

Contação de histórias: do processo de exposição à experiência da memória viva no Museu Comunitário do Taquaril

Samanta Coan*
Luciane Maria Fadel**

COAN, S; FADEL, L.M. Contação de histórias: do processo de exposição à experiência viva no Museu Comunitário do Taquaril. R. Museu Arq. Etn. 30: 131-147, 2018

Resumo: Este artigo explora a contação de histórias como uma ferramenta que pode potencializar o processo expositivo do museu. O estudo de caso é o museu comunitário Ponto de Memória Museu do Taquaril, o qual é responsável por desenvolver uma exposição numa abordagem participativa e proporcionar uma experiência de memória viva: as histórias são a essência da primeira mostra *Fios da memória: tecendo os primeiros passos*. Evidencia-se, assim, que o museu e seu produto, a exposição, podem ser um objeto de estudo para o *design* por ser um espaço transversal com foco nas pessoas, na comunicação e nas experiências com o conteúdo e o acervo.

Palavras-chave: Contação de histórias; *Design* para experiência; Exposição; Memória viva; Narrativas.

Introdução

Depósito de coisas velhas, gabinete de curiosidades e espaço para “alta cultura” são algumas percepções que se têm ao se lembrar de museus. Ao longo dos anos de 1960 e 1970, um novo movimento tentou romper o tradicionalismo do que é museu. As pressões, não só de profissionais da museologia, mas também da própria sociedade, impulsionaram decisões que reformularam e compreenderam a existência de novas tipologias de instituições (Cury 2009). Essa Nova Museologia, como ficou conhecida, propõe um novo pensar sobre o que é pesquisado na relação entre sociedade,

patrimônio e cenário para a construção de um acervo. O museu comunitário, por exemplo, espécie de novo museu, está longe de ser um *conservatório de objetos*, e está centrado na memória viva da comunidade. A sua essência está na valorização da história do sujeito participativo, que colabora com o museu para construir o acervo e o conteúdo para a exposição, como é visto no objeto de estudo deste trabalho: o Museu Taquaril, localizado em Belo Horizonte, Minas Gerais.

Com o reconhecimento desses novos museus, a forma como se projeta uma exposição influencia a percepção do museu pelo seu público. É a exposição que comunica, ensina e oferece uma experiência sobre o discurso do acervo exposto. No contexto transversal do museu, o *design* de exposições faz parte da construção do espaço expositivo e utiliza alguns recursos para chamar a atenção do público. Essa transversalidade permeia a cenografia, o uso

(*) Doutoranda em Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais. <samantacoan@gmail.com>

(**) PhD, Universidade Federal de Santa Catarina. <luciane.fadel@ufsc.br>

de cores, o percurso, a linguagem oral e escrita, as luzes e os suportes gráficos ou aparatos tecnológicos para transportar o visitante a uma outra realidade e permitir tanto a reflexão sobre o tema quanto o lazer. A forma projetada auxilia e integra os objetivos traçados pela curadoria não só no espaço, como também nas interações, na linguagem gráfica e na marca da mostra ou do museu, de modo a colaborar e favorecer a experiéncia do usuário.

Este artigo explora a imersão na memória viva por meio da contaçon de histórias, que tende a potencializar a comunicaçon, as experiéncias e, conseqüentemente, o entendimento do conteúdo e do acervo, bem como engajar e estimular o visitante sobre o tema exposto (Jenkins 2004). Dessa forma, o *design*, atrelado às histórias, fortalece o processo de planejamento da exposiçon para desenvolver um produto que busca uma visitaçon à memória viva. Para tanto, este artigo analisa como o Museu Taquaril, que, por meio de um método participativo, aliado à contaçon de histórias, agrega uma comunicaçon intimista às pessoas da região. Para essa análise foram levantadas as contribuiçõs do *design* na construçon de um novo museu: desde o papel comunicante e de experiéncia da exposiçon até o discurso projetado pela equipe do museu, incluindo a curadoria até a figura do *designer*. Para cumprir esse objetivo, foram realizadas uma entrevista e uma visita mediada ao Museu Taquaril, em junho de 2014, em Belo Horizonte, com o consultor e diretor financeiro do Ponto, Wellington Pedro da Silva. A partir disso, a fundamentaçã teórica sobre contaçon de histórias atrelada ao *design* para experiéncia foi cruzada com o processo de *design* de exposiçon, para compreender como as histórias são percebidas na concepçon do objeto de estudo.

A transversalidade da museologia

Cury (2005b) e Moura (2008), ao buscarem uma definiçon de museologia, enfatizaram a divisã da produçon teórica sobre o assunto proposta por Peter van Mensch. Essa divisã se deve ao mapeamento da revisã de documentos

produzidos antes e depois da criaçon do Comitê Internacional de Museologia (Icofom¹), em 1977. São cinco ideias básicas descritas pelo autor, sendo que a última abordagem foi adotada internacionalmente e concebe “a museologia como o estudo da relaçon específica do homem com a realidade” (Mensch apud Cury 2005b: 29). Nesse mesmo entendimento, para Guarnieri (2010b: 180), museologia é o estudo do fato museal que acontece no cenário institucional do museu, bem como “a relaçon profunda entre o homem, sujeito que conhece, e o objeto, parte de uma realidade da qual o homem também participa, e sobre a qual tem poder de agir”. É interessante notar que a museologia se transformou gradualmente e, como mencionado por Guarnieri (2010a), deixou de ser um mero conhecimento científico, uma disciplina autônoma, e passou a ser uma ciência autônoma. Como já foi citado, houve uma mudança no objeto de estudo, da centralidade dos objetos para as complexas relaçõs, como é mostrado por Cury (2009: 30), para quem “esse universo de relaçõs deve ser enfrentado na perspectiva transdisciplinar dada a sua complexidade”. Assim, as ciéncias humanas e sociais participam do estudo teórico para fundamentar essas relaçõs. O *design* também contribui para a construçon do museu e fomenta tanto a pesquisa quanto a execuçon de projetos de exposiçõs, envolvendo *design* de interaçã, comunicaçon e experiéncia do usuário (Hughes 2010). Assim, auxilia a transposiçon da rica complexidade do museu para a simplicidade de apresentaçon do conteúdo dessas relaçõs.

Esse caráter de complexidade e de transformaçon deve-se a três principais eventos ocorridos após a década de 1970, que foram impulsionados pelas mudanças sociais e pelo questionamento sobre o verdadeiro papel das instituiçõs na época, como aponta Moura (2008). No primeiro evento, em 1972, tem-se a mesa-redonda de Santiago, em que aconteceu a implementaçã da noçã de “*museu*

1 Criado em 1977 pelo Conselho Internacional de Museus (Icom), o Icofom é o principal fórum internacional de debate museológico (ICOM 2010a; 2010b).

integral, levando em consideração a totalidade dos problemas da sociedade, e a de *museu como ação*, como instrumento dinâmico de mudança social” (Studart et al. 2004: 43). A partir dessas ideias, a museologia foi impulsionada para uma nova concepção, que parte do princípio de que o cotidiano não é um mero resíduo. Em vista disso, conforme aponta Moura (2008: 84), “a cultura e a identidade serão consideradas, pois, fenômenos construídos e reconstruídos em processos de interação, em ‘um jogo diferenciador’, contrastivo, dinâmico, concretizado na dinâmica do dia a dia”. Dessa forma, segundo Moura (2008: 84), Santiago foi um “marco significativo da evolução do processo museológico na contemporaneidade: *a passagem do sujeito passivo e contemplativo para o sujeito que age e transforma a realidade*”. Isso será explorado no final deste artigo, quando aborda o sujeito como ativo no processo de concepção museológica.

