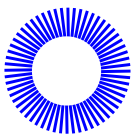


Museus e escolas em parceria para imaginar cidades utópicas por meio da arte. A experiência do programa “Cidades para o futuro: criando utopias”

Max Pérez Fallik

Fundación Kosice

Argentina



Introdução

As restrições sanitárias globais no início da crise da covid-19, em março de 2020, forçaram os museus a encontrar novas formas de engajamento com o público¹ e, em muitos casos, a se reinventar, reduzir a equipe ou fechar permanentemente. Isso foi particularmente complexo para espaços independentes e autogeridos,² incluindo a Fundación Kosice - Museo Kosice, uma instituição sem fins lucrativos na cidade de Buenos Aires dedicada a divulgar, pesquisar, expor e conservar o trabalho de Gyula Kosice.³

Entendendo que qualquer ação deveria transcender as respostas isoladas e institucionais, foi desenvolvido um programa educativo associativo que se propunha a abordar e tematizar – sem pretender ser uma solução – três crises que a pandemia evidenciou: a museal, a escolar (num contexto de enormes desafios para estudantes e

professores)⁴ e a ambiental (nossas formas de viver e de nos relacionarmos com o meio ambiente).

Gyula Kosice imaginou, com sua Cidade Hidroespacial,⁵ um modo de vida alternativo e utópico a partir de uma abordagem interdisciplinar que unia arte, ciência e tecnologia. Diante da necessidade de propor novas utopias num contexto de pandemia, nos propusemos estimular a imaginação radical e criativa das novas gerações, tomando como ponto de partida o trabalho de dois grandes artistas argentinos: o próprio Kosice e Xul Solar,⁶ com sua obra *Vuelvilla*.⁷

De fato, a primeira e fundamental aliança foi com o Museo Xul Solar. As duas instituições são geminadas não apenas por causa da proximidade regional, mas também por serem museus inteiramente dedicados a um único artista de vanguarda argentino. Embora o trabalho de Kosice e Xul Solar seja muito diferente, ambos – cada um a seu modo e em seu tempo – propuseram a promoção de transformações sociais por meio da arte e projetaram cidades futuras a partir de diferentes linguagens artísticas.

¹ De acordo com um relatório do ICOM (2020: 2), as atividades de comunicação digital durante a pandemia aumentaram em pelo menos 15% dos museus. Isso não é inconsistente com estudos que apontam para a assistemática e superficialidade das estratégias digitais dos museus (Satta, 2017). Na América Latina, o uso de recursos previamente digitalizados compreendeu quase 90% de todas as ações, seguido pelo uso de redes sociais e pela digitalização de atividades. O desenvolvimento de ações especificamente projetadas para a pandemia não chegou a 4% (Unesco, 2020: 17).

² Escolar e colaboradores (2021: 2) descobriram que “desde a pandemia, 85% das organizações [espaços culturais independentes] não conseguiram cobrir seus custos mensais de funcionamento e, para março de 2021, 56,9% estavam endividados”.

³ (1924-2016). Artista, pintor, escultor, poeta e teórico húngaro-argentino, precursor da arte abstrata e concreta na Argentina e da arte cinética e hidrocínética em todo o mundo.

⁴ Que Dussel e seus colaboradores sintetizaram numa publicação coral indispensável em 2020.

⁵ Uma coleção de modelos, esculturas de luz, desenhos, diagramas e textos feitos entre 1946 e 2015 que conceituam uma cidade futura composta de habitats que voam a 1.500 metros acima do nível do mar, sustentados pela energia da água, e que articula facetas artístico-estéticas, poéticas, científico-tecnológicas e urbano-arquitetônicas (Kosice, 1972).

⁶ (1887-1963). Artista multifacetado argentino. Pintor, linguista, músico, esoterista, inventor e astrólogo.

⁷ Aquarela de 1936 representando uma vila voadora impulsionada por hélices e balões (Solar, 2017 [1959-1960]).



E é justamente essa ponte patrimonial que possibilitou o desenvolvimento conjunto do programa educacional “Cidades para o futuro: criando utopias”. Com base na urgência de construir novas formas de habitar e de se relacionar com o outro e com o meio ambiente, professores e estudantes de todo o país foram convidados a imaginar, desenhar, projetar, descrever ou modelar suas cidades utópicas, em qualquer linguagem artística e suporte, seguindo os passos de Gyula Kosice e Xul Solar.

