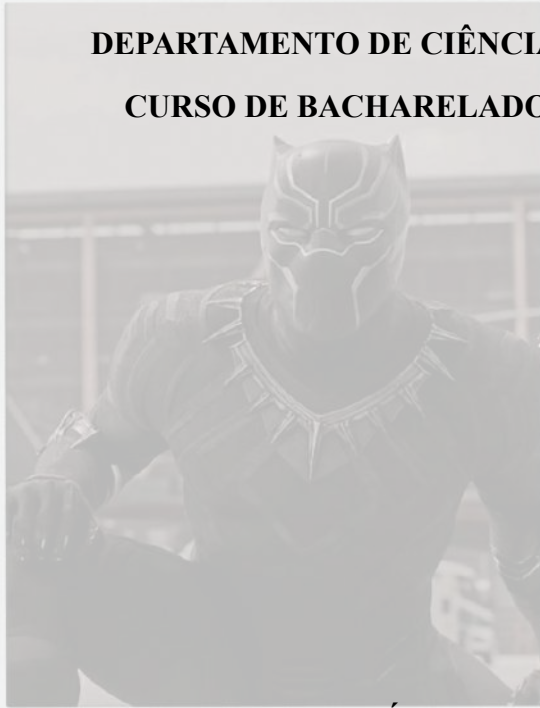


**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM MUSEOLOGIA**

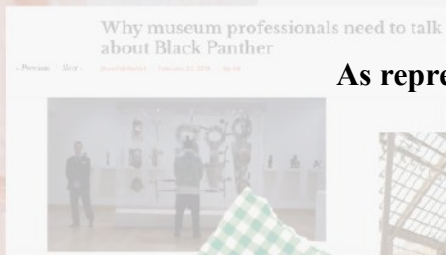
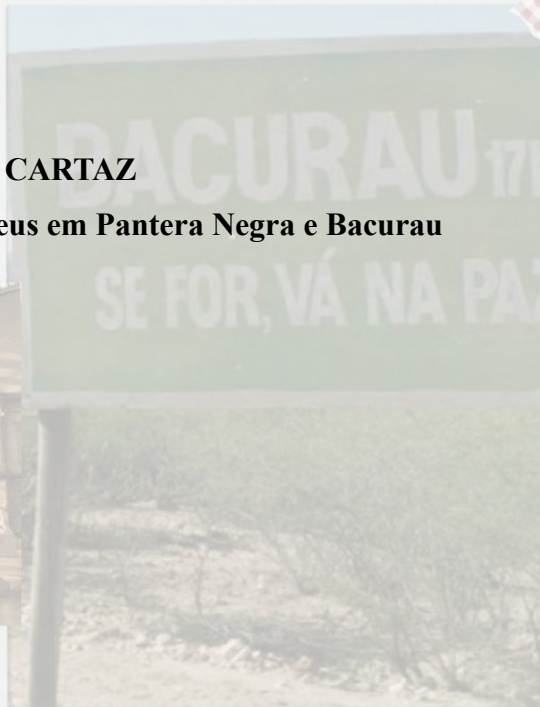


BRUNA PATRÍCIA MARTIN DE ABREU



EM CARTAZ

As representações dos museus em Pantera Negra e Bacurau



**Porto Alegre
2022**

BRUNA PATRÍCIA MARTIN DE ABREU

EM CARTAZ

As representações dos museus em Pantera Negra e Bacurau

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Museologia.
Orientadora: Prof^a Dr^a Vanessa Barrozo Teixeira Aquino

Porto Alegre
2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor Carlos André Bulhões Mendes

Vice-Reitora Patrícia Helena Lucas Pranke

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora Ana Maria Mielniczuk de Moura

Vice-Diretora Vera Regina Schmitz

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Chefia Rita do Carmo Ferreira Laipelt

Chefia Substituta Samile Andréa de Souza Vanz

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE MUSEOLOGIA

Coordenador Márcia Bertotto

Coordenadora Substituta Vanessa Barrozo Teixeira Aquino

CIP - Catalogação na Publicação

Martin de Abreu, Bruna Patrícia
EM CARTAZ: As representações dos museus em Pantera
Negra e Bacurau / Bruna Patrícia Martin de Abreu. --
2022.
79 f.
Orientadora: Vanessa Barrozo Teixeira Aquino.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Museologia,
Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. Cultura pop. 2. Nova Museologia. 3.
Afrofuturismo. 4. Pantera Negra. 5. Bacurau. I.
Barrozo Teixeira Aquino, Vanessa, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Departamento de Ciências da Informação

Rua Ramiro Barcelos, 2705

Bairro Santana Porto Alegre - RS

Telefone (51) 33085067

E-mail: fabico@ufrgs.br

BRUNA PATRÍCIA MARTIN DE ABREU

EM CARTAZ

As representações dos museus em Pantera Negra e Bacurau

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Museologia.
Orientadora: Prof^ª Dr^ª Vanessa Barrozo Teixeira Aquino

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dra. Vanessa Barrozo Teixeira Aquino (Orientadora) – UFRGS

Prof^ª. Dra. Ana Carolina Gelmini de Faria – UFRGS

Prof^ª. Dra. Fernanda Carvalho de Albuquerque - UFRGS

Para minha avó, Alecinda da Silva.

AGRADECIMENTOS

Agradeço meus companheiros de vida, Isabel Martin, Ruan do Nascimento, Camila Santander, Malena Pires e Marcell de Castro pelas músicas, *tiktoks*, séries e pela infame pergunta: “Como está o TCC?” que nunca vinha seguida de julgamentos, mas sim de afagos e calmarias.

Aos meus professores da FABICO e do Instituto de Artes, fonte de conhecimento e parte fundamental da pessoa que me tornei. Em especial à minha banca avaliadora, Ana Carolina Gelmini e Fernanda Albuquerque pela leitura cuidadosa, pelos ensinamentos, e por terem aceitado esse convite.

À minha querida orientadora, a qual tenho uma imensa admiração e respeito, Vanessa Barrozo Teixeira Aquino, pelo acolhimento, paciência, trocas e risadas ao longo desses anos. Espero que nossas pesquisas e caminhos continuem se encontrando.

Aos meus chefes e colegas de estágio na Pinacoteca Aldo Locatelli e Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul. Obrigada por todos os ensinamentos oportunizando meu crescimento como estudante e profissional.

À PRAE (Pró-reitora de Assuntos Estudantis), setor da universidade que sempre pude contar nos momentos mais difíceis.

Aqueles que lutam por uma educação pública igualitária e de qualidade em nosso País, que desejam que todos possam ter a oportunidade de obter uma Educação Superior. Eu, que estudei a vida inteira em Instituições Públicas, agradeço imensamente a vocês.

Agradeço também aos criadores das playlists “*a twilight comfort playlist*” e “*songs to make you feel like your in an 80s horror movie*” disponíveis no *YouTube*, pela companhia nas frias madrugadas de inverno, enquanto escrevia esta pesquisa.

E claro, a elas que me olham com seus olhos felinos arregalados ao lado da minha escrivaninha: Belezinha, Bibis e Maeve.

*“And I just wanted you to know that this is me
trying” (SWIFT, Taylor, 2020).*

RESUMO

O presente trabalho buscou analisar no âmbito da Museologia duas representações de museus no cinema, a partir dos filmes Pantera Negra (EUA, 2018) e Bacurau (BRA, 2019), produções contemporâneas e que fazem parte do que se define como cultura pop. Inicialmente, apresenta-se o conceito de cultura pop e representação em constante diálogo com o mundo cinematográfico. Em um segundo momento a monografia dedica-se a apresentar e analisar as duas obras destacando a relevância de cada uma em seus respectivos nichos, além de seus prêmios, sinopse e particularidades. Em seguida, a pesquisa chega em seu objetivo principal, e observa os diferentes museus representados pelos longas, sendo um atribuído ao Lugar Colonial e outro ao Lugar Decolonial. O trabalho encerra refletindo acerca da estética cultural do Afrofuturismo, presente em ambos os filmes, bem como problematiza determinados aspectos no campo dos museus em diálogo com as reflexões decoloniais presentes na Nova Museologia. Por meio de uma reflexão filmica e conceitual, busca-se contribuir para o debate sobre a importância da representação das diferentes faces e fases dos museus no mundo contemporâneo.

Palavras-chaves: Cultura Pop. Nova Museologia. Afrofuturismo. Pantera Negra. Bacurau

ABSTRACT

The present work sought to analyze within the scope of Museology two representations of museums in cinema, from the movies *Black Panther* (USA, 2018) and *Bacurau* (BRA, 2019) contemporary productions that are part of what is defined as pop culture. Initially, it is presented the concept of pop culture and representation in constant dialogue with the cinematographic world. In a second moment, the monograph is dedicated to presenting and analyzing the two works, highlighting the relevance of each one in their respective niches, in addition to their awards, synopsis and particularities. Then, the research reaches its main objective, and observes the different museums represented by the feature films, one attributed to the Colonial Place, and the other to the Decolonial Place. The research ends by reflecting on the cultural aesthetics of Afrofuturism, present in both films, as well as problematizing certain aspects in the field of museums in dialogue with the decolonial reflections present in the New Museology. Through a filmic and conceptual reflection, the goal is to contribute to the debate on the importance of representing the different faces and phases of museums in the contemporary world.

Keywords: Pop Culture. New Museology. Afrofuturism. *Black Panther*. *Bacurau*

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 -	Meme relacionado ao filme Bacurau.....	19
FIGURA 2 -	Cena do videoclipe da dupla The Carters.....	23
FIGURA 3 -	<i>Print</i> da postagem de Kleber Mendonça Filho.....	25
FIGURA 4 -	Cena do filme Eternos.....	26
FIGURA 5 -	Cena do filme Oito Mulheres e um Segredo.....	30
FIGURA 6 -	Cena do Filme Curtindo a Vida Adoidado.....	31
FIGURA 7 -	Cena do filme O Código Da Vinci.....	32
FIGURA 8 -	<i>Tweet</i> realizado por Nikyatu Jusu.....	35
FIGURA 9 -	Meme sobre os museus no MCU.....	36
FIGURA 10 -	Artigo escrito por Casey Haughin.....	36
FIGURA 11 -	Vídeo de Danielle Bainbridge.....	36
FIGURA 12 -	Vídeo do canal Falar de música é legal.....	37
FIGURA 13 -	<i>Tweet</i> de Fernando Haddad.....	37
FIGURA 14 -	Post da página Museologia da Zoeira.....	37
FIGURA 15 -	Poster internacional do filme Pantera Negra.....	38
FIGURA 16 -	Artigo de Josiane Kunzler.....	40
FIGURA 17 -	Cena de Pantera Negra no <i>Museum of Great Britain</i>	42
FIGURA 18	Cena de Kilmonger com a curadora do <i>Museum of Great Britain</i>	43
FIGURA 19	Cena do Roubo de <i>Vibranium</i> no <i>Museum of Great Britain</i>	44

FIGURA 20 -	Cena do Kilmonger com uma <i>Dogon Mask</i> no <i>Museum of Great Britain</i>	44
FIGURA 21 -	Mwazulu Diyabanza, no Museu do Quai Branly, em Paris.....	48
FIGURA 22 -	Poster do filme Bacurau.....	51
FIGURA 23 -	Cena da fachada do Museu Histórico de Bacurau	53
FIGURA 24 -	Fachada do Museu Histórico de Canudos	55
FIGURA 25 -	Cena em que a personagem Luciene convida os turistas para visitarem o museu	56
FIGURA 26 -	Cena em que a personagem Teresa convida os turistas para visitarem o museu	57
FIGURA 27 -	Primeira cena do Forasteiro no Museu Histórico de Bacurau.....	59
FIGURA 28 -	Segunda cena do Forasteiro no Museu Histórico de Bacurau.....	60
FIGURA 29 -	Cena da Museóloga Isa dentro do Museu Histórico de Bacurau.....	61
FIGURA 30 -	Cartaz do filme <i>Space in the Place</i> , de 1974.....	64
FIGURA 31 -	.Ryan Coogler e Chadwick Boseman nos bastidores de <i>Pantera Negra</i>	65
FIGURA 32	Cena com uma grande parte do elenco de Bacurau.....	66
FIGURA 33 -	Aviso final do filme <i>De volta para o futuro</i> , de 1985.....	71

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

POP - Popular

DC - *Detective Comics*

EUA - Estados Unidos da América

MET - *Metropolitan Museum of Art*

MCU - *Marvel Cinematic Universe*

RU - Rússia

MASP - Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand

MINOM - Movimento Internacional para uma Nova Museologia

MHB - Museu Histórico de Bacurau

ICOM - *International Council of Museums*

TED - Tecnologia, Entretenimento e Design

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 O MUSEU É POP	18
2.1 Leituras do Museu pela Sétima Arte	28
3 PANTERA NEGRA, BACURAU E SEUS LUGARES MUSEOLÓGICOS.	35
3.1 “It was taken by British soldiers in Benin, but it’s from Wakanda. And it’s made out of Vibranium”	41
3.2 “Vieram visitar o museu?”	53
3.3 CENA PÓS-CRÉDITOS: A Estética Cultural do Afrofuturismo	65
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	71
REFERÊNCIAS	74

1 INTRODUÇÃO

A escolha de estudar sobre cultura pop do ponto de vista museológico surgiu no meio da pandemia de 2020, na disciplina “Museologia e o mundo contemporâneo”, ministrada pela Profa Dra Ana Carolina Gelmini de Faria. Foi o momento de questionar as tendências recentes na teoria museológica, a Museologia, os museus e suas interfaces com o mundo atual. Nesta disciplina, uma das tarefas de avaliação era a realização de um ensaio acadêmico sobre algum tema relacionado a temática “ser e fazer museu no século XXI”. Pensei, questionei, pesquisei e criei o trabalho intitulado “O museu é pop? questionamentos sobre as fluências e influências dentro das instituições museológicas”, repleto de indagações acerca do filme *Pantera Negra* e do videoclipe *Apesh*t* da dupla The Carters, perguntas estas que voltaram nesta pesquisa, algumas respondidas, como, por exemplo, a definição, de que sim, o museu é pop.

Outro momento importante na minha vida acadêmica para a escolha e justificativa deste trabalho, antecedeu esse relato de 2020. Em 2019, cursei a disciplina eletiva, no Instituto de Artes (UFRGS), “História da Arte Afro-Brasileira”, ministrada pelo Profê Dr. Eduardo Veras. Nesta disciplina, em formato de seminário, foi o meu primeiro contato com o Afrofuturismo, além de me debruçar sobre textos que abordavam a arte afro-brasileira, repatriação e musealização. Pontos estes essenciais nesta escrita teórica e no pensamento crítico.

Além, é claro, da experiência com a exposição em formato digital “No escurinho do cinema: memória e sociabilidade em Porto Alegre”, fruto das disciplinas “Projeto de curadoria expográfica”, em 2019 e “Prática de exposições museológicas”, em 2021 - ambas ministradas pela Profa Dra Vanessa Barrozo Teixeira Aquino. Nestes dois anos de pesquisa aprendi muito junto aos meus colegas curadores sobre a relevância do cinema na sociedade, em uma narrativa que proporcionou lembrar, refletir e debater sobre essa relação.

Este trabalho de conclusão de curso, que leva o título de “Em cartaz” fazendo referência às chamadas de filmes que estão disponíveis nos cinemas, apresenta e discute as representações dos museus nos filmes da cultura pop, e são eles, chegando ao tapete vermelho: *Pantera Negra* (EUA, 2018) e *Bacurau* (BRA, 2019).

As principais questões que esta pesquisa procurou responder são: como os museus são representados no cinema popular? E especificamente, quais as representações e conceitos de museu construídos nos filmes *Pantera Negra* e *Bacurau*? E através delas, uma análise foi desenvolvida sobre os espaços museológicos em cena e fora dela — com problemáticas reais

e atuais. Relacionando, também, as temáticas expostas em tela com teorias do campo da Museologia, como, por exemplo: Nova Museologia, Fato Museal e Imaginação Museal; que auxiliaram no processo de compreensão e contestação em volta do museu contemporâneo.

Tratar sobre estes assuntos pelo viés proposto torna-se relevante, pois apresenta uma visão, até então, inédita no campo da Museologia, em pesquisa de trabalho de conclusão de curso. Sendo duas obras cinematográficas que se relacionam pela popularização, relevância social, admiração desenvolvida em torno dos seus personagens, e também, pela importância dada aos seus museus em cena.

Entre os objetivos específicos desta pesquisa, então: Promover uma reflexão acerca dos museus fictícios presentes nos filmes *Pantera Negra* e *Bacurau*, relacionar as narrativas apresentadas nos filmes com os conceitos e discussões sobre decolonialidade e afrofuturismo, contribuir para o debate sobre a Nova Museologia e a representação do museu no mundo contemporâneo, e analisar a influência da cultura pop e sua relevância na sociedade, em produções cinematográficas.

As principais fontes de informações utilizadas neste trabalho foram artigos, entrevistas, livros, teses, e vídeos de palestras, que respaldam a compreensão dos assuntos aqui abordados, navegando pelos campos da Museologia, representação, cultura pop, cinema e decolonialidade. Além de uma imersão nos filmes selecionados. O trabalho encaixa-se em uma pesquisa bibliográfica e documental, em relação aos procedimentos para coleta de dados. Trata-se de um estudo de caso de abordagem qualitativa, que busca compreender e explicar, visto que, além de descrever as obras cinematográficas, estabeleceu relações entre as mesmas, os museus, cultura pop e decolonialidade.

No capítulo intitulado **O museu é pop**, proponho uma breve apresentação e definição de cultura pop contemporânea, sinalizando os principais aspectos fundamentais que dominam a indústria pop, abordadas pelos teóricos e organizadores da publicação “Cultura Pop” (2015) Simone Sá, Rodrigo Carreiro, Rogério Ferraraz e Thiago Soares, que relatam os aspectos de contaminação e transitoriedade como essenciais para definir esse conceito. A cultura pop se encontra com a definição de fluência, apresentada pelo jornalista estadunidense Derek Thompson (2018), no qual retrata questões de identificação e representação de fenômenos culturais. Já o jornalista e pesquisador Fábio Steyer (2001) apresenta esta possibilidade de representação no cinema como uma ferramenta social de identificação e perspectivas. No mesmo capítulo também é inserida as relações do popular massivo com o cinema, principalmente *hollywoodiano*, salientando suas influências capitalistas e efeitos estruturais. O Museólogo Mário Chagas (2009) contribui com o conceito de imaginação museal, presente

na articulação do espaço museal e cinematográfico, partindo das discussões dos ambientes museológicos para as telas. Para chegar em uma interpretação de que o museu é pop, é apontada uma seleção de casos onde o museu conversou com a cultura pop, como o videoclipe do duo *The Carters*, o *Met Gala*, e os filmes em que Museólogos estão presentes na narrativa das obras, como em Bacurau e Eternos (que faz parte do universo de super heróis de Pantera Negra).

No subcapítulo **Leituras do Museu pela Sétima Arte** são discutidos alguns exemplos de filmes, pertencentes ao universo da cultura pop e atrelados ao conceito de representação, em que os museus foram expostos, discutidos e repensados (e reimaginados). O conceito de representação é exemplificado pelo historiador cultural Roger Chartier (1991), como a apresentação de uma presença e de uma ausência. A Museóloga Waldisa Rússio Camargo Guarnieri (1981) é introduzida com suas ideias de fato museal e musealização, que aqui são interligados com uma ideia de fluência presente em filmes populares, ou seja, há uma atribuição de valores a nova película, uma nova representação de museu, em uma nova realidade. A musealização e a representação trabalham juntas para que haja uma aproximação do público com os objetos, ou, neste caso: filmes. Por fim deste subcapítulo é introduzido o autor Eduardo Britto (2014), e seus exemplos de museus vistos pela ótica do cinema em três tipologias formadas por: Lugar Obscuro, Lugar da Desordem e Lugar Especular.

Já o capítulo **Pantera Negra, Bacurau e seus Lugares Museológicos** direciona os holofotes para aspectos teórico-metodológicos da Nova Museologia, que nos introduzem a outros lugares, sendo eles o Lugar Colonial e Lugar Decolonial, lugares esses que existem e resistem dentro e fora de espaços culturais, não se limitando às reflexões de acadêmicos, cineastas ou Museólogos - que aparecem desde os gabinetes de curiosidades ao museu contemporâneo. O Lugar Colonial mostra-se atrelado à representação de museu em Pantera Negra, e o Lugar Decolonial à representação de museu em Bacurau. Antes de chegar ao ponto da análise fílmica das obras, é introduzido um panorama das discussões, críticas e envolvimento das obras dentro do ciberespaço, como em artigos *online*, vídeos no *YouTube*, memes nas redes sociais e opiniões dos usuários e espectadores - isto para ampliar a compreensão da dimensão popular dos trabalhos estudados nesta investigação.

Na seção seguinte denominada ***“It was taken by British soldiers in Benin, but it’s from Wakanda. And it’s made out of Vibranium”*** começa a análise fílmica propriamente dita das cenas em que os espaços museológicos aparecem em cena. A seção inicia-se com uma apresentação da obra, entre sua sinopse, prêmios e conceitos. Dito isto, são introduzidas as questões coloniais da cena, ligada a uma colonialidade do poder trazida pela pesquisadora

Luciana Ballestrin (2013) e a colonialidade do conhecimento apresentada por Ivan Muñoz-Reed (2019). Durante a análise da cena, é entendido que o museu retratado por Pantera Negra é uma representação de museu enciclopédico, que utiliza a estética expográfica do cubo-branco.

Já na parte **“Vieram visitar o museu?”** - o foco é o filme Bacurau (BRA, 2019) e inicia-se, também, com uma apresentação do filme, sua sinopse, prêmios e conceitos envolvidos no enredo. Após é introduzido ao leitor as questões decolônias da obra e da cidade fictícia, apoiado nos teóricos Walter Mignolo (2017) e Rosângela Medeiros (2020). Durante a análise da cena, o museu em Bacurau, é representado como um espaço decolonial que pode ser atrelado à Nova Museologia, afinal, o patrimônio da cidade mobiliza (e protege) a comunidade.

No subcapítulo **CENA PÓS-CRÉDITOS: A Estética Cultural do Afrofuturismo**, é desenvolvido o conceito da estética cultural do Afrofuturismo no campo cinematográfico contemporâneo, por meio das proposições de Nátaly Neri (2018) e Mark Dery (1994). O conteúdo do subcapítulo também aborda os motivos que fazem Pantera Negra e Bacurau serem parte deste movimento.

Por fim, o trabalho finaliza suas reflexões tensionando e relativizando algumas questões no âmbito das discussões contemporâneas que atravessam o cinema e os museus. Entre elas as discussões atuais de repatriação de acervos que estão, em sua maioria, em guarda de museus europeus; e por outro lado, a resistência de pequenos museus regionais que recolhem, abrigam, preservam e comunicam seus acervos e narrativas.

Este trabalho contempla um ponto de vista sobre as representações presentes em Pantera Negra e Bacurau, entre tantas outras possíveis. E claro, muitas questões não foram respondidas e muitas outras foram criadas durante este processo de escrita, como: como um Museólogo deve lidar com um acervo colonial, quais os seus mecanismos para realizar um projeto educativo e pesquisa em torno de uma questão tão polêmica? Ou, como a Museologia Participativa pode influenciar numa gestão de Lugar Colonial e Lugar Decolonial? E, por fazerem parte de universos tão carregados de simbologias, representatividade e poder, qual é a leitura de uma pessoa negra sobre as relações destas representações de museus pelo olhar museológico? E também, quais outros filmes poderiam a ser estudados por esse viés?

Aperte seu cinto e pegue sua pipoca, vamos viajar de Wakanda à Bacurau - A sessão já vai começar.

2 O MUSEU É POP

Transitoriedade e contaminação, é assim que os organizadores do livro “Cultura Pop”, Simone Sá, Rodrigo Carreiro e Rogério Ferraraz (2015), sublinham como aspectos fundamentais do que rege a indústria pop. Para iniciar essa reflexão é necessário desbravar o significado de pop e qual o peso dessa abreviação ao redor do mundo, e principalmente no Brasil, como explica o pesquisador, professor e autor de livros sobre a música pop, Thiago Soares (2015):

Reconhecemos que o termo “pop” já é, em si, bastante problemático. Primeiro, em função de seu caráter transnacional. Oriundo de língua inglesa como abreviação do “popular”, a denominação “pop” assume uma característica bastante específica em sua língua de origem. Como abreviação de “popular” (“pop”), a palavra circunscreve de maneira um tanto quanto clara, as expressões aos quais de alguma forma, nomeia: são produtos populares, no sentido de orientados para o que podemos chamar vagamente de massa, “grande público”, e que são produzidos dentro de premissas das indústrias da cultura (televisão, cinema, música, etc.). Seria o que, no Brasil, costuma-se chamar de “popular midiático” ou “popular massivo”. A título de exemplo, estamos falando de telenovelas, filmes produzidos dentro dos padrões de estúdio, artistas musicais ligados a um ideário de indústria da música entre outros. (SOARES, 2015, p. 19)

Podemos perceber que a música e o cinema são uns dos principais meios de comunicação que encontramos na cultura pop. Esses produtos midiáticos exercem uma profunda atuação no modo como as pessoas experimentam o mundo ao seu redor, tendo múltiplas implicações estéticas, sublinhadas por questões de gosto e valor; ao mesmo tempo, em que ela também afeta e é afetada por relações de trabalho e poder (CARREIRO, 2015).

