

Clarissa Guimarães Tomasi, Juliana Rocha Franco, Maria Regina Álvares
Correia Dias, Iara Sousa Castro*

Museus e mapas a partir de uma perspectiva semiótica



Clarissa Guimarães Tomasi é mes-
tranda em Design pelo Programa de
Pós-Graduação em Design da Universi-
dade do Estado de Minas Gerais (UEMG)
e bacharel em Arquitetura e Urbanismo
pela Universidade Federal de Minas Ge-
rais (UFMG).

<clarissatomasi@gmail.com>

ORCID 0000-0001-7157-5192

Juliana Rocha Franco é doutora em
Comunicação e Semiótica pela PUC- SP.
Realizou estágio de doutorado na Uni-
versity of Maryland. Após o doutorado,
trabalhou como pesquisadora de Pós-
-Doutorado no Programa de Tecnolo-
gias da Inteligência e Design Digital da
PUC-SP. Em seguida, atuou como Pro-
fessora Visitante no Programa de Pós-
-Graduação em Cognição, Tecnologias
e Instituições da Universidade Federal
Rural do Semiárido (UFERSA). Atual-
mente é professora da Escola de Design
da Universidade Estadual de Minas
Gerais (UEMG) e do programa de Pós-
-Graduação em Design da UEMG (PPGD-)

Resumo Este artigo tem como objetivo identificar, a partir de uma perspectiva semiótica, a diversidade de signos em mapas como componentes de exposições virtuais e suas contribuições para a inclusão de crianças em museus. Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica a partir dos termos: museu, exposição virtual, mapa e público infantil. Em seguida, foram analisados mapas elaborados para três exposições virtuais. Cada mapa apresentou signos contemplando diferentes aspectos, sendo eles: qualitativo-icônico, singular-indicial e convencional-simbólico. Esta diversidade de aspectos identificada possibilitou uma reflexão sobre possíveis contribuições para o público infantil.

Palavras-chave Exposição virtual, semiótica, criança, mapa, museu.

-UEMG). Tem experiência nas áreas de Comunicação, Semiótica e Design.

<juliana.franco@uemg.br>

ORCID 0000-0001-7021-3341

Maria Regina Álvares Correia Dias

é graduada em Design Industrial pela FUMA/MG, mestrado em Engenharia de Produção e doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento na UFSC.

É professora nos cursos de graduação, mestrado e doutorado da Escola de Design da UEMG, onde também coordena

o Centro de Estudos Teoria, Cultura e Pesquisa. Atou como designer no LBDI,

em Florianópolis, Itautec, Paradesign, Ethermídia e Pixeldesign. Áreas de pesquisa: História do design em Minas Gerais; Materiais, linguagem e design; Teoria, cultura e pesquisa em Design; Métodos e inovação em design; Ergonomia, usabilidade e Interfaces.

<regina.alvares@uemg.br>

ORCID 0000-0002-7673-0611

Iara Sousa Castro é graduada em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdades

Metodistas Integradas Izabela Hendrix e em Design de Ambientes pela UEMG,

mestrado em Engenharia de Produção pela UFMG e doutorado, em regime co-

tutela, em Arquitetura pela UFRJ e em Ergonomia pela Universidade Victor

Segalen - Bordeaux II. Realizou estágio de doutorado no Hospital Saint André

de Bordeaux. É professora nos cursos de graduação, mestrado e doutorado da

Escola de Design da UEMG, onde também coordena o Centro de Pesquisa em

Design e Ergonomia (CPqD). Tem experiência nas áreas de Design, Arquitetura

e Engenharia de Produção, com ênfase em Ergonomia.

<iara.castro@uemg.br>

ORCID 0000-0002-4819-7194

Museums and maps from a semiotic perspective

Abstract *This article aims to identify, from a semiotic perspective, the diversity of signs in maps as components of virtual exhibitions and their contributions for the inclusion of children in museums. For that purpose, it was conducted a bibliographical research from the terms: museum, virtual exhibition, map and children's audience. Afterwards, maps elaborated for three virtual exhibitions were analyzed. Each map presented signs contemplating different aspects, which are: qualitative-iconic, singular-indicative and conventional-symbolic. This diversity of aspects identified enabled a reflection on possible contributions for the children's audience.*

Keywords *Virtual exhibition, semiotics, child, map, museum.*

Museos y mapas a partir de una perspectiva semiótica

Resumen *Este artículo tiene como objetivo identificar, a partir de una perspectiva semiótica, la diversidad de signos en mapas como componentes de exposiciones virtuales y sus contribuciones para la inclusión de niños y niñas en museos. Para eso, fue realizada una investigación bibliográfica a partir de los términos: museo, exposición virtual, mapa y público infantil. Luego, fueron analizados mapas elaborados para tres exposiciones virtuales. Cada mapa presentó signos contemplando diferentes aspectos, siendo estos: cualitativo-icónico, singular-indicativo y convencional-simbólico. Esta diversidad de aspectos identificada posibilitó una reflexión sobre posibles contribuciones para el público infantil.*

Palabras clave *Exposición virtual, semiótica, niño, mapa, museo.*

Introdução

As definições de Museu, após passarem por alterações ao longo do século XX, alcançaram a noção de uma instituição que tem o papel de democratizar seu acervo. O Conselho Internacional de Museus (ICOM) define o museu como uma instituição voltada para a sociedade, [...] “aberta ao público, que adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio envolvente com fins de educação, estudo e deleite.” (ICOM, 2021, p. 1). De acordo com Neto e Arantes (2019, 2020), o ICOM classifica os museus em oito categorias, enquanto o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) propõe onze.

