

## Museus participativos e relacionais com a comunidade e seu território

**Silvia Alderoqui**

Diretora do Museo de Las Escuelas – Buenos Aires, Argentina

A participação dos públicos e a conversação com os visitantes nos museus estimulam a imaginação coletiva. Contudo, é necessário considerar que estamos diante de um desafio cultural e ético, não apenas técnico.

A participação é uma tentativa de resposta à vontade de contribuir para a democratização da cultura, que não considera existir uma cultura *sábia* e outra *ignorante*, e sim que todos podemos ser “autores” capazes de interessar a outros receptores, espectadores, visitantes.

Promover a participação dos visitantes implica a instalação de situações de intercâmbio e a abordagem do conceito de comunidade em toda a sua complexidade. A comunidade diz respeito a qualquer grupo de pessoas que se identificam entre si, que compartilham algo em comum. É um conceito que está em fluxo constante, com alcances diversos.

Os museus como espaços democráticos, participativos e relacionais incluem seus públicos como comunidades de práticas, entendendo-as como grupos de pessoas que compartilham uma paixão por algo que sabem fazer e que interagem com regularidade para aprender a fazê-lo melhor. A comunidade de práticas concebe a aprendizagem como um processo de participação social caracterizada pelo compromisso mútuo, a empresa conjunta e um repertório compartilhado.

Em alguns museus, utiliza-se a denominação “curadoria de visitantes” para atender à especificidade do trabalho com públicos como comunidades de práticas e, assim, amplia-se a noção de programação cultural e educativa. Só quando a comunidade, os visitantes e o público são levados em consideração (e não apenas contados) é que os museus podem começar a se comover e transformar.

Entretanto, o paradigma do museu focado na participação de seus públicos implica decidir compartilhar o poder do conhecimento a respeito do patrimônio, o que pode gerar temores associados com a confiabilidade dos conteúdos, o saber técnico menosprezado e a perda de autoridade. Mas, se reduzirmos a questão da participação a questões de controle e poder, perderemos os benefícios de trabalhar em conjunto com a comunidade. Tendo isso em conta, trata-se de colocar no centro das preocupações e das ocupações do museu as necessidades da comunidade em um sentido amplo, junto às experiências geradas pelos objetos de uma coleção, tanto nos visitantes como nos profissionais do museu.

Para levar a termo essa mudança de paradigma, é necessário estabelecer um sentimento de confiança no potencial dos projetos participativos, que deve ser assumido por todos os que trabalham no museu. Isso supõe grandes mudanças nas instituições museológicas, sobretudo nas relações entre a preservação, a investigação, a educação e a comunicação do patrimônio. Requer, também, políticas institucionais desenhadas para que esses espaços de conversação sejam factíveis e estabeleçam o intercâmbio (muitas vezes conflituoso e controverso) entre as memórias individuais ou coletivas e os saberes disciplinares e os conteúdos acadêmicos, para seu enriquecimento mútuo. Como enfrentar e trabalhar com os conflitos suscitados, quando são criadas oportunidades de aprendizagem compartilhada e colaboração entre os serviços dos museus e diversas instâncias comunitárias?

Se um museu quer se converter em uma instituição participativa no coração da sociedade democrática, é necessário trabalhar e capacitar-se no trabalho com o “conflito” e por meio dele, das situações imprevisíveis, no bom sentido desse termo

e fora da “zona de conforto”. Só desenvolvendo uma prática reflexiva conjunta é possível evitar que as sutilezas das relações de poder cheguem a falsos consensos.

É preciso, pois, considerar um verdadeiro *design* da participação, no qual cada formato seja pensado em função de que tipo de participação é solicitado e o que implica cada um deles para a instituição. As qualidades relacionais entre os indivíduos e os espaços são recíprocas. Dessa forma, ambos, a pessoa e seu entorno, são ativos e modificam-se mutuamente. Isso supõe definir o espaço em termos de quantidade e qualidade de relações entre os visitantes, e entre os visitantes e a exposição. Cada proposta de coprodução, parceria, contribuição ou cocriação exigirá um *design* específico.

Mas não é suficiente fazer os visitantes e a comunidade participarem de atividades e propostas diversas; além disso, será necessário trabalhar para passar da participação à representação. Isso quer dizer que o compromisso tem de ser visível e evidente em cada exposição, de tal modo que os conhecimentos, vozes e experiências dos visitantes, além de ser consultados, convertam-se em propostas expositivas inovadoras, que se adivinhem na reescritura das etiquetas, reapareçam na interpretação da coleção, incluam-se na museografia, na política e na documentação do museu etc.

Nesse aspecto, são desenvolvidos processos curatoriais da participação que não abdicam das responsabilidades por parte do museu, mas que abrem espaço também para um tipo de responsabilidade diferente, que requer ainda maiores níveis de conhecimento e em que o cuidado da equipe do museu é crucial.

A principal exigência dos projetos de participação e cocriação com a comunidade é sua documentação. E o maior problema, sua generalização e cristalização no tempo. Quando se trabalha com a comunidade, é necessário um trabalho de pesquisa, arquivamento, classificação, análise do discurso e edição de vozes comunitárias, capaz de transformar impressões, suposições, sensações, pareceres, imagens, rascunhos e papéis soltos em hipótese, premissas, grandes ideias,

narrativas, conceitos e imaginários produtivos. Em todos os casos, é preciso manter uma liderança capaz de gerar confiança frente aos diferentes pontos de vista, tanto para os participantes da comunidade como para os diferentes profissionais do museu.

Uma modalidade para o desenvolvimento de conversações frutíferas com a comunidade em exposições preexistentes, que derivem em novas formas de desenhar exposições, é a elaboração de protótipos. Os protótipos permitem testar as ideias em um espaço real.

Tradicionalmente, os curadores são os que determinam o escopo dos conteúdos de uma exposição, tendo como resultado habitual um monólogo mais do que propriamente uma proposta de conversação. Os protótipos e dispositivos participativos permitem experimentar, incorporando vozes e perspectivas múltiplas por meio da participação dos visitantes em diversas cenas de conversação. Isso pressupõe, como já dissemos, ser flexível, tolerar as ambiguidades, estar aberto a novas ideias e assumir riscos que incluem a modificação das hipóteses iniciais. O mais importante é considerar que as exposições não são produtos terminados, e sim, produtos em constante desenvolvimento.

Conversar com a comunidade permite tomar melhores decisões, mais bem fundamentadas e valiosas para todos. Isso pressupõe redefinir a noção de “erudito” para incluir como especialistas os visitantes e a comunidade, sujeitos que podem criar, compartilhar e conectar-se entre si em torno do conteúdo. E, ao mesmo tempo, fomentar as relações de longo prazo com associações e organizações da comunidade.

Desde sua criação em 1946, o ICOM atualiza a definição da instituição museu. A definição vigente e ratificada em 2007 ainda mantém o público na condição de destinatário. Seria desejável, como já consideram alguns especialistas do Comitê Internacional para a Museologia (ICOFOM), que nas futuras redefinições sejam incluídos os públicos e comunidades como parte integrante do trabalho nos

museus. Os museus inovadores demonstram que é possível manter a posição de lugar especializado, tanto como a de ator cultural na comunidade e em seu território.