O segundo evento foi a Declaração de Quebec, em 1984, que teve como essência a mesa-redonda de Santiago. Moutinho (2010) resume essa declaração como um marco para o reconhecimento das diferentes práticas museológicas (museus comunitários, museus locais e museus ao ar livre que, até então, não eram reconhecidos no universo museológico) e para a consolidação do novo movimento que se percebeu em 1972: a Nova Museologia.

Por fim, o último evento que teve importância para a transformação da museologia quanto à mudança de estudo de objeto foi a Declaração de Caracas, em 1992. Na análise de Horta (2010: 65), após 20 anos de Santiago, “os conceitos atuais da museologia mostravam melhor o papel do Museu em que não se portavam como o ‘mestre’ ou o ‘dono da verdade’, mas como parceiro ou como instrumento de desenvolvimento”. Nessa mesma linha de pensamento, Cury (2005b: 30) defende a importância de se considerar o papel social dos museus e que o modo pelo qual “a museologia pode contribuir para o alcance desse objetivo é um princípio básico para que os museus não recaiam em autoritarismo e/ou paternalismo ou outras formas socialmente indesejadas”.

É relevante para Horta (2010) quando o Museu Integral é transformado em Museu

Integrado. Nessa nova visão, o museu se tornava um “meio” de comunicação entre os elementos do trinômio território-patrimônio-sociedade, “servindo como instrumento de diálogo, de interação das diferentes forças sociais” (Horta 2010: 65). De acordo com o Documento Final do Evento da Declaração de Caracas, de 1992, salienta que a “função museológica é, fundamentalmente, um processo de comunicação que explica e orienta as atividades específicas do museu, tais como a coleção, conservação e exibição do patrimônio cultural e natural” (ICOM 1992: 250). Em vista disso, entende-se que há uma preocupação de legitimar a instituição de acordo com a realidade em que está inserida, a fim de ser um espaço dotado de significados para quem o visita. Logo, pode-se visualizar também que o *design* participa desse processo, tanto na forma de comunicar quanto ao projetar o espaço expositivo que auxilia essa percepção de identificação e de atuação do visitante sobre aquele museu (Hughes 2010).

A consideração do museu como um *meio de comunicação* também é enfatizada no documento final do 1º Encontro Nacional do Icom-Brasil, realizado em 1995, que teve como uma de suas propostas o “reconhecimento do objeto central de estudo da Museologia como um ‘fenômeno de comunicação’, construído a partir da articulação das múltiplas formas de relação entre homem e o objeto em um cenário” (ICOM-Brasil 2010: 106). Portanto, a museologia passa a oferecer ao museu a possibilidade de ser um espaço de comunicação², a fim de aproximar o sujeito do patrimônio cultural, que carrega significados e histórias, por meio da principal forma de interação entre eles: a exposição. Ademais, abordar a exposição como resultado da contribuição de inúmeras áreas, inclusive do *design*, reforça a comunicação e a experiência de visitação.

2 “Los museos son espacios de comunicación; la significación de sus mensajes podría indagarse a partir de las condiciones histórico sociales en que éstos se producen. Esta reflexión no puede realizarse sin tener en cuenta la experiencia sociocultural de los visitantes en tanto sujetos activos de la experiencia museal” (Gorgas & Cerda 2005: 70).

É possível perceber, como menciona Bruno (2007), que a museologia contribuiu de forma única ao refinar a noção de pertencimento do indivíduo e da sociedade em relação ao objeto exposto, o que, de certa forma, também auxiliou a valorização e a autoestima deles. Isso será visto no objeto de estudo deste trabalho, em que a comunidade constrói o seu próprio acervo e escolhe como quer contar a sua história. É importante frisar que o processo de musealização³ e de museografia (na qual a expografia faz parte) ajuda a museologia na construção do cenário para aproximar, reconstruir, questionar e trazer referências do acervo para o visitante, uma vez que se compreende que a museografia é o campo prático do museu, auxiliar da museologia, que “é o conjunto de técnicas desenvolvidas para preencher as funções museais, e particularmente aquilo que se concerne à administração do museu, à conservação, à restauração, à segurança e à exposição” (Desvallées & Mairesse, 2013: 58).

Por conseguinte, abordar a exposição como uma das formas de integração de inúmeras áreas, inclusive o design, reforça a comunicação e a experiência de visitaçon. Também ajuda a compreender o que está envolvido nela, a identificar as possibilidades da expografia e como ela afeta o visitante que entra em um museu.

Exposiçon em museus: comunicaçon e experiênça

A palavra exposiçon, de acordo com Desvallées & Mairesse (2013), vem do latim *expositio* e possui um conjunto de sentidos: no sentido figurado, trata-se de explicaçon, de exposto; no sentido literal, de uma exposiçon; e, no sentido geral, de exibiçon. Os autores

3 Pode-se perceber que o processo de musealização aproxima a museologia e a museografia. Como sintetiza Cury (2005b: 26), “entende-se como uma série de ações sobre os objetos, quais sejam: aquisiçon, pesquisa, conservaçon, documentaçon e comunicaçon. O processo inicia-se ao selecionar um objeto de seu contexto e completa-se ao apresentá-lo publicamente por meio de exposições, de atividades educativas e de outras formas. Compreende-se, ainda, as atividades administrativas como pano de fundo desse processo”.

mostram que na França o uso do termo *exposition*, no século XVI, tinha sentido de apresentaçon, só que, logo no século XVII, passou a significar abandono, apresentaçon inicial (de mercadorias) ou situaçon. No século XVIII, ainda na França, o termo em inglês (*exhibition*) passou a ser empregado para se referir à apresentaçon de arte e, mais tarde, o sentido mudou para a palavra *exposition*. Hoje, os termos *exhibition*, *exposition* e “exposiçon” têm o mesmo significado (possuem o mesmo radical) e “aplicam-se tanto ao conjunto de coisas de naturezas variadas e formas distintas, expostas ao público, quanto às próprias coisas expostas e ao lugar onde acontece essa manifestaçon” (Desvallées & Mairesse 2013: 34). Dada a significaçon inicial e suas variações de sentidos, há um entendimento sobre o propósito das exposições em museus: “Transformar algum aspecto de interesses, atitudes ou valores afetivos do visitante, devido à descoberta dele de algum nível de significado nos objetos em exposiçon” (Lord 2001: 21). Trata-se de uma descoberta estimulada e sustentada na percepção de autenticidade desses objetos a partir da confiança de quem visita.

