

## ANEXO II - RESUMO EXPANDIDO

### ***STORYTELLING: DO PROCESSO DE EXPOSIÇÃO À EXPERIÊNCIA DA MEMÓRIA VIVA NO MUSEU TAQUARIL***

Apresentação Oral

A monografia<sup>1</sup> apresentada trouxe o *storytelling* como uma ferramenta que pode potencializar o processo expositivo do museu junto com o design de comunicação e com o design de experiência. Assim, teve como objeto de estudo o museu comunitário Ponto de Memória Museu do Taquaril (Belo Horizonte) que tem como essência as narrativas para a experiência da memória viva.

**Palavras-chave:** *Storytelling*. Design experiencial. Design comunicação. Exposição de museu comunitário. Experiência da memória viva.

### **INTRODUÇÃO**

É por meio da exposição e do discurso do acervo exposto e pesquisado pelo lugar que o museu se comunica, ensina e produz experiências. No contexto interdisciplinar do museu, o design de exposições faz parte da construção do espaço expositivo e utiliza alguns recursos para chamar a atenção do público para transportar o visitante a uma outra realidade e permitir tanto a reflexão sobre o tema quanto o lazer. Ele auxilia e integra os objetivos projetados pela curadoria não só no espaço, como também nas interações, linguagem gráfica e marca da mostra ou do museu, de modo a colaborar e favorecer a experiência do usuário. Isso contribui, como foi apresentado na monografia, para tornar a experiência do usuário uma imersão em uma memória viva. Para isso, busca-se a ferramenta do design, o *storytelling*, que tende a potencializar a comunicação, as experiências e, conseqüentemente, o entendimento do conteúdo e do acervo, bem como engajar e estimular o visitante sobre o tema exposto. Dessa forma, no objeto de estudo, percebe-se como a metodologia participativa, aliada ao *storytelling*, agrega uma comunicação intimista às pessoas da região.

O objetivo geral é descrever as possibilidades do processo de *storytelling* nas exposições de museus comunitários da nova museologia para uma experiência de memória viva. Como também possui como objetivos específicos descrever o processo *storytelling* no museu comunitário, identificar os objetivos das exposições em museus de acordo com a nova museologia e conhecer os aspectos relevantes – estético, simbólico e prático – das experiências do visitante de exposições em museus.

### **METODOLOGIA**

Foi feita uma entrevista e uma visita mediada no museu do Taquaril, em junho de 2014, em Belo Horizonte, com o consultor e diretor financeiro do Ponto, Wellington Pedro da Silva. A partir disso, foi cruzado com a fundamentação teórica sobre *storytelling* atrelado ao design de experiência e de comunicação com o processo de design de exposição, para compreender como as histórias são percebidas na concepção do objeto de estudo.

### **DISCUSSÃO**

---

<sup>1</sup> Trabalho de conclusão de curso da especialização em design experiencial pela Universidade Federal de Santa Catarina, em agosto de 2014

O museu do Taquaril é responsável por desenvolver uma exposição numa metodologia participativa e proporcionar uma experiência da memória viva: as histórias são a essência da primeira mostra *Fios da Memória: tecendo os primeiros passos*. A casa e a marca do museu são meios de identificação para a memória viva, os primeiros pontos de contato sobre ele. O primeiro não possui uma figura de autoridade, porque fica no meio do bairro e possui a mesma característica que qualquer outra construção, o que não intimida e não afasta o visitante. A segunda, feito pelo Conselho Gestor, não possui um design inovador, mas passa a ideia de que o museu é de moradores para moradores. Isso é o suficiente para a identificação estética (Sametz & Maydoney, 2003), que aproxima o visitante principal do museu: o morador do Taquaril.

O *storytelling* está presente em boa parte do processo de concepção, montagem, avaliação e ações educativas propostas pelo espaço do Museu Taquaril. 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, tem-se um processo que se preocupa com as narrativas e em como elas podem ser vistas e experienciadas pelo visitante. A metodologia do *human-centered design* do design de experiência ligado ao *storytelling* (Quesenbery & Brooks, 2010) é vista no Museu, porque ele utiliza as histórias em todo o planejamento da mostra, possibilitando o emprego das fases *entendimento, especificação, design e validação* do projeto, com ênfase na exposição e no morador e visitante. O Museu do Taquaril não usa a metodologia em si, mas ela é comparada devido às semelhanças durante o processo da exposição.

A figura do designer tem uma representação diferente. A maneira de o Conselho trabalhar o conteúdo e o *feedback* 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 Oraís de Vida*, eles perceberam que a escolha das dez pessoas foram feitas pelo Conselho Geral e não pela 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 (2005, p. 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”.

O trabalho envolveu muitos conceitos para entender como o processo de contar histórias pode auxiliar numa estrutura complexa como o museu. Logo, o design, aliado ao *storytelling*, contribuiu para o entendimento das possibilidades de seus usos, com a intenção de comunicar e transmitir a experiência da memória, lembrando que uma mostra promove nos visitantes inúmeras sensibilidades seja com o acervo, o espaço, as cores e a casa, seja com o tom da fala e da escrita (Spielbauer, 1991; Scheiner, 2003; Cury, 2005) enfim, todos esses instrumentos são utilizados pelo design para auxiliar a curadoria no processo de comunicação. Evidencia-se, assim, que o museu e seu produto, a exposição, podem ser um objeto de estudo para o design por ser um espaço transdisciplinar com foco nas pessoas, na comunicação e nas experiências com o conteúdo e acervo.

## CONCLUSÃO

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 se torna o coadjuvante dela ao vivenciá-la.

## REFERÊNCIAS

CURY, Marília Xavier. **Exposição:** concepção, montagem e avaliação. São Paulo: Annablume, 2005.

QUESENBERRY, Whitney; BROOKS, Kevin. *Storytelling for User Experience: Crafting Stories for Better Design*. Brooklyn: Rosenfeld Media, 2010.

SAMETZ, Roger; MAYDONEY, Andrew. **Storytelling through design**. *Design Management Journal*, 2003: 18-34.

SCHEINER, Tereza. **Comunicação, Educação, Exposição:** novos saberes, novos sentidos. *Semiosfera n° 4-5*, Setembro de 2003.

SPIELBAUER, Judith K. **The language of exhibition:** Interpretation and world view. Edição: Switzerland Vevey. *ICOFOM Study Series 19* (1991): 120-127.