e está intimamente associada aos bens culturais — os quais, em um museu, podem ser dispostos de acordo com diferentes intencionalidades. Quanto a isso, a tese de doutorado de Mario de Souza Chagas é bastante elucidativa naquilo que concerne à imaginação museal, pois, ao problematizá-la — seja por meio de Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro — ficam evidenciadas as proposições que concernem, respectivamente, à museologia saudosa, antropológica e cultural.<sup>18</sup> No entanto, nenhuma dessas vertentes constitui nosso objeto de investigação, mas sim o museu de cidade. A propósito, o que é cidade?<sup>19</sup>

Voltamos à polissemia. Dessa vez, o conceito é *cidade*. Defini-la é uma tarefa e tanto, pois, constitui um termo bastante “ensaboado”. Seus significados, de tão numerosos, impossibilitam-nos de alcançar uma delimitação conceitual “hermeticamente precisa”. Diante dessa dificuldade, Meneses propõe “que se considere a cidade, para o museu de cidade, a partir de três dimensões: (1) a cidade como artefato, (2) como campo de forças e (3) como representações sociais”.<sup>20</sup> Nesse artigo, nós nos ocuparemos somente da primeira dimensão mencionada.

Enfim, chegamos ao clímax de nossa discussão. É justamente por meio daquela primeira dimensão que estabeleceremos “ganchos” com elementos da cultura pop<sup>21</sup> e os museus de cidade, buscando proporcionar aos alunos uma didática um tanto quanto mais lúdica e dinâmica; maneiras estas que, a nosso ver, representam necessidades cada vez mais urgentes para as aulas escolares. Recorrendo uma vez mais à Bauman, encontramos-nos em plena *modernidade líquida*, um período caracterizado, também, pela fluidez das coisas, pelo “aprimoramento” da individualidade e pela maior inserção das pessoas no mundo virtual, o que reconfigura as formas como nos relacionamos, dialogamos, divertimo-nos, enfim, uma série de elementos rotineiros — da forma como os conhecíamos até há pouco tempo — vêm transformando-se com tamanha

rapidez que, para os educadores e pesquisadores (profissionais estes que, preferencialmente, devem manter-se “antenados”), têm sido difícil de acompanhar.

Em uma entrevista concedida à professora Alba Porcheddu, especialista em didática geral e comunicação, Bauman, discorrendo acerca dos desafios da educação na modernidade líquida, destacou que:

A capacidade de durar bastante não é mais uma qualidade a favor das coisas. Presume-se que as coisas e as relações são úteis apenas por um “tempo fixo” e são reduzidas a farrapas ou eliminadas uma vez que se tornam inúteis. Portanto é necessário evitar ter bens, sobretudo aqueles duráveis dos quais é difícil se desprender. O consumismo de hoje não visa ao acúmulo de coisas, mas à sua máxima utilização. Por qual motivo, então, “a bagagem de conhecimentos” construída nos bancos da escola, nas universidades, deveria ser excluída dessa lei universal? Este é o primeiro desafio que a pedagogia deve enfrentar, ou seja, um tipo de conhecimento pronto para utilização imediata e, sucessivamente, para sua imediata eliminação, como aquele oferecido pelos programas de *software* [atualizados cada vez mais rapidamente e, portanto, substituídos], que se mostra muito mais atraente do que aquele proposto por uma educação sólida e estruturada.<sup>22</sup>

É bastante interessante a comparação estabelecida por Bauman entre o *software* constantemente atualizado e a educação sólida. Há constantes mudanças, incontáveis transformações e inúmeras reformulações. É como se “o titã Krónos tivesse perdido o controle, deixando para trás um rastro de obsolescência”. Assim, em um mundo como o nosso, onde há “data de validade para quase tudo”, por quê também não descartar a educação como a conhecemos?

De fato, aquela é uma questão bastante provocadora, mas, que devemos pensar. Façamo-la, então, retomando a nossa hipotética empreitada. Falávamos sobre a cidade enquanto artefato para o museu de cidade. Meneses, que é quem nos inspirou a elencar aquela hipótese, afirma o seguinte

A cidade é coisa feita, fabricada, o mais complexo artefato humano jamais produzido. Artefato, genericamente, é todo segmento da natureza física socialmente apropriado, isto é, ao qual se impôs, segundo padrões sociais, forma, função, sentido (...).<sup>23</sup>

A cidade é um construto humano. Megalópoles, metrópoles regionais ou singelos distritos representam unidades administrativas [ou uma subdivisão, como é o caso do último] que variam de tamanho, número de habitantes, especialidades econômicas e etc., características estas que, necessariamente, estão de acordo com as atividades de seus cidadãos e, portanto, são passíveis

de historicização. Quanto a problematização dessas informações, a fim de que se discuta patrimonialidade cultural em uma sala de aula de ensino médio, tanto a sua investigação como o debate que poderiam provocar permaneceriam restritos ao campo da abstração não fosse, é claro, pelo emprego de mediadores culturais. Sobre os museus de cidade, tomemos o Museu Histórico de Londrina (MHL) ‘Padre Carlos Weiss’ como exemplo.

Localizado no norte do Paraná, o município de Londrina, em fins de dezembro de 2016, teve seus primeiros registros no Livro do Tombo Municipal. Dentre eles, a expressão “Pé Vermelho”, que remete às tradições ligadas à terra e que concernem à antiga condição de Capital Mundial do Café, vai ao encontro daquilo que José Newton Coelho Meneses, de forma simplificada, toma como patrimônio cultural:<sup>24</sup> “[um] conceito que expressa as ações humanas que identificam um grupo social e o diferencia de outra coletividade”.<sup>25</sup> A partir disso é possível, com o auxílio do acervo do MHL, e “na medida em que se induzem a questionamentos sobre a complexidade de nossa inserção nos processos históricos”,<sup>26</sup> o estabelecimento de um recorte de estudo referente à tradição cafeeira londrinense, cuja problematização pode ser amparada, tanto nas discussões em sala, quanto numa visita temática. Londrina é uma cidade jovem. Conta com apenas 82 anos, sua colonização é fruto de um empreendimento colonizador privado e não são escassos os seus cidadãos que viveram o período marcado pelo ciclo do café, cuja decadência deu-se ao longo da década de 1970.

De acordo com Ramos, “ao entrar no espaço expositivo (do museu), o objeto perde seu valor de uso”,<sup>27</sup> mas a sua disposição, desde que de forma contextualizada, possibilita aos alunos uma ressignificação pautada, possivelmente, nas histórias de parentes que viveram na Londrina cafeeira ou que, ao menos, conhecem algumas histórias daquele período, o que torna o processo de aprendizado mais significativo. Um parente ou conhecido que viveu aquilo que é estudado pelo aluno pode gerar nele o sentimento de pertença, o que torna o aprendizado mais valorativo. Ainda, seja por meio de *datashows* ou dos televisores com os quais colégios costumam contar, o emprego de slides, imagens e vídeos em sala de aula é sempre bem-vindo. “O processo do ensino-aprendizagem da história não pode prescindir do uso de signos variados, constituidores de diferentes fontes de conhecimento histórico”,<sup>28</sup> portanto, fotografias, trechos de filmes e partes de entrevistas,

juntamente aos conceitos já levantados, podem ser problematizados em sala de aula a fim de que a visita ao museu torne-se mais expressiva.

“Para assumir seu caráter educativo, o museu coloca-se, então, como lugar onde os objetos são expostos para compor um argumento crítico”<sup>29</sup> e, no caso do MHL, é relativamente simples o estabelecimento de um recorte que concerne à uma Londrina ligada à terra, com destaque para o cultivo do café. Em sua ala de longa duração — seja por meio de fotografias, objetos, cenários ou painéis informativos —, existe uma miríade de referências daquele período marcado pela agricultura, como uma réplica de um rancho provisório (do tipo que costumava ser utilizado pelos recém-chegados colonizadores) feita de madeira palmito e repleta de acessórios que condizem a um estilo de vida que se encontra em estreito limiar entre mateiro e agrícola, ou, na última seção, onde há amplo espaço dedicado ao moderno processo de comercialização do café, que vai desde o seu processamento até o seu escoamento, para todos os cantos do mundo, por intermédio do porto de Paranaguá, localizado na cidade de Paranaguá/PR.

Ressaltamos que, com esse artigo, não buscamos construir um manual de “como ensinar patrimônio cultural londrinense”. A abordagem desse museu serve-nos, apenas, como exemplo didático. Esperamos que nossa fala não se restrinja a esse universo. Dito isso, agora chamamos a atenção para um problema: como sensibilizar mais “a geração da modernidade líquida” aos itens que viemos levantando até o momento? Já discorreremos sobre diferentes formas de abordagem de diferentes tipos de fonte para que, em sala de aula, sejam discutidas as questões que envolvem o patrimônio cultural. No entanto, até agora não estabelecemos aquele prometido “gancho” para com a cultura pop. Iremos fazê-lo agora.

Desenvolvido pelo extinto Ensemble Studios, *AoE* (uma franquia de jogos eletrônicos de estratégia em tempo real, cujos direitos agora pertencem a Microsoft) simula batalhas históricas travadas entre povos de diferentes temporalidades. Nele, o jogador pode controlar Joana D’Arc e seus guerreiros em batalhas da Guerra dos Cem Anos, expandir a influência do Império Romano, defender a Escócia dos britânicos por meio de tropas lideradas por William Wallace, promover a independência dos Estados Unidos da América, enfim, as possibilidades são variadas. Cada civilização possui características específicas que lhes diferenciam das outras.<sup>30</sup> Apenas para

citar alguns exemplos, os francos possuem habilidades metalúrgicas que lhes proporcionam os cavaleiros mais bem equipados do jogo enquanto que, por parte dos bretões, sua refinada ciência balística garante-lhes a artilharia mais precisa; os bizantinos contam com a engenharia civil mais avançada, motivo pelo qual suas edificações são mais resistentes que as dos outros enquanto os turcos possuem os mineiros mais perspicazes.

Em linhas gerais, o propósito do jogo é submeter o adversário militarmente, mas, a qualidade do ataque e da defesa está intimamente relacionada ao papel dos aldeões, que são quem constroem as cidades e produzem riquezas. As lutas não nos interessam, mas sim aquelas cidades virtuais. Nelas, aldeões trabalham construindo edifícios ou coletando recursos e, consecutivamente, possibilitando um melhor desempenho para o jogador. Por exemplo, é necessário coletar ouro para contratar tropas, construir abrigos para os cidadãos, minerar rochas para levantar muralhas, derrubar a mata para que haja espaço para a construção de fazendas, arsenais, moinhos, depósitos e etc. Ainda, é possível investir em desenvolvimento tecnológico, o que disponibiliza melhores armas e armaduras para os soldados, maior resistência para as muralhas e melhores ferramentas para os aldeões, cujo trabalho se tornará mais eficiente e produtivo.

Cientes de que seria um absurdo comparar, de forma generalizada, essa franquia de jogos e a história de uma cidade, estabeleceremos um recorte: as cidades virtuais em *AoE*. Tomando, novamente, a modernidade líquida como pano de fundo, acreditamos que a apresentação de um *gameplay*<sup>31</sup> em sala de aula contribuiria, nesse caso, para com a didática voltada para alunos imersos num mundo cada vez mais dinâmico e digital. Em outras palavras, em uma aula concernente à patrimonialidade cultural, ministrada onde há fortes tradições ligadas ao cultivo da terra, como é o caso de Londrina, cenas de uma partida de *AoE* poderiam enriquecer o processo cognitivo dos alunos, pois, o desenvolvimento da civilização “controlada” pelo jogador é muito rápido, estratégico, lúdico e necessariamente contará com a administração de toda uma cidade ou vilarejo. É claro, não há como um jogo simular cada um dos pormenores que compõem o cotidiano humano, mas, de qualquer forma, *AoE* e suas cidades apresentam ricas variedades de detalhes e estratégias. Por exemplo, cada uma das suas fases possui objetivos específicos, o que exige que o jogador distribua seus cidadãos e construa sua cidade de acordo com as necessidades exigidas. Suponhamos que o jogador sofrerá invasões por parte um grande exército inimigo. Nesse caso

será necessário projetar uma cidade segura, rodeada por poderosas muralhas, guarnecida por muitos homens e amparada em uma economia forte. Para que haja soldados, são necessários abrigos, alimentos e quartéis para treiná-los. Já para que estes existam, é preciso desmatar florestas, construir fazendas, coletar madeira para a edificação de casas, quartéis, mercados, enfim, a cidade será projetada de forma a atender às necessidades do jogador. Assim, retomamos a hipótese de Meneses: a cidade é um artefato. Como já destacado, para uma aula cujo tema gira em torno da patrimonialidade cultural, é possível empregar uma série de variadas fontes de estudo, como fotografias, trechos de filme, objetos museais e etc. Todavia, nenhuma dessas possui o potencial simulatório desse jogo. “Orquestrar” o desenvolvimento de uma daquelas várias civilizações virtuais (tendo em vista as características específicas de cada povo), a começar pelo desmatamento para que se construam as primeiras edificações, pode servir como um poderoso instrumento didático caso comparado com nosso objeto de estudo: Londrina deve grande parte de seu desenvolvimento econômico e urbanístico ao comércio de café; já os turcos em *AoE* também podem fazê-lo, dentre outras maneiras, por meio do acelerado processo de mineração de ouro que lhes é característico. É possível, então, chamar a atenção dos alunos ao fato de que ambas as cidades (fictícias ou não) possuem elementos que as diferenciam das outras além de identificar as intencionalidades em suas respectivas estruturas — como verticalidade e crescimento da população urbana, no caso de uma, e amuralhamento e grande fluxo de mineiros no caso da outra.

Agora, adentremo-nos no quarto momento da aula-oficina. Ela refere-se à visita ao museu. Em um artigo dedicado ao papel dos mediadores culturais na construção do conhecimento histórico, Lana Mara de Castro Síman apresenta a transcrição de um diálogo entre professora e alunos primários, ocorrido durante uma aula que sucedeu à visita da turma ao Museu Histórico Abílio Barreto, em Belo Horizonte. Diferentemente daquela professora, organizamos a visita de forma que ocorra após as aulas em sala. Recapitulando: nossa proposta de aula gira em torno da patrimonialidade cultural e, para tal, nós nos propomos a problematizar a cidade enquanto artefato por intermédio de mediadores culturais. Sobre estes, já discutimos sobre o emprego do *gameplay* em sala, agora, atentemo-nos ao museu. Na ala de longa duração do MHL, a história de Londrina é apresentada de forma linear, sendo a antessala uma referência à mata virgem e, na

terceira e última sala, o apogeu cafeeiro da cidade, que se refere à década de 1970. Nesse ínterim, desde a chegada dos primeiros agentes a serviço da Companhia de Terras do Norte do Paraná (em fins da década de 1920) até o apogeu econômico caracterizado amplamente pelo comércio de café, é possível identificar uma profunda e rápida transformação do município que, em poucas décadas, verticalizou-se e passou a contar com um dos aeroportos mais movimentados do Brasil, isso ainda na década de 1950.

A história de Londrina, enquanto município (também devido a sua juventude) conta com ampla documentação fotográfica. Assim, é relativamente fácil acompanhar suas transformações e identificar nelas a influência das então vigentes práticas econômicas. Por exemplo, é possível inferir, por meio do MHL, que, enquanto nas duas primeiras décadas desde a sua fundação, o município de Londrina ainda não contava com ampla pavimentação ou comércios especializados, o que é característico de terras ainda em processo de colonização. Até então, a produção mantinha-se em pequena escala e diversificada. Já por volta da década de 1950, quando a cidade alcança a posição de “capital mundial do café” que lhe era conferida, nota-se o rápido crescimento da cidade seguido pela sua urbanização, verticalização e a multiplicação de estabelecimentos comerciais, principalmente onde hoje são as avenidas Paraná e Sergipe, localizadas no centro da cidade. Havia grandes fazendas e um prático sistema de escoamento desse produto que, produzido aos borbotões, tinha como destino os portos de Paranaguá/PR e Santos/SP. Nesse período, devido à economia dinâmica e o grande fluxo migratório, em Londrina alastrou-se a malha viária, aumentou-se o número de hotéis e pousadas, o movimento aeroviário cresceu, enfim, a cidade urbanizava-se rapidamente e assumia as características de uma metrópole regional.

Cientes daquilo, acreditamos que os alunos do ensino médio — preparados durante os segundo e terceiro momentos que compõem nossa proposta de aula-oficina — teriam maiores facilidades no exercício de identificar, no museu, nosso recorte de estudo. Sendo o MHL bastante amplo e rico em cenários e objetos, faz-se necessário que os alunos estejam previamente preparados para a visita a fim de que sejam capazes de identificar nele os elementos que concernem ao nosso estudo. Isso não significa, no entanto, que determinadas parcelas do museu seriam desconsideradas, mas que nosso recorte, durante toda a visitação, deverá ser privilegiado.

Finalmente, o quinto e último momento da aula-oficina: a avaliação. É ela que constituirá o produto final de toda a nossa proposta. De acordo com Rosado e Silva, uma avaliação “(...) deve ser entendida como uma forma de concretizar um balanço no final de um ciclo de ensino [e aprendizagem] (...)”.<sup>32</sup> Já Isabel Barca é mais específica e alerta-nos sobre alguns dos perigos iminentes aos processos avaliativos:

Uma tendência que se manifesta na avaliação normal de testes consiste em utilizar critérios redutores de certeza [certo versus errado] e de quantidade de informação [completo versus incompleto], uma dicotomia válida para o registro de factualidade, mas questionável em itens mais elaborados. Conceitos de relatividade e objetividade crítica vieram complexificar os critérios sobre a verdade científica e, hoje, poderemos avaliar os conhecimentos como mais ou menos válidos: científicos, aproximados, de senso comum ou alternativos. Esta visão gradual é importante no que diz respeito à avaliação formativa, se queremos valorizar pontos de partida diferentes e assim promover uma progressão individualizada dos alunos. E, como diz Peter Lee, aprendizagem deve ser considerada gradual, por vezes oscilante. Não é uma questão de tudo ou nada...<sup>33</sup>

Maniqueísmos avaliativos, portanto, devem constar entre as preocupações do educador. Por meio do excerto anterior, Isabel Barca e Peter Lee comunicam-nos que, para um processo educativo de fato significativo, faz-se necessário que as avaliações não sejam deterministas. “Certo e errado” não constitui um método amplo o suficiente para que abarque toda a complexidade que concerne aos subjetivismos de cada aluno. É importante, por exemplo, que sejam comparadas as respostas contidas no questionário de conhecimentos prévios e aquelas no produto das oficinas a fim de que se identifiquem as curvaturas de aprendizagem dos alunos; aquilo que lhes trouxe mais dificuldade ou não, aquilo que mais lhes chamou a atenção ou o que mais lhes desagradou.

Aqui, sugerimos como produto final a elaboração de um relatório. Nele, os alunos deverão descrever suas experiências ao longo das últimas quatro aulas ao passo em que respondem as seguintes questões: o que é patrimônio cultural? Foi possível identificá-lo na visita ao museu e/ou no *gameplay* de *AoE*? Como?

### Considerações parciais

Por fim, ressaltamos a importância da modernidade líquida para que se pense a educação hoje. A dinamicidade de uma vida cada vez mais digital tem sido

refletida no desempenho dos alunos em sala de aula. É por isso que sugerimos o emprego do *gameplay*, pois, disponível no Youtube, encontra-se circunscrito a um dos meios de comunicação mais acessados atualmente. A IGN,<sup>34</sup> por exemplo, é um dos maiores portais de *videogames* e cultura pop que disponibiliza *gameplays*, trailers e diversos tipos de conteúdo por meio das suas “24 edições do site, espalhados por todos os seis continentes, e em 18 idiomas diferentes”. No Youtube, especificamente, seu canal conta com mais de 10 milhões de inscritos e, diante desses números expressivos (e tendo em vista a relevância do emprego de mediadores culturais na educação), parece-nos bastante promissora a problematização, em sala de aula, das questões patrimoniais por meio dos museus e da cultura pop disponível, também, no acessadíssimo ambiente virtual.