Além disso, segundo Soares (2013) a cultura pop apresenta noções como inovação, criatividade e reapropriação, sendo também marcada pelas transformações do popular a partir das tensões e encontros contemporâneos característicos das modernidades associadas à cultura midiática. Nessa perspectiva, o termo pop tornou-se elástico e amplo.

Mas como uma música ou um filme entra neste sistema elástico e amplo? O Jornalista inglês, Derek Thompson, traz questionamentos, em *Hit Makers* (2018), sobre como lançar um novo fenômeno e como eles funcionam. O que chama mais a atenção é saber como ouvir bilhões de ideias e assumir um padrão para formar algo que uma grande quantidade de pessoas gostem e se identifiquem, e então, ele traz a chamada “fluência”:

A atração da fluência é óbvia. Porém, existe uma verdade mais silenciosa; as pessoas precisam de um pouco de seu oposto. Elas querem ser desafiadas, chocadas, e escandalizadas, forçadas a pensar...só um pouco. Elas gostam do que Kant

chamava de interação livre, não apenas um monólogo de fluência, mas sim um diálogo entre “entendi”, “não entendi”, e “eu quero saber mais”. As pessoas são complicadas: curiosas e conservadoras, sedentas por coisas novas e propensas às coisas familiares. A familiaridade não é o fim. É apenas o começo. (THOMPSON, 2018, p.57)

É como se a receita fosse uma história conhecida com uma informação nunca ouvida; uma música de um artista novo inspirada no seu cantor favorito, isso é a fluência: aprender sobre algo novo que te representa, de alguma forma.

A influência da cultura pop pode ser estudada em diversos campos, como na música através dos *hits* das rádios, na moda por meio do seu consumo, e, como se trata de um tema amplo, também abre margem para reflexões sobre as representações de instituições culturais, como, por exemplo, os museus, no cinema. E vale evidenciar que a cultura pop integra necessariamente algo que tem ou teve grande identificação popular, e permaneceu na memória tornando-se referência comum. Parte da relevância da problemática escolhida para esta pesquisa encontra-se ligada a uma das principais ações do cinema, que é a capacidade de fazer o espectador refletir. E se, “nos interessa é porque, de alguma forma, nos habita” (SOARES, 2013, p.41).

O que apresenta mais os aspectos de transitoriedade e contaminação do que o mundo cinematográfico? Visto como prática social, o cinema traz à tona diversas compreensões sobre o viver em sociedade. A partir de uma linguagem própria mostra os desejos, anseios e medos de grupos dentro deste meio. Cabe salientar que desde seu surgimento, no século XIX, busca contemplar outras perspectivas e demandas da sociedade:

O cinema, portanto, dando continuidade às tentativas humanas de apreensão do real, aparece como uma possibilidade de representação quase que integral da vida, principalmente devido à reprodução do movimento algo que a fotografia não possibilitava. Ele não pode ser visto apenas no contexto das grandes invenções técnicas do final do século XIX. (STEYER, 2001, p.28)

O cinema tem essa grande capacidade transitória, contrariando a afirmação dos pioneiros irmãos Lumière¹, que disseram ser essa uma invenção que duraria apenas alguns meses, porque surgiria algo mais interessante. Contudo, o que se verifica nessa trajetória de

¹ “Os franceses Auguste e Louis Lumière foram os inventores do Cinematógrafo, que tinha a capacidade de gravar, copiar e projetar imagens em um só aparelho. É do cinematógrafo ue se deu o nome de cinema aos ambientes de exibição de filmes. [...] Só foram vendidos 33 bilhetes nesta primeira exibição. Mas logo, o cinematógrafo tornou-se popular, e em cerca de uma ano grandes capitais ao redor do mundo já disponibilizavam de sessões cinematográficas. Porém os Irmãos Lumière achavam que o cinema não tinha futuro, além das investigações científicas que proporcionava”. (MAIO, 2012, p. 14-16). Disponível em: http://repositorio.furg.br/bitstream/handle/1/9535/10%20Pioneiros_do_Cinema_revisado_com_sugestoes-2.pdf?sequence=1. Acesso em 05 de agosto de 2022.

existência do cinema é que ele segue dinâmico e vivo, adaptando-se aos novos formatos de consumo. A transitoriedade do cinema na cultura pop mostra-se presente no constante fluxo de mudanças nos estilos de filmes, atores, roteiros, *remakes* de sucessos do passado, e por aí vai. Uma grande movimentação de mudanças que, em certas medidas de alcance, vão moldando e moldando-se perante a sociedade da época - tendo, o chamado aqui, de encontros e tensões contemporâneas. Já a sua contaminação dá-se pelos grandes números de bilheterias (vide filmes da Marvel e DC²), mas não apenas isso, a contaminação se consagra aqui também pela disseminação do boca-a-boca, por exemplo: quem passou ileso pelo “ei, já assistiu Bacurau?”, em 2019? Fato tão marcante que virou meme³ (Figura 1).

Figura 1 : Meme relacionado ao filme Bacurau



Fonte: *Twitter*, 2019.

São inúmeros os filmes pertencentes ao (também denominado) popular massivo, que vão de conceituadas e premiadas franquias como *Stars Wars* (1977-2019), *Jurassic Park*

² Desde que a DC Comics apresentou 'Superman' em 1997, houve um total de 77 filmes lançados no cinema da DC e da rival Marvel. Recebemos suas receitas (ajustadas aos preços dos ingressos para 2017) e comparamos o desempenho de bilheteria. Alerta de spoiler: há muito mais filmes da Marvel do que filmes da DC, e eles ganharam muito mais dinheiro. A Marvel produziu 48 filmes, que arrecadaram US \$ 11,8 bilhões na América do Norte. (Todos os números são ajustados.) A DC possui 29 filmes, totalizando pouco menos de US \$ 6,7 bilhões. Disponível em: <https://radiocartaxo.com/marvel-vs-dc-box-office#:~:text=A%20Marvel%20produziu%2048%20filmes,US%20%24%206%2C7%20bilh%C3%B5es> . Acesso em 19 de julho de 2022.

³ “Dentre as diversas facetas que compõe a cultura digital contemporânea, o meme é inconfundivelmente uma das mais irreverentes. O termo meme, palavra derivada do grego *mimema* e que significa “aquilo que é imitado”, foi apresentado em 1976. [...] O potencial viral dos memes reflete também o papel de destaque que a participação passa a ter na formação dos valores sociais, culturais e econômicos. A viralização passa a estar atrelada ao capital social, ou seja, a percepção das relações sociais como moeda de troca para adquirir poder material ou simbólico (BOURDIEU, 1988), transformando esse capital social também em capital memético”. (MENDES, 2021, p.15-16). Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/222550/001127184.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em 05 de agosto de 2022.

(1993-2022), De Volta para o Futuro (1985-1990), até filmes que de tanto passar na tv aberta⁴ ficaram gravados na nossa memória afetiva, como os clássicos: A Lagoa Azul (1980), Meninas Malvadas (2004), O auto da Compadecida (2000), entre outros.

Pelas palavras dos pesquisadores Marina Moraes e Lucas Nunes (2021, p. 41) “A expansão dos estúdios e salas de exibição nos EUA na década de 1930 foi o início da formação do que conhecemos hoje como indústria cinematográfica”. Os grandes nomes e bilheterias de fenômenos culturais são de origem estadunidense, realizados, muitas vezes, na chamada *City of Angels* (Los Angeles). As performances contidas no cinema *hollywoodiano* determinam culturas, tradições e costumes pelo enfoque norte-americano. No entanto, devemos reconhecer que mesmo a cultura pop, que está ao alcance da maioria das pessoas, está inserida em contextos sociais, assim como os filmes de super-heróis, através de estratégias que geram identificação e afetividades (MORAES; NUNES, 2021).

Essa estratégia de identificação e afetividade gerando altos lucros criam algumas controvérsias, como os filmes de super-heróis e seu imenso fluxo de materiais, em tão pouco tempo. Nos últimos anos (2021-2022) o *Studio Marvel* lançou em média nove produções por ano, contando com filmes e séries. O que é um número significativo para uma produção que envolve muitos efeitos visuais e pós-produções - e foi em julho⁵ de 2022, que veio a público informações sobre as condições de trabalho dos trabalhadores de companhias de efeitos visuais, que estão se recusando a trabalhar com a empresa devido ao estresse e prazos de curto tempo praticamente impossíveis de serem realizados.

Em 1996, Pierre Bourdieu, um dos mais importantes sociólogos da contemporaneidade, escreveu sobre as estruturas e regras de funcionamento do campo literário, mas que, de uma certa forma, encontra-se com o campo cinematográfico atual:

Assim, “[...] estamos com efeito num mundo econômico de pernas para o ar: o artista só pode triunfar no terreno simbólico perdendo no terreno econômico (pelo menos a curto prazo), e inversamente (pelo menos a longo prazo)” (BOURDIEU,

⁴ “A TV Aberta no Brasil se constitui num verdadeiro instrumento de integração nacional. Mesmo com tantas diferenças culturais, sociais e econômicas, conseguimos unir o país através dos serviços de informação e entretenimento prestados pela TV, transmitidos por sinais analógicos num país de dimensões continentais. (...) A televisão aberta no Brasil é um verdadeiro instrumento de coesão nacional. E a única rede de telecomunicações, gratuita para o consumidor, com cobertura nacional praticamente 24 horas ao dia. Segundo o IBGE, mais de 90% dos brasileiros da área urbana têm acesso à TV”. (ZUFFO, 2008, p.04). Disponível em: <https://www.lsi.usp.br/~mkzuffo/repositorio/politicaspUBLICAS/tvDigital/TVDigital.pdf> . Acesso em 05 de agosto de 2022.

⁵ O ex-técnico de efeitos especiais Dhruv Govil denunciou, em seu Twitter, as condições abusivas que as produções do Marvel Studios promovem para os trabalhadores da área. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/marvel-efeitos-condicoes-abusivas> . Acesso em 14 de julho de 2022.

1996, p.105). Porém, o que distancia o campo literário do campo cinematográfico é que a literatura, enquanto prática artística organizada, é anterior à burguesia, à racionalidade moderna e ao desenvolvimento do capitalismo. O cinema, por outro lado, se consolida de forma organizada em torno do espetáculo da produção e projeção das imagens em movimento a partir da racionalidade burguesa, mantendo-se, desde então, atrelada a ideia de mercadoria, subordinada ao campo econômico. Nesse sentido, a obra filmica é considerada uma mercadoria abstrata, mas que deve atender à lógica de um produto que deve ser vendido no mercado. Por isso, em sua concepção industrial, demanda um sistema de trabalho que envolve muitos profissionais especializados e, portanto, uma específica divisão do trabalho (BOURDIEU, 1994 apud ALMEIDA, 2016, p. 221).

Já em 2019 a polêmica se atrelava a questões de distribuição de salas de cinema:

Segundo alguns cineastas brasileiros, a superprodução da Disney teria sido favorecida principalmente pela ausência da cota de tela para este ano, que espera para ser assinada pelo governo Bolsonaro, e pelo enfraquecimento da Agência Nacional de Cinema (Ancine), que tinha regras sobre o setor que não estão mais em vigor. (PLASSE, 2019, doc. eletr.)

Não há como falar de cultura pop e ignorar o sistema em que ela está incluída. Após reconhecer esse conceito atrelado ao capitalismo e mercadoria *hollywoodiana*, vamos voltar a nossa atenção (pelo menos nesta pesquisa) para as outras propostas ligadas a este conjunto que vai além do consumo, tendo um grande impacto na sociedade e na construção de um senso comum, mas sem ignorar a sua dinâmica no mundo contemporâneo e a sua presença no sistema econômico predominante.

Mesmo com a oferta de outras tantas opções de entretenimento, no Brasil, o cinema segue sendo o mais popular, principalmente em Porto Alegre - como revela a pesquisa realizada em 2018 nas capitais mais populosas do Brasil (entre elas, Belém, Belo Horizonte, Brasília, Curitiba, Fortaleza, Manaus, Porto Alegre, Recife, Rio de Janeiro, Salvador, São Luís e São Paulo) pela Datafolha⁶ em parceria com a empresa de consultoria JLeiva Cultura & Esporte sobre o consumo de entretenimento pelos brasileiros. Foi constatado que o cinema é a primeira opção de diversão levantada pelos entrevistados e que a cidade de Porto Alegre é campeã com relação à frequência a cinemas - 70% da sua população opta por esse entretenimento como diversão.

Nesta mesma pesquisa, a instituição museu, dentro do *ranking*, é a sétima opção de entretenimento entre os brasileiros, tendo como principal a cidade de São Paulo (com 32%

⁶ Quando precisam pagar para ter acesso à atividades culturais, a opção dos brasileiros é assistir um filme no cinema. 64% dos entrevistados assistiram filmes na telona ao menos uma vez nos últimos 12 meses. Shows aparecem em segundo lugar na lista, com 46%. Disponível em: https://brasil61.com/n/pesquisa-revela-relacao-dos-brasileiros-com-atividades-culturais-pran181259_amp. Acesso em 14 de julho de 2022.

afirmando que visitaram algum museu no período de um ano). A considerada, baixa procura, se mostra ligada a falta de tempo e de interesse da população. Deste modo, é possível compreender que o espaço museu sofre com a falta das questões de transitoriedade e contaminação, para integrar o que se define como cultura pop.

No entanto, o museu - e sua experiência poética e política - , permanece em nosso imaginário; sendo por mídias sociais, filmes ou músicas. Para Ponce (2008), tal movimento empreendido pela imaginação suscita capacidades de ativamente re-centralizar, re-colecionar, re-territorializar, e permite recontar as nossas e outras histórias. O Museólogo Mário Chagas, como menciona a pesquisadora Myrian Santos: "O museu, nas mãos do poeta, transformando-se em palco da vida" (2010, p. 102), propõe o conceito de imaginação museal, definindo-o como "a capacidade singular e efetiva de determinados sujeitos articularem no espaço (tridimensional) a narrativa poética das coisas" (CHAGAS, 2009, p.58). Logo, este conceito de espaço, assim como a cultura pop, pode se transformar em dinâmico e amplo, assumindo outras aparências, partindo das discussões dos ambientes museológicos para as telas. Cabe salientar que "[...] essa capacidade imaginativa não implica a eliminação da dimensão política dos museus, mas, ao contrário, pode servir para iluminá-la" (CHAGAS, 2009, p. 58).

A referida imaginação pode ser traduzida nas narrativas, nos discursos e nas tomadas de ações de intelectuais que se encontravam em posição onde pudessem ter um lugar de fala privilegiado e nesse sentido, o museu se configura como um destes espaços (QUADRADO, 2022). Museu este presente na cultura pop, seja representado em filmes campeões em bilheterias, ou sediando um evento de moda e arte aguardado o ano inteiro (*Met Gala*⁷), e até em videocliques emblemáticos e ilustrativos, como no caso do duo norte-americano *The Carters*. Neste exemplo, a dupla composta por Beyoncé e Jay-z lançaram em 2018, o

⁷ "Idealizado por Eleanor Lambert em 1948, no qual acontece em Nova York (EUA), no *Metropolitan Museum of Art*. O baile de gala tem como objetivo levantar fundos para o departamento de moda de dentro do Metropolitan, e também a abertura da exposição anual do *Costume Institute*. O tema do baile segue o mesmo da exposição, nos últimos anos foram: *Manus x Machina: Fashion In An Age Of Technology* (2016), *Rei Kawakubo/Comme des Garçons: Art of the In-Between* (2017), *Heavenly Bodies: Fashion and the Catholic Imagination* (2018), e *Camp: Notes on Fashion* (2019)". (WEBER, 2022, doc.eletr). Disponível em: <https://stealthelook.com.br/historia-da-moda-met-gala/>. Acesso em 21 de setembro de 2022.

videoclipe da música *Apesh*t*⁸ (atualmente com mais de 266 milhões de visualizações no *Youtube*). As filmagens foram realizadas no Museu do Louvre (Paris/França).

A historiadora da arte, Heidi Herrera, fez uma *thread*⁹ em sua conta no *Twitter* apontando os aspectos principais que o videoclipe traz para um pensamento crítico sobre as instituições museológicas e sobre a história da arte, e ainda uma leitura das imagens expostas durante os 06:05 minutos do vídeo. Herrera (2018) escreve que o clipe situa o casal e um grupo de dançarinos negros por entre as obras famosas do museu francês, incluindo “A Coroação de Napoleão” (Jacques-Louis David), “Vênus de Milo” (atribuída a Alexandre de Antioquia) e “Monalisa” (Leonardo da Vinci) (Figura 2). Essencialmente, *Apesh*t* não é apenas uma celebração brilhante do sucesso de Beyoncé e Jay-Z, mas um reconhecimento consciente de seu sucesso diante da opressão histórica/atual, bem como uma expressão de gratidão aos seus antecessores, que são frequentemente esquecidos.

Figura 2 - Cena do videoclipe da dupla The Carters.



Fonte: *YouTube*, 2022.

⁸ *Apeshit* é uma gíria americana com conotação racista e possui o sentido de “furioso, louco e/ou selvagem”. No contexto do século XIX, a “raça” foi termo utilizado pela ciência para assim compor espécies de postulados que, por meio deles, buscavam legitimar o racismo. Classificavam o formato da cabeça, do cérebro, estudavam corpos negros com o intuito de colocá-los como os selvagens no laboratório, o máximo oposto do homem branco europeu. Disponível em: <https://artrianon.com/2018/06/28/obra-de-arte-da-semana-as-obras-do-louvre-no-clipe-de-beyonce-e-jay-z/>. Acesso em 16 de julho de 2022.

⁹ Link do fio no *Twitter*: <https://twitter.com/itsmeheidi/status/1008216542440509440?s=20&t=hoMSkCXhGKoXP7CcIIYtw>. Acesso em 16 de julho de 2022.

É significativo ressaltar que o Museu do Louvre bateu recorde de visitas, em 2018, com um aumento de 25% após o lançamento do vídeo do duo. O diretor da instituição na época, Jean-Luc Martinez, afirmou: “Pela primeira vez em sua história, e acho que pela primeira vez na história dos museus, mais de dez milhões de visitantes compareceram ao Louvre em 2018”¹⁰. Além disso, o Louvre, “pegando carona” na popularidade do clipe, montou uma *tour* especial que visita as obras (total de 17) presentes em *Apesh*t*. A *tour* “*JAY-Z and Beyonce at the Louvre*” pode ser acompanhada com visita mediada dentro do antigo palácio, ou *online*¹¹. O casal de artistas fizeram isso¹², entraram no Louvre, e além de aumentarem o fluxo de jovens dentro do espaço e a chegada de um público novo - fizeram críticas institucionais e lembraram ao museu mais visitado do mundo que até mesmo ele precisa se aliar a cultura pop e sua fluência.

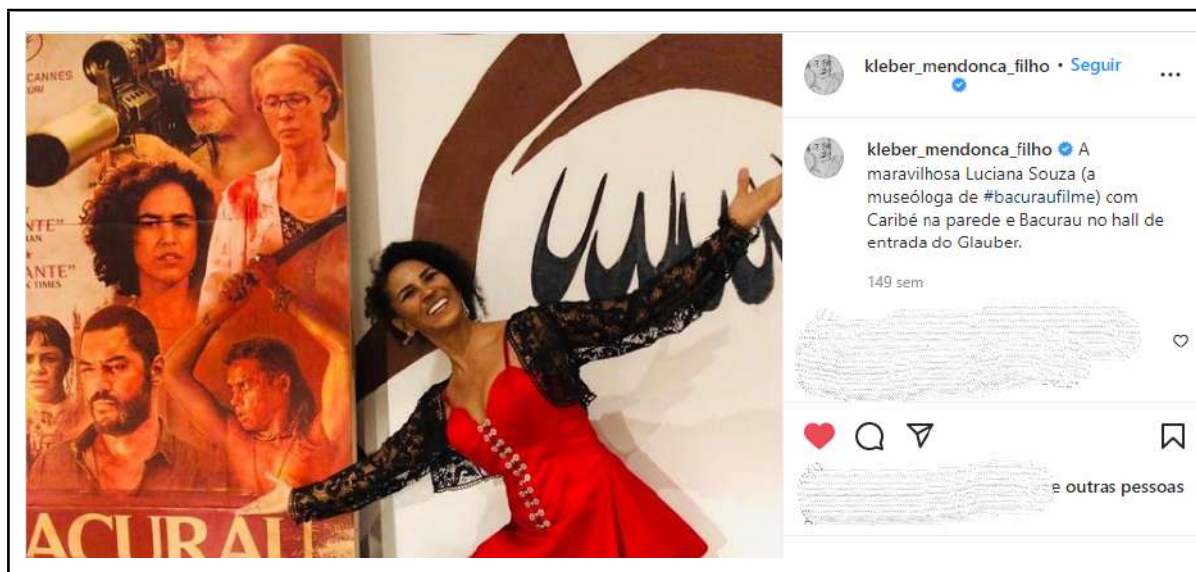
Não apenas a representação do museu pode ser considerada pop, mas a profissão do Museólogo também, pois a mesma é refletida nos dois casos que serão analisados neste trabalho. Em Bacurau, mesmo a personagem não sendo identificada como uma Museóloga, durante o longa, o diretor Kleber Mendonça Filho, confirmou em seu perfil no Instagram (Figura 3) a profissão de Isa (interpretada pela atriz Luciana Souza), a mulher que cuida do Museu Histórico de Bacurau, com a mensagem: “A maravilhosa Luciana Souza (a Museóloga de #bacuraufilme) com Caribé na parede e Bacurau no hall de entrada do Glauber”.

¹⁰ Com 10,2 milhões de visitantes, o Louvre registrou um aumento de 25% em relação a 2017 (8,1 milhões) e bateu seu próprio recorde de público (9,7 milhões em 2012). Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/01/03/louvre-bate-recorde-de-mais-de-10-milhoes-de-visitantes-em-2018.ghtml> . Acesso em 19 de julho de 2022.

¹¹ *Link* do site para visita virtual: <https://www.louvre.fr/en/explore/visitor-trails/beyonce-and-jay-z-s-louvre-highlights> . Acesso em 19 de julho de 2022.

¹² Referência ao verso “*I can't believe we made it*”, de *Apesh*t*.

Figura 3 - Print da postagem de Kleber Mendonça Filho



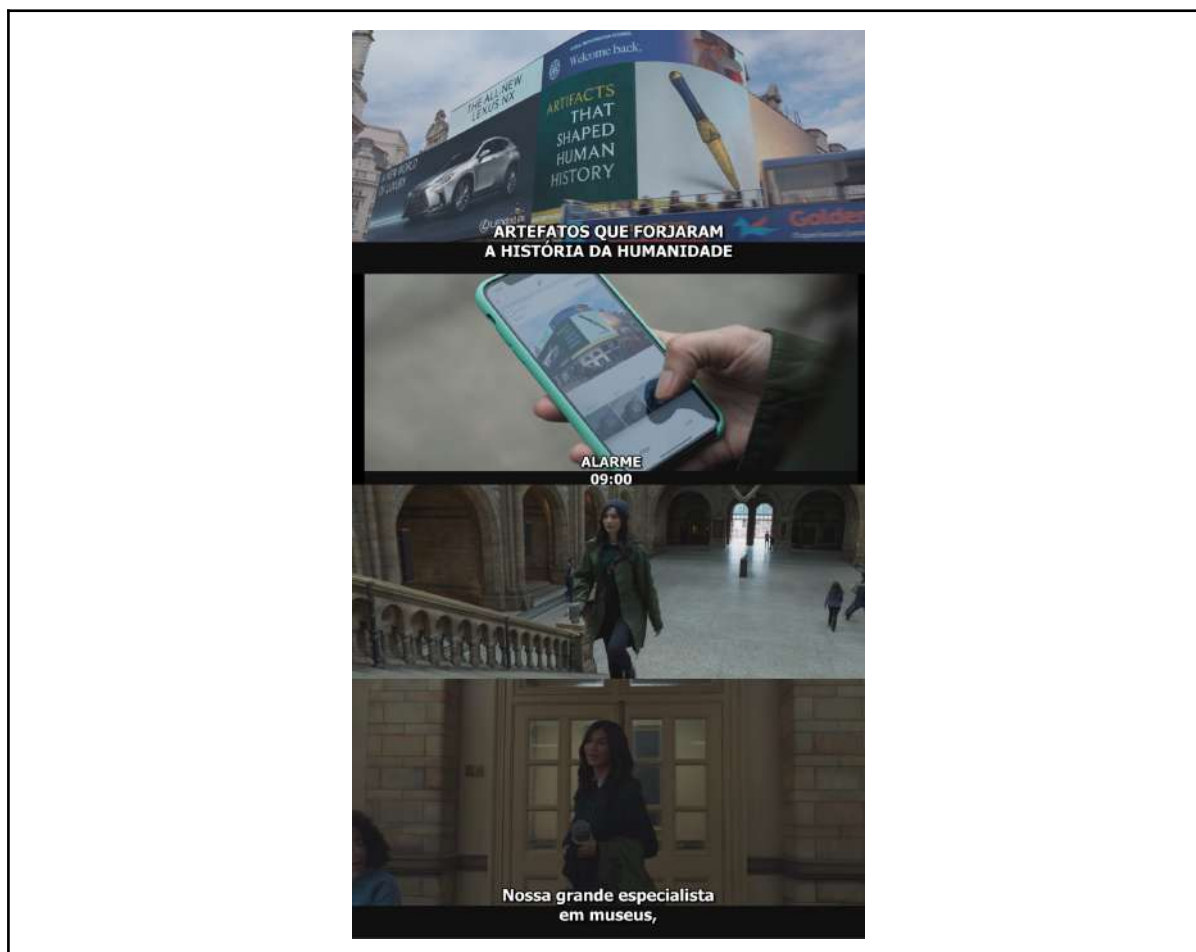
Fonte: Instagram, 2019.