As redefinições nas funções e no papel desta instituição, movidas pelas mudanças da sociedade, implicaram também na transformação de elementos essenciais ao museu, como a expografia e as ações educativas junto ao público.

Com relação às mudanças no campo da exposição, cabe destacar o surgimento das novas tecnologias, que passaram a ocupar este ambiente possibilitando maior interatividade do visitante com a exposição (GOBBALTO et al., 2020). Surgem também as exposições virtuais, que têm se apresentado em formatos cada vez mais diversos, bem como oferecido outros recursos interativos. Neste contexto, este artigo tem como objetivo identificar, a partir de uma perspectiva semiótica, a diversidade de signos em mapas como componentes de exposições virtuais e suas contribuições para a inclusão de crianças em museus. Para tal, adotou-se uma metodologia de pesquisa bibliográfica e análise documental. Inicialmente levantou-se periódicos nas línguas português, inglês, francês e espanhol a partir dos termos: museu, exposição virtual, mapa e público infantil. Em seguida, para a análise documental, foram selecionadas três exposições virtuais que apresentassem o mapa como elemento essencial para a navegação do visitante. Foram definidas duas exposições voltadas para o público infantil, sendo elas a exposição “*Les Petits M’O*” e “*#metkids The Metropolitan Museum*”. A terceira exposição, “*MAR 306° - Museu de arte de São Paulo*” não é destinada ao público infantil, mas contempla este grupo assim como outras faixas etárias.

Em se tratando de exposições virtuais, cabe mencionar que estas se assemelham em alguns aspectos. Ambas podem apresentar durações variadas, podendo durar meses, ano, ou, ainda apresentar caráter permanente. Destacando ainda outras similaridades, visitas guiadas e espontâneas podem ocorrer em ambos os formatos, bem como ações educativas voltadas especificamente para o público infantil. Por fim, considerando o papel que se atribui a esta instituição em democratizar o acervo e conhecimento, cabe ressaltar que as exposições tanto físicas como virtuais podem cumprir esta função, ainda que de maneiras distintas. Por outro lado, em exposições virtuais, o caráter de democratização está especialmente vinculado à sua inserção no espaço cibernético que permite que barreiras físicas e temporais sejam rompidas, uma vez que se pode acessar uma mesma exposição a partir de diferentes cidades e em diversos momentos do dia.

Ainda com relação às características das exposições, Cury (2006) aponta também para a organização do ambiente como elemento relevante, inclusive, na construção da experiência do visitante. De acordo com a autora, existem dois tipos de organização predominantes, a linear e a episódica. Enquanto a primeira prevê instalações interligadas, definindo uma sequência lógica única para o percurso do visitante, a segunda permite ao público a escolha por diferentes caminhos para uma mesma exposição. (CURY, 2006)

Ainda que as possibilidades de organização espacial apontadas por Cury (2006) sejam mais facilmente compreendidas nas exposições físicas, as exposições virtuais podem também apresentar formatos diversos no que diz respeito à interface e na ambientação expográfica. Com o aumento no número de exposições virtuais e na utilização de recursos tecnológicos, cabe ressaltar como a interatividade entre a exposição e o público tem, também, se tornado cada vez mais relevante principalmente no contexto virtual.

O aumento de possibilidades interativas no museu, tem relação com as tecnologias introduzidas nas últimas décadas, e também com o objetivo de democratizar o conhecimento que o museu tem sustentado. Neste contexto, compreendeu-se ao longo do tempo a relevância no papel educativo dos museus, e, mais especificamente, de educação não formal. De acordo com Dias, Bernardo e Werner (2018), instituições com papel de educação não formal são aquelas que, apesar de não se configurarem como uma escola, apresentam ações educativas. Esta característica permite ao museu compartilhar o conhecimento sem se ater a um conteúdo formal ou uma matriz curricular. Além disso, esses mesmos autores apontam o próprio ato de observar, e as possibilidades de convívio, como formas de favorecer a assimilação de informação. Se, inicialmente, os museus foram entendidos como espaço para a transmissão de informações, desde o século XX o caráter mediador dos museus tem se destacado. Deste modo, Coavoux e Giraud (2020) apontam que o termo “mediação” tem sido utilizado no campo museal como modo de não impor uma interpretação ao visitante, mas contribuir para que ele construa sua própria interpretação.

Tendo em vista este cenário, compreende-se que as ações educativas, bem como o projeto expográfico, constituem-se, portanto, como fundamentais para a democratização do conhecimento e ampliação do acesso ao museu. Porém, visando a ampliação do público, cabe ainda ressaltar a necessidade de se compreender as particularidades dos públicos diversos, desenvolvendo ações voltadas para todos os públicos.