Ao ser uma ponta do iceberg da comunicaçon (Cury 2005b), a exposiçon evidencia sua importância na instituiçon ao transmitir, de forma simples e direta, toda a complexidade existente no processo de concepçon museológica. Como já dito, essa é a principal forma de proximidade do visitante com o acervo e é o segundo ponto de contato⁴ com o museu. Cury (2005b: 38) explica que a interaçã com a exposiçon oferece ao público a oportunidade de ter um comportamento ativo cognitivo (intelectual e emotivo): “Em síntese, procura-se a interpretaçon entre a mensagem expositiva e o visitante, para que a exposiçon permita uma experiênça de apropriaçon”.

Segundo Gonçalves (2004), a expografia estabelece um canal de contato entre um transmissor e um receptor, com o objetivo de

4 Gonçalves (2004) aponta que o primeiro ponto de contato é a fachada do museu, local que compõe o cenário urbano e instiga o visitante para conhecer o acervo.

transmitir, de alguma forma, uma mensagem. É preciso evidenciar, aqui, que a pesquisa de recepção⁵ trouxe outra proposta do processo de comunicação que não está na mensagem, mas sim no resultado da interpretação que o público faz da obra por meio da interação. Cury (2005a: 370) deixa isso claro ao mostrar que o processo de comunicação está na “interação, espaço de encontro entre emissor e receptor, de negociação e estruturação do significado, de construção de valores e, por que não, questionamentos, diferenças e conflitos”.

Ao considerar a interação entre emissor e receptor, percebe-se que a simplicidade linear da condução da mensagem é revista. Isso porque, segundo Cury (2005b), a partir do momento em que se trabalha com um público que seja visto como ator, como ativo, na construção do espaço de recepção, o museu não terá um monólogo na interação, mas sim um diálogo entre a exposição e o visitante. A autora complementa que a avaliação da exposição, o retorno do público, por exemplo, permite um processo de correções e/ou adequações no meio. Assim, entende-se que o cenário (museu) se modifica para ser coerente com as relações que remetem à realidade, com a apresentação sensível do objeto, a fim de preservar o patrimônio cultural. Entende-se também que, por ser como um “sistema de comunicação, o museu depende, então, da linguagem não verbal dos objetos e dos fenômenos observáveis. Ele é, antes de tudo, uma linguagem visual que pode se tornar uma linguagem audível ou tátil” (Cameron apud Desvallées & Mairesse 2013: 36).

Percebe-se que a exposição de museu, além de ser um meio de transferência de informações, possibilita a experiência do visitante. É com ela que o público compreende, interpreta, questiona o objeto exposto à sua frente. Só que não é apenas uma experiência momentânea, e sim uma experiência já vivida que, quando experimentada com outra perspectiva, proporcionada e construída pelo museu, possibilita novas interpretações e sentidos. Spielbauer (1991)

explica que, ao visitar uma exposição, a pessoa já possui referências passadas ou uma visão de mundo que estrutura toda a percepção, que, por sua vez, é influenciada e alterada por toda a experiência. Assim, o processo de comunicação da exposição “apresenta novas experiências e informações selecionadas. Junto com o ambiente da exposição em si, essa experiência é traduzida e modificada pelo visitante e a fez significativa e compreensível” (Spielbauer 1991: 122).

Spielbauer (1991) destaca que a exposição de museu é uma linguagem, ou seja, um fenômeno complexo. Tendo em vista a complexidade da linguagem, Bellaigue (1991) define que a exposição é composição, visto que o museu apela para a sensibilidade com o prédio, os elementos de organização (museografia) e os artefatos. Como a autora expõe, “aqueles são para ser colocados de um modo dialético, de modo que a exposição torna-se linguagem” (Bellaigue 1991: 26). Assim, pode-se compreender o museu como um espaço relacional que tem a exposição como um local de trocas simbólicas – entre ela e a imersão do corpo humano (Scheiner 2003). Essa imersão se dá entre a forma, a luz, a cor, o tempo, o objeto, os conteúdos e os espaços que mobilizam os sentidos no plano cognitivo (curiosidade) ou motor (movimento) (Scheiner 2003). Esses itens listados, desde a forma até os espaços, são trabalhados e escolhidos não só pelo museólogo/curador, mas também pelo designer no processo de design de exposição.

A exposição também proporciona experiências multidimensionais (assemelhando-se ao teatro) porque trabalha com os sentidos do ser humano. Segundo Scheiner (2003: 4), o estudo da Gestalt tem comprovado a importância dessas experiências visuais, táteis, aurais e emocionais no processo comunicacional no museu, “transformando o observador em participante ‘ativo’ e permitindo maior grau de imersão no conjunto a ser comunicado”.

Spielbauer (1991: 126) pontua que exposição é um espaço que reflete as atitudes e os interesses, tanto do museu quanto do visitante, e é esse lugar que possibilita a experiência vivida: “A exposição transforma uma experiência em entendimento, ou seja, a

5 A pesquisa de recepção surgiu no final dos anos de 1960, período em que o museu passava pelo processo de mudança com a Nova Museologia.

informação em conhecimento”. A exposição, por ser um produto interdisciplinar do museu, também recebe contribuições do design, e isso se percebe ao compreender o design de exposições como “um forte elemento de atratividade e assim como a escolha do tema, dos objetos e da organização espacial, é variável que influencia a experiência do público” (Cury 2005b: 47). Portanto, a sua idealização se potencializa ao trabalhar com uma equipe interdisciplinar, a fim de garantir a construção de valores, com enfoque nas experiências do público, como também nos elementos da expografia que tenham qualidades sensoriais a favor de uma boa interação.

Desse modo, no museu e no espaço expositivo, o designer tem potencial de fazer parte da construção das ligações de uma mostra com sua estrutura, linguagem visual, narrativa e percurso. Esses elementos contribuem para que o visitante visualize a exposição sem ruídos, e formam uma composição que vai contribuir com a comunicação e com a experiência.

A composição da exposição: entre a cenografia, o percurso e a narrativa

Ao rever a história da expografia nos museus, é possível verificar algumas tendências de estruturas e pensamentos, desde o seu início até os dias de hoje. No final do século XIX, a iluminação zenital e o sistema de pendurar as peças resumiam as preocupações principais sobre a montagem da mostra. A ênfase no objeto era evidente e este era restrito a um pequeno grupo porque quem sabia sobre ele era uma pequena porcentagem da população daquela época (Poulot 2013). Como Poulot (2013) descreve, com o passar do tempo e a abertura dos museus para a grande massa, as formas de expor foram adquirindo outros suportes, como os textos, que contavam sobre aquele acervo; o uso de vitrines, para chamar o olhar dos curiosos durante o percurso; e a iluminação artificial, que passou a ser estudada para compor as salas.