## NOTAS

- 1 BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- 2 CHOAY, Françoise. *A alegoria do patrimônio*. São Paulo: Estação Liberdade / UNESP, 3ª ed., 2006, p. 242.
- 3 Com destaque para os museus e objetos da cultura pop (nesse caso, um jogo eletrônico).
- 4 SÍMAN, Lana Mara de Castro. “O papel dos mediadores culturais e da ação mediador do professor no processo de construção do conhecimento histórico pelos alunos”. In: ZARTH, Paulo Afonso et alii. (Orgs.). *Ensino de História e Educação*. Ijuí: Ed. UNIJUI, 2004.
- 5 A aula-oficina constitui-se em um modelo que “(...) privilegia a construção de uma aula inicialmente organizada por um tema e um conjunto de objetivos a serem atingidos com o debate em sala de aula”. Assim, pode-se dar continuidade à aula-oficina por meio de três procedimentos: levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos, elaboração de aula(s)-oficina condizente(s) às respostas obtidas naquele e, por fim, realização de uma atividade final que constituirá o produto da(s) aula(s)-oficina. Cf. SOUSA, Rainer Gonçalves. *A aula-oficina: um novo modo de ensinar História*. Disponível em: <<http://educador.brasilescola.uol.com.br/estrategias-ensino/a-aula-oficina-um-novo-modo-ensinar-historia.htm>>. Visualizado em: 28 jun. 2017.
- 6 BARCA, Isabel. “Aula oficina: do projeto à avaliação”. In: BARCA, I. (Org.). *Para uma educação de qualidade: Atas da Quarta Jornada de Educação Histórica*. Braga, Centro de Investigação em Educação (CIED)/ Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho, 2004.
- 7 LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Campinas: Editora da UNICAMP, 2ª ed., 1992.
- 8 KARNAL, Leandro. *Conversas com um jovem professor*. São Paulo: Contexto, 2016, p. 91.
- 9 HUXLEY, Aldous. *Admirável mundo novo*. Porto Alegre: Ed. Globo, 1979.
- 10 MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. “O museu de cidade e a consciência da cidade”. In: SANTOS, Afonso Carlos Marques dos et alii. (Orgs.). *Seminário Internacional “Museus e Cidades”. Livro do Seminário Internacional*. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2004.
- 11 Ainda pouco estudados — talvez devido às suas breves existências —, os *youtubers* vêm ganhando cada vez mais popularidade. Eles são indivíduos que, por conta própria ou com o auxílio de uma

- equipe, mantém um ou mais canais em um grande site onde se agregam vídeos: o Youtube. Nesse ramo, a remuneração é proporcional ao número de inscritos naqueles canais e visualizações daqueles vídeos. Dessa maneira, o *youtuber* mantém-se produzindo vídeos sobre diferentes temas e arquivando-os em seu(s) canal(is). Há aqueles, inclusive, que chegam a arregimentar milhões de inscritos, o que é cada vez menos raro.
- 12 SÍMAN, Lana Mara de Castro. Op. cit., p. 84.
- 13 MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. Op. cit.
- 14 Há aqui uma questão que diz respeito à relação entre museu e escola digna de nota. Embora o caráter educativo museal seja consideravelmente reconhecido, a comparação entre escola e museu é rebatida por uma série de autores: “A educação em museus se insere no campo da educação não formal, diferindo-se da formal, por seu caráter não cumulativo, realizada, no mais das vezes, em uma única oportunidade, durante a visita à instituição. Idealmente, deve ser pensada a partir das características institucionais [acervo, gestão, histórico, localização, missão etc.] e da variedade das expectativas de seus visitantes”. Cf. SANTANA, Cristiane Batista; CONEUNDES, Kelly Rizzo Toledo; YAGUI, Mirian Midori Peres (Orgs.). *Conceitos-chave da Educação em Museus: documento aberto para discussão*. São Paulo: Sistema Estadual de Museus de São Paulo, 2015, p. 4.
- 15 POULOT, Dominique. *Museu e Museologia*. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2013, p. 15.
- 16 MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. Op. cit., p. 257.
- 17 KNAUSS, Paulo. “Usos do passado e patrimônio cultural: sobre roubos e furtos de bens culturais na atualidade”. In: CARVALHO, Cláudia S. Rodrigues de et alii. (Orgs.). *Um olhar contemporâneo sobre a preservação do patrimônio cultural material*. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2008, p. 306.
- 18 CHAGAS, Mário. *Imaginação museal: museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro*. Tese de doutorado em Ciências Sociais. Rio de Janeiro: Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais / Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2003, 307 fls.
- 19 De acordo com Kalina Vanderlei Silva e Maciel Henrique Silva, o conceito “cidade” muda de acordo com o contexto histórico observado além de constituir um importante objeto de estudo para os diferentes campos do conhecimento, fatores esses que aprimoram, e muito, a sua multiplicidade de significados e abordagens. Cf. SILVA, Kalina Vanderlei; SILVA, Maciel Henrique. *Dicionário de conceitos históricos*. São Paulo: Contexto, 2ª ed., 2009, p. 51. Por parte dos historiadores, atualmente os estudos relacionados ao tema giram em torno de áreas como a História da Arte e outras pesquisas interdisciplinares que envolvem a Arqueologia, Arquitetura, Sociologia e etc. Giulio Argan, por exemplo, observa a cidade do ponto de vista artístico, afirmando que ambas (cidade e arte) estão intimamente conectadas, pois, na cidade tudo é feito seguindo o mesmo processo de elaboração de uma obra de arte, ainda que a arte seja uma atividade tipicamente urbana. Cf. ARGAN, Giulio Carlo. *História da arte como história da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2005. Já Meneses reforça que a própria Sociologia Urbana, a Antropologia Urbana e mesmo a História Urbana “não sabem mais, com precisão epistemológica, circunscrever seu objeto de estudo”. Cf. RODGER, 1992 apud MENESES, op.cit., p. 261. À título de elucidação, Meneses ainda traz algumas considerações de três pensadores que debruçaram-se sobre o tema: para Karl Marx, a cidade trata-se de um modo de produção específico; para Max Weber, a base específica da associação humana; para Émile Durkheim, o *locus* da divisão social do trabalho.
- 20 MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. Op. cit., p. 261.
- 21 Diante da complexidade imanente a este conceito, ressaltamos que, ao empregá-lo, referimo-nos especificamente ao entretenimento criado para grandes públicos consumidores, como gibis, filmes, séries, jogos eletrônicos e vídeos de canais no Youtube. Nossa atenção, neste artigo, encontra-se voltada para os dois últimos.

- 22 PORCHEDDU, Alba. "Zygmunt Bauman: entrevista sobre a educação. Desafios pedagógicos na modernidade líquida". *Cadernos de Pesquisa*, v. 39, nº 137, p. 661-684, mai./ago. 2009. Disponível em: <<http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/cp/article/view/242/255>>. Acesso em: 29 jun. 2017, p. 663.
- 23 MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. Op. cit., p. 262.
- 24 Françoise Choay, em seu *A alegoria do patrimônio*, apresenta-nos outra definição, que foi publicada em *Conventions et recommandations de l'Unesco relatif à la protection du patrimoine culturel*: "São considerados 'patrimônios culturais': Os monumentos: obras arquitetônicas, de escultura ou de pintura monumentais, elementos ou estruturas de caráter arqueológico, inscrições, cavernas e grupos de elementos que tenham um valor universal excepcional do ponto de vista da história, da arte ou da ciência (...) Os conjuntos: grupos de construções isoladas ou reunidas que, em razão de sua arquitetura, de sua unidade ou de sua integração na paisagem, têm um valor universal excepcional do ponto de vista da história, da arte ou da ciência (...) Os sítios: obras do homem ou obras combinadas do homem e da natureza, assim como as zonas, inclusive sítios arqueológicos, que tem um valor universal excepcional do ponto de vista histórico, estético, etnológico ou antropológico". Cf. CHOAY, Françoise. *A alegoria do patrimônio*. São Paulo: Estação Liberdade / UNESP, 3ª ed., 2006, p. 207.
- 25 MENESES, José Newton Coelho. "Modos de fazer e a materialidade da cultura 'imaterial': o caso do queijo artesanal de Minas Gerais". *Patrimônio e Memória*. Assis, v. 5, nº 2, p. 19-33, dez. 2009, p. 21.
- 26 RAMOS, Francisco Régis Lopes. *A danação do objeto: o museu no ensino de história*. Chapecó: Argos, 2004, p. 25.
- 27 RAMOS, Francisco Régis Lopes. Op. cit., p. 19.
- 28 SIMAN, Lana Mara de Castro e COELHO, Araci Rodrigues. O Papel da Mediação na Construção de Conceitos Históricos. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 40, nº 2, Junho de 2015 p. 591-612. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2175-62362015000200591&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-62362015000200591&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 29 jun. 2017.
- 29 RAMOS, Francisco Régis Lopes. Op. cit., p. 20.
- 30 MENESES, José Newton Coelho. Op. cit.
- 31 De acordo com o dicionário *Oxford*, *gameplay* definido como "características de um jogo eletrônico, como sua história e a forma como é jogado (...)". Cf. HORNBY, Albert Sydney. *Oxford advanced learner's dictionary*. 7. Ed. Oxford: Oxford University Press, 2005. p. 637. Tradução do autor. Empresas especializadas em jogos eletrônicos, jogadores profissionais, amadores ou *youtubers* costumam disponibilizar vídeos online concernentes a *gameplays*, ou seja, vídeos nos quais são apresentados jogos sendo jogados enquanto os jogadores discorrem acerca de sua história, qualidades, características e etc. Ao tratarmos de *gameplay* neste artigo, referimo-nos justamente a esse tipo de vídeo.
- 32 ROSADO, António e SILVA, Catarina. *Conceitos básicos sobre avaliação das aprendizagens*. Disponível em <<http://areas.fmh.utl.pt/~arosado/ESTAGIO/conceitos.htm>>. Acesso em: 29 jun. 2017.
- 33 BARCA, Isabel. Op. cit.
- 34 IGN BRASIL. Disponível em: <[https://www.youtube.com/channel/UCfg4PAgKlurlvYJRhhukv\\_g/about](https://www.youtube.com/channel/UCfg4PAgKlurlvYJRhhukv_g/about)>. Acesso em: 29 jun. 2017.

Artigos

# Caiena 1809: fontes inéditas da primeira medalha militar comemorativa do Brasil

António Miguel Trigueiros\*

Recebido em: 26/12/2017

Aprovado em: 03/05/2018

---

\*António Miguel Trigueiros (Coimbra, Portugal, 1944) é engenheiro-químico industrial e foi diretor técnico da Casa da Moeda de Lisboa e diretor da Sociedade de Geografia de Lisboa. Recebeu em 1992, em Basileia, na Suíça, o Prémio Europeu de Numismática – Vreneli pelo seu trabalho em prol da dignificação cultural da moderna indústria da moeda. É autor de uma vasta obra de investigação histórica que cobre os campos da Numismática, da História Monetária, da Notafilia, da Medalhística e da Emblemática portuguesas. A maioria dos seus trabalhos está publicada na plataforma científica Academia EDU, bem como, no editor digital [www.estudosdenumismatica.org](http://www.estudosdenumismatica.org), uma organização sem fins lucrativos, criada em 2010, como contribuição para o acesso livre e universal ao conhecimento nas ciências e humanidades. E.mail: [engtrig@sapo.pt](mailto:engtrig@sapo.pt).

## **Resumo**

Uma pesquisa documental nos arquivos nacionais de Portugal e do Brasil resultou no estudo de muitas fontes até agora inéditas sobre a medalha comemorativa da tomada de Caiena aos franceses em 1809, considerada como a primeira medalha militar do Brasil. A narrativa apresentada neste artigo permite fixar a estatística das medalhas de prata e de prata dourada estampadas em Birmingham; a estatística da sua distribuição em 1811/1813 aos militares brasileiros e britânicos envolvidos na expedição; a revelação de que os fuzileiros navais portugueses nunca chegaram a receber as medalhas a que tinham direito; que esta medalha tinha carácter comemorativo, não sendo considerada uma condecoração militar; a existência de uma segunda encomenda em 1814 de medalhas de prata, que acabariam por ser destruídas em 1825; e a comprovação de que todas as medalhas de cobre de Caiena 1809 que aparecem no mercado são resultado de recunhagens abusivas não autorizadas.

## **Palavras-chave**

Tomada de Caiena 1809; medalha militar comemorativa; Fuzileiros Navais do Brasil; HMS Confiance; capitão James Lucas Yeo; brigadeiro Manuel Marques

## **Abstract**

A documentary research in the national archives of Portugal and Brazil has resulted in the study of many unpublished sources on the commemorative medal for the capture of Cayenne to the French in 1809, considered to be the first military medal of Brazil. The historical narrative presented in this article sheds new light on the statistics of the silver and silver-gilt medals struck in Birmingham; the statistics of its distribution in 1811/1813 to British and Brazilian military involved in the expedition; the revelation that the Portuguese royal marines never received the medals to which they were entitled; that this medal had a commemorative character, not being considered as a military medal; the existence of a second order in 1814 for silver medals, which would be melted down in London in 1825; and the proof that all Cayenne 1809 copper medals appearing on the market are the result of unauthorized abusive strikes.

## **Keywords**

Capture of Cayenne 1809; military commemorative medal; Royal Marines of Brazil; HMS Confiance; captain Sir James Lucas Yeo; brigadier Manuel Marques.

## Introdução: a conquista de Caiena

**A** 16 de maio de 1809 é publicada na *Gazeta do Rio de Janeiro* a primeira notícia da capitulação da praça-forte da ilha de Caiena, capital da Guiana Francesa, chegada via uma folha de Boston: “A Colônia Francesa de Caiena rendeu-se por capitulação a 12 de janeiro de 1809 às forças do príncipe de Portugal. A colônia era comandada por Victor Hugues e as forças invasoras pelo coronel Manuel Marques e pelo capitão Yeo da Marinha de S. M. Britânica.”<sup>1</sup>

O ataque à Guiana Francesa foi uma ação militar decorrente da declaração de guerra do príncipe regente de Portugal ao imperador dos franceses (decreto de 10 de junho de 1808), dada a proximidade daquela colônia ao estado do Pará brasileiro. Esta campanha militar encontra-se bem documentada na *História do Brasil Reino e Brasil Império, 1808-1871*, de Melo Moraes.<sup>2</sup> O autor nasceu em 1816 e faleceu em 1882, tendo ainda conhecido e falado com intervenientes da época de Caiena. Outras fontes bibliográficas são a conhecida obra de Oliveira Lima sobre *D. João VI no Brasil*, e a monografia do historiador brasileiro, capitão de mar e guerra Lucas Alexandre Boiteux, autor das *Nossas campanhas navaes - I A conquista de Cayenna*.<sup>3</sup>

Do lado inglês, e além dos despachos publicados na *Gazeta de Londres* que iremos referir,<sup>4</sup> as fontes impressas mais importante são as descrições e os despachos oficiais da expedição a Caiena, juntamente com as memórias dos serviços prestados pelo capitão *sir* James Lucas Yeo, ambas publicadas em *The naval chronicle for 1809-1810*.<sup>5</sup>

Por ordem do príncipe regente, o governador-geral do Estado do Pará, tenente-general Magalhães e Meneses, mandou reunir a 15 de novembro de 1808 todas as tropas disponíveis, formando uma força expedicionária de 824 militares de linha do exército colonial, com dois regimentos de granadeiros,

um regimento de caçadores e um regimento de artilheiros, sob o comando do tenente-coronel de artilharia Manuel Marques, tendo como imediato o major Manuel José Xavier da Silva Palmeirim, que embarcou para a Guiana a bordo de uma pequena flotilha de transporte de armas, munições e víveres, formada pela escuna *General Magalhães* de doze pequenas peças (tenente Bernado Mikiles), o cúter *Vingança* e a chalupa *Leão*, cada uma de oito pequenas peças, além de outras três barcas canhoneiras (uma delas seria perdida na viagem).

A 12 de dezembro dá-se a junção com a flotilha naval luso-britânica vinda do Rio de Janeiro, sob as ordens do capitão James Lucas Yeo, comandante da corveta *HMS Confiance* de 26 peças (com oitenta homens de tripulação e fuzileiros navais; imediato, tenente William Howe Mulcaster), e formada ainda pelos brigues de guerra *Voador* de dezoito peças, comandante capitão de fragata José António Salgado, e *Infante Dom Pedro*, também com dezoito peças, comandante capitão-tenente Luís da Cunha Moreira (filho). A bordo dos brigues vinham 53 militares portugueses da Brigada Real de Marinha.

No fundo do Ministério dos Negócios Estrangeiros do Arquivo Nacional de Portugal/Torre do Tombo (ANTT/MNE), em Lisboa, encontram-se duas cartas originais do brigadeiro Manuel Marques, como governador de Caiena, datadas de 22 de março e de 14 de outubro de 1813, endereçadas ao conde do Funchal, embaixador de Portugal em Londres, às quais iremos fazer referência mais pormenorizada adiante. Em anexo à primeira carta é enviada o *Mapa da tropa portuguesa que fez a conquista da Guiana Francesa, atualmente Portuguesa*, com data de 21 de março, enumerando os 877 efetivos envolvidos nessa conquista: três regimentos de tropas coloniais do Pará (então designados por granadeiros, caçadores e artilheiros) - 824 militares; e a Brigada Real de Marinha - 53 militares.<sup>6</sup>

Num despacho enviado a 15 de janeiro ao contra-almirante *sir* William Sydney Smith, no Rio de Janeiro, no dia seguinte à rendição das guarnições francesas, o capitão James Yeo dá pormenorizadas informações de como ocorreu a tomada de Caiena, elogia os oficiais que mais se destacaram e a forma como se deu a cooperação entre portugueses e britânicos, e deplora a morte doutros valentes entre a força expedicionária.<sup>7</sup> Os termos da capitulação francesa de 12 de janeiro vieram publicados a 9 de junho na *Gazeta do Rio de Janeiro*. Seria depois retificada, com notas adicionais e comentários, a

17 de fevereiro, pelo governador e capitão-general do Estado do Grão-Pará e Rio Negro, tenente-general José Narciso de Magalhães e Meneses.

Após a tomada da colônia de Caiena, o então capitão-tenente Luís da Cunha Moreira (filho), comandante do brigue português *Infante Dom Pedro*, foi incumbido de escoltar o ex-governador da Guiana Francesa, Victor Hugues, até a França, acompanhado de outros prisioneiros.

A Guiana era território francês desde 1634, com os limites territoriais estabelecidos em 1713 pelo Tratado de Utrecht, quando foi reconhecida a soberania portuguesa sobre as terras compreendidas entre os rios Amazonas e Oiapoque, limites que nunca foram respeitados pelos franceses, que ocuparam a margem setentrional do Amazonas. A questão destas fronteiras do Grão-Pará era da maior importância estratégica e comercial, estando em jogo a navegação do rio Amazonas. A ocupação da Guiana Francesa e a conquista da praça forte da ilha de Caiena, contribuiu também para a posterior fixação dos limites territoriais do Brasil. No Congresso de Viena de 1815, Portugal conseguiu ver reconhecidos os seus direitos ao território entre o Amazonas e o Oiapoque (atual Estado do Amapá). Contra a vontade do príncipe regente D. João, a colônia da Guiana seria restituída aos franceses a 21 de novembro de 1817.

Para a história desta bem sucedida expedição militar merece destaque ter sido a primeira vez que entrou em ação no Brasil a força de fuzileiros navais portugueses embarcados em Lisboa em 1807 e transportada na totalidade para o Rio de Janeiro. Designava-se então por Brigada Real de Marinha, também conhecida por Corpo de Soldados-Marinheiros, e dela surgiria o atual Corpo de Fuzileiros Navais do Brasil. A expedição da tomada de Caiena é justamente celebrada como o batismo de fogo dos fuzileiros navais do Brasil.

## As primeiras condecorações militares no Brasil

As recompensas aos oficiais distinguidos na conquista da Guiana não se fizeram esperar (decretos de 30 de maio de 1809):

- Ten. Gen. José Narciso de Magalhães e Meneses, promovido a marechal do exército. Por carta régia de 11 de setembro de 1809 seria elevado à dignidade de Grã-cruz da Ordem Militar de Santiago da Espada (por já ter uma comenda da mesma ordem). Viria a falecer pouco depois, a 7 de abril de 1811, com 69 anos.

- Ten. Cor. Manuel Marques, promovido a brigadeiro de infantaria do exército, com o governo da colônia conquistada, onde serviria até março de 1810, e novamente desde 1811 como governador militar, até 1817.<sup>8</sup>
- Um posto de acesso a todos os oficiais que participaram na expedição.
- Por resolução de 11 e 26 de setembro de 1810, todos os combatentes portugueses foram autorizados a portarem, no braço direito, um distintivo alusivo, com a palavra *Cayena*.<sup>9</sup>

Outros prêmios e lembranças seriam prometidas aos marinheiros e fuzileiros navais ingleses distinguidos na tomada de Caiena. Num ofício do conde de Linhares, secretário de Estado e ministro dos Negócios Estrangeiros e da Guerra, datado de 21 de agosto de 1809, endereçado a lord visconde Strangford, enviado extraordinário e ministro plenipotenciário de Sua Majestade Britânica na corte de Portugal, comunica-se a atribuição de várias provas de agradecimento do príncipe regente D. João, “seguindo-se tanto quanto possível, o uso praticado em Inglaterra nestas ocasiões”. Além de espadas de honra tendo a palavra *Cayenna* gravada, foram atribuídas remunerações pecuniárias e pensões anuais para vários membros da guarnição feridos em combate, prevendo-se ainda a oferta de uma medalha comemorativa:

- Para a guarnição da *HMS Confiance*, incluindo o corpo de fuzileiros embarcados, “uma grande medalha de prata, a ser cunhada em Inglaterra, para comemorar a ocasião”.<sup>10</sup>

Nascia nesse momento a medalha “Cayena Tomada aos Franceses / 14 Jan. 1809”, justamente considerada como a primeira medalha militar brasileira, mas com caráter comemorativo, já que, como veremos, nunca foi pensada como uma condecoração de trazer ao peito.

Com a criação da *Naval General Service Medal* em 1847, o almirantado britânico concedeu essa nova condecoração a todos os sobreviventes da expedição a Caiena, com um barrete comemorativo *Confiance 14 Jan y. 1809*. Só foram emitidas oito medalhas com este barrete, em fita branca debruada de azul-escuro.