Já em Pantera Negra não há um personagem denominado Museólogo (ou *museum scientist*), mas no universo cinematográfico em que ele faz parte (MCU¹³), ele existe. É introduzido no longa Eternos¹⁴, de 2021, a heroína denominada Sersi (interpretada pela atriz Gemma Chan), que dentro da mitologia do filme, é um ser com poderes de força sobre-humana (ou superforça), telepatia, telecinesia e pode manifestar energia cósmica. O foco principal de Eternos é na protagonista Sersi, que vive como Museóloga (Figura 4) em Londres.

¹³ “Aos poucos, as produções da Marvel Studios fizeram o grande público compreender e se acostumar com a noção de um universo compartilhado, bastando o logotipo do estúdio estar presente no cartaz do próximo lançamento para que milhões de pessoas lotem as salas de cinema para acompanhar mais uma parte da trama grandiosa do UCM. Por mais obscuro e desconhecido que seja o novo título em cartaz, como os Guardiões da Galáxia ou o Homem Formiga, a integração ao universo compartilhado faz as pessoas esperarem pelo encontro dos novos personagens com Capitão América e companhia mais cedo ou mais tarde”. (FERREIRA, 2019, p. 22). Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/40029?locale=es>. Acesso em 16 de julho de 2022.

¹⁴ ETERNOS da Marvel Studios acompanham um grupo de heróis de alienígenas que protegem a Terra desde o início da humanidade. Quando criaturas monstruosas chamadas de Deviantes, que pensavam há muito ter sumido da história, retornam misteriosamente, os Eternos são forçados a se reunir para defender, novamente, a humanidade. Disponível em: <https://disney.com.br/filmes/eternos>. Acesso em 16 de julho de 2022.

Figura 4 - Cena do filme Eternos



Fonte: Marvel, 2022.

As múltiplas facetas dos museus (e seus imaginários) e da profissão do Museólogo reproduzidos cinematograficamente nas salas de cinema se perpetuam por muito mais do que a duração do longa, e podem influenciar, inspirar, educar e gerar contestações. É possível afirmar que os filmes, assim como os museus, são conectores de espaço e tempo. Neste sentido, ambas “ofertas de entretenimento”¹⁵ são suportes de memória e lugares contaminados de vida e poética (CHAGAS, 2019).

Então, sugiro que coloque sua pipoca para estourar e escolha uma trilha sonora pop digna de *Hollywood* para tocar, e me acompanhe nas próximas cenas deste *crossover*¹⁶ cheio de questionamentos e surpresas, ou melhor: fluências.

¹⁵ Referência a pesquisa da Datafolha de 2018, e ao conceito de mercadoria que engloba a cultura pop contemporânea.

¹⁶ O crossover é a **união de dois universos em uma mesma obra**. E se no passado eles eram muito frequentes em quadrinhos e desenhos animados, atualmente os filmes também adotaram essa estratégia. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/224596-filmes-7-crossovers-marcam-cinema.htm#:~:text=O%20crossover%20%C3%A9%20a%20uni%C3%A3o,n%C3%A3o%20seja%20mais%20algo%20raro>. Acesso em 18 de julho de 2022.

2.1 Leituras do Museu pela Sétima Arte

*Torn Curtain*¹⁷ (EUA, 1966), *Museum Hours*¹⁸ (EUA, 2012), e *Russkiy Kovcheg*¹⁹ (RU, 2002), são exemplos de filmes que trazem o museu para a grande tela, e os utilizam em suas narrativas. Mas, devido as suas temáticas e papéis sociais, são mais considerados “*Cults*” do que “*Pops*”, sendo a definição atrelada a longas que não são populares entre o público em geral ou nas bilheterias, pelo menos não inicialmente, mas com uma base de fãs completamente dedicada e especializada. Por vezes essas obras podem estar ligadas a um nicho específico, fugindo do que seria “Popular”, conseqüentemente, mesmo tratando-se de ótimos exemplos de longas que representam os espaços museológicos, eles não serão abordados neste *director's cut*.²⁰

Para acontecer uma identificação popular no campo cinematográfico é necessário que a película traga a ideia de representação, seja ela ligada a grupos sociais, raciais, de gênero ou até de instituições, são esses os fatores atuais significativos para enquadrar-se na categoria *Pop*. O jornalista porto-alegrense especialista em cinema, Fabio Augusto Steyer (2001), menciona que um dos grandes fatores de impacto do cinema são as tentativas humanas de apreensão do real, como uma possibilidade de representação quase que integral da vida. O papel dos filmes, como já foi mencionado, está ligado à sociedade e seus sistemas, e mostram-se interdependentes do cinema para sua continuidade e vice-versa. Dado isto, é

¹⁷ A história é um thriller de espionagem sobre um professor (Paul Newman) e sua assistente/noiva (Julie Andrews), a três meses de se casarem, que estão em uma conferência científica na Escandinávia quando, para espanto da noiva, o professor decide ir para Berlim Oriental. O filme apresenta cenários memoráveis e tipicamente *hitchcockianos*: o assassinato na fazenda do interior, Paul Newman sendo seguido em um museu, o casal fugindo da universidade, a maneira como eles manobram a Stasi e conseguem escapar do balé quando todas as entradas é bloqueado pela polícia, etc. Disponível em: <https://notesonfilm1.com/2017/06/04/on-the-delights-of-minor-hitchcock-1-torn-curtain/> . Acesso em 05 de agosto de 2022.

¹⁸ Quando um guarda do museu de Viena faz amizade com um visitante enigmático, o grande Museu de Arte Kunsthistorisches torna-se uma encruzilhada misteriosa que desperta as explorações das vidas daquele lugar, a cidade e as formas pelas quais as obras de arte refletem e moldam o mundo. Disponível em: <https://mubi.com/pt/films/museum-hours> . Acesso em 05 de agosto de 2022.

¹⁹ `A Rússia é como um teatro`, diz alguém em certo momento de *Arca Russa*, uma surpreendente produção dirigida por Aleksandr Sokurov – e esta afirmação certamente encontra reflexo no próprio filme. Rodado inteiramente em um único plano-sequência, *Arca Russa* leva o espectador a um fascinante passeio através de 35 salas do Museu Hermitage, em São Petersburgo, recriando, através de elaboradas encenações, diversos momentos da história russa entre os séculos XVII e XX. Disponível em: <https://www.cinemaemcena.com.br/Critica/Filme/6739/arca-russa> . Acesso em 05 de agosto de 2022.

²⁰ O corte de um diretor é uma versão especialmente editada de um filme, e menos frequentemente séries de TV, vídeos de música, comerciais, quadrinhos ou videogames, que supostamente representam a própria edição aprovada pelo diretor. "Corte" refere-se explicitamente ao processo de edição de filme: o corte do diretor é precedido pelo corte do editor grosso e seguido pelo corte final destinado ao lançamento do filme público. Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dic-en/directors-cut> . Acesso em 24 de julho de 2022.

importante analisar as visões de determinados filmes sobre as instituições museológicas, nacionais e internacionais –mesmo que fictícios.

A ficção, para o autor, é um instrumento eficaz, e o museu é um instrumento de conhecimento. A ficção não se opõe ao conhecimento, mas pelo contrário: a ficção vai ao encontro direto do conhecimento. Eles não se opõem, mas se completam, são um só e é isso que torna o museu um espaço de ficção. (SANTOS, 2020, p.18)

Se completam tanto, que até mesmo o surgimento do termo “museu” reflete uma relação de ficção, mitologia e poder, como apresentado por Tolentino (2022): “Relata-se que o vocábulo museu vem da palavra *mouseion*, que era o templo das musas, na Grécia antiga”. As nove musas (Calíope, Clio, Érato, Euterpe, Melpômene, Polímnia, Terpsícore, Talia, Urânia), protetoras das Artes e da História, eram filhas de Zeus, deus supremo e todo poderoso, e de Mnemosine, deusa da memória ou das reminiscências. Portanto, *Mouseion* era o templo ou herdeiro da memória e do poder.

As noções ligadas a utopias são frequentemente presentes na ideia do museu e Museologia, seja pelos exemplos mencionados ou pela definição de utopia da Museóloga, professora e pesquisadora Waldisa Rússio Camargo Guarnieri, que refere-se ao processo do museu ser o "deflagrador das utopias" (1997, p.26), este lugar obscuro, da desordem e especular (BRITO, 2014).

Outro conceito importante e fundamental para esta pesquisa, apresentado por Guarnieri, é o de Fato Museal. Sendo ele “o objeto de estudo da Museologia em textos que apresentam reflexões sobre a relação dos visitantes nos museus e territórios culturais musealizados” (SARRAF, 2020, p.35). O fato museal pode estar relacionado com os conceitos de representação e fluência, como pode ser interpretado na escrita de Guarnieri:

O fato museológico é a relação profunda entre o homem – sujeito conhecedor –, e o objeto, parte da realidade sobre a qual o homem igualmente atua e pode agir. Essa relação comporta vários níveis de consciência, e o homem pode apreender o objeto por intermédio de seus sentidos: visão, audição, tato etc. Essa relação supõe, em primeiro lugar e etimologicamente falando, que o homem “admira o objeto”. (GUARNIERI, 1981 apud BRUNO, 2010, p. 123)

Nesse sentido, a definição, inclusive, remete ao conceito de musealização, ou seja, há uma atribuição de valores a objetos, os quais são coletados e posteriormente inseridos em uma nova realidade. Objetos conhecidos, mas em uma nova realidade e com um novo enredo, logo, “ideias e produtos fluentes são processados mais rapidamente e fazem com que nos sintamos melhor, não apenas em relação a ideias e produtos com os quais nos deparamos, mas também em relação a nós mesmos” (THOMPSON, 2018, p.57). A musealização e a

representação trabalham, de um certo modo, juntas para que haja uma aproximação do público com os objetos, ou, neste caso: filmes.

A fim de contextualizar a representação, é importante mencionar que sua definição é diferente de representatividade. Este conceito está muito mais ligado às questões políticas, como abordam as idealizadoras do projeto Criando Crianças Pretas (2021) Deh Bastos e Paula Batista: “Representatividade é muito mais, é estar nos espaços de decisão, ter o poder de mudar e de fazer com que outras pessoas como você também tenham poder de decisão²¹”. Porém, não é uma teoria unânime, visto que em muitos trabalhos as duas palavras aparecem como sinônimo, sendo a definição do conceito objeto de pesquisa recorrente na academia.

O conceito de representação pode ter um sentido ambíguo, no momento em que a ela faz ver a ausência. Como aponta o historiador cultural Roger Chartier:

As acepções correspondentes à palavra "representação" atestam duas famílias de sentido aparentemente contraditórias: por um lado, a representação faz ver uma ausência, o que supõe uma distinção clara entre o que representa e o que é representado; de outro, é a apresentação de uma presença, a apresentação pública de uma coisa ou de uma pessoa. (CHARTIER, 1991, p. 184)

A definição se mostra complexa devido ao conceito de representação apresentar múltiplos enfoques, dualidades e contradições. Desta maneira, nesta pesquisa será utilizada a teoria de Chartier, visto que abrange as representações de espaços, além de um retrato social. Logo, “as representações não são simples imagens, verídicas ou enganosas, do mundo social. Elas tem uma energia própria que persuade seus leitores e seus espectadores que o real corresponde efetivamente ao que elas dizem e mostram”. (CHARTIER, 2011, p.27)

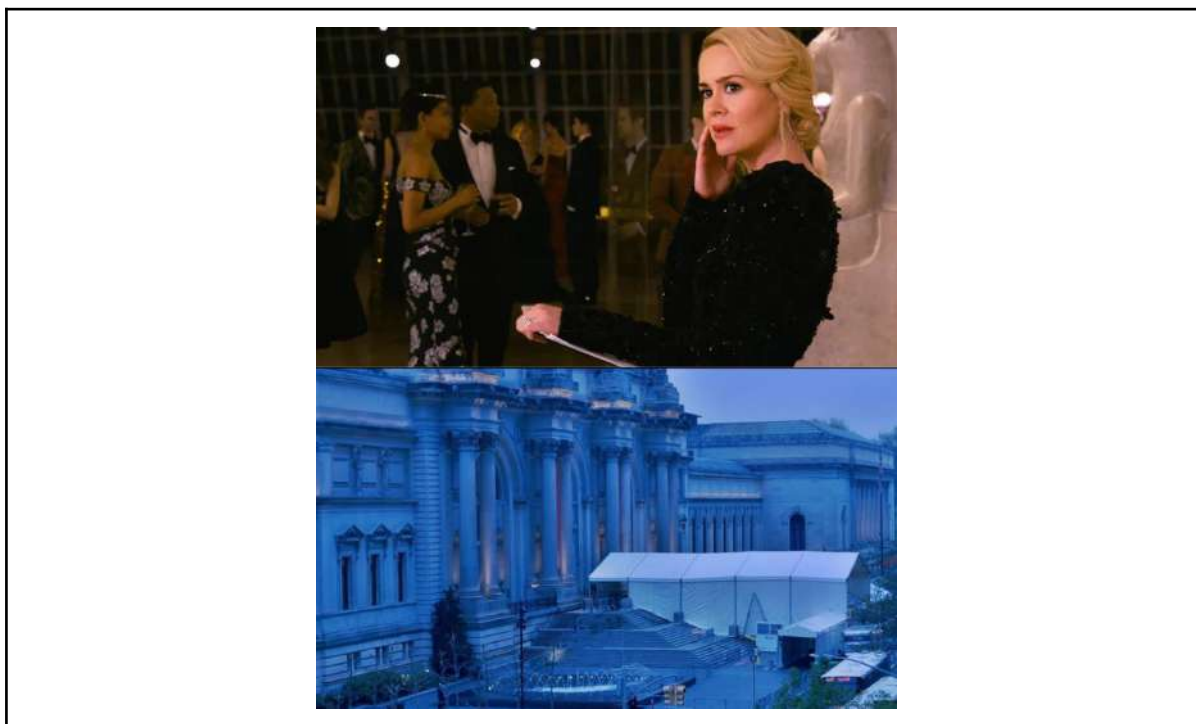
Chartier (1991) além de apresentar a dualidade deste conceito, ainda traz o termo apropriações, que se refere aos modos como um texto, um pensamento, ou uma imagem (ou talvez até um filme, neste contexto) pode se transformar e ser lembrada em outros momentos ou outras realidades distintas das que foram produzidas. Gerando outras interpretações e apropriações daquela representação.

A reprodução dos museus nos filmes da cultura pop, encontra-se presente em alguns casos, que aqui, tomo a liberdade de inspiração na publicação “O lugar obscuro: a representação dos museus no cinema e o caso de *Museum Hours*”, de Eduardo Brito (2014), e irei introduzir exemplos desses museus vistos pela ótica do cinema em três tipologias formadas por Brito - com uma livre interpretação minha -, são elas : Lugar obscuro, Lugar da desordem e Lugar especular.

²¹ Disponível em: <https://bityli.com/HojdJkp>. Acesso em 21 de setembro de 2022.

Lugar Obscuro: Um lugar também de mistério e de luxo, onde um crime organizado pode acontecer. Este é o *Oito Mulheres e um Segredo* (EUA, 2018)²² (Figura 5) - a trama do filme gira em torno de um roubo durante o *MET Gala*, em Nova York (EUA).

Figura 5 - Cena do filme *Oito Mulheres e um Segredo*



Fonte: APPLE TV, 2022.

As filmagens do longa foram realizadas, de fato, no *Metropolitan Museum of Art*, a permissão para filmar no museu -supostamente- custou à equipe do longa uma doação de 1 milhão de dólares, além de outras despesas²³. Nesta leitura, o museu está bastante ligado ao evento do MET, apresentando um lugar repleto de arte moderna (é possível identificar nas filmagens obras de Paul Cézanne²⁴, John Singer Sargent²⁵ e Emanuel Leutze²⁶), moda e com inúmeras celebridades.

²² *Oito Mulheres e um Segredo*, lançado em 2018, é sem dúvidas um dos filmes mais fashionistas dos últimos tempos. O elenco, com atrizes do calibre de Sandra Bullock e Anne Hathaway, conta também com estrelas amadas pelo universo da moda como Rihanna e Cate Blanchett. Parte da franquia cinematográfica que foi inaugurada com *Onze Homens e um Segredo*, de 2001, esta versão feminina também trata de um crime espetacular. Durante o Met Gala, evento concorridíssimo no Metropolitan Museum of Art, em Nova York, as ladras planejam roubar um colar Cartier, com valor estimado em 150 milhões de dólares. Disponível em: <https://elle.com.br/cultura/curiosidades-oito-mulheres-e-um-segredo>. Acesso em 21 de julho de 2022.

²³ *This Is How Much It Cost To Film The Met Gala Scene In 'Ocean's Eight'*. Disponível em:

<https://www.elle.com.au/culture/oceans-eight-met-gala-scene-cost-8101>. Acesso em 21 de julho de 2022.

²⁴ Disponível em: https://www.metmuseum.org/toah/hd/pcez/hd_pcez.htm. Acesso em 21 de julho de 2022.

²⁵ Disponível em: https://www.metmuseum.org/toah/hd/sarg/hd_sarg.htm. Acesso em 21 de julho de 2022.

²⁶ Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/11417>. Acesso em 21 de julho de 2022.

Lugar da Desordem: Um lugar também de descobertas, onde um grupo de adolescentes fugindo da aula, decide visitar um museu em um momento de refúgio e melancolia. Este é *Curtindo a Vida Adoidado* (EUA, 1986) (Figura 6) - a trama do filme gira em torno de Ferris Bueller, que escolhe sair da rotina e engana seus pais fingindo estar doente para poder matar aula. Ele convence sua namorada, Sloane, e seu melhor amigo, Cameron, a se juntar a ele no passeio até Chicago.

Figura 6 - Cena do Filme Curtindo a Vida Adoidado



Fonte: GLOBOPLAY, 2022.

As filmagens da cena em questão foram realizadas, no *Chicago Art Institute*, como menciona o diretor John Hughes's (1986): “A cena foi filmada no *Chicago Art Institute*, um museu que foi um lugar de “refúgio” quando eu estava no ensino médio”.²⁷ Nesta leitura, o museu é ilustrado como lugar de arte moderna e contemporânea, contemplativo e silencioso, ao mesmo tempo que introduz uma turma de crianças circulando pelo espaço. A desordem aqui caracteriza-se pela identidade que o filme carrega. A ida do trio ao museu é repleta de simbologias, o conjunto de trilha sonora (o instrumental de “*Please, Please, Please Let Me Get What I Want*” dos The Smiths), e obras de arte (como *Nighthawks* de Edward Hopper)²⁸, remetem a solidão, paixão e crescimento dos personagens.

²⁷ *Scene Analysis: The Museum Scene from "Ferris Bueller's Day Off"*. Disponível em: <http://www.cinemablography.org/blog/scene-analysis-the-museum-scene-from-ferris-buellers-day-off#:~:text=In%20the%20commentary%2C%20Hughes%20stated,himself%20was%20in%20high%20school.> . Acesso em 21 de julho de 2022.

²⁸ Disponível em: <https://pinnacle.polarislibrary.com/polaris/search/title.aspx?ctx=3.1033.0.0.1&pos=1&cn=158158> . Acesso em 21 de julho de 2022.

Lugar Especular: Um lugar também de investigação, onde a famosa pintura da Mona Lisa, de Leonardo da Vinci, é a peça central da trama. Este é *O Código Da Vinci* (EUA, 2006) (Figura 7) - o enredo²⁹ do filme acompanha um professor de Harvard e uma criptóloga, que tentam desvendar uma conspiração, a qual aponta que a Igreja teria sido fundada sobre o segredo de que Jesus Cristo teria se casado com Maria Madalena e tido filhos e seus descendentes, viveriam até hoje na França.

Figura 7 - Cena do filme O Código Da Vinci



Fonte: PARAMOUNT, 2022.

O Museu do Louvre, abriu as portas para as filmagens do longa - com algumas ressalvas, como gravar apenas nas terças-feiras, pois, na época das filmagens, era o dia que o museu não abria para visitantes. No caso da dupla *The Carters*, o museu realizou uma *tour* especialmente com as obras que estavam presentes no videoclipe, no caso de *O Código Da Vinci*, algumas agências de turismo organizaram pacotes de viagem que focavam no percurso do filme. Até mesmo os parisienses que já haviam visto o famoso quadro retornam ao Louvre para observá-lo de perto e verificar as informações contidas no filme. Nesta leitura, o museu é introduzido como um lugar misterioso, e de possíveis investigações - que podem mudar histórias contadas há mais de quatro mil anos, como a Bíblia.

²⁹ *O Código Da Vinci*, começa justamente com um assassinato no museu. O passeio continua pela pirâmide do Louvre, que teria, segundo o livro, 666 placas de vidro, o número do diabo. Esse número teria sido um pedido expresso do ex-presidente François Mitterrand, que mandou construir a pirâmide. Por causa da polêmica em relação às informações do livro, o arquiteto responsável pelo projeto, teve de declarar recentemente que a pirâmide tem "menos de 700 placas de vidro", mas não deu seu número exato. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/reporterbbc/story/2004/10/041006_codigodavinciaw . Acesso em 24 de julho de 2022.

Oito Mulheres e um Segredo (EUA, 2018), Curtindo a Vida Adoidado (EUA, 1986) e O Código Da Vinci (EUA, 2006), são obras lançadas com um grande espaço de tempo entre elas, que retratam diferentes grupos sociais, e que trazem os museus em cenas importantes para a narrativa da história e para a construção dos personagens, além de serem produtos midiáticos da cultura pop e seus agentes. Mas ainda assim, não foram selecionadas para o estudo de caso deste trabalho.

Para esta sessão o tema segue uma construção da realidade, em filmes de fantasia - ou melhor, do Afrofuturismo. Os quais emendam questões de poder e decolonialidade - que aqui será escrita desta maneira, e não “descolonização”, visto que a proposta do projeto é, também, problematizar aspectos presentes nas películas. A professora e pesquisadora do tema decolonial, Luciana Ballestrin, afirma que:

[...] a expressão “descolonial” (ou decolonial) não deve ser confundida como mera descolonização. Em termos históricos e temporais, esta última indica uma superação do colonialismo; por seu turno, a ideia de decolonialidade (ou descolonialidade) procura transcender a colonialidade, a face obscura da modernidade, que permanece operando ainda nos dias de hoje em um padrão mundial de poder. (BALLESTRIN apud GALLAS; MACHADO, 2013, p. 59)

É significativo pontuar que o pensamento decolonial³⁰ se coloca como uma alternativa para visibilizar e incluir de forma respeitosa as diferentes narrativas de povos subalternizados e oprimidos que durante muito tempo foram silenciados, buscando (re)apresentar, (re)editar, organizar histórias e perspectivas que foram desvalorizadas (MUNIZ-REED, 2019).

Planejando (re) escrever e (re) pesquisar, os filmes em cartaz são: Bacurau (BR, 2019), que conta a história de um futuro utópico de uma pequena cidade no Nordeste do Brasil, e Pantera Negra (EUA, 2018), que conta a história do príncipe T’challa no reino de Wakanda.

³⁰ “Afiml, quais as diferenças e semelhanças entre o descolonial e o decolonial? A esse respeito, Luciana Ballestrin (2013) esclarece que a opção pela palavra decolonial decorre de sugestão feita por Catherine Walsh, para quem a palavra “descolonização” (com ou sem hífen) deveria ter uso e sentido distinto da palavra “descolonização”. A supressão da letra “s” marcaria a distinção entre o projeto decolonial do Grupo Modernidade/Colonialidade [M/C] e a ideia histórica de descolonização, via libertação nacional durante a Guerra Fria.”. (CHAGAS, 2017, p. 122).

3 PANTERA NEGRA, BACURAU E SEUS LUGARES MUSEOLÓGICOS

No imaginário museológico, existem, como conceituado por Brito (2014), os lugares obscuros, lugares da desordem e lugares especulares, que, em conjunto com a sétima arte, apresentam noções de museus contemporâneos para o grande público. Dito isto, direciono o nosso interesse para tópicos presentes na Museologia, sobretudo com base nas discussões teórico-metodológicas da Nova Museologia, que nos introduzem a outros lugares, sendo tão obscuros, desordenados e especulares quanto os mencionados. Lugares esses que existem e resistem dentro e fora de espaços culturais, não se limitando às reflexões de acadêmicos, cineastas ou Museólogos. Chegamos ao momento em que entram em ação as representações de Lugar Colonial e Lugar Decolonial, que aparecem desde os gabinetes de curiosidades ao museu contemporâneo, em busca de um arco de redenção³¹.

Digo “arco de redenção” não somente para fazer uma referência aos filmes da cultura pop, mas, de uma certa maneira, é realmente uma concepção presente nas políticas museais, desde os anos 1970³², pelo viés da Nova Museologia - sendo a definição pela declaração de Quebec (1984):

Ao mesmo tempo que preserva os frutos materiais das civilizações passadas, e que protege aqueles que testemunham as aspirações e a tecnologia atual, a Nova Museologia - Ecomuseologia, Museologia comunitária e todas as outras formas de Museologia ativa - interessam-se em primeiro lugar pelo desenvolvimento das populações, refletindo os princípios motores da sua evolução ao mesmo tempo que as associa aos projetos de futuro. (p. 30)

Nesta situação, não cabe aqui abrir uma longa discussão sobre as narrativas e configurações eurocêntricas presentes na formação dos espaços museológicos, mas sim contextualizar a presença do museu, como espaço de discussão, poder e resistência nas obras “Pantera Negra” e “Bacurau”, e para isso é necessário compreender a distância das narrativas focadas nos espaços; um Lugar Colonial e um Lugar Decolonial.

