

O museu em chuteiras: futebol, euforia e nação em espaços de imersão.

Fábio Lopes de Souza Santos

Professor doutor do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da EESC-USP, pesquisador do Núcleo de Estudos das Espacialidades Contemporâneas (NEC.USP), sotosantos@uol.com.br,
www.arquitetura.eesc.usp.br/wp/nec

David Moreno Sperling

Professor doutor do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da EESC-USP, pesquisador do Núcleo de Estudos das Espacialidades Contemporâneas (NEC.USP), sperling@sc.usp.br,
www.arquitetura.eesc.usp.br/wp/nec

Abstract

This article aims to examine some discursive fields present at the newly created Museu do Futebol, located at the Pacaembu Stadium (São Paulo). The first field, political and cultural, outlines the issues of "identity construction". The second field, scenographic and spatial, outlines the relationship between its immaterial collection and the public, focusing the emotions and concepts that harbors. The correspondences between these fields make the Museum a relevant sample of the advanced stage of the links between government, private enterprise, cultural management and technological devices that are producing consensus via immersive mass entertainment in Brazil.

1. Introdução – entrando em campo

O artigo pretende analisar alguns campos discursivos que o recém-criado Museu do Futebol, situado no Estádio do Pacaembu (São Paulo), abriga. Associado ao Museu da Língua Portuguesa (Estação da Luz), ao Museu AfroBrasil (Antigo Prédio do Detran), à Biblioteca São Paulo (Antigo Presídio Carandiru), e à Companhia de Dança de São Paulo (Região da Luz), o museu, inaugurado em setembro de 2008, insere-se no crescente movimento de "culturalização tematizada" e "sobrevalorização territorial" promovido na cidade de São Paulo nos últimos anos, pelos poderes públicos estadual e municipal.

O projeto curatorial do Museu iniciou-se em 2005, tomando forma a partir da escolha das instalações do estádio do Pacaembu. Idealizado pelo então governador do Estado José Serra e realizado pela Fundação Roberto Marinho, o museu contou com orçamento de R\$32,5 milhões, por meio da união de recursos do Governo do Estado, da prefeitura e da iniciativa privada (Banco Real, Telefônica, Ambev, Visa e Rede Globo), via lei de incentivo à cultura. Com museografia de Daniela Thomas e Felipe Tassara, design visual e direção de arte multimídia de Jair de Souza, arquitetura de Mauro Munhoz e curadoria de Leonel Kaz, o projeto foi premiado recentemente na versão americana do prêmio Idea Awards 2010, na categoria “ambientes”.

O primeiro campo de reflexão deste texto é o político-cultural, que se delineia ao redor da questão da “construção das identidades”. O museu, como artefato discursivo, tem mantido historicamente uma relação ao mesmo tempo de ressonância e de tensão com as identidades que se projetam em cada momento histórico, seja com as noções de “identidade nacional” que vão se moldando, seja com as “novas identidades”, as identidades intersubjetivas e coletivas circulantes. Em relação a este campo, os termos que constroem a “concepção museológica” do Museu do Futebol disparam camadas de sentidos que merecem análise: a ênfase na reinvenção do conceito de museu.

Em termos gerais, o que se pode apreender de sua disposição de se configurar como “ampliação de sentidos e sentimentos comuns que constituem a base da nacionalidade”? ¹ Qual o papel de um museu dedicado à reiteração e legitimação dos consensos fabricados sobre o futebol, o povo brasileiro e o “Brasil”?

O segundo campo de reflexão é o cenográfico-espacial, que configura a interface relacional entre seu acervo e o público, e entre este, os afetos (as emoções a serem “re-vividas) e os conceitos (noções a serem, também, “re-iteradas”).

O museu, artefato espacial estruturado dentro do universo cultural da modernidade e re-configurado pelos paradigmas expositivos e arquiteturais das vanguardas modernas, encontra-se, há pelo menos cinco décadas, em processo de amálgama com outros programas e paradigmas espaciais, materializando outra configuração: a

da produção, pela arquitetura e pelo design contemporâneos, de “situações espaciais e programáticas híbridas” com “ênfases específicas”.

As correspondências entre os campos político-cultural e cenográfico-espacial presentes no Museu do Futebol, entre discursos e espacialidades, temáticas e expectativas, fazem dele uma amostra relevante dos problemas que envolvem a construção da identidade nacional no momento histórico em que o projeto de nação autônoma foi abandonado, assim como dos estágios mais avançados a que os vínculos entre poder público, poder econômico, administração cultural e aparatos tecnológicos chegaram para a produção de consensos via entretenimento imersivo de massa no Brasil.

Em suma, como apreender um Museu apresentado oficialmente simultaneamente como “museu-escola” e “parque temático de aventuras”, e concebido com as premissas de que “utilizasse o que há de mais novo e criativo em matéria de tecnologia. Que emocionasse e entusiasmasse o público”? ²

O texto a seguir se estrutura em duas partes: a primeira se propõe a apresentar o museu, como uma visita narrada por um observador atento; a segunda pretende alinhar os aspectos observados, tecendo uma análise crítica das várias camadas de sentido que dispara o Museu em termos político-culturais e cenográfico-espaciais.

2. O Percurso do Torcedor

O Museu do Futebol acusa este conjunto de mudanças em sua implantação, como na articulação e na especificidade de seus espaços expositivos. A extensão que esta visita guiada tomará aqui, portanto, justifica-se pela necessidade de captar grande parte das nuances disparadas no percurso pelos aparatos de imagens-textos-sons-instalações-espacos estáticos ou em movimento.

