

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE TURISMO**

LAUREN PRESTES LIMA

**MUSEUS INTERATIVOS, EDUCAÇÃO E TURISMO: UMA RELAÇÃO
POSSÍVEL**

PONTA GROSSA

2011

LAUREN PRESTES LIMA

**MUSEUS INTERATIVOS, EDUCAÇÃO E TURISMO: UMA RELAÇÃO
POSSÍVEL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado para obtenção do título de
Bacharel em Turismo, da Universidade
Estadual de Ponta Grossa, Área de
Bacharelado em Turismo, Setor de
Ciências Sociais Aplicadas.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Jorge
Guimarães

PONTA GROSSA

2011

LAUREN PRESTES LIMA

MUSEUS INTERATIVOS, EDUCAÇÃO E TURISMO: UMA RELAÇÃO POSSÍVEL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de graduada
na Universidade Estadual de Ponta Grossa, Área de Bacharelado em Turismo

Ponta Grossa, 31 de outubro de 2011.

Prof. Dr, Cláudio Jorge Guimarães – Orientador

Doutor em História pela Universidade Estadual Paulista – Assis; SP

Universidade Estadual de Ponta Grossa

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me dado a luz da vida, a capacidade para aprender, e os caminhos para seguir.

Aos meus pais Siumara e Valdir, pelo amor e dedicação durante essa jornada, pela educação e pelas oportunidades que me proporcionam.

As minhas irmãs Cinara e Mayra, pelo companheirismo, pelas risadas e broncas durante o feitiço deste trabalho

Ao Prof. Dr. Cláudio Jorge Guimarães pela dedicação e acompanhamento do trabalho, pelas idéias e conhecimentos agregados.

Aos professores do Departamento de Turismo que acompanharam minha jornada e compartilharam seus conhecimentos fazendo com que eu descobrisse e me apaixonasse pelo Turismo.

Aos meus amigos, que estiveram ao meu lado durante essa caminhada e fizeram dessa fase com certeza uma das melhores da minha vida.

A todos que direta ou indiretamente contribuíram para a conclusão deste trabalho.

“Tudo é loucura ou sonho no começo. Nada do que o homem fez no mundo teve início de outra maneira. Mas já tantos sonhos se realizaram que não temos o direito de duvidar de nenhum.”

Monteiro Lobato

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar os Museus Interativos como um potencial turístico. Para tanto apresenta conceituações gerais de museus, análise das Políticas Públicas relacionadas aos museus brasileiros e a relação destes com o Turismo Cultural. Também se analisou o que se entende por interatividade e a sua relação com a função educativa do museu e a economia de experiência que esta pode gerar. Para finalizar, caracterizou-se o museu interativo e tomou-se como exemplo o Museu Catavento Cultural Educacional para fazer indicações do potencial turístico desses museus. Para se atingir o objetivo proposto analisou-se o referencial bibliográfico sobre a temática, fez-se uma entrevista com a Diretora do Museu Campos Gerais, e presenciou-se uma palestra sobre museus interativos. Por esta pesquisa, foi possível observar que os museus interativos são potenciais turísticos pelo fato de poderem utilizar sua função educacional como atrativo. O que garante isso é a diversidade de recursos utilizados como softwares, jogos, salas 3D, exposições que trabalham com os sentidos e programações direcionadas. Além disso, outro fator que fortalece essa visão é a Política Nacional de Museus que foi criada para apoiar o turismo em museus.

Palavras-chave: Museus interativos. Educação. Turismo.

ABSTRACT

This paper aims to present the Interactive Museum as a tourist potential. To do so presents general concepts of museums, public policy analysis related to Brazilian museums and their relationship with the Cultural Tourism. It also examined what is meant by interactivity and its relationship with the museum's educational function and that this experience economy can generate. Finally, we characterize the interactive museum and took it as an example the Catavento Museum Cultural Education information to the tourist potential of these museums. To reach that goal we analyzed the bibliographic references on the subject, it was an interview with the Director General of the Field Museum, and witnessed a lecture on interactive museums. For this study, we observed that the museums are interactive tourist potential because they can use their educational function as attractive. What this ensures is the diversity of resources used as software, games, 3D cinemas, exhibitions, working with the senses and directed programming. In addition, another factor that strengthens this view is that the National Museum was created to support tourism in museums.

Keywords: Interactive Museum. Education. Tourism.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Meteorito.....	40
FIGURA 2 – Estrelas.....	40
FIGURA 3 – Fotossíntese e Anéis de Crescimento	41
FIGURA 4 – Mecânica	41
FIGURA 5 – Eletromagnetismo	42
FIGURA 6 – História da Astronomia	42
FIGURA 7 – Sistema Solar	43
FIGURA 8 – Paisagens Terrestres.....	43
FIGURA 9 – Aves do Brasil.....	44
FIGURA 10 – Nanotecnologia.....	44
FIGURA 11 – Jogos do Poder.....	45
FIGURA 12 – Passeio Digital	45
FIGURA 13 – Educação para resultado.....	46
FIGURA 14 – Caverna	46
FIGURA 15 – Sala das Ilusões	47
FIGURA 16 – Som	47
FIGURA 17 – Luz e Óptica.....	48

LISTA DE SIGLAS

Funarte	Fundação Nacional de Artes
Ibram	Instituto Brasileiro de Museus
ICOM	Conselho Internacional de Museus
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
MinC	Ministério da Cultura
PNM	Política Nacional de Museus

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I – MUSEUS, POLÍTICAS PÚBLICAS E TURISMO CULTURAL	14
1.1 MUSEUS: CONSIDERAÇÕES GERAIS	15
1.2 POLÍTICAS PÚBLICAS E MUSEUS	19
1.3 MUSEU, EDUCAÇÃO E TURISMO CULTURAL	23
CAPÍTULO II – INTERATIVIDADE, EDUCAÇÃO E TURISMO	28
2.1 INTERATIVIDADE.....	29
2.2 INTERATIVIDADE E EDUCAÇÃO	31
2.3 INTERATIVIDADE E TURISMO	33
CAPÍTULO III – MUSEUS INTERATIVOS E TURISMO	36
3.1 MUSEUS INTERATIVOS	37
3.2 CATAVENTO EDUCACIONAL.....	38
3.3 MUSEUS INTERATIVOS COMO POTENCIAL TURÍSTICO.....	49
CONCLUSÃO	52
REFERÊNCIAS	55
APÊNDICE A - ENTREVISTA	57

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas o desenvolvimento tecnológico tem permitido o acesso a novas formas de divulgar o conhecimento das sociedades, principalmente por meio de mídias interativas. Nesse sentido, a expressão interatividade passou a fazer parte do cotidiano das pessoas em diversas formas, seja por meio da internet, seja por meio de jogos de vídeo *game*, programas de computador, dentre outras possibilidades.

Da mesma forma, é comum usar a expressão quando se fala na atividade turística, para expressar a interação entre pessoas, entre o turista e a comunidade visitada, os residentes e os visitantes, os fixos e os fluxos. Assim, a interatividade está presente também nas relações pessoais, nos espaços visitados e dentre esses espaços, os museus.

Considerando isso, o objetivo proposto neste trabalho é apresentar a interatividade museológica e evidenciar que é algo novo, que oferece alternativas tecnológicas interessantes e que apresenta potencial para ser um atrativo turístico, para tanto utilizou-se como exemplo de Museu interativo tecnológico do Brasil o Museu Catavento Cultural e Educacional.

Foram feitas visitas aos sites e leitura de trabalhos sobre este Museu objetivando estudar e posteriormente apresentar as estruturas e alternativas de atividades interativas para mostrar como trabalham a questão da interatividade, da educação e assim atrair visitantes.

Metodologicamente, esta pesquisa classifica-se como exploratória por ter como objetivo proporcionar uma visão geral do museu interativo inserido na área turística. Isso se dá pelo fato de se ter feito primeiramente um levantamento bibliográfico multidisciplinar e documental acerca do assunto assim como entrevista. Por meio desse levantamento bibliográfico e documental teve-se a possibilidade de estudar as relações existentes entre museus interativos e atividade turística. As áreas envolvidas foram museologia, história, políticas públicas, educação e turismo.

A entrevista serviu como ponto de partida para a busca por informações sobre atividades interativas em museus. O tipo de entrevista realizada foi a não estruturada que “procura saber que, como e por que algo ocorre”. (RICHARDSON, 1999, p.208). A pesquisa foi gravada e em seguida degravada. (APÊNDICE A).

Dessa forma, a finalidade prática da pesquisa é de ser básica já que o interesse é desenvolver conhecimento científico sobre o fato estudado. Classifica-se também como uma pesquisa não experimental, pois se voltou a atenção para a descrição dos museus interativos e explicação de sua relação com a atividade turística.

Foi destacado um museu interativo brasileiro, Museu Catavento Cultural Educacional. Esse museu foi selecionado porque apresenta as características mencionadas na classificação de museus interativos.

Após apresentar a descrição dos museus interativos, foi realizada uma observação sobre os aspectos que evidenciam que museus interativos possuem potencial para também trabalharem o turismo em suas gestões. Para fazer essa observação foi feita uma análise qualitativa sobre os aspectos relevantes que foram categorizados como referentes à políticas públicas dos museus voltados para o turismo cultural, à economia de experiência desenvolvida e à interatividade como atrativo diferencial. Essa abordagem se justifica pelo fato de que não houve a preocupação em quantificar modalidades de interação ou enumerar museus com características interativas, o foco foi a observação das categorias enumeradas acima.

No que se refere ao embasamento teórico, este trabalho tem por base estudos bibliográficos e, para alcançar o objetivo desta pesquisa, usou-se o critério para a seleção do material utilizado que foi a relação com as temáticas: Museus, Museus interativos, Políticas Públicas, Interatividade, Educação, Cultura e Economia de Experiência.

Para o conceito geral de Museus, utilizou-se as referências de Julião (2000) e Gaspar (1993) que tratam a questão sob o ponto de vista histórico sobre a origem do nome Museu, e como este foi sofrendo alterações durante o processo histórico para então ser a instituição que é hoje.

Para o entendimento atual de Museus, referenciou-se o Conselho Nacional de Museus (ICOM), Rubiales (2010), o Sistema Brasileiro de Museus, Guarnieri (1990), Departamento de Museus e Centros Culturais, todos observando conceitos atuais de museu, explicando de formas diversas o que se entende por museu, qual sua função na sociedade, no turismo e na educação.