³¹“Partimos da hipótese de que é possível estruturar o arco do antagonista/vilão para que se redima no fim, desde que o autor construa para a personagem um arco dramático coerente e se atente a certos elementos que contribuem para essa composição. A redenção do vilão representa, portanto, um desvio do desfecho frequentemente dado a tal personagem: sua derrota pelas mãos do herói”. (LEVY; MARINHO, 2022, p. 34)

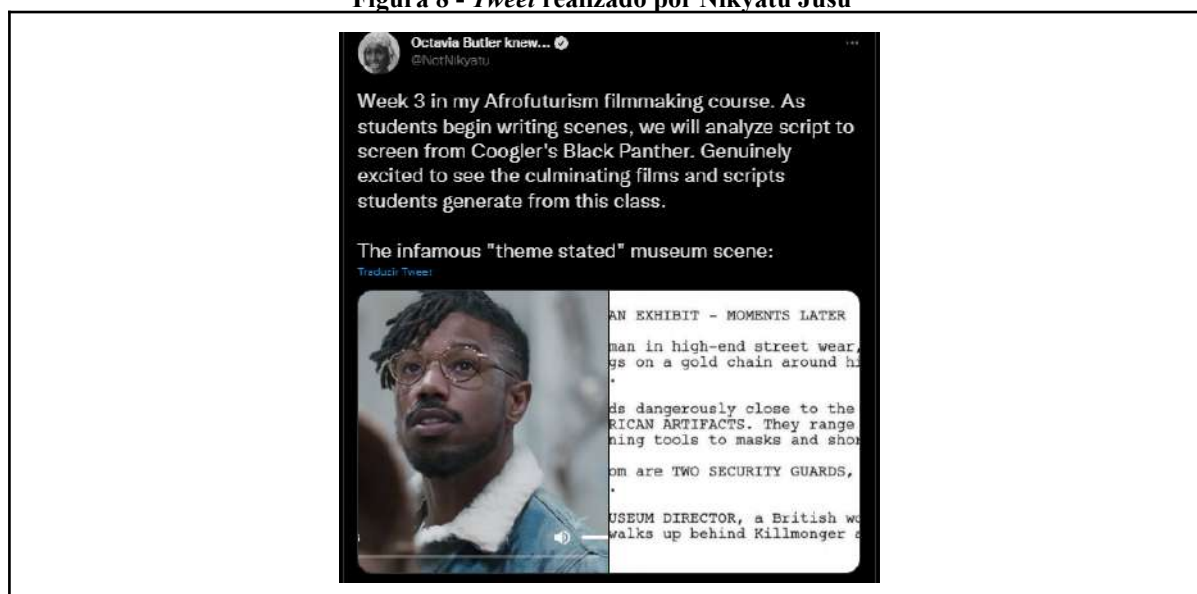
³² “Chama a atenção o fato de que, embora as políticas de representação do museu tenham sido objeto de discussão desde o final dos anos 1970 e o tema tenha sido abordado pela chamada “museologia crítica”, a problemática, inusitadamente, só tenha ganhado ímpeto quando irrompeu na esfera da arte contemporânea e se transformou em tendência e eixo de trabalho. De uma hora para outra, o museu de arte e, mais concretamente, o museu de arte contemporânea, tomou consciência de sua herança colonial” (COCOTLE, 2019, p.03)

Essas representações tornam-se importantes para o estudo dos museus pelas suas críticas institucionais e sociais, que introduzem ideias e estabelecem relações que extrapolam as narrativas apresentadas na tela. Sendo essas cenas dirigidas de espaços museológicos tão próximas da realidade, que, “o discurso do historiador e do romancista coincidem mais do que se diferenciam” (ROCHA, 2011, p.13). Esses discursos, de fato, extrapolaram os minutos destinados da minha atenção para a compreensão das obras, e viraram pesquisa, transformaram-se em lugares conceituais, de tensões e encontros contemporâneos.

Os filmes selecionados, por serem atrelados a uma cultura midiática, onde a *internet* se consagra como uma espectadora voraz dos temas em cena, que acaba por provocar diálogos e debates tencionados pela representação (ou falta de) — contemplam, até mesmo o Lugar Colonial num movimento decolonial. Dessa forma, algum significado é dado à manifestação da ausência (CHARTIER, 1991).

Pantera Negra e Bacurau são obras que foram tópicos de muitas interações que envolvem o ciberespaço, numa rápida busca *online* digitando na barra de pesquisa: “*Black Panther Museum*” nas plataformas do *Youtube* (Figura 8) , *Twitter* (Figura 9), *Tumblr* (Figura 10) e *Google* (Figura 11), é possível identificar um grande número de vídeos e artigos que proporcionam discussões que analisam o conteúdo decolonial (o intuito do filme) apresentado num Lugar Colonial (o recorte do museu), com diversas interpretações.

Figura 8 - *Tweet* realizado por Nikyatu Jusu³³



Fonte: *Twitter*, 2020.

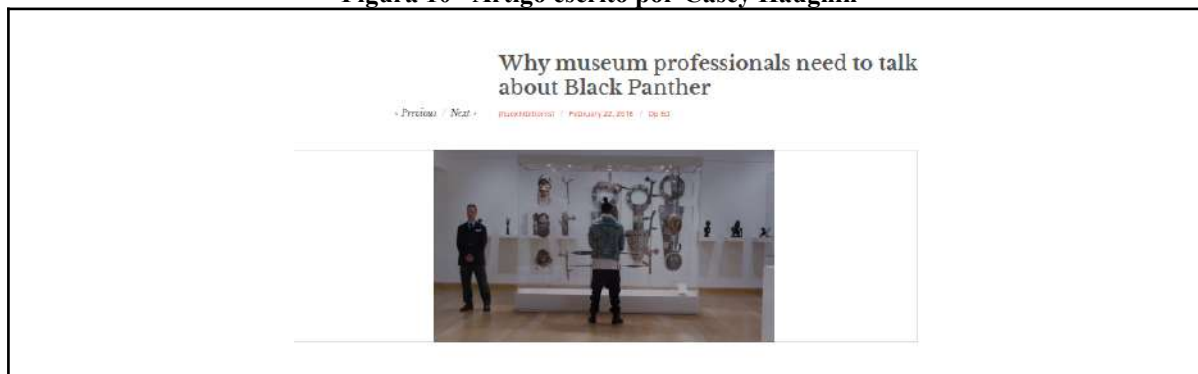
³³ “Terceira semana do meu curso de “Cinema Afrofuturismo”. À medida que os alunos começam a escrever as cenas, analisaremos o roteiro de Pantera Negra de Coogler. Genuinamente animada para ver os filmes e roteiros que os alunos geraram nesta aula. Em foco, a infame cena do museu. (JUSU, 2020, tradução minha). Disponível em: <https://twitter.com/NotNikyatu/status/1303713774906626048> . Acesso em 10 de agosto de 2022.

Figura 9 - Meme sobre os museus no MCU³⁴



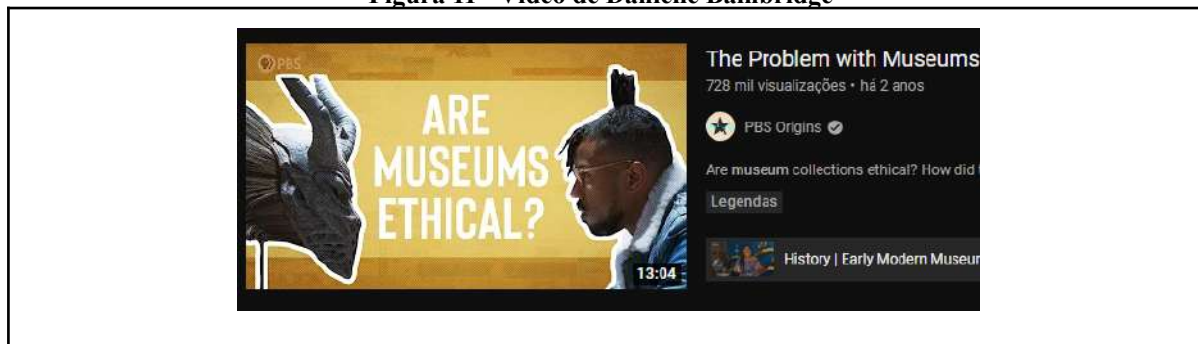
Fonte: *Tumblr*, 2020.

Figura 10 - Artigo escrito por Casey Haughin³⁵



Fonte: *The Hopkins Exhibitionist*, 2019

Figura 11 - Vídeo de Danielle Bainbridge³⁶



Fonte: *Youtube*, 2020

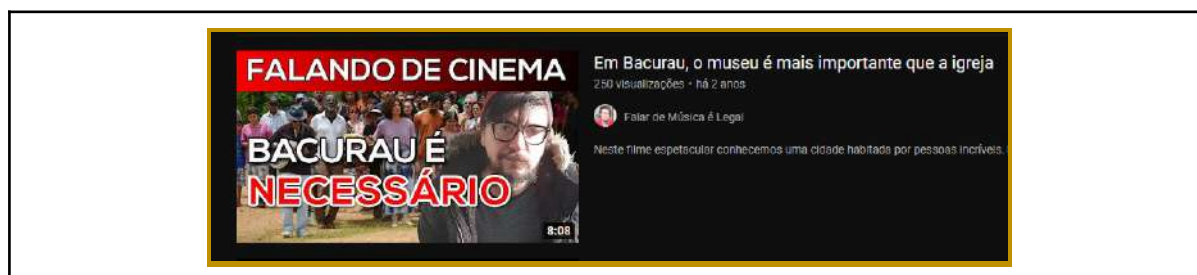
³⁴ Atenção: O Museu Britânico irá se tornar o verdadeiro vilão da série Cavaleiro da Lua. Disponível em: <https://www.tumblr.com/blog/view/no-mr-powers/673737005923975168?source=share> . Acesso em 10 de agosto de 2022.

³⁵ “Por que profissionais de museus precisam falar sobre Pantera Negra” (HAUGHIN, 2019, tradução minha). Disponível em: <https://jhuexhibitionist.wordpress.com/2018/02/22/why-museum-professionals-need-to-talk-about-black-panther/> . Acesso em 10 de agosto de 2022.

³⁶ “O problema com os museus” (BAINBRIDGE, 2020, tradução minha). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Av_3tGceTvs&ab_channel=PBSOrigins . Acesso em 10 de agosto de 2022.

Assim como Pantera Negra, Bacurau está cercado de opiniões e interpretações dadas por usuários das mais diversas redes sociais. Seguindo o mesmo movimento, em outra busca *online* digitando na barra de pesquisa “Bacurau Museu” nas plataformas *Youtube* (Figura 12), *Twitter* (Figura 13), *Facebook* (Figura 14) e *Google* (Figura 15), é possível identificar um número significativo de vídeos e artigos que proporcionam discussões que analisam o conteúdo, atribuído ao Lugar Decolonial da obra, e da representação do espaço museológico.

Figura 12 - Vídeo do canal Falar de música é legal³⁷



Fonte: *Youtube*, 2020.

Figura 13 - *Tweet* de Fernando Haddad³⁸



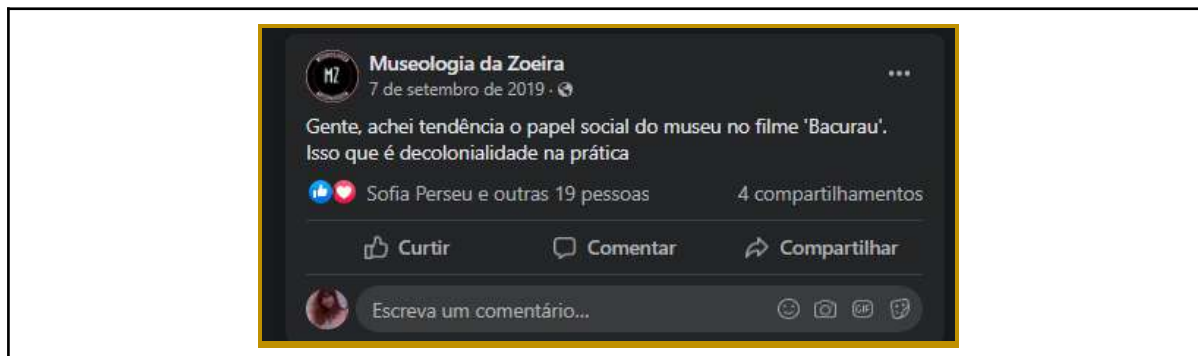
Fonte: *Twitter*, 2019.

³⁷

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=I081qstzqms&ab_channel=FalardeM%C3%BAAsica%C3%A9Legal. Acesso em 19 de setembro de 2022.

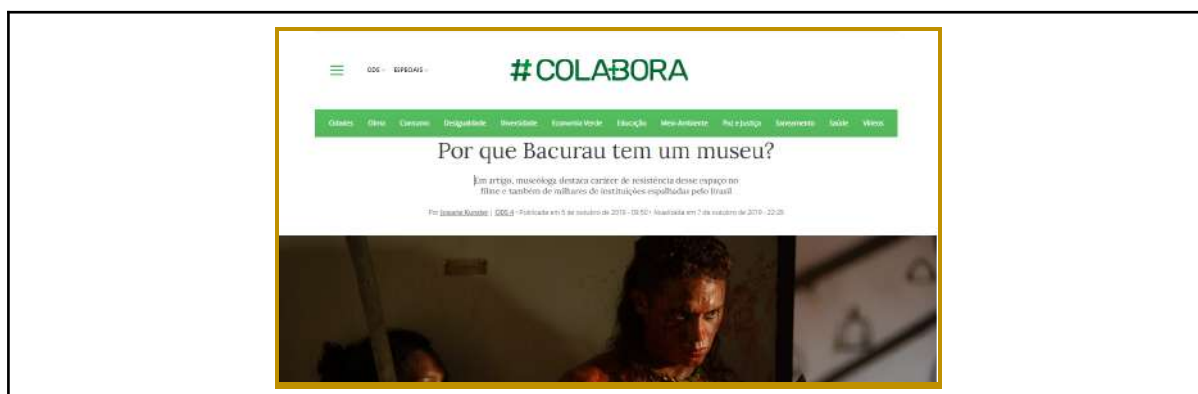
³⁸ Disponível em: <https://twitter.com/folha/status/1178006458077564928>. Acesso em 19 de setembro de 2022.

Figura 14 - Post da página Museologia da Zoeira³⁹



Fonte: Facebook, 2019.

Figura 15 - Artigo de Josiane Kunzler⁴⁰



Fonte: Blog Colabora, 2019.

Os filmes são dotados de sentido e reverberam em diferentes espaços, desde a sua narrativa proposta nos minutos no escurinho do cinema até uma analogia em um texto com caracteres limitados em alguma rede social. Como salienta Schwarzman (2007, p. 36), “O foco sai da tela para a sala, para o espectador, as significações simbólicas do cinema, a frequência e as práticas sociais. Isso agregou rigor aos estudos de cinema, ampliou o foco, e tornou mais ricas as abordagens”. Estas representações vão para além da obra, pois também são as ideias discutidas pelo público, com suas visões e valores.

As obras e suas representações de lugares estão eleitas e estamos se aproximando do *Grand Finale*. Pantera Negra e Bacurau discutem decolonialidade de modos diferentes e poderosos. Agora, vejamos as razões pelas quais, mais precisamente, esses conceitos são os protagonistas dessas obras.

³⁹

Disponível

em:

<https://www.facebook.com/MuseologiadaZoeira/posts/pfbid02N5J9qdhEUK73rUEdoYGJbZaFe47UG1GppHXE8YnAJsnNEqyUbn6KQ78Q58DCKWy5l>. Acesso em 19 de setembro de 2022.

⁴⁰ Disponível em: <https://projetocolabora.com.br/ods4/por-que-bacurau-tem-um-museu/>. Acesso em 19 de setembro de 2022.

AVISO DE SPOILER⁴¹: Nas cenas (ou melhor, nas páginas) que se seguem, as perdas associadas às histórias contadas serão graves para quem não viu os longas estudados. Mas se não tiver problema, vou deixar uma dica, pelo menos assista os *trailers*⁴²⁴³.

⁴¹ “*Spoiler*. O que é *spoiler*? Defino: é aquela informação dada a - no mínimo - alguém sobre um determinado trecho de um filme, tornando a experiência daquele que recebeu tal ruim ou menos boa. Saber o que é isso - spoiler - poderia ser algo desnecessário frente a problemas mais importantes; todavia, quanto mais e mais se fala sobre *spoiler*, quanto mais ele parece estar presente na cultura popular e em nossos exercícios estéticos cotidianos, mais é necessário que saibamos definitivamente bem o que é isso” (LIRA, 2017, p. 02). Disponível em: <https://bitly.com/Ccmfato>. Acesso em 25 de julho de 2022.

⁴² Bacurau, Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qlheaoLnewE&ab_channel=Ingresso.com . Acesso em 25 de julho de 2022.

⁴³ Pantera Negra. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=KszSDnO3GGk&ab_channel=Ingresso.com . Acesso em 25 de julho de 2022.

3.1 ***“It was taken by British soldiers in Benin, but it’s from Wakanda. And it’s made out of Vibranium⁴⁴”***

A frase que intitula este subcapítulo é proferida pelo vilão da história⁴⁵, Erik Killmonger (interpretado por Michel B. Jordan) na cena introdutória do personagem e de confronto entre Killmonger, um homem negro, e a curadora, uma mulher branca, do museu fictício denominado *“Museum of Great Britain”*.

Pantera Negra (Figura 16) é um longa produzido pelo *Marvel Studios*⁴⁶ e distribuído pela *Walt Disney Studios* a partir das revistas em quadrinhos da *Marvel Comics*, que teve como destaque o editor Stanley Martin Lieber (Stan Lee). O longa, de 2018, dirigido por Ryan Coogler, acompanha o personagem T’Challa que, após a morte de seu pai, o Rei de Wakanda, volta para a tecnologicamente avançada nação africana para a sucessão ao trono e para ocupar o seu lugar de direito como rei. Mas, com o reaparecimento de um velho e poderoso inimigo, o valor de T’Challa como rei – e como Pantera Negra – é testado quando ele é levado a um conflito que coloca o destino de Wakanda, e do mundo, em risco.

⁴⁴ “Foi levado por soldados britânicos no Benin, mas é de Wakanda. E é feito de Vibranium” (tradução minha).

⁴⁵ “O antagonista do filme Pantera Negra, Killmonger (Michael B. Jordan), é um exemplo na trama de quanto o não pertencimento e a falta de representação modifica a visão de mundo do sujeito negro, ele aparece na história como um personagem que tem sede de vingança e roubar wakanda, porém percebe-se que ele tem inveja e anseia uma mudança na sociedade afro-americana que ele vive. Quando no conflito final com T’Challa o vilão antes de morrer fala a seguinte frase “Então me enterre no oceano com meus ancestrais, que pularam de navios pois sabiam que a morte era melhor do que a escravidão”. Essa é uma das frases fortes que o anti-herói declara durante toda a produção, o que deixa claro que o maior anseio de Killmonger era a mudança para o seu povo”. (BONITO; VAZ, 2019, p. 10-11). Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-0874-1.pdf>. Acesso em 14 de agosto de 2022.

⁴⁶ “Dos quadrinhos das décadas de 1940 às franquias cinematográficas, os personagens da Marvel têm despertado a atenção de um público, hoje, considerado mundial. Os roteiros carregados de cientificismo e os diversos personagens com suas excepcionais demonstrações de força e domínio sobre os elementos da natureza e da tecnologia, popularizaram temas que há muito são considerados pilares nas ciências em geral e intensamente debatidos na História Social da Ciência que, recentemente, também tem se interessado em discutir representações ficcionais”. (MARTINS, 2019, p.159). Disponível em: <https://revistapluri.cruzeirodosulvirtual.com.br/index.php/pluri/article/view/100/113>. Acesso em 11 de agosto de 2022.

Figura 16 - Poster internacional do filme Pantera Negra



Fonte: *Pinterest*, 2022

A produção é considerada um fenômeno mundial, alcançando uma bilheteria bilionária⁴⁷, indicações ao Oscar⁴⁸, onde das sete indicações para as quais o longa recebeu indicação, três prêmios foram levados para a casa, como: “Melhor Figurino” para Ruth E. Carter, sendo a primeira mulher negra a ganhar o prêmio na categoria; já Hannah Beachler foi a primeira mulher negra indicada e vencedora no quesito "Melhor Design de Produção" na história do Oscar; e o filme também ganhou o Oscar de "Melhor Trilha Sonora Original", quem recebeu a estatueta para este prêmio foi o compositor sueco Ludwig Göransson. A película firmou-se na cultura pop pela sua importância com as questões de representatividade e pelos personagens que se consagraram no imaginário popular. Mas aqui, vou voltar o olhar para um capítulo específico, apresentado logo nos primeiros minutos (com duração de 03 minutos e 30 segundos) da obra, onde é retratado o *Museum of Great Britain* (inspirado indiretamente em grandes museus como o *Musée du Louvre* e *British Museum*). Nesta cena, o

⁴⁷ O fenômeno "Pantera Negra", filme da Marvel com elenco formado quase totalmente por atores negros, superou a marca de US\$ 1 bilhão arrecadado no mundo todo. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/pantera-negra-supera-marca-de-us-1-bilhao-na-bilheteria-mundial.ghml>. Acesso em 13 de agosto de 2022.

⁴⁸ ‘Pantera Negra’ conquistou o impensável: foi indicado ao Oscar de Melhor Filme no Oscar 2019, tornando-se o primeiro filme de super-herói a disputar o prêmio mais cobiçado de Hollywood. Disponível em: <https://cinepop.com.br/pantera-negra-marvel-comemora-as-7-indicacoes-ao-oscar-e-marco-historico-199566/>. Acesso em 13 de agosto de 2022.

longa de super-heróis aborda questões de procedência, repatriação, diversidade, representação e outros debates que atualmente moldam as práticas institucionais museais.

Por representar e enfatizar o que é e, por outro lado, o que não é, a representação pode ser considerada uma forma teórica de colonialismo. O lugar, aqui, denominado colonial por estar ligado a colonialidade do poder, como contextualiza Ramon Grosfoguel por meio da pesquisadora Luciana Ballestrin:

A colonialidade do poder é um conceito desenvolvido originalmente por Aníbal Quijano, em 1989, e amplamente utilizado pelo grupo. Ele exprime uma constatação simples, isto é, de que as relações de colonialidade nas esferas econômica e política não findaram com a destruição do colonialismo. O conceito possui uma dupla pretensão. Por um lado, denuncia "a continuidade das formas coloniais de dominação após o fim das administrações coloniais, produzidas pelas culturas coloniais e pelas estruturas do sistema-mundo capitalista moderno/colonial" (Grosfoguel, 2008, p.126). Por outro, possui uma capacidade explicativa que atualiza e contemporiza processos que supostamente teriam sido apagados, assimilados ou superados pela modernidade. (BALLESTRIN, 2013, p. 99-100)

A abordagem aplicada na cena específica do filme avança suas problemáticas com o artigo "*Why museum professionals need to talk about Black Panther*" do ciberjornal *The Hopkins Exhibitionist*, em 2018. A publicação mostra uma leitura além da interpretação colonial do espaço museológico na obra. Entretanto, novamente é importante salientar que essa visão é dada por um lado norte-americano⁴⁹, produzido por um estúdio bilionário⁵⁰, mas que enfatiza, conseqüentemente, o pensamento de Ivan Muñiz-Reed (2019, p. 04): "a colonialidade do conhecimento talvez seja o mecanismo mais difícil de discernir e ainda o

⁴⁹ "Os EUA logo tiveram a percepção de que não seria possível permitir que este "instrumento" atuasse a partir de uma perspectiva de liberdade absoluta. Era necessário estabelecer delimitações e um norteameritamento para suas produções. Na mesma medida em que a população se maravilhava com as possibilidades de ver representadas em uma tela as narrativas (ficcionais e documentais) que até então somente constavam nos livros e nas rádios, os estadistas iniciaram um processo de apropriação da "sétima arte" para que ela fosse utilizada como instrumento de poder ideológico. (...) A indústria cinematográfica norte-americana é a maior do mundo e a difusão do *american way of life* continua angariando simpatizantes, reafirmando assim a noção de que a ideologia pesa de modo determinante na estrutura de poder internacional. Por mais que o *hard power* ainda reine num cenário predominantemente "realista", os filmes podem moldar o entendimento das pessoas e, quiçá, auxiliar na mudança das agendas. Os super-heróis que nos digam!". (COSTA, 2015, doc.eletr). Disponível em: <https://neai-unesp.org/o-efeito-hollywood-nas-relacoes-internacionais/>, Acesso em 10 de agosto de 2022.