O programa, que venceu a chamada de propostas “Ensayar Museos 2020” da Fundação Williams, tomou a coleção de ambos os museus como desculpa ou pretexto (pré-texto) para estabelecer uma ponte dialógica com um público diversificado, além dos aspectos históricos ou artísticos específicos de seu patrimônio (Chiovatto, 2020: 75). Nossa proposta era repensar a nós mesmos como um espaço facilitador da criatividade e da invenção. O movimento é sutil: de “pesquisar, coletar, conservar e interpretar”⁸ o patrimônio a promover sua criação e desenvolvimento. Do museu como uma instituição para o museu como um instituidor.⁹ Ou, seguindo Alderoqui (2009: 85-86), da concepção de Bourdieu acerca dos museus como legitimadores da cultura dominante para a ideia de Huyssen sobre os museus como “espaços onde as memórias vivas e ativas necessárias (individuais, familiares, regionais e nacionais) podem circular e se articular para construir diferentes futuros locais num mundo global”.

A seguir, serão apresentados brevemente o projeto do programa e algumas linhas de tensão desencadeadas pelos resultados de sua primeira chamada (2021-2022).

⁸ Parte da nova definição de museu adotada pelo ICOM em sua 26.ª Conferência Geral em Praga, em 24 de agosto de 2022.

⁹ Para Castoriadis (2013), o instituído e o instituinte são os dois modos de existência de um imaginário social, ou seja, de uma forma de conceber o mundo de uma sociedade num determinado momento. Para Castoriadis, o instituído refere-se a significações e crenças cristalizadas em instituições que as preservam, e o instituinte cria novas significações e promove algumas transformações sociais como parte do processo de autocriação da sociedade.

Sobre o programa

O programa apresenta quatro objetivos (linhas de ação) específicos, consecutivos e complementares que traçam o caminho desde o instituído até o instituinte, conceituando quatro dimensões analíticas:

Primeiro objetivo (dimensão museológica): levar o patrimônio de ambos os museus a novos públicos, especialmente estudantes de todo o país.

Buscou-se estabelecer vínculos associativos e geradores com instituições educacionais e culturais, tendo as escolas – e particularmente os professores – como parceiros-chave. Com o objetivo de federalizar o escopo da convocação, ela foi articulada com currículos de várias jurisdições do país e com instituições educacionais de todos os níveis de ensino. Da mesma forma, foi assinado um acordo com o Tríptico de la Infancia da cidade de Rosario, província de Santa Fe, que atuou como um replicador regional da proposta.

Segundo objetivo (dimensão tecnológica): promover novas formas de relacionamento com a obra de arte mediada pela tecnologia, num contexto de fechamento indefinido de museus.

Parte do patrimônio de ambos os museus foi digitalizada, mas com uma perspectiva pedagógica. Para *Vuelvilla*, foi desenvolvido um vídeo interativo e imersivo de Realidade Virtual (RV)¹⁰ de 360°, e para a Cidade Hidroespacial foram desenvolvidos um modelo de Realidade Aumentada (RA)¹¹ interativo e explicativo e três portais interativos e imersivos de RA. As peças foram concebidas especificamente para uso em escolas (e não em museus). O ponto de partida foi uma concepção da tecnologia

¹⁰ Desenvolvido em 2019 pelo programa Experiência 360° do Aprender Conectados, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.

¹¹ Sobre o uso de RA e RV em museus, consulte Pérez Fallik (2022).



como mediadora cultural, seguindo o entendimento de Jesús Martín-Barbero (2009: 24).

Mais uma vez, esse trabalho foi possível graças a uma abordagem de parceria com a UXart¹² como parceira tecnológica, o que permitiu a digitalização do patrimônio de uma forma inovadora.

Terceiro objetivo (dimensão pedagógica): promover o trabalho em sala de aula (presencial ou virtual) com professores e estudantes para imaginar cidades futuras a partir de qualquer linguagem artística.

O programa incluiu a criação de vários recursos complementares. Foi produzido um curta-metragem de animação educativo, que inclui a vida e o trabalho de ambos os artistas – para ser usado como introdução ou estímulo em atividades escolares – e o livreto digital “Cidades para o futuro: criando utopias. Atividades escolares” foi publicado para distribuição gratuita com fotografias, vídeos, atividades educativas e recursos didáticos para todos os níveis de ensino, além de um guia de registro audiovisual dos projetos. Durante 2021, professores e diretores foram acompanhados e assessorados virtualmente no desenvolvimento dos projetos escolares de forma personalizada.

Quarto objetivo (dimensão comunicacional): fazer um registro da experiência, divulgar as cidades criadas e tornar o trabalho e o papel dos professores visíveis e valorizados.

O programa termina com a exibição das produções escolares. De acordo com Ayala Aizpuru e colaboradores (2019: 65), procuramos passar de nos vincular a um público privilegiado (aqueles que participam das ações organizadas pelos museus) à construção de um público parceiro (aqueles que participam da criação de produtos

culturais colaborativos), dando um pequeno passo na transição de um museu interativo para um museu participativo.¹³

Resultado da chamada

No encerramento da chamada (em dezembro de 2021), 60 projetos escolares foram recebidos. Sete da pré-escola ou educação infantil (entre 3 e 5 anos), 36 de escolas primárias (entre 6 e 12 anos), 10 de escolas secundárias (entre 13 e 18 anos), duas escolas de educação especial (para pessoas com deficiência), uma escola hospitalar, duas instituições de ensino superior e duas oficinas culturais infantis (entre 4 e 11 anos).