No que diz respeito ao público infantil, destaca-se a imaginação, a criação e a observação como ações necessárias para a compreensão do mundo e seu lugar nele (REDDIG; LEITE, 2007). Tendo em vista estas e outras especificidades, cabe, então, ao museu, desenvolver ações educativas que atendam a este público. Deste modo, para contribuir com a experiência da criança nos espaços museais, têm surgido diversas estratégias, como oficinas, visitas guiadas, contação de histórias, réplica de acervos. Estas propostas têm o intuito de aproximar as crianças do acervo e dos valores do mu-

seu, como também de permitir que a infância exista a seu modo no museu. (JARA, 2018)

Fazendo um paralelo com o campo das exposições virtuais, compreende-se que contemplar o público infantil não está necessariamente vinculado aos recursos elaborados exclusivamente para aquele público, mas às possibilidades de diálogo criadas tendo em vista as especificidades da infância.

Neste contexto optou-se por apresentar, neste artigo, alguns museus que oferecem uma alternativa de visita que atende o público em geral e ou infantil por meio de recurso que definimos como Mapas, apresentados em diferentes modalidades e que podem além de guiar, estimular a experiência e o conhecimento das crianças no espaço museal.

Considerando os pressupostos levantados, optou-se, no presente artigo, por uma discussão entorno de três exposições virtuais, sendo duas voltadas em especial para o público infantil e a terceira não apresentando nenhum elemento diretamente direcionado à infância, mas ao público em geral. Não se intenciona com esta seleção, realizar uma comparação entre exposições exclusivamente infantis daquelas que não apresentam esta característica. Ao contrário, a escolha pelas exposições tem intensão de tornar mais evidente a diversidade presente neste contexto, ainda que se tenha como destaque o público infantil.

Mapas e exposições virtuais: uma diversidade semiótica

Para melhor delimitação do foco de discussão, decidiu-se explorar as exposições a partir do mapa, elemento presente nos três Museus que serão apresentados. Neste sentido, alguns apontamentos podem esclarecer como o mapa dialoga com as funções e possibilidades da exposição junto ao público. Em uma discussão a respeito do mapa como dispositivo que antecede as tecnologias digitais e, conseqüentemente as ferramentas que permitiram ao ser humano conhecer a Terra vista de fora, do espaço, Marquez (2014) aponta:

Simultaneamente instrumento de leitura e escritura da Terra, pode-se perceber no mapa a tensão entre *espaço inventário* e *espaço inventado*, tal como enunciou Georges Perec: por um lado, a operação cartográfica coleta, acumula e classifica cada lugar e cada forma existente num panorama desabitado; por outro, técnicas e poéticas de representação se ocupam em criar mundos. (MARQUEZ, 2014, p. 43)

O diálogo entre inventário e invenção, presente nos mapas desde sua existência, converge com a noção de mapa trazida por Franco (2019):

Mapas simultaneamente refletem e reforçam a visão de mundo e o pensamento espacial de uma cultura. A diversidade de mapas aponta para a

heterogeneidade de concepções de espaço e as complexas relações entre as pessoas e os espaços, bem como as formas de cognição espacial. (FRANCO, 2019, p. 65)

Ambas autoras apontam então para a perspectiva do mapa como dispositivo capaz de contribuir para “dar forma e sentido ao espaço vivido” (MARQUEZ, 2014, p. 42), permitindo a relação entre inventário e invenção e as diversas perspectivas e relações possíveis na concepção do espaço.

A noção de um mapa que compreende a diversidade e criação, contribui, portanto, com a perspectiva do museu como um ambiente “privilegiado para a educação mais ampla e diversificada, para a diversidade, para o exercício de direitos, cidadania e política” (REDDIG; LEITE, 2007. p. 34). No que diz respeito especificamente ao público infantil, entende-se que esta noção de mapa contribui para que este seja construído de modo a contribuir para que a criança construa sua própria experiência de modo diverso.

Visto que é frequente haver uma diversidade no modo de elaboração de mapas e que esta característica contribui também para visita da criança na exposição, decidiu-se pela discussão entorno de mapas de três exposições virtuais do ponto de vista semiótico. Assim, os aspectos referentes aos signos dos mapas apresentados poderão melhor esclarecer como esta diversidade ocorre.

Para tanto, cabe ressaltar o apontamento feito por Santaella (2005) a respeito de qualquer processo sógnico:

Nenhum signo pertence exclusivamente a um tipo apenas. Iconicidade, indexicalidade e simbolicidade são aspectos presentes em todo e qualquer processo sógnico. O que há, nos processos sógnicos, na realidade, é a preponderância de um desses aspectos sobre os outros, como são os casos da preponderância do ícone na arte, do símbolo em um discurso científico, do índice nos sinais de trânsito. (SANTAELLA, 2005. p. 42)

Uma vez entendida a variedade de aspectos que um mesmo signo pode compreender, decidiu-se identificar, em cada exemplo, o aspecto mais relevante, de modo a enfatizar a diversidade presente entre os mapas e, conseqüentemente, entre as possibilidades de exposição virtual como se apresenta a seguir.