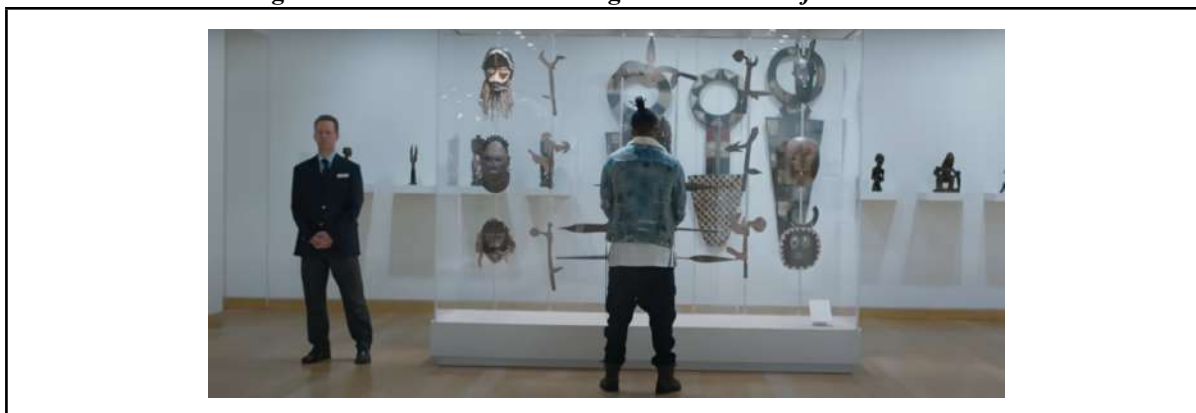
⁵⁰ Disney acabou comprando a Marvel, em dezembro de 2009, pelo valor de US\$ 4,24 bilhões de dólares. Disponível em: <https://legadodamarvel.com.br/vai-comprar-revelado-quantos-bilhoes-vale-a-marvel-studios/>, Acesso em 12 de agosto de 2022.

mais perverso de se superar”. Para Karl Marx⁵¹ (1857⁵² apud HERRERA, 2018), a colonização é um método pelo qual se realiza a acumulação primitiva, é apenas um dos meios utilizados pelo capital. Apesar disso, deixando de lado (por favor, apenas nesta pesquisa) o lugar obscuro dos produtos midiáticos, a obra *Pantera Negra*, contempla um pensamento decolonial, tanto do filme para o museu, como do artigo para os profissionais da Museologia. Fazendo, assim, essa representação não só como objeto, mas como uma operação (CHARTIER, 2011).

E afinal, por que nós Museólogos e estudantes de Museologia precisamos falar sobre *Pantera Negra*? Agora, as atuações sairão das telas para prosseguirem uma conversa há muito tempo iniciada.

A cena em questão começa alguns minutos antes da frase do subtítulo deste capítulo, quando Killmonger aparece, já dentro do espaço museológico, de costas, e na sua frente ele observa uma grande vitrine, ao seu lado revela-se um segurança - um homem branco de terno. A exposição que o mesmo observa aparenta ser de longa duração da instituição, e ela apenas é mencionada como “*West African Exhibit*”. (Figura 17)

Figura 17 - Cena de Pantera Negra no Museum of Great Britain



Fonte: Studios Marvel, 2018

A câmera se aproxima, e com ela uma mulher em direção de Killmonger, carregando um copo descartável de café, ela o cumprimenta com um “Bom dia, como posso te ajudar?”. Killmonger responde que apenas estava admirando as obras, e menciona que foi-lhe

⁵¹ “O pensamento de Marx desenvolve-se a partir do contato com a obra dos economistas ingleses como Adam Smith e David Ricardo, e da ruptura com o pensamento hegeliano e com a tradição idealista da filosofia alemã. É então que surge o materialismo histórico, segundo o qual relações as relações sociais são determinadas pela satisfação das necessidades da vida humana, não sendo apenas uma forma, dentre outras, da atividade humana, mas a condição fundamental de toda a história. Logo, a economia política, que estuda a natureza dessas relações de produção, deve ser a base de todo estudo sobre o homem, sua vida e sua expressão cultural”. (COSTA, 2015, p.24)

⁵² Artigo de Marx, de 16 de setembro de 1857, sobre a primeira guerra do Ópio.

comentado que a mulher era uma “especialista” no assunto da coleção exposta. Rapidamente a mulher responde “Bom, pode-se dizer que sim” (Figura 18).

Figura 18 - Cena de Killmonger com a curadora do *Museum of Great Britain*



Fonte: *Studios Marvel*, 2018

Imediatamente o personagem de Michel B. Jordan começa a realizar perguntas para a curadora do museu, como: “De onde esta peça veio?”, ela responde "dos Bobo Ashanti, a tribo", Killmonger com um certo sarcasmo comenta “Sério? E esse?”, e logo em seguida o personagem começa a circular pela galeria, com um segurança sempre o seguindo, e questiona a profissional: “E agora me fale sobre esta obra aqui...”. A curadora responde às perguntas de Killmonger de uma maneira bastante condescendente, dizendo a ele a localização de origem e as datas dos objetos.

Então Killmonger a leva até uma cabeça de machado que ela rotula como “do Benin, século sétimo, tribo Fula”. Killmonger contradiz sua afirmação: **"Foi levado por soldados britânicos de Benin, mas na verdade é de Wakanda e é feito de *Vibranium*."** Em resposta à surpresa da curadora, ele acrescenta: “Não tropece, tiro isso de suas mãos para você”. A curadora diz a Killmonger: “Esses itens não estão à venda”, e então ele responde: “Como você acha que seus ancestrais os conseguiram? Você acha que eles pagaram um preço justo? Ou eles os levaram, como levaram todo o resto?” Quando a curadora pede a Killmonger para sair, ele responde: "Você tem toda essa segurança aqui, me observando, desde que eu entrei, mas você não está verificando o que colocou em seu corpo”. Na verdade, seu café foi envenenado e ela caiu morta. Killmonger pega a cabeça do machado de *Vibranium* (Figura 19)

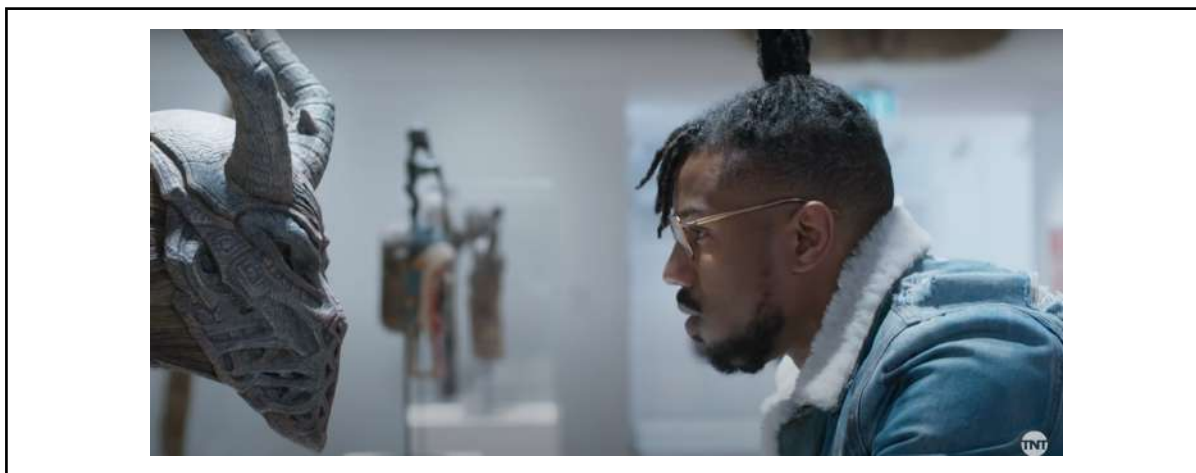
e uma *Dogon Mask*,⁵³ que estava presente na exposição de artefatos africanos (Figura 20), e sai do museu.

Figura 19 - Cena do Roubo de *Vibranium* no *Museum of Great Britain*



Fonte: *Studios Marvel*, 2018

Figura 20 - Cena do Killmonger com uma *Dogon Mask* no *Museum of Great Britain*



Fonte: *Studios Marvel*, 2018.

A cena não dura muito mais de três minutos, e o episódio do museu não é mais mencionado durante o restante do longa. Mas mesmo assim, em seus poucos minutos de tela, como aqui já foi ilustrado, gerou e gera muitos debates. Destacando a visão e o conhecimento limitado (ou não divulgado) sobre as origens e formas de aquisição do acervo da instituição pela curadora que aborda um objeto valioso para a cultura do personagem Erik Killmonger, incluindo o modo que o mesmo é tratado dentro do museu, algo que chama a atenção. Além

⁵³ *Secret History of Erik Killmonger's Mask | Black Panther*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=CBKn3fHJzQk&ab_channel=HNEntertainment . Acesso em 14 de agosto de 2022.

desses questionamentos, a obra reproduz de forma clara e em cores como pessoas negras são tratadas dentro, de alguns, desses espaços. E ainda assim, quando são “homenageadas” a falta de pesquisas e de funcionários aptos para tal trabalho acabam por transparecer, “o museu é apresentado como um mecanismo ilegal do colonialismo e, junto com isso, um espaço que nem mesmo acolhe aqueles cuja cultura é apresentada no espaço expositivo” (HAUGHIN, 2018, doc. eletr, tradução minha).

Não fica claro se o museu de Pantera Negra foi inspirado diretamente em algum museu presente na Grã-Bretanha, mas levando em consideração os temas presentes na cena e a tipologia da instituição, podemos dizer, que foi indiretamente baseado no Museu Britânico de Londres, que há mais de 260 anos reúne objetos de todas as partes do planeta, e cabe aqui contextualizar algumas questões de éticas museais presentes neste Lugar Colonial.

No início da organização do Museu Britânico de Londres, fundado em 1753, o acervo era dividido entre raridades naturais e raridades artificiais, e grande parte do acervo vinha das expedições, pois seus coletores estavam diretamente ligados à organização e à direção do Museu (SOARES, 2017). Principalmente na Europa, grande parte do acervo de seus museus é composto por arte colonial espoliada. Ou seja, arte que foi tirada das colônias europeias e nunca chegou a ser devolvida.

Atualmente, o museu é um dos lugares mais visitados do Reino Unido. No entanto, as salas mais populares do museu não são do Reino Unido, na verdade, elas são do Egito, que incluem esculturas, sarcófagos, múmias, artefatos, além de pedaços de construções; e as da Grécia antiga, que incluem os mármore e estátuas do Partenon em Atenas - as quais, por décadas, são reivindicadas tanto pelo governo da Grécia quanto por campanhas para devolução do acervo ao seu País de origem⁵⁴.

Desta forma, se compararmos a atitude do museu com outras instituições, ele está no caminho oposto. Essas atitudes de outras instituições, no caso, são, por exemplo: o Rijksmuseum em Amsterdã, que planeja separar o saque colonial do Sri Lanka. Em outro exemplo, a Indonésia que devolveu itens roubados e/ou saqueados de suas coleções. O Museu Horniman concordou com o pedido do governo nigeriano de devolver um lote, incluindo várias estátuas de bronze, placas de metal, vasos rituais de bronze e marfim e uma chave do palácio pertencente ao Reino de Benin.

Por outro lado, o Museu Britânico de Londres é mais do que uma coleção, é uma arena global para debate, entre significados e identidades. Esses debates, segundo Neil

⁵⁴ Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-59673475>, Acesso em 17 de setembro de 2022.

MacGregor, que foi diretor do Museu Britânico de Londres, “são parte essencial do que o objeto significa hoje, assim como as discussões sobre onde deveriam ser expostos e abrigados. Essas opiniões devem ser articuladas por aqueles a quem os objetos mais interessam” (MACGREGOR, 2013, p.23).

Ainda que Wakanda seja um País fictício, a história contada naquele episódio fala muito das formações de coleções com objetos da cultura negra em diversos países. O racismo inscrito nessa prática de saqueamento ressignificou peças e estruturou uma reflexão para legitimar o violento processo colonialista posto em prática

Como sabemos, são os vitoriosos que escrevem a história, sobretudo quando apenas eles sabem escrever. Os que estão do lado perdedor, aqueles cujas sociedades são conquistadas ou destruídas, em geral só dispõem de suas coisas para contar histórias. Os tainos caribenhos, os aborígenes australianos, o povo africano de Benim e os incas, todos mencionados neste livro, têm mais poder ao falar conosco de suas conquistas passadas por meio dos objetos que criaram: uma história contada através das coisas lhes devolve a voz. Quando examinamos o contato entre sociedades letradas e não letradas como essas, os primeiros relatos de que dispomos são inevitavelmente distorcidos — apenas uma metade do diálogo. Se quisermos encontrar a outra metade, devemos ler não só os textos, mas os objetos. (MACGREGOR, 2013, p.16)

A ideia de repatriação de artefatos saqueados não é uma intenção unânime entre profissionais dos museus e historiadores, como, por exemplo, o pensamento do historiador da arte estadunidense e presidente da instituição cultural J. Paul Getty Trust, James Cuno⁵⁵ (2008, p. 19), em que o mesmo defende a ideia de que museus enciclopédicos “dirigem a atenção para culturas distantes, pedindo aos visitantes que respeitem os valores dos outros e busquem ligações entre as culturas”, indo contra os argumentos nacionalistas enfatizados pelos Países reclamantes, o autor foca no caráter internacionalista dos museus (COSTA, 2019). Mas os museus enciclopédicos não precisam continuar a desenvolver suas coleções com base em antiguidades recentemente saqueadas, não é mesmo? Há questões mais sensíveis, como, por exemplo: será que uma coleção de povos africanos ficaria feliz em um museu enciclopédico quando esses itens foram removidos de seu País de origem a tal custo humano? (GILL, 2009).

Já em questões mais estéticas (mas, ainda assim, políticas), o desenrolar do frame analisado acontece em um museu que adotou o modelo expositivo do cubo branco, desta maneira, sendo a representação de espaço neutro. Para Brian O'Doherty (2002), esse

⁵⁵ Um tema-chave de Cuno é a defesa de “museus enciclopédicos” que abraçam as culturas do mundo. Ele cita Neil MacGregor, o atual diretor do Museu Britânico, que afirma que o museu enciclopédico “é verdadeiramente a memória da humanidade”. (GILL, 2009, doc.eletr , tradução minha). Disponível em: <https://www.ajaonline.org/book-review/591> . Acesso em 25 de agosto de 2022.

paradigma expositivo apresenta as obras isoladas de tudo o que possa prejudicar sua apreciação de si mesma, enfatizando um ideal de neutralidade e de mínima interferência visual. As paredes são brancas e uniformes, os artefatos estão expostos em mobiliário específico que do mesmo modo que conserva afasta o público, e não há texto visível na tela - quem faz o papel de interlocutor/mediador é a curadora. A estrela, neste caso, é o artefato, seja roubado ou não, seja a informação curatorial verdadeira ou não, é como se a obra estivesse em um ambiente sacralizado, construído segundo preceitos tão rigorosos quanto os da construção de uma igreja medieval (O'DOHERTY, 2002).

Pontos como: o papel da preservação, políticas de aquisição, formas de exposição, e comunicação estão presentes em cena, sendo esses tópicos atribuídos, muitas vezes, a uma Museologia, dita, Tradicional, e aos Museus Enciclopédicos, que, neste recorte, devem ser repensados - buscando entender o relacionamento que a instituição pretende manter com os fatos do passado e seus visitantes. Em consideração que nos grandes museus desta tipologia há um misto de práticas científicas associadas a práticas coloniais. Mário Chagas (2006, p. 35) sinaliza que é necessário um “reconhecimento de que aquilo que se articula nos museus não é a verdade pronta e acabada, e sim uma leitura, [...] e é sempre possível uma nova leitura” .

Essas práticas mais tradicionais, podem acabar afastando o potencial público dos museus, ou, por outro lado, afetando a relação do homem com o objeto em um determinado cenário, como a Museóloga Waldisa Rússio (1981 apud BRUNO, 2010) define como Fato Museológico, objeto de estudo da Museologia. Logo, o objeto não é apenas algo que se olha, mas algo que se admira, se assimila, é participante do mundo real ou natural. Por vezes essa assimilação do objeto real e natural pode se perder com a musealização do mesmo, abandonando seu caráter utilitário e cotidiano para se revestir de outros valores.

Killmonger não vai ao museu apenas para roubar obras para seu uso próprio, mas ele sabe exatamente a origem dos objetos que estão em exposição, e reconhece quando a curadora do lugar não informa corretamente os dados das mesmas. Há, ali, uma ligação cultural das obras com o personagem, no mundo real e natural - que é lhe tirado no momento em que é exposta e comunicada de forma equivocada.

Na narrativa elaborada para a película, os artefatos saem do museu e agregam outros valores a suas existências materiais, a máscara que fora saqueada e estava exposta em uma vitrine vira um disfarce de Killmonger na luta contra T'challa, e o machado de *Vibranium* volta para Wakanda.

No meio desta utopia museal, sendo ela “uma manifestação da realidade humana em que o chamado ‘sonho’ é apenas, a fase que precede ao planejamento” (RUSSIO, 1977, p. 159), o mundo real reage. Em 2020⁵⁶, o ativista congolês Mwazulu Diyabanza (Figura 21), inspirado no capítulo do museu de Pantera Negra, foi multado em EUR 1.000 (equivalente a R\$ 5.177,84) por coordenar a ação de “resgate” a um poste funerário no Museu do Quai Branly, em Paris, na França. Em entrevista, o ativista comentou “Nós iremos buscar nossas obras de arte e nosso legado em qualquer lugar⁵⁷”.

Figura 21 - Mwazulu Diyabanza, no Museu do Quai Branly, em Paris



Fonte: ABC, 2020

Sobre as comparações com o personagem Erik Killmonger, o ativista afirma que: "Eu não acho que sou como Killmonger, ele é um personagem fictício, mas, a minha abordagem é compatível. Eu posso desempenhar esse papel, mas sei como me safar sem matar pessoas e como ser eficaz com minhas ações"⁵⁸. No entanto, Diyabanza disse que quando assistiu a Pantera Negra, ficou impressionado com a infame cena: “Eles representavam nossos artefatos de extrema importância na história africana, criados por grupos de pessoas que foram grandes

⁵⁶ Ativista africano que copiou cena de ‘Pantera Negra’ em museu é multado em Paris. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/10/ativista-africano-que-copiou-cena-de-pantera-negra-em-museu-e-multado-em-paris.shtml> . Acesso em 15 de agosto de 2022.

⁵⁷ Jornais locais publicaram manchetes que diziam “Ativistas roubam uma escultura do Museu Afrika”, mas Mwazulu discordou dessa noção. “Esta não é qualquer escultura; faz parte da nossa história e da herança que nossos antepassados nos deixaram. Não era para estar exposto aqui. Não somos ladrões que vieram roubar alguma coisa. Você não pede permissão para pegar de volta o que foi tirado de você, pede?” (tradução minha) Disponível em: <https://momaa.org/stolen-african-art-activism/> . Acesso em 15 de agosto de 2022.

⁵⁸ Tradução minha de: “*I don't think I'm like Killmonger, he's a fictional character. But, my approach is compatible. I can play that role, but I know how to get away with things without murdering people, and how to be effective with my actions.*” Disponível em: <https://adeptales.com/2021/03/mwazulu-diyabanza-the-real-life-erik-killmonger-sort-of/> . Acesso em 13 de setembro de 2022.

patriotas e representantes do continente” (2020, doc.eletr), disse. E houve uma restauração da verdade na narrativa do Pantera Negra. A verdade é restaurada por trás desses objetos e como eles foram levados, e as narrativas do colonialismo e da violência são trazidas à tona.

Podemos dizer que o interlocutor entre o museu e a sociedade, neste caso, foi Pantera Negra, com um discurso necessário e atual, que gerou um pensamento crítico e provocou determinadas ações. Este é um exemplo onde a musealização e a representação trabalharam juntas, para gerar uma aproximação entre público, objeto/museu e filme.

Seguindo esta série de ensaios americanos escritos após a estreia de Pantera Negra, o momento pode ser visto como resultado do “pós-filme”, um recorde de críticas e recepção do público; a publicação de “*Why Museums Are Bad Vibes*” (2019), problematiza (e muito) os aspectos em volta do museu, tanto sua política de aquisição e exposição, como a distribuição de funcionários:

Tanta coisa é propriedade colonial roubada que os diretores do museu agora sentem que é um legado a ser mantido. Louco. Tanta arte é adquirida por pessoas que faziam seu dinheiro com o comércio de escravos e outras façanhas. Até mesmo a arte que chega de coleções de outras pessoas me faz sentir duvidoso, mas não deveríamos ser gratos que os bilionários nos deixaram passar um tempo com seus pertences? Não posso ir a museus sem pensar em dinheiro, nos poderes brancos que existem e no ambiente de trabalho mais amplo (OSU, 2019, doc. eletr, tradução minha).

A crítica ácida e sarcástica do autor e memorialista David Ishaya Osu faz a leitura ser prazerosa e angustiante. E então, essa crítica da falta de representatividade ou uma “tentativa” de representatividade tão comentada em publicações, artigos e palestras foi para o “popular midiático”, e para um dos meios mais fortes da comunicação, foi parar na grande tela, chegou em Hollywood, para bilhões de pessoas (cerca de 1,344 bi), e pode ter sido direcionada especialmente para nós, Museólogos, curadores e estudantes de Museologia e de áreas que dialogam com o campo dos museus. Os holofotes acenderam-se na nossa cara, e agora?

Em 2019, Brenda Cocotle, produziu no projeto MASP e *Afterall*, o artigo “Nós prometemos descolonizar o museu: Uma revisão crítica da política museal contemporânea”, que mostra uma visão pessoal (e profissional) sobre as tentativas decoloniais nas práticas museológicas, como: “O indígena, a mulher, o afrodescendente e o chicano “ganharam voz” pelo outro e raras vezes por si mesmos; foram transformados em tema ou, no pior dos casos, objeto e fetiche museológico” (2019, p. 6).

Essas reflexões evidenciam, que essa tipologia e problemática de museu, retratado em Pantera Negra, não é algo recente, já era pauta de discussões nos anos 1960 e 1970, sobretudo, com o Movimento da Nova Museologia na década de 1980, e posteriormente com

a criação da Federação Internacional da Nova Museologia (através do MINOM)⁵⁹, mas que, apesar disso, é um problema presente e atual nos museus ao redor do mundo.

Eis, portanto, o próximo lugar que vamos colocar como protagonista, e assim, tencionar neste escrito: O Lugar Decolonial, “é difícil pensar que o museu possa ser descolonizado”, como afirma Cocotle (2019):

[...] temos de descolonizar o museu porque temos de justificar sua existência e permanência; temos de descolonizar o museu porque nos incomoda. Temos de descolonizar o museu com a história; temos de descolonizar o museu com a cultura; temos de descolonizar o museu com os públicos; temos de descolonizar o museu porque, caramba, alguém deve descolonizá-lo, seja para limpar sua consciência institucional, seja para seguir uma tendência ou por convicção plena (p.03).

Temos que justificar a existência e permanência dos museus, para que assim, em uma linguagem popular e sincera, não continue sendo um lugar *Bad Vibes*, e seja um lugar plural, aberto ao diálogo, diverso, inclusivo e decolonial. O fato é que, a receita desse *Hit*, está atrelado diretamente à comunidade em que este espaço faz parte. É preciso jogar os holofotes e o protagonismo para a Museologia participativa. Como por exemplo: o diretor do projeto britânico “*Our Museum: Communities and Museums as Active Partners*” (2012–2016), Piotr Bienkowski, juntou sete museus de diferentes tipologias e geografias com um objetivo comum: iniciar um processo de mudança organizacional que permitisse que as práticas participativas se tornassem parte integrante da vida desses museus, que fossem sustentáveis e que as comunidades fossem envolvidas no processo de decisão, não apenas em exposições e eventos, mas em todos os aspectos do trabalho em museus. Bienkowski, afirma que para um impacto positivo nos museus é essencial atribuir às comunidades um agenciamento efetivo no trabalho de um museu ou galeria, participando e colaborando regularmente no diálogo e no processo de decisão.⁶⁰

O Museu, em Pantera Negra, é representado por um Lugar Colonial, de múltiplos problemas institucionais e teóricos. Ainda assim, como já mencionado, o filme proporciona diversas reflexões no âmbito das questões decoloniais, fazendo com que o acontecido cinematográfico seja comentado, seja questionado, pesquisado e problematizado sob a ótica museal.