Este trabalho também remete à questão de Órgãos Públicos criados para auxiliar a Gestão dos Museus Brasileiros, Programas, Projetos e Incentivo a

atividades desenvolvidas voltadas para o Turismo, para isso utilizou-se a Política Nacional de Museus 2003/2010 e a Política Nacional Setorial de Museus 2010/2020.

Para explicitar o Turismo como atividade cultural, foi trabalhado o conceito de Oscar de La Torre (1992), justificando que Turismo pode ter como objetivos para o visitante: aprender, conhecer cultura e isto acontecer como motivo de recreação, entretenimento.

A sustentabilidade cultural também está inserida neste contexto e é referenciada por Beni (2006), a fim de justificar a conservação da cultura pelos museus e inserir as inovações que estão ocorrendo sem perder a essência.

Costa (2010) é citada também em relação ao Turismo cultural, explicando que os turistas que visitam museus, que procuram cultura, são pessoas que já possuem, em sua maioria, um grau de escolaridade alto e estão em busca de conhecimento, e aí se faz a ligação com a educação.

A questão da educação é embasada em Vygotsky *apud* Ivic (2010) e Nascimento (2005), que é citado em algumas referências estudadas, e este trata da interação do indivíduo com objetos, imagens, tecnologias para dar significação a tudo que é aprendido.

Ligando esta questão da interação, o trabalho direciona-se para a interatividade que é baseada por Neto (2011), dando sentido ao porquê do museu interativo ser algo diferente, novo, evidenciando a questão da economia de experiência.

Na economia de experiência utilizou-se como referência os autores Gaeta (2010), Trigo (2010), Beni (2006), Moraes (2010), Costa (2010) e Murta (2010). Esses autores explicam a questão da experimentação do lugar oferecer algo que dê significação ao local, à cultura, e agregue sensações diferentes. O museu interativo objetiva isso, tornar algo que é considerado “chato” algumas vezes pelas pessoas, em uma atividade que gere surpresas, uma atividade que dê a sensação de “fantástico” e não perca sua essência de ensinar e “guardar” a cultura.

Assim, para desenvolver o estudo proposto optou-se por apresentar o trabalho em três capítulos, sendo que, no primeiro capítulo, tratou-se de conceitos gerais de museus, os órgãos criados para a gestão dos museus brasileiros e a relação dos museus com o Turismo Cultural.

No segundo capítulo, a intenção foi explicar o que é a interatividade e como ela é entendida no âmbito da educação nos museus e qual sua relação com a economia de experiência trabalhada no turismo.

Finalmente, no terceiro capítulo, definiu-se o que é o museu interativo e quais são suas características. Para exemplificar o modelo discutido, utilizou-se o Museu Catavento Cultural Educacional. A partir dessa exemplificação apresentou-se o potencial turístico do Museu Interativo.

CAPÍTULO I

MUSEUS, POLÍTICAS PÚBLICAS E TURISMO CULTURAL

“Eu acredito que um museu, qualquer que seja, deve responder a uma questão fundamental: o que é a condição humana”.

Neil Postuman (1989)

1.1 MUSEUS: CONSIDERAÇÕES GERAIS

Os Museus, desde suas origens, são vistos como instituições que atuam como vitrines dos processos culturais e educativos das sociedades, com diversas orientações, com motivações culturais, políticas e ideológicas, em que o conhecimento preservado deve ser repassado à sociedade por meio de seu acervo formado por imagens, documentos, objetos, demais materiais coletados e/ou doados, que são/foram considerados significativos para a comunidade.

As informações e atividades que um museu apresenta instigam a um melhor entendimento da sociedade contemporânea. Nesse sentido, alguns museus são projetados para o processo educativo atingindo um público diversificado, modernizando-se para se tornarem atrativos aos visitantes. Ao mesmo tempo, outros museus continuam configurando-se como espaços onde são armazenadas peças, objetos, documentos, que dependem de recursos para colocar seus acervos à disposição das comunidades e/ou das escolas. Assim, na atualidade, têm-se museus que contam com recursos para investimentos, dependendo da região do país onde se encontram, e museus funcionando de forma precária, mantendo-se com o apoio das comunidades que vêem nesses museus um espaço de memória.

Assim, a instituição Museu passou e passa por um contexto histórico em seu processo formativo, acompanhando as transformações políticas, sociais, culturais e econômicas da sociedade. Além disso, o museu também passou por reflexões conceituais procurando se adequar aos contínuos processos de desenvolvimento da sociedade.

A palavra Museu surgiu na Grécia, *Mouseion*, e tinha relação com o templo das nove musas das artes liberais que eram: história, música, comédia, tragédia, dança, elegia, poesia lírica, astronomia, a poesia épica e a eloquência. Esses templos eram utilizados para contemplação, estudos, inspiração. Devido a essa significação, mais tarde, este nome foi adaptado para as instituições que guardam história, ciências, artes, etc. (Julião, 2000)

Gaspar (1993) coloca que por volta do século XV, a ideia de museu começou a aflorar novamente, devido ao gosto das pessoas por colecionar objetos. Assim, eram montadas galerias em que o acervo era exposto para amigos, familiares, e alguns estudiosos também eram convidados, porém, não era aberto ao público.

A partir do século XVIII, no período da Renascença, as galerias, posteriormente museus, passaram a ser abertos para a visitaç o do p blico. Mas, somente a partir da Revoluç o Francesa os museus tiveram o objetivo parecido com o dos dias atuais, pois, devido   perda de bens durante a Revoluç o, objetos começaram a ser guardados para instruir a naç o, repassar a hist ria (Gaspar, 1993).

Partindo desse processo de formaç o dos primeiros museus e de sua conceituaç o, tem-se que eram entendidos e /ou conceituados como espaços onde eram alocados objetos curiosos, representantes de outras sociedades consideradas ex ticas, objetos antigos e tinham como objetivo preserv -los. Por m, este entendimento sofreu alteraç es. Segundo Lasmar *et all* (2005, p. 173):

De Gabinetes de Curiosidades nos s culos XVII e XVIII, de Enciclop dicos e de Hist ria Natural no s culo XIX, aos Ecomuseus dos anos 70 do s culo XX, foram muitas transformaç es ocorridas no campo dos museus. A museologia vem sofrendo reformas e reconceituaç es tanto em seus par metros te ricos como t cnicos, redefinindo seus objetivos e seus objetos de estudo ao longo dos tempos. Por mais de um s culo os museus, considerados como os objetos de estudo por excel ncia da museologia, tinham como "tarefas" b sicas *pesquisar, preservar e expor*. Durante as d cadas de 1970 e 1980, os questionamentos sociais, pol ticos,  ticos e conceituais, deflagradores de profundas transformaç es na organizaç o da cultura, trouxeram implicaç es para a compreens o do que seria um museu com a museologia[...]

Observa-se aqui que o conceito de museu passou de um simples espaço de armazenamento de objetos a um espaço de trabalho com relaç es sociais, homem-sociedade, desenvolvimento, ci ncia e acrescentou a isso a divers o, entretenimento, educaç o e transformou-se em um atrativo para o turismo.

Para o entendimento de Museu, tem-se como conceito atual o dado pelo ICOM (Conselho Internacional de Museus) de que museus s o "uma instituiç o sem fins lucrativos, permanente, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, e aberta ao p blico, que adquire, conserva, pesquisa, divulga e exp e, para fins de estudo, educaç o e divertimento, testemunhos materiais do povo e de seu ambiente." Partindo desse conceito, percebe-se que museus s o respons veis por educar e divertir, focando o lazer, o entretenimento envolvendo cultura.

Outro conceito atual de Museus   citado por Rubiales, educador, coordenador do Museu Papalote, em Cuernavaca no M xico, para quem:

Los museos se convierten en espacios fundamentales para la resignificación, la apreciación y valoración del patrimonio tangible e intangible de las sociedades. Tienen la capacidad de crear experiencias memorables, significativas y altamente contextualizadas, y es en estas vivencias donde se detonan en el público procesos de aprendizaje. (El Museo Contemporáneo, catalizador de futuro. Disponível em: <<http://www.educacionenmuseos.com>>. Acesso em: 10 abr. 2011.)

Analisa-se que o conceito que era dado há algumas décadas mudou, com instituições buscando novas formas de trabalhar o museu para que este continuasse a ser um atrativo, despertando o interesse e a curiosidade dos que o visitam bem como novas funções para os museus ou, ainda, aprimorando sua função educativa e procurando atrair públicos infantil, jovem, adulto e idoso.

Segundo o Sistema Brasileiro de Museus, tem-se por Museus:

Os museus são casas que guardam e apresentam sonhos, sentimentos, pensamentos e intuições que ganham corpo através de imagens, cores, sons e formas. Os museus são pontes, portas e janelas que ligam e desligam mundos, tempos, culturas e pessoas diferentes. Os museus são conceitos e práticas em metamorfose. (disponível em: <http://www.museus.gov.br/sbm/oqueemuseu_apresentacao.htm>. Acesso em: 20 mai. 2011.)

Essa visão de museu evidencia as instituições como um conjunto de sensações e memórias, e que estão em constantes modificações para se adaptar a sociedade em que se encontram. A abordagem em relação à metamorfose destaca que os Museus passam por mudanças desde sua origem, e continuarão passando, não perdendo sua essência, mas melhorando e estando de acordo com o contexto em que a sociedade esta inserida.

Para Guarnieri (n.3, 1990, n. 3, p.8):

[...] é através da musealização de objetos, cenários e paisagens que constituam sinais, imagens e símbolos, que o Museu permite ao Homem a leitura do Mundo. A grande tarefa do museu contemporâneo é, pois, a de permitir esta clara leitura de modo a aguçar e possibilitar a emergência (onde ela não existir) de uma consciência crítica, de tal sorte que a informação passada pelo museu facilite a ação transformadora do Homem.

O museu, além de ensinar e entreter, também facilita a transformação de ideias, de conhecimento, por esse motivo deve trabalhar sua forma de apresentação, tornando-se mais atraente. Nesse sentido, a forma de se trabalhar com o museu, e de conceituá-lo, fez com que as instituições museológicas

passassem a se preocupar com o modo de se apresentar ao visitante, buscando novas ideias a fim de captar mais a atenção do público.

