



Plano-pilôto da futura cidade lúdica

Frederico Moraes

No IV Colóquio da Associação Brasileira de Museus de Arte, realizado em Belo Horizonte, em novembro último, apresentei uma comunicação a que dei o título de "Plano-pilôto da futura cidade lúdica", propondo a criação do Museu de Arte pós-Moderna. Este museu terá como preocupação central a atividade criadora e não a obra de arte em si. Neste museu não haverá acervo de quadros, mas apenas documentação relativa aos acontecimentos artísticos nele apresentados ou realizados fora. O que propunha era uma nova mentalidade museológica, tendo em vista que a arte moderna, com um século de existência, é hoje matéria histórica, arqueológica, arte "cemiterial".

A comunicação foi longamente discutida pelos participantes do colóquio (diretores de museus), provocando novas comunicações e determinando mesmo o tema do próximo colóquio, que será realizado em Curitiba: "O Museu é o Público". Entre 9 e 12 de dezembro do ano passado, em Bruxelas, foi realizado um colóquio do "Comitê Internacional para museus de Arte Moderna" promovido pelo ICOM e que teve como tema "O Museu de Arte Moderna e a Sociedade Contemporânea". Algumas intervenções foram muito importantes para engrossar o debate em torno da necessidade de renovação da "teoria museológica", tendo em vista a situação da arte atual. No momento, em Petrópolis, e até dia 8, está se realizando o V Congresso Nacional de Museus. O temário do Congresso tem três tópicos principais: O Museu no Mundo Moderno, Museu e Universidade e Museu e Turismo. O ensaio que se segue, tem por base a comunicação feita para o colóquio de Belo Horizonte.

0. A TÍTULO DE INTRODUÇÃO — A arte moderna tem um século de existência. A primeira exposição impressionista foi realizada em 1874. Hoje vivemos o estágio do Objeto (depois da Figura, da Abstração e da Arte Concreta). Há quem afirme que o século XX não existiu. Até mais ou menos 1950 vivemos no clima romântico do século XIX. Depois, saltamos diretamente no século XXI. A **ação pintada** foi a etapa final da pintura e a **pop**, provavelmente, o último ismo histórico. A arte moderna, portanto, é assunto para museus históricos e conservadores. Como observou Pierre Restany, em seu *Le Livre Blanc*, é atividade de arquivo. Como conservador de direitos, ambientes, proposições, manifestações plurisensoriais, **happenings** e conceitos? Ou como diz Michel Ragon: "mesmo um quadro pintado na véspera, torna-se, pelo simples fato de estar pendurado na parede de um museu, tão estranho à vida cotidiana, quanto uma obra sumeriana" (em *L'Artiste et la Société*, cap. do livro *Art et Contestation*, págs. 23/40 — 1968). Já em 1959, o pintor-mártir Yves Klein falava da "superação da problemática da arte" e propunha a criação de centros de sensibilidade, tal como agora, na vigência da arte conceitual, fala-se em "centros de informação". Vê-se, pois, que estamos vivendo a "arte pós-moderna" e que os centros de sensibilidade, de informação ou instituições como **Experiments in Art Technology** — EAT, são, na verdade, museus de arte pós-moderna. É deles que vou falar.

1. ARTE E LIBERDADE — A arte é um "exercício experimental de liberdade". O museu deve ser o campo onde se realiza este exercício ou onde esta experiência se dá. A experiência (participação) é fundamental à compreensão da obra de arte.

2. OFELIMIDADE — Necessidade vital do homem, a arte é, por isso mesmo, uma necessidade social. É mais que um fato coletivo — é parte integrante da sociedade. O instinto lúdico é vital no homem e sua manifestação e expansão, necessárias à própria vida social. Para o sociólogo Vilfredo Pareto "há uma adequação total da obra de arte aos fins da sociedade, sempre que a forma da pirâmide sócio-cultural está em correlação suficientemente forte com o exercício estético." O museu, sendo um bem da coletividade, deve criar condições efetivas para que o "desejo estético do corpo social" se realize plenamente, "não sendo canalizado para uma minoria bem instalada." "A cada um — sugere Pareto — segundo seus desejos estéticos."