⁵⁹ “[...] cuja constituição se concretiza em 1985, em Lisboa, durante a realização do II Atelier Internacional. Nesse encontro é igualmente reconhecido o conjunto de posições subscritas na Declaração do Quebec, não restando dúvidas quanto ao seu papel de documento fundador do MINOM, a nova instituição filiada ao ICOM”. (DUARTE, 2013, p.109)

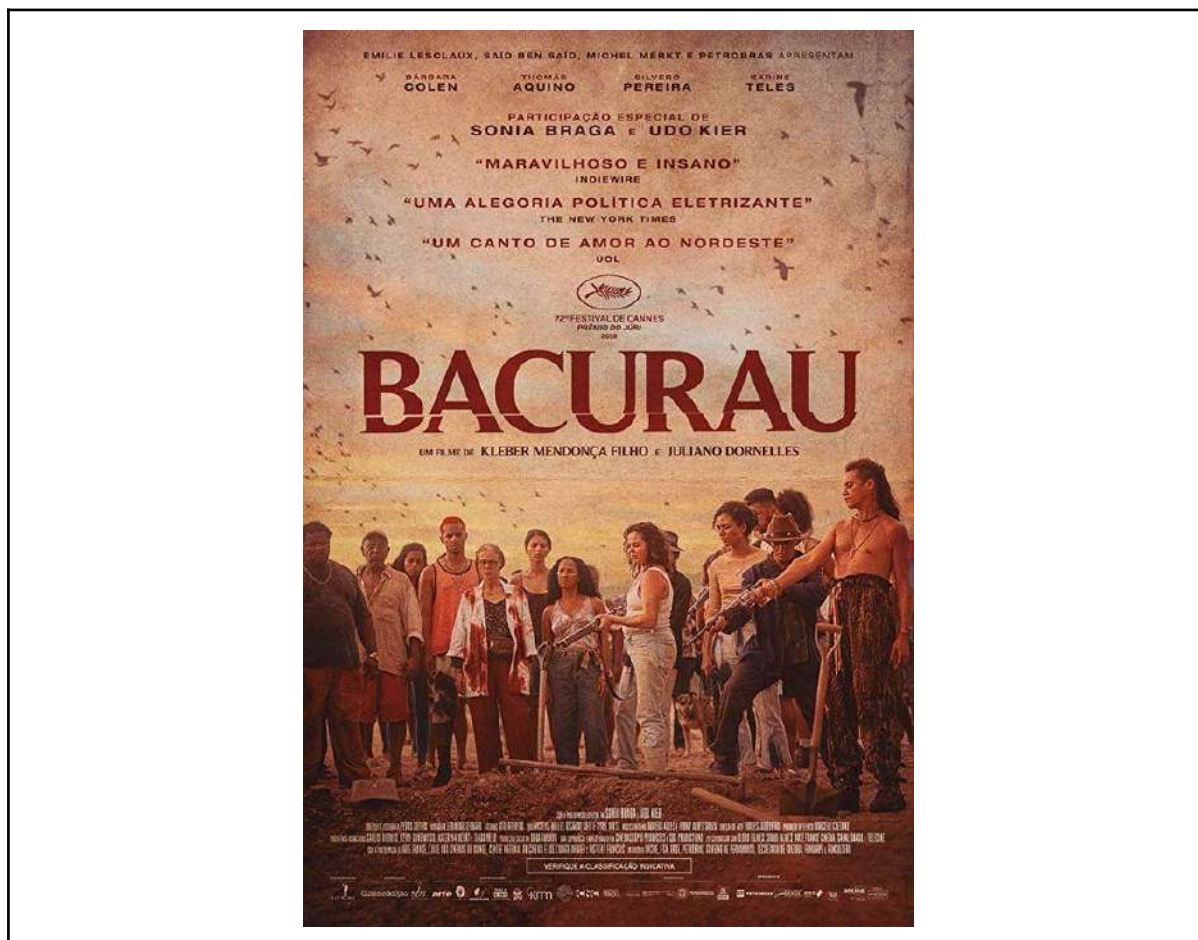
⁶⁰ Em Bacurau, dentro do Museu Histórico, a personagem Isa, toma a decisão, com aceitação da população da cidade, de deixar marcas de sangue de seus rivais pelas paredes do ambiente. *Bad Vibes* ou Museologia Participativa? Só assistindo ao filme para saber.

3.2 “Vieram visitar o museu?”

A pergunta que inicia este subcapítulo é feita pela moradora da cidade de Bacurau, Luciene (interpretada pela atriz brasileira Suzy Lopes) na cena introdutória dos forasteiros que chegam a cidade dirigindo suas motocicletas. E não, de fato eles não estavam interessados em visitar o museu fictício, denominado Museu Histórico de Bacurau.

Bacurau (Figura 22) é um longa de 2019, dirigido por Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles, que projeta a história de um futuro utópico de uma pequena cidade no Nordeste do Brasil, no momento em que os moradores descobrem que a comunidade não consta mais nos mapas do Brasil presentes no ciberespaço. Aos poucos, percebem algo estranho na região: enquanto drones passeiam pelos céus, estrangeiros chegam à cidade pela primeira vez.

Figura 22 - Poster do filme Bacurau



Fonte: *Pinterest*, 2022.

Bacurau também é considerado um sucesso de críticas, com o selo de “aclamação universal” cedida pelo *Metacritic*⁶¹, e com cerca de 30⁶² prêmios internacionais e nacionais. Além de ser um fenômeno da cultura pop brasileira, englobando conceitos-chaves do que é considerado pop, como: inovação, criatividade, reapropriação e contaminação do público – esta última vista em momentos como: quando assumiu a posição 6º de bilheteria de filmes brasileiros (levou mais de 700 mil⁶³ pessoas aos cinemas brasileiros e já arrecadou 3,5 milhões de dólares ao redor do mundo), e após sua passagem pelos cinemas, o filme foi exibido na Rede Globo, chegando a 36 milhões⁶⁴ de brasileiros, uma marca impressionante para um longa de forte viés autoral.

A obra também entrou na lista do ex-presidente dos EUA Barack Obama de melhores filmes de 2020⁶⁵; e para completar sua popularidade, os personagens serviram de referência para fantasias de foliões no pré-carnaval e carnaval de 2020. O cineasta de Bacurau, Kleber Mendonça Filho, afirmou em entrevista ao canal UOL⁶⁶ (2020, doc.eletr): "Bacurau passou a fazer parte da Cultura. Desde a estreia nos cinemas em agosto que o filme virou um item de cultura pop. É fascinante e fora de controle".

No caso deste filme em específico, não é possível nos atentarmos apenas a uma única cena, pois o Museu Histórico de Bacurau aparece em algumas ocasiões como um espaço que

⁶¹ O Metacritic é um site agregador de críticas de filmes, séries, jogos, álbuns musicais e outras mídias. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/como-funcionam-as-notas-do-metacritic/> . Acesso em 13 de agosto de 2022.

⁶² Entre eles: Prêmio do Juri no Festival de Cannes de 2019; Melhor Filme no Festival de Munique; Melhor Filme em Montréal Festival of New Cinema; e Melhor Diretor, Melhor Roteiro, Melhor Montagem e Melhores Efeitos Visuais no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro em 2020.

⁶³ Vencedor do prêmio do júri no Festival de Cannes e do prêmio de melhor filme na principal mostra do Festival de Cinema de Munique, o longa “Bacurau”, de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles, celebrou dez semanas em cartaz e a marca de 700 mil espectadores. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/diversao/bacurau-celebra-dez-semanas-em-cartaz-e-um-publico-de-mais-de-700-mil-1.2259226> . Acesso em 13 de agosto de 2022.

⁶⁴ O filme “Bacurau” registrou 15 pontos de audiência com 36% de share, e alcançou 36.397.968 brasileiros. Ele superou a média de alcance do “Tela quente”. Disponível em <https://extra.globo.com/tv-e-lazer/telinha/exibido-no-tela-quente-bacurau-tem-excelente-audiencia-24778181.html> , Acesso em 13 de agosto de 2022.

⁶⁵ Barack Obama incluiu "Bacurau", filme de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles, em sua lista de filmes preferidos do ano. O ex-presidente dos Estados Unidos compartilhou lista com filmes e séries que gostou em 2020 no Twitter. Disponível em <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2020/12/18/barack-obama-inclui-bacurau-em-lista-de-filmes-preferidos-do-ano.ghtml> . Acesso em 13 de agosto de 2022.

⁶⁶ Disponível em <https://www.uol.com.br/carnaval/2020/noticias/redacao/2020/02/05/fantasias-inspiradas-no-filme-bacurau-deve-m-ser-sucesso-no-carnaval.htm> . Acesso em 13 de agosto de 2022.

preserva histórias, guarda memórias e cultua heróis relacionados à cidade fictícia apresentada no filme. Um lugar que se projeta como decolonial, sendo a “decolonialidade a resposta necessária tanto às falácias e ficções das promessas de progresso e desenvolvimento que a modernidade contempla, como à violência da colonialidade” (MIGNOLO, 2017, p.13).

No artigo “Por que Bacurau tem um museu?” da Museóloga Josiane Kunzler (2019), são discutidas as funções deste retrato de espaço museológico, um lugar de resistência. É como se ele fosse a carteira de identidade daquele povo, um espaço legítimo e autorizado para Bacurau falar de si para o resto do mundo. Em seus minutos na grande tela ele vai traçando relações entre resistência, memória e decolonialidade.

E afinal, por que Bacurau tem um museu? Para (tentar) responder, vamos pegar nossa pipoca e colocar em nossa mala, para viajar até Bacurau: “E se for, vá na paz⁶⁷”.

A primeira cena em que o Museu Histórico de Bacurau (nome presente na fachada do lugar, com pedras cravadas na parede e um letreiro pintado em vermelho já desbotado em letras garrafais) é apresentado ao espectador acontece logo nos primeiros 20 minutos do longa, onde mostra-se a comunidade, de um lugar simples e isolado do Nordeste brasileiro, organizando feiras, abrindo a escola, e suas casas. É nesse momento que aparece a personagem da Museóloga Isa, indo de encontro ao MHB, um prédio comum com uma única porta de entrada, para abri-lo (Figura 23).

Figura 23- Cena da fachada do Museu Histórico de Bacurau



Fonte: GLOBOPLAY, 2022

Ao longo da narrativa, não há dúvidas de que o principal ponto da cidade fictícia é seu museu histórico - espaço que abriga as histórias e memórias da cidade e de seus habitantes,

⁶⁷ Menção a frase escrita na placa de entrada da cidade fictícia de Bacurau.

tão discutido no meio cibercultural e acadêmico. Em entrevista à Casa Vogue⁶⁸, o diretor de arte do filme, Thales Junqueira, conta que a sua inspiração estética para fazer o Museu Histórico de Bacurau foi o próprio Museu Histórico de Canudos. Ele diz: “Me inspirei muito no museu de Canudos. É um memorial da violência. Porém, também precisava que esse espaço fosse além da guerra e da luta, abarcando elementos da vida daquele lugar” (CASA VOGUE – Arte do Cinema, 2019, doc.eletr).

Então, cabe aqui explicar, um pouco, sobre o que é o Museu Histórico de Canudos, já que o mesmo é referência importante para o Museu Histórico de Bacurau. O Museu Histórico de Canudos (Figura 24) foi fundado em 1982 por Manoel Alves, no qual o intuito era preservar a história da Guerra de Canudos que foi de 1896 a 1897.

Em 1994, uma equipe de arqueólogos passou 20 dias escavando o material que viria a compor o acervo do Memorial Antônio Conselheiro, mantido pela Universidade Estadual da Bahia (UNEB) no centro do município de Canudos. Apesar desta ação, restos arqueológicos continuaram sendo encontrados pelos moradores de Canudos Velho nos arredores do povoado e, aos poucos, foram reunidos por iniciativa de Manoel Travessa, um dos primeiros pescadores a se instalar no local, que se sensibilizou com a preservação dos objetos históricos aparecidos na região. Manoel começou a juntar os achados que hoje compõem o acervo de um pequeno museu que ele construiu e mantém, sem nenhum tipo de fomento ou orientação profissional: o Museu Histórico de Canudos (CABELLO, 2016, p.06).

O museu fica localizado na região de Canudos Velho, na Bahia. A instituição possui apenas uma sala pequena e não comporta mais do que duas ou três pessoas simultaneamente, e é aberto para visitaç o apenas sob demanda, j a a chave fica com uma das moradoras da vila situada nos arredores - assim como faz Isa em Bacurau. A experimentaç o expogr fica adotada pelo Museu Hist rico de Canudos lembra os Gabinetes de Curiosidades, n o relacionado a quest es atreladas a coleç es particulares de ricos burgueses do s culo XVI e XVII, mas sim no momento em que exp e um amplo conjunto de objetos (incluindo artefatos como facas e armas⁶⁹) utilizando toda  rea expositiva da instituiç o⁷⁰.

68

Dispon vel

em:

<https://casavogue.globo.com/Colunas/Arte-do-Cinema/noticia/2019/09/cenarios-de-bacurau-remontam-um-sertao-colorido-e-cheio-de-identidade.html>. Acesso em 13 de agosto de 2022.

⁶⁹ No local h  armas, selas de cavalos, cantis, espingardas, fac es, cartuchos de balas, louças, moedas, partes de vestimentas, chap us, chaves, m quinas de costura, moedores, entre outros. A ideia   catalogar todo material e constatar se todos os objetos s o do per odo da Guerra de Canudos (1896-1987). Dispon vel em: <http://www.projetocanudos.com.br/noticia.asp?nt=30>. Acesso em 29 de agosto de 2022.

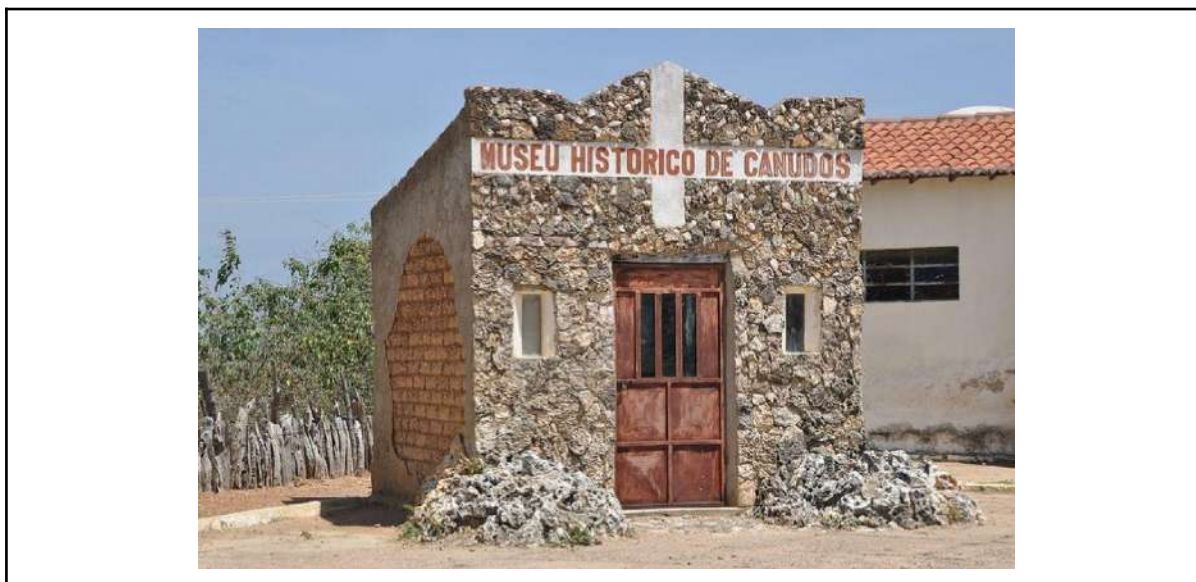
⁷⁰ Detalhe do interior do Museu Hist rico de Canudos, Dispon vel em:

<http://gpaf.info/photoarch/index.php?journal=phd&page=article&op=download&path%5B%5D=23&path%5B%5D=54>. Acesso em 29 de agosto de 2022.

Existentes por toda a Europa, durante os séculos XVI e XVII, coleções de objetos raros ou curiosos receberam o nome de Gabinetes de Curiosidades ou Câmaras de Maravilhas, em alemão *Kunst und Wunderkammer*. Pomian, no texto “La culture de la Curiosité”, conta que existiram centenas, senão milhares, de gabinetes pela Europa, neste período, mantidos por príncipes ou casas reais, humanistas, artistas ou ricos burgueses; elementos representantes da cultura erudita interessada em conhecer e colecionar o mundo que os cercava. [...] A diversidade de objetos colecionados era uma das características de muitos Gabinetes, como depreendemos pelas gravuras de época que os reproduzem, ou pelos catálogos e inventários que listam estas peças. Eram realmente poucos os Gabinetes que possuíam coleções homogêneas (RAFFAINI, 1993, p. 159-160).

Cabe informar que parte dos artefatos do Museu Histórico de Canudos foram furtados em 2009, restando apenas 468 objetos no acervo. Manoel Alves, fundador do Museu, em rara entrevista⁷¹, em 2022, menciona que quer ver o museu ganhar notoriedade, sem saber que isso de fato já aconteceu. Como já mencionado, a fachada em pedra e o letreiro em vermelho inspiraram a cenografia do Museu Histórico de Bacurau, entretanto, Manoel só ficou sabendo desta informação quando um familiar descobriu, em uma pesquisa na *internet*, e não ao assistir a película. Segundo a jornalista Alice de Souza (2022), do TAB UOL, a família agora quer aproveitar a popularidade para atrair atenção para uma campanha *online* de arrecadação de verba para reformar e ampliar o museu. Em todo caso, enquanto o dinheiro não chega, a manutenção fica por conta da família.

Figura 24 - Fachada do Museu Histórico de Canudos



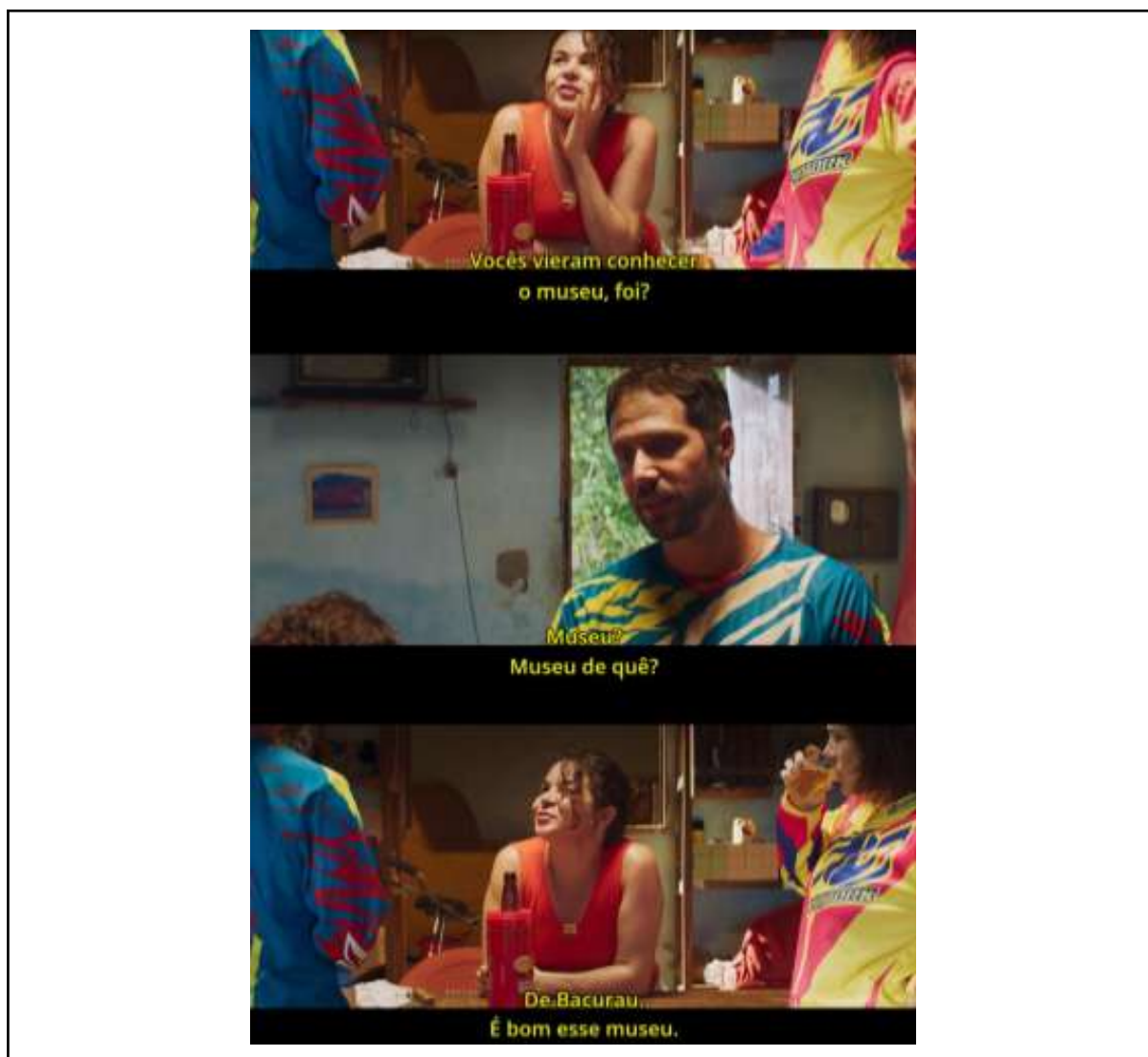
Fonte: Canudos Acontece [blog de internet], 2022.

⁷¹ Disponível em: <https://tab.uol.com.br/edicao/canudos-que-resiste/>. Acesso em 13 de setembro de 2022.

A cena da frase que intitula este subcapítulo, é a segunda menção do MHB, dentro do longa, nesta altura, começam a aparecer as situações conflitantes da trama, a população já está sem comunicação externa e interna - por falta de sinal na cidade. Também é o momento em que os vilões (interpretados por Karine Teles e Antonio Saboia) estão tendo seus primeiros contatos com os moradores da cidade. Moradores da vila pesquisam as motivações dos turistas para vir à cidade: “Vieram ver o museu?”; “não vão visitar o museu?”(Figura 25), simbolicamente, o museu representa a razão de ser do lugar. A seguinte pergunta paira no ar seco do sertão de Bacurau: se eles não passaram pelo museu, por que eles vieram?

Logo após os forasteiros vilanescos saírem do bar, são recebidos por outros moradores, entre eles Teresa (interpretada por Bárbara Colen), que faz, praticamente a mesma pergunta que Luciene: "Vocês vieram conhecer o museu?" (Figura 26)

Figura 25- Cena em que a personagem Luciene convida os turistas para visitarem o museu



Fonte: GLOBOPLAY, 2022.

Figura 26 - Cena em que a personagem Teresa convida os turistas para visitarem o museu



Fonte: GLOBOPLAY, 2022.

Bacurau resiste, por necessidade e por estratégia, por suas belezas, seu humor, sua música, sua comunidade, suas memórias, seu museu (IZABEL, 2019). A cidade que querem apagar do mapa não esquece sua história e sua identidade, nada disso, ela quer expor aos turistas, que logo ao entrarem na cidade questionam “Quem nasce em Bacurau é o quê?” em frente ao balcão de um bar, mas os mesmos negam uma visita ao museu. De acordo com Angela Mooney , “essa íntima relação com a memória posiciona o filme de modo singular em relação a referenciais contemporâneos, visto que o Brasil, ao contrário de alguns países vizinhos como Argentina e Chile, não desenvolveu uma prática de reflexão sobre seu passado” (2021, p. 25). A recepção por parte dos moradores demonstra uma espécie de atribuição de responsabilidade ao MHB de colocar Bacurau no mapa (KUNZLER, 2019).

Saindo rapidamente das telas, uma adendo sobre a responsabilidade do espaço museológico em cidades pequenas, é o fato do fundador do Museu Histórico de Canudos, Manoel Alves, em entrevista ao TAB UOL⁷², menciona a importância do museu para a comunidade de Canudos Velho: "Logo que cheguei, percebi que essa cultura deixa alguma renda para a região, pouca, mas deixa. E, através dessas coisas, as pessoas vêm aqui. Se me der R\$ 10 milhões, eu não vendo o museu" (2020, doc.eletr), garante.

⁷² Disponível em: <https://tab.uol.com.br/edicao/canudos-que-resiste/#page7> . Acesso em 29 de agosto de 2022.

Além do museu, o município de Bacurau mostra-se ser um Lugar Decolonial sob certos aspectos, sendo, em alguns casos, comparado com a história de Canudos, como se fosse uma atualização contemporânea, no entanto, em cena temos uma utopia com múltiplas identidades, de uma comunidade *queer*, como comenta Rosângela Fachel de Medeiros (2020):

De seus corpos emana a potência cultural, sexual, natural e fantasmática das ancestralidades, mitos, memórias e corpos afro-indígenas brasileirxs, que o colonialismo tentou apagar, mas que foram queerizadxs nos processos de transculturação da formação brasileira. A multidão de Bacurau é formada por personagens que incorporam diferenças singulares, como o professor, a médica, a matriarca, o cangaceiro, a prostituta e o curandeiro, mas todxs rompem com a estereotipia das normatividades instauradas pelas narrativas hegemônicas, sobretudo, em relação às representações de corpos, gênero e sexualidade. Corpos diversos e dissidentes, gêneros imprecisos e sexualidades fluidas e livres, mas talvez o mais importante é que essas características não sejam apresentadas como questões da narrativa, aparecendo como algo natural na vida das personagens, mas que não as define. A grande questão é a forma como cada umas dessas personagens se integra ao movimento de resistência da multidão (p.20)

Os habitantes de Bacurau, embora diversos, são unidos não apenas pelos costumes comuns, mas sobretudo pelas histórias que preservam. O Museu Histórico de Bacurau, criado e visitado por seus protagonistas, virou espaço presente no imaginário museológico contemporâneo, e além disso, é um retrato de espaço real e atual. Um lugar de questionamento e batalhas (literalmente!), portanto, “o museu não é uma estrutura estática, é um processo dinâmico” (ANDREONI, 2011, p. 168). O museu é um manifesto, não é uma simples atração turística, mas uma construção da essência de uma comunidade que precisa resistir para continuar existindo. E, respondendo a pergunta do forasteiro: “quem nasce em Bacurau é gente de todos os tipos, e é gente livre” (MOONEY, 2021, p.27).