The Metropolitan Museum: #metkids

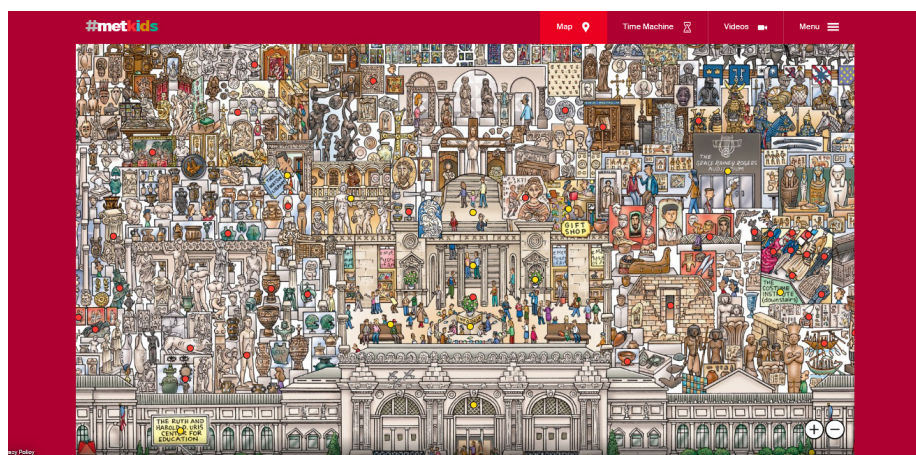
Como primeiro exemplo de exposição virtual, está a exposição #metkids, que, como o próprio nome já revela, é direcionada para o público infantil. É possível acessá-la a partir do site oficial do museu *The Metropolitan Museum*, que, apesar de ter sua sede em Nova York, apresenta no ambiente cibernético diversas possibilidades de comunicação com o público em geral em inúmeras partes do mundo. A navegação pela exposição se dá essencial-

mente a partir do grande mapa desenhado que apresenta, em detalhes, o acervo do museu, bem como pessoas visitando o museu. O mapa permite ao usuário ampliar ou diminuir a escala, além de selecionar alguns itens que revelam, à direita da tela, informações complementares sobre uma determinada obra.

Além do mapa, é possível ainda navegar pelo acervo a partir de outras duas possibilidades. A primeira consiste na intitulada máquina do tempo, que permite ao visitante selecionar em três listas apresentadas, o período, a região do planeta e a característica do(s) acervo(s) sobre o qual se pretende conhecer. Por fim, o visitante pode ainda navegar na aba vídeos, e conhecer todo o material audiovisual disponível e feito com, por e para crianças. Ainda que apresentem três modos de navegação, separados por abas na plataforma, é evidente que o mapa é protagonista, uma vez que é a primeira opção apresentada, se contado da esquerda para a direita, e tem vinculado a ele o conteúdo apresentado nas abas seguintes. Assim, a partir do mapa, o visitante poderá ter acesso a todo o conteúdo disponível, o que não é possível pelas outras formas de navegação.

Figura 1. Imagem do mapa da exposição #metkids.

Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/online-features/metkids>, 2021.



A partir de uma perspectiva semiótica, cabe ressaltar na exposição #metkids e, mais especificamente, ao mapa apresentado, a característica qualitativo-icônica, ainda que seja possível abordar signos correspondentes aos mais diversos aspectos. De acordo com Santaella (2005), o aspecto qualitativo icônico está relacionado à associação de ideias incontáveis que ocorrem a partir de um primeiro contato. Assim, a autora associa este aspecto a sugestão que características como cores e formas podem causar. Destaca-se, portanto, neste aspecto, o caráter icônico:

O ícone representa o objeto por meio de qualidades que ele próprio possui, exista ou não o objeto que ele representa. Por não dependerem dos objetos que estão fora deles, os ícones têm alto poder de sugestão, visto que qualquer qualidade tem condições de ser um substituto de qualquer coisa que a ela se assemelhe. Daí que, no universo das qualidades, as semelhanças proliferem. (SANTAELLA, 2005. p. 125)

O mapa da exposição *#metkids* tem como recurso fundamental o acúmulo de detalhes fornecido do ponto de vista imagético. Assim, destaca-se a quantidade de desenhos e elementos do mapa que permitem ao visitante se perder entre tantos detalhes e investigar o museu e, principalmente, as especificidades do acervo, a partir de cores, formas e proporções. Cabe ressaltar que as representações não apresentam proporções fiéis ao museu físico, de modo que as obras são posicionadas a fim de evidenciar o acúmulo de acervo em lugar da arquitetura do museu. Estas características distanciam a exposição virtual da exposição no espaço físico, o que dificulta a construção de comparações que se detenham nas diferenças entre ambas, afinal, elas ocorrem em dois espaços com características próprias. Deste modo, ficam mais evidentes as associações entre as exposições feitas pelas suas semelhanças. Assim, os elementos imagéticos tão relevantes no mapa revelam característica icônica uma vez que se entende o ícone também a partir de “uma relação analógica que não envolva uma comparação de dois termos” [...] (PINTO, 1995, p. 24).