Para os objetivos deste trabalho a definição adotada é a proposta pelo Departamento de Museus e Centros Culturais – IPHAN/ MinC – Outubro/2005:

O museu é uma instituição com personalidade jurídica própria ou vinculada a outra instituição com personalidade jurídica, aberta ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento e que apresenta as seguintes características:

I – o trabalho permanente com o patrimônio cultural, em suas diversas manifestações;

II – a presença de acervos e exposições colocados a serviço da sociedade com objetivo de propiciar a ampliação do campo de possibilidades de construção identitária, a percepção crítica da realidade, a produção de conhecimento e oportunidades de lazer;

III – a utilização do patrimônio cultural como recurso educacional, turístico e de inclusão social;

IV – a vocação para a comunicação, a exposição, a documentação, a investigação, a interpretação e a preservação de bens culturais em suas diversas manifestações;

V – a democratização do acesso, uso e produção de bens culturais para a promoção da dignidade da pessoa humana;

VI – a constituição de espaços democráticos e diversificados de relação e mediação cultural sejam eles físicos ou virtuais.

Sendo assim, são considerados museus, independentemente de sua denominação, as instituições ou processos museológicos que apresentem as características acima indicadas e cumpram funções museológicas.

A primeira e a segunda características acima citadas afirmam que museus trabalham com o patrimônio e suas manifestações expondo isso em seus acervos a fim de desenvolver ideias e opiniões críticas envolvendo a sociedade em que o indivíduo se encontra, porém de uma maneira diferente, proporcionando lazer ao aprendizado e entretenimento.

A terceira característica propõe que o museu deve oferecer atividade cultural como um recurso educacional e também turístico. A inclusão social comentada é de grande relevância, pois o patrimônio é de todos e para todos.

A quarta característica refere-se à capacidade que o museu deve ter não só para comunicar, expor, documentar e preservar seus bens culturais, mas também importar-se com a interpretação e a investigação.

Em relação à quinta característica, aborda-se a questão da pessoa humana e o seu direito de poder ter acesso aos bens culturais e dele desfrutar como todos.

A última característica sugere que o museu deve ser democrático, diversificado e disponibilizar para todos seus bens culturais sejam eles físicos ou virtuais.

Nesse sentido tem-se que os museus devem estar de acordo com o Estatuto dos Museus, sancionado pela Lei Nº 11.904 de janeiro de 2009, que no artigo 2º explicita como princípios fundamentais dos museus:

- I – a valorização da dignidade humana;
- II – a promoção da cidadania;
- III – o cumprimento da função social;
- IV – a valorização e preservação do patrimônio cultural e ambiental;
- V – a universalidade do acesso, o respeito e a valorização à diversidade cultural;
- VI – o intercâmbio institucional.

Ao mesmo tempo, os museus devem estar de acordo com as funções que devem desempenhar nas comunidades onde se inserem e dentre estas se incluem o trabalho de investigação, de documentação, de conservação, de exposição, interpretação, difusão, voltada para um processo educativo da comunidade¹. Para tanto, observa-se que as instituições museológicas passaram por processo de mudanças, de adequações, em busca de melhorias, de gestões apropriadas para que os bens tangíveis e intangíveis não se perdessem e fossem apropriados da melhor maneira pelo público, sendo um espaço do patrimônio cultural das comunidades em que, muitas vezes, o próprio espaço físico onde os acervos se encontram se constituem em um patrimônio edificado.

1.2 POLÍTICAS PÚBLICAS E MUSEUS

Todo o museu tem, ou deveria ter como objetivo colocar à mostra seu acervo, transmitir suas informações, mas sabe-se que cada um tem suas especificidades. Partindo dessa ideia, o Plano Nacional Setorial de Museus 2010/2020 criou eixos para classificar os tipos de museus existentes e assim poder detalhar cada qual em sua área para que fosse mais fácil criar metas de melhoria e investimentos.

¹ Disponível em: <<http://www.museu.cm-ourem.pt/index.php/museu-municipal/funcoes-museologicas.html>> acesso em 19 de outubro de 2011

Considerando isso, os museus foram classificados em: Museus de arte, Museus de história, Museus de culturas militares, Museus de ciências e tecnologia, Museus etnográficos, Museus arqueológicos, Museus comunitários e ecomuseus, Museus da imagem e do som e de novas tecnologias.

Estes tipos de museus, apesar de suas diferenças, podem ser adaptados à interatividade². Existem os museus que são inteiramente interativos, e que se encaixam na qualidade de Museus da imagem do som e de novas tecnologias. Mas não somente estes podem trabalhar com a interação pessoa-pessoa ou pessoa-objeto, todos os outros podem ser interativos usando tecnologias ou não.

Analisando essa trajetória da história dos museus, pensou-se toda uma política pública voltada ao crescimento destas instituições para que haja incentivos por parte do governo e interesse por parte dos gestores.

O Plano Nacional Setorial de Museus em que os museus são divididos em eixos setoriais foi pensado depois de alguns anos trabalhando-se com o Plano Nacional de Museus, iniciado em 2003, para início de projetos e programas de incentivo.

Todo museu necessita de uma administração competente para “sobreviver” na sociedade. Uma instituição que “guarda” cultura, conhecimento, curiosidades, não pode ser gerida de forma inadequada. Segundo Edson (2006):

A maioria dos museus existe para benefício público, e para ter êxito, todos os aspectos das suas operações devem refletir essa obrigação e compromisso. Qualquer organização que funcione para o interesse público tem que gerir corretamente os seus negócios, mas os museus como “guarda” do patrimônio cultural, natural e científico de um povo, região ou nação, têm a responsabilidade específica de funcionarem, quase tanto quanto possível, de forma perfeita. Os museus que funcionam ou são mantidos como parte da estrutura governamental, exige-se normalmente que funcionem de acordo com o sistema de gestão do órgão administrativo. Dentro desta limitação, porém, o museu deve manter os próprios sistemas e procedimentos operacionais que seguem ao mesmo tempo, as práticas museológicas.

Para que os museus funcionem de forma adequada foi criada a Política Nacional de Museus como já se citou alguns parágrafos acima, a fim de estipular

² A interação tem por objetivo construir significados na comunicação, e esta pode ser relacionada a uma troca simples como o diálogo, e agora, nas últimas décadas, pode ser relacionada aos elementos virtuais, digitais, tecnológicos. (NETO, 2011)

para os museus brasileiros diretrizes, estratégias, ações, planos, metas e objetivos que auxiliem na gestão e dêem condições para que se adequem e tenham como elaborar projetos e possam obter recursos financeiros para se inovarem, procurando atingir os objetivos propostos na política nacional de museus.

A Gestão 2003/2010 apresentou possibilidades e alternativas para a melhoria dos museus, porém, ainda são necessários maiores investimentos e melhorias que precisam ser realizados tanto na questão de revitalização e modernização quanto na questão do marketing.

A Política Nacional Setorial de Museus, proposta para o período de 2010/2020, segue a mesma linha de pensamento, apresentando a política que será desenvolvida, as diretrizes, estratégias, ações e metas para o período e, por fim, os eixos que deverão ser trabalhados.

Não são muito significativas as diferenças entre uma gestão e outra. Se a proposta for desenvolvida, os museus poderão ser instituições com uma gestão mais adequada, com funcionários qualificados e que estejam estruturados de forma a atrair visitantes. Essas propostas contemplam, entre outras questões, o que se espera na Copa do Mundo de 2014 em relação à apresentação cultural do Brasil.

A Política Nacional de Museus (2003/2010) tem sido desenvolvida pelos seguintes órgãos:

- Ibram: O Instituto Brasileiro de Museus (Ibram), criado em 21 de janeiro de 2009, durante o governo do presidente Luiz Inácio Lula da Silva foi o primeiro órgão totalmente dedicado a esta área. O Instituto é vinculado ao Ministério da Cultura e seu objetivo é normatizar o setor de museus, fiscalizar a preservação dos patrimônios, aumentar as visitas e, conseqüentemente, as arrecadações pelos museus públicos, gerar emprego, renda e contribuir para o turismo cultural. Com o Ibram, foi possível propiciar um acesso mais democrático em relação aos bens culturais, podendo integrar a comunidade com os museus, para que estes possam cumprir sua função social. Por intermédio deste órgão, foi desenvolvida a Política Nacional de Museus que visa a “melhoria dos serviços do setor – aumento de visitação e arrecadação dos museus, fomento de políticas de aquisição e preservação de acervos e criação de ações integradas entre os museus brasileiros”. (Disponível em: <<http://www.museus.gov.br>>. Acesso em: 08 mai. 2011.)

- Conselho Consultivo do Patrimônio Museológico: O Conselho Consultivo do Patrimônio Museológico está integrado na estrutura do Ibram e sua função é, de

acordo com o Relatório de Gestão, apoiar a formulação de políticas públicas para o setor museológico, apreciar questões relacionadas à proteção e defesa do patrimônio cultural musealizado; contribuir para a ampliação, consolidação e desenvolvimento do Sistema Brasileiro de Museus. Os representantes deste Conselho estão vinculados às principais entidades relacionadas a esta área, como, Conselho Internacional de Museus (ICOM), Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), Fundação Nacional de Artes (Funarte), entre outros.

- Estatuto de Museus: O Estatuto foi criado com o intuito de estabelecer regras que auxiliem na abertura de espaços museológicos; de determinar critérios para a gestão de museus públicos ou privados (local adequado, profissionais qualificados, preservação do acervo, elaboração do Plano Museológico, entre outros); e fornece informações referentes ao Sistema de Museus.

- Sistema Brasileiro de Museus: O Sistema Brasileiro de Museus foi criado em 5 de novembro de 2004, por meio dele é possível estabelecer uma rede de parcerias e centrar-se nas políticas públicas de valorização, preservação e gerenciamento do patrimônio cultural brasileiro sob a guarda dos museus. Para obter o Sistema, as instituições – vinculadas ao setor museológico, como escolas e universidades que tenham cursos relativos à área e organizações que desenvolvam projetos referentes – precisam ser reconhecidas pelo Instituto Brasileiro de Museus (Ibram). Estas instituições precisam ter um trabalho permanente com patrimônio cultural; a disponibilização de acervos e exposições ao público; o desenvolvimento de programas, projetos e ações que utilizem o patrimônio cultural como recurso educacional e de inclusão social; a vocação para a comunicação, investigação, interpretação, documentação e preservação de testemunhos culturais e naturais.

Estes órgãos foram criados para aperfeiçoar e contribuir para a gestão dos museus, buscando valorizar e fortalecer os pontos falhos dos museus brasileiros. A Política Nacional de Museus teve como intuito melhorar o campo museal do Brasil, buscando suprir as necessidades em geral como reformas, capacitação dos gestores, revitalização, criando alternativas de incentivo como premiações para as ideias que os museus apresentavam em seus acervos e projetos, fóruns para debates, revistas, projetos internacionais para intercâmbio de ideias, e modernização.