É significativo pontuar que o papel do museu no mundo contemporâneo é, segundo a nova definição de Museu aprovada na Conferência Geral do ICOM de 2022 realizada em Praga, com 487 votos favoráveis, 23 contrários e 17 abstenções:

[...] uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe patrimônio material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus promovem a diversidade e a sustentabilidade. Atuam e se comunicam de forma ética, profissional e com a participação das comunidades, oferecendo experiências variadas de educação, entretenimento, reflexão e compartilhamento de conhecimento. (p.02)

O MHB e a comunidade da cidade podem sentirem-se orgulhosos pelo trabalho desenvolvido ao redor da instituição, e aqui neste tópico, em especial, a sua comunicação

com realização (mais que participação) dos moradores, e que para os forasteiros intrusos da trama chega a ser exaustivo. Então, mais uma vez: **“Vieram conhecer o museu?”**

Pode se dizer que estamos chegando no ponto alto de tensão do filme com a introdução da próxima cena, pois um dos forasteiros (não os que visitaram a cidade em um primeiro momento, mas um dos integrantes do grupo que busca realizar um massacre a la Tarantino na região), entra no museu carregando sua arma e acompanhado de um olhar curioso e suspeito, enquanto nós, espectadores, o seguimos (Figura 27).

Figura 27 - Primeira cena do Forasteiro no Museu Histórico de Bacurau



Fonte: GLOBOPLAY, 2022.

Podemos perceber a infinidade de objetos que estão dispostos nas paredes, em seus cantos e no chão da pequena instituição cultural. Há um grande número de artefatos, como quadros, fotografias de diversas pessoas, reportagens de jornais emolduradas, pequenas esculturas de madeira (sendo uma delas roubada pelo intruso), até mesmo uma fotografia em preto e branco na parede fazendo alusão a morte de Lampião⁷³ e ao final dos turistas (neste

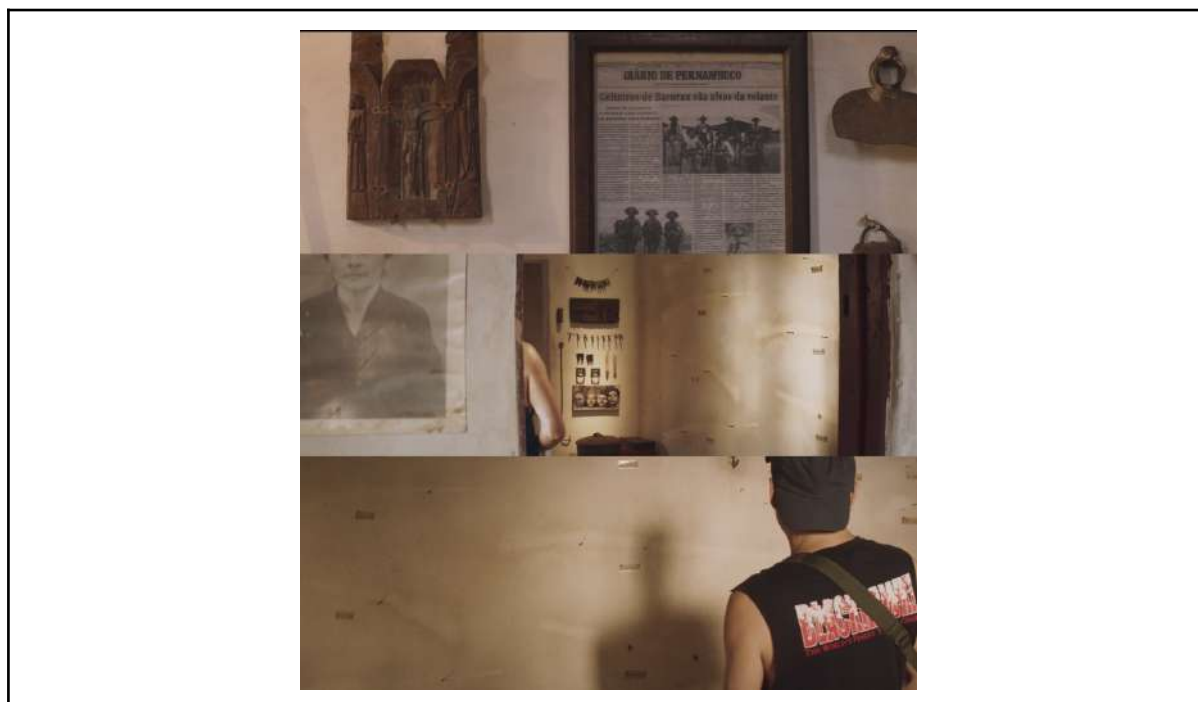
⁷³ “Lampião, o rei do cangaço, permanece não só como figura mítica, mas como uma das mais emblemáticas e controversas da história brasileira do século XX. Bandido, herói, violento, sanguinário são alguns dos adjetivos atribuídos a Lampião” (MENDONÇA, 2009, p.02). Disponível em: <https://unibh.emnuvens.com.br/dtec/article/download/466/259>. Acesso em 14 de agosto de 2022.

momento já indesejados) de Bacurau. Além disso, há coleções de facões, espingardas e outros instrumentos de luta, resistência e memória. Tudo lembra um Gabinete de Curiosidades, tudo remete ao Museu Histórico de Canudos.

E assim vai se formando em nosso imaginário uma representação de museu que se propõe participativo, onde a narração do lugar e a construção do acervo é feita em conjunto, principalmente quando pensamos que aqueles artefatos expostos são de seus ancestrais, e também, da população presente de Bacurau (como ilustrado ao final da obra). Logo, esse é um caso diferente do apresentado em Pantera Negra, pois o acervo permanece em seu lugar de origem e faz parte de um museu que integra a população em suas ações - destacando assim, a importância da afirmação da função social do museu, e de uma Museologia ativa (DUARTE, 2013).

A cena se encerra com o intruso armado visualizando uma parede vazia dentro de uma das salas da instituição, onde apenas constam as etiquetas das peças e as marcas/sombras deixadas pelos objetos expostos por longo período, em uma delas aparece escrito “Mauser, 1908”, sendo este um fuzil militar. Desta maneira o personagem identifica que os artefatos que não estão mais em exposição são instrumentos de uma possível defesa ou ataque da comunidade (Figura 28).

Figura 28 - Segunda cena do Forasteiro no Museu Histórico de Bacurau



Fonte: GLOBOPLAY, 2022.

Ele estava correto. Lunga (interpretado por Silvero Pereira) sai do porão do museu e o ataca, dando um fim ao personagem Terry (interpretado por Jonny Mars). Neste momento, enquanto os forasteiros atiram suas armas de fogo na população, ela contra ataca, utilizando os artefatos antes expostos em uma pequena sala do MHB. Ao fim do dia os habitantes da cidade derrotam seus inimigos, e o museu, este espaço de batalhas figurativas e literais, amanhece repleto de sangue, relações e poder. A Museóloga Isa informa: “Vamos lavar bem, mas nas paredes ninguém toca. Eu quero que fique assim, do jeito que está, infelizmente” (Figura 29). Sendo as marcas nas paredes um testemunho de mais uma história de sobrevivência da comunidade.

Figura 29 - Cena da Museóloga Isa dentro do Museu Histórico de Bacurau



Fonte: GLOBOPLAY, 2022.

Acompanhamos aqui a história de Bacurau, do ponto de vista cinematográfico e museológico, a cena pós-apocalíptica seguida das ordens da Museóloga para preservar aquelas manchas de sangue nas paredes está relacionada a uma frase que intitula uma importante obra do Museólogo Mário Chagas: "Há uma gota de sangue em cada museu" (2006), inspirado nas palavras do escritor Mário de Andrade, que dizia que "há uma gota de sangue em cada poema" (1917). Ao escrever essa frase, Chagas pretendia revelar a dimensão humana específica que existe no museu, ao mesmo tempo em que apontava a necessidade de abraçá-lo como uma arena, um espaço de conflito, um reino de tradição e contradição, de lembranças e esquecimentos, “[...] toda a instituição museal apresenta um determinado discurso sobre a realidade. Este discurso, como é natural, não é natural e compõe-se de som e de silêncio, de cheio e de vazio, de presença e de ausência” (CHAGAS, 2006, p. 30).

Nessa perspectiva, Bacurau apresenta em cena um discurso e um espaço museológico que constrói uma tradição, como também um pedestal de seus heróis, para celebrá-los e para

não esquecê-los, seja em pequenas esculturas de madeira, matérias antigas de jornais já desbotados, ou em marcas de uma batalha que, assim como ameaça o personagem Michael (interpretado por Udo Kier) : “apenas começou”.

Essa construção de uma tradição e adoração a seus heróis de batalhas apresentada no MHB acaba por introduzir símbolos de um olhar colonial dentro de um espaço de movimento decolonial. A existência deste registro faz com que seja questionada o arquétipo de herói colonial no museu, “[...] que atribui mais valor à teoria do que a prática e que valoriza, de modo especial, a memória do poder” (SANTOS apud CHAGAS, 2017, p.126). A memória coletiva, neste caso, deve servir para a libertação e não para a submissão.

Por fim, o museu em Bacurau é representado como um espaço decolonial que pode ser atrelado à Nova Museologia, afinal, o patrimônio da cidade mobiliza (e protege) a comunidade, “[...] capaz de reconhecê-lo como sua propriedade, além de demonstrar sua coerência (POULOT, 2009, p .203). O MHB é resistência, como salienta Tomaz Amorim Izabel (2019), a instituição, a cidade e os habitantes lembram das lutas do passado ao mesmo tempo em que alertam os invasores sobre a possibilidade de lutas futuras. A placa de entrada da cidade diz logo no começo do filme: “Se for, vá na paz”.

3.3 CENA PÓS-CRÉDITOS: A Estética Cultural do Afrofuturismo

“Você ainda está aqui?”

Curtindo a Vida Adoidado, 1986, cena pós - créditos

No cinema contemporâneo as cenas denominadas “pós-créditos”, são cenas de curta duração exibidas após os créditos finais dos filmes. Atualmente, o maior exemplo são os filmes da Marvel, que fazem referência a algo que está por vir, como um próximo filme do estúdio, um personagem que vai aparecer futuramente, ou uma informação complementar sobre aquele universo. No caso de um dos filmes analisados neste trabalho é possível identificar o uso dessa proposta. Por exemplo, ao final do filme de Pantera Negra, existem duas cenas pós-créditos, uma delas faz crítica direta ao governo estadunidense da época (trumpista)⁷⁴, com a frase: “em um momento de dificuldade, sábios criam pontes, tolos criam barreiras”. Esse mecanismo filmístico apresenta algo novo, algo que conecta, algo importante para aquela história, que, de fato, vale a espera sentado no escurinho do cinema.

Neste trabalho de conclusão, antes das luzes se acenderem, também apresento uma “cena pós-créditos”, a qual chamo de: A Estética Cultural do Afrofuturismo.

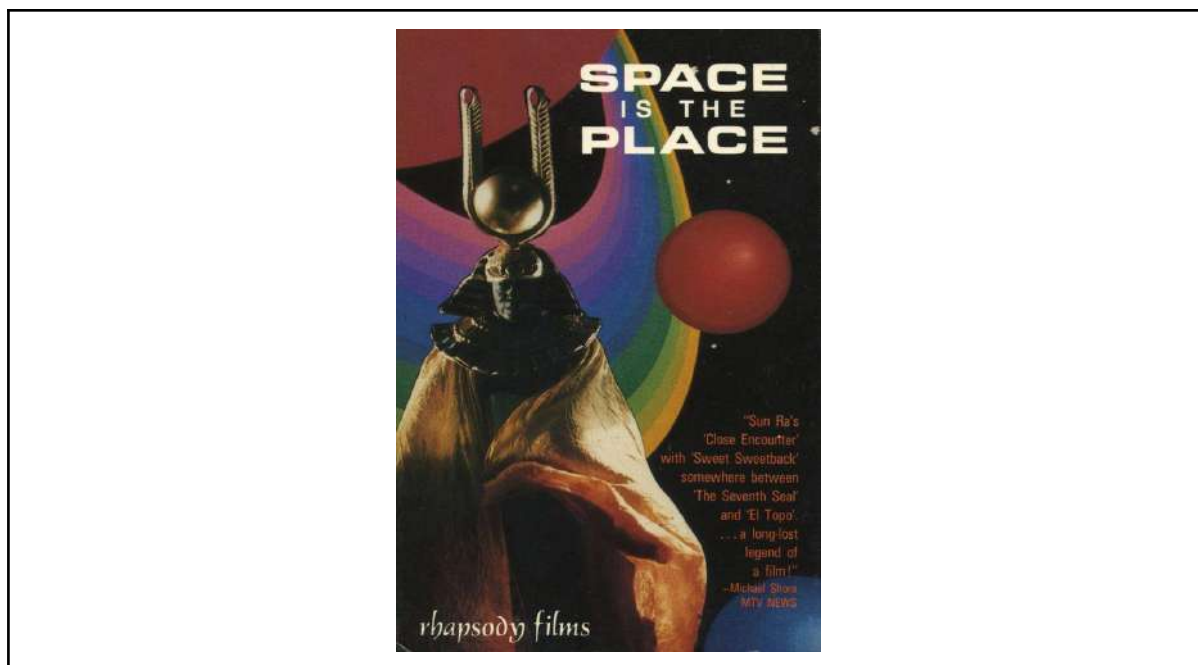
O Afrofuturismo é uma estética cultural que, também, é encontrada nos filmes de gênero fantasia. Segundo a *youtuber* Nátaly Neri, no evento *TEDx Talks*, de 2018: “O Afrofuturismo é um conceito muito simples, é basicamente a ideia radical de que pessoas negras existem no futuro”. O termo em si surgiu em 1994, nos Estados Unidos, criado pelo crítico cultural e acadêmico estadunidense Mark Dery, que realizou o ensaio “*Black to the Future*” afim de apresentar o, que viria ser Afrofuturismo – na pesquisa o autor realizou três entrevistas com intelectuais negros questionando o motivo de haver poucas produções de ficção científica de autoria negra. Os entrevistados foram o escritor Samuel Delany, o escritor e músico Greg Tate e a crítica cultural Tricia Rose.

⁷⁴ Sobre o projeto do muro do ex presidente Donald Trump, em 2017: “Há padrões básicos que serão exigidos para o muro, que deverá entrar para a história como mais um Muro da Vergonha, a exemplo do Muro de Berlim. Ele vai ser projetado para ter 30 metros de altura, suficiente para impedir a entrada de imigrantes no país de Trump, e haverá ainda a necessidade de ser construído com material resistente o bastante para suportar pelo menos 30 minutos de tentativas de perfuração com marreta ou outra ferramenta de alto impacto. O medo é que os imigrantes consigam ultrapassar a barreira. Tamanho nível de exigência faz sentido para o presidente da nação mais rica, que não parece ter a palavra solidariedade em seu dicionário”. Disponível em: <https://g1.globo.com/natureza/blog/nova-etica-social/post/os-primeiros-tijolos-do-muro-da-vergonha-e-responsabilidade-social-das-empresas.html> . Acesso em 08 de agosto de 2022.

A noção de Afrofuturismo gera uma antinomia problemática: pode uma comunidade que teve seu passado tão deliberadamente apagado, e cujas energias foram subsequentemente consumidas na busca por traços legíveis de sua história, imaginar futuros de volta para o afruturo possíveis? Além disso, a irreal propriedade do futuro já não está nas mãos dos tecnocratas, futurólogos, designers e cenógrafos - brancos para homens - que criaram nossas fantasias coletivas? (DERY, 1994, p.16-17)

Entretanto, as noções de Afrofuturismo surgiram, em torno de, vinte anos antes de 1994. Em 1974 o compositor de jazz, poeta e “filósofo cósmico”, Sun Ra, escreveu e atuou no filme “*Space is the Place*” (Figura 30). A película é uma das grandes referências do Afrofuturismo ainda nos dias de hoje, onde o personagem que encarna quer salvar os afro-americanos de uma explosão iminente no planeta Terra, usando a música como meio de transporte. Sun Ra é considerado o “Profeta do Afrofuturismo”, devido aos seus pensamentos à frente de seu tempo. De acordo com Nátaly Neri (informação verbal)⁷⁵, em 2018: “Sun Ra vai dizer que o planeta terra é bastante cruel, no planeta terra, em qualquer tempo ou espaço pessoas negras irão sofrer. Então, as pessoas negras precisam sair do planeta terra”. Desse modo, o autor abre questionamentos sobre o lugar de pessoas negras no mundo e no futuro.

Figura 30: Cartaz do filme *Space in the Place*, de 1974



Fonte: *Pinterest*, 2022.

⁷⁵ Afrofuturismo: A Necessidade de Novas Utopias | Nátaly Neri | TEDxPetrópolis, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D1y9yZRpis&t=19s>. Acesso em 01 de setembro de 2022.

O afruturo⁷⁶, utópico e decolonial do mundo cinematográfico, nos apresentou (após 44 anos de “*Space is the Place*”) o fenômeno cultural Pantera Negra⁷⁷, com seu elenco, majotariamente, negro. Segundo Lowe (2019) esta estética cultural fornece aos diretores negros, como Ryan Coogler⁷⁸ (Figura 31), um meio de trazer histórias negras à tona ao imaginar realidades alternativas. O longa levanta assuntos como ideologia feminista, misticismo, cosmologia, mitologia e metafísica, pontos esses que levaram o Afrofuturismo para o *mainstream*.

Figura 31: Ryan Coogler e Chadwick Boseman nos bastidores de Pantera Negra



Fonte: *Marvel Studios*, 2018.

O diretor e roteirista Coogler, acompanhado da equipe do longa, percorreram diferentes Países (África do Sul, Gana, Quênia e Lesoto), coletando referências estéticas que serviram de inspiração para o filme, criando, além de um filme de super heróis, uma narrativa política:

Utilizaram vários conceitos e ideias do pensamento político pan-africanistas, conciliando-o com a estética tradicional africana somada à temática tecnológica de ficção científica do afrofuturismo, o que resultou na construção de complexas

⁷⁶ Referência ao livro “De volta ao Afruturo”, sendo a tradução brasileira de “Black to the future”, de Mark Dery. Disponível em: https://www.academia.edu/43805205/Tradu%C3%A7%C3%A3o_de_Black_to_the_future_de_Mark_Dery. Acesso em 30 de junho de 2022.

⁷⁷ Curiosamente Pantera Negra e Wakanda foram criados por **Stan Lee** e **Steve Ditko** em 1966, décadas antes de se começar a falar em Afrofuturismo. No entanto Wakanda é a representação do sonho Afrofuturista. Disponível em: <https://www.cubogeek.pt/filmes/pantera-negra-como-wakanda-representa-o-afrofuturismo-e-a-cultura-africana/>. Acesso em 29 de junho de 2022.

⁷⁸ Ryan Kyle Coogler é um cineasta e produtor afro-americano de Oakland, Califórnia. Ele é conhecido por dirigir a série de filmes Pantera Negra, Creed, um spin-off de Rocky e Fruitvale Station (tradução minha). Disponível em: https://www.imdb.com/name/nm3363032/bio?ref_=nm_ov_bio_sm. Acesso em 29 de junho de 2022.

mitologias da nação fictícia de Wakanda. Foi realizado um profundo trabalho de pesquisa das culturas tradicionais africanas para formular as referências estéticas que formariam o universo de Wakanda, uma realidade alternativa futurista, tecnologicamente avançada e composta por diversos grupos étnicos africanos e intocada pelos colonizadores (SILVA, 2018, p. 73).

No que se refere a narrativas que vão além do convencional, *Bacurau* (Figura 32) apresenta um elenco bastante diverso, entre orientações, cores, classes, gêneros e idades, unidos em um mundo globalizado.

Figura 32: Cena com uma grande parte do elenco de *Bacurau*



Fonte: GLOBOPLAY, 2022.

Sobre a escolha do elenco, o diretor Kleber Mendonça Filho, em entrevista para o *website* do Estado de Minas⁷⁹ (2019), afirma que 54 atores têm falas no filme: "No auge do drama, a câmera passeia pelos rostos e fica muito claro que o Brasil é um lugar com caras muito diversas". Ainda comenta que para o convite para a figuração do longa, fizeram questão de inserir de bebês a pessoas de 100 anos, incluindo a diversidade de gêneros e cores.

O filme acaba por flertar com uma perspectiva Afrofuturista quando apresenta personagens negros com uma realidade utópica entre o passado e o futuro, e onde são os protagonistas. Como menciona a pesquisadora Andreza Mara da Fonseca:

O forte viés afrofuturista da trama de *Bacurau* apresenta a necessidade de valorização da cultura partindo das próprias referências para ler o passado, ressignificar o presente e projetar o futuro de forma a mudar os padrões vigentes, transformando vidas. Os próprios referenciais foram decisivos para a tomada de consciência e a assertividade das decisões. Essa possibilidade, além de

79

Disponível

em:

https://www.em.com.br/app/noticia/pensar/2019/09/13/interna_pensar_1084752/o-que-tem-a-dizer-o-elenco-de-bacurau-o-filme-mais-comentado-do-ano.shtml#:~:text=%22No%20auge%20do%20drama%2C%20a,cores%22%2C%20enfatisa%20o%20diretor. Acesso em 29 de agosto de 2022.

problematizar o presente ao analisar o passado, ainda pode promover novas experiências que podem ampliar suas relações com o conhecimento e a valorização das diversas culturas, podendo ser espaço de resistência e de luta. (FONSECA, 2020, p.5)

Entretanto, devido aos seus símbolos e temas, Bacurau também flerta com o conceito chamado *Nordestern*. Segundo o historiador Francisco Santos (2014), esta estética foi criada, nos anos 60, pelo pesquisador e historiador brasileiro Salvyano Cavalcanti de Paiva⁸⁰, para intitular os filmes sobre o cangaço produzidos durante aquele período, influenciado pelo termo “*western*”, dos filmes de faroeste norte-americanos.

A película em questão aproxima-se do gênero *Nordestern* com o passar dos minutos na tela, onde provoca, através de um banho de sangue com grande inspiração nas obras do diretor estadunidense Quentin Tarantino⁸¹ (Bacurau é definido pelos críticos como uma “Fábula de Vingança”, assim como os filmes “Django Livre” e “Bastardos Inglórios”, de Tarantino), a reflexão sobre os desafios políticos da contemporaneidade, utilizando o cangaço como espaço. Mas em seu viés o Afrofuturismo acaba por sobressair, como menciona o especialista em Estudos Étnicos e Africanos, Camillo Cesar Alvarenga:

Bacurau é afrofuturismo. A presença da ação social militante no âmbito da cultura digital e das artes redimensiona a política da relação crítica dos sujeitos com o mass media, com a tecnologia eletroeletrônica e com a virtual manipulação e inerte consentimento da opinião pública (e do público). Por vezes, a fachada fascista das redes sociais questiona o lugar profundamente enraizado dos intelectuais tradicionais, com uma indagação sobre qual o grupo humano ou onde está (em quais instituições) ou quem é o (sujeito histórico) depositário do conhecimento humano e extra humano de saber-se natureza orgânica da terra ainda com toda ciborguização racializada das pessoas. (ALVARENGA, 2020, doc. eletr.)

Os dois filmes abordam esta estética cultural, que se mostra necessária em tempos reacionários. Sendo ela, além de um gênero, um movimento decolonial e pluridisciplinar, que vai além de sua presença em filmes. O afrofuturismo, segundo os pesquisadores Danielle Vaz

⁸⁰ Em “Revisão Crítica do Cinema Brasileiro” (Civilização Brasileira, 1963), o baiano registrou o potiguar como criador do neologismo “*nordestern*” (o faroeste cangaceiro) para referir-se ao mais famoso dos filmes de Lima Barreto (“O Cangaceiro”, 1953). Disponível em: <http://revistadecinema.com.br/2020/06/salvyano-entre-a-virulencia-e-o-rancor/>. Acesso em 30 de junho de 2021.

⁸¹ Visualmente, o diretor não nega suas influências. Fã confesso de filmes de Velho Oeste e de quadrinhos, o diretor incorpora essas referências às suas obras de maneira bastante evidente, criando uma mistura estética única e original. Alguns elementos bastante claros são os closes no olhar dos atores, os momentos de tensão quase estáticos que precedem as cenas de ação e, claro, o sangue exagerado que encharca as cenas violentas de Tarantino. Tudo isso, somado ao uso de cores vivas e marcantes, cria uma estética própria e inconfundível. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/conheca-as-principais-caracteristicas-do-cinema-de-quentin-tarantino/#:~:text=A%20est%C3%A9tica%20western%2Fquadrinhos&text=Alguns%20elementos%20bastante%20claros%20s%C3%A3o,as%20cenas%20violentas%20de%20Tarantino>. Acesso em 13 de agosto de 2022.

Marco Bonito (2019, p. 13) “é uma ferramenta que empodera e auxilia na identificação negra, porque instiga a pensar numa perspectiva de futuro negro, um futuro onde a cultura e a estética não é menosprezada nem apagada”. Ao analisar os fenômenos culturais cinematográficos de *Pantera Negra* e *Bacurau* na indústria do entretenimento, deve-se considerar o impacto que esses filmes trouxeram e trazem não só para o gênero da fantasia estadunidense e brasileira, mas também para a importância dos elementos da estética Afrofuturista presentes nas obras. São eles que introduzem uma ideia de futuro utópico, concretizado por meio da criação de um país fictício (Wakanda) e uma cidade fictícia (Bacurau), com todas as suas mitologias e heróis aclamados por suas comunidades, por meio de uma representação, e neste caso, representatividade de etnias, orientações e identificações.

Afinal, representatividade importa, e quando nos sentimos parte de um grupo, também nos vemos como parte do mundo. Os filmes aqui apresentados tomam o território como ponto de partida, buscando respeitar e saber onde viveram seus ancestrais facilita o processo de autoconhecimento sobre uma sociedade, seu passado e o (afro) futuro, sendo que, “o passado não está dado, o passado continua em disputa e nele há uma revolução em processo” (CHAGAS, 2017, p. 132).