3. LAZER E CRIAÇÃO — O Museu de Arte Pós-Moderna é parte importante da sociologia do lazer. O tempo livre do homem é cada vez maior — a perspectiva do trabalho na sociedade atual é o descanso. De acordo com essa perspectiva e diferentemente do que se pensa, crescerá em importância a função social do artista. Meta do Museu de Arte Pós-Moderna: transformar o lazer em atividade criadora. Este objetivo só será alcançado com a mobilização de todos os sentidos do homem: no Museu de Arte Pós-Moderna não existirá o primado do visual.

Evidentemente, não cabe neste espaço discutir o conceito ou a problemática do lazer. A perspectiva utópica traçada por Oswald de Andrade em *A Crise da Filosofia Messianica* leva a uma sociedade na qual os "fusos trabalhistas sózinhos", isto é, a máquina assumirá integralmente as responsabilidades econômicas e sociais do homem. Nesse momento estarão superados o homem natural e o homem técnico. O novo homem será uma síntese de ambos. O "homem natural tecnificado" terá recuperado, então, o ciclo inicial, necessário à atividade artística, e o desfrutará com toda dignidade. Dumazedier, um dos ideólogos do *leisure* fala do tempo livre como uma *rage de vivre*, gerando uma nova moral e mesmo um novo humanismo. Friedmann, mais realista, vê o "homem do pós-trabalho" como vítima do mesmo esquema alienante da sociedade atual, vale dizer,

aponta a existência de um lazer artificial, sublimatório e voltado para o consumismo. No mundo subdesenvolvido, por outro lado, a discussão em torno do lazer pode parecer acintosa, pois em nosso País, por exemplo, o lazer é, na maioria das vezes, a possibilidade de uma segunda jornada de trabalho, para aumentar os poucos recursos ganhos no primeiro emprego. A problemática do lazer, porém, queiramos ou não, vai interessar cada vez mais à arte e às suas instituições. Na perspectiva do Museu de Arte Pós-Moderna o lazer é visto como criação **crelazer** como quer Hélio Oiticica.

4. ARTE E CONSUMO — Abraham Moles já observou que a "função do museu mudou profundamente devido à sociologia da consumação da beleza". A sociedade atual é essencialmente consumidora. A pressa e a rapidez dos visitantes dos museus eliminam a aura da obra de arte — sua originalidade. O cartão postal documenta a ausência de vivências reais. "A *Gioconda* é uma ilusão dos clientes da Agência Cook", diz Moles com humor, acrescentando que o museu de arte, por isso mesmo, "não tem mais razão de permanecer aberto aos consumidores simplesmente para jogo das empresas de turismo", completa.

5. MUSEU INVISÍVEL — A cidade é a extensão natural do museu de arte. E na rua, onde o "meio formal" é mais ativo, que ocorrem as experiências fundamentais do homem. Ou o museu de arte leva à rua suas atividades "museológicas", integrando-se ao cotidiano e fazendo da cidade (a rua, o atêrro, a praça ou parque, os veículos de comunicação de massa) sua extensão natural, ou ele será um quisto. Mais que acervo, mais que prédio, o Museu de Arte Pós-Moderna é ação criadora — um propositivo de situações artísticas que se multiplicam no espaço-tempo da cidade. Expor unicamente é tarefa estética e acadêmica. Atuando sem limites "geográficos" o objeto do museu é tornar-se invisível. A problemática da arte na rua (**happenings**, **earth-works**, arte povera, arte conceitual, etc.) não será matéria estranha ao Museu de Arte Pós-Moderna. Se a arte está cada vez mais do lado de fora, se a cidade é o museu, o Museu de Arte Pós-Moderna precisará atuar no espaço urbano (e rural se necessário) não só propondo atividades criadoras, como, e principalmente, modificando sua própria forma de atuação. As visitas guiadas às exposições e acervo, por exemplo, poderão ser transformadas em expedições na cidade, buscando-se com isso uma integração com o próprio fluir incessante da vida diária. As aulas e conferências poderão ser lizadas igualmente à rua, bem como todas as demais "atividades complementares". No processo de renovação da museologia, há uma inversão de valores: expor e conservar cedem lugar às atividades complementares, que passam a ser atividades primeiras e básicas. Falando sobre este assunto no colóquio de Bruxelas, p. Gaudibert, diretor do Centro ARC — Animation, Recherche et Confrontation — do Museu de Arte Moderna de Paris, observou: "Todas estas práticas não querem ser apenas um acréscimo quantitativo às atividades complementares de uma instituição tradicional; elas visam transformar os museus de arte moderna, palácios de consagração de artistas expostos, num centro vivo, num laboratório plástico experimental...". "São, pois, a fonte de uma mutação qualitativa que repercute em todos os domínios: nas relações com as autoridades, com os produtores de arte, com o público. Elas criam um local autônomo de expressão coletiva e de transformações sociais intensas."