### As honras do capitão sir James Lucas Yeo

Conhecido nos anais navais britânicos desde junho de 1805, pela sua destemida remetida contra a fortificação de El Muros, na costa espanhola da

Finisterra, ocupada por baterias francesas, que o então tenente Yeo capturou num arrojado desembarque, que lhe valeu ser promovido a comandante e colocado ao comando da corveta *Confiance*, um navio corsário francês por ele capturado em El Muros. Foi nesse comando que integrou a força naval do almirante *sir* Sydney Smith no bloqueio aos portos de Lisboa, Setúbal e Porto em 1807, antes da partida da família real para o Brasil, servindo como oficial de ligação entre a corte em Lisboa, o embaixador britânico e o almirante ao largo. Em fevereiro de 1808 recebeu ordem para passar ao Rio de Janeiro, integrando a força naval britânica às ordens do príncipe regente de Portugal. Foi nessa sua comissão que foi escolhido para patrulhar as costas do Pará e para levar despachos da corte para o governador, serviços que estiveram na origem da sua nomeação para o comando da força naval luso-britânica que participou na tomada de Caiena aos franceses.

Em reconhecimento “das assinaladas distinções do valor e inteligência do capitão Yeo, comandante da fragata britânica”, a 17 de agosto de 1809 o príncipe regente de Portugal D. João assina uma Carta Régia com uma concessão inédita para um súbdito inglês de confissão religiosa anglicana, atribuindo-lhe as insígnias de comendador da Ordem Militar de São Bento de Avis “sem nela entrar, nem professar, por serdes de uma comunhão diferente”, carta essa cujo original foi enviado para o ministro inglês lorde Strangford a 21 desse mês, para ser entregue ao capitão Yeo antes da sua partida eminente para a Grã-Bretanha:

Tiago Lucas Yeo, capitão da Marinha Real de Sua Magestade Britânica, Amigo: Eu o príncipe regente vos envio muito saudar, como aquele que prezo. Tendo em consideração os distintos serviços que me prestastes como comandante da fragata *Confiança*, na tomada de Caiena pelas armas portuguesas, contribuindo para este sucesso com os navios sob o vosso comando, em que mostrastes valentia, intrepidez e bom julgamento: E querendo-vos dar uma demonstração pública do meu reconhecimento por este serviço: tenho por apropriado, com a aprovação do meu antigo e fiel aliado o rei da Grã-Bretanha, fazer-vos mercê por especial favor das insígnias de comendador da Ordem de São Bento de Avis, sem nela entrar, nem professar, por serdes de uma comunhão diferente: e para que o tenhais entendido, e possais usar livremente das Insígnias, que assim vos pertencem, vos mando esta. Escrita no Palácio do Rio de Janeiro aos dezassete de agosto de mil oito centos e nove. // Príncipe.<sup>11</sup>



Figura 1: Retrato em 1810 do capitão Sir James Lucas Yeo (1782-1818), com a cravate da Ordem do Banho, placa e hábito da Ordem Militar de S. Bento de Avis, que também figuram no seu armorial heráldico (The Naval Chronicle For 1810, vol. 24, p. 285)

No mesmo dia 17 de agosto, o guarda-joias de D. João, barão de Vila Nova da Rainha, regista a saída de um valioso brilhante, com peso superior a 8 quilates, para o anel que se mandou fazer para o capitão da “fragatinha” inglesa:

Em 17 de agosto - nº 6 - Para o anel que se mandou fazer para S.A.R. o príncipe regente N.S. dar ao Cap.am. da Fragatinha Inglesa que auxiliou os portugueses na tomada de Caiena, chamado Yoque (sic), se retirou

uma pedra nº 8, que em bruto fazia Qes. 14 5/16, e lapidada ficou em 8 27/32, reputada no papel 700\$000 r. e no anel...Rs. 800\$000.<sup>12</sup>

No dia seguinte, o ourives da Casa Real, António Gomes da Silva, recebe o pagamento das várias obras que fez no primeiro semestre do ano para o particular do príncipe regente, por ordem do barão Guarda-Joias, registando na sua conta as seguintes últimas duas obras desse período: “Por um placar de prata da Ordem de Avis, 25\$600 réis (valor atual: 563 euros); Por feitiço de um anel de um brilhante, 6\$400 réis.”<sup>13</sup>

A documentação coeva indica com clareza que a Ordem Militar de Avis foi pedida pelo próprio Yeo, conforme testemunha um ofício enviado pelo conde de Linhares ao embaixador Sousa Coutinho em Londres, a 18 de agosto de 1809:

Ofício nº 72 - Remetendo a V. S. com esta duplicada as ordens do Erário Régio, para V. S. aí fazer verificar as diferentes gratificações, que S. A. R. o príncipe regente nosso senhor foi determinado mandar dar às pessoas da tripulação da fragata *Confiança*, tenho a participar a V. S., que a respeito do seu comandante Mr. Yeo, resolveu S.A.R. por condescender com as suas instâncias permitir-lhe a faculdade de usar das insígnias de comendador da Ordem Militar de Avis, onde não podia ser aceito, e recebido, pela circunstância de ser de diferente comunhão; e uniu S.A.R. a isto um presente de diamantes: o que tudo se fez por comum acordo e disposição de lord Strangford (...).<sup>14</sup>

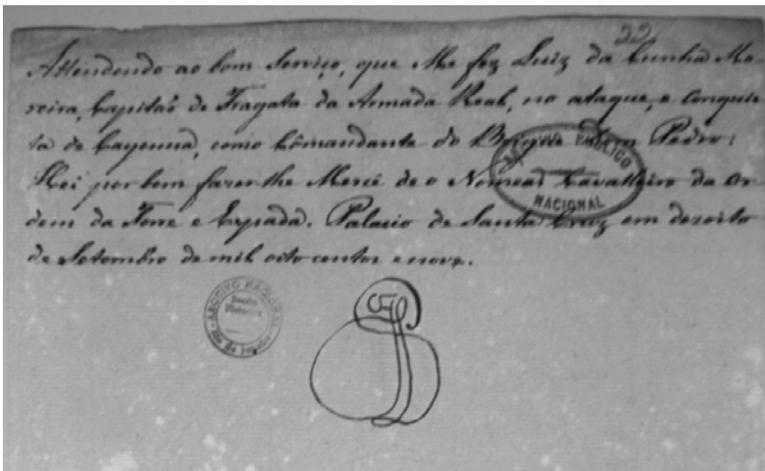


Figura 2: Carta Régia nomeando o capitão de fragata Luis da Cunha Moreira (filho), Cavaleiro efectivo da Ordem da Torre e Espada, 18 de setembro de 1809.

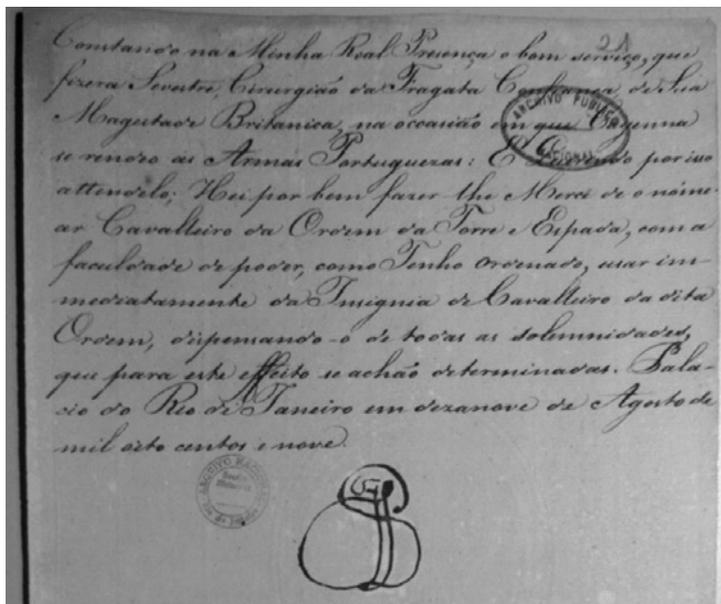


Figura 3: Carta Régia nomeando o cirurgião da fragata Confiance, Dr. Tomas Sevestre, Cavaleiro honorário da mesma Ordem, 19 de agosto de 1809.

É com esse anel de um grosso brilhante solitário e com a placa de prata de comendador de Avis que James Yeo regressa à patria, onde o esperam outras honras e outros serviços: – seria promovido a capitão à sua chegada; – seria autorizado a usar das insígnias de comendador da Ordem de Avis a 17 de março de 1810, numa licença assinada pelo rei Jorge III e na qual é dada ênfase ao facto de estar dispensado de fazer os votos religiosos que o juramento da ordem exigia; – receberia licença real a 31 de maio para portar armas heráldicas, onde figura em destaque a placa da Ordem Militar de Avis; – e seria armado cavaleiro a 20 de junho.<sup>15</sup>

Em março de 1813, foi nomeado comandante em chefe das forças britânicas nos lagos do Canadá, com o posto de comodoro, onde se distinguiu pela sua intrepidez. Passou em junho de 1815 para comandante em chefe das forças navais britânicas na costa ocidental africana, em patrulha na repressão da escravatura. Faleceu nesse seu posto no mar, por doença, a 21 de agosto de 1818. É recordado nos *Anais da Marinha Britânica* como o conquistador de Caiena aos franceses e um dos heróis da Guerra de 1812 na América do Norte.

## Os hábitos da Torre e Espada pela tomada de Caiena

Outras condecorações na Real Ordem da Torre e Espada tiveram lugar em reconhecimento da conquista de Caiena:

- Capitão de fragata Luis da Cunha Moreira (filho), comandante do brigue *Infante Dom Pedro*, nomeado cavaleiro efetivo, “atendendo ao bom serviço que me fez no ataque e conquista de Caiena” (decreto de 18 de setembro de 1809, original no Arquivo Nacional do Brasil, inédito). Este oficial era natural da Bahia (1777), tendo regressado ao Brasil em 1808 como primeiro-tenente na esquadra real, juntamente com o pai, comandante da fragata *Golfinho*, com o mesmo nome. Foi promovido a capitão-tenente na promoção geral da Armada Real da Marinha de 8 de março de 1808 (o seu pai seria nessa data promovido a capitão de mar e guerra) e a capitão de fragata após a conquista de Caiena. Continuou depois uma brilhante carreira militar naval, que o levaria ao posto de vice-almirante da Armada do Império do Brasil, onde foi o seu primeiro-ministro da Marinha, tendo sido agraciado com o título de visconde de Cabo Frio.<sup>16</sup>



Figura 4: Retrato do almirante Luis da Cunha Moreira, c. 1860 por H. Krunholz. Pintado quando já era Grã-cruz da Ordem Imperial de Avis (agraciado a 2 de dezembro de 1854), ostentando ao pescoço a cravate da Ordem Imperial do Cruzeiro do Sul e a medalha brasileira de Montevideu e, no peito, o hábito-insígnia de Cavaleiro da Real Ordem da Torre e Espada, atribuída em 1809, pela tomada de Caiena. (foto: cortesia Diretoria do Patrimônio Histórico e Documentação da Marinha do Brasil. Inv. n.º 2540)

- O comandante do brigue *Voador*, capitão de fragata José Antônio Salgado, que tinha vindo de Lisboa como capitão-tenente e fora abrangido pela mesma promoção geral da armada de março de 1808, seria agraciado com hábito de cavaleiro da Real Ordem da Torre e Espada, na promoção de 13 de maio de 1809.<sup>17</sup>
- Doutor Thomas Sevestre, cirurgião da fragata *HMS Confiance*, cavaleiro supranumerário (decreto de 19 de agosto de 1809). A Carta Régia que se conserva no Arquivo Nacional do Brasil especifica as razões desta atribuição:

Constando na minha real presença o bom serviço que fizera Sevestre, cirurgião da fragata *Confiança* de Sua Majestade Britânica, na ocasião em que Caiena se rendeu às armas portuguesas: e querendo por isso atendê-lo; hei por bem fazer-lhe mercê de o nomear cavaleiro da Ordem da Torre e Espada, com a faculdade de poder, como tenho ordenado, usar imediatamente da insígnia de cavaleiro da dita ordem, dispensando-o de todas as solenidades, que para esse efeito se acham determinadas. Palácio do Rio de Janeiro em 19 de agosto de 1809. - PR<sup>18</sup>

Este cirurgião tinha sido inicialmente recompensado com uma gratificação pecuniária de 150 libras, “para a compra de uma espada ou outro memorial da conquista de Caiena” (contravalor: 540\$000 réis; valor atual: 11.880 euros), conforme a relação nominal dos prémios, gratificações e pensões vitalícias determinada pelo príncipe regente. Mas logo depois solicita que, em lugar dessa gratificação, fosse condecorado com a insígnia da Ordem da Torre e Espada, o que mereceu a aprovação de D. João.<sup>19</sup>

## A Comenda da Torre e Espada do capitão Howe Mulcaster

Esta condecoração do cirurgião da corveta *MHS Confiance*, a pedido do próprio, irá desencadear em 1813 uma carta do imediato dessa mesma corveta, já então capitão William Howe Mulcaster ao embaixador de Portugal em Londres, conde do Funchal, na ocasião em que o diplomata se preparava para lhe fazer entrega da espada de honra concedida por D. João.

1813, 2 de fevereiro – Ofício nº 406 do conde do Funchal, para o conde das Galveias no Rio de Janeiro, dando conta, entre outros assuntos, de uma conversa tida com o capitão William Howe Mulcaster, “que foi primeiro-tenente debaixo de *sir* James Yeo na tomada de Caiena, veio falar-me para

me dizer a dificuldade que tinha de aceitar a espada que SAR o príncipe regente N. S. lhe mandava dar, e eu lhe oferecia, uma vez que ao cirurgião da corveta se dera a Ordem da Torre e Espada”.

Em anexo, a carta recebida desse oficial, de 31 de janeiro, onde o capitão Mulcaster dá conta de que esteve no mar durante três anos, pelo que não pode atender antes a conversa com o embaixador, para este lhe fazer entrega da espada de ouro que o príncipe regente lhe fez a honra de conferir:

Captain Mulcaster presents his respects to his Excellency Viscount Funchal and wishes to converse with him on the subject of a gold-sword which His R. H. The Prince Regent did him the Honor to offer. Captain Mulcaster, having been abroad for the last three years, has not had it in his power to wait on his Excellency before, which, however, he now does, in order to explain to the Court that the surgeon of the *Confiance*, having received from His Royal Highness a public Order tho' holding a situation in Rank so far inferior to Captain Mulcaster at the reduction of Cayenne, that it would be a reflection on Captain Mulcaster in the eyes of his Brother-Officers of the British Navy at large, were he to accept anything in the public manner and conferred as a Public-reward for his service at Cayenne, that is either inferior to, or even merely equal with reward or honorable distinction bestowed on the surgeon of a ship. = 39. Parliament Street. January 31, 1813.<sup>20</sup>

Ou seja, tendo o cirurgião da corveta recebido de S.A.R. uma ordem pública, estando ele numa posição hierárquica tão inferior à do capitão Mulcaster na tomada de Caiena, isso reflete-se aos olhos dos seus irmãos – oficiais da Armada Britânica – de tal forma que ele não pode aceitar nenhuma recompensa pública pelos seus serviços na tomada de Caiena, que seja inferior, ou sequer igual, com respeito à distinção honorífica concedida ao cirurgião de um navio.

1813, 9 de junho - Na resposta enviada do Rio de Janeiro, o conde das Galveias comunica a Londres que:

Ofício nº 112 – “(...) as distinções e recompensas dadas por S. A. R. aos oficiais e tripulação da corveta *Confiança* pelos serviços que prestaram por ocasião daquela conquista (de Caiena), foram aqui regulados segundo o parecer do próprio comandante *sir* James, que por meio de lorde Strangford, que muito interveio neste negócio, indicou positivamente o género e qualidade da recompensa, que mais propriamente convinha a cada um dos indivíduos da referida corveta; e S. A. R. lhes concedeu em consequência, mandando logo anunciar-lhes, antes que a corveta partisse deste porto, as mercês com

que se propunha remunerá-los, como V. Ex<sup>a</sup> verá da cópia nº 2 da nota que então se dirigiu a lorde Strangford (datada de 21 de agosto de 1809): e portanto parece mui fora de propósito a dificuldade que agora ocorre ao capitão Mulcaster; tanto menos atendível, quanto é imprópria e pouco delicada toda a discussão a semelhante respeito”.<sup>21</sup>



Figura 5: Retrato em 1830 de Sir William Howe Mulcaster, por Jean-Louis Canon. Pintado quando já era Comendador da Torre e Espada, ostentando o placar da Ordem de fabrico inglês e a medalha-cravate do peçoço, fabricada pelo ourives lisboeta Francisco dos Santos Leite em finais de 1824. (foto: cortesia Beaverbrook Collection of War Art - CWM 19840133-006)

Sir William Howe Mulcaster (1785-1837), já tinha sido anteriormente presenteado com uma espada de honra, em 1805, pelo Fundo Patriótico Lloyds, no valor de 50 guinéus. Foi promovido a capitão em maio de 1809. Após o seu regresso do Brasil, continuou a servir sob as ordens do comodoro James Yeo, distinguindo-se em 1812 nas batalhas dos Grandes Lagos do Canadá. Em maio de 1814 era comandante da fragata *Princess Charlotte* de quarenta peças, tendo sido gravemente ferido, com perda de uma perna, numa violenta

confrontação com americanos. Ficou inválido, passou a receber uma pensão, foi nomeado cavaleiro da Ordem do Banho em 1831 e ajudante de campo do rei Jorge IV em 1836, tendo falecido no ano seguinte.

### Uma comenda feita em Lisboa em 1824-1825

Para a história deste distinto marinheiro inglês, falta acrescentar que ele nunca desistiu das suas pretensões honoríficas. Em 1821 e aproveitando o decreto das Cortes Gerais portuguesas de 6 de março (faculdade dos oficiais ingleses que serviram em Portugal no posto de coronel e de tenente-coronel, receberem as insígnias de cavaleiro da Ordem da Torre e Espada, se ainda não as tivessem), seria nomeado cavaleiro (decreto de 27 de outubro e portaria de 28). Inconformado, recorre novamente ao embaixador de Portugal em Londres em 1824, após a revolução pela restauração dos direitos da soberania da realeza de D. João VI. De Londres segue a informação do embaixador conde de Vila Real para o ministro marquês de Palmela, de que:

(...) segundo a minha lembrança, o capitão Mulcaster não foi contemplado com remuneração alguma, porque não quis aceitar um sabre que Sua Majestade aqui mandou fazer para se lhe oferecer, com uma inscrição que recordava o serviço que prestou na tomada de Caiena, julgando, além disso, que não podia aceitar a condecoração de simples cavaleiro de (Torre e Espada) que se tinha dado ao médico que acompanhara aquela expedição (...).<sup>22</sup>

Sensível a estes argumentos, o capitão Mulcaster é finalmente atendido pelo soberano português e elevado à dignidade de comendador da mesma ordem por Carta Régia de 11 de setembro de 1824, passada pela repartição do reino após ofício do marquês de Palmela, que desde maio de 1823 era ministro dos Negócios Estrangeiros e da Guerra:

Senhor ministro e secretário d'Estado dos Negócios do Reino. - El Rei meu Senhor É servido conceder a condecoração de comendador da Torre e Espada ao capitão da Real Marinha Inglesa Guilherme Howe Mulcaster, em atenção aos serviços que fez na tomada de Caiena. O que participo a V. Exa. para haver de se lhe passar o respetivo diploma. Deus guarde a V. Exa. Paço da Bemposta, em 11 de setembro de 1824. - Marquês de Palmela.

Notas à margem: "P. Carta Régia em 11 de setembro de 1824 – Comunicou-se à Secret. d'E. dos Negócios Estrangeiros em 16 de setembro".<sup>23</sup>

Dias depois, a 14 de setembro, Palmela endereça uma carta ao capitão Mulcaster a comunicar a mercê dada por Sua Majestade Fidelíssima. A comunicação oficial seguiria a 12 de fevereiro de 1825, pelo novo ministro António Miguel de Melo, e o envio do diploma e das insígnias foram remetidas para a embaixada em Londres a 28 de fevereiro.<sup>24</sup>

Finalmente comendador, obtida a licença do seu soberano para aceitar e usar das respetivas insígnias em outubro de 1825,<sup>25</sup> Howe Mulcaster faz-se retratar em 1830 com o legítimo orgulho de as poder ostentar aos seus irmãos de armas, cravate portuguesa e placa, tendo ao peito outra insígnia, da Real Ordem Guélfica (Hanover), um retrato que ilustramos nestas páginas.

### As máquinas de cunhar moeda de Boulton & Watt perdidas

Na mesma época da conquista da colônia de Caiena, a Corte do Rio de Janeiro ordena a Londres que encomende à casa Boulton & Watt de Birmingham, conhecida como “The Soho Mint”, um novo e revolucionário equipamento de cunhar moeda, uma caldeira a vapor e duas máquinas de cunhar tipo Boulton, destinadas à casa da moeda do Rio de Janeiro, “para cunhar patacas espanholas em moedas de 10 tostões”, uma encomenda de que o próprio embaixador Sousa Coutinho se encarregou pessoalmente, deslocando-se a Birmingham em setembro de 1809. Uma encomenda cujo fabrico tardou, só ficando pronta em junho de 1811, tendo um custo de £ 8.000 (contravalor: 28:800\$000 réis; valor atual: 633.600 euros).<sup>26</sup>

Esta revolucionária máquina a vapor nunca chegaria ao Brasil. Em março de 1812, o navio *Croydon* que a transportava da Grã-Bretanha, capitão Philip Blyth, naufragou nas costas da Paraíba do Norte, perdendo-se toda a valiosa carga encomendada pela Corte (além da caldeira e das máquinas de cunhar, carvão de pedra, coleção de minerais, material tipográfico e instrumentos de matemática e de química), tudo segurado por £ 11.000 esterlinas (contravalor: 39:600\$000 réis; valor atual: 871.200 euros) que as seguradoras inglesas acabariam por pagar depois de muito esforço da embaixada de Portugal em Londres.<sup>27</sup>

Desta encomenda da máquina a vapor de Boulton derivou pouco depois outra encomenda, a das medalhas comemorativas da tomada de Caiena aos franceses.