Instalado no Estádio Municipal Paulo Machado de Carvalho (o “Estádio do Pacaembu”), o Museu ocupa a faixa rente à fachada, referente ao espaço residual existente debaixo de suas arquibancadas. O bairro do Pacaembu guarda uma série de peculiaridades: modelado nas cidades-jardim, assenta-se sobre uma topografia

cenográfica, com grandes desníveis. A implantação do estádio tomou partido desta situação, a imensa praça/estacionamento em frente ao estádio, Charles Miller resulta da implantação no desnível acentuado do vale.

Incrustado no estádio, o museu estende-se por 6.900m² divididos em duas alas separadas pelo eixo central de acesso; repartidas em três pisos, articulados por elevadores e escadas rolantes. A visita à chamada “exposição de longa duração” foi planejada como “Percurso do Torcedor” (Figura 1), um trajeto linear composto por uma sucessão de momentos, com a similaridade de quem quer contar uma história: após passar pela bilheteria (2), o público entra pelo Saguão, chamado de “Grande Área” (1), ao lado da qual se situa a sala destinada às exposições temporárias, “Sala Osmar Santos” (3), atrás da qual se encontra o “Auditório Armando Nogueira”.

Sobe ao primeiro piso, passa pelos espaços “Pé na bola” (5), “Anjos barrocos” (6), “Rádio”(7), “Gols” (8) e “Exaltação” (9), atinge o segundo piso, onde estão “Origens” (10), “Heróis” (11), “Rito de passagem” (12), “Copas do Mundo” (13) e “Pelé e Garrincha” (14). Atravessa a “Passarela”, volta ao mesmo piso para encontrar “Números e Curiosidades” (15), a entrada que permite a “Visita à arquibancada” (o Estádio do Pacaembu), volta ao interior para a “Dança do Futebol” (16), desce para encontrar “Jogo de Corpo” (17), e despede-se com a “Homenagem ao Pacaembu” (18), para tomar a escada rolante que o conduzirá à Loja (19), ao Bar-Café “O Torcedor” (20) e de volta à praça. Funcionando como articuladoras deste percurso, apresentam-se os blocos: “emoção” (de 1 a 9), “história” (de 10 a 14) e “diversão” (15 a 20, metade do percurso).

Logo ao chegar à Praça, o visitante recebe o impacto da fachada monumental do Estádio: devido à própria visita ao museu, a vista do edifício subtraída de seu uso cotidiano converte-se em um objeto de contemplação. Clássico, com linhas sóbrias, dominando seu entorno, o edifício se impõe à percepção do visitante: a visita já começou.

O museu em chuteiras: futebol, euforia e nação em espaços de imersão.

Fábio Lopes de Souza Santos e David Moreno Sperling



Percurso do Torcedor

Após comprar os bilhetes sob a colunata enfeitada com imensos banners, o visitante entra na **Grande Área**. Após examinar o espaço, surpreender-se com a altura do ambiente e com a estrutura de sustentação das arquibancadas deixada aparente, depara-se com reproduções fotográficas de uma memorabilia alusiva ao futebol que cobre de cima abaixo três paredes. Sob o vidro, o saúdam imagens de canecas com brasão do clube, um time de futebol de cerâmica a la Vitalino, capas de LPs, álbuns de figurinhas, flâmulas de time, *pin-ups* com o brasão dos times, figuras de boliche com uniformes, etc... A constatação é a presença inescapável do futebol na cultura nacional.

Em frente, afixado a um pilar, cuidadosamente exposta, estão as bolas oficiais das Copas do Mundo de 1970 a 2000. Em um canto, descansa uma pequena maquete da implantação do estádio: com legendas em braile, pode ser acessada por deficientes visuais.

À esquerda está o espaço reservado às **Exposições Temporárias**, com ênfase à presença do esporte no dia a dia. No momento, setembro de 2010, está montada “Copas do mundo de A a Z”, um labirinto linear habitado por dispositivos que remetem a parques de diversão ou feiras.³ O recurso à forma popular do “abc” permite a construção de um bric-a-brac das mais arbitrárias referências e suportes,

assim “Bola fora” sucede à “Africa do Sul” e “Xadrez” prenuncia “Zebra”. O final o conduz ao saguão, onde a escada rolante lhe dará acesso ao Percurso.

Já no primeiro piso, o visitante é recebido formalmente por um Pelé de terno, virtual e de corpo inteiro, que repete em três línguas as boas vindas e proclama seu orgulho de participar do grande empreendimento que é o futebol brasileiro. Aqui começa a exposição permanente: a primeira seção é **Pé na Bola**, uma pequena sala na qual o público imerge na penumbra, para deparar com uma parede inteira convertida em vídeo-instalação – seis telas articulam uma única imagem horizontal, em close, contra os mais distintos cenários, pés descalços chutam, param, dominam a bola, em uma partida de futebol, improvisada, a “pelada”.

Esta saleta serve como hall para o imenso salão onde estão os **Anjos Barrocos**. Este momento é a primeira surpresa que aguarda o visitante: na sala alta e escura pendem imensos painéis transparentes onde se sucedem projeções em preto e branco de jogadores em ação, em pleno “vô”. Enquanto se alternam, as imagens suspensas giram e aumentam quase imperceptivelmente, gerando uma forte fantasmagoria. As imagens foram extraídas das fotos de esporte nas quais os saltos e malabarismos de jogadores são congelados pela câmara.