No Relatório da Gestão 2003/2010, a Política Nacional de Museus apresentou o Plano Nacional Setorial de Museus (PNSM), este plano faz parte da construção de

políticas culturais pelo Ministério da Cultura e se desenvolve junto com o Plano Nacional de Cultura, com duração de 10 anos. O PNSM prevê revisões e atualizações periódicas, de forma a aperfeiçoar suas diretrizes e metas.

Algumas das propostas desse Plano para o período 2010/2020 são: formação e qualificação dos profissionais que atuam no campo museal; fomento da relação museu-comunidade; reconhecimento dos museus como ferramentas de educação, conscientização e ações transversais de desenvolvimento cultural, social, econômico, regional e local; fortalecimento da Política Nacional de Museus; planos museológicos; entre outros.

Além disso, o PNSM também apresenta propostas que refletem especificidades das lógicas de funcionamento dos museus: gestão museal; preservação, aquisição e democratização de acervos; formação e capacitação; educação e ação social; modernização e segurança; economia dos museus; acessibilidade e sustentabilidade; comunicação e exposição; pesquisa e inovação.

Todas essas propostas e programas são criados para a melhoria das instituições a fim de qualificarem-se para receber seus visitantes tanto para ensinar quanto para valorizar a cultura, e transformar-se em um atrativo turístico com potencial.

1.3 MUSEU, EDUCAÇÃO E TURISMO CULTURAL

A atividade turística tem a capacidade de transformar significados de objetos, espaços e atividades, dando valor diferenciado à cultura. Segundo Nogueira (2011):

O processo de inserção de elementos da cultura local nas atividades turísticas demonstra necessidade, advinda do mundo globalizado, de preencher de significado espaços, objetos e atividades, não os deixando vazios de identidade e estranhos ao contexto que criou. O turismo, como catalisador de patrimônio cultural, costuma apropriar-se de valores da cultura, interpretá-los e produzir significado para as coisas que os turistas vêem e buscam usufruir.

Relacionando - se com os museus, observa-se um leque de possibilidades de um trabalho conjunto com o turismo cultural, que está inserido na área museal. Esse tipo de turismo está diretamente ligado aos museus, pois são atrativos que dependem do público para ter seu valor diante da cultura ali encontrada. Por esse motivo, a ação de ir até o museu em busca de conhecimento e entretenimento é

vista também como Turismo, como atividade cultural que envolve o divertimento e o lazer, conforme define Oscar de La Torre (1992, p.19):

O Turismo é um fenômeno social que consiste no deslocamento voluntário e temporário de indivíduos ou grupos de pessoas que, fundamentalmente por motivos de recreação, descanso, cultura ou saúde saem do seu local de residência habitual para outro, no qual não exercem nenhuma atividade lucrativa nem remunerada, gerando múltiplas inter-relações de importância social, econômica e cultural.

Logo, entende-se que a visita ao museu é uma atividade turística, partindo do conceito citado acima, que turismo é uma atividade que necessita deslocamento voluntário por motivos de entretenimento, buscando inter-relações de importância social, econômica e cultural.

A partir dessa ideia, os museus trabalham com a preservação da cultura geral, seja ela científica, artística, e também com a cultura da comunidade onde se encontra, atraindo assim turistas que tem interesse em aprender, vivenciar, conhecer essa cultura, tanto tangível quanto intangível. Essas características se encaixam no viés da sustentabilidade cultural.

A sustentabilidade tem por objetivo principal, segundo a ONU, pensar no futuro do mundo. Partindo do conceito de sustentabilidade voltada para o Turismo, Beni (2006), divide-a em duas categorias: dimensões-objetivo e dimensões instrumento. A primeira abriga a sustentabilidade ambiental, social, econômica, cultural e político-institucional; A segunda, sustentabilidade mercadológica, espacial, financeira, política, administrativa, organizacional e jurídica.

Beni faz essa divisão justificando que a categoria dimensões-objetivo focaliza a razão do ser bem como os benefícios que são trazidos para o município em que se desenvolve a atividade turística. A categoria dimensões-instrumento são os pressupostos de alcance das dimensões-objetivo, sendo que o Turismo deve trabalhar essas dimensões para se tornar uma atividade sustentável.

Retomando as noções que envolvem o turismo cultural, em que o museu interativo está inserido, a sustentabilidade cultural procura conservar os patrimônios tangíveis e intangíveis, pois a atividade turística muitas vezes acaba impactando os locais, e se não houver esse pensamento e planejamento sustentável relacionado à cultura, o patrimônio define rapidamente e pode perder suas características. Segundo Beni (2006, p. 111):

[...] o impacto do turismo sobre a cultura local está amplamente constatado em todos os destinos turísticos. De um lado, a cultura, no sentido amplo, é um dos componentes da oferta turística e algumas de suas opções mais específicas fazem parte do produto turístico. De outro, as dimensões do fluxo turístico e suas atividades afetam, indubitavelmente, os processos culturais da população local, podendo acarretar, em condições extremas, inclusive, seu desaparecimento ou substituição por uma nova cultura emergente.

A conservação da cultura, do patrimônio, é sem dúvida um ato importante para a sociedade, pois sem essa ação as perdas patrimoniais seriam ainda maiores do que se apresentam. No entanto, quando Beni comenta sobre a substituição por uma nova cultura emergente, relacionando ao museu interativo que trabalha com circunstâncias do mundo atual, há certa discordância, pois ele é baseado em uma nova cultura, a cultura do século XXI, da tecnologia, da experiência memorável.

O Museu interativo não deixa de trabalhar a sustentabilidade cultural, pois seus conteúdos abrangem a questão da educação, além do entretenimento. Esse museu alternativo engloba a sustentabilidade a partir do momento que passa ao visitante a sua essência de museu, que é conservar a cultura, porém nos moldes do mundo contemporâneo que procura, além da educação, a sensação. A interatividade tem por objetivo ser mais uma qualidade atribuída ao museu, adaptando-o ao mundo atual, que pensa a sustentabilidade, porém quer a novidade, sem perder a essência.

O Museu interativo é sustentável por duas razões: Conserva a ideia de espaço museu e o adapta às circunstâncias do mundo atual, que é voltado para as tecnologias, ou seja, preserva o que já existia e adapta o que passou a existir, tornando-se um atrativo turístico, portanto sustentável.

Nesse sentido, é importante destacar que o Plano Nacional de Museus (PNM, 2003-2007) tem como estratégia:

[...] promover políticas públicas que garantam a gestão museal e o acesso a mecanismos de fomento e financiamento direcionados para a diversidade e o patrimônio cultural, os direitos humanos e à cidadania, integrando a economia, a museologia, a educação, a arte, o turismo e a ciência e tecnologia, visando ao desenvolvimento local e regional, bem como à sustentabilidade cultural e ambiental.

Os Museus passam a se fortalecer com ações do Instituto Brasileiro de Museus e contam com políticas públicas que têm como objetivo o cadastro de museus, incentivos para fomentar ações museológicas e buscar a articulação com a atividade turística, por meio do programa de qualificação de museus para o turismo. Nesse processo de modernização de museus, a criação do sistema nacional de

museus, estatuto do museu, dentre outras ações, a interatividade em museus pode contribuir com a questão patrimonial e com a atividade turística.

O Turismo cultural, além de envolver a questão patrimonial e a atividade turística, pode focar, também, a questão da educação, pois é esta busca por conhecimento que instiga o indivíduo a procurar lugares que ofereçam entretenimentos que lhe agreguem algo a mais que o divertimento.

Costa (2009) aborda uma questão relacionada ao tipo de turista que procura o turismo cultural e se baseia na pesquisa feita pelo Projeto de Turismo Cultural Europeu (European Cultural Tourism Project). Esta pesquisa divide os turistas que procuram atividades culturais em dois tipos: O turista cultural generalista e o turista cultural específico.

Em sua maioria os turistas que procuram entretenimento relacionado à cultura são pessoas que já possuem um alto grau de escolaridade. O turista cultural generalista domina 91% da pesquisa e são aqueles que consomem o turismo cultural como experiência turística mais ampla e o turista cultural específico fica com 9% do total de entrevistados sendo as pessoas que consideram os atrativos culturais fatores muito importantes na decisão de um destino turístico (COSTA, 2009, p. 54).

Essa pesquisa demonstra a ligação do Turismo cultural com a educação, pois as pessoas que procuram locais onde existe cultura, não só museus, mas tudo que possa envolvê-la e possuem, em sua maioria, alto grau de escolaridade ou são alunos que buscam complementar aquilo que foi aprendido em sala de aula de uma forma diferente.

Os museus antes de colocarem-se como atrativos turísticos, são pensados e montados para ensinar. Muitas escolas utilizam o museu como uma ferramenta que auxilia na fixação daquilo que foi ensinado em sala de aula.

Devido à globalização³, tanto o turismo quanto a educação, passaram novamente por um processo de modificação para poder acompanhar e satisfazer o público. Pensando nas novas gerações, alguns museus tornaram-se interativos, revitalizando a ideia de locais onde só se podia ver, sem sentir.

Os programas, metas, criados na Política Nacional de Museus, são direcionados ao melhoramento, modificação dos Museus para que estes possam

³ A globalização é um fenômeno social que ocorre em escala global. Esse processo consiste em uma integração em caráter econômico, social, cultural e político entre diferentes países. (FREITAS, 2011)

transmitir a cultura, estar preparado para agregar conhecimento ao mesmo tempo oferecer a infraestrutura adequada para receber as pessoas, tornando-se um atrativo cultural.

A cultura, a educação, tem um significado mais amplo quando se vive aquilo que foi dito, por isso foram desenvolvidas alternativas com mais estímulos sensoriais, novas formas de comunicação, para que a experiência de estar no museu torne-se mais significativa, e aquilo que foi ensinado tenha mais sentido.

CAPÍTULO II
INTERATIVIDADE, EDUCAÇÃO E TURISMO

“Dentro de lugares tão carregados de memória, seria um erro colocar em oposição nostalgia e modernidade.”
Schuiten e Peeters (1997)

2.1 INTERATIVIDADE

A interatividade relaciona-se com as trocas de informações feitas pelas pessoas como os diálogos, por exemplo. Toda atividade que envolva trocas comunicativas, participação, acesso a informação pode ser considerada interativa, é um ato entre pessoa-pessoa, pessoa-objeto, é a relação entre dois ou mais.