## A medalha comemorativa de Caiena 1809: dados inéditos

Como ficou dito, o sucesso da campanha militar motivou o príncipe regente D. João a mandar cunhar em Londres, a título de recordação, uma medalha comemorativa alusiva à tomada de Caiena aos franceses no dia 14 de janeiro de 1809, com a finalidade de ser oferecida aos militares que participaram nessa conquista. Esta decisão foi comunicada por decreto de 16 de agosto ao conde de Aguiar, presidente do Real Erário no Rio de Janeiro, que nesse mesmo dia despachou ao embaixador Domingos Sousa Coutinho, em Londres, as ordens em conformidade:

O conde de Aguiar, do Conselho de Estado, ministro assistente ao despacho e presidente do Meu Real Erário, fará expedir as ordens necessárias ao meu enviado extraordinário e ministro plenipotenciário na Corte de Londres, para se fazerem e distribuírem pelas diferentes pessoas da tripulação da fragata de guerra de Sua Majestade Britânica, a *Confiança*, que vão indicadas na relação junta, assinada pelo meu conselheiro ministro e secretário dos Negócios Estrangeiros e da Guerra, as espadas e medalha de que faz menção a mesma relação, e que lhes servirá de testemunho de particular consideração e memória que quero que conserve dos serviços que fizeram na expedição contra Caiena. - Palácio do Rio de Janeiro, em 16 de agosto de 1809.- Com a rubrica do príncipe regente.

Relação das pessoas pertencentes ao navio de S. M. B. a *Confiança* que mais distintamente se distinguiram na gloriosa expedição contra Caienna e às quais S. A. R. o príncipe regente Nosso Senhor, houve por bem recompensar com os prêmios abaixo especificados: - O tenente Mulcaster, com uma rica espada guarnecida de ouro - Os voluntários Jorge Forder, David Troin, Guilherme Moore, Edevart Bryant e Jorge Yeo, com um traçado ou pequena espada, guarnecida de prata com a letra – Cayenna e a coroa e cifra do príncipe regente Nosso Senhor ali gravada - Toda a mais tripulação de marinhagem com uma medalha de prata segundo o modelo aqui apenso. - Palácio do Rio de Janeiro, em 16 de agosto de 1809. - Conde de Linhares.

(Registadas a fls. 54 v. e 55 do Livro nº 11, de Decretos e Cartas Régias existente na Secretaria de Estado da Guerra.<sup>28</sup>

No Arquivo Nacional de Portugal (Torre do Tombo), no fundo da Legação de Portugal em Londres (MNE) constam os originais dos ofícios nº 72, de 18 de agosto, do conde de Linhares, sobre a Comenda de Avis para o capitão Yeo (mais acima transcrito) e outro ofício anterior do conde de Aguiar, de

16 de agosto, em que se ordena ao embaixador Sousa Coutinho, em nome do príncipe regente, que mande dar, “os prémios, gratificações e pensões vitalícias às pessoas da fragata *Confiança* que se distinguiram na expedição contra Caiena, cujos nomes constam nas relações insertas, em recompensa do seu bom serviço naquela ação”.<sup>29</sup>

### **As faturas das medalhas**

A encomenda à oficina de Boulton & Waytt das medalhas comemorativas ordenadas pela Corte foi um processo conduzido pelos administradores da Fazenda Real em Londres, que nessa altura eram João Carlos Lucena (também consul-geral na Grã-Bretanha) e Manuel António de Paiva. Como administradores, a eles competia gerir os fundos da Fazenda Real, efetuar as vendas de diamantes que vinham do Rio de Janeiro, de pau-Brasil que vinha de Pernambuco, de urzela da ilha da Madeira, de pontas de marfim de elefantes, etc., bem como, efetuar os pagamentos, pensões e salários dos diplomatas portugueses espalhados pelas diferentes cortes europeias, e levantar os fundos requeridos pela Corte e a eles endereçados pelo embaixador Sousa Coutinho.

Escondidos no meio de uma multitude de “assuntos financeiros” geridos por estes dois administradores entre 1809 e 1811, encontram-se no seu arquivo vários documentos inéditos sobre as medalhas de Caiena.<sup>30</sup>

#### **1811, 3 de março - Primeira fatura de Boulton:**

- Pela gravura de um par de cunhos para medalhas tendo a cabeça do príncipe regente de Portugal no anverso e uma coroa de louros com inscrição no reverso: £ 42,00.
- Por trezentas medalhas de prata dourada pesando 2 1/4 oz. de prata fina cada (69,98 g); valor da prata, da douragem, mão de obra, estampagem, caixas de metal, embalagem, transporte e outras contingências: 42 sh. cada, total £630,00.

Total da fatura: £672,00.

#### **1811, 9 de maio - Segunda fatura de Boulton:**

Dando conta da entrega de 300 medalhas de prata, encomendadas por carta dos administradores da Fazenda de 28 de março.

Por trezentas medalhas do príncipe regente de Portugal, em prata fina, pesando 2 1/4 oz. cada (69,98 g); valor da prata, caixas de metal, etc, transporte e seguro a 30 sh. cada: £450,00.

Total das duas faturas: £ 1.120,00 (contravalor: 4:032\$000 réis; valor atual: 88.704 euros. Custo unitário médio de cada medalha: 148 euros).

## Os comentários do embaixador em Londres, conde de Funchal

Passada a primeira fase da encomenda das medalhas, o embaixador em Londres vai enviando para o Rio de Janeiro informação do andamento do processo fabril, com alguns comentários que reproduzimos na íntegra do arquivo da sua correspondência com a Corte:<sup>31</sup>

1811, 1º de fevereiro - Ofício nº 184: “4 - Mr Boulton tem-me feito perder a paciência com as medalhas de Caiena - o 1º cunho saiu com o relevo demasiado - creio que procura emendar-se (...) N.B. - Mr Boulton me repete o aviso, que em Birmingham se fabricam patacas de Rs. 960, imitando as que aí se têm cunhado (...)”.

1811, 2 de abril – Ofício nº 203: “7 - A máquina de cunhar de Boulton está acabada; 8 - As medalhas de Caiena estão cunhadas”.

1811, 17 de abril – Ofício nº 209: “4 - Quando houver um portador seguro remeterei as medalhas de Caiena”.

1811, 8 de junho – Ofício nº 229: 1 - A máquina de vapor de Boulton e as duas imprensas de cunhar estarão prontas a 16 do corrente (...); Nenhuma encomenda me tem dado mais desgostos do que estas (...); a despesa é de £ 8.000 e tantas, a pagar em dois a quatro meses (...). 2 - As medalhas de Caiena irão pelo pacote imediato a este, e por portador seguro - São cunhadas trezentas em prata e trezentas em prata dourada - Deram-se à oficialidade da corveta *Confiance* quarenta douradas, e para a Tripulação, 109 de prata. A fatura irá pelo portador. Também não foi de pequeno desgosto e trabalho esta encomenda, e a despesa bem grande - Ela monta a £1.120, segundo a carta de Mr. Boulton. Digne-se V. Exa. comunicar este ofício ao Exmo. conde de Aguiar”.

1811, 8 de julho – Ofício nº 236: “3 - Parte das medalhas de Caiena irá por portador seguro. Deixarei aqui o maior número, e esperar pelas ordens de V. Exa. se preferir que daqui sejam expedidas ao Pará e Caiena”.

1811, 21 de agosto – Ofício nº 255: Gaspar Marques, que parte neste pacote, terá a honra de entregar a V. Exa. trinta medalhas doiradas de Caiena, no caso de SAR o príncipe regente N. S. deseje fazer

presente de algumas. Além das que foram dadas a Mr. Spencer (como avisei no meu ofício nº 229) para serem distribuídas pela oficialidade e tripulação da corveta *Confiance*, reservo, em meu poder, vinte para distribuir, se for necessário, em Londres - e 180 ficam depositadas nesta administração, porque julgo que V. Exa. há de ordenar-me que as mande em direitura ao Pará e Caiena. Ficam igualmente na Administração 191 medalhas de prata não doirada - foram dadas 109 à tripulação da corveta *Confiance*.

Em resposta a este último ofício veio a aprovação pelos procedimentos efetuados:

1811, 2 de novembro – Ofício nº 33 (do conde de Linhares): “Foi presente a S.A.R. o ofício de V. Exa. nº 255 e sobre as medalhas de Caiena, além das que vieram, que S.A.R. guardou, para distribuir como melhor julgar conveniente, dignou-se o mesmo augusto senhor aprovar tudo o que V. Exa. obrou, e propõe, seja para a distribuição que deve fazer em Londres, e aos da corveta *Confiança*, seja para as que deve mandar logo daí para Caiena e para o Pará, devendo V. Exa. executar tudo o que propõe”.<sup>32</sup>

Tendo falecido o governador do Pará em abril de 1811, a expedição das medalhas foi suspensa e só teve lugar em abril de 1813, para o novo território e conquista de Caiena, onde chegaram em outubro de 1813. Nos *Papéis relativos a Cayenna* do Arquivo Nacional de Portugal, repousa a memória de uma complexa discussão sobre o dinheiro a pagar aos oficiais ingleses, como direito das presas de Caiena, uma reclamação liderada pelo capitão Yeo em 1809 e que só ficaria concluída em abril de 1813.

Nesses papéis estão duas cartas originais do brigadeiro Manuel Marques, para o embaixador Sousa Coutinho, conde do Funchal. Na primeira, de 22 de março de 1813, o governador de Caiena agradece o ofício do embaixador de 4 de novembro de 1812, que lhe comunicou ter sido encarregado da distribuição das medalhas para com os militares “que comigo fizeram esta conquista”, anexando o *Mapa da tropa da capitania do Pará que fez a Conquista*, mais acima referido, “que se juntou à da Brigada Real de Marinha, pertencente às guarnições dos brigues *Voador* e *Infante D. Pedro*, que desembarcou, e unida à tropa de Terra serviu com os caçadores até ao fim da campanha”, concluindo que, dos 877 efetivos pelos quais era responsável, tinham entretanto falecido e desertado 219 homens, restando assim 658 militares para receberem as medalhas (incluindo os 53 militares da Brigada Real de Marinha).

Quanto aos marinheiros portugueses envolvidos nessa campanha, acrescenta:

(...) Pesa-me não poder dar também um estado exato de todos os indivíduos da nossa marinha, e principalmente dos brigues *Voador* comandado pelo capitão de fragata João Ant3nio Salgado e *Infante D. Pedro* pelo capit3o-tenente Luis da Cunha Moreira, que serviram na conquista, porque eles estavam debaixo das ordens imediatas do capit3o Yeo: 3 por3m meu dever mencion3-os e dizer que foram muito 3teis e serviram com distin33o. O desconto em mortos e desertados de que faz men33o a observa33o do Mapa, n3o compreende a tropa da brigada, porque tendo-se reunido ao seu corpo, ignoro o destino que teve (...).<sup>33</sup>

Na segunda carta, datada de 14 de outubro de 1813, Manuel Marques acusa a rece33o de 401 medalhas, sendo 210 de prata dourada e 191 de prata n3o dourada. Junta novamente uma segunda via do *Mapa da tropa*, com a declara33o dos efetivos que existem para receberem as medalhas, “as quais ainda n3o distribuí por ser o n3mero insuficiente para todos.” As que recebeu foram distribu3das a 17 de dezembro de 1813, anivers3rio natal3cio de Sua Majestade Fidel3ssima D. Maria I, pelos oficiais e suboficiais do Par3.

Pouco depois comunica para o Rio de Janeiro, em 12 de fevereiro de 1814, em seu nome e dos seus companheiros, o seu reconhecimento por mais esta prova da r3gia benevol3ncia do pr3ncipe regente. 3 neste of3cio que vem uma passagem de import3ncia para a continua33o da narrativa hist3rica destas medalhas, quando escreve que, “como aquele n3mero 3 insuficiente para todos os que devem ter esta distin33o, pedi a S. Exa. as medalhas que faltavam”.<sup>34</sup>

De fato, Manuel Marques tinha pedido mais medalhas ao embaixador Sousa Coutinho, por of3cio de 11 de outubro de 1813, o qual deu origem a uma segunda encomenda de 204 medalhas de prata em 1814, que nunca chegou a ser distribu3da, como veremos adiante. Este n3mero pode ser deduzido da estat3stica dos efectivos militares acima indicados: se retirarmos os 53 soldados marinheiros, restam 605 militares do corpo das tropas do Par3, a quem foram distribu3das as 401 medalhas recebidas de Londres, restando por isso 204 militares que n3o receberam a medalha.

Para a Hist3ria fica o registo de que os marinheiros das guarni33es dos dois brigues portugueses que apoiaram a conquista de Caiena, e os bravos 53 soldados marinheiros da Brigada Real de Marinha, nunca chegaram a receber

esta medalha comemorativa (os soldados marinheiros foram aquartelados em março de 1809 na Fortaleza de São José da Ilha das Cobras, ainda hoje a sede do Corpo de Fuzileiros Navais).

### Medalha comemorativa ou condecoração?

Para os militares brasileiros que as receberam eram simplesmente medalhas comemorativas de um grande feito militar e não condecorações militares. Isso mesmo ficou claro em 1816, quando o major Manuel Xavier Palmeirim<sup>35</sup> questionou saber qual era a fita ou cordão de que devia trazer pendente a medalha. A resposta do marquês de Aguiar, de 5 de abril de 1816, foi clara:

Sendo presente a S. M. El-rei meu Senhor a suplica que Vmcê. fizera para lhe ser determinado com que fita ou cordão devia trazer pendente a medalha, que o mesmo augusto Senhor fora servido mandar dar a Vmcê., e aos mais oficiais que foram à conquista de Caiena, como um sinal da sua real aprovação pelo bem com que se comportaram naquela ação, em que tão valorosamente se distinguiram, é servido mandar que a dita medalha - se não deve fazer uso algum, pois que da sua mesma forma se vê que não foi feita para se trazer pendente nem de outro algum modo visível, devendo cada um dos que tiveram a honra desta real dádiva - conservá-la como uma memória da real aceitação que mereceu aquele serviço, que tanto o acredita. Por esta ocasião restituo a Vmcê. a medalha que lhe foi dada, e que Vmcê. apresentará a aquele fim, o que tudo participo a Vmcê. para sua inteligência. Deus guarde a Vmcê. Palácio do Rio de Janeiro, em 5 de Abril de 1816.-Marquês de Aguiar.<sup>36</sup>

Não foi esse o entendimento de alguns oficiais ingleses, que não hesitaram em mandar adicionar um aro ou um travessão de suspensão para fita, com que a traziam pendente ao peito, de uma fita de que não se sabe as cores (num leilão em Londres apareceu uma medalha de prata pendente de fita amarela de orlas pretas, que são as cores da fita da Ordem da Benemerência da República Portuguesa).

Outro documento bem mais importante é o recentemente descoberto retrato do capitão *sir* James Lucas Yeo, em miniatura pintada e que aqui se divulga, onde aparece ostentando ao peito, juntamente com outra insígnia, a sua medalha de Caiena, de ouro – terá sido um dos únicos oficiais a mandar fazer uma deste metal – pendente de uma fita cujas cores parecem ser, vermelho ou lilás, de orlas verdes.<sup>37</sup>

É o único testemunho conhecido do seu uso como distintivo honorífico pelos oficiais ingleses.



Figura 6: Retrato c. 1813 em miniatura do capitão Sir James Lucas Yeo. Ostenta a medalha de Caiena ao peito, de ouro pendente de fita verde com riscas vermelha ao centro, ilustrando uma prática entre alguns oficiais ingleses, de transformar uma medalha comemorativa numa condecoração. (foto: The War of 1812 Magazine, issue 13, cortesia Sim Comfort Collection)

## A última viagem das medalhas comemorativas de Caiena 1809

Passados uma dezena de anos, a medalha comemorativa da tomada de Caiena volta a ser assunto na correspondência entre a embaixada de Portugal em Londres e a secretaria de Estado dos Negócios Estrangeiros em Lisboa. O conde de Funchal foi substituído interinamente em abril de 1815 por Cipriano Ribeiro Freire, o qual, por sua vez, daria lugar ao conde de Palmela em outubro de 1816, que permaneceu à frente da legação portuguesa em Londres até maio de 1820. A este posto regressaria já como marquês de Palmela em 1825, nele permanecendo até início de 1828.

1825, 21 de agosto – Informa o marquês de Palmela ao ministro conde do Porto Santo: “Ocorre-me participar a V. Exa., que está em meu poder (o que várias vezes tive a honra de dizer a EI-Rei meu Senhor) uma considerável porção de medalhas de prata, cunhadas em memória da tomada de Caiena, com destino de serem distribuídas nos oficiais que tiveram parte na expedição. Levei-as comigo em 1820, quando deixei esta missão, e ficaram em Portugal, d’onde as tornei a trazer para Londres, havendo pedido a S. M. que me determinasse o que havia de fazer d’elas, e sem ainda ter obtido a decisão real. O grande espaço de tempo decorrido desde a tomada da Caiena, induz-me a supôr que já agora seria intempestiva a distribuição de tais medalhas; e por isso me lembra que, excetuando um pequeno número que poderei enviar para guardar como curiosidade, talvez conviesse fundi-las: poderão produzir entre 500 e 600\$000 réis. Queira V. Exa. porém determinar o que hei de fazer a este respeito, pois de nenhum modo há motivo para as guardar aqui; e querendo S. M. que elas se conservem, buscarei a primeira oportunidade de remetê-las a essa secretaria d’Estado. Deus guarde a V. Exa. Londres, 21 de agosto de 1825. – Il.<sup>mo</sup>. e Ex.<sup>mo</sup> Sr. Conde de Porto-Santo - Marquês de Palmela”.<sup>38</sup>

Obtida a concordância do ministro conde do Porto Santo, que pede o envio de uma dúzia de medalhas para Lisboa e concorda com a venda das restantes, empregando-se o produto dessa venda para as despesas da secretaria da embaixada em Londres, Palmela vai dando conta deste assunto:<sup>39</sup>

1825, 6 de outubro – Ofício nº 44: “Remeto uma dúzia de medalhas de Caiena, restando aqui 192 para se mandarem vender, depois de amolgadas, e aplicar o seu produto conforme despacho de V. Exa.”.

1825, 26 de outubro – Ofício nº 49: “A venda das 192 medalhas de Caiena produziram à razão de 11 xelins e 9 pences, a quantia de 112 libras, 12 xelins e 4 pence” (cerca de 8.900 euros actuais).

Assim terminou a última viagem das medalhas comemorativas da tomada de Caiena.

## A segunda encomenda de 1814

No entanto, as contas não batem certo. Somando as 204 medalhas de prata de que fala Palmela, com as 600 distribuídas em 1811-1813, temos 804 medalhas. O que implica a existência de uma segunda encomenda de, pelo menos, 204 medalhas de prata, em 1814, um número concordante com o pedido feito pelo brigadeiro Manuel Marques pelo citado ofício de 11 de outubro de 1813 ao conde do Funchal, e por este endereçado a 11 de junho

de 1814 aos administradores da Real Fazenda em Londres, já então A. T. de Sampaio e J. Palayart, com o pedido de informação do custo de uma nova encomenda de medalhas a Mr. Boulton:

Sirvam-se V. Mercês. informar-se de Mr. Boulton a quanto montará a despesa de cunhar o número de medalhas de Caiena tanto douradas como de prata, que se fazem precisas segundo o cálculo a que V. Mercês mandarão proceder o Sr. Lindgreen, deduzindo as que se mandaram, as que se deram aqui aos oficiais ingleses, e que o governador não deve mais meter em conta.<sup>40</sup>

Desde então, o rasto documental desta segunda encomenda desapareceu. Os últimos meses do embaixador Domingos António de Sousa Coutinho no seu posto em Londres foram complicados. Nomeado para assistir à Conferência de Paz dos Aliados em Paris, assinou o Tratado de Paz com a França, em 30 de maio de 1814, que D. João se recusou a retificar, porque considerava a proposta de restituição de Caiena aos franceses, “ofensiva da dignidade da Coroa”.<sup>41</sup> Seria nomeado embaixador extraordinário em Roma junto do Santo Padre e substituído interinamente em abril de 1815 por Cipriano Ribeiro Freire, que ocupou o posto até ao regresso do conde de Palmela do Congresso de Viena.

Quando o conde de Palmela toma posse do cargo de embaixador em Londres, em outubro de 1816, a segunda encomenda das 204 medalhas de prata de Caiena já tinha sido fabricada e entregue na administração da Fazenda Real. Como o próprio narrou, levou-as depois consigo em 1820 para Lisboa e tentou dar-lhes um destino, sem o conseguir. Regressou com elas de novo para a embaixada de Londres em 1825 e nesse ano foram todas destruídas, com exceção de uma dúzia, enviadas para Lisboa como lembrança.

## **Estatística das medalhas comemorativas de Caiena 1809**

Para concluir, podemos agora resumir alguns dados estatísticos sobre as medalhas de Caiena 1809.

1. Encomendas das medalhas à Casa The Soho Mint em Birmingham:
  - Em 1810/1811 – Primeira encomenda de 300 exemplares de prata dourada e 300 exemplares de prata, após aprovação do cunho. Entregues em março e maio de 1811.
  - Em 1814 – Segunda encomenda de 204 exemplares de prata.