O painel ao lado traz uma biografia sumária dos “anjos”, esportistas que deixaram seu nome na memória, de Bebeto a Zizinho. O nome do espaço faz referência a anjos suspensos em igrejas barrocas. Após a contemplação dessas imagens espetaculares, é outra a solicitação dirigida ao visitante, são instalações que pedem “interatividade”. Ainda no mesmo salão encontram-se os espaços, **Rádio e Gols**, “grandes estruturas cênicas, fantásticas, azuladas”, fileiras de cabines que disponibilizam gravações de momentos memoráveis do esporte.

Nas cabines do espaço dedicado ao **Rádio**, “sistema que ajudou a unir o Brasil e o coração dos torcedores”, o ouvinte seleciona gravações a partir de uma interface visual que joga com montagens de fotos em preto e branco, de rádios e personagens da época. A tela que reproduz a fala do locutor, espacializa a disposição de suas palavras seguindo seu ritmo crescente, como uma acelerada poesia concreta. A apresentação gráfica consegue traduzir visualmente a euforia de um gol.

O museu em chuteiras: futebol, euforia e nação em espaços de imersão.

Fábio Lopes de Souza Santos e David Moreno Sperling

Um esquema semelhante estrutura o dispositivo de **Gols**, dedicado ao relato verbo-visual por personalidades escolhidas de seus gols inesquecíveis (Dentre elas, Armando Nogueira, Daniel Piza, Galvão Bueno, Juca Kfourri, Lima Duarte, Marcelo Tas, Nelson Motta, Ruy Castro, Soninha Francine, Luis Fernando Veríssimo, e Zé Trajano). Chama à atenção as cúpulas empregadas nas cabines para conter a expansão do som. Engenhosidade semelhante é desprendida nas paredes oblíquas das cabines, que servem como uma extensão das telas de TV enfatizando perspectivas.

Em contraste com as cabines individuais de **Rádio**, estas comportam facilmente um grupo de três ou quatro pessoas, tendo como resultado o extravasamento da emoção individual. A penumbra e a atmosfera de interatividade facilitam a criação da sensação de proximidade, observa-se a criação de um vínculo entre os espectadores e entre estes e o material exibido. Já imerso na experiência proposta pelo museu, o visitante se encaminha para a saída do ambiente. Porém, é no momento seguinte, que o crescendo emocional disparado pelo percurso encontra seu ápice. O **Espaço da Exaltação**– “exaltar é tornar alto, sublime, erguer, elevar, celebrar”-, dedicado às torcidas, configura a mais forte experiência do trajeto.



Alguns momentos do percurso: Estádio do Pacaembu, Foyer, Grande Área, Anjos Barrocos, Exaltação, Origens, Heróis, Copas do Mundo, Pelé e Garrincha, Números e Curiosidades, Visita à Arquibancada, Dança do Futebol, Jogo de Corpo, Homenagem ao Pacaembu, Bar-Café O Torcedor

Apesar de selada por portas giratórias, a vídeo-instalação de Tadeu Jungle anuncia-se pelo som abafado. Entrando o visitante tem a experiência direta - sem a mediação de revestimentos ou ambientações - do espaço pré-existente debaixo das arquibancadas. Um cheiro de mofo desprende do ambiente onde afloram grandes rochas; o visitante tem a estrutura nua ao alcance da mão. Estas sensações são subjugadas pelas imagens que inundam a escuridão: no grid formado pelos pilares de sustentação, em diferentes planos e posições foram espalhados telas e projetores; seu efeito é realçado pela colocação dos alto-falantes em pontos-chave. O resultado é um espocar de imagens de torcidas em ação e sons sincopados vindos de todos os cantos do ambiente, nos mais inusitados planos, que bombardeiam o espectador.

Este, em meio à escuridão, atônito, se sente entre diluído ou em confronto com a multidão. Desde a passarela metálica construída no desvão, pequenos grupos do público observam imersos o desenrolar da energia do ambiente. O momento da saída converte-se em uma decisão. Outra porta giratória, como uma fresta em um invólucro impermeável, reconduz o visitante ao ambiente acolhedor do interior do museu, já no segundo piso.

A sala **Origens** é a primeira das dedicadas à narração da história do futebol. Juntas contam uma história clara com moral forte, como a superação do preconceito racial e do atraso está vinculada à grandeza do futebol-arte, à conquista das copas e ao Brasil moderno. Na parede da entrada, o visitante esbarra em uma citação de Roberto da Matta, relativamente longa, mas resumida pelo recurso de sublinhar alguns trechos pelo aumento da fonte: “O amor ao futebol... não discrimina tipos físicos e classes sociais... o futebol civiliza o pé... o ganhador não pode existir sem o perdedor”.

Entra-se então na sala propriamente dita, cujas paredes estão revestidas de cima a baixo com fotos em preto e branco emolduradas em dourado. Embora a ambientação simule um antiquário, nem todos os quadros são fixos, alguns, “interativos”, giram sobre um eixo. O visitante em meio ao excesso de informação consegue distinguir em meio a fotos de times, costumes de época, uma ou outra imagem mais conhecida, como um retrato de Pixinguinha ou de localidades da

cidade. Logo a atenção recai sobre uma das sete telas de vídeos camufladas entre a multidão de fotos e que exibem o mesmo filme: é sua a narração de um locutor em *off* que se ouve na sala inteira. Alguns trechos sobressaem:

“Todo brasileiro parece que nasceu com uma bola nos pés, mas não foi sempre assim... o futebol começou com Charles Miller... a profissionalização e a aceitação de negros e mestiços começou em 1927..... exemplificada pela figura de Arthur Friedenreich, filho de lavadeira negra e de um alemão de olhos verdes, ... entraram em cena os melhores ... primeira batalha em que o povo brasileiro entrou e ganhou... há uma bola na bandeira do Brasil”

No espaço seguinte, dedicado aos **Heróis**, um pequeno anfiteatro, o visitante ouve a uma conferência sobre a cultura brasileira. Respondendo à pergunta sobre “Quem descobriu o Brasil?”, narração e imagens discorrem sobre alguns “heróis” modernistas das “décadas de 1930 e 40, quando o Brasil passa a olhar para si e surgem os heróis da cultura: Villa-Lobos, Mário e Carlos Drummond de Andrade, Candido Portinari e Oscar Niemeyer. Mas também, “por que não? Ary Barroso, Leonidas da Silva e Domingos da Guia”.

Terminada a conferência, o visitante mergulha novamente na penumbra de uma pequena sala para assistir a um filme sobre a derrota do Brasil na copa de 50, narrado pela voz grave de Arnaldo Antunes. “**Rito de passagem**” alude à unidade nacional promovida pela dor da derrota. O ambiente, vazio com paredes negras, serve como uma pausa entre a grandeza dos Heróis e a época das conquistas da copa, tema da seção seguinte.

O visitante sai para o salão dedicado às **Copas**, um amplo espaço bem iluminado pontuado por totens com fotos, vídeos e legendas. A disposição das imagens faz com que a sala apresente uma proliferação visual semelhante à das bolsas de valores ou de terminais de embarque. Por todos os lados são emitidas imagens, que vão sendo mais reconhecidas que examinadas.

Cada totem é dedicado a um par das Copas do mundo e seu momento histórico, representado por fotos de eventos que marcaram época na mídia ou de personagens famosos. Tomando a copa de 1966 e 1970 como exemplo, temos imagens iluminadas da primeira página de um jornal, dos Novos Baianos, de Ronnie Von, da Regina Duarte, do show de moda promovido pela Rhodia, dos eventos de

Maio de 68, de Janis Joplin, da peça Roda Viva, de Leila Dinis, da divina Elizeth Cardoso, de um *bed-in* de Lennon e Yoko, do Pasquim; isto além das fotos de torcedores mexicanos no estádio abraçando Jairzinho ou da recepção popular nas ruas do Rio de Janeiro à seleção triunfante, das equipes do Brasil e da Itália e da entrega da taça à Medici. Um painel explica esta justaposição: “Aqui presidentes, misses, artistas, ditadores da moda, torcedores anônimos e gênios da bola são personagens da mesma história”.

Terminados os espaços dedicados à narração histórica, já os próximos focalizam olhares metonímicos, recaindo sobre personalidades, aspectos do jogo e seus desdobramentos: Este é o caso dos dois painéis circulares suspensos dedicados respectivamente a **Pelé e Garrincha**. Há algo de reconstituição de época: letreiros luminosos que se movem como era comum nos anos 1950 ou 60.

A seguir um impactante contraponto: na **Passarela** aberta e suspensa que conecta as duas alas do museu há a oportunidade para uma vista de pássaro sobre a ampla praça Charles Miller e as colinas verdes do Pacaembu. Uma oportunidade para fotos.

Entrando novamente no edifício, o visitante depara-se com o espaço **Números e Curiosidades**, que emprestando a forma de “almanaque”, estrutura-se como uma série de painéis dedicados a explicar regras, vestimentas, expressões ou costumes. Visualmente análogos, os painéis compõem-se de um desenho linear esquematizado, cores saturadas e curta legenda.

Na medida em que a visita vai chegando ao fim, como que antevendo uma certa caída da atenção, percebemos a maior presença de atividades de interatividade: neste mesmo espaço mesas de pebolim foram deixadas á disposição do público. O visitante encontra-se ao mesmo tempo no “intervalo” e “dentro do jogo”.

Neste espaço também se localiza o acesso à **Visita à arquibancada**, outro momento de impacto; ela se apresenta à visão do visitante visualmente límpida, ordenada e geométrica, algo monumental, mas ainda assim com uma escala acolhedora. Um gigantesco ready-made. Outra oportunidade para fotos. A seguir temos a **Dança do futebol**, um espaço na penumbra onde sob estandes

geodésicos, em forma de bola, são projetados filmes e vídeo-tapes, reunidos sob aspectos como Dribles, Defesa, Canal 100 e Gols.

Descendo, há o **Jogo de Corpo**, espaço com dispositivos que envolvem o público a partir da dimensão sinestésica. Para as crianças foram deixados espaços interativos: em campos projetados no chão, elas podem disputar uma partida com uma bola virtual que responde a seus movimentos. Já “Chute na bola”, outra simulação, para adultos, consiste em um espaço em que, na parede de fundo, um goleiro virtual espera pelo chute do visitante dentro do gol. Um placar eletrônico exibe a velocidade que a bola atingiu. É também a oportunidade para uma foto oficial da visita, grátis para ser recolhida via Internet. Segue a apresentação de um filme dos malabarismos de Ronaldinho com a bola, mediada pelo impacto causado pela reprodução em 3D. Mais adiante, painéis com informações dos 170 times que participaram pelo menos uma vez do campeonato brasileiro. Em um canto, três imensas telas apresentam em close e velocidade reduzidíssima uma rápida jogada e um chute, estendidos para vários minutos.