Dois terços das instituições participantes eram de nível primário, seguidas pelo secundário (16,9%) e pré-escolar (10,2%). Embora tenham sido recebidos projetos de seis jurisdições nacionais diferentes, 76,3% vieram da Cidade Autônoma de Buenos Aires e da Província de Buenos Aires. 83% das escolas participantes eram escolas públicas (federal).

Destacaremos alguns dos projetos participantes, que apresentam uma grande diversidade de contextos escolares, propostas pedagógicas, linguagens artísticas abordadas e cidades imaginadas. Os materiais didáticos elaborados para o programa levaram em conta essa diversidade e incentivaram cada docente a se apropriar das atividades sugeridas, a fim de adaptá-las, repensá-las e reimaginá-las para o contexto específico de suas aulas.

A proposta era que cada grupo escolar identificasse os problemas mais urgentes de nosso modo de vida, de acordo com as realidades regionais de cada escola e os interesses e conhecimentos de cada faixa etária. Nesse diagnóstico inicial, o ambiente natural e a igualdade social foram as principais preocupações. Houve uma

¹² Empresa argentina de tecnologia especializada em RA, RV, geolocalização e mapeamento voltada para o campo artístico.

¹³ “Num museu desse tipo, os visitantes influenciam, criam elementos ou realizam a própria exposição” (Gándara Vázquez, 2020: 13).





Escuela n.º 14 D. E. 12, Cidade de Buenos Aires. Modelos de luz com terras cultivadas, feitos pela 1.ª, 3.ª e 4.ª séries.



Escuela Superior de Educación Artística de Artes Visuales Rogelio Yrurtia, Cidade de Buenos Aires. Estudantes do 1.º e 2.º ano trabalharam com várias linguagens e suportes materiais.



Escuela n.º 25 D. E. 6, Córdoba. Instalação coletiva conceitual. Projeto totalmente presencial.



Universidad de San Andrés, Buenos Aires. Instalação digital interativa de um novo sistema urbano sustentável para o Delta do Tigre.



Escuela Técnica n.º 20 D. E. 20, Cidade de Buenos Aires. Projeto transdisciplinar realizado por estudantes do 1.º, 2.º e 3.º anos do ensino médio.



Escuela Nuestra Señora del Sagrado Corazón, Santa Fe. Instalação em grande escala feita por estudantes da 3.ª e 7.ª séries.

grande diversidade de linguagens artísticas exploradas em cenários virtuais, presenciais ou híbridos. Vários projetos propuseram uma articulação de campos de conhecimento e espaços curriculares, visando ao trabalho transdisciplinar. Em muitos casos, fizeram uso de ambientes digitais e ferramentas tecnológicas. Algumas escolas chegaram a se apropriar da proposta e transformaram-na em projetos institucionais anuais, com

a participação de mais de uma série ou curso e até mais de um nível de ensino.

Reflexões preliminares sobre a experiência

Em relação a seus objetivos e como uma primeira instância de autoavaliação, algumas linhas nos permitem refletir e colocar em tensão a experiência a fim de



repensar a educação em museus e o vínculo com o público (especialmente crianças em idade escolar).

A já complexa relação entre museus e públicos foi rompida durante a pandemia. No entanto, Alderoqui (2020) aponta que é um bom momento para gerar convites, preparar a mesa para compartilhar e receber (ou sair para conhecer) novos públicos (citada em Melgar e Elisondo, 2021: 33). Embora o “Cidades para o Futuro” tenha sido bem-sucedido em levar o patrimônio de ambos os museus a uma ampla gama de escolas com as quais não havia vínculo anteriormente, houve baixa participação de instituições fora da cidade e da província de Buenos Aires (pouco menos de 24%).

Uma ideia sugestiva é que os “novos públicos” dos museus são necessariamente os “antigos públicos” de outras instituições. Sempre que os museus buscarem atrair ou apelar para novos públicos, o farão com base em uma rede anterior de inter-relações institucionais. Acreditamos que qualquer estratégia que vise à ampliação de públicos pode ser enriquecida pela articulação com instituições educacionais, culturais, produtivas, industriais, tecnológicas, estatais, civis ou privadas, dependendo de suas características e objetivos.