No Museu de Arte Pós-Moderna a atividade de exposições poderá continuar existindo, sobretudo quando se tratar de organizar mostras retrospectivas e exposições de temas ou propostas. Se bem que esta atividade caiba melhor aos museus de arte moderna, hoje integrando o rol de museus históricos. O objetivo agora será a atividade criadora, a experiência, buscando-se aproximar a arte da experiência co-

tidiana, tal como aliás, pensava Dewey. Em sua obra clássica, *A Arte Como Experiência* afirma que "esta tarefa consiste em restaurar a continuidade entre as formas refinadas e intensas da experiência, que são as obras de arte, e os acontecimentos, fatos e sofrimentos diários que são reconhecidos universalmente como constitutivos da experiência". Mesmo porque "a experiência da criatura viva é capaz de ter qualidade estética", pondera.

6. NÃO BASTA MOSTRAR — A tv, as revistas, os livros e fascículos de arte (*Genios da Pintura*, *Arte nos Séculos*, *Museus do Mundo*, etc.) os filmes de arte, os diapositivos e diafilmes substituíram na tarefa de mostrar (voltamos a Moles) a expressão, o artista pós-moderno abriu mão daquilo que até recentemente era considerado seu dom maior, e expressão, permitindo ao espectador, agora considerado co-criador da obra, que também se expresse. No Museu de Arte Pós-Moderna o espectador deve tornar-se um participante ativo da obra de arte e não se manter como mero espectador que olha passiva e distante os quadros em exposição, sem a experiência direta. A ênfase, portanto, deve ser dada às manifestações ambientais, plurisensoriais, cinéticas, conceituais e, também, no mesmo plano, aos ateliês, oficinas e especialmente às unidades ou laboratórios experimentais, substituindo-se o ver pelo fazer, a contemplação pela ação. Todas as atividades e manifestações devem ter, de preferência, um caráter interdisciplinar.

7. PEDE-SE TOCAR — Toda limitação à participação lúdica, sensorial, tátil, sonora ou olfativa, deve ser evitada. O Museu de Arte Pós-Moderna, como a arte atual, deve ser aberto. A própria arquitetura dos museus tem, sob este aspecto, importância fundamental, como, também, "o sistema de exposições". O que se propõe é um museu-viva e não sarcófago, um museu-liberdade. O museu, mesmo o moderno, não pode ser encarado como mera ampliação ou apresentação da coleção particular (sua origem histórica) nem pode ser encarado como uma galeria de arte melhor equipada. **Plano-piloto da futura cidade lúdica**, o Museu de Arte Pós-Moderna deve ser um laboratório de experiências, campo de provas visando a ampliação da capacidade perceptiva do homem, exercício continuado de liberdade. Falei de arquitetura e de sistema de exposições. Claro que o Museu de Arte Pós-Moderna pode prescindir de tudo isso, como, também, de acervo, limitando-se a programar atividades lúdicas no vasto salão da cidade. Para isso basta umas poucas salas, funcionando como escritório, ou, quem sabe, no futuro, um computador.

8. VANGUARDA — A desmaterialização que se verifica sobretudo na arte cinética (conceito estético), leva a uma desvalorização financeira (conceito econômico), como já foi observado. O gigantismo da **pop** e das **primary structures** (Oldenburg, Christo, Segal, Tony Smith, Robert Murray etc.) e a precariedade dos materiais e suportes (artes povera e conceitual: "o artista hoje não luta mais com a matéria mas com a idéia") Moles determinam a perda do valor econômico das obras, deixando esta de ser um investimento (relação suporte/propriedade) para colecionadores e museus. Esta nova situação, colocando em questão o colecionismo privado e oficial, e sobretudo o mercado de arte, cria condições para o museu assumir um papel verdadeiramente criador e cultural, impulsionando e coordenando a criação de vanguarda. Inverte-se, assim, a função original do Museu: a de guardar, arquivar, manter um acervo de obras "clássicas". No mesmo colóquio mencionado, o diretor da *Tate Gallery*, sir Norman Reid, constatou que "com respeito a situação "museu", uma arte desta espécie (a arte de vanguarda, observe) é totalmente inadequada. Em compensação, a força que ela detém pode advir precisamente do fato dela ser **tão inadequada**."