## 2. Distribuição das medalhas:

- Em 1811, Londres – Oficiais e tripulação da corveta *HMS Confiance*: quarenta exemplares de prata dourada; 109 exemplares de prata.
- Em 1811, Rio de Janeiro – Para ofertas do príncipe regente: trinta exemplares de prata dourada, recebidos na Corte. Ficaram na embaixada em Londres vinte medalhas de prata dourada para ofertas do embaixador.
- Em 1813, Caiena – Expedição em abril das medalhas para o governador de Caiena distribuir: 210 exemplares de prata dourada e 191 exemplares de prata. Recebidas em Caiena em outubro, distribuídas pela tropa em 17 de dezembro de 1813.

## 3. Destruição do excedente das medalhas da segunda encomenda em Londres:

- Em 1825, agosto – O marquês de Palmela relata ter à sua guarda 204 medalhas, para serem fundidas, da segunda encomenda, nunca distribuída. Foram enviadas doze exemplares de prata para Lisboa, para a Secretaria de Estado do Negócios Estrangeiros.
- Em 1825, outubro – São destruídos 192 exemplares de prata e vendido o metal.

A destruição da segunda encomenda mantém a estatística da primeira, mas adiciona mais doze medalhas de prata enviadas para Lisboa.

## 4. Estatística geral – total 612 medalhas, das quais: 312 medalhas de prata; e trezentas medalhas de prata dourada (vermelil).

### **Catálogo das medalhas comemorativas da tomada de Caiena 1809**

Como se disse, as medalhas foram estampadas na fábrica Boulton & Watt de Birmingham, conhecida como “The Soho Mint”, onde eram fabricadas as famosas máquinas de cunhar de Mathew Boulton (1728-1809), por balancê de parafuso movido por máquina de vapor de James Watt (1736-1819), uma inovação técnica que revolucionou a indústria britânica da época, permitindo ganhos de produtividade e acentuada melhoria da qualidade e volume de estampagem.



CAY 1 – Prata dourada



CAY 2 – Prata



CAY 3 – Ouro

Figura 7. Medalha comemorativa da tomada de Caiena - 1809  
Cunhagens de prata dourada, prata e ouro - Módulo 51 mm



Figura 8: Prova de bronze (diâ. 48 mm) com a cápsula original de protecção, do espólio familiar do fabricante M. R. Boulton, leiloado em 2004 (fotos: cortesia de The Copper Corner)

Para esta medalha, o escultor Peter Roux modelou e interpretou o desenho recebido do Brasil, com o famoso retrato D. João, desenho de Domingos Sequeira de 1802, que seria gravado no aço dos cunhos por George Frederick Pidgeon, um talentoso gravador-assistente do Departamento de Selos do governo britânico.

A sua descrição numismática é a seguinte:

Anv. - D : JOAM P : G : D : PRINCE : REGEN : DE PORTUGAL & c (D. João pela Graça de Deus Príncipe Regente de Portugal etc), na orla circular. Ao centro, a effigie degolada de D. João, à esq., muito

relevada, com coroa de louros atada por um laço na nuca, à maneira dos imperadores romanos. Na truncatura do pescoço a gravação MOD BY ROVW (*Peter Rouw modelou*), tendo por baixo no campo a assinatura do gravador PIDGEON F. (*Pidgeon fez*) e, na orla inferior, a era 1809. Bordo liso.

Rev.- CAYENNA TOMADA A : OS FRANCEZES, na orla lateral. Ao centro, a data 14. JAN // 1809. em duas linhas, dentro de uma coroa de dois ramos de café, ligados em baixo por um laço.

Módulo: 51 mm.

Metal: prata fina, peso nominal 70 g

Metal: prata dourada, peso nominal 71 g

Metal: ouro, peso 71 g, cunhagem não regulamentar

Metal: cobre e cobre dourado, recunhagens abusivas

Além das medalhas regulamentares de prata e prata vermeil, são conhecidas outras não regulamentares (de ouro) e de recunhagens abusivas (de cobre) fabricadas pelo estampador por todo o século XIX.

Segue-se uma catalogação e inventariação das medalhas estudadas pelos metais:

CAY 1 – Vermeil (prata dourada). 300 exemplares fabricados. Exemplares estudados, peso médio 69,95g: Museu Grão Vasco em Viseu (51mm, peso 71g. Inv. n.º 3797); Museu Marítimo de Greenwich (51mm, peso 68,2g. Inv. MEC1562); Museu Mariano Procópio, Juiz de Fora (51mm, sem peso); Museu Histórico Nacional, Rio de Janeiro (51mm, peso 70,95g. Siga: 310027); Museu Numismático Português, Lisboa (50mm, sem peso. MCM 48); leilão Morton & Eden 2003, lote 62 (51,2mm, sem peso); leilão DNW, Londres, 22 de setembro de 2006, lote 454 (51mm, peso 69,7g). CAY 2 – Prata. 312 exemplares fabricados e distribuídos. Exemplares estudados, peso médio 67,50g: em leilões internacionais (pesos 67,12g; 67,45g e 67,96g); Numismática Leilões, Lisboa, 16 de dezembro de 2016, lote 640 (51mm; peso 67,39g); Museu Histórico Nacional, Rio de Janeiro (51,1mm; peso 68,18g. Siga: 213124; 51,0mm; peso 67,01g. Siga: 310026); Museu Numismático Português, Lisboa (50mm, sem peso. MCM 49); leilão DNW, Londres, 29 de junho de 2006, lote 11 (com aro de suspensão, sem peso); leilão DNW. Londres, 13 de julho de 2011, lote 1761 (50mm, sem peso); leilão Heritage World Coin, 8 de agosto de 2014, lote 23128 (50mm; peso 67,45g)

CAY 3 – Ouro. Dois exemplares conhecidos: Palácio Nacional da Ajuda, em Lisboa (dia. 51mm; peso 71g. Inv. n.º 4877); Museu Nacional da Royal Navy, em Portsmouth (dia. 50mm; peso 70g. Inv. RNM Temp63). Cunhagem não regulamentar, eventualmente mandada estampar por oficiais britânicos. A proveniência do exemplar do

Palácio da Ajuda não é conhecida, sendo mais provável que tenha pertencido à coleção numismática do rei D. Luís I.

CAY 4 – Cobre. Recunhagens abusivas sem autorização do governo português, a quem pertenciam os cunhos desta medalha.

CAY 4A – Cobre e cobre dourado, peso 58+ g. Recunhagens próximas da época, algumas com aro de suspensão. Exemplares estudados: Museu Histórico Nacional, Rio de Janeiro (dia. 51mm; peso 58,50g. Siga: 310028); leilão DNW, Londres, 13 de julho de 2011, lote 1762 (dourada, 50mm, com aro de suspensão, sem peso) e lotes 1764 e 1765 (cobre, 50mm, sem peso)

CAY 4B – Cobre e cobre dourado, peso 92+ g. Recunhagens tardias, meados-finais do século XIX. Exemplares estudados: Museu Histórico Nacional, Rio de Janeiro (cobre, dia. 51,1mm; peso 92,27g. Siga: 213125); Museu Numismático Português, Lisboa (cobre dourado, dia 50mm, 93g. MCM 3732);



Medalha de cobre dourado, peso 58g, adaptada com aro para fita de suspensão  
CAY 4A e CAY 4B – Cobre



Medalha de cobre, peso 93g, recunhagem tardia não autorizada

Figura 9: Medalha comemorativa da tomada de Caiena - 1809  
Adaptações e recunhagens não autorizadas

É sabido que os sucessores de Boulton recunharam várias das suas produções mais antigas, incluindo a medalha de Caiena, talvez não em ouro ou em prata dourada, mas certamente em cobre, sendo que todas as medalhas neste metal, na sua cor natural ou douradas, são recunhagens não autorizadas. Os leiloeiros internacionais desconhecem estas recunhagens da família Boulton ao longo dos anos, tratando as medalhas de cobre como se fossem genuínas.

Em 2002 e 2004, foi à praça o espólio das coleções dos herdeiros de Mathew Boulton, da oficina The Soho Mint, e de lá saíram centenas de provas ou amostras de outras tantas medalhas estampadas para uma multitude de encomendadores. Entre essas provas estava a medalha comemorativa de Caiena, dita “de bronze”, com a sua cápsula, cuja imagem divulgamos nestas páginas.<sup>42</sup>

## Agradecimentos

De entre os muitos contactos realizados para inventariar as medalhas de Caiena em coleções públicas e oferecidas em leilões internacionais, devo salientar a excelente colaboração recebida das seguintes instituições: National Maritime Museum, Greenwich; National Museum of the Royal Navy, Portsmouth; Sra. Paula Aranha, Departamento de Numismática do Museu Histórico Nacional, Rio de Janeiro; Direção-geral do Património Cultural, Palácio Nacional da Ajuda, Lisboa; Dr. João Baguinho, Numismática Leilões, Lisboa; Leiloeira Dix Noonan Webb Ltd, Londres.

Aqui deixo expresso a minha admiração e agradecimento para com a equipa redatorial dos *Anais do Museu Histórico Nacional*, que me têm acolhido e aos meus estudos luso-brasileiros nas áreas da Numismática, da Medalhística e das Ordens Honoríficas do seu acervo museológico.

## Notas

- 1 GAZETA DO RIO DE JANEIRO. Impressão Régia, anos de 1808 a 1822. Acessível em: [http://objdigital.bn.br/acervo\\_digital/div\\_periodicos/gazeta\\_rj/gazeta.htm](http://objdigital.bn.br/acervo_digital/div_periodicos/gazeta_rj/gazeta.htm).
- 2 MORAES, A. J. de Mello. *Historia do Brasil-reino e Brasil-imperio comprehendendo: A historia circunstanciada dos ministerios,... desde o dia 10 março de 1808 até 1871*. Rio de Janeiro: Typ. de Pinheiro & C., vol. I, 1871-1873.
- 3 BOITEUX, Lucas Alexandre. *Nossas Campanhas Navaes, I – A Conquista de Cayenna*. Rio de Janeiro: Imprensa Naval, 1939. Ocupa-se apenas da campanha militar. Estudo mais recente também con-

- sultado: MELO, Ronaldo Lopes de. “Tomada de Caiena: seu significado para a História do Corpo de Fuzileiros Navais”. *Revista Navigator*, v. 6, nº 11. Rio de Janeiro: Marinha Brasileira, 2010. Acessível em: [www.revistanavigator.com.br/navig11/dossie/N11\\_dossie6.pdf](http://www.revistanavigator.com.br/navig11/dossie/N11_dossie6.pdf).
- 4 LONDON GAZETTE. Anos de 1807 a 1830. Acessível em: <https://www.thegazette.co.uk/>.
  - 5 THE NAVAL CHRONICLE. *Containing a General and Biographical History of the Royal Navy of the United Kingdom, with a Variety of Original Papers on Nautical Subjects*. Londres: Joyce Gold, anos de 1808 (v. 20, p. 438-439); 1809 (v. 21, janeiro a junho) e 1810 (v. 24, de julho a dezembro). Acessível em: <http://www.archive.org/details/navalchronicle20londiala>.
  - 6 ANTT, MNE, Legação em Londres, caixa 176, maço 120: “Papéis relativos a Cayenna”.
  - 7 YEO, James Lucas. Carta ao C/Alm. Sir William Sidney Smith. *The London Gazette*, nr. 16246, abril 1809, p. 496-499. Reproduzida em *The Naval Chronicle for 1809*, v. 21, p. 337.
  - 8 Natural de Elvas, Portugal (1782). Seria depois marechal de campo, Comendador da Ordem de Avis e da Ordem de Vila Viçosa, tendo falecido no Pará em 1824, como inspetor do exército.
  - 9 MORAES, A. J. de Mello. Ob. cit. Caiena, p. 136-153. Consultado em: <https://books.google.pt/books?id=LWs9AQAAMAAJ>.
  - 10 Correspondência do conde de Linhares para lorde Stangford, 21 de Agosto 1809, tradução inglesa. *The Naval Chronicle for 1810*, v. 24, p. 281-282.
  - 11 Idem, v. 24, p. 280.
  - 12 ANTT, Casa Real (ex- AHMF), livro 3.000, verba n.º 6. Valor atual: 17.600 euros. Um registo que invalida a versão posta a correr desde 1810, de que esse anel teria sido entregue ao capitão Yeo saído “do próprio dedo do príncipe regente”. Vide *The Naval Chronicle for 1810*, vol. 24, p. 277: “from off his own finger”.
  - 13 Idem. Casa Real (ex-AHMF), caixa 3244 (Rio), documento nº 28, 18 de agosto de 1809. Placar ou placa têm o mesmo significado na emblemática das insígnias das ordens honoríficas.
  - 14 ANTT, MNE, livro 513, fl. 261, Ofício no 72, 18 de agosto de 1809.
  - 15 Vide os registos, respetivamente, em *The London Gazette*, nº 16.351, p. 388; nº 16.374, p. 786; nº 16.380, p. 902. O seu retrato e o desenho das novas armas heráldicas figuram em *The Naval Chronicle for 1810*, v. 24, p. 284, numa extensa memória dedicada aos feitos navais do capitão Yeo: “MEMOIR of the Public Services of Sir James Lucas Yeo, Knt, Captain in the Royal Navy”.
  - 16 Agradeço à Diretoria do Patrimônio Histórico e Documentação da Marinha do Brasil, a cortesia de possibilitar a reprodução fotográfica da tela existente no Museu Naval
  - 17 O rol de todas as pessoas agraciadas com esta real ordem vem publicado no meu livro, *A viagem das insígnias. valor e lealdade, 1818-2018*. Lisboa: edição do autor, 2017.
  - 18 Arquivo Nacional do Brasil, fundo “BR AN, RIO 69”: caixa 786, Ordem da Torre e Espada. Onde estão a maioria dos decretos originais assinados por D. João até 1821, consultados pelo autor.
  - 19 ANTT, MNE, livro 153, fl. 262, 18 de agosto de 1809; e fl. 263, 22 de agosto. Os contavalores aqui apresentados baseiam-se no câmbio da libra esterlina/réis à época (1£ = 3\$600 réis) e do cálculo do autor da desvalorização monetária réis/escudo de Portugal, desde 1808 até à introdução do euro em 2001 (1 conto de réis de 1808 = 4.400 contos de escudos de 2000 = 22.200 euros de 2001).
  - 20 Idem, *ibid.*. Caixa 733, ofício nº 406, 2 de fevereiro de 1813. “O capitão Mulcaster apresenta os seus respetos a Sua Excelência o visconde do Funchal e deseja conversar com ele sobre o assunto de uma espada de ouro que S. A. R. o Príncipe Regente fez-lhe a honra de oferecer. O capitão Mulcaster, tendo estado no exterior nos últimos três anos, não teve a possibilidade de esperar

ser recebido por Sua Excelência antes, o que agora ele faz, para explicar à Corte que o cirurgião da *Confiança*, tendo recebido de Sua Alteza Real uma ordem pública, apesar de ter uma posição hierárquica tão inferior à do capitão Mulcaster na conquista de Caiena, isso reflete-se sobre o capitão Mulcaster aos olhos dos seus irmãos oficiais da Marinha Britânica em geral, se ele fosse aceitar qualquer coisa da maneira habitual a ser conferida como uma recompensa pública pelo seu serviço em Caiena, que seja inferior ou até mesmo meramente igual à recompensa ou à distinção honrosa concedida ao cirurgião de um navio. - 39. Parliament Street. 31 de janeiro de 1813".

- 21 Idem, *ibid.* Livro 519, ofício nº 112 (original), 9 de junho de 1813).
- 22 Idem, *ibid.* Caixa 748, ofício nº 29, 14 de janeiro de 1824.
- 23 Idem. Ministério do Reino, maço 427, caixa 534, 11 de setembro de 1824.
- 24 Idem, MNE, livro 571, fl. 121, ofício nº 86, 14 de setembro de 1824; ofício nº 7, 12 de fevereiro de 1825, fl. 142; e ofício nº 10, 28 de fevereiro de 1825, fl. 144. Ver ainda TRIGUEIROS. *Op. cit.*, p. 140, onde se narram todos os pormenores destas insígnias do capitão Mulcaster, quem as fez e quanto custaram ao Erário Régio.
- 25 The London Gazette, nº 18.183, p. 1.842, 11 de outubro de 1825.
- 26 ANTT, MNE, livro 449, ofício nº 48, fl. 268, 31 de agosto; livro 450, fl. 401. Ver a nota 15 acima.
- 27 Idem, *ibid.*, livro 517, ofício de 4 de março de 1812 do conde de Linhares.
- 28 LAGO, Coronel Laurenio. *Medalhas e condecorações brasileiras: collectanea de atos officiaes: 1808-1934*. Rio de Janeiro: Imprensa nacional, 1835, p. 8-10. Por cortesia do Instituto de Estudos Brasileiros da Universidade de São Paulo, a quem agradeço a gentileza do envio das páginas relativas a Caiena.
- 29 ANTT, MNE, livro 513, fl. 262, 16 de agosto de 1809.
- 30 Idem, *ibid.* Assuntos Financeiros da Fazenda Real, caixa 170, maço 59.
- 31 Idem, *ibid.*, livro 450, fls. 302, 344, 368, 401, 406 e 446.
- 32 Idem, *ibid.*, livro 515, original, 2 de novembro de 1811.
- 33 Idem, *ibid.*, caixa 176, maço 120: "Papéis relativos a Cayenna".
- 34 LAGO, Coronel Laurenio. *Op. cit.*, p. 9-10.
- 35 Passou ao Brasil em 1790, como tenente-fuzileiro. Promovido a brigadeiro-graduado no dia 6 de fevereiro de 1818. Inspetor das Milícias do Maranhão em 1822, faleceu em 1833.
- 36 MORAES, A. J. de Mello, *Op. cit.*, v. I, p. 153.
- 37 GRODZINSKI, John R. "A miniature depicting Commodore Sir James Lucas Yeo, KCB. *The War of 1812 Magazine*, issue 13: June 2010. Documents, Artefacts and Imagery. Consultado em: [http://www.napoleon-series.org/military/Warof1812/2010/Issue13/c\\_Yeo.html](http://www.napoleon-series.org/military/Warof1812/2010/Issue13/c_Yeo.html).
- 38 PALMELA, Duque de. *Despachos e correspondência do duque de Palmela*, coligidos e publicados por J. J. dos Reis e Vasconcelos. Lisboa: tomo II, 1851, p. 74-75. Original em ANTT, MNE, caixa 751, 21 de agosto de 1825.
- 39 ANTT, MNE, caixa 751, ofícios nº 44, de 6 de outubro, e nº 49, de 26 de outubro de 1825.
- 40 Idem, *ibid.*, livro 494, p. 107. Correspondência comercial, ofício do conde de Funchal aos administradores A. T. de Sampaio e J. Palayart, 11 de junho de 1814, original.
- 41 NOGUEIRA, Ricardo Raimundo. *Memórias políticas do Governo, 1810-1820*. Coimbra: Imprensa da Universidade, 2012, p. 260.
- 42 THE COPPER CORNER. *Boulton & Watt & the Soho Mint. History*. Consultado em: [www.thecopper-corner.com/history/boulton\\_watt\\_hist.html](http://www.thecopper-corner.com/history/boulton_watt_hist.html).



# Patrimônio cultural de ciência e tecnologia e a atuação de museus brasileiros e portugueses para sua preservação

Marcus Granato\*

Victor Emmanuel Teixeira Mendes Abalada\*\*

Recebido em: 01/06/2017

Aprovado em: 21/08/2017

---

\* Engenheiro metalúrgico e de materiais, D.Sc. Coordenador de Museologia do MAST/MCTIC, vice-coordenador e professor do curso de pós-graduação em Museologia e Patrimônio (UNIRIO/MAST), pesquisador 1C do CNPq. Email: marcus@mast.br.

\*\* Bolsista PCI no Museu de Astronomia e Ciências Afins. Graduado e mestre em História pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), doutor em História pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ). Email: victoremmanuel@mast.br.

## **Resumo**

Após um levantamento brasileiro do estado atual do patrimônio cultural de ciência e tecnologia (C&T), Portugal é objeto de pesquisa similar, com o intuito de comparar ambas as realidades. As coleções de interesse do estudo são compostas por objetos produzidos até a década de 1960, relacionados às ciências exatas e da terra e às engenharias. Este artigo apresenta uma análise dos resultados preliminares dessa pesquisa em andamento, focando no patrimônio preservado em museus, utilizando-se de categorias que vão da quantidade de artefatos ao seu nível de preservação, de modo a melhor entender a valoração dos mesmos em cada contexto.

## **Palavras-chaves**

Museologia; Patrimônio cultural; Ciência e Tecnologia; Museus; Brasil e Portugal

## **Abstract**

After a Brazilian survey of the current state of science and technology (S&T) heritage in that country, Portugal is now the object of a similar research, so as to compare both realities. The collections of interest to the study are composed of objects related to the exact and earth sciences and engineering produced until the 1960s. This paper presents an analysis of the initial results of this ongoing research, concentrating on heritage preserved on museums, employing categories that range from the quantity of preserved artifacts to their level of preservation, seeking a better understanding of the valuation of these objects in each context.