Com relação à digitalização do patrimônio e ao acesso a ele, a maioria dos projetos educacionais baseou-se mais nas fotos e nos vídeos incluídos nos recursos didáticos do que nas peças produzidas em RA e RV. Aqui poderíamos nos questionar sobre a permeabilidade da lógica escolar às novas tecnologias (não especificamente escolares) e os limites da exclusão digital na Argentina.¹⁴ Se acrescentarmos a isso as particularidades da

transposição do suporte (de uma pintura ou escultura para uma peça virtual), fica claro que o uso de ferramentas digitais deve estar subordinado aos objetivos específicos do projeto e às características e fatores condicionantes da população-alvo.

Por fim, e o mais importante, a maioria das escolas participantes desenvolveu projetos com alguma profundidade, incluindo as etapas de pesquisa, design e elaboração. A chamada terminou com uma grande diversidade de propostas interessantes e originais. É aqui, quando o vínculo com o patrimônio do museu foi menos rigoroso, que o interesse real de um programa educativo museal se torna evidente: em sua capacidade de estimular a criação coletiva, a disseminação de expressões, sentires e pensamentos diversos e múltiplos. Trata-se, então, de ponderar o papel criativo-produtivo dos museus (o instituidor) acima de seu perfil de salvaguarda e conservação (o instituído).

¹⁴ Embora os equipamentos digitais públicos e os programas de treinamento tenham sido e estejam sendo implementados na Argentina em nível nacional e jurisdicional, o fechamento temporário das escolas aprofundou a lacuna entre as unidades domiciliares com uma diversidade de equipamentos de acesso à Internet e aquelas com pior conexão ou equipamentos compartilhados por toda a família (consulte Dussel *et al.*, 2020).



Referências bibliográficas

Alderoqui, S. (2009). Aires renovados en museos porteños del siglo XXI: sueños, cosas, gotas y lustre. *Revista Hermes*, 1: 85-91.

Alderoqui, S. (2020, 23 de outubro). La experiencia-museo en el museo-pantalla. El Museo Virtual. Los desafíos de la comunicación. Debates necesarios hacia una nueva humanidad. Facultad de Comunicación UNC. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OmphQEICXJI>

Ayala Aizpuru, I, Cuenca-Amigo, M., Cuenca-Amigo, J. (2019). Principales retos de los museos de arte en España. Consideraciones desde la museología crítica y el desarrollo de audiencias. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 80: 61-81.

Castoriadis, C. (2013). *La institución imaginada de la sociedad*. Buenos Aires: Tusquets.

Chiovatto, M. (2020). En defensa de la educación museal. *ICOFOM Study Series 48-2. Defining the museum: challenges and compromises of the 21st century*. <https://doi.org/10.4000/iss.2337>

Dussel, I., Ferrante, P. e Pulfer, D. (comps.) (2020). *Pensar la educación en tiempos de pandemia. Entre la emergencia, el compromiso y la espera*. Buenos Aires: UNIPE Editorial Universitaria.

Escobar, V., Maccari, B., Pachano, J. e Seivach, P. (2021). *Panorama de los espacios culturales independientes de la ciudad. A un año de la pandemia COVID-19: marzo 2020-marzo 2021*. Documento CEM, 44. Buenos Aires: Centro de Estudios Metropolitanos.

ICOM (2020). *Museos, profesionales de los museos y COVID-19*. <https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Informe-museos-y-COVID-19.pdf>

Kosice, G. (1972). Arquitectura y urbanismo hidroespacial. Em Kosice, G., *La ciudad hidroespacial* [s. p.]. Buenos Aires: Ediciones Anzilotti.

Gándara Vázquez, M. (2020). ¿Existe realmente una museografía interactiva? *Más Museos Revista Digital*, 2 (1).

Martín-Barbero, J. (2009). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 10 (1): 19-31.

Melgar, M. F. e Elisondo, R. C. (comps.) (2021). *Indisciplinar los museos: experiencias y propuestas desde una mirada psicopedagógica*. Río Cuarto: UniRío Editora.

Pérez Fallik, M. (2022). El programa "Ciudades para el futuro" en el cruce de la educación, la comunicación y la tecnología. Una articulación entre museos y escuelas para la imaginación utópica. Em *Congreso Internacional de Museos y Estrategias Digitales*, Universidad Politécnica de Valencia, pp. 149-161. <https://doi.org/10.4995/OIMED22.2022.15539>

Satta, F. (2017). *Las estrategias de comunicación digital de los museos en las redes sociales. Análisis de presencia y rendimiento de los museos de arte catalanes*. [Tese de doutorado não publicada, Universitat Rovira I Virgili].

Solar, X. (2017 [1959-1960]). Vuelvilla. Em C. Rabossi, ed., *Xul Solar Panactivista*, pp. 298-302. Buenos Aires: Museo Nacional de Bellas Artes.

Unesco. (2020). *Museums around the World in the Face of COVID-19*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530>