



Microfone Aberto: Transcrição do episódio com Luiz Ludwig

Olá pessoal, meu nome é Luís Ludwig. Eu sou designer e artista e eu trabalho desenvolvendo exposições e instalações interativas para museus e instituições culturais. Gosto muito de trabalhar com a questão da cultura digital e das transformações digitais; como a tecnologia vem afetando a gente. Então esse é um tema que me fascina. Eu falei a expressão rapidamente “instalações interativas” e pode ser que nem todo mundo conheça esse termo, então instalações interativas são aqueles momentos das exposições que você convida o público a participar; então tem algum tipo de interação, de participação, e eu gosto de projetar esses ambientes. É o que eu curto fazer, o que eu faço... Então eu tenho uma relação muito próxima com os museus trabalhando para eles, trabalhando junto com eles. Eu sempre gostei muito de museu, meus pais me levavam e agora eu trabalho com isso. Então para mim é um prazer poder falar de uma coisa que a gente reflete tanto sobre, né?

Quando a gente fala nos avanços tecnológicos e da comunicação, a gente não tá falando só no setor cultural. É claro que afeta também o setor cultural, mas afeta a sociedade inteira. A gente tá vivendo numa época hiperconectada, com uma transferência constante de informação. A gente tá gerando informação, a gente está consumindo informação de um jeito que a gente nunca viu. Essas mudanças vieram de uma forma muito abrupta, então a gente está tentando se acostumar com o mundo dessa forma e a gente tá questionando. Várias instituições que a gente tem na nossa sociedade a gente vem questionando. Se você separa o setor da educação, por exemplo, a gente vem questionando como é essa Educação do Século 21 e nada mais natural e justo e saudável do que a gente questionar o setor cultural. E uma das instituições mais importantes do setor cultural que é o museu. Se for ao redor do mundo em simpósios e conferências sobre o setor cultural, você vai ver que uma pergunta muito recorrente é “qual é o futuro do museu?” Como é o museu do Século 21? O que a gente quer para esse museu nesse século 21 ?” Então faz parte desses questionamentos das instituições a gente entender qual é o papel do Museu na sociedade. Então se você perguntar na rua pra alguém “Qual é a função do museu?”, a pessoa vai tradicionalmente dizer que é um lugar para guardar coisas importantes ou alguma coisa nesse sentido. E você como usuário visitante do museu vai até o Museu para ver alguns objetos, algumas coleções de arte, algumas coisas nesse sentido. Então tradicionalmente essa é a ideia que o museu tem. Só que, numa sociedade hiperconectada onde a gente tem

acervos, acesso aos acervos digitais de vários lugares do mundo, qual é o sentido a gente precisar ir até um local para ver alguma coisa? A gente tem acesso, pela internet há várias coisas. Então a ideia de você ir até um lugar parece num primeiro momento defasada. Mas não é verdade: o museu inventa, ele é uma instituição muito importante e tem que inventar de alguma forma. Ele muda de papel, ele tem novas atribuições e é isso que a gente está tentando pensar. Quando eu falo que tradicionalmente a ideia do museu é guardar objetos, será que no contexto do Século 21 a gente quer guardar só só objetos, objetos físicos? Será que a gente não tem coisas e materiais que a gente gostaria de guardar? Então a musealização de outros tipos de objetos, sites por exemplo... Eu gosto desse exemplo porque ele é um exemplo interessante, porque toda uma nova área de preservação de internet arte, que é a arte que é feita para internet. Então o Século 21 coloca questões para gente que são obras que não são mais físicas, mas são sites que ficam no servidor, por exemplo. Então são novos desafios que são colocados para gente. E aí eu convido a gente a pensar também no museu de uma forma mais expandida do que um lugar só para guardar coisas. Eu acho que o museu no contexto social no qual a gente vive ele é muito mais do que isso. É um lugar onde você vai tomar um café, onde você vai encontrar alguém, um lugar no qual você tem muito orgulho, o lugar onde você fala "mora ali do lado do museu tal" e ele vira um ponto de referência para você. Então ele começa a tomar uma proporção dentro da sociedade que extrapola todas as questões originais que a gente pensa no museu. Então ele é muito mais que isso, pensando museu de uma forma expandida é uma questão muito interessante para a gente nos dias de hoje.