## **Keywords**

Museology; Cultural heritage; Science and Technology; Museums; Brazil and Portugal

## Introdução

O papel dos museus enquanto instituições responsáveis pela preservação do patrimônio cultural em geral e a relativa falta de conhecimento sobre o patrimônio cultural da ciência e tecnologia (PCC&T),<sup>1</sup> mesmo nessas instituições, certamente transforma as relações entre esses dois aspectos em importante foco de estudo. Iniciativas de identificação dos museus que possuem artefatos relacionados ao PCC&T se desenvolvem em algumas regiões do planeta e, neste texto, abordaremos a situação atual no Brasil e em Portugal.

Perceber a validade e profundidade dessa questão em realidades tão intimamente relacionadas e diversas como a do PCC&T luso-brasileiro não deve, assim, reduzir-se a um exercício de mapeamento e comparação feito de forma superficial. A análise das realidades portuguesa e brasileira é um convite a uma comparação mais profunda, que explora a valoração tanto da ciência e tecnologia, quanto do patrimônio, em ambos os países, codificada em dados numéricos de objetos de C&T e instituições que lhes abrigam.

A escolha por tratar, neste trabalho, especificamente da parte desse patrimônio que está preservada em museus se deu porque o levantamento realizado no Brasil pelo projeto Valorização do Patrimônio Científico e Tecnológico Brasileiro apontou que, na realidade estudada, a maior parte do que estava preservado encontrava-se abrigada em museus, destacando, assim, o importante papel desempenhado por essas instituições para a proteção desse tipo de patrimônio.<sup>2</sup> Da mesma forma, essa escolha foi orientada pelo fato do corrente levantamento desse patrimônio em Portugal demonstrar que, em comparação com as demais instituições pesquisadas, encontram-se dados mais concretos e de mais fácil recuperação, mesmo com a barreira da distância física, em relação a essas instituições na realidade portuguesa. De tal modo, a maior consistência dos dados levantados, nesse momento, relaciona-se aos museus e limitar-se a eles assegura melhores e mais firmes parâmetros para levar a cabo o objetivo comparativo, ainda que seja necessário frisar que os dados utilizados são parciais, frutos de uma pesquisa ainda em andamento, e, portanto, sujeitos a alterações.

A complexidade das relações entre patrimônio e museus ultrapassa o limite destas linhas, de modo que problematizar como estes conceitos são definidos e compreendidos pelas diversas correntes de pensamento na contemporaneidade torna-se tarefa que, igualmente, ultrapassa os limites

e pretensões deste texto. Basta ressaltar que ambos os conceitos, históricos em si mesmos, podem ser compreendidos de diferentes formas, cada qual correspondente a diferentes percepções de grupos existentes na sociedade, ainda que ambos estejam relacionados à ideia de um legado comum compartilhado e sua transmissão.

Se a preservação do patrimônio visa garantir à coletividade a salvaguarda de determinados bens, eleitos por meio da atribuição de determinados valores, ela também exige contrapartidas<sup>3</sup> e determinado nível de conscientização. Conscientização esta da qual, muitas vezes, prescinde o PCC&T, incompreendido e invisibilizado. Para os próprios cientistas, envolvidos em suas atividades de pesquisa, é difícil ver nesses objetos mais do que um valor utilitário, o que significa que a “vida” destes só interessa aos pesquisadores enquanto há um valor de uso direto, seja do todo ou de partes. Quando tal valor cessa de existir dentro do laboratório, esses objetos podem ser utilizados para fins pedagógicos, descartados ou enviados para museus. O seu destino, para a maioria dos cientistas, cessa de ter relevância.

Mas se restringiria apenas a objetos em laboratórios o PCC&T? E mesmo dentro destes, o que, de fato, comporia ou não o PCC&T? Em suma, em que consiste, exatamente, o PCC&T? Essas questões são basilares para que se possa entrar no tema central a ser discutido nesse texto.

### **Patrimônio Cultural de C&T: definição e iniciativas de preservação**

A definição adotada de PCC&T é dinâmica, aperfeiçoada ao longo da prática da pesquisa. A sua forma atual foi cunhada por Granato, em 2009, e perpassa, necessariamente, a questão do compartilhamento de um legado coletivo e envolve a construção de uma identidade que englobe:

(...) o conhecimento científico e tecnológico produzido pelo homem, além de todos aqueles objetos (inclusive documentos em suporte papel), coleções arqueológicas, etnográficas e espécimes das coleções biológicas que são testemunhos dos processos científicos e do desenvolvimento tecnológico. Também se incluem nesse grande conjunto as construções arquitetônicas produzidas com a funcionalidade de atender às necessidades desses processos e desenvolvimentos.<sup>4</sup>

Note-se que, como destacado em trabalho anterior,<sup>5</sup> o conceito não é exatamente um sinônimo seja de “patrimônio científico”, seja de “patrimônio

de ciência e técnica” (terminologia esta mais usual em Portugal), uma vez que as diferentes definições adotadas podem divergir quanto à natureza do que os define e áreas que podem encapsular ou não - mesmo tais delimitações sendo fluidas, variando de acordo com o escopo, recorte e critérios de cada agente envolvido com a definição e aplicação desses conceitos.

A dificuldade de compreender esse patrimônio enquanto tal, ou seja, de assegurar a valorização, a preservação e mesmo a própria existência de um conjunto tangível e intangível relacionado à C&T, torna, por vezes, complicada sua musealização.<sup>6</sup> Nesse contexto, faz-se mister ressaltar que o conhecimento acumulado sobre o tema ainda é limitado, não sendo o patrimônio cultural de C&T valorizado adequadamente pela sociedade e mesmo, muitas vezes, pela comunidade acadêmica, de modo que muito já se perdeu, havendo o risco contínuo de que muitos objetos de C&T já possam ter sido modernizados ou descartados.

Esse cenário aparentemente pouco favorável depende não apenas de conscientização para ser alterado, mas de ações concretas, como levantamentos para identificação dos artefatos a serem preservados e políticas de estado que determinem a sua proteção. Levantamentos permitem saber o que existe, onde e sob quais condições, de modo que são:

(...) essential tools for future preservation planning, policies, management and research. Their aim is to identify relevant clusters that are dispersed and characterize them according to a variety of parameters (e.g. number of objects, institutional status, location, conservation and security state, relevance, and use).<sup>7</sup>

Não se pode preservar aquilo que não se sabe onde está ou sequer se sabe ao certo se existe. Neste sentido, os levantamentos, enquanto jornadas de identificação, constituem uma primeira etapa na preservação do patrimônio. Essas iniciativas, no entanto, são ações relativamente recentes, sendo os primeiros levantamentos sistemáticos realizados entre fins da década de 1980 e 1990, na Holanda, no Reino Unido e na Austrália.<sup>8</sup> Anos mais tarde, outros países vieram a seguir esses exemplos, mas com o foco no patrimônio universitário, muito mais amplo do que aquele aqui discutido, incluindo outras tipologias, como a do patrimônio artístico. Como consequência, hoje em dia, o conhecimento acerca do patrimônio universitário europeu, em particular, é relativamente amplo, com muitos desses levantamentos publicados ou com suas informações disponíveis em bases de dados *on-line*.<sup>9</sup>

## Segundo Granato, Maia e Santos:

Encontra-se disponível na internet uma plataforma que disponibiliza dados sobre acervos universitários franceses — Plateforme OCIM Universités. Além disso, estão em andamento dois programas nacionais para a preservação do patrimônio científico e que incluem levantamentos, sendo um voltado para o patrimônio recente da ciência, coordenado pelo Musée des Arts et Métiers, e outro, ao patrimônio das escolas de ensino médio, coordenado pela Association de Sauvegarde et d'Étude des Instruments Scientifiques et Techniques de l'Enseignement. Por fim, cabe mencionar a iniciativa alemã que talvez possa ser considerada a mais produtiva, em termos de resultados concretos. Um levantamento nacional de patrimônio universitário foi iniciado em 2004 pelo Helmholtz Zentrum für Kulturtechnik da Universidade de Humboldt, em Berlim, financiado pela Fundação de Pesquisa Alemã (DFG na sigla em alemão). Num primeiro momento, infelizmente, muitas universidades não conseguiram nem mesmo produzir uma listagem de suas coleções. O trabalho de identificar e documentar esses conjuntos de bens levou vários anos e permitiu verificar a existência de 819 coleções nas universidades e de outras trezentas que haviam sido perdidas de formas diversas.<sup>10</sup>

Curiosamente, na vanguarda dessas empreitadas, embora sem maiores continuidades e repercussões, esteve o levantamento levado a cabo por Mário Silva, em Portugal, no crepúsculo do Estado Novo, para a criação de um Museu Nacional de Ciência e Técnica. O museu, inaugurado em 1976, nunca veio a funcionar com regularidade e, depois de extinto, seu acervo passou a estar integrado, desde 2012, à Universidade de Coimbra. Se sua criação representou o primeiro museu nacional contemporâneo dessa tipologia em Portugal, estampando o objetivo de ser promotor de uma cultura científica, seu fim reforçou o argumento de Lourenço e Dias,<sup>11</sup> segundo o qual, historicamente, em Portugal, os museus e coleções científicos se desenvolvem, majoritariamente, dentro do âmbito de instituições científicas de ensino e pesquisa, com as empreitadas que não ostentam esse vínculo fadadas à brevidade enquanto instituições autônomas, mesmo contando com incentivo inicial do Estado. O Museu Nacional de Ciência e Técnica abrigava coleções variadas como de física, medicina, indústria gráfica, computação, alfaias agrícolas, química, dentre outras, e esse acervo foi reunido graças a um primeiro levantamento de identificação de material técnico e científico realizado em âmbito nacional,<sup>12</sup> em uma iniciativa pioneira em nível mundial.

Ainda é de se ressaltar o escopo desse levantamento, que, extensivo, buscou por objetos representativos do desenvolvimento da ciência e da técnica em diversas instituições, na tentativa de criar uma espécie de controle que identificasse, reunisse e desse visibilidade a esses objetos.

Entretanto, deve ser novamente ressaltado, que o projeto de Silva apresentou-se como uma ação pontual. Portugal teria de esperar até os anos 2000 para que outros levantamentos, ainda que em escala menor, de relevância similar pudessem ser observados.

Para a comemoração do centenário da Universidade de Lisboa, em 2011, por exemplo, preparou-se o levantamento do patrimônio de toda a universidade, o que significa que seu escopo devia englobar toda a gama de ciências presentes na universidade, mas, novamente, ir além das mesmas, entrando, também, em questões do patrimônio cultural de interesse artístico e arquitetônico.<sup>13</sup> Igualmente notáveis foram iniciativas como o Inventário e Digitalização do Patrimônio Museológico da Educação, projeto iniciado em 2003, e que buscava realizar um levantamento em nível nacional dos bens de interesse museológico em antigos liceus e escolas industriais - ou seja, mais uma vez não se restringindo aos objetos representativos do PCC&T - sob tutela do Ministério da Educação, tendo resultado em um inventário geral disponível *on-line*.<sup>14</sup>

Essas iniciativas, por mais importantes que sejam, novamente acabam por sublinhar a inexistência de um levantamento específico e de caráter nacional desenvolvido em Portugal.

Por outro lado, a partir de 2009, no Brasil, iniciava-se uma etapa importante do projeto Valorização do Patrimônio Científico e Tecnológico Brasileiro, com o ambicioso e pioneiro objetivo de realizar um levantamento de âmbito nacional para identificar quais instituições possuíam objetos de C&T que poderiam ser preservados, qual a sua condição e em que número seriam, consolidando as primeiras informações palpáveis de um cenário em que quase nada se sabia sobre este tipo de patrimônio. Realizado entre 2009 e 2015, o levantamento identificou um panorama segundo o qual a maior parte dos objetos de C&T anteriores ao século XX já se perdeu. O que ainda resta está protegido nos museus. Por outro lado, apontou a existência de um número imenso desses objetos, mais recentes, em situação de abandono, especialmente nas universidades e institutos de pesquisa.<sup>15</sup>

Os mesmos procedimentos metodológicos utilizados no projeto Valorização vêm sendo utilizados, com algumas adaptações relativas à especificidade da realidade encontrada, no projeto Patrimônio Cultural Luso-Brasileiro de Ciência e Tecnologia: pesquisa, análise e acessibilidade,<sup>16</sup> que busca pesquisar o PCC&T existente no Brasil e em Portugal, no sentido de estabelecer comparação entre ambos, desde os critérios utilizados para os levantamentos realizados até, na medida do possível, a questão da avaliação das coleções/diagnóstico nas vertentes de acessibilidade, conservação e documentação. Tal tarefa significa, conseqüentemente, que o projeto busca, também, realizar o primeiro levantamento contemporâneo em escala nacional do PCC&T em Portugal.

De forma ainda mais marcante, deve ser apontado que o levantamento proposto pelo projeto Patrimônio Cultural Luso-Brasileiro não tem um fim em si mesmo, buscando entender e comparar essa realidade com a brasileira. Para tal, torna-se necessário entender a ambas, bem como seus contextos, afinal, o contexto influi no olhar que se vai ter sobre os objetos.

A seguir, serão apresentados os resultados obtidos até o momento pelos projetos mencionados, relacionados especificamente à realidade dos museus.

### **Breve panorama do patrimônio cultural de C&T em museus brasileiros**

Como já mencionado, o desconhecimento sobre a situação dos bens culturais relacionados à ciência e tecnologia no país determinaram o desenvolvimento de frente de pesquisa que incluísse o levantamento desses bens em âmbito nacional. A partir dessa iniciativa no âmbito do projeto Valorização (...), foi possível identificar de forma geral a existência de grande número de objetos que podem constituir parte do PCC&T.

A metodologia seguida pelo projeto definiu tanto um corte cronológico, quanto de áreas do conhecimento, de forma a delimitar o universo a ser avaliado. O corte cronológico relacionava-se ao fato de que objetos mais recentes poderiam estar em uso em seus locais originais, optando-se por estipular como fronteira de interesse da pesquisa objetos produzidos até a década de 1960. Do mesmo modo, as áreas do conhecimento a serem estudadas foram definidas por terem relação com as áreas de atuação do próprio Museu de Astronomia e Ciências Afins (MAST) e das áreas que podem

contribuir para a sua coleção museológica, de modo que veio a se focar nas Ciências Exatas e da Terra (Matemáticas, Física, Química e Geociências) e as Engenharias (Civil, Sanitária, Transporte, Minas, Materiais e Metalurgia, Química, Nuclear, Mecânica, Produção, Naval e Oceânica, Aeroespacial e Elétrica), sempre tendo como critério que os objetos deviam ter tido relação com a produção de conhecimento e/ou a atividade de ensino.

Após a delimitação, foram avaliadas e discutidas as formas de registrar os conjuntos de objetos de interesse da pesquisa e analisadas algumas experiências de levantamentos de patrimônio científico realizadas na Europa. Decidiu-se, então, utilizar como base uma ficha de registro desenvolvida em Portugal, pela pesquisadora Marta Lourenço, e, a partir dela, fez-se uma discussão no sentido de adaptar alguns de seus aspectos para melhor atender às particularidades do estudo e do caso brasileiro. Durante os anos de desenvolvimento do projeto, a ficha passou por pequenas mudanças relacionadas à diversidade de situações que foram encontradas pelos pesquisadores.

Nesses levantamentos, realizaram-se buscas por meio de correio eletrônico, contato telefônico e visitas presenciais. As instituições consideradas estavam inseridas em quatro tipologias: instituições de ensino superior (IES), institutos de pesquisa científica e/ou de desenvolvimento tecnológico (ICT), instituições museológicas (MUS) e instituições de ensino médio (IEM). É importante mencionar que as IEMs não foram priorizadas nesse primeiro momento, em função do grande universo levantado nas outras tipologias de instituição consideradas, e por conta dos objetos que possivelmente seriam encontrados nessas três tipologias (IES, MUS, ICT) seriam mais diretamente relacionados às atividades de pesquisa e desenvolvimento tecnológico.

Uma vez constatada a existência de bens culturais relacionados à C&T em uma das instituições pesquisadas, a mesma, então, era registrada de acordo com um dos tipos de instituição definidos pelo projeto, o que gerava uma identificação número-alfabética para a ficha matriz, preenchida com os dados coletados e inseridas numa base de dados informatizada.<sup>17</sup>

Os resultados são bastante significativos. O número estimativo de artefatos de interesse identificados é de mais de 40.000. A partir de um universo de cerca de 1.500 instituições, foram identificadas 311 como possuidoras de objetos de C&T de interesse para o projeto. Segundo Granato e Santos:

Percebe-se (...) que a maioria dos objetos (49%), felizmente, está nos museus (MUS), o que significa que estão minimamente valorados e protegidos, destacando o importante papel desempenhado por essas instituições para a preservação desse tipo de patrimônio. Em seguida, temos as universidades (IES), com 41% dos objetos, as instituições de ensino médio, com 6% do total, e as instituições de pesquisa, com 4%.<sup>18</sup>

Dentre as instituições mencionadas, nesse texto, faremos um recorte de análise priorizando os museus, que incluem os museus universitários e de ensino. Do total de instituições identificadas para contato (1.500), 484 foram classificadas na categoria de museus (MUS). Desse universo, 127 possuem objetos de C&T que interessam ao projeto e a maioria (47%) está situada na Região Sudeste do país, com a Região Nordeste em segundo lugar (18%), a Região Sul em terceiro (14%), seguidas das regiões Centro-Oeste (12%) e Norte (9%).

É interessante verificar que a distribuição de objetos por tipo de instituição aponta os museus (MUS) como a tipologia com maior contingente de objetos de C&T, cerca de 20.000 (49% do total). Esse fato por si só caracteriza a importância dos museus como instituições determinantes para a preservação dessa tipologia de patrimônio no Brasil.

A pesquisa sobre outros aspectos relacionados à situação dos acervos nos espaços museológicos identificados mostrou que a maioria estava em estado de conservação bom (57%) ou regular (35%) e possuía inventário (71%). A maioria (55% do total) apresenta relevância nacional; seguida de 35% com relevância regional, 11% com relevância internacional, 8% institucional e 3% local.

Há que se esclarecer que a definição de museu presente no Estatuto dos Museus, através da Lei nº 11.904, inclui uma série de atividades que não se observam em muitos dos museus registrados pelo projeto Valorização (...):

Art. 1º Consideram-se museus, para os efeitos desta lei, as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.<sup>19</sup>

Esse fato se deve a que, no projeto, um dos critérios estabelecidos, para o caso dos museus, ser o registro dos espaços tal como autodenominados, mesmo que não cumprissem os requisitos mencionados na lei. Tal decisão se fundamenta na crença de que a definição da lei tem por objetivo estabelecer um padrão a ser alcançado pelos museus brasileiros e não excluir a maioria deles que não cumpre essas exigências.

Em texto anterior<sup>20</sup>, foi apresentada uma proposta de classificação das instituições denominadas museus, no âmbito do universo pesquisado pelo projeto Valorização (...), onde foram utilizados os critérios da lei dos museus, da definição de *museu* estipulada pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM, na sigla em inglês) e as diferentes realidades encontradas pelo projeto. Assim, foram estruturadas as seguintes classes: 1) Museus;<sup>21</sup> 2) Coleções visitáveis em estágio avançado;<sup>22</sup> 3) Coleções visitáveis em exposições permanentes;<sup>23</sup> 4) Coleções visitáveis em usos esporádicos;<sup>24</sup> 5) Conjuntos inativos.<sup>25</sup>

Do conjunto de museus registrados pelo projeto (127), 23% estão na classe 1, 44% na classe 2, 19% na classe 3, 9% na classe 4, e 5% classe 5. Os resultados obtidos permitem chegar a conclusões interessantes, como apresentam Granato e Santos:

Fica claro que nem todas as instituições que se propõem a ser museus, ou que assim se intitulam, conseguem se enquadrar nessa classificação. Essa impossibilidade pode ter uma série de causas: a falta de recursos financeiros e humanos; a falta de espaço adequado; a falta de prioridade na instituição à qual estão vinculados; e inclusive a falta de interesse em praticar todas as ações que deveriam ser primordiais nos museus, limitando-se a salvar do descarte peças consideradas importantes e possibilitando o acesso ao público.

Ainda que esses locais não possam ser classificados como museus, em muitos casos essa denominação torna-se importante para o reconhecimento institucional e, muitas vezes, para a própria sobrevivência do espaço.<sup>26</sup>

Corroboramos as ideias dos autores e acrescentamos que museus de C&T têm apelo para o grande público, como demonstram algumas iniciativas de destaque (Museu do Amanhã, Museu dos Metais, Parque da Ciência de Recife, Catavento, dentre outros). Entretanto, nessas iniciativas, quase integralmente incluídas na tipologia de centros de ciência, o patrimônio tangível não está considerado e provavelmente essa é mais uma razão para que os bens culturais relacionados à C&T estejam em risco tão elevado de descarte.

## Breve panorama do patrimônio cultural de C&T em museus portugueses

Certamente a distância é, nesse contexto, o maior obstáculo a ser superado e fator que impede a reprodução exata de certos critérios adotados pelo projeto Valorização (...). No novo contexto, práticas como visitas presenciais tornam-se, em princípio, inviáveis. Não obstante, com a impossibilidade das mesmas, o levantamento vem sendo realizado através de informações encontradas na internet, especialmente através de bases de dados disponibilizadas por órgãos públicos e instituições portuguesas, além de sites oficiais das instituições pesquisadas, artigos acadêmicos encontrados *on-line* e mesmo periódicos, blogs e redes sociais, desde que a informação apresentada possa ser verificada.