As várias tipologias de museus foram permitindo novas configurações e assumindo uma ligação com a teatralização e a narrativa em pleno século XX. O cenário ocupou as

galerias das instituições, que buscavam atrair os olhares da grande massa (Poulot 2013). Segundo Gonçalves (2004: 35), “os recursos cenográficos criam para o receptor as estratégias que funcionam como chaves da exposição, pelas quais são possíveis a experiência estética e a apreensão de conteúdo”. Scheiner (2003: 7) apresenta as novas possibilidades de o cenário ir além do pano de fundo, que é “parte inalienável do argumento que ajuda a configurar a narrativa através da qual o visitante percebe como a exposição significa”. A cenografia, usada como recurso para a história que se apresenta, é uma possibilidade de uso para o museu. Há os que defendem o conceito de cubo branco, em que o objeto exposto é o suficiente para dizer sobre si, sem alterar a veracidade da realidade que se busca no conteúdo (Poulot 2013).

Nessa narrativa, o discurso que a exposição assume sobre o acervo traz consigo a preocupação do percurso que o visitante irá fazer para “ler” essa história. Hughes (2010) mostra as possibilidades de como esse caminho pode ser desenvolvido de acordo com o acervo, a experiência e a interação que se busca com o visitante. O autor descreve desde um traçado linear até um traçado separado por áreas de afinidades quanto ao tema, sendo que todos os visitantes passam pela mesma sequência de leitura. O percurso que chama a atenção é o pentadimensional, que permite ao visitante a liberdade de construir o próprio trajeto e conectar os objetos e a narrativa durante a visita. Hughes (2010: 76) menciona que “essa abordagem também permite mais liberdade e oferece aos visitantes a oportunidade de continuar os seus próprios interesses e inquietudes”. Esse modelo, conforme Cury (2005b: 48), é como um hipertexto e mostra “a construção do próprio discurso expositivo pelo público por meio de uma rede de possibilidades”. Trata-se da reconstrução da exposição, que pode ser vista em alguns museus novos, o que não quer dizer que o museu não sugira um começo da narrativa. Ele mostra um caminho, mas tem-se como opção segui-lo ou não.

Ao compor uma exposição, é preciso escolher as formas de comunicação que existem como opções de composição de linguagem – como a dramaticidade com o uso das cores ou com o espaço neutro – para as mostras.

Ponto de Memória Museu do Taquaril

A escolha do museu para estudo de caso foi pautada no conceito da nova museologia, que tem uma proposta diferenciada dos tradicionais. O museu comunitário é um exemplo didático de como se deve usar e gerenciar o espaço a favor da memória viva da comunidade e como tornar real a teoria da organização participativa. Assim, apresenta-se aqui o museu comunitário do bairro Taquaril (Fig. 1), um dos maiores aglomerados da cidade de Belo Horizonte, em Minas Gerais, e um dos 12 primeiros “Pontos de Memória” no Brasil. Esse programa busca trabalhar o museu como um instrumento de mudança social e desenvolvimento sustentável. Como esclarece o Instituto Brasileiro de

Museus (Ibram) (2011), o projeto busca apoiar as ações e iniciativas de reconhecimento e valorização da memória social e utiliza a metodologia participativa e dialógica, na qual a comunidade elege os aspectos do passado de acordo com as identidades e interesses dos componentes do grupo.

O convite para construir um museu no bairro foi feito pelo governo junto ao Ibram em 2009. O Conselho Gestor foi formado por líderes comunitários e moradores. A criação desse Conselho permitiu que as pessoas do Taquaril tivessem voz e ação ativa dentro do espaço, sem que outra organização externa fizesse por eles. Conforme estipulado pelo Ibram, a gestão do projeto deve ser feita com o acompanhamento de especialistas.



Fig. 1. Foto da fachada do Ponto de Memória Museu do Taquaril.

Fonte: Acervo pessoal.

Por conseguinte, a elaboração dos projetos tem como foco e conceito a história do bairro, que é repleta de lutas pelo direito à moradia e à infraestrutura. Após a ocupação do morro, em 1981, as famílias construíram suas casas, a princípio, em lonas, sem condições mínimas de se viver. Em 1984, a comunidade buscou seus direitos junto a outras favelas na prefeitura, mas esta não fazia as melhorias necessárias, o que gerou problemas para a região, que crescia desordenadamente. Com reivindicações, o bairro foi se tornando melhor e hoje conta com 40.796 habitantes, conforme o Censo IBGE 2010. Esses moradores que fizeram e fazem a história do Taquaril são a principal fonte de pesquisa do museu.

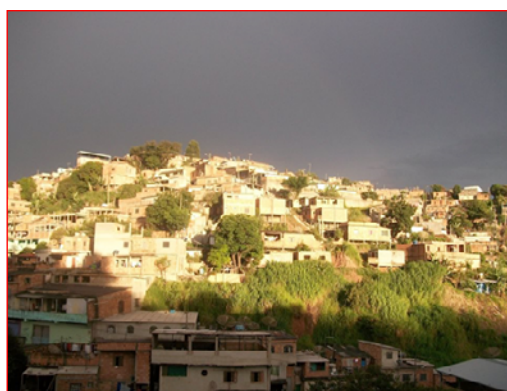


Fig. 2. Foto de uma parte do bairro Taquaril.

Fonte: Relatório de inventário participativo do Ponto de Memória Museu do Taquaril.

Assim, projetar o papel que o museu teria na comunidade permitiu uma série de atividades que puderam resgatar a memória do Taquaril e do Conjunto Taquaril (Fig. 2) por meio de seus moradores, de modo que cada história colhida era apenas um dos pontos de memória sobre o lugar. Com isso, o conceito de novo museu democrático foi aplicado nesse espaço, visto que se considera o sujeito como um ator ativo, que faz parte e interage com o lugar não só como fonte, mas também como visitante.

É relevante citar as atividades realizadas para a captação de histórias, visto que não há como desvincular a curadoria do modo pelo qual o discurso é recebido pelo visitante (Quadro 1). Além disso, é a partir desse *storyline* que a expografia é estudada. É possível considerar, segundo o processo de exposiçon, que a partir desse momento começa a fase de desenvolvimento, com a pesquisa e o conceito para a mostra, o que fomentará a curadoria, junto à figura do *designer*, na seleção de conteúdo e material para a construçon da exposiçon.

Atividade	O que é?
Varal de memórias	Consistiu na composiçon de grupos focais preparatórios para as entrevistas de história oral de vida. O método aplicado foi de evocaçon dos fatos/imagens a partir da rememoraçon do período de mudança de cada participante para o Taquaril.
História oral de vida	Para chegar ao seu objetivo de projetar a história da comunidade a partir da história de vida de seus moradores, o Ponto de Memória Museu do Taquaril conseguiu unir, de forma satisfatória, os princípios da história oral de vida e a temática.
Uma foto, uma história	O museu convidou moradores, ex-moradores ou pessoas que, de alguma forma, se envolveram com o Taquaril e possuem fotos da comunidade, para contarem a história dessa foto.
Acervo jornalístico	Foi contratado um pesquisador responsável por analisar, no acervo jornalístico pertencente ao Centro Comunitário Pró-Construçon e Desenvolvimento do Taquaril, Ex-Castanheira e Adjacências (CECOMP/CDTECA), reportagens que abordam as lutas e as resistências do Taquaril e do Conjunto Taquaril, bem como outros assuntos referentes a essas comunidades.