Tem tempo já que a gente vem ver artistas e designers trabalhando com imersão, interação e participação dos artistas. Há um tempo a gente vê eles trabalhando com isso e propondo instalações interativas, propondo instalações e a gente vê também cada vez mais um termo que chama design de experiência. Ele não é super conhecido, mas é um termo que eu tenho visto sendo bastante usado, que é o design que não quer mais só criar objetos ou peças gráficas, mas ele cria uma experiência para pessoa, um percurso. E um percurso que provoca sentimento, um percurso que provoca uma sensação. Então eu tenho visto esse nome design de experiência muito forte e por que que eu acho que isso é tão potente? Quando a gente sai de casa e vai até um lugar presencialmente e a gente entra dentro de um ambiente e este ambiente permite que a gente vive uma coisa diferente. Então quando a gente entra de um determinado ambiente a gente sente o cheiro, a gente entende como é que aquele lugar... é muito... é uma é uma experiência muito forte. Você sai da sua rotina, sai da sua vida cotidiana. E ir até um local onde você vai ter uma experiência proposta por artistas designers ou qualquer pessoa... O museu e a galeria são lugares propícios para que a gente tenha essas vivências e a gente poder viver essas experiências, poder viver essas novas sensações no nosso corpo. Se você parar para pensar a gente tem feito atualmente um consumo de conteúdo muito mais em casa do que antigamente a gente fazia, por exemplo. Algum tempo atrás a gente se via muito, as pessoas indo ao cinema para consumir conteúdo para ver um filme, por exemplo, e agora elas deixam de ir ao cinema para ver em casa. As coisas... isso acontece em várias outras áreas também. Você não precisa mais, para ver o quadro, ir até o Museu. Você pode entrar no Google e você vai ter acesso a imagem daquele quadro. Então as pessoas estão fazendo essa troca, essa movimentação de ir para os lugares consumir conteúdo. O museu e a galeria de arte ainda são lugares que promovem a vivência presencial. Onde você vive, né. Você entra com seu corpo inteiro ali e isso pode ser muito potente dependendo da experiência que você propõe para o visitante. Além de experiências imersivas interessantes, né, que você vive completamente, sai da sua realidade...e participação também é muito importante para ativar esse público que vai no museu. No momento que você convida as pessoas para participarem da sua obra, ela deixa de ser uma obra que tá longe do público, né. E o público

começa a se tornar o autor daquela obra. Então é muito legal ver o público podendo fazer parte da obra e você vai ver várias obras em que tem uma interação, que tem uma participação. E o público normalmente curte participar disso. É muito maneiro você poder fazer parte de uma exposição ou de uma instalação. Você vê que museus e galerias têm fila na porta para participar sem marcar hora, então na verdade as pessoas realmente gostam desse tipo de coisa e ainda tem uma coisa engraçada que tem muito a ver com o avanço da tecnologia: as pessoas querendo tirar selfies, né. Então nós vamos nas exposições e queremos mostrar que fomos, as pessoas querem contar para as outras pessoas que elas foram. Então quando eu vou no museu não basta só ir, mas eu tenho que ter uma foto para dizer que eu fui. Então é um comportamento muito comum nos dias de hoje.

Quando a gente fala em modernizar os museus ou trazer eles para o século XXI, as pessoas pensam que é digitalizar e disponibilizar na internet. O que a gente pensa normalmente é tirar foto de todos os objetos ou escanear em 3D todos os objetos para disponibilizar para as pessoas. A gente pensa muito isso, mas você trazer o museu do século XXI é muito mais do que isso. Então acho que o mais importante é entender quais são as estratégias para propor novas experiências utilizando esse acervo. Primeiro tem que entender bem esse acervo e entender como e que experiência você pode provocar usando esse acervo. E o que as pessoas estão propondo por aí usando os acervos e usando a tecnologia para potencializar esses acervos é muito interessante. Eu gosto de dar o exemplo do Cooper Hewitt, que é o museu de Design em Nova York, que eles continuam fazendo uma exposição de peças. Então você entra no ambiente, né, no museu. Você olha uma peça que você gosta e com uma caneta digitalizadora você marca que você gosta daquele objeto. E aí dependendo dos objetos que você marcou ele depois faz um relatório dizendo que tipo de objetos que você gostou. Por exemplo, você gostou mais de objetos do século XIX, por exemplo, são coisas desse tipo. Você gostou demais de objetos que são circulares... Então é um outro jeito de você olhar esse acervo; um outro ângulo... E depois você recebe o relatório em casa. Na verdade faz um pós-venda. Então você consegue viver com aquilo depois de você ter feito a visita ao museu. Então tem coisas muito interessantes e a tecnologia vai levando para coisas que são cada vez mais estranhas para gente; de como a gente imagina que uma exposição devia ser.