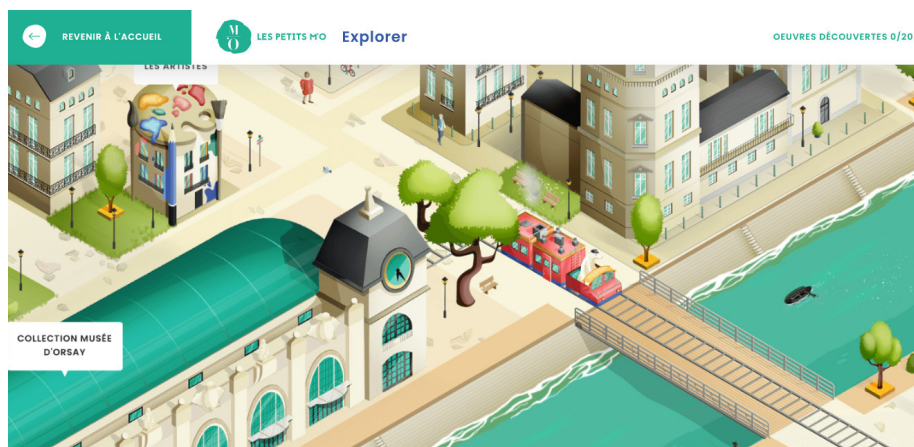
Museu d’Orsay: Les Petits M’O

Como segundo caso, está o mapa presente no programa *Les Petits M’O*, que pretende apresentar, virtualmente, obras dos museus *D’Orsay* e *L’Orangerie* às crianças. Assim como o primeiro mapa discutido, este também pode ser acessado a partir do site oficial do *Musée D’orsay*. Separados pelo rio Sena, ambos museus estão localizados em Paris. Assim como o *#metkids*, *Les Petits M’O* também se configura como uma plataforma que apresenta diferentes formas de navegação ao visitante, ainda que tenha o mapa como principal. Ao acessar o site, uma imagem do mapa à esquerda e algumas informações à esquerda convidam o visitante a iniciar a exploração pelo universo dos museus, acessando o mapa. Diferentemente do site *#metkids*, este não propõe apresentar as obras no interior do museu, se atendo ao contexto em que estas instituições estão inseridas. O mapa, então, se detém em revelar alguns quarteirões de Paris, onde estão localizados os museus *D’Orsay* e *L’Orangerie*, separados pelo Rio Sena, entorno de outras edificações e de pequenos jardins.

Além do mapa, o site apresenta outras opções de navegação. Anunciado na página inicial como “descobrir”, o visitante pode consultar também a listagens de obras e artistas. Ainda na mesma página, é possível acessar percursos criados pelos museus, que se constituem como seleções de obras agrupadas a partir de determinado critério. Por fim, a sessão “descobrir” apresenta ainda a opção de uma linha do tempo com as obras e, também a possibilidade do próprio visitante construir seu percurso, ao efetuar o cadastro e selecionar as obras que deseja seguindo um critério próprio. O site apresenta ainda uma sessão destinada ao jornal virtual dos museus, onde é possível encontrar textos informativos e atividades relacionadas ao contexto museal e voltadas para o público infantil.

Figura 2. Imagem do mapa da exposição *Les Petits M'O*.

Fonte: www.petitsmo.fr, 2021.



Assim como o mapa presente no *#metkids*, no caso do *Les Petits M'O* também é possível destacar aspectos qualitativos. No que diz respeito ao mapa, destacam-se as cores e formas presentes nos elementos revelados. Se no caso do *#metkids* a imersão se dá pela abundância de elementos, neste, a perspectiva presente na ilustração é que concede este caráter. Neste âmbito, destacam-se, ainda, a presença de animação em alguns elementos. Assim, ainda que de modo geral o mapa se constitua como uma imagem estática, pássaros voam, um trem cruza as ruas, o rio sugere alguns movimentos enquanto três homens pescam, dois barcos navegam, um grande balão sobrevoa, um sapo pula, crianças se escondem no jardim etc.

Todas estas características estão no âmbito da sugestão, e convocam o visitante a se ater a aspectos qualitativos. No entanto, por mais que sejam questões relevantes, ao explorar o mapa como um todo é possível compreender também o forte caráter singular-indicativo presente. Cabe inicialmente apontar que, de acordo com Franco (2019, p. 66) “os mapas têm se tornado cada vez mais indiciais à medida que se enfatiza uma ‘conexão dinâmica’ entre o mapa e o território mapeado”. Deste modo, é possível compreender que os três mapas discutidos neste artigo terão, em algum grau, um caráter indicial.

Para discutir especificamente o caso da exposição *Les Petits M'O*, convém então explicitar a noção de Santaella (2005) que, ao abordar o aspecto indicial, considera o contexto, ou seja, o tempo e espaço em que o produto ou imagem está inserido. Assim, as cores, formas e movimentos que se destacam no mapa, contribuem para a indicação de tempos e espaços específicos que dizem respeito ao contexto em que os museus e suas obras estão inseridos.