Quadro 1: Atividades desenvolvidas pelo Museu do Taquaril.

Fonte: Textos retirados do relatório de inventário participativo do Ponto de Memória Museu do Taquaril.

Conforme expõe o museu a respeito das três primeiras atividades citadas no Quadro 1, as histórias foram escutadas de duas formas: a primeira foi a história oral de vida, considerando que ela apresenta uma independência em relação aos suportes probatórios e é inspirada em fatos, mas também existem omissões, delírios, silêncios e fantasias. A segunda é a história temática, controlada por um questionário e um roteiro semiestruturado que estabelece critérios para a abordagem de temas. Essa fase já utiliza a contaçon

de histórias, lembrando que não é só o *design* que usa esse instrumento, pois a pesquisa etnográfica da antropologia e da sociologia também faz uso dele. Como o *design* trabalha com as ferramentas dessas duas áreas, realizar a primeira fase ou receber os resultados bem detalhados colabora para a geração de alternativas para a mostra. Isso passa a fazer parte da fase inicial do *design*.

O museu reconhece que vive de narrativas e seus objetos são suportes para elas. Como expõe Wellington na entrevista para esse artigo,

“o que constitui a nossa base é a narrativa (do sujeito); os objetos se vão, as memórias não” (Silva 2014: n.p.). A história deve ser vista como a principal forma de selecionar o objeto exposto, como citado por Santos (2006) ao apresentar o conceito de *museu narrativa*. Aqui, não cabe entitular que tipo de museu é o Taquaril, apenas mostrar que existe uma vertente na museologia para a construção do acervo que se apoia na narrativa. É dessa forma que a experiência de memória viva foi desenvolvida e, por meio do acervo e do conteúdo do museu, será percebida pelo visitante.

Com as definições iniciais sobre o papel do museu comunitário, a abordagem técnica passa a ser discutida para a construção da exposição e, consequentemente, do próprio museu que se inicia na comunidade, com a marca e o lugar onde se instalará.

A marca e a casa como meios de identificação para a memória viva

A exposição *Fios da memória: tecendo os primeiros passos* é o resultado de uma concepção museológica que tem como essência a história do Taquaril. Desde a fase de desenvolvimento, com a realização das atividades, até a visita mediada, o princípio básico é a conexão entre os envolvidos por meio das narrativas.

Wellington relatou que, depois da fase de desenvolvimento, o processo de concepção expográfica é de sua responsabilidade. Ele faz, inclusive, um seminário sobre o assunto para outros Pontos de Memória. Wellington explicou para o Conselho Geral como os relatos podem ser visualizados no museu e, então, todos verificam a viabilidade do tema, com base nos propósitos políticos e administrativos do museu. O consultor é livre para sugerir, já que não há uma estrutura rígida de hierarquia, de modo que todos fazem parte do processo. Isso pode ser percebido no desenvolvimento da marca do museu (Fig. 3), em que o conselho trabalhou para repassar o conceito do lugar para a comunidade. Foi realizada uma reunião em que se discutiu qual seria a identidade que falaria a mesma linguagem do contexto em que os moradores estão inseridos. O resultado

final do desenho foi repassado para um grafiteiro montar a marca digital, tendo como base as cores das casas do Taquaril.



Fig. 3. Identidade do Ponto de Memória Museu Taquaril.

Fonte: Acervo do Ponto de Memória Museu do Taquaril.

É possível perceber que a marca passa a ideia de que o museu é de moradores para moradores. Isso é o suficiente para a identificação estética⁶, que aproxima o visitante principal do museu: o morador do Taquaril. As casas aglomeradas num círculo dão a entender o que se tem como foco principal nesse Ponto de Memória. Como o diretor financeiro explicou: “São as casinhas comuns daqui do bairro, são dessas casinhas que a gente precisa (para morar)” (Silva 2014: n.p.). Ao mesmo tempo em que foi pensado na proposta do museu, é uma resolução direta e espontânea.

É importante mencionar que a marca representa um dos primeiros pontos de contato entre o visitante e o museu. É o começo de uma narrativa, uma experiência que acontece antes mesmo de se conhecer o acervo do museu. Hughes (2010) pontua que as instituições públicas tendem a usar a marca como uma saudação a longo prazo, e que não a levam

6 Como visto na Seção “A transversalidade da museologia”, a marca e a linguagem visual auxiliam a contação de histórias que a empresa/serviço/produto quer usar para comunicar e gerar experiência de identificação.

tão a sério quanto os museus/exposições de corporações, a ponto de gerir e fazer com que em seu entorno exista a “experiênça de marca”. Ao contrário, no Taquaril, a marca é usada para representar seus moradores, e é inegável que exista uma experiênça e uma saudaçon. Como se pode ver na Fig. 4, a marca está presente na abertura do espaço expositivo, em que uma porta antiga é coberta por tecido e a marca é feita de linhas. Isso carrega significados que fundamentam a história central e o sentimento de pertencimento dos fios da memória e das lutas pela moradia. Logo, o desenho, as cores, a textura e a escolha da porta antiga, numa perspectiva do *design* de comunicaçon, repassam os valores embutidos, gerando confiança pela simplicidade da forma. Além disso, a marca trabalha com outros pontos de contato para se fortalecer dentro do discurso que deseja repassar para o visitante.



Fig. 4. Porta que abre a mostra *Fios da memória: tecendo os primeiros passos*.

Fonte: Acervo pessoal.

A casa em que se localiza o Museu do Taquaril fica no meio do bairro e possui a mesma característica de qualquer outra da região, o que não intimida e não afasta o visitante. O museu não se mostra como uma figura autoritária, como é visto em boa parte dos museus localizados em grandes prédios ou casarões antigos, conforme menciona Gonçalves (2004). Portanto, a linguagem, o tom usado e o acervo nada tecnológico são pesquisados e projetados para ter um discurso coerente com o visitante, que perceberá as formas das narrativas, o que possibilita uma experiênça de qualidade e de comunicaçon. Conforme discutido anteriormente, a marca e a linguagem visual, atreladas à contaçon de histórias, trabalham juntas para o entendimento do que o lugar quer entregar ao usuário, proporcionando-lhe confiança. A narrativa permite conectar a ideia do museu, que não deseja ser um “mestre”, como já foi dito, mas sim enfatizar que é um lugar comum, como um vizinho⁷ que contribui para o bairro preservar sua memória viva.

A contaçon de histórias da experiênça da memória viva do Taquaril

Após a fase de desenvolvimento, a fase do *design* é percebida no museu. Primeiro, tem-se a ideia, conforme Wellington fala, de que o museu é o bairro e não é um espaço físico (a casa) que o delimita. Esse entendimento contribui para que alguns critérios da expografia sejam desenvolvidos pela equipe da instituiçon. Assim, opta-se por suportes móveis que permitam a itinerância, de modo que os objetos ocupem as ruas da comunidade e promovam produtos difusores fora do local. O intuito é de que eles chamem os moradores para conhecer e fazer parte da memória.