A interação tem por objetivo construir significados na comunicação, e esta pode ser relacionada a uma troca simples como o diálogo já citado e, agora, nas últimas décadas, pode ser relacionada aos elementos virtuais, digitais, tecnológicos. (NETO, 2011)

Segundo Silva (2000):

Há uma crescente utilização do adjetivo “interativo” para qualificar qualquer coisa (computador e derivados, brinquedos eletrônicos, eletrodomésticos, sistema bancário on-line, shows, teatro, estratégia de propaganda e marketing, programas de rádio e TV, etc.), cujo funcionamento permita ao usuário-consumidor-espectador-receptor algum nível de participação, de troca de ações e de controle sobre acontecimentos.

O século XXI está relacionado a questões interativas, pois a relação do indivíduo com o objeto, com a atividade que este realiza é de troca de ações, de participação, de controle sobre o que está acontecendo.

Atualmente, desde pequenas, as crianças recebem estímulos interativos relacionados à tecnologia, um exemplo disso são os brinquedos fabricados. A maioria possui luzes, fazem barulhos, possuem vários botões, estimulando a tocar, despertando curiosidade e interesse, desenvolvendo assim o contato, a significação. Esses brinquedos são pensados e fabricados para que a habilidade motora, auditiva e visual seja estimulada, auxiliando na maturação. (JOHANSEN, 2011)⁴

Pensando nisso, também se podem citar os jogos de vídeo *game*, os jogos de computador, que são criados com a intenção de interação do indivíduo tanto com as imagens da tela da TV ou computador, bem como com o controle ou o teclado em que se controlam as ações do jogo.

Há pouco tempo está sendo utilizada em cinemas, museus interativos, por exemplo, a tecnologia 3D, em que o indivíduo coloca óculos e observa as imagens

⁴ APÊNDICE A – Entrevista (Diretora museológica do Museu Campos Gerais)

transmitidas na tela de forma que parece que está vivendo dentro da imagem, despertando a sensação de estar vendo algo real.

As tecnologias, os *softwares*, foram desenvolvidas para melhorar e facilitar a troca de informações, podendo abranger situações e, no caso da educação, muitos temas, despertando assim sensações, curiosidade, praticidade e por isso estão cada vez mais sendo utilizadas no dia a dia das pessoas. Schiele (1997) *apud* Nascimento (2005, p.10)

[...] define a interatividade ofertada pelos museus como uma possibilidade de negociação dos saberes. Ela representa um conjunto de estratégias museológicas que transformam a exposição em um lugar de diálogo entre visitantes de todas as idades e os objetos técnicos e de exposição.

Alguns museus, aproveitando-se dessa alternativa, introduziram em seus acervos essas tecnologias(objetos técnicos), a fim de criar sensações diferentes, experiências que surpreendam seus espectadores e, ao mesmo tempo, dar significação àquilo que se é exposto e acompanhe a geração que está vivendo neste século de inovações.

Segundo Nascimento (2005, p.9):

A interatividade é uma espécie de provocação, um convite que o idealizador faz ao visitante permitindo e facilitando a intervenção desse no processo de simulação da realidade. Nesse caso o visitante é colocado em uma relação distanciada dos objetos que dão origem ao artefato, sendo a interatividade capaz de lhe conferir um efeito de realidade.

A interatividade realizada nos museus se dá pelo fato de que as pessoas não só veem as exposições, mas de alguma maneira são instigadas a experimentar outras sensações além do visual. Esta análise se faz interessante pelo fato de que, na atualidade, há uma variedade de recursos utilizados.

A partir dessa ideia, o museu passou a ser denominado de museu interativo, pois este trabalha com sensações, com tecnologias com o intuito de mostrar o passado com alternativas que atraiam todos os públicos, transformando a visita do indivíduo em uma experiência interessante e diferente do comum. Nesse sentido, a interatividade tem sido utilizado como uma ferramenta a mais no processo educativo.

2.2 INTERATIVIDADE E EDUCAÇÃO

Como a educação é um dos principais motivos do museu acontecer e continuar existindo, esta pesquisa procurou analisar a relevância do Museu Interativo em relação à educação, observando como o museu deve ser pensado para que instigue o visitante a absorver o conhecimento ali encontrado.

A educação de uma pessoa objetiva formá-la para a vida tanto na questão da linguagem quanto na questão de conhecimento sobre o mundo. Estudando o ensino, percebe-se que o indivíduo necessita de estímulos para que aprenda.

O psicólogo Vygotsky defende essa ideia dentro dos parâmetros da educação, sendo que o indivíduo precisa interagir com o mundo para dar significação às coisas.

Remetendo à ideia de significação pode-se abordar novamente a questão da interatividade, que tem por objetivo envolver o indivíduo em trocas de sensações, transformando aquilo que ele está vivendo em algo que tenha valor para sua vida. Segundo Ivic, (2010, p.21) Vygotsky defende que: “[...] a cultura criou um número crescente de poderosos auxiliares exteriores (instrumentos, aparelhos, tecnologias) que sustentam os processos psicológicos.”

Nas salas de aulas existem os livros, Tv's, computadores, que auxiliam os professores na questão da significação, pois estes podem utilizar essas ferramentas para o apoio do conteúdo trabalhado, por meio de imagens e sons, mas para que a significação tenha uma diferenciação existem outras alternativas que são úteis para o ensino, como os Museus.

Para tanto, os museus interativos, que são o foco deste trabalho, são pensados e trabalhados de forma que chamem a atenção do público, estimulando, instigando o visitante a descobrir quais são as novidades que o museu trará, tornando-o atrativo. Analisando a teoria de Vygotsky sobre a educação, percebe-se a importância do contato do indivíduo com aquilo que lhe foi dito, pois se este não ver, não vivenciar, o significado daquilo que aprendeu não terá muito sentido e será esquecido.

Os museus convencionais também possuem algumas características da interatividade, pois existe a troca de informação, mas o indivíduo não vivencia diferentemente, pois este não pode experienciar, assim, os estímulos são menores.

Os estímulos no museu interativo são mais evidentes, estes incluem em seu acervo alternativas que podem transformar a visita em uma atividade que gera sensações, emoções, e que contribuam para uma formação humanista.

O museu interativo, inserido no contexto da educação, busca desenvolver justamente essas sensações no visitante, estimulando não só a significar tudo o que existe ali, mas também provar com sentidos além do visual e auditivo, por exemplo, o tátil. Immanuel Kant *apud* Netto ((2010, p.47) afirma que: “Dúvida não há de que todo o nosso conhecimento principia pela experiência.”

A interatividade tecnológica desperta de certa forma a atenção das pessoas deste século, visto que essas são criadas desde pequenas em meio a tecnologias, e é por esta atração por inovações que o museu interativo tecnológico pode tornar-se um atrativo turístico, pois além de ensinar, dar significado, atrai visitantes e configura-se como um equipamento de entretenimento na sociedade.

Desta forma o museu interativo se insere na ideia de transformação, não que os museus convencionais não sejam tão interessantes quanto os interativos, porém esta prática, seja ela tecnológica ou não, faz toda diferença para o visitante, que ao “viver” o patrimônio, as informações passadas, poderá sair do museu com a sensação de realmente ter vivido a experiência proposta, dentro dos objetivos propostos enquanto espaço de exposições interativas.

As crianças do século XXI convivem com um mundo interativo, como a diretora museológica do Museu Campos Gerais explica, que desde pequenos os brinquedos com que tem contato já trabalham com tecnologia interativa, pois possuem botões que fazem barulhos, ascendem luzes, tocam músicas. Quando vão para escola, tem aulas de informática, têm contato direto com tecnologias, jogos interativos, *softwares* feitos para que o aluno aprenda brincando, jogando. (JOHANSEN, 2011)

O Museu Interativo busca se adequar a essa nova fase. Para a Educação do século XXI as instituições que trabalham com a interatividade buscam atividades lúdicas, diferentes do comum, pensadas pedagogicamente para atrair o visitante e atingir o objetivo principal que é a aprendizagem envolvendo a diversão e o contexto em que se encontram as pessoas desse século.

Os museus evoluíram juntamente com as transformações das sociedades, e foram acrescentando materiais em seus acervos, representando esses processos de mudanças econômicas, sociais, políticas e culturais. Seu objetivo principal é ensinar

e lembrar, seja criança, jovem, adulto ou idoso. Essas instituições são planejadas para receberem visitantes e passar ensinamentos sobre a sociedade, sobre ciências, geografia, história, biologia, artes, astronomia, filosofia, e outras tantas matérias estudadas em sala de aula.

Nascimento (2005, p.7) afirma que:

A prática educativa do museu passa constituir avenidas possíveis sobre as quais o visitante, ator da construção de novos conhecimentos, traça seus próprios caminhos. As novas práticas educativas buscam superar o didatismo dos objetos apresentados em vitrines integrando no diálogo com o público, elementos de sedução e de surpresa. Essa abordagem do objeto permite ao visitante viver imediatamente os temas da exposição, dentro de uma estrutura organizadora do visível e do sensível para, num segundo tempo, chegar à análise e ao exame crítico.

Relacionando esta ideia de elemento sedução e surpresa na prática educativa, a interatividade, seja ela tecnológica ou não, envolve o visitante, provocando-o a não só olhar, mas também vivenciar, sentir, tocar, provar, construir. Aproveita-se mais o que o museu tem a oferecer e, conseqüentemente, o que é sentido de uma forma diferente fixa-se melhor na memória.

Esta ideia de transformar o museu em uma atividade interativa, ou todo o museu interativo, evidencia que estes buscam adequar-se às transformações da sociedade, por isso buscam formas de convidar os visitantes explorando e misturando o novo com os processos históricos, permitindo aos visitantes sentirem-se como participantes da história.

Nesse sentido, o Museu interativo pode contribuir para o processo educativo não apenas com conteúdos específicos de sala de aula, mas com os acervos sendo inseridos em mostras interativas, com professores visitando esses espaços com seus alunos, com processos de monitorias adequadas, com os educandos tocando e sentindo o processo histórico fazendo parte de sua vivência educativa.

2.3 INTERATIVIDADE E TURISMO

A interatividade, por oferecer essas sensações diferentes nos museus, se encaixa em um novo estudo na área turística: a Economia de experiência. Segundo Gaeta, (2010, p.13):

As pessoas buscam algo a mais, algo que lhes agregue valor perceptível, proporcionando sensações ímpares que diferenciem uns itens dos outros e permitam a seleção e a aquisição a partir de necessidades individuais. Em outras palavras, elas incorporam a característica da emoção e suas demandas.