Cabe, então, trazer o esclarecimento de que “no índice, a relação entre signo e objeto é direta, visto que se trata de uma relação entre existentes, singulares, factivos, isto é, conectados por uma ligação de fato” (SANTAELLA, 2005, p. 127). Logo, compreende-se que o caráter indicial se destaca no mapa, uma vez que cada figura apresentada no mapa, sejam as edificações, o rio ou as obras dispersas no mapa, indicam objetos específicos, que tem conexão com o mundo físico.

Por outro lado, convém destacar que o mapa não é tão fiel ao espaço físico no que diz respeito à disposição de alguns elementos e na noção temporal apresentada. Ao acessar o mapa, o visitante se depara inicialmente com a figura do Museu D'Orsay, o rio Sena e algumas edificações e jardins no entorno imediato. Em seguida, porém, observa-se um trem com um urso polar embarcado e um grande balão sobrevoando cruzarem a página. Ao mover o mapa, outras figuras curiosas aparecem, como um prédio que tem como telhado uma paleta de pintura. Mais adiante, na outra extremidade, as imagens se afastam cada vez mais dos quarteirões parisienses e é possível ver cenas como alguns camelos e elefantes.

Deste modo, não é possível definir um único espaço e tempo indicado pelo mapa. Cada item indica, portanto, o contexto de uma obra de arte presente nos museus *D'orsay* e *Orangerie* ou o próprio contexto destas instituições. A ilustração se constitui a partir da junção de fragmentos de diferentes contextos, reforçando o caráter lúdico da exposição. Assim, o mapa permite criar um contexto particular, em que os camelos egípcios de Léon Belly, estão próximos às árvores onde ocorre o almoço representado por Manet, que por sua vez ocorre próximo ao baile representado por Renoit localizado na margem do rio Sena.

Unir tantas obras, de contextos diversos, em um único espaço, é, por fim, um modo lúdico de apresentar ao público infantil, a função destes museus. Deste modo, assim como no mapa, é possível também nos museus transitar por tempos e espaços variados com facilidade.

Por outro lado, ainda que a análise do mapa como um todo possa trazer considerações como estas, cabe ressaltar que os contextos díspares das obras apresentadas permitem que o visitante usufrua de cada ambiente separadamente. Por fim, ainda que o mapa não indique um único contexto como um todo, o caráter indicial de cada figura, indicando um contexto próprio, contribui para que se apresente e se contemple determinado aspecto em destaque.

Museu de arte de rua de São Paulo: MAR 360º

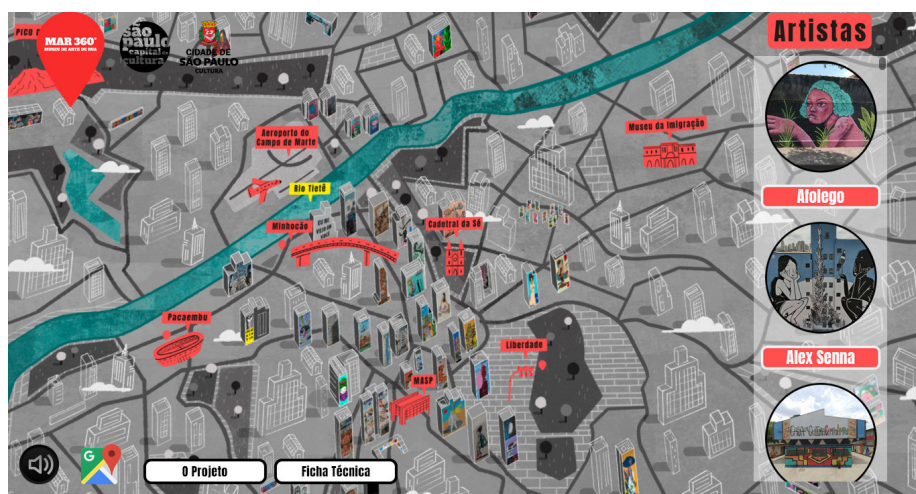
Como último exemplo, tem-se a exposição virtual “MAR 360º Museu de arte de rua de São Paulo”. O MAR é um museu a céu aberto cujo acervo é constituído de obras em grafite, *stencil* e fotografia, realizados em dezenas de painéis de empenas e muros da cidade de São Paulo. O MAR 360º é, então, um mapa virtual que permite ao usuário visitante explorar a cidade de São Paulo a partir das obras expostas. Assim como os exemplos anteriores, esta exposição apresenta o mapa como principal modo de navegação. Ao acessar o site o visitante já é direcionado para o mapa da cidade de São Paulo e, mais especificamente, para a região mais central e turística da cidade. Semelhante ao *#metkids*, o site permite ao usuário, além de mover, mudar a escala do mapa, ampliando ou afastando a imagem. Cabe ainda ressaltar que, ao selecionar uma obra no mapa, o visitante é direcionado para uma perspectiva

similar ao *street view*, permitindo uma visão 360° da obra no lugar onde ela está inserida. Com relação às outras exposições apresentadas, destaca-se a presença de uma música que pode ser desativada caso se deseje, mas que, ligada, contribui para a construção da ambientação.