A expografia do museu tem preocupações com a luz, o percurso, os materiais impressos

⁷ Fala-se de vizinho porque a comunidade interage entre si constantemente. Todos ajudam na construçon das casas e têm um diálogo bem mais pessoal do que vizinhos de um prédio, por exemplo.

e a preservação do acervo. Só que, além do caráter itinerante, há limitações estruturais e financeiras que fazem com que o museu seja dependente de iluminação natural, impressão caseira e suportes de execução de baixo custo, para favorecer uma linguagem e uma experiência que a história possibilita.

Como o espaço físico do Ponto de Memória tem sua limitação de estrutura, o lugar estabelece um percurso pequeno de visita, com uma sequência de temas sobre o bairro. Quando não existe um mediador, o caminho pode ser escolhido pelo visitante, tendo o conceito de pentadimensional⁸ aplicado, sem alterar o entendimento do conteúdo final. Pode-se perceber, também, que os temas tratados têm uma linguagem própria na expografia, o que permite distinguir o que faz parte daquela temática.

O Quadro 2 traz uma descrição do que o museu tem de acervo e qual é a história de cada

tema presente na exposição. A visita mediada e a descrição dos pontos principais do museu possibilitam o reconhecimento do padrão existente no Ponto de Memória. Além disso, segundo o que foi visto no processo de *storytelling*, é necessário identificar como foi desenvolvida a história para o visitante ter a experiência da memória viva, bem como comunicar o que é o Taquaril para os moradores.

O protagonista do museu, o bairro, é retirado do contexto emocional, numa visão em primeira pessoa, como em *Narrativas orais* e *Aqui eu vivi* (Fig. 5), assim como do contexto histórico, do qual se tem informações sobre a história do Taquaril, como é percebido em *Que rua é essa?* e *Fotos que contam histórias*. Esses contextos são pesquisados e trabalhados para que o acervo contribua para a perspectiva confessional, que é percebida em boa parte da exposição. Isso ocorre por ser uma vivência pessoal do morador, do artista (Fig. 6) ou, até mesmo, o olhar do museu sobre o principal personagem (Fig. 7). Logo, os contextos tornam-se instrumentos de identificação e de percepção do bairro para o visitante que lê e vê aquela narrativa.

8 Esse conceito de percurso foi citado na Seção “A composição da exposição: entre a cenografia, o percurso e a narrativa”.

Tema	Acervo/suporte	História contada
Entrada	Porta exposta coberta em tecido e com a marca do museu em linhas.	Sobre o tema central do museu e o nome da exposição. A marca presente na porta é um convite para uma memória que será tecida: a memória do bairro.
Fotos que contam histórias	Acervo de fotos atuais e antigas do bairro doadas pela comunidade. O suporte tem textura de azulejo floral antigo.	As fotos instigam a dúvida: “Quantas histórias aquele contexto pode ter?”.
A colcha de memórias	Máquina de costura.	A máquina traz a história da doação da casa para a construção do museu. Além disso, realiza-se um trabalho de artesanato ao bordar essas histórias numa colcha.
Narrativas orais de vida	Pintura baseada numa fotografia no suporte de um estandarte.	Referência ao museu do cortejo, que funciona em qualquer lugar, basta apenas ter um estandarte para que se faça o cortejo. Tem ligação com religião, com as procissões existentes em Minas Gerais e que são fortes. Trata-se de um estandarte da memória com outras figuras e imagens.
Aqui eu vivi	Narrativas curtas, com fotos de quem as contou impressas numa folha A4. O suporte é de acrílico, para pregar a folha.	As histórias de resistência são vistas de maneiras individuais, só que a luta por moradia e estrutura para o bairro, por exemplo, é algo comum e abrangente na comunidade.

Painel	Painel pintado sobre um pano estampado pelo artista Judázio Jardim.	Uma ressignificação da foto de uma notícia que fala que o Taquaril é um bolsão de miséria na capital. A imagem recriada traz um olhar mais poético, sem a visão negativa que se tem sobre o bairro.
Músicas	Plotagem na parede com duas músicas que têm como tema o Taquaril e que ganharam o concurso do museu.	A música ganhadora, “Meu Brasil Taquaril”, faz uma referência à música do Skank que fala que o Taquaril é o buraco do Brasil. Então, a canção busca desconstruir essa ideia. A música que ficou em segundo lugar, “Hoje é só lazer”, fala sobre os pontos de referência do bairro e a sua história.
Que rua é essa?	Fotografias antigas e atuais das ruas com os nomes dos bairros de Belo Horizonte colocadas em monóculos e pregadas em fitas coloridas.	O museu descobriu que, para que a energia elétrica fosse ligada, as ruas do Taquaril teriam até dois dias para serem nomeadas. Cria-se o discurso de que existe uma Belo Horizonte dentro do Taquaril.

Quadro 2: Tema, acervo e história contada no Ponto de Memória.

Fonte: Elaborado pela autora conforme a visita mediada ao Museu do Taquaril, em 21 de junho de 2014.



Fig. 5. Uma das narrativas do tema *Aqui eu vivi*.
Fonte: Acervo pessoal.



Fig. 6. Painel produzido pelo artista Judázio.
Fonte: Acervo pessoal.



Fig. 7. Tema *Que rua é essa?*
Fonte: Acervo pessoal.

Quando o conteúdo ou o acervo traz a narrativa em primeira pessoa, reforça a contemplação do visitante, que não só

percebe com outros olhos a exposição como também compreende as conexões e a riqueza de memórias que a comunidade do Taquaril possui. Além disso, é possível visualizar todo o processo de pesquisa realizado no bairro porque o acervo está em desenvolvimento e o mediador sempre enfatiza isso, dado que o processo faz parte da construção expográfica.

A narrativa se sustenta na oralidade (quando tem um mediador), na escrita (textos de suporte) e no visual (fotografias, objetos e pinturas). Essas formas de contar histórias operam juntas para formar a estrutura da história principal, que possibilita enredos, como é visto nos temas, que mostram os acontecimentos e os significados do acervo. O acervo comunica, bem como o espaço, as cores, o tom e a imagem das casas impressos nos textos de suporte, que informam e levam o visitante para outra realidade, a que mora ao lado e reflete um bolsão de miséria e violência. É isso que o museu busca evidenciar em todo o projeto expositivo: que existe uma memória viva ali, tão importante quanto a memória de uma figura pública. Quando se entra no espaço, percebe-se essa apropriação e a vontade de preservá-la. Assim, o museu sabe a forma como precisa lidar com o público visitante, como foi visto em algumas relações no Quadro 2. O contador (museu) faz do visitante um coadjuante daquela narrativa e também permite que ele veja, imagine e sinta como é estar naquela luta por moradia, num tempo em que se tinha dificuldades no bairro.