A economia de experiência está ligada com a busca pelo prazer, satisfação, pela vivência de algo que seja diferente do dia a dia. Trigo (2010, p.26) diz que: "... a experiência é essencial para a socialização, o aprendizado, a articulação profissional e a satisfação pessoal", ou seja, as pessoas buscam, compram, essa experiência a fim de satisfazer necessidades pessoais e sociais.

Beni (2006, p.120) também comenta a questão da experiência dizendo que a mesma:

[...] acontece quando uma empresa usa intencionalmente os serviços como um palco e os produtos como suportes para atrair os consumidores, criando assim, um acontecimento memorável. Commodities são fungíveis, produtos são tangíveis, serviços são intangíveis e experiências são memoráveis.

A interatividade dentro do museu busca exatamente isso, transformar a experiência da visita em algo memorável. Ligando essa experiência ao turismo cultural que insere o museu interativo como um de seus equipamentos, Costa *apud* Moraes (2010, p.173) comenta que: "O Turismo Cultural possui, como objetivo, propiciar experiências que gerem um processo educativo informal, oportunizando o desenvolvimento cultural dos turistas, podendo ter como consequência a preservação do recurso visitado." O museu interativo busca ligar esse processo educativo informal a uma sensação diferente, divertida, "fantástica", atraindo turistas que buscam entretenimento e tenham como objetivo aprender desfrutando do patrimônio histórico tangível e intangível.

O visitante busca a "singularidade do lugar, seus símbolos e significados mais marcantes", e o museu interativo procura fazer-se interessante e diferente. Cativar o olhar do visitante para uma experiência nova, "estimular o olhar, provocar curiosidade e levar o turista a descobrir toda a magia do lugar". (ALBANO; MURTA, 2002)

A questão da vivência do local, essa busca pela singularidade, se encaixa no exercício da economia de experiência que trabalha com as sensações que o museu, no caso, deseja instigar no visitante surpreendendo-o, lembrando fatos, ensinando-o.

Segundo Moraes (2010, p.174):

As novas comunicações e tecnologias trouxeram maior dinamismo, interação e aproximação do público com o fato museológico. Também as exposições complementares, as oficinas de manipulação, os vídeos informativos, a interpretação patrimonial, os restaurantes, as áreas de descanso e as lojas de souvenirs contemporanizaram o museu, que passou a acolher melhor o público e tornou-se um espaço para turismo de experiência, permitindo ao visitante o aprendizado e a vivência do espaço museológico.

Assim, a concepção de museu interativo, as exposições que se propõem como interativas podem propiciar a experimentação, podem “fazer a diferença” no sentir, no “viver” o patrimônio e receber as informações de forma diferenciada, interagindo com as informações que a exposição apresenta.

Schuiten e Peeters (1997:18) *apud* Nascimento fazem a seguinte análise:

Dentro de lugares tão carregados de memória, seria um erro colocar em oposição nostalgia e modernidade. Longe de fossilizar o museu, é preciso reinventar seus mistérios, servindo-se das tecnologias mais contemporâneas para “cenarizar” os objetos e dramatizar os percursos. Nos parece que o mais interessante seria criar um verdadeiro arco de tensão entre elementos mais antigos e uma forma de projeção para o futuro.

Os Museus interativos têm essa oportunidade de unir o antigo e o moderno, transformando a instituição em um cenário de situações diferentes, sensações diversas, não só cumprindo sua função educativa, mas também trabalhando a economia de experiência tornando-se um atrativo diferencial.

CAPÍTULO III

MUSEUS INTERATIVOS E TURISMO

“Os museus são casas que guardam e apresentam sonhos, sentimentos, pensamentos e intuições que ganham corpo através de imagens, cores, sons e formas. Os museus são pontes, portas e janelas que ligam e desligam mundos, tempos, culturas e pessoas diferentes. Os museus são conceitos e práticas em metamorfose.”

Sistema Brasileiro de Museus

3.1 MUSEUS INTERATIVOS

Museus interativos são modelos alternativos, pois apresentam características distintas dos museus convencionais. A interatividade permite que os visitantes possam experienciar, sentir, provar, “tocar” no acervo, na exposição.

Segundo Nascimento (2005, p.4): “Os museus passam, no momento, por um significativo processo de transformação oriundo de diversos fatores, entre eles, a concorrência com outros equipamentos culturais.” Por isso, os museus estão buscando alternativas para melhorarem, uma delas é a interatividade.

Essa interatividade pode ser ou não tecnológica, ou seja, pode envolver recursos como *softwares*, *games*, vídeos em 3D, mas também pode usar recursos simples como replicas de objetos que as pessoas possam tocar, oficinas de desenho, origami, jogos depois de monitorias com o objetivo de dar significação ao que foi apresentado durante a visitação.

Nascimento (2005, p.4), relacionando-se ao museu interativo e os conflitos que existem dentro deste devido sua formatação diferenciada, afirma que:

Nesta síntese os conflitos entre o verdadeiro e o falso, real e virtual, possível e necessário, o singular e o plural, o unitário e o múltiplo se superpõem e a prática museográfica se torna uma possibilidade de acesso a uma rede de produção de conhecimentos. Uma nova concepção dos espaços museográficos, internos e externos, se desenvolve neste período de mutações. Entre muitas rupturas, o projeto de museu para o novo milênio se define na valorização do multiculturalismo e das múltiplas inteligências.

Os museus interativos configuram-se em meio a estes conflitos, pois ao mesmo tempo em que resguardam cultura e são chamados de museus, oferecem toda a interatividade e liberdade para que o visitante toque e vivencie-o dispondo de características tanto tecnológicas, modernas quanto antigas.

Como exemplos brasileiros de museus considerados interativos tecnológicos, que é o foco deste trabalho, tem-se o Catavento Educacional e Cultural, Museu da Língua Portuguesa, Museu do Futebol, todos em São Paulo, que foram produzidos por Marcelo Dantas, da empresa Magnetoscópio, localizada no Rio de Janeiro e que trabalha com planejamento e desenvolvimento de *softwares* para produzir a interatividade tecnológica. É importante lembrar que os museus citados possuem apoio financeiro governamental, por estarem localizados nos maiores centros

populacionais do Brasil, pois a interatividade tecnológica tem um custo elevado, devido ao material utilizado e a necessidade de manutenção diária.

Existem também os Museus que trabalham com exposições interativas rotativas. Estes não possuem custo elevado por serem instituições médias a pequenas. Como o caso do Museu Campos Gerais, que já recebeu a Exposição “Veja com as mãos” do Patrimônio Arquitetônico de Maringá, que foi criada para deficientes visuais, e que gerou uma experiência diferente para o museu. (JOHANSEN, 2011)

A alternativa de trabalhar a interatividade dentro do museu pode melhorar o modo de apresentação da instituição, pois pode oferecer atividades dinâmicas que proporcionem sensações diversas, contribuindo para a aprendizagem e propiciando um valor emocional diferenciado à cultura ali apresentada, porém esta inovação muitas vezes descaracteriza a ideia de museu.

Os museus interativos, apesar de possuírem a essência do museu que é resguardar a cultura e passá-la para a sociedade, são criticados por descaracterizarem a ideia de local que é intocável, um local em que se guardam objetos que fazem parte da história e por isso não devem ser sentidos, apenas observados (NETO, 2011).

Os museus convencionais não deixam de ser um atrativo, porém, existem restrições que são comuns aos olhos do visitante e que, muitas vezes, tornam o local ‘morto’, parado. O museu interativo procura diferenciar essa ideia, trazendo algo que instiga a pessoa a experimentar novidades.

Existem poucos exemplares de museus interativos no Brasil, considerando o tamanho do território, a maioria deles se concentra nos grandes centros populacionais, onde o investimento do governo é maior na área da cultura.

Para um melhor esclarecimento do que vêm a ser um museu interativo, quais são as atividades desenvolvidas e como trabalham a questão da interatividade, o Museu Catavento Cultural Educacional será utilizado como exemplo.

3.2 CATAVENTO EDUCACIONAL

O Museu Catavento Cultural Educacional localiza-se em São Paulo, no Palácio das Indústrias. Seu projeto de criação é de 2005 e foi inaugurado em 27 de março de 2009. Os órgãos públicos relacionados a ele são: a Secretaria de Estado

da Cultura e a Secretaria de Estado da Educação de São Paulo, sendo administrado sob supervisão da Secretaria de Cultura.

Este museu é um exemplo nacional de museu interativo, dividido em 4 (quatro) seções que são: Universo, Vida, Engenho e Sociedade, cada uma dessas seções possuem subdivisões⁵.

A seção Universo subdivide-se em: Homem na lua; História da astronomia; Observação do céu; Meteoritos; Sistema solar; Estrelas; Galáxias; Interior da Terra; Caverna e Paisagens terrestres.

A seção Vida subdivide-se em: Biomas; Árvore da vida e Diversidade; Vitrine das borboletas; Vida no Oceano; Fotossíntese e anéis de crescimento; Do veneno ao Remédio; Aves do Brasil; Evolução e Darwin; Homem virtual; Célula, Genoma e Mundo microscópico.

A seção Engenho subdivide-se em: Sala das ilusões; Mecânica; Som; Eletromagnetismo; Calor; Fluídos; Luz e óptica.

A seção Sociedade divide-se em: Preservando a terra; Maravilhas da terra; Matéria; Nanotecnologia; Jogos do poder; Estúdio de Tv; Passeio digital ao Rio de Janeiro; Educação para resultado; Alertas à juventude; Prevenindo a gravidez juvenil.

Todas essas seções foram criadas com o intuito de passar informações de um modo interessante e diferente. O museu é multidisciplinar e oferece 12 roteiros com visita em 3 seções, ou visita em 2 seções e após a visita a realização de jogos, oportunizando a possibilidade de escolha conforme o interesse que o grupo de visitantes tenha.

A interatividade aplicada nesse museu refere-se principalmente a questão de ciências. São várias as opções envolvendo tecnologias como *softwares*, jogos, sala 3D. A interatividade se dá pelo fato de que os visitantes podem experimentar o museu de formas diferentes.

Nesta análise, a interatividade é focada para a área da tecnologia e os sentidos que se pode utilizar para trabalhar a significação da vivência no Museu. Algumas alas foram selecionadas como exemplos para um melhor entendimento da interatividade estudada neste trabalho.

⁵ Disponível em: <www.cataventocultural.org.br>. Acesso em: 20 mar. 2011.