Na cultura pop, a artista Beyoncé, no seu filme musical, dirigido e escrito por ela: “*Black is King*⁸²” de 2019, menciona a frase “A história é o seu futuro. Um dia você irá conhecer você mesmo, voltando de onde você começou, mas mais forte”.

Com esta citação de uma das maiores artistas internacionais da cultura pop contemporânea, que entrou no Museu do Louvre para a gravação de um videoclipe e com ele levantou problemáticas de repatriação, representatividade e poder institucional, e que também é um grande nome do Afrofuturismo audiovisual, com seus trabalhos que conectam a ancestralidade africana com elementos futurísticos - A sessão se encerra.

⁸² *BLACK IS KING, a film by Beyoncé | Official Trailer | Disney+*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=69MO7yU0d70&ab_channel=WaltDisneyStudios . Acesso em 13 de setembro de 2022.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa procurou analisar duas representações de museus na produção cinematográfica contemporânea, selecionando dois filmes que fazem parte da cultura pop, oriundos de diferentes Países (Estados Unidos e Brasil) e com temas diversos, mas que encontram-se no afrofuturismo, na decolonialidade e no poder social dos espaços museológicos em cena. É importante ressaltar que este trabalho apresenta um ponto de vista, dentre tantos possíveis, sobre dois filmes considerados populares analisados sob o viés da Museologia, deixando em aberto várias possibilidades de reflexão, problematizações futuras e interlocuções com outras áreas do conhecimento.

Em um primeiro momento, para que haja a compreensão do que é cultura pop e sua fluência, foram apresentados alguns conceitos, como os aspectos fundamentais do que rege a indústria Pop, o papel da representação nas obras cinematográficas na sociedade, e com isso buscar um entendimento de que o “museu é pop”, ou até mesmo discutir, “o museu é pop?”

Para realizar as leituras sobre a presença e as formas de representação da instituição museu pela sétima arte, foram introduzidos alguns exemplos em que a cultura pop foi e é atrelada aos museus, a fim de compreender esse cenário que ainda carece de reflexões e análises no campo da Museologia. A partir da seleção de dois filmes - objetos de estudo desta monografia - *Pantera Negra* (2018) e *Bacurau* (2019) - as categorias Lugar Colonial e Lugar Decolonial foram basilares para a problematização dessas obras. Neste momento, foi possível identificar que o Lugar Colonial apresenta uma discussão decolonial, que se deu muito pelo consumo avançado do ciberespaço no momento atual, uma perspectiva presente em ambas as obras - onde as críticas, comentários, *threads* em redes sociais e manifestações também compõem as obras, e fazem elas presentes e latentes nos aspectos de transitoriedade e contaminação da cultura pop, *hollywoodiana* e nacional.

A análise fílmica das películas focou em cenas em que os museus estavam presentes, não como cenário, mas como representantes de uma narrativa em torno dos mesmos. Por um lado, *Pantera Negra* nos fez questionar os grandes museus enciclopédicos distribuídos, principalmente, na Europa. E, conseqüentemente, pensar sobre seus acervos, suas origens e a ideia de repatriação de artefatos saqueados, além de problematizar ações de musealização e racismo estrutural.

De outro, *Bacurau* colocou em cena um espaço inspirado no Museu Histórico de Canudos, e nos fez entender aquele pequeno lugar como um espaço que deseja romper alguns

paradigmas e se apresenta como Lugar Decolonial, de batalhas e memórias compartilhadas e coletivas. Um espaço vivo e ativo, ligado diretamente com a perspectiva da Nova Museologia, que visa questionar e repensar o papel ativo da sociedade junto aos museus locais, através das ações de salvaguarda e comunicação para uma efetiva preservação do seu acervo e da própria instituição.

Assim, a monografia apresentou uma leitura dessas obras onde é possível identificar um paralelo de Lugar Colonial e Decolonial atrelados aos museus fictícios, e aos desafios decoloniais no campo dos museus e da Museologia.

A pesquisa também forneceu ao leitor uma observação, pela ótica de Pantera Negra, sobre a necessária reparação cultural e histórica por parte dos museus enciclopédicos. Observação esta que ficou, ainda mais em evidência, após a morte da Rainha Elizabeth II (em setembro de 2022), gerando críticas ao legado colonial, num continente onde a Grã-Bretanha tem uma longa história. Pantera Negra e todas as suas associações e ligações nos apresentaram um Lugar Colonial, mas que nos mostra também um Lugar Decolonial - em relação ao seu país, cultura, personagens e pensamento crítico sobre as práticas museológicas em cena.

Pela ótica de Bacurau o museu é lugar de disputas de memórias e narrativas, que nos apresentaram este Lugar Decolonial concebido e mantido com sua comunidade, porém, assim como em Pantera Negra, mostra uma dualidade - no momento em que a instituição venera seus heróis de batalhas dentro da instituição museológica, introduz ao espectador uma associação com um espaço de construção de identidade regional que acaba elegendo e legitimando a sua cultura e história. Sendo assim, surge uma experiência de Lugar Colonial.

Essa foi uma das inúmeras e diversas possibilidades de interpretação sobre as obras discutidas. O cinema e o museu nos fornecem estes lugares e símbolos, motivados pela pluralidade de leituras e olhares acerca de um fenômeno em comum: a fluência.

Juntos fizemos um passeio de Wakanda à Bacurau, de utopias à realidades - é isso que o cinema e os museus nos proporcionam. Acompanhamos heróis, deuses, e gente que nasce em Bacurau, modelo expositivo Cubo Branco, museu estilo Gabinete de Curiosidades, museu vivo, museu com gente, museu com conceitos, museu com adversidades.

Além das representações de espaços museológicos com narrativas diversas, as obras em foco também abrangem a representação do movimento estético do Afrofuturismo contemporâneo, associada a debates étnicos e políticos. Destacando que em cada filme este movimento trabalha de uma maneira em seus enredos utópicos: em Pantera Negra está muito presente no visual, fotografia e personagens; já Bacurau é conectado com a estética pela

valorização da cultura e do passado de uma comunidade, partindo de suas próprias referências para um futuro.

Outro ponto em comum das películas são as questões teóricas e metodológicas da Nova Museologia, sendo o museu um instrumento cultural, de educação e de batalhas - nestes casos, por meio de discursos de repatriação seguido de roubo e envenenamento, ou cabeças cortadas e expostas na frente da instituição com o sangue de seus inimigos como artefato museológico em suas paredes - espaços conectados com as premissas da decolonialidade.

Espaços esses levados a grande tela, para uma imenso número de espectadores, alguns deles sem ao menos terem contato com esses lugares no passado, mas que agora, por meio da sétima arte, experimentam e estabelecem relações entre o museu, cinema e sociedade.

Em meu anseio de falar sobre cultura pop na academia, busquei usar uma linguagem acessível e clara, inspirada em algumas escritoras que acompanho, como Tina Fey e Mindy Kaling. Esta pesquisa, não se encerra aqui, e muito menos seus questionamentos. Pretendo seguir pesquisando as representações dos museus, assim como seus acervos e seus papéis em uma sociedade contemporânea, ativa e questionadora. Espero ter conseguido contribuir para o campo, de uma maneira divertida e acadêmica, respaldada por diversos teóricos da Museologia, ao mesmo tempo que se manteve conectada a tuítes, vídeo clipes de estrelas da música internacional e filmes de super heróis.

A partir deste momento as luzes começam a acender, mas aquela trilha sonora, digna de um filme da sessão da tarde, seguirá tocando em tom baixo, embalando os aprendizados e indagações que saíram desta pesquisa. A projeção se encerra, mas deixa um aviso, inspirado na trilogia do longa “De volta para o futuro” (EUA, 1985), em letras amareladas/avermelhadas e maiúsculas na grande tela “continua...”.

Figura 33 - Aviso final do filme De volta para o futuro, de 1985



Fonte: Amazon Prime, 2022.

REFERÊNCIAS

ANDREONI, Renata. Museu, memória e poder. In: **Em Questão**, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 167-179, jul./dez. 2011, p. 168. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/download/22251/14319/93054> . Acesso em 30 de agosto de 2022.

ALMEIDA, Ricardo. Pensando o campo cinematográfico brasileiro a partir das contribuições de Pierre Bourdieu. In: **NORUS**, Novos Rumos Sociólogos, Vol.04, Pelotas, 2016, p. 214-227.

ALVARENGA, Camillo. **Cangaço Afrofuturista** – A Luta Antirracista e a Narrativa do Fato Ancestral. Arribação. JORNALISMO CULTURAL & OUTROS DESLOCAMENTOS. [blog de internet]. 2020. Disponível em: <https://arribacao.com.br/2020/06/02/cangaco-afrofuturista-a-luta-antirracista-e-a-narrativa-do-fato-ancestral/> . Acesso em 12 de agosto de 2022.

BACURAU. Direção de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Brasil. Distribuição: VITRINE Filmes; 2019, 131 min, son., color. Disponível em: GloboPlay.

BALLESTRIN, Luciana. Para transcender a colonialidade. IHU [blog de internet], In: **Revista do Instituto Humanitas Unisinos**, Ed. 431, São Leopoldo, 2013. Disponível em: <https://www.ihuonline.unisinos.br/artigo/5258-luciana-ballestrin> . Acesso em 25 de julho de 2022.

BALLESTRIN, Luciana. América Latina e o giro decolonial. In: **Revista Brasileira de Ciência Política**, nº11. Brasília, maio - agosto de 2013, p. 99-100. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbcpol/a/DxkN3kQ3XdYYPbwwXH55jhv/?format=pdf&lang=pt> . Acesso em 28 de agosto de 2022.

BIENKOWSKI, Piotr. **Communities and Museums as Active Partners**: Emerging learning from the Our Museum initiative. 2014, 15 páginas. Disponível em: <http://ourmuseum.org.uk/wp-content/uploads/Our-Museum-emerging-learning.pdf> . Acesso em 14 de agosto de 2022.

BLACK IS KING. Direção de Beyonce Giselle Knowles-Carter. Estados Unidos. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures; 2020, 85 min, son., color. Disponível em: Disney Plus.

BLACK PANTHER. Direção de Ryan Coogler. Estados Unidos. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures; 2018, 134 min, son., color. Disponível em: Disney Plus.

BONITO, Marco; VAZ, Danielle. Pantera Negra: **A Representatividade Negra e o Afrofuturismo Como Forma de Construção da identidade**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Porto Alegre, 2019. 14 páginas. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-0874-1.pdf> . Acesso em 01 de julho de 2022.

BRUNO, Maria Cristina Oliveira e ARAÚJO, Marcelo Mattos e COUTINHO, Maria Inês Lopes. [org] **Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional**. São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2010, 318 páginas. Disponível em; <https://www.sisemsp.org.br/publicacoes-do-sisem-sp/> . Acesso em 25 de julho de 2022.

BRITO, Eduardo. **Claro Obscuro**: Em torno das representações do Museu no Cinema. Faculdades de Belas Artes da Universidade do Porto. Porto, 2014. 107 p. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/311338546_O_lugar_obsкуро_a_representacao_dos_museus_no_cinema_e_o_caso_de_Museum_Hours1 . Acesso em 21 de julho de 2022.

CABELLO, Camila. **Canudos Velho**: retratos de outro hiato brasileiro. Revista Photo & Documento — num. 1, 2016; seção “Ensaio visual”. p. 06. Disponível em: <http://gpaf.info/photoarch/index.php?journal=phd&page=article&op=view&path%5B%5D=23> . Acesso em 17 de agosto de 2022.

CARREIRO, Rodrigo; FERRAZ, Rogério; PEREIRA DE SÁ, Simone (Org). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA, Brasília: Compós, 2015. 296 páginas.

CHAGAS, Mário de Souza. **A imaginação museal**: Museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro. Rio de Janeiro: MinC/IBRAM, 2009.

CHAGAS, Mário de Souza. **Imaginação Museal e Museologia Social**: Frag-mentos. LUGAR COMUM, n 56, Rio de Janeiro, 2019, p. 133 - 150.

CHAGAS, Mário de Souza. **Há uma gota de sangue em casa museu**: a ótica museológica de Mário de Andrade. Chapecó, Editora Argos, 2006, p. 30 - 36.

CHAGAS, Mário de Souza. **Museus e patrimônios**: por uma poética e uma política decolonial. In Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Brasília, n. 35, p. 121-137, 2017.

CHARTIER, Roger. **O Mundo como Representação**. Revista das revistas. Estud. av. 5 (11) • Abr 1991. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/SZqvSMJDBVJTXqNg96xx6dM/?lang=pt> . Acesso 21 de julho de 2022.

COCOTLE, Brenda. **Nós prometemos descolonizar o museu**: uma revisão crítica da política museal contemporânea. MASP Afterall, São Paulo, 2019. p. 03-06. Disponível em: <https://assets.masp.org.br/uploads/temp/temp-X87a1s0ahKuQghS3VJ4D.pdf> . Acesso em 14 de agosto de 2022.

COSTA, Edmilson; FERNANDES, Annibal [org]. **Manifesto do Partido Comunista**: Com todos os prefácios de Marx e Engels e os Estatutos da Liga dos Comunistas. Edipro, São Paulo, 2015, p. 24.

COSTA, Karine. **CAMINHOS PARA A DESCOLONIZAÇÃO DOS MUSEUS: a questão da repatriação das antiguidades egípcias**. Tese de Doutorado, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019, p. 23 - 31. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/214370/PHST0681-T.pdf?sequence=-1&isAllowed=y> . Acesso em 28 de agosto de 2022.

CUNO, James. **Who Owns Antiquity? Museums and the Battle Over Our Ancient Heritage**. Princeton University Press, 2008, 228 p.

DERY, Mark. **Black to the future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose**. [S. l.]: Duke University Press, 1994. 222 p.

DUARTE, Alice. **Nova Museologia: os pontapés de saída de uma abordagem ainda Inovadora**. Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio | MAST - vol. 6 no 1 – 2013. 19 páginas. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/143404132.pdf> . Acesso em 13 de agosto de 2022.

DURVAL, Nathalia. **Se tiver de pagar por cultura, brasileiro dá preferência ao cinema**. Folha de São Paulo [blog de internet]. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/07/se-tiver-de-pagar-por-cultura-brasileiro-da-preferencia-ao-cinema.shtml> . Acesso em 16 de julho de 2022.

FONSECA, Andreza. **BACURAU E OS MUSEUS: breves conexões**. XI COPENE, Congresso Brasileiro de Pesquisadores Negros. Escrivências, Interseccionalidades e Engenhosidades. UFPR, Curitiba, 2020. Disponível em: https://www.copene2020.abpn.org.br/resources/anais/10/copene2020/1604944053_ARQUIVO_50266198b66f0885d2bd67187350805a.pdf . Acesso em 13 de agosto de 2022.

GILL, David. **Who Owns Antiquity? Museums and the Battle Over Our Ancient Heritage - Reviewed**. American Journal of Archaeology | The Journal of the Archaeological Institute of America [blog de internet], Nova York, 2009. Disponível em: <https://www.ajaonline.org/book-review/591> . Acesso em 28 de agosto de 2022.

HERRERA, Heidi. **Beyoncé & JAY-Z's “Apush*t” Video Redefined Black Art In A Historically White Space**. Bustle [blog de internet]. 2018. Disponível em: <https://www.bustle.com/p/beyonce-jay-zs-apesht-video-redefined-black-art-in-a-historically-white-space-9487117> . Acesso em 18 de julho de 2022.

HERRERA, Remy. **A colonização vista por Marx: para além de alguns mal entendidos...Argumentum**, Vitória, v. 11, n. 1, p. 42-55, jan./abr. 2018. p. 44. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/argumentum/article/download/21385/16670/70757> . Acesso em 31 de agosto de 2022.

HAUGHIN, Casey. **Why museum professionals need to talk about Black Panther**. THE HOPKINS EXHIBITIONIST [blog de internet]. Pennsylvania, 2018. Disponível em: <https://jhuexhibitionist.wordpress.com/2018/02/22/why-museum-professionals-need-to-talk-about-black-panther/> . Acesso em 17 de agosto de 2022.

ICOM. **ICOM Define Consultation 4**. Submission Time: April 11, 2022. Praga, 03 páginas. Disponível em: http://www.icom.org.br/wp-content/uploads/2022/05/ICOMDefineConsultation4EN_Submission_951533162.pdf . Acesso 17 de setembro de 2022.

ICOM; MINOM. **DECLARAÇÃO DE QUEBEC**, Princípios de Base de uma Nova Museologia - Documento Final do Evento. 1984. Disponível em:

http://www.minom-icom.net/_old/signud/DOC%20PDF/198404104.pdf. Acesso em 17 de setembro de 2022.

IZABEL, Tomaz. **Bacurau**: a história de Canudos no século XXI. Revista Forum, 2019. Disponível em: <https://revistaforum.com.br/colunistas/tomaz-amorim/2019/8/24/bacurau-historia-de-canudos-no-seculo-xxi-60459.html> . Acesso em 01 de setembro de 2022.

JACOB, Paula. **Cenários de ‘Bacurau’ remontam um sertão colorido e cheio de identidade**. Casa Vogue [blog de internet]. Globo, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://casavogue.globo.com/Colunas/Arte-do-Cinema/noticia/2019/09/cenarios-de-bacurau-remontam-um-sertao-colorido-e-cheio-de-identidade.html> . Acesso em 17 de agosto de 2022.

KUNZLER, Josiane. Por que Bacurau tem um museu?. *In*: Por que Bacurau tem um museu?. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://projetocolabora.com.br/ods4/por-que-bacurau-tem-um-museu/>. Acesso em: 23 set. 2022.

MACGREGOR, Neil. **A história do mundo em 100 objetos**. Intrínseca; 1ª edição, 11 novembro 2013, São Paulo, 662 páginas.

MEDEIROS, Rosângela. **A intermedialidade faminta e decolonial de Bacurau**. *In* Palavra e imagem em deslocamento, Maria Elisa Rodrigues Moreira; Vinícius Carvalho Pereira; Juan Ferreira Fiorini [org]. Belo Horizonte, 2020, p. 13 - 26. Disponível em: https://www.academia.edu/46870043/Palavra_e_imagem_em_deslocamento . Acesso em 13 de julho de 2022.

MIGNOLO, Walter. **DESAFIOS DECOLONIAIS HOJE**. EPISTEMOLOGIAS DO SUL, FOZ DO IGUAÇU/PR, 1, Revista Unila. PP. 12-32, 2017. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/epistemologiasdosul/article/download/772/645/2646>. Acesso em 14 de agosto de 2022.

MORAES, Marina; NUNES, Lucas. **Diferenças entre o Popular e o Pop**: O Cinema de Superheróis como parte integrante de uma cultura segmentada. Revista Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura, v.10, nº1, edição de Julho de 2021, 24 páginas. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4779#:~:text=A%20Cultura%20Pop%20%C3%A9%20apresentada,o%20insere%20como%20Cultura%20Pop> . Acesso em 16 de julho de 2022.

MOONEY, Angela. **Vocês vieram conhecer o museu?**: A memória em bacurau como uma prática de resistência e novas representações. *In* Joyas Escogidas, Maria Marcos Ramos [org]. Madrid, 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Angela-Mooney-5/publication/360003882_Voces_vieram_conhecer_o_museu_A_memoria_em_bacurau_como_uma_pratica_de_resistencia_e_novas_representacoes/links/6266f3d81b747d19c2a73c47/Voces-vieram-conhecer-o-museu-A-memoria-em-bacurau-como-uma-pratica-de-resistencia-e-novas-representacoes.pdf#page=17 . Acesso em 18 de agosto de 2022.

MUNIZ-REED, Ivan. **Pensamentos sobre práticas curatoriais no giro decolonial**. MASP e Afterall. São Paulo, 2019. 12 p. Disponível em: <https://assets.masp.org.br/uploads/temp/temp-oaZHEcCANVB14Q4TP69c.pdf> . Acesso em 16 de julho de 2022.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco: a ideologia do Espaço da Arte**. São Paulo, Martins Fontes, 2002, p. 04-05. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=3192698> . Acesso em 17 de setembro de 2022.

OSU, David Ishaya. **Why museums are bad vibes**. The white pub: Liverpool, 2019. Disponível em: <https://www.thewhitepube.co.uk/why-museums-are-bad-vibes> . Acesso em 17 de julho de 2022.

PLASSE, Marcel. **Cineastas protestam contra a distribuição predatória de vingadores: Ultimato no Brasil**. Pipoca Moderna [blog de internet]. São Paulo, 2019. Disponível em: <https://pipocamoderna.com.br/2019/04/cineastas-protestam-contra-a-distribuicao-predatoria-d-e-vingadores-ultimato-no-brasil/> . Acesso em 16 de julho de 2022.

PONCE MARANHÃO, Helena. **Museu nas Representações sociais ou quais são seus lugares no Imaginário Coletivo?** VI CONGRESSO PORTUGUÊS DE SOCIOLOGIA, Universidade Nova de Lisboa, 2008, p. 03-04.

POULOT, Dominique. **Uma história do patrimônio no Ocidente, séculos XVIII-XXI**; do monumento aos valores. Editora Estação Liberdade, São Paulo, 2009, 239 páginas.

QUADRADO, Iandora. **UM PROFESSOR NO MUSEU JULIO DE CASTILHOS: a imaginação museal de Emílio Kemp**. In: Um professor no museu: Emílio Kemp e as práticas educativas no Museu Julio de Castilhos (1939-1950). 2022. Dissertação de Mestrado (PPGMUSPA)- UFRGS, Porto Alegre, 2022. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/237989/001140309.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em 16 de julho de 2022.

SANTOS, Francisco Wilton Moreira dos. **A morte comanda o cangaço(Bra/1961): do western ao nordestern**. In: ENCONTRO INTERNACIONAL. HISTÓRIA, MEMÓRIA, ORALIDADE E CULTURA, 2., 01 a 04 de dezembro de 2014, Fortaleza. Anais.... Fortaleza: Universidade Estadual do Ceará, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/31165> . Acesso em 15 de julho de 2022.

SANTOS, Karla. **Como o cinema discute o museu?** Memória, resistência, patrimônio e o poder da identidade em um estudo de caso: museu histórico de bacurau, do filme bacurau (2019). UnB. Brasília, 2020. 106 p.

SANTOS, Myrian. **A imaginação museal: apresentação**. Obra: A imaginação museal: museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro. Mario Chagas Rio de Janeiro: Ibram/Garamond, 2009. Revista Mosaico – Volume 2 – Número 3 – 2010, p. 01-05.

SARRAF, Viviane. **O Legado Teórico de Waldisa Rússio para a Museologia Internacional**. Waldisa Rússio Camargo Guarnieri, [s. l.], v. ICOFOM, p. 34-38, 2020.

SCHVARZMAN, Sheila. **História e historiografia do cinema Brasileiro**: objetos do historiador. Cadernos de Ciências Humanas - Especiaría. v. 10, n.17, jan./jun., 2007, p. 36. Disponível em: <https://periodicos.uesc.br/index.php/especiaría/article/view/786/755> . Acesso em 28 de agosto de 2022.

SILVA, Bruno. **ARTE PÓS-COLONIAL E PAN-AFRICANISMO**: O Afrofuturismo como uma perspectiva alternativa ao desenvolvimento africano e diaspórico no filme Pantera Negra (2018). *ROTURA*, 1 (2021): 70-76. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/panafricanismo.htm> . Acesso em 28 de agosto de 2022.

SOARES, Thiago. **Cultura Pop: Interfaces Teóricas, Abordagens Possíveis**. intercom Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação, Manaus, 2013 , 15 páginas . Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/r8-0108-1.pdf> . Acesso em 16 de julho de 2022.

SOARES, Thiago. **Percursos para estudos sobre música pop**. In: CARREIRO, Rodrigo *et al*, (org.). *Cultura pop*. [S. l.]: Compós, 2015. cap. Part I, p. 19 - 30.

SOARES, Nara. **CARTA AO MUSEU BRITÂNICO**. Seminário Internacional Fazendo Gênero, Women's Worlds Congress (Anais Eletrônicos), Florianópolis, 2017, p. 03-04. Disponível em: http://www.en.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499431527_ARQUIVO_CARTAAOMUSEUBRITANICOformulario.pdf . Acesso em 28 de agosto de 2022.

STEYER, Fábio Augusto. **Cinema, imprensa e sociedade em Porto Alegre (1896-1930)**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001. 278 páginas (Coleção História, 45).

RAFFAINI, Patrícia. **MUSEU CONTEMPORÂNEO E OS GABINETES DE CURIOSIDADES**. Rev. do Museu de Arqueologia e Etnologia, S. Paulo, 3: 159-164, 1993. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revmae/article/download/109170/107661/195606> . Acesso em 28 de agosto de 2022.

ROCHA, João [org]. **Roger Chartier, A força das representações**: história e ficção. Argos, Chapecó, SC, 2011, 291 páginas.

RÚSSIO, Waldisa. **Museu, um aspecto das organizações culturais num país em desenvolvimento**. São Paulo: FESP, 1977. p. 136 - 162. (Dissertação de Mestrado)

THOMPSON, Derek. **Hit Makers**: Como Nascem as Tendências. Tradução Ana Duarte. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018, 368 páginas.

TOLENTINO, Átila. **Os Museus e seus poderes**. Revista Museu [blog de internet], Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://www.revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2022/14181-os-museus-e-seu-s-poder-es.html> . Acesso em 25 de julho de 2022.