Então a tecnologia, por exemplo, que usa realidade virtual no óculos VR... Por exemplo como o New Museum de Nova York, onde eles propuseram a exposição onde só era um aplicativo que você baixa e aí realmente não precisa mais ir ao museu. Então realmente a tecnologia ela é um vetor que vai levando a gente a repensar várias coisas. Então tinha uma exposição que tinha um curador, um texto curatorial, mas ela não acontecia no local do museu. Ela podia acontecer onde você estivesse com seu celular com seu óculos Rift. O Perez Museum em Miami fez uma exposição também aos moldes tradicionais com texto curatorial e tudo mais que as obras não estavam lá. As obras eram em realidade aumentada. Então você apontava o celular e aí você via a obra, mas quando você chegava lá no local você não conseguia ver nada sem um dispositivo. Então na verdade tecnologia vai fazendo assim. E faz a gente questionar qual é o papel do museu e o uso da tecnologia pode potencializar assim esses acervos.

Atrair os jovens para os museus, crianças e jovens e adolescentes, não é uma tarefa simples realmente, porque ele tem seu lugar aberto onde tem que convidar todo tipo de pessoa. E tem muita gente que se sente barrada pelo museu que não entende o ambiente, que acha que não é para ele. Então acontece muito isso. Tem que ser um lugar aberto para essas possibilidades, mas realmente os jovens eles tem um modelo mental que é completamente diferente. Eu lido com jovens diariamente, os mais jovens que eu realmente... tá mudando o jeito de pensar. É muito engraçado. Eu tenho 31 anos e me achava jovem, mas se você

parar para pensar a minha relação com a informação, eu tinha em uma enciclopédia que era física, um livro que eu abria. E aí depois meu pai me deu um CD-ROM chamado Encarta da Microsoft. E aí eu tinha acesso e realmente aquilo para mim era um mundo de possibilidades, mas a Wikipédia realmente é tão diferente... O consumo dessa informação... E agora essa mensagem, de jovens que já estão lá e já tem acesso. Eles nascem dessa forma, então assim... meu modelo de cabeça é completamente diferente. E se você reparar as pessoas que geralmente vão a museus ainda são pessoas de uma geração mais velha. Então é muito difícil a gente fazer essa ponte entre as gerações, mas de forma alguma eu acho que é possível trazer os jovens para museus. Eu acho que você tem que criar um calendário de qualidade, porque o museu tem uma relevância, e que desperte nos jovens o interesse de ir. É muito interessante, mas tem coisas que são muito graves nosso país como o acesso à educação. Então as pessoas que tem acesso à educação, elas tendem a cuidar mais de seus museus, cuidar mais do seu passado, querer homenagear algumas coisas, valorizar artistas... Então também passa por algumas questões que não são só na nossa alçada como profissionais de museus. E a gente muitas vezes tem a cabeça de que a gente tem que trazer o jovem para dentro do Museu, sabe? Assim, esse verbo né, trazer, é muito... a gente tá quase impondo, a gente tá arrastando ele para dentro do Museu. Na verdade tem vários exemplos interessantes de como os jovens devem ser trazidos para o museu, como eles se apropriaram do museu. Tem um museu em Atenas na Grécia que se chama Museu de Arte Cicládica, específica da Grécia. E ele tem um grandíssimo programa de jovens patrocinadores, jovens, pessoas... pessoas jovens que patrocinam o museu. De tanto em tanto tempo em uma festa de música techno que atraiu os jovens para ir lá. Então quando eu fui achei muito engraçado, que era muito jovem e aí conversando com uma funcionária lá ela falou justamente isso. Ela falou assim "ah o nosso programa mais interessante que está aqui é o programa de jovens patrocinadores". Assim são jovens dão dinheiro, um pedacinho do dinheiro que eles têm para manter esse Museu Vivo. E aí é um museu que é a cara do jovem. Então em vez da gente achar que a gente tem que trazer o jovem, a gente tem que convidar ele para participar e fazer ele se sentir parte daquilo. Aí ele começa a ter orgulho daquela instituição e cuida dela e divulga ela. Isso é muito interessante.