Primeiramente, salas que trabalham com a sensação tátil são:

Meteoritos: Encontra-se na seção Universo e a interatividade desta ala é a possibilidade de o visitante poder tocar no meteorito exposto;



Meteoritos

Toque este meteorito verdadeiro que caiu há 6 mil anos na Terra!

(astronomia)

FIGURA 1 – Meteorito

Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Estrelas: Encontra-se na seção Universo e a ação interativa é que o visitante pode tocar a réplica do sol e ver como são suas reais formas;



Estrelas

Conheça o Sol mais de perto! Venha ver detalhes de sua superfície e seu interior.

(astronomia)

FIGURA 2 – Estrelas

Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Fotossíntese e anéis de crescimento: Encontra-se na seção Vida e a interatividade está no ato de o visitante poder tocar na árvore feita na parede e contar seus anéis para descobrir qual a idade desta;



Fotossíntese e Anéis de Crescimento

Entenda melhor a fotossíntese e como uma planta cresce e se mantém viva. Conte os anéis de crescimento e saiba a idade de uma árvore.

FIGURA 3 – Fotossíntese e Anéis de Crescimento
Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Mecânica: Encontra-se na seção do Engenho e a interatividade desta ala está em o visitante poder manipular máquinas simples vendo como funcionam as questões de atrito e inércia;



Mecânica

Vivencie noções sobre atrito e inércia manipulando máquinas simples.

FIGURA 4 – Mecânica
Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Eletromagnetismo: Encontra-se na seção Engenho, a interatividade está em o visitante poder colocar a mão no gerador de Van Der Graaf e deixar os cabelos “em pé”;



Eletromagnetismo

Veja como os raios acontecem... É de deixar os cabelos em pé! Veja também como é produzida a energia elétrica e as forças invisíveis da natureza.

FIGURA 5 – Eletromagnetismo

Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

As alas que trabalham com a interatividade tecnológica, *softwares*, telas, projeções, jogos, salas 3D, são:

Astronomia: Encontra-se na seção Universo e promove a interatividade por meio de *softwares* criados e projetados em várias telas em que o visitante pode observar e tocar nas telas descobrindo sobre questões de astronomia;



História da Astronomia

Descubra como Eratóstenes mediu o raio da Terra há mais de 2000 anos utilizando somente a sombra de uma estaca!

(astronomia)

FIGURA 6 – História da Astronomia

Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Sistema Solar: Encontra-se na seção Universo e promove a interatividade através de telas de computador mostrando como o sistema solar acontece;



Sistema Solar

Escolha seu destino e faça uma viagem espacial simulada por computador.

(astronomia)

FIGURA 7 – Sistema Solar

Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Paisagens Terrestres: Encontra-se na seção Universo e a interatividade acontece por meio de *softwares*, telas em que o visitante pode tocar e ver como são as paisagens que existem na terra;



Paisagens Terrestres

Veja a quantidade de paisagens terrestres existem e suas particularidades.

(terra)

FIGURA 8 – Paisagens Terrestres

Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Aves do Brasil: Encontra-se na seção Vida e a interatividade atribuída a essa ala é de som, imagem e toque, em que o visitante toca na tela e escuta o som do pássaro escolhido e vê sua imagem;



Aves do Brasil

Ouças os mais belos cantos das aves brasileiras.

FIGURA 9 – Aves do Brasil

Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Nanotecnologia: Encontra-se na seção Sociedade e a interatividade nesta ala está relacionada a jogos que foram produzidos para que o visitante aprenda noções sobre nanotecnologia;



Nanotecnologia

De maneira lúdica, divertida e educativa, por meio de jogos interativos, são passadas noções de nanociência e nanotecnologia.

FIGURA 10 – Nanotecnologia

Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Jogos do Poder: Encontra-se na seção Sociedade e a interatividade está relacionada a uma parede de escalada dentro do museu, o visitante escala para chegar até telas que falam a respeito de temas polêmicos, história arte;



Jogos do Poder

As Histórias da história, questões de hoje e sempre com opiniões polêmicas da atualidade, Monte dos Sábios com personalidades da história e Arte que revela a história, pintando os quadros de Cândido Portinari.

FIGURA 11 – Jogos do Poder

Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Passeio Digital: Encontra-se na seção Sociedade e sua interatividade está relacionada à sala que apresenta um filme 3D de um passeio ao Rio de Janeiro;



Passeio Digital

Faça uma viagem de asa delta pelo Rio de Janeiro em um passeio 3D.

FIGURA 12 – Passeio Digital

Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Educação para resultado: Encontra-se na seção Sociedade e a interatividade está em jogos e vídeos sobre a sociedade, que são disponibilizados em computadores para os visitantes aproveitarem;



Educação para Resultado

Aprenda de uma forma descontraída com vídeos e jogos interativos.

FIGURA 13 – Educação para resultado
Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

E, por fim, as alas que trabalham com sensações visuais e auditivas, e experiências de vivencia;

Caverna: Encontra-se na seção Universo e a interatividade está em vivenciar a entrada em uma caverna que parece real;



Caverna

Sinta-se no interior de uma caverna e conheça melhor suas estruturas.

(terra)

FIGURA 14 – Caverna
Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Sala das Ilusões: Encontra-se na seção do Engenho e a interatividade trabalhada nesta ala é a visual, trabalhando interpretações de imagens que se movimentam, que instigam sensações diferentes;



Sala das ilusões

Veja imagens com dupla interpretação, objetos que rolam para cima e fotografias que se mexem.

FIGURA 15 – Sala das Ilusões
Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Som: Encontra-se na seção Engenho e a interatividade está em testar a sensação do vácuo comprovando através do tubo projetado para isso;



Som

O som não se propaga no vácuo e aqui você pode comprovar isso!

FIGURA 16 – Som
Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Luz e óptica: Encontra-se na seção do Engenho e a interatividade trabalhada nesta ala está ligada ao visual, à experimentação de espelhos para melhor entendimento da Óptica;



Luz e Óptica

Entenda como se forma um arco-íris,
a imagem em espelhos e nos olhos.

FIGURA 17 – Luz e Óptica

Fonte: Catavento (www.cataventocultural.org.br)

Todos esses exemplos encontram-se dentro dos parâmetros estudados neste trabalho. Os modos como a interatividade é trabalhada está diretamente ligada com as questões abordadas por Johansen (2011) e Neto (2011). As alternativas tecnológicas também geram a experimentação do local entendendo-se assim o que Moraes (2010) e Nascimento (2005) afirmam sobre a economia de experiência.

Além da cultura, a ação educativa promovida dentro desta instituição, pode-se envolver a questão da economia de experiência, em que o visitante desfruta de algo novo, diferente do comum e isto agrega sensações diversas que fazem a visita ter um valor diferenciado para o visitante.

O Museu Catavento Cultural Educacional possui apoio do governo, que precisa investir valores altos para poder manter essa estrutura. Fazendo ponte com a Política Nacional de Museus, o museu se adequa às propostas oferecidas a fim de estar preparado para receber não só estudantes, mas também turistas que vem com intuito de aprender e sentir novas sensações.

Nascimento (2005, p.4) cita que:

As novas tecnologias de comunicação revolucionam nosso cotidiano e impõem aos museus a aplicação de um discurso de imagens, sons, luz e cores. A necessidade de novas formas museográficas, mais dialogadas, representa um desafio de criação e de ousadia na construção de novos espaços de aprendizagem [...]

Essa ideia pode ser observada não só no Museu Catavento Educacional, mas também nos outros já citados como exemplos brasileiros (Museu de Língua Portuguesa e o Museu do Futebol) revelando que estas instituições possuem formas de trabalhar sua função educativa transformando-a em um potencial turístico.

3.3 MUSEUS INTERATIVOS COMO POTENCIAL TURÍSTICO

Os museus, à primeira vista, são instituições planejadas para a educação, com intuito de investigação, de documentação, de conservação, de exposição, interpretação, difusão, voltada para um processo educativo da comunidade, Moraes (2010, p.183) faz a seguinte análise em relação à educação e o entretenimento como produto:

A educação, por tratar de aspectos filosóficos e políticos, não pode ser considerada um produto; contudo, as ações educativas que os museus realizam são entendidas como produtos, “por serem formas de realização baseadas em princípios educacionais”. Essas ações podem ter caráter lúdico sem perder a sua função educativa.

O museu tem um potencial a mais a partir do momento em que trabalha com a interatividade, transformando a instituição em algo capaz de atrair pessoas devido à atividade nele realizada, tornando-se um atrativo turístico sem perder sua essência.

Estas instituições estão em constantes modificações com intenção de adequar-se as necessidades da sociedade e vir a ser um local interessante. Com essa preocupação de estar de acordo com as alterações que a geração sofre a cada passo, o museu busca alternativas, como interatividade, para tornarem-se chamativos ao olhar do visitante, que procura novas experiências. Nascimento (2005, p. 2) explica que:

Para combater a crise econômica do final dos anos sessenta, o museu tomou o caminho da expansão, da modernização e da criação. Grandes projetos de renovação e de construção de museus foram movimentos de envergadura internacional dos anos oitenta. Entretanto os grandes projetos

de revitalização esbarram nos limites impostos por fatores econômicos, e os museus, como outros equipamentos culturais, entraram na era da economia, da gestão, do marketing e da comunicação.

Tal mudança, a partir dos anos oitenta, fez com que os museus se preocupassem com suas gestões, com o modo de apresentação e divulgação para os visitantes. A comunicação trabalhada dentro da instituição passou a ser pensada de maneira que acompanhasse a mentalidade desta época.

A economia citada não está somente direcionada à questão de fundos para manter o museu, mas também a economia de experiência, em que as pessoas pagam para viver algo que seja diferente do que ela está acostumada a ver.

Netto (2010, p. 47) cita que:

A humanidade chegou a um estágio em que poucas coisas simples lhe interessam. O que a grande maioria das pessoas busca é algo marcante, diferente, que fuja do senso comum e da “vidinha simples” que se desenha na correria do dia a dia.

Isso significa que as pessoas querem ser surpreendidas, e para isso estão cada vez mais buscando alternativas que saiam de suas rotinas, que gerem sensações, experiências que não sejam vazias. O mesmo autor complementa esta ideia dizendo que:

“É nesse contexto que está inserido o turismo, como um dos maiores prazeres atuais, só que com algo diferente, que autoriza a ser denominado turismo de experiência. A era do vazio pode, portanto, forçar o surgimento da era da experiência, a qual traria maior enriquecimento humanístico para todos.” (*ibid*, 2010, p.49)

Analisando o museu interativo, no sentido do turismo, pode-se entender que este possui potencial para ser um atrativo levando em consideração a questão do diferencial, do modo como ele é trabalhado.