Durante o percurso, os textos de cada tema são colocados ao lado do acervo (Fig. 8), sempre com o convite para que o visitante faça parte daquela história. Dessa forma, a linguagem visual e o tom dessa chamada são diretos e até institucionalizados. Torna-se evidente o discurso principal e a intenção do museu em ser um espaço participativo. O que se quer é que as pessoas da comunidade entendam que não é o museu que faz a história, mas sim que existe uma história e que o morador faz parte dela. Isso é bem visível quando se tem contato com a pintura de um retrato de um morador no estandarte *Narrativas orais de vida* (Fig. 9). Quem vê e ouve a narrativa daquele morador percebe que ele é importante e a referência ao museu de cortejo (o suporte escolhido) auxilia nesse entendimento.



Fig. 8. Texto de suporte do *Aqui eu vivi*.

Fonte: Acervo pessoal.



Fig. 9. *Narrativas orais de vida*.

Fonte: Acervo pessoal.

Wellington deixa claro que o diálogo está aberto para a comunidade. Assim, quando um sujeito não se sente representado pelo Ponto de Memória, ele sugere que sua história seja contada também. Dessa forma, o museu acrescenta novas

percepções do lugar e permite que se tenha o *retorno* de quem visita a exposição. O retorno do visitante não só muda como mantém algumas decisões expositivas vistas como temporárias, como no caso do uso dos monóculos (Fig. 7), que geraram muita curiosidade entre as crianças. Essa curiosidade e a interação com o objeto colorido não mudaram a forma de mostrar e contar aquele conteúdo. Como já foi abordado, a avaliação é constante em todo o processo de planejamento da exposição e o Museu do Taquaril faz isso a todo momento, porque precisa reconhecer o contexto em que está inserido. Além disso, é preciso saber ouvir a opinião das pessoas a respeito do produto que está em execução, tal como o *design* faz, para confirmar se o objetivo da exposição foi concretizado ou se é preciso alterar a forma de se expressar sobre aquele conteúdo.

No final da visita à exposição, percebe-se o fortalecimento de toda a estrutura que o museu comunitário tem para entregar ao visitante. Ele fornece uma comunicação intimista e transporta para uma realidade entre várias sobre o Taquaril. Conforme já visto na base teórica, a exposição, da qual o *design* faz parte, relaciona-se bem com as narrativas, uma vez que os moradores apoderam-se dela para se desenhar visualmente para o visitante, que, por sua vez, vai ter uma experiência e obter informações sobre a memória do bairro.

A contação de histórias no processo de concepção do museu

A contação de histórias está presente em boa parte do processo de concepção, montagem, avaliação e ações educativas⁹ propostas pelo espaço. Isso porque a história é vista como uma inspiração, tanto para o desenvolvimento de uma linguagem expositiva quanto para a escolha do acervo do Ponto de Memória. Logo, há um

9 O museu oferece um espaço para parceiros, que dão oficinas de grafite, e também recebe escolas locais para fazerem vistas mediadas. Em julho de 2014, houve um concurso em que as crianças fizeram desenhos a partir das histórias que viram no museu. Os dez desenhos selecionados vão virar postais para o Ponto de Memória, que quer trazer como narrativa a visão da criança sobre as memórias do bairro em que mora ou visita.

processo que se preocupa com as narrativas (Ryan 2014) e em como elas podem ser vistas e experimentadas pelo visitante. É possível dizer que o museu utiliza as histórias em todo o planejamento da mostra, possibilitando o emprego das fases *entendimento*, *especificação*, *design* e *validação* (Quadro 1) do projeto, com ênfase na exposição e no morador e visitante.

A figura do *designer* tem uma representação diferente. A maneira do conselho trabalhar o conteúdo e o *retorno* do morador funciona como um norte para as decisões a serem tomadas e para as correções que precisam ser feitas na mostra. Wellington conta que, nas histórias do tema *Narrativas orais de vida*, eles perceberam que as dez pessoas escolhidas pertenciam ao Conselho Geral e não à comunidade. Eles, então, pediram para que os moradores indicassem quem deveria ser escolhido e, assim, voltaram a registrar as histórias para o editorial. Como já mencionado, não tem como separar o conteúdo dos objetos da expografia. Para Cury (2005b: 113), não há como separar o *designer* e o museólogo, “pois cabe ao par a perfeita harmonia entre o conteúdo e a forma da exposição por meio dos objetos e outros recursos”. Portanto, como é visto na Fig. 10, o contato da exposição e os objetivos do espaço influenciam os pontos principais do processo museal até chegar ao visitante.



Fig. 10. A história e os pontos de contato que se modificam e se adequam na exposição.

Fonte: Elaborada pela autora.

Olhando uma exposição como um produto, a experiência oferecida se molda às histórias contadas pelo navegar no espaço (Jenkins 2004), bem como pela textura estética percebida. O Ponto de Memória utiliza a contação de histórias não só para conseguir o conteúdo, como também para validar e proporcionar *insights* em todo o processo de museografia, a partir da escolha do acervo e do conteúdo. Isso é percebido pelo visitante porque também é algo narrado pelo mediador da visita.

É possível ver que o Conselho Geral consegue gerir um espaço que reconhece sua existência para sistematizar o trabalho de preservar a memória, mas não para fazer a memória, porque ela sempre esteve presente na própria comunidade. O Ponto de Memória ainda é pouco conhecido, até porque as ações que realizou foram pequenas. Assim que o processo de pesquisa for finalizado, será produzido um livro que trará um conteúdo mais completo para a comunidade. A partir desse editorial, a exposição será reavaliada e mudará para contar as histórias, conforme as necessidades, podendo propor outros acervos e novas formas de expor que acompanhem os que já existem e comemorem a memória viva.

Conclusão

Um espaço narrativo como o Museu do Taquaril oferece experiências moldadas por meio de uma textura estética que está em toda a construção do planejamento de exposição e permeada pela contação de histórias. O *design* participa desse processo ao lidar com o espaço navegável e com a construção dessa textura.

Percebe-se que a comunidade do Museu do Taquaril consegue executar todas as fases para desenvolver a mostra, utilizando o *design* para refletir sua identidade, sua linguagem e seus

valores, por meio das decisões tomadas ao longo da construção das narrativas dos moradores. Portanto, ao entrar em contato com a expografia, compreende-se que existe a memória viva e o visitante torna-se coadjuvante ao vivenciá-la.

Essa pesquisa buscou conceitos para entender como o processo de contar histórias pode auxiliar numa estrutura complexa como o museu. Percebe-se que o *design*, aliado à contação de histórias, contribuiu para o entendimento das possibilidades de seu uso, com a intenção de comunicar e transmitir a experiência da memória. Isso foi verificado em vários momentos, pois uma mostra promove nos visitantes inúmeras sensibilidades, seja com o acervo, o espaço, as cores, a casa ou o tom da fala e da escrita. Enfim, todos esses instrumentos que formam a textura estética são utilizados pelo *design* para auxiliar a curadoria no processo de comunicação.

Portanto, o Ponto de Memória consegue gerenciar um museu que tem o conceito da nova museologia, com foco na memória viva de preservação e reflexão. O acúmulo de funções no conselho fez surgir uma carência de profissionais para acelerar o processo de pesquisa com os moradores e para o refinamento do projeto expositivo. Ademais, o lugar, por ser pequeno, e a expectativa do visitante de consumir mais informações e ter mais experiências comprometeram o potencial da visitação, que poderia ser mais enriquecida.