Assim como no levantamento do PCC&T realizado no Brasil, em Portugal, utilizaram-se as mesmas tipologias de instituição para delimitar o universo de instituições a serem pesquisadas. Estas foram localizadas a partir, inicialmente de uma relação de indicações de museus, instituições de ensino e endereços eletrônicos (majoritariamente da região de Lisboa) enviadas pela pesquisadora Marta Lourenço, que, uma vez esgotada, foi seguida pelo levantamento de instituições a partir de diversas fontes, em especial os sites da Rede Portuguesa de Museus,<sup>27</sup> Museus Portugal,<sup>28</sup> o cadastro de instituições de ensino superior da Universia Portugal,<sup>29</sup> e o levantamento e inventário realizado pelo projeto Patrimônio Museológico de Educação.<sup>30</sup> Divididas, seguindo a metodologia do projeto Valorização, em MUS, IES, IEM e ICT,<sup>31</sup> computou-se um universo de mais de 950 instituições a serem pesquisadas. Deste universo maior, foram identificadas e devidamente registradas, até o momento, 92 instituições em todas as tipologias, abrigando um número estimado como em 53.000 objetos de C&T. Número este que tende a aumentar, uma vez que a informação da dimensão das coleções é, em geral, difícil de ser recuperada, e tal dado é relativo apenas a informações parciais.

No caso dos museus, cujo universo de partida englobava um número próximo ao de seiscentas instituições, foram preenchidas fichas para 55 museus identificados como possuidores de acervos que incluem coleções e objetos de C&T. Ou seja, 9% em relação ao universo original de instituições museológicas pesquisadas e 60% das instituições que tiveram fichas preparadas até o momento. Dado que ressalta a maior facilidade de se

obter informações consistentes em relação aos museus, o que já havia sido apontado pela prática de consulta às instituições levada a cabo pelo projeto Valorização, e razão pela qual se deu prioridade inicial para os museus no projeto Patrimônio Luso-Brasileiro.

Deve-se ressaltar que este número ainda tende a aumentar, pois a própria lista de museus potenciais detentores de espólio que se enquadram no recorte da pesquisa é ainda algo maior, conquanto apenas contatos futuros possam precisar a adequação (ou não) de sua possível inclusão na base de dados.

Ademais, o processo de pesquisa, em seu desenvolvimento, identifica, cada vez com menor frequência, mas ainda com relativa facilidade, novos museus, não incluídos em nenhuma das bases relativas especificamente a museus.<sup>32</sup> Sejam as informações acerca de tais espaços oriundas de pesquisas a partir de fontes relativas às outras tipologias de instituição, sejam fruto de referências obtidas através de menções em textos acadêmicos ou sites gerais.

Em parte, pode-se especular que a omissão desses museus das bases dedicadas aos museus portugueses se deve ao fato da acessibilidade de alguns apresentar alguma forma de restrição ou, ainda, de não serem propriamente museus *per se* — seja no que diz respeito à adesão ao conceito estabelecido pela última definição do ICOM, apresentada em 2007,<sup>33</sup> seja no seguimento estrito do que estabelece a lei portuguesa, estipulada através da Lei Quadro dos Museus Portugueses 47/2004.<sup>34</sup>

Um dos casos mais comuns destes museus que se afastam do ideal estabelecido, o dos museus de ensino, que foram foco de estudo e mapeamento, no início dos anos 2000, por Santos,<sup>35</sup> apresenta ainda um outro entrave ao correto processamento dos dados. Há sempre a dificuldade em saber se, com o tempo, foram continuados e seu acervo conservado, pois a política governamental de concentração de escolas e as reformas realizadas pela empresa pública Parque Escolar, iniciadas em 2007, em muito alteraram – e ainda vem alterando – o cenário escolar português. Segundo Diniz,<sup>36</sup> ao preço de danos ao patrimônio escolar até então preservado, embora a situação deva ser encarada de forma mais complexa do que isso, em uma análise casuística.<sup>37</sup>

A atualidade e a fragmentação da informação encontrada, bem como a distância, acabam por ser os dois maiores problemas e obstáculos enfrentados pelo projeto Patrimônio Luso-Brasileiro. Apesar das adequações metodológicas já referidas, lapsos de informação persistem. Foi no intuito de

suprir estas lacunas e carências que, paulatinamente, começou-se a realizar o contato virtual com as próprias instituições e os respectivos responsáveis pelos acervos. Os contatos têm sido realizados utilizando-se tanto de meios mais formais, quanto informais,<sup>38</sup> e, como um passo relativamente novo na pesquisa, ainda pouco se pode comentar sobre o mesmo. No entanto, uma já marcante tendência à ausência de respostas se demarca: das 42 instituições diretamente contatadas<sup>39</sup> até o momento — 27 das quais museus —, apenas de 16 houve um retorno — dentre elas, dez museus —, sendo necessário frisar que as respostas recebidas nem sempre se mostraram úteis, encaminhando-nos para outros setores ou oferecendo apenas um outro endereço eletrônico para contato, o qual, após a realização do mesmo, permaneceu silencioso.

É interessante assinalar uma maior receptividade por parte dos museus que integram a Rede Portuguesa de Museus e, ainda mais fortemente, dos museus universitários. Se excluirmos o fator acaso, talvez se possa interpretar tal postura como derivada de um contexto no qual tanto o conjunto de museus universitários, quanto o conjunto de museus da Rede apresenta-se como mais atrelado à ou entende mais fortemente a questão e a importância da pesquisa. Eis uma hipótese e um possível caminho para estudos.

Entretanto, até o momento do contato, mesmo museus que se inserem nesse quadro ainda podiam chegar a apresentar as mesmas dificuldades enfrentadas em relação aos demais. Um cenário de constante mudança, talvez em nível maior do que poderia ser descrito como normal, oriundo da crise e as mudanças pelas quais passou o país em tempos recentes, e o próprio caráter recente da museologia em Portugal<sup>40</sup> resultam na observação da divulgação simultânea de dados díspares, que vem a ser alterados constantemente. Tal situação, conseqüentemente, complica a tarefa de acompanhar e averiguar a atualidade das informações, mesmo considerando que, obviamente, o levantamento feito é apenas um recorte que se limita tempo-espacialmente.

Esse quadro de efervescência na área dos museus — com a extinção, reconfiguração e criação de espaços, conseqüentemente, impondo questões aos acervos —, observado em Portugal, engloba uma variedade de espaços que possuem, em seu acervo, objetos que se enquadram no recorte da pesquisa. Se tal variedade, fugindo de abarcar apenas museus de ciências *stricto sensu*,

significa um maior número de objetos salvaguardados, também aponta certo desconhecimento e obscuridade do objeto de C&T entendido enquanto tal - o que lhe garante sua preservação são valores outros atribuídos, não necessariamente seu papel enquanto testemunho do processo de desenvolvimento científico/tecnológico.

Jogar luz sobre esse patrimônio, reconhecendo-o enquanto tal, é um dos méritos de qualquer levantamento. De tal modo, a falta de um mapeamento contemporâneo em nível nacional, em que pese o número de empreitadas locais ou cujo caráter se entrecruza parcialmente ou auxilia a um levantamento de objetos de C&T, serve de indício da falta de um reconhecimento maior deste patrimônio, mesmo que possam ser observados avanços na área.

Por enquanto, em termos de volume de material, o projeto Patrimônio Luso-Brasileiro conseguiu chegar ao impressionante número de cerca de 50.000 objetos de C&T sob a guarda de museus portugueses, de um universo, ainda em expansão, estimado em 53.000 objetos. O que mais impressiona nesse número é que ele corresponde ao acervo de apenas 26 (47%) dos museus levantados, dado que, sobre os demais 29, tal informação ainda não foi possível de ser recuperada, sendo, em geral, o número de objetos um dos dados de mais difícil acesso na prática da pesquisa, possível de ser verificado, salvo exceções, apenas quando as instituições disponibilizam alguma espécie de inventário *on-line*. Ainda deve-se frisar, que, no entanto, mesmo apenas dentro do universo que dispomos, os dados dessa totalidade estimada podem ser alterados, pois contatos futuros podem alterar dados já obtidos, atualizando-os, confirmando-os ou corrigindo-os.

Este número elevado de objetos para um quadro parcial, revela, em algum nível, apesar do descaso histórico com esse patrimônio, a existência de certa preocupação e consciência em relação ao mesmo, frisando o papel dos museus na proteção e valoração deste patrimônio. Entretanto, considerando-se que os dois maiores responsáveis específicos pelo número em questão são o desativado Museu Nacional de Ciência e Técnica (com uma estimativa de 20.000 objetos de C&T) e o MUHNAC (salvaguardando um número registrado como em torno de 11.000), pode-se questionar o quão difundida é essa consciência.

Pode-se, ainda, apontar um trabalho histórico em relação à preservação deste patrimônio e seu salvamento do descarte, tendo Mário Silva tentado

reunir todo material possível em um museu que, como indica seu atual estado, nunca conseguiu ser devidamente reconhecido. Ao passo que a tentativa de conscientização no meio universitário vigente no MUHNAC, auxiliado pelo levantamento patrimonial levado a cabo pela Universidade de Lisboa, em contexto histórico mais favorável em termos de entendimento deste patrimônio, parece demonstrar alguma eficiência, a julgar pela estimativa de efetivo numérico obtida.

Esses números também terminam por ressaltar a antiguidade de alguns artefatos, pois tal volume de objetos reunidos não deixa de ser indicador da própria trajetória da ciência e da tecnologia em Portugal e o quanto ela remonta. A ancianidade de alguns objetos de C&T encontrados em acervos de museus portugueses pode ser remontada ao séc. XIII, ou mesmo, se considerarmos certos pesos e medidas, à Antiguidade, dependendo, então, do critério adotado. Ainda assim, a maioria dos acervos reúne objetos fabricados a partir do século XIX, temporalidade facilmente compreensível, dado que época de profissionalização e formalização da ciência, da indústria e do ensino público.

Esses objetos provêm das variadas áreas englobadas pelo recorte da pesquisa, cabendo ressaltar que, no caso dos museus universitários e de ensino, é possível delimitar alguns critérios primeiros de seleção de artefatos para constituírem parte do acervo, uma vez que os espólios são majoritariamente compostos por coleções oriundas da própria trajetória e atividade das instituições. Muito embora possam ter sido acrescidos de coleções particulares e outras doações de benfeitores, via de regra, estes acervos são compostos por antigos objetos de natureza científica, dado que oriundos de práticas de ensino e pesquisa, adquiridos e/ou utilizados no contexto pedagógico/didático, de modo que os museus universitários, em especial, consistem em pólos primordiais de conservação e de produção de acervo de C&T.

Conservação, aliás, é um tópico sobre o qual informações mais específicas raramente conseguem ser obtidas. Raros foram os casos em que se encontrou informação específica sobre o estado do acervo, muito embora, ainda mais raros tenham sido aqueles que assumiram possuir artefatos em estado abaixo do razoável. E se tais dados ainda demonstram-se muito incipientes para serem quantificados, do ponto de vista mais geral e genérico relativo à realização de ações efetivas de conservação e restauro desses acervos, não deixa de ser

espantoso e considerável perceber que a totalidade dos 30 museus sobre os quais essas informações foram recuperadas apontaram efetuar ações neste sentido — ou seja, 54% do total levantado até o momento.

A maioria dos museus identificados, e, conseqüentemente, dos objetos que compõem seus acervos, se encontra na região de Lisboa (21 instituições, ou seja, 38% dos museus levantados) ou, em menor número, do Porto (dez museus, 18%), refletindo concentrações históricas de produção de ciência e tecnologia naquele país. A parte preponderante dessas instituições (89%) — quase a totalidade das instituições cuja informação pôde ser encontrada (93%) — permite o acesso às coleções pela comunidade, ainda que este possa ser limitado mediante a necessidade do agendamento de visitas. Os casos de restrição, em sua maioria, consistem de museus de ensino ou museus universitários de menor porte, ligados a departamentos específicos e (ainda) utilizados para o ensino.

O número de objetos e espaços que, de alguma forma, se voltam ao tema da ciência e tecnologia em Portugal, ressalta uma realidade que havia sido identificada por Delicado,<sup>41</sup> segundo a qual as últimas décadas observaram um acentuado investimento em políticas de promoção de cultura científica, incluindo aí o desenvolvimento de museus que incluem a temática, acompanhando a tentativa de superação de um atraso no sistema científico e tecnológico português. Entretanto, esse interesse pela ciência, se não parece ter sido, de acordo com a mesma Delicado,<sup>42</sup> acompanhado pelo público tanto quanto foi estimulado pelo Estado, a julgar pelas taxas de freqüência, focou em um modelo que, ironicamente, tendeu a privilegiar espaços nos quais o PCC&T se faz menos presente, focando na expansão de *science centers* e empreitadas do gênero, menos preocupadas com acervo, materialidade, história e produção de conhecimento do que com divulgação científica.

Nessa perspectiva, os objetos de C&T, enquanto testemunhos da história das ciências e ferramentas para entender o processo de construção do conhecimento científico, continuaram negligenciados, uma vez que, como apontam Granado e Malheiros,<sup>43</sup> enquanto a Ciência Viva - Agência Nacional para a Cultura Científica e Tecnológica,<sup>44</sup> principal responsável pela criação e administração de centros de ciência no território português, vem se expandindo a ponto de ocupar “um papel de absoluta centralidade tanto no domínio da política pública de promoção da cultura científica (de

que tem sido (...) o principal instrumento) como na execução prática de acções no terreno em todo o território nacional”,<sup>45</sup> os museus tradicionais voltados para a ciência, nomeadamente os universitários, “têm funcionado nos últimos anos com enormes dificuldades financeiras e com um quadro de pessoal cada vez mais reduzido, factos que condicionam bastante o seu funcionamento”.<sup>46</sup>

## **A Título de Comparação das Situações Luso e Brasileira**

Em relação às metodologias dos dois projetos de pesquisa, em princípio iguais, com o decorrer do desenvolvimento dos levantamentos realizados em Portugal percebeu-se a necessidade de adaptações e mesmo algumas diferenças. Assim, em relação às fontes para identificação de instituições para contato, em Portugal não há uma base disponibilizada na internet que congregue as Instituições de Pesquisa (ICT); por outro lado há duas bases para museus (MUS), uma para instituições de ensino médio (IEM) e uma para instituições de ensino superior (IES). No Brasil, não existe a base para instituições de ensino médio. Assim, em Portugal, caracteriza-se a dificuldade de estabelecer a listagem de ICT para contato e no Brasil a de IEM.

Ainda no que concerne aos contatos com as instituições, no projeto Valorização foram realizadas muitas visitas presenciais, em função de recursos disponibilizados por agências de fomento brasileiras (CNPq e FAPERJ), o que permitiu produzir dados mais confiáveis. Até o momento, não foi possível viabilizar esse tipo de visitas em Portugal, pelos custos elevados envolvidos e pela falta de apoio financeiro das agências de fomento brasileiras para tal, provavelmente relacionada à crise financeira pela qual vem passando o país.

Em relação aos aspectos mencionados, percebem-se variações no tipo de informações coletadas. Dados sobre conservação, documentação e dimensões do acervo são, geralmente, mais difíceis de obter e menos exatos em Portugal.

Para tentar minimizar esses problemas, foi criado um espaço no Facebook para o projeto Patrimônio Luso-Brasileiro, numa tentativa de facilitar os contatos e aproximar os membros da equipe brasileira dos possíveis responsáveis nas instituições para fornecerem respostas para a ficha de registro,

caracterizando outra diferença entre os projetos. Os primeiros resultados dessa iniciativa mostram sua potencialidade, mas ainda não foram realmente eficazes na produção de dados mais exatos.

Deve ser mencionado que o governo português está, presentemente, buscando realizar um mapeamento similar ao do projeto Valorização, através de um *site* piloto, denominado Patrimônio Científico e Tecnológico Nacional.<sup>47</sup> Entretanto, algumas diferenças primordiais entre o projeto português e o levado a cabo no Brasil se delineiam. Enquanto o projeto brasileiro busca identificar instituições que contêm objetos associados a esse tipo de patrimônio, através de informações colhidas em diferentes fontes, o projeto português consiste em uma plataforma que deve ser buscada pelas próprias instituições que, conseqüentemente, também são as únicas responsáveis por prover as informações requisitadas - isto é, caso desejem participar. Isso significa que, de acordo com a iniciativa portuguesa, as próprias instituições, além de terem de se demonstrar dispostas a partilhar informações por livre iniciativa, têm de apresentar a consciência prévia de possuírem objetos que possam ser classificados como patrimônio de C&T para que os mesmos possam ser cadastrados. A realidade identificada no Brasil aponta que a maioria das instituições ICT e IES não tem o menor interesse ou consciência sobre o PCC&T. Assim, caso isso se repita em Portugal, a iniciativa tenderá a produzir resultados incompletos e parciais em relação a essas tipologias de instituição. Por outro lado, em relação aos museus, a situação verificada em Portugal é mais promissora, pois a maioria das páginas institucionais apresenta mais informações do que em muitos sites de museus brasileiros, demonstrando talvez maior disposição em partilhar informações.

Ademais, enquanto o estudo brasileiro é delimitado por cortes pré-definidos de áreas do conhecimento e temporal, obedecendo a um recorte dentro do conceito de patrimônio cultural de C&T, como já observado, o projeto português Patrimônio Científico e Tecnológico Nacional apresenta uma missão bem mais ampla, que visa abarcar patrimônio científico, tecnológico e natural. Essa distinção não apenas aponta uma diferença na abrangência de ambos os levantamentos, como pode significar a existência de diferenças conceituais mais profundas, mesmo que a informação no site português — ainda em construção, deve ser lembrado — não permita assegurar o nível de validade dessa especulação.

Apesar das dificuldades relacionadas à identificação de IES e ICT em Portugal pelo projeto Patrimônio Luso-Brasileiro, foi possível chegar a 950 instituições para possível contato, quando, no Brasil, esse número no projeto Valorização foi de 1.500. Cabe destacar que no Brasil não foram priorizados levantamentos nas IEM, o que traz nova diferença entre o panorama brasileiro e o português. Em Portugal foram registradas várias IEM com acervos, em função da existência de trabalhos anteriores de temática aproximada e a existência de base de dados relacionada.

O número total de objetos de C&T estimado no levantamento brasileiro (40.000) é menor do que o encontrado (53.000), até o momento, em Portugal. Esse comportamento se acentua quando relacionamos os artefatos existentes em museus brasileiros (20.000) e portugueses (50.000); num quadro em que ainda muitos museus portugueses não forneceram informações sobre a existência de objetos de C&T em seus acervos. Há que ressaltar que no Brasil partiu-se de um universo de 484 museus, onde 127 possuem acervos de interesse para a pesquisa, enquanto em Portugal são seiscentos museus, dos quais, em princípio, apenas 55 possuem acervos de interesse.

Percebe-se aqui que, apesar da dimensão continental do Brasil em relação à Portugal, partiu-se de um número bem superior de instituições museológicas em terras portuguesas. Por outro lado, chegou-se a um número maior de museus que possuem acervos de interesse para a pesquisa no Brasil, mas com um número total de objetos menor. Não se pode esquecer que existem diferenças entre as histórias dos dois países que, embora relacionadas,<sup>48</sup> se caracterizam pela existência de atividades acadêmicas e de ensino muito mais antigas em Portugal do que no Brasil, contribuindo para o que foi observado.

Entretanto, atualmente, percebem-se também similaridades entre os panoramas obtidos no Brasil e em Portugal. A dificuldade de obter dados por contatos virtuais é igualmente grande. A realização de visitas presenciais é fator relevante para a obtenção de panorama mais próximo da realidade e que alcance a maior parte do universo de instituições de interesse. Outro aspecto a ser destacado, relaciona-se com a concentração de instituições museológicas com acervos de interesse para a pesquisa nas grandes cidades; no Brasil centrado na Região Sudeste e, em Portugal, nas regiões de Lisboa e do Porto. Também em Portugal, como no Brasil, percebe-se uma onda de

criação de centros de ciência, em detrimento de museus tradicionais que se ocupem da preservação do PCC&T. No Brasil, esse movimento se acentua a partir da década de 1980 e, em Portugal, a partir de meados da década de 1990. O resultado, comum aos dois países, contribui para a situação de abandono e o alto risco de perda do que resta do PCC&T.

Este quadro ressalta como, embora ciência e tecnologia sejam tópicos cada vez de maior importância e relevo na sociedade, o PCC&T continua majoritariamente invisibilizado. Se Portugal apresenta uma variedade de museus que abrigam objetos de C&T, nem todos deixam evidente ter consciência disso, e, se iniciativas locais<sup>49</sup> chegaram a identificar e agrupar um grande número de artefatos e instituições, ainda prescindem de um escopo nacional e da construção da consciência de que este patrimônio é parte componente da memória e identidade da comunidade científica e do país para que o mesmo seja devidamente preservado e valorizado.

O Brasil apresenta aspectos positivos, no sentido da pesquisa acadêmica relacionada ao PCC&T, com dois grupos de pesquisa estruturados<sup>50</sup> e ativos desenvolvendo projetos de temas diversos e variados, que possibilitam ampliar o conhecimento sobre alguns dos conjuntos de objetos de C&T identificados no projeto Valorização. Além disso, são realizados regularmente eventos acadêmicos que possibilitam o encontro entre especialistas e a troca de idéias, promovendo a disseminação de informações e ampliando o conhecimento sobre o tema no país. Um dos resultados significativos é a elaboração da Carta do Rio de Janeiro para o Patrimônio Cultural de Ciência e Tecnologia,<sup>51</sup> a partir das discussões desenvolvidas no IV Seminário Internacional Cultura Material e Patrimônio de C&T, realizado no MAST entre 05 e 08 de dezembro de 2016.