Como no exemplo do Museu Catavento Cultural Educacional e em outros museus brasileiros citados como o da Língua Portuguesa e o do Futebol, observou-se por meio das imagens apresentadas do Catavento, que estas instituições possuem potencial turístico, pois são capazes de surpreender, gerar sensações, suprimindo a necessidade humanística do século XXI, que envolve o novo, a tecnologia, a comunicação como atrativos principais, envolvendo o lúdico e a função educativa.

Percebe-se também que existe uma preocupação do governo em transformar os museus em atrativos turísticos, visto que já foi criada uma Política Nacional de Museus direcionada ao turismo, com diretrizes, estratégias, ações e metas a fim de incentivar as instituições para uma melhoria.

Devido ao fato do Brasil ser sede da Copa de 2014 e das Olimpíadas de 2016, existe uma maior preocupação nos investimentos e melhorias das instituições, pois estas são vistas como atrativos que serão procurados durante esse período e precisam estar em boas condições para atender o público que procura entretenimento cultural.

Em relação à ligação do museu interativo com o Turismo, Funari (2009) diz que: “[...] essas experiências inovadoras, a diversidade cultural, em suas expressões materiais e imateriais, é valorizada e as comunidades podem enriquecer-se com o turismo. Os museus têm uma participação importante e um potencial ainda maior.”

Isso mostra que os museus interativos são um potencial e podem ser considerados atrativos turísticos devido às atividades nele realizadas e as experiências significativas que este pode proporcionar ao visitante.

CONCLUSÃO

A cultura é de fato algo que deve ser priorizada em uma sociedade, independente a que se relacione essa cultura, ela é fundamental para a formação do ser humano. E os museus contribuem para que esta seja repassada e acrescentada ano após ano.

Com o passar do tempo, os museus foram adaptando-se, passaram de gabinetes de curiosidade a instituições públicas multidisciplinares, trazendo aos visitantes exposições diversas, realizando melhorias em suas gestões, preocupando-se com divulgação e modo de trabalhar sua função educativa.

Os museus evoluíram juntamente com as transformações do mundo, e foram acrescentando materiais em seus acervos, representando esses processos de mudanças econômicas, sociais, políticas e culturais. Seu objetivo principal é ensinar e relembrar, seja criança, jovem, adulto ou idoso. Essas instituições são planejadas para receber visitantes e passar a eles ensinamentos sobre a sociedade.

O museu é um local em que se pode aprender de forma diferente, logo, novas técnicas de apresentá-lo são criadas. Por isso o Museu Interativo, que é o foco desta pesquisa, é pensado para a sociedade atual, principalmente crianças e jovens, pois estamos em uma sociedade que vive a interatividade em seu dia a dia.

Refletindo sobre a questão da interatividade tecnológica em suas funções educativas, observou-se que esta diferencia o museu que, ao invés de somente resguardar cultura, acrescenta sensações diferentes e significativas.

Essas sensações significativas remetem não somente à questão da aprendizagem, da relação da vivência para significar aquilo que foi aprendido, mas também à questão da economia de experiência.

A economia de experiência resulta da vontade do indivíduo por viver algo que seja diferente daquilo que ele vive diariamente, levando este a procurar alternativas e pagar para conhecer sensações novas.

Principalmente na atualidade, com novas tecnologias, a interatividade está presente a todo tempo, e é por causa dessa vivência que se tem no dia a dia com essa ação, que turistas vão atrás de algo mais, algo que desperte curiosidade, algo que ele possa se envolver diretamente, ter contato, que gere a sensação de surpresa e ao mesmo tempo ensine e divirta, e que talvez dê *status*.

A Interatividade seja ela tecnológica ou não, envolve as pessoas, pois esta pode não só olhar, ela pode vivenciar, sentir, tocar, provar, construir. E o museu interativo oferece isso, aproveita-se mais o que se tem a oferecer, e, conseqüentemente, o que é sentido de uma forma diferente fixa-se melhor na memória, remetendo novamente à economia de experiência, em que a pessoa vai até o local para ter experiências memoráveis.

Relacionando o museu interativo com a questão da sustentabilidade, sabe-se que essa pode ser dividida em dimensões, segundo Beni, e que, neste caso, a sustentabilidade cultural é a que o engloba. A partir dessa ideia, o museu interativo se adequa respeitando a essência do museu que é ensinar, porém este precisou adaptar-se as condições do mundo atual para poder continuar sendo um atrativo que despertasse interesse, diversificando algumas de suas características estruturais, mas não deixando de ser sustentável, pois sustenta a educação, a cultura, que são os seus bens principais.

O museu interativo possui questões a serem resolvidas, como por exemplo, o custo que essa atividade pode gerar, como manter museus interativos em regiões com menor poder econômico para investimentos, entre outros. Mas também, a partir do momento em que passa a existir uma política pública voltada ao setor, cabe também à sociedade cobrar estes investimentos para a modernização dos espaços museológicos no sentido de que os mesmos possam se adequar ao desenvolvimento tecnológico presente nos demais setores da sociedade. Como foi comentado anteriormente, a sociedade pratica a interatividade no seu cotidiano, o debate sobre patrimônio e a atividade turística pode ter um forte aliado no museu interativo para a sustentabilidade cultural.

Para tanto, no Brasil, foi criada a Política Nacional de Museus com intuito de incentivar essas instituições a sempre estarem buscando recurso tanto para reestruturação arquitetônica quanto para materiais que auxiliem nessa função educativa, tornando-o um atrativo capacitado para receber seus visitantes.

Dada a importância desses estabelecimentos, faz-se necessária a utilização da Política Nacional de Museus (PNM), pois este contém informações necessárias para uma gestão adequada das unidades museológicas. Na PNM constam diretrizes, normas, estratégias e programas dessa gestão pública que são importantes para estes locais. Também, nesta Política, há a descrição dos órgãos competentes da área museológica, como o Ibram, Conselho Consultivo do

Patrimônio Museológico, Estatuto de Museus e Sistema Brasileiro de Museus. Nestes, é possível fazer o cadastro de museus existentes em todo o país, assim seus gestores estarão divulgando suas instituições e estarão sempre atualizados.

A Política Nacional ainda destaca a importância de se preocupar sempre com inovações nas unidades museológicas (como a instalação de mídias para que haja interação entre as exposições e o visitante, capacitação, reformas e manutenção, entre outros), com o intuito de atrair um maior número de visitantes. Nesse ponto, o Ministério da Cultura dispõe de duas modalidades para investimentos, o Fundo Nacional de Cultura e o Incentivo Fiscal. Portanto:

“nesse sentido, o Ibram incentiva as unidades museológicas a desenvolverem projetos que enfatizam não apenas o aspecto cultural, mas também o social e o educacional, além das ações administrativas, que vêm contribuindo para o bom desempenho dos projetos realizados” (PNM, p. 134).

Os museus estão em um período de investimentos e melhorias objetivando tornarem-se instituições adequadas para os visitantes e para o Turismo. Com a Política Nacional de Museus essas melhorias estão acontecendo cada vez mais no Brasil devido ao incentivo dado por esta, evidenciando a importância da Gestão Pública para essas instituições. Ao mesmo tempo, a implementação da gestão pública, aliada à perspectiva das unidades museológicas como atrativo turístico, pode contribuir para a valorização da atividade turística por meio da qualificação de museus, da qualificação dos gestores e profissionais ligados à área, bem como do guia de atendimento aos turistas e a divulgação dos museus brasileiros, com sua consequente valorização não apenas pelos turistas, mas pela comunidade em geral.

Tomando por base o estudo realizado, conclui-se que os museus interativos possuem potencial turístico, assim evidenciando que este tem capacidade de educar e também gerar sensações tornando-se um atrativo de potencialidade para os indivíduos que buscam o Turismo Cultural.

REFERÊNCIAS

ALBANO, Celina; MURTA, Stela Maris. **Interpretar o Patrimônio**: um exercício do olhar. Belo Horizonte: Ed. UFMG; Território Brasilis, 2002.

BARRETTO, Margarita. **Manual de iniciação ao Turismo**. 13ª ed.rev. e atual. - Campinas: SP - Papyrus,2003.

BARTHOLO, Roberto; DELAMORO, Maurício; BADIN, Luciana. **Turismo e sustentabilidade no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Editora Garamond, 2005.

BENI, Mário Carlos. **Política e Planejamento de Turismo no Brasil**. São Paulo: Aleph, 2006.

BORGES, Regina Maria Rabello; MANCUSO, Ronaldo. **Museu Interativo**: Fonte de inspiração para escola. 2ª Edição. EDIPUCRS, 2008.

Catavento Cultural Educacional. Disponível em: <<http://www.cataventocultural.org.br/home.asp>> Acesso em: 20 mar. 2011.

COSTA, Flávia Roberta. **Turismo cultural e comunicação interpretativa**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da ECA/USP. São Paulo: ECA/USP, 2001.

FREITAS, Eduardo de. **Globalização**. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/geografia/globalizacao.htm>>. Acesso em: 20 out. 2011.

FUNARI, Paulo Pedro. **Museus e Turismo: diversidade e participação social**. Disponível em: <<http://www.revistamuseu.com.br/18demaio/artigos.asp?id=19803>>. Acesso em: 17 out. 2011.

Funções Museológicas. Disponível em: <<http://www.museu.cm-ourem.pt/index.php/museu-municipal/funcoes-museologicas.html>>. Acesso em: 19 out. 2011.

GASPAR, Alberto. **Museus e Centros de Ciências- Conceituação e Proposta de um referencial teórico**. São Paulo, 1993. Tese (Doutorado na área de Didática) Disponível em: <www.casadaciencia.ufrj.br/Publicacoes/Dissertacoes/gaspar-tese.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2011.

GUARNIERI, Waldisa Russio Camargo. Conceito de cultura e sua inter-relação com o patrimônio cultural e a preservação, in: **Revista do Instituto Brasileiro de Patrimônio Cultural**, n.3, 1990, p.8

IVIC, Ivan. **Lev Semionovich Vygotsky**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco: Massangana, 2010. 138 p. (Coleção educadores MEC) ISBN 9788570195425.

JULIÃO, Leticia. **Apontamentos sobre a história do museu**. Disponível em <www.cultura.mg.gov.br/.../Museus/File/.../cadernodiretrizes_segundaparte.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2011.

MORAES, Claudia Corrêa de Almeida. **Turismo de