Por último, temos a **Homenagem ao Pacaembu**, pranchas do projeto do estádio, fotos de sua construção e um noticiário da época sobre sua inauguração. Apresentados em estado bruto, estão à disposição para serem examinados pelo público.

Na saída não falta o par loja e bar. A primeira exibe camisas, uniformes de times, bolas, souvenirs, e alguns livros. O **Bar-Café “O Torcedor”**, aberto à praça, acomoda-se sob a galeria formada pela arcada. Nele, pares suspensos de televisores criam a ambiência junto com um painel modular em toda a parede de fundo, um baixo relevo de fotos em preto e branco dos rostos em close de uma torcida. Uma parede de vidro permite a visão do interior da loja. Chama à atenção a produção de similaridades entre as ambiências dos espaços expositivos e dos espaços comerciais do museu.

3. Análise tática do jogo

Em seu livro “Veneno Remédio. O Futebol e o Brasil”, Miguel Wisnik aponta que a dificuldade maior de problematizar a relação entre o esporte e a nação está no revezamento infinito de análises que se sucedem e trocam pólos em movimentos

pendulares, compondo “uma só medalha, com uma face eufórica e outra disfórica”, “a gangorra onipresente que balança entre o veneno da crítica *ou* a droga euforizante”⁴. A trilha que persegue Wisnik em sua análise singular publicada no mesmo ano da inauguração do museu é a da simultaneidade de condições, da troca do “ou” pelo “e” que chama para si toda sorte de complexidades e tensões: veneno remédio. Como, então, desconhecer que o futebol,

“se tornou uma espécie de língua geral que coloca em contato as populações de todos os continentes; como encarar o fato de que essas populações não só o consomem, mas diferentemente da relação passiva igualmente implicada nas relações consumistas, que substituíram as culturas locais, também o praticam; como avaliar o *imbróglia* da sua mercantilização massiva e os lampejos de sua profunda inserção nas experiências coletivas; como não ver que nele está cifrado o embate da economia com a cultura, e alguns dos nós cruciais do nosso tempo; como desvendar as suas enigmáticas e ambivalentes relações com a violência, que o jogo ao mesmo tempo aplaca e provoca; como chegou ele a tal ponto de saturação?”⁵

Tomamos o Museu do Futebol, espécie de amálgama entre museu-montagem-expográfica-acervo-arquitetura-público, como discurso espacializado. O percurso, configurado ao redor das palavras “emoção”, “história” e “diversão”, apresenta explicitamente um tom curatorial: a euforia alinhava todos os fatos, preenche os silêncios, descarta qualquer possibilidade de outra articulação dos acontecimentos.⁶

Pensado para as massas⁷, o Museu do Futebol repropõe uma equação cada vez mais comum a qualquer dispositivo comunicativo contemporâneo que pretenda o envolvimento do público: o entretenimento como meio. No caso, para gerar “emoção”, contar a “história”, disponibilizar “diversão”. Paradoxalmente, ao mesmo tempo em que se apresenta como um “parque temático”, a comunicação corporativa do museu expõe que toda a sua atenção “está voltada para a criação de uma infraestrutura museológica e de ação educativa que estimule reflexões junto ao visitante.”⁸

Mas, como se pôde depreender na visita guiada que acabamos de realizar, o discurso maior que guia a diversidade de suportes multimeios apresenta-se, na realidade, sob o binômio consenso cultural e linearidade espacial, corroborando as linhas mestras das interpretações sobre o futebol como o mínimo denominador comum brasileiro para os termos povo, raça, cultura, história e identidade nacional.

A primeira forma de discurso consensual, o elogio da presença do futebol no “nosso” cotidiano, compõe o primeiro bloco do Museu, dedicado à recriação das “emoções”, mesmo que em grande parte operada pela indústria cultural. Nesse sentido, o tema “o gol da minha vida” que preside o espaço Gols, dedicado ao vínculo entre televisão, esporte e cotidiano é exemplar: mediadas pelo depoimento dos locutores, magicamente as cabines se convertem em uma espécie de teatro da memória, onde o visitante pode reencenar a emoção de um momento no passado.

A segunda forma de discurso consensual é o protagonista do bloco “história”, dedicado à recriação de “mitos de origem” da identidade nacional relacionados ao futebol, lançam mão de lugares comuns provenientes do modernismo brasileiro. Como reza a apresentação do museu:

“O povo brasileiro se apropriou do futebol, apaixonadamente. No Museu, vamos entender como o futebol, um esporte inglês, branco e de elite aos poucos ganhou novos traços: tornou-se brasileiro, popular, mestiço e parte importante da nossa cultura”.⁹

Simultaneamente, reafirma-se o discurso midiático do futebol como constructo artístico nacional e como criação genuinamente “nossa”: “perceber como nossos usos, costumes e comportamentos são inseparáveis da trajetória desse esporte. O futebol ajudou a formar a identidade brasileira, assim como a cultura brasileira ajudou a transformar o futebol”.¹⁰ Nesse bloco, o futebol converte-se em narrativa eufórica que alinhava acontecimentos políticos e sociais, edulcorando um modo cultural de ser brasileiro.¹¹

A última visão consensual é a intensa participação promovida pelo futebol. O bloco “diversão”, e especialmente o espaço Jogo de Corpo, com dispositivos de envolvimento sinestésico, dá substância a este último unindo forma e fundo. Para representá-la, promove literalmente a participação física (e empolgada) dos visitantes.