Finalmente, esse retrato, ainda que parcial da realidade dos dois países, aponta para a urgência do estabelecimento de políticas de estado para a preservação do PCC&T e para ações que possibilitem mais visibilidade para a sociedade.

## Agradecimentos

Os autores agradecem os apoios do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e da Fundação Carlos Chagas de Amparo à Pesquisa no Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ) para o desenvolvimento das pesquisas, sem os quais teria sido impossível realizar os projetos de pesquisa cujos resultados foram aqui apresentados.

## Notas

- 1 GRANATO, Marcus. "Panorama sobre o patrimônio de Ciência e Tecnologia no Brasil: Objetos de C&T". In: GRANATO, Marcus; RANGEL, Marcio F. *Cultura material e patrimônio de ciência e tecnologia*. Rio de Janeiro: MAST, 2009. p. 78-102.
- 2 GRANATO, Marcus; SANTOS, Fernanda Pires. "Os museus e a salvaguarda do patrimônio cultural de ciência e tecnologia no Brasil". In: GRANATO, Marcus (ed.). *Museologia e Patrimônio*. Coleção MAST: 30 anos de pesquisa, v. 1, Rio de Janeiro: MAST, 2015, p. 87.
- 3 DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François (org.). *Conceitos-chave de Museologia*. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus; Pinacoteca do Estado de São Paulo; Secretaria de Estado da Cultura, 2013, p. 73.
- 4 GRANATO, Marcus. "Panorama sobre o patrimônio de Ciência e Tecnologia no Brasil: Objetos de C&T". In: GRANATO, Marcus; RANGEL, Marcio F. *Cultura material e patrimônio de ciência e tecnologia*. Rio de Janeiro: MAST, 2009, p. 79.
- 5 ABALADA, Victor Emmanuel Teixeira Mendes; GRANATO, Marcus; MALDONADO, Luiza Regina Soares. "Reflexões sobre museus e patrimônio cultural de ciência e tecnologia em Portugal e no Brasil: primeiras comparações e estado da arte". In: GRANATO, Marcus (org.). *Anais do IV Seminário Internacional Cultura Material e Patrimônio da Ciência e Tecnologia*. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e Ciências Afins, 2016, p. 630-660.
- 6 Entendida como um "conjunto de processos seletivos baseados na agregação de valores a coisas de diferentes naturezas" às quais é atribuída uma nova função e que, portanto, "tornam-se objeto de preservação e divulgação", saindo do seu circuito de uso original e passando a um circuito onde novas funções lhe são atribuídas, especialmente no campo simbólico e de documentação. A função original não se perde, permanece em potência, e o artefato musealizado é incorporado às práticas típicas dos museus. Cf. LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. "Musealização e cultura material da Ciência & Tecnologia". *Museologia e Patrimônio*, v. 8, nº 2, 2015, p. 10. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/view/438/412>>. Acesso em: 17 ago. 2016.
- 7 Tradução nossa: "ferramentas essenciais para o futuro planejamento de preservação, de políticas, de gerenciamento e de pesquisa. Seu objetivo é identificar agrupamentos que estão dispersos e caracteriza-los de acordo com uma variedade de parâmetros (ex., número de objetos, status institucional, localização, estado de conservação e segurança, relevância e uso)". LOURENÇO, Marta C.; WILSON, Lydia. Scientific heritage: "Reflections on its nature and new approaches to preservation, study and access". *Studies in History and Philosophy of Science*, v. 44, nº 4, 2013, p. 746. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.shpsa.2013.07.011>>. Acesso em: 26 ago. 2016.
- 8 LOURENÇO, Marta C.; WILSON, Lydia. "Scientific heritage: reflections on its nature and new approaches to preservation, study and access". *Studies in History and Philosophy of Science*, v. 44, nº 4, 2013, p. 746.
- 9 Idem.
- 10 GRANATO, Marcus; MAIA, Elias da Silva; SANTOS, Fernanda Pires. "Valorização do patrimônio científico e tecnológico brasileiro: descobrimo conjuntos de objetos de C&T pelo Brasil". *Anais do Museu Paulista*, v. 22, nº 2, jul.-dez. 2014, p. 14.
- 11 LOURENÇO, Marta C.; DIAS, José Pedro Sousa. "'Time Capsules' of Science: museums, collections, and scientific heritage in Portugal". *Isis*, v. 108, nº 2, 2017, p. 390-398.
- 12 DUARTE, Adelaide Manuela da Costa. *O Museu Nacional de Ciência e Técnica no contexto da evolução da Museologia das Ciências: da ideia do museu à sua oficialização (1971-1976)*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2007.

- 13 O resultado deste levantamento está disponível no site: <[http://memoria.ul.pt/index.php/Patrim%C3%B3nio\\_Hist%C3%B3rico,\\_Cient%C3%ADfico\\_e\\_Art%C3%ADstico\\_da\\_Universidade\\_de\\_Lisboa](http://memoria.ul.pt/index.php/Patrim%C3%B3nio_Hist%C3%B3rico,_Cient%C3%ADfico_e_Art%C3%ADstico_da_Universidade_de_Lisboa)>. Acesso em: 26 ago. 2016.
- 14 Disponível em:<<http://edumuseu.sec-geral.mec.pt/>>. Acesso em: 09 set. 2016.
- 15 GRANATO, Marcus; MAIA, Elias da Silva; SANTOS, Fernanda Pires. “Valorização do patrimônio científico e tecnológico brasileiro: descobrindo conjuntos de objetos de C&T pelo Brasil”. *Anais do Museu Paulista*, v. 22, nº 2, jul.-dez., 2014, p. 11-34.
- 16 Página do projeto disponível em: <<http://www.mast.br/index.php/2013-10-27-00-11-7/63-projetos-de-pesquisa/506-patrimonio-cultural-luso-brasileiro-de-ciencia-e-tecnologia-pesquisa-analise-e-acessibilidade.html>>. Acesso: 30 mai. 2017.
- 17 GRANATO, Marcus; MAIA, Elias da Silva; SANTOS, Fernanda Pires. Op. cit., p. 16.
- 18 GRANATO, Marcus; SANTOS, Fernanda Pires. Op. cit., p. 87-88.
- 19 BRASIL. Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências. Brasília, 14 jan. 2009.
- 20 GRANATO, Marcus; SANTOS, Fernanda Pires. Op. cit.
- 21 Locais que cumprem todas as ações previstas no Artigo 1º do Estatuto de Museus em pelo menos parte do seu acervo, isto é, são “instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento”. Cf. BRASIL. Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências. Brasília, 14 jan. 2009.
- 22 Como previsto no artigo 6º do Estatuto de Museus, são “conjuntos de bens culturais conservados por uma pessoa física ou jurídica, que não apresentem as características previstas no Art. 1º desta lei, e que sejam abertos à visitação, ainda que esporadicamente”. São locais que executam parte das atividades museológicas colocadas no Artigo 1º do Estatuto. Encontra-se em andamento no processo de musealização, mas ainda não cumprem todas as especificações da lei de forma global. Cf. BRASIL. Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências. Brasília, 14 jan. 2009.
- 23 Como previsto no artigo 6º do Estatuto de Museus, são “conjuntos de bens culturais conservados por uma pessoa física ou jurídica, que não apresentem as características previstas no Art. 1º desta lei, e que sejam abertos à visitação, ainda que esporadicamente”. São locais que possuem coleções exibidas de forma permanente, mas não há projeto expográfico e/ou educativo voltado para a socialização dos bens. Podem apresentar inventários, ainda que de forma simplificada. Cf. BRASIL. Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências. Brasília, 14 jan. 2009.
- 24 Como previsto no Artigo 6º do Estatuto de Museus, são “conjuntos de bens culturais conservados por uma pessoa física ou jurídica, que não apresentem as características previstas no Art. 1º desta lei, e que sejam abertos à visitação, ainda que esporadicamente”. São locais que possuem coleções usadas de forma esporádica, especialmente em exposições temporárias, para fins de comemoração, educação e entretenimento; também podem ser utilizadas como conjuntos de objetos demonstrativos em aulas ou mostras. Podem apresentar inventários, ainda que de forma simplificada. Cf. BRASIL. Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências. Brasília, 14 jan. 2009.
- 25 São conjuntos de bens culturais que não estão sendo alvo de nenhuma das ações previstas para as instituições museológicas. Em geral, são locais que se encontram inativos, ou fechados.
- 26 GRANATO, Marcus; SANTOS, Fernanda Pires. Op. cit., p. 108.

- 27 Disponível em: <<http://www.patrimoniocultural.pt/pt/museus-e-monumentos/rede-portuguesa/>>. Acesso: 05 maio 2017. Base que utiliza o sistema MatrizNet.
- 28 Base disponível em: <<http://museusportugal.org/default.aspx>>. Acesso: 05 maio 2017.
- 29 Disponível em: <<http://www.universia.pt/#>>. Acesso: 05 maio 2017.
- 30 Disponível em: <<http://edumuseu.sec-geral.mec.pt/>>. Acesso: 05 maio 2017.
- 31 Até o momento foram identificadas pouquíssimas ICTs, em parte por não ter sido identificada base ou fonte que liste instituições desse gênero em Portugal. Tal conjuntura leva ao questionamento, que há de ser pesquisado, se a própria forma de organização da realidade portuguesa coincide com a organização da realidade brasileira e se é comum, por exemplo, a existência de centros de pesquisa dissociados das universidades.
- 32 A saber, Rede Portuguesa de Museus (RPM), base de um sistema organizado de museus, centrado na adesão voluntária, organizado pela Direção-Geral do Patrimônio Cultural (DGPC), ativo desde 2002, no qual informações acerca das instituições museológicas integrantes podem ser recuperadas, e Museus Portugal, uma iniciativa privada mantida pela Associação Cultura Digital, em atividade desde 2000, que disponibiliza dados cadastrais de diversos museus, embora frise que as informações apresentadas são inteiramente de responsabilidade da instituição que as disponibilizou, podendo estar desatualizadas.
- 33 “Um museu é uma organização sem fins lucrativos, instituição permanente, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa, comunica e exhibe o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu ambiente para fins de educação, pesquisa e diversão”. ICOM/BR. *Código de ética do ICOM para museus: versão lusófona*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2009, p. 28.
- 34 Artigo 3º: “1 – Museu é uma instituição de carácter permanente, com ou sem personalidade jurídica, sem fins lucrativos, dotada de uma estrutura organizacional que lhe permite: a) Garantir um destino unitário a um conjunto de bens culturais e valorizá-los através da investigação, incorporação, inventário, documentação, conservação, interpretação, exposição e divulgação, com objectivos científicos, educativos e lúdicos; b) Facultar acesso regular ao público e fomentar a democratização da cultura, a promoção da pessoa e o desenvolvimento da sociedade. 2 – Consideram-se museus as instituições, com diferentes designações, que apresentem as características e cumpram as funções museológicas previstas na presente lei para o museu, ainda que o respectivo acervo integre espécies vivas, tanto botânicas como zoológicas, testemunhos resultantes da materialização de ideias, representações de realidades existentes ou virtuais, assim como bens de património cultural imóvel, ambiental e paisagístico”. PORTUGAL. Lei nº 47/2004 de 19 de Agosto. Aprova a Lei Quadro dos Museus Portugueses. Lisboa, 19 de agosto de 2004.
- 35 SANTOS, Maria Paula Branco Marcelino dos. Os museus escolares nas escolas secundárias portuguesas. *Sociomuseologia*, v. 24, nº 4, 2003. Disponível em: <<http://recil.grupolusofona.pt/handle/10437/4486>>. Acesso: 24 maio 2016.
- 36 DINIZ, Aires Antunes. “Museu da Escola Brotero de Coimbra - Arte e Ciência”. In: *III Foro Ibérico de Museísmo Pedagógico y V Jornadas Científicas de la Sociedad Española para el Estudio del Patrimonio Histórico Educativo*. Universidad de Murcia, 2012. Disponível em: <<http://congresos.um.es/fimupesephe/fimupesephe2012/paper/viewFile/15311/12281>>. Acesso em: 12 set. 2016.
- 37 Um exemplo que serve de contraponto a esta ideia, Lourenço, em parecer acerca do patrimônio e das coleções da Escola Secundária de Camões (que não possui um museu), aponta como o MUHNAC teve a função de acompanhar e apoiar a reorganização das coleções histórico-científicas da escola no contexto da intervenção da Parque Escolar, demonstrando como as transformações trazidas trouxeram benefícios e conscientização em relação ao patrimônio escolar, incluído em relação aos objetos que têm interseção com o patrimônio de C&T. Disponível em: <<https://escamoes-web>>.

- sharepoint.com/Documents/6-Testemunho\_MARTA%20LOURENCO\_Camo%CC%83es.pdf>. Acesso em: 12 set. 2016.
- 38 Como meio formal, vem sendo utilizado o e-mail como forma de contato. Porém, em adição a esta ferramenta, uma página Facebook (disponível através do link: <<https://www.facebook.com/Projeto-Patrim%C3%B4nio-Cultural-Luso-brasileiro-de-CT-1203168536400135/>>; acesso em: 23 mai. 2016) foi criada para o projeto como maneira de conectar-se a instituições que utilizam-se da mesma ferramenta.
- 39 Instituições para as quais foi enviada mensagem eletrônica, num contato direto. Em muitos casos, o preenchimento das fichas foi feito com dados obtidos na internet, sem qualquer contato com a instituição.
- 40 Apesar de Brigola remontar a história dos museus em Portugal ao colecionismo humanista renascentista, o mesmo, em entrevista a Carvalho (2013), apresenta um quadro no qual um novo estatuto gnosiológico para a museologia e a profissionalização do profissional do museu passam a ser elementos realmente ativos no contexto português apenas a partir da década de 1990. De modo que, mesmo hoje em dia, a profissão de museólogo ainda não é reconhecida em Portugal e a museologia como campo de estudos independente e curso de graduação são conquistas recentes, sendo ainda mais comum a visão da museologia como uma possibilidade de especialização para outros campos, ignorando e limitando as discussões das questões teóricas da área e sua (conturbada) ligação com o campo científico. Cf. BRIGOLA, João. "Perspectiva histórica da evolução do conceito de museu em Portugal". In: LOPES, Maria Margaret; HEIZER, Alda (org.). *Colecionismos, práticas de campo e representações*. Campina Grande: EDUEPB, 2011, p. 41-46; CARVALHO, Ana. "Museologia, entrevista com João Brigola". In: *No mundo dos museus: entrevistas, livros, conferências...* Entrada em blog de 08 abr. 2013. Disponível em: <<https://nomundodosmuseus.hypotheses.org/5293>>. Acesso: 09 fev. 2017.
- 41 DELICADO, Ana. "Os museus e a promoção da cultura científica em Portugal". *Sociologia, problemas e práticas*, nº 51, 2006, p. 53-72.
- 42 Idem, p. 67-69.
- 43 GRANADO, António; MALHEIROS, José Vítor. *Cultura científica em Portugal*. Lisboa: Fundação Francisco Manuel dos Santos, 2015.
- 44 Criada em 1996 como uma unidade do Ministério da Ciência e Tecnologia e, posteriormente, transformada em associação de direito privado.
- 45 GRANADO, António; MALHEIROS, José Vítor. Op. cit., p. 22.
- 46 Idem, p. 28.
- 47 Disponível em: <<http://patrimonio-conhecimento.pt/>>. Acesso: 27 mar. 2017.
- 48 Maiores linhas não precisam ser gastas para caracterizar a profunda e complexa relação histórica que une Brasil e Portugal, tendo a historiografia dedicado fartos e inevitáveis volumes ao estudo da mesma. Não obstante, é interessante ressaltar o papel que o Brasil desempenhou no avanço dos estudos científicos em Portugal, em especial em fins do século XVIII, quando os interesses científicos e de exploração colonial pareceram se imiscuir, particularmente nos trabalhos de Domenico Vandelli, italiano que, vindo a Portugal inicialmente com o intuito de ensinar ciências químico-naturais, no Colégio dos Nobres, em Lisboa, transformou-se em figura basilar no desenvolvimento das ciências em Portugal. Cf. CARDOSO, José Luís. "From Natural History to Political Economy: the enlightened mission of Domenico Vandelli in late eighteenth-century Portugal". *Studies in History and Philosophy of Science*, nº 34, 2003, p. 781-803. Ver também BERNASCHINA, Paulo. *Gabinete transnatural de Domingos Vandelli*. Coimbra: Artez, 2008, e FIOLEAIS, Carlos; SIMÕES, Carlota; MARTINS, Décio. *História da ciência luso-brasileira: Coimbra entre Portugal e o Brasil*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2013.

- 49 Devem ser apontadas iniciativas já mencionadas como o levantamento realizado pela Universidade de Lisboa, o trabalho de Santos acerca dos museus escolares ou o projeto do Inventário do Património Museológico da Educação, além do Inventário do Património Industrial, projeto promovido pelo município do Porto, em 1992, e a fundação, nos anos 2000, da Associação dos Museus e Centros de Ciência de Portugal - MC2P (site disponível em: <<http://ns39049.ovh.net/~sitexpl/mc2p/index.php>>; acesso em: 23 mai. 2017) como ações que deram, de alguma forma, visibilidade ao PCC&T e aos museus e espaços voltados à ciência. Entretanto, fica marcada a falta de um foco específico, de ações voltadas exclusivamente para o PCC&T e de um levantamento deste de escopo nacional. Cf. SANTOS, Maria Paula Branco Marcelino dos. "Os museus escolares nas escolas secundárias portuguesas". *Sociomuseologia*, v. 24, nº 4, 2003, e SAMPAIO, Maria da Luz Braga. *Da fábrica para o museu: identificação, patrimonialização e difusão da cultura técnico-industrial*. Tese de doutorado em História e Filosofia da Ciência. Évora: Universidade de Évora, 2013, p. 347.
- 50 *Museologia e preservação de bens culturais* (Disponível em: <<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelho-grupo/3901619111122900>>. Acesso em: 25 mai. 2017), sediado no MAST; *Museologia, ciência e informação* (Disponível em: <<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/1844867207137402>>. Acesso em: 25 mai. 2017), sediado na UFPE.
- 51 Disponível em: <<http://www.mast.br/images/pdf/Carta-do-Rio-de-Janeiro-sobre-Patrimnio-Cultural-da-Cincia-e-Tecnologia.pdf>>. Acesso em: 23 mai. 2017.







---

Este volume dos *Anais do Museu Histórico Nacional*, de número 49, foi impresso em Santa Bárbara d'Oeste (SP), pela Mundo Digital Gráfica e Editora, em Junho de 2019.

## ORIENTAÇÃO AOS COLABORADORES

Os Anais do MHN são editados anualmente e o MHN recebe trabalhos para publicação de forma contínua. Para que o artigo seja submetido à publicação no ano corrente, é necessário que seja enviado até o dia 30 de maio para os email [mhn.pesquisa@museus.gov.br](mailto:pesquisa@museus.gov.br) e/ou [anaismhn@gmail.com](mailto:anaismhn@gmail.com). Os que forem encaminhados posteriormente ficam automaticamente a serem avaliados para a publicação do ano seguinte.

### Estrutura dos Artigos

1. O texto do artigo deve ser em português, sendo aceitos também artigos em espanhol, inglês e francês que serão publicados na versão original e na versão traduzida para o português. Neste caso, a correção gramatical dos artigos em língua estrangeira é de responsabilidade dos autores. Em caso de citações em línguas estrangeiras, o autor deverá colocar a tradução para o português em nota de final de texto. A coerência da tradução é de responsabilidade do autor, porém a equipe editorial poderá fazer sugestões ou solicitar alterações na tradução, caso seja verificada alguma incoerência.

2. O texto do artigo deve ser digitado em Word, ter no mínimo 10 (dez) e no máximo 25 (vinte e cinco) laudas, com entrelinhas dupla, espaçamento 0 pt, fonte Times New Roman, tamanho 12 e configuração da página padrão.

3. As notas deverão estar ao final do texto, constando todas as informações editoriais, uma vez que, no formato da publicação, não cabem “Bibliografia” ou “Referências bibliográficas”. Não serão aceitos trabalhos com as notas padronizadas no formato (autor, data), nem com os primeiros nomes do autor abreviados. Também não serão aceitos trabalhos com notas inseridas de forma manual. Seguir Normas ABNT (NBR 6023).

4. O texto deverá ter um resumo com, no máximo, 150 palavras na língua original do texto, e um abstract, assim como cinco palavras-chave e keywords.

5. Caso haja imagens, estas deverão conter resolução de, pelo menos, 300 DPIs, e ser enviadas em arquivos JPEG, separadas do arquivo de texto, e deverão estar acompanhadas dos créditos, legendas e autorização de uso, caso necessário. Recomenda-se que as imagens NÃO deverão ter caráter meramente ilustrativo, ou seja, seu uso é aconselhado somente quando forem imprescindíveis ao entendimento do trabalho. Caso contrário, os editores poderão optar pela não publicação das imagens.

6. Para mais informações os colaboradores deverão acessar a página do MHN na internet: <http://www.museuhistoriconacional.com.br>.

# MUSEU HISTÓRICO NACIONAL

---



SECRETARIA ESPECIAL DA  
CULTURA

MINISTÉRIO DA  
CIDADANIA



PÁTRIA AMADA  
**BRASIL**  
GOVERNO FEDERAL