Assim como os exemplos anteriores, o MAR 360° apresenta dois outros modos de navegação. O primeiro, diz respeito à lista de artistas fixada à direita do mapa que permite ao visitante acessar as obras escolhendo o nome do artista ao invés de procura-la no mapa. Outra possibilidade fornecida pelo site é acessar roteiros desenvolvidos em formato de listagem para serem seguidos caso se queira visitar presencialmente as obras.

Figura 3. Imagem do mapa da exposição MAR 360°.

Fonte: www.mar360.art.br, 2021.



Voltando a discussão para o mapa, assim como as duas exposições anteriores, é possível abordar signos com os mais diversos aspectos. Em uma perspectiva qualitativa, alguns elementos se destacam. A base do mapa em cor cinza, permite que as figuras coloridas ganhem destaque, sendo elas os lugares e as edificações de relevância para a cidade coloridos em vermelho, a bússola, a logo, o rio e os painéis expostos em empenas e muros. O mapa apresenta ainda seus limites definidos e contornados pela imagem de um céu azul. Vale ressaltar ainda que a sonoridade é um aspecto qualitativo que está presente na página do mapa e contribui para ambientação e imersão na exposição.

No que diz respeito ao caráter indicial dos signos, destacam-se as figuras em vermelho, que fazem indicações diretas a espaços de relevância da cidade de São Paulo, como o museu MASP ou o bairro Liberdade, contribuindo para a contextualização do visitante. Do mesmo modo, as áreas verdes do mapa e o rio, ainda que não sejam rigorosamente fiéis à cidade física, no que diz respeito à localização e dimensões, fazem uma indicação direta aos elementos físicos existentes em São Paulo. Por fim, as próprias obras, enquanto signo, também apresentam um caráter qualitativo uma vez que apresenta uma relação direta com as obras existentes no mundo físico. Além disso, a localização dos painéis, no mapa, também contribui para este caráter indicial uma vez que permite localizar cada obra na cidade.

Ainda que estes e outros aspectos revelem o caráter qualitativo e indicial dos signos da exposição MAR 360°, cabe abordar o caráter convencional-simbólico que, diferentemente dos exemplos anteriores, apresenta relevância singular. Em outras palavras, cabe analisar os signos presentes no que diz respeito ao seu “poder representativo” (SANTAELLA, 2005, p. 71). De acordo com Pinto (1995) esta característica representativa “consiste precisamente no fato de que ele é uma regra que vai determinar seu interpretante”. (PINTO, 1995, p. 54)

Este aspecto representativo se faz presente na exposição uma vez que se entende que o mapa representa uma perspectiva sobre a cidade de São Paulo. Assim, ainda que apresente figuras com forte caráter indicial que podem ser observadas isoladamente, o mapa é melhor entendido se integralmente. Desta forma, os quarteirões representados em tons de cinza, não trazem indicações de espaços físicos específicos existentes, mas a uma representação genérica de quarteirão que tem como objetivo preencher o mapa e representar esta cidade tão populosa. Do mesmo modo, a representação do rio Tietê e dos parques e praças da cidade não se detém às especificidades e aos detalhes, mas ao papel de contribuir para a representação de uma cidade integrada aos elementos naturais.

Nesta perspectiva, cabe mencionar ainda sobre a cor cinza usada para a base do mapa. Em 2008, Gilberto Kassab, então prefeito de São Paulo, com o objetivo de limpeza urbana, deliberou que todos os muros fossem pintados de cinza, apagando diversas obras relevantes para a cidade. Mais tarde, em 2013, houve o lançamento do filme “São Paulo Cidade Cinza” que discute sobre a arte urbana mais especificamente nos muros cinzas da capital paulista. Tendo em vista este contexto, é possível então compreender que a escolha pela cor cinza para a base do mapa do MAR 360°, além de colocar em destaque as obras coloridas, contribui para a representação da cidade cinza que está sendo colorida pela arte urbana.

Ainda que o mapa de MAR 360° apresente signos com aspectos qualitativos e indiciais, nota-se, porém, que o aspecto simbólico apresenta caráter marcante, uma vez que todos os elementos dispostos contribuem para construção de uma representação da cidade de São Paulo.

Por fim, o próprio mapa, para além das ilustrações contidas, também revela caráter simbólico. Ao movê-lo para as extremidades, é possível observar o céu azul que o contorna e faz com que se observe como uma representação de um mapa de papel, tão comum e necessária principalmente em tempos antes da internet, para se conhecer uma cidade. Esta representação contribui ainda para a imersão do visitante que, diante de um mapa visto à céu aberto, é colocado, além de visitante, como viajante e explorador da cidade. Assim, tem-se as possibilidades de exploração virtuais e físicas, que, de acordo com Franco (2019), não deveriam ser colocadas como divergentes:

Dentro desse contexto no qual a cidade tornou-se um amálgama de espaço físico e digital, o espaço urbano não deveria ser considerado como uma

construção puramente física em oposição a uma instância desmaterializada virtual. (FRANCO, 2019. p. 135)

A partir desta perspectiva é possível compreender então como a experiência do visitante está conectada e se complementa com as visitas presenciais e virtuais. Visitar a cidade de São Paulo a partir do mapa de MAR360° ou realizar esta viagem fisicamente são possibilidades que complementam a experiência e a percepção sobre a cidade. O mesmo pode ocorrer nos demais museus, como no Museu The Metropolitan, Museu D'Orsay ou Museu L'Orangerie. Essa noção é, por fim, fundamental para a compreensão do papel do mapa na construção da relação do visitante e, em especial, da criança com a exposição.