Embora o Museu do Futebol se apresente como “um museu da história do Brasil. Uma história que tornou o futebol uma das mais reconhecidas manifestações

culturais do país”¹², e a referência à história aflore em inúmeros momentos, é tensa a relação desta com o discurso presente neste bloco do museu.

Grande parte dos espaços expositivos é resultante da edição direta de material produzido pela mídia. A história é apresentada pela exposição de imagens, gravações e reproduções. O Museu é dedicado, portanto, à rememoração de um tipo bem específico de memória coletiva, aquela fixada pela mídia. Reflete, deste modo, uma nova condição cultural, em que paulatinamente a memória do passado é sobreposta por imagens midiáticas. Isto torna possível que no espaço Copas do Mundo a simples justaposição de fotos de “presidentes, misses, artistas, ditadores da moda, torcedores anônimos e gênios da bola”¹³ seja apresentada como um panorama da época. Como resultado, os espaços mais confirmam as expectativas e o repertório do público do que os tensionam.

Em contraste aos museus de história tradicionais, dedicados à “rememoração” de fatos históricos relevantes que deixaram conseqüência - cuja contemplação pressupunha identificação, mas mantinha a possibilidade de distanciamento crítico - o novo Museu promove o embaralhamento dos conceitos, anteriormente distintos, de cultura e entretenimento.

Como que recobrando o “nó cego” que ocupa o futebol, na visão do mesmo Wisnik, “em que a cultura e a sociedade se expõem no seu ponto ao mesmo tempo mais visível e invisível”¹⁴, o Museu parece repropor, antes que qualquer ato de pausa para reflexão, a frase deste autor para a relação que costumeiramente se estabelece com o futebol: “Viver o futebol dispensa pensá-lo, e, em grande parte, é essa dispensa que se procura nele.”¹⁵ Re-encontramo-nos, então, com o reino da vivência plena, da imersão completa, da “experiência” como condição máxima do viver intenso administrado na contemporaneidade por uma gama cada vez maior de aparatos, objetos do design, da arte, da arquitetura e do marketing.

Em sentido diverso ao que o conceito de “experiência” ganha nos textos de Walter Benjamin da década de 1930 sobre a modernidade e de outro presente nas práticas artísticas críticas dos anos 1960 assentadas sobre o pensamento fenomenológico de Merleau-Ponty, a “experiência” converteu-se em mote cultural. Esta “experiência”, “desalojada do cerne do sujeito para a exterioridade, retorna na cultura

contemporânea para ele como um outro ‘aquilo que lhe acontece’: a partir da excitação da epiderme, desvia estrategicamente da consciência e atinge em cheio o imaginário”.¹⁶

Dando suporte a discursividades experienciais de todo tipo, a arquitetura – lojas, estandes, eventos efêmeros e, por que não, museus - transfiguram-se em “espaço experiencial” ou ainda em “situação-comportamento”.¹⁷ Neles, o que passa a estar em disputa é o comportamento dos sujeitos, sendo necessário atuar desde ele e nele. Ao expandir para a arquitetura os “módulos experienciais estratégicos” criados por Bernd Schmitt para o marketing, Anna Klingmann sugere o desmembramento dos *espaços experienciais* segundo focos distintos de atuação nos usuários: “arquitetura da percepção” (apelo aos sentidos criando experiências sensoriais), “arquitetura da sensação” (evocação de experiências afetivas), “arquitetura do pensamento” (apelo ao intelecto, gerando experiências cognitivas e de resolução de problemas), “arquitetura de ação” (indução de experiências corporais, estilos de vida e interações) e “arquitetura de relacionamento” (disponibilidade de experiências de conexão a sistemas sociais mais amplos, sob identidades marcantes).¹⁸

Parece-nos mais que razoável pensar em possibilidades de correspondência entre as salas do Museu do Futebol e algumas destas categorias que classificam os tipos de relação entre espaço e público. Algumas possibilidades são: a “experiência” de estar entre jogadores e torcidas flutuando no ar (Anjos Barrocos e Exaltação), a “experiência” de rememorar gols e eventos únicos (Gols, Copas do Mundo e Dança do Futebol), a “experiência” de pensar sobre aspectos e regras do futebol (Números e Curiosidades), a “experiência” de aferir a performance de seu chute (Jogo de Corpo), a “experiência” de vincular-se à torcida de seu time (Exaltação e Jogo de Corpo).

A sensação ao final da visita é de animação geral – a visita “vale a pena”. Neste momento, caso o visitante se ponha a lembrar, tentando desvendar o discurso do museu, possivelmente encontrará dificuldade em articular suas partes. Em cada hipótese, um certo conjunto de espaços será deixado de fora. A conclusão aponta para a convivência de uma pluralidade de aproximações ao fenômeno do futebol no interior do discurso museográfico, sem que nenhuma se destaque a ponto de