Por fim, conhecer o Museu do Taquaril permitiu uma conexão com o museu e as contribuições do *design* para a experiência com a história. Além disso, o contato com uma comunidade que se apropriou do museu e dos instrumentos de comunicação para enfatizar o seu direito à memória projeta novos estudos. Isso porque a exposição possibilita uma rica e densa informação sobre o envolvimento do visitante/morador para aprofundar cada fase de construção do museu.

COAN, S; FADEL, L.M. Storytelling: from exhibition to the living memory experience in the Community Museum of Taquaril. R. *Museu Arq. Etn.* vol: 30 131 -147, 2018.

Abstract: This article explores the storytelling as a tool, which can enhance the exhibition process. The case study is the Point of Memory Community Museum of Taquaril, which is responsible for developing an exhibition in a

participatory approach and provides an experience of living memory: stories are the essence of the first showing named *Wires of memory: weaving the first steps*. The results suggest that the museum and its product, the exhibition, can be an object of study for design because of its transversal space with focus on people, on communication and on experiences with the content and the collection.

Keywords: Storytelling; Design for experience; Exhibition; Living memory; Narrative.

Referências bibliográficas

- Bellaigue, M. 1991. *From speech to secret: the language of exhibition.. ICOFOM Study Series* 19: 21-26.
- Bruno, M.C.O. 2007. Museological action's main fields. *Cadernos de Sociomuseologia* 27: 145-150. Disponível em: <<http://bit.ly/31E30WZ>>. Acesso em: 03/11/2013.
- Cury, M.X. 2005a. Comunicação e pesquisa de recepção: uma perspectiva teórico-metodológica para os museus. *História, Ciências, Saúde – Mangueiras* 12: 365-380.
- Cury, M.X. 2005b. *Exposição: concepção, montagem e avaliação*. Annablume, São Paulo.
- Cury, M.X. 2009. Museologia, novas tendências. In: Santos, C.P.; Loureiro, M.L.N.M.; Garanto, M. *Museu e museologia: interfaces e perspectivas*. Mast, Rio de Janeiro, 11, 25-41.
- Desvallées, A.; Mairesse, F. 2013. *Conceitos-chave de museologia*. ICOM, São Paulo.
- Guarnieri, W. R. 2010a. Museu, museologia, museólogos e formação. In: Bruno, M.C.O. (Org.). *Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional..* Pinacoteca do Estado, São Paulo, 1, 243-252.
- Gonçalves, L. R. 2004. *Entre cenografias: o museu e a exposição de arte no século XX*. Editora da Universidade de São Paulo; Fapesp, São Paulo.
- Gorgas, M.; Cerda, J. 2005. A diferentes denominaciones, diferentes ideologías: pero siempre se trata de la gente. In: Hildegard, K. (Ed.). *Museology and audience: museología y el public de museos*. International Committee for Museology, Calgary, 69-74.
- Guarnieri, W. R. 2010b. Museologia e identidade. In: Bruno, M.C.O. (Org.). *Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional*. Pinacoteca do Estado, São Paulo, 1, 176-185.
- Horta, M. L. P. 2010. *Vinte anos depois de Santiago: a declaração de Caracas – Apresentação (1995)*. In: Bruno, M.C.O. (Org.). *O ICOM/Brasil e o pensamento museológico brasileiro: documentos selecionados*. Pinacoteca do Estado, São Paulo, 2, 61-66.
- Hughes, P. 2010. *Diseño de exposiciones*. Laurence King, Londres.
- IBRAM. 2011. Instituto Brasileiro de Museus. *Pontos de Memória: conheça o programa*. Disponível em: <<http://bit.ly/2PdiNej>>. Acesso em: 10/12/2013.
- ICOM. 1992. Declaração de Caracas. *Cadernos de Sociomuseologia* 15: 243-265. Disponível em: <<http://bit.ly/2KBwWgE>>. Acesso em: 04/12/2013.
- ICOM. 2010a. *ICOFOM – Museology/International Committee for Museology*. Disponível em: <<https://bit.ly/2MQ4YPN>>. Acesso em: 10/12/2013.
- ICOM. 2010b. *ICOM missions*. Disponível em: <<http://icom.museum/the-organisation/icom-missions/>>. Acesso em: 10/12/2013.

- ICOM-BRASIL. 2010. Museus e comunidades no Brasil: realidades e perspectivas. In: Bruno M.C.O. (Org.). *O ICOM/Brasil e o pensamento museológico brasileiro: documentos selecionados*. Pinacoteca do Estado, São Paulo, 1, 95-112.
- Jenkins, H. 2004. Game design as narrative architecture. In: Wardrip-Fruin, N.; Harrigan, P. *First person: new media as story, performance, and game*. MIT Press, Cambridge, 118-130.
- Lord, B. 2001. The purpose of museum exhibition. In: Lord, B.; Lord, G.D. *The manual of museum exhibitions*. AltaMira Press, Walnut Creek, 11-25.
- Lord, B.; Lord, G.D. 2001. *The manual of museum exhibitions*. AltaMira Press, Walnut Creek.
- Moura, M.C.T. 2008. Reflexões sobre a nova museologia. In: Moura, M.C.T. *Encontro museológico: reflexão sobre a museologia, a educação e o museu..* Ministério da Cultura, Rio de Janeiro, 70-98.
- Moutinho, M.C. 2010. *A declaração de Quebec: apresentação (1995)*. In: Bruno, M.C.O. (Org.). *O ICOM/Brasil e o pensamento museológico brasileiro: documentos selecionados..* Pinacoteca do Estado, São Paulo, 2, 52-57.
- Poulot, D. 2013. *Museu e museologia*. Autêntica, Belo Horizonte.
- Ryan, M.-L. 2014. Story/worlds/media tuning the instruments of a media-conscious narratology. In: Thon, J.-N.; Ryan, M.-L. *Storyworlds across media: toward a media-conscious narratology*. University of Nebraska Press, Lincoln, 25-49.
- Santos, M.S. *A escrita do passado em museus históricos*. Garamond, Rio de Janeiro.
- Scheiner, T. 2003. Comunicação, educação, exposição: novos saberes, novos sentidos. *Semiosfera* 4-5: 1-16. Disponível em: <<http://bit.ly/2KQxD19>>. Acesso em: 10/01/2014.
- Silva, W.P. 2014. Wellington Pedro da Silva: entrevista transcrita. [Entrevista cedida a] Samanta Coan. Belo Horizonte, 2014. 1 arquivo .mp3 (1h 3min.). Entrevista não publicada.
- Spielbauer, J.K. 1991. The language of exhibition: interpretation and world view. *ICOFOM Study Series* 19: 120-127.
- Studart, D.C.; Almeida, A.M.; Vasconcellos, C.M. et al. 2004. Conceitos que transformam o museu, suas ações e relações. *Musas Revista Brasileira de Museus e Museologia* 1: 41-48.