Considerações finais

Partindo de uma discussão em torno a definição de um museu que compartilhe o conhecimento e esteja aberto para o público diverso cumprindo seu papel de espaço de educação não formal, abordou-se o mapa como possibilidade de diálogo especificamente com o público infantil. Assim, foram analisados, do ponto de vista semiótico, os mapas presentes em três exposições virtuais. Constatou-se uma diversidade de aspectos possíveis de serem considerados na representação de um mapa, que, portanto, pode ter em realce aspectos qualitativos, icônicos ou simbólicos, o que impactará na visita da criança de modo distinto.

Considerando, por exemplo, o caso do #metkids, percebe-se que o aspecto qualitativo em evidência contribui também para o exercício da observação e imaginação, tão relevantes para este grupo. Por outro lado, o caráter indicial presente na exposição Les Petits M'O contribuem para compreensão de mundo, uma vez que os índices presentes no mapa indicam tempos e espaços específicos. Por fim, a exposição MAR 360°, ainda que não seja voltada para o público infantil também traz algumas contribuições para as crianças, uma vez que, contextualizando e apresentando uma perspectiva da cidade de São Paulo, pode contribuir para que estas também se coloquem e se localizem naquele universo.

A análise do ponto de vista da semiótica não reconheceu signos ideais para exposições voltadas para o público infantil. Entretanto, foi possível identificar que a combinação de signos com caracteres diversos, indicial, qualitativo icônico e simbólico, contribui para formação e construção da experiência da criança.

Referências

CURY, Marília Xavier. O campo de atuação da museologia. In: CURY, Marília Xavier. **Exposição concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2013, p. 19-48.

DIAS, Bárbara Fonseca.; BERNARDO, Flávia Pirovani Arial; WERNER, Elias Terra. Expectativa dos professores da educação básica a respeito do Museu de História Natural do Sul do Estado do Espírito Santo (museus) como espaço não formal de ensino. **Revista Conhecimento Online**, Novo Hamburgo, ano 10, v. 2, p. 46-75, 2018.

FRANCO, Juliana Rocha. **Cartografias criativas: da razão cartográfica às mídias móveis**. Curitiba: Appris, 2019, 221p.

COAVOUX, Samuel; GIRAUD, Frédérique. La forme scolaire déniée des médiations muséales. Enquête sur l'accompagnement des publics. **Cahiers de la recherche sur l'éducation et les savoirs**, Paris, Hors-Séries n. 7, p. 133-157, 2020.

GOBBALTO, Viviana et al. L'éclairage dynamique, un dispositif de médiation. Le cours d'action pour évaluer l'influence de la lumière sur l'expérience visiteur au musée. **Activités**, v. 2, n. 17, 2020.

JARA, Irene De La. Un estudio exploratorio con niñas y niños en los museos. Imaginarios de la infancia. **Revista Museos**, Santiago, n. 37, p. 75-82, 2018.

LES PETITS M'O. **Musée D'Orsay**. Disponível em: <https://www.petitsmo.fr/>

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learnign. 2005.

MARQUEZ, Renata Moreira. O mapa como relato. **Revista RA'EGA**, Curitiba, v. 30, p.41-64, 2014.

MAR 360º MUSEU DE ARTE DE RUA DE SÃO PAULO. **Cidade de São Paulo Cultura**, <https://www.mar360.art.br/>

#METKIDS – THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART. **The Metropolitan Museum of Art**. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/online-features/metkids/>

NETO, Alceu Silva; ARANTES, Priscila Almeida Cunha. Design expográfico e cenografia: um estudo de caso do museu cata-vento. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 23, n. 3, p. 56-73, 2019.

NETO, Alceu Silva; ARANTES, Priscila Almeida Cunha. Design cenográfico em museus: o caso Tim Burton. **DAT Journal**, v 5. n. 3, p. 126-143, 2020.

PINTO, Julio. **1,2,3 da Semiótica**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1995.

REDDIG, Amalhe Baesso; LEITE, Maria Isabel. O lugar da infância nos museus. **Revista Musas**, Rio de Janeiro, n. 3, p. 32-41, 2007.

ICOM, Internacional Council of Museums. **Pesquisa ICOM Brasil Nova Definição De Museu**. Disponível em: <http://www.icom.org.br/wp-content/uploads/2021/02/Apresentacao.pdf>. p. 1-3, 2021.

Recebido: 7 de outubro de 2022.

Aprovado: 25 de outubro de 2022.