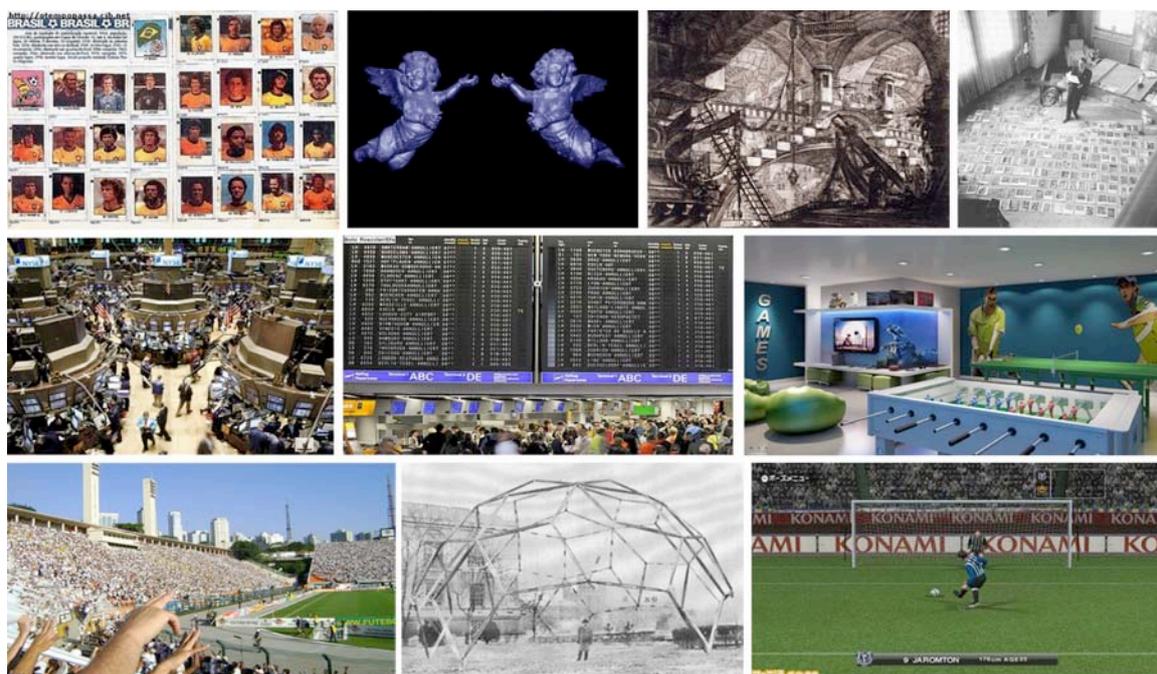
realmente articular o todo. A conclusão aponta igualmente que foi mais determinante desprender formas de alcançar alto grau de envolvimento do público com o material exposto do que lhe passar um único discurso, com sentido fechado.

Salta aos olhos a diversidade de suportes criados para tematizar cada ambiente, e a variedade de dispositivos que mobilizam o público a converter-se – também no museu – em *interator*, deixar de ser coadjuvante para ser protagonista de um jogo deixado parcialmente aberto para ser completado. Suportes temáticos e aparatos para interação são duas instâncias que se somam, deslizando definitivamente a ação contemplativa para a hiperatividade interativa – nesse sentido, a pausa passa a ser uma das modulações da interação.

Para um olhar crítico, a relação entre as referências visuais e espaciais do museu, os suportes tecnológicos utilizados e sua configuração espacial geral expõe algumas situações de fundo. Impressiona a diversidade de referências que os ambientes disparam, seja da dita Alta Cultura (o Barroco, os *Carceri* de Giovanni Battista Piranesi, o Museu Imaginário de André Malraux, a Geodésica de Buckminster Fuller), dos espaços cotidianos (antiquários e coleções, ilhas de informação das bolsas de valores, sistemas informacionais de aeroportos, cenografias de salas de jogos juvenis) e dispositivos advindos das mídias (jogos interativos, cabines para audiovisuais, filmes 3D). Do mesmo modo, ganha relevo a diversidade de meios utilizados para “ativar” o público, em escalas que abrangem variações do estático ao móvel, do escuro ao iluminado, do amplo ao restrito, do silêncio ao sonoro, do individual ao coletivo, do físico ao digital e combinações entre elas.

O museu em chuteiras: futebol, euforia e nação em espaços de imersão.

Fábio Lopes de Souza Santos e David Moreno Sperling



Algumas possíveis especialidades de referência: almanaques e coleções, *Carceri* de Piranesi, Museu Imaginário de André Malraux, bolsas de valores, aeroportos, salas de jogos juvenis, a imagem da arquibancada lotada, Geodésica de Buckminster Fuller, jogos interativos.

No entanto, apesar da diversidade original das referências disparadas, a produção de equivalências entre elas pelo discurso museográfico acaba por traduzi-las em ambiências homogêneas: *prêt à experimenter*. Escamoteada pelo excesso, encontra-se a narrativa espacial. Sob a atmosfera de interatividade e o uso dos mais diversos meios tecnológicos, que permitem conexões abertas entre conteúdos e uma forte sensação de proximidade entre os próprios espectadores e entre estes e o material exibido, o *interator* é colocado frequentemente em situações de abertura restrita, implicado em relações de ação-e-reação. Em meio às hipertextualidades tornadas possíveis pelos meios digitais, pouco do espaço expositivo chega a se constituir como um “hiper-texto”: muitas vezes ocultam-se, sob o excesso de informações oferecidas ao visitante, leituras mestras. A opção prevista desde o início da visita, no folder do museu, é a de uma narrativa espacial linear, na verdade conservadora.

4. Minutos Finais

A condição de “museu experiencial” não se aplica apenas ao Museu do Futebol e nem foi instaurada por ele. Como espaço expositivo permanente e de grande escala que se vincula à questão, ele foi antecedido no Brasil apenas pelo Museu da Língua

Portuguesa (gestado nos mesmos moldes), mas em muito o supera em termos de estratégias espaço-discursivas empregadas. Se estes espaços são relativamente recentes no país - mesmo quando outros programas arquitetônicos são considerados - a produção de “experiências” parece se apresentar como motor último em que se encontram o funcionamento da cultura, da política, das mídias e da economia.

Em seus desvãos, o Museu do Futebol abriga um contraponto: um “espaço experiencial” em que a abertura de sentidos permanece latente. No espaço residual debaixo das arquibancadas, Exaltação, dedicado às torcidas, reverbera outros desvãos: os que se colocam entre a cultura e a indústria cultural e que são habitados pela arte, ao promover entre elas tensão. O visitante pode permanecer ali apenas um instante, o suficiente para receber a energia despregada pelo ambiente ou parar e perceber serem mobilizados intensa e simultaneamente vivência e pensamento.

Referências Bibliográficas

HOBSBAWN, Eric. Nações e nacionalismo desde 1780: programa, mito e realidade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

KLINGMANN, Anna. Brandsapes: Architecture in the Experience Economy. Cambridge: MIT Press, 2007.

MONTENEGRO, Cláudia; VASCONCELLOS, Anna Beatriz; SINHOROTO, Diogo. Museu do Futebol. Uma instituição que vai mostrar como o Brasil se tornou o país do futebol. 2008 <http://imprensa.spturis.com/imprensa/releases/pdf/museu_do_futebol.pdf> Acesso em 15 de setembro de 2009.

Museu do Futebol <<http://www.museudofutebol.org.br>> Acesso em 03 de setembro de 2009

RANCIÈRE, Jacques. (1996). A partilha do sensível – estética e política. São Paulo: Ed. 34.

SPERLING, David M. Espaço e Evento: considerações críticas sobre a arquitetura contemporânea. Tese de Doutorado. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2008, p.84.

_____. Experiencial!. In: Agnaldo Farias e Fernanda Fernandes (Org.) VII Fórum Brasília de Artes Visuais. Brasília: Fundação Athos Bulcão, 2010, p.94-104.

WISNIK, José Miguel. Veneno Remédio. O Futebol e o Brasil. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

Notas

¹ Excerto do texto do folder posto à disposição do público no início da visita ao museu.

² Idem.

O museu em chuteiras: futebol, euforia e nação em espaços de imersão.

Fábio Lopes de Souza Santos e David Moreno Sperling

³ As exposições anteriores foram, em ordem cronológica: As Marcas do Rei, Mania de Coleccionar e Ora, Bolas! O Futebol pelo Mundo.

⁴ WISNIK, José Miguel. Veneno Remédio. O Futebol e o Brasil. São Paulo: Companhia das Letras, 2008, p.16.

⁵ WISNIK, José Miguel. Op Cit., p.16-17.

⁶ Colocamos aqui, em perspectiva, a noção de dissenso proposta por Jacques Rancière: “Os casos de desentendimento são aqueles em que a disputa sobre o que quer dizer falar constitui a própria racionalidade da situação da palavra. Os interlocutores então entendem e não entendem aí a mesma coisa nas mesmas palavras. (...) porque, embora entenda claramente o que o outro diz, ele não vê o objeto do qual o outro lhe fala; ou então porque ele entende e deve entender, vê e quer fazer ver um objeto diferente sob a mesma palavra, uma razão diferente no mesmo argumento.” RANCIÈRE, Jacques. A partilha do sensível – estética e política. São Paulo: Ed. 34, 1996.

⁷ O museu é um sucesso de público: recebe 50 mil visitantes por mês, 600 mil ao ano. Destes, 50% são de fora da cidade de São Paulo. (Dados da São Paulo Turismo. <http://imprensa.spturis.com/imprensa/releases/pdf/MF_turismo.pdf> Acesso em 20 de outubro de 2009.) Para um termo comparativo, o público anual corresponde a 16 vezes a capacidade das arquibancadas do Pacaembu.

⁸ MONTENEGRO, Cláudia; VASCONCELLOS, Anna Beatriz; SINHOROTO, Diogo

Museu do Futebol. Uma instituição que vai mostrar como o Brasil se tornou o país do futebol. 2008 <http://imprensa.spturis.com/imprensa/releases/pdf/museu_do_futebol.pdf> Acesso em 15 de setembro de 2009.

⁹ Museu do Futebol. Pontapé Inicial.

<http://www.museudofutebol.org.br/historia/index.php?option=com_content&view=article&id=361&Itemid=717>

Acesso em 15 de setembro de 2009.

¹⁰ Idem.

¹¹ Exatamente no contexto de desmanche da possibilidade de um projeto nacional autônomo, a representação da identidade nacional ganha outros sentidos e significados, potencializados pela progressiva importância da indústria cultural no panorama atual. HOBBSAWN, Eric. Nações e nacionalismo desde 1780: programa, mito e realidade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

¹² Museu do Futebol. Pontapé Inicial.

<http://www.museudofutebol.org.br/historia/index.php?option=com_content&view=article&id=361&Itemid=717>

Acesso em 15 de setembro de 2009.

¹³ Texto que consta em painel no espaço Copas do Mundo.

¹⁴ WISNIK, José Miguel. Op Cit., p.12.

¹⁵ WISNIK, José Miguel. Op Cit., p.11.

¹⁶ SPERLING, David M. Espaço e Evento: considerações críticas sobre a arquitetura contemporânea. Tese de Doutorado. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2008, p.84.

¹⁷ SPERLING, D. M. Experiencie!. In: Agnaldo Farias e Fernanda Fernandes (Org.) VII Fórum Brasília de Artes Visuais. Brasília: Fundação Athos Bulcão, 2010, p.94-104.

¹⁸ KLINGMANN, Anna. Brandscapes: Architecture in the Experience Economy. Cambridge: MIT Press, 2007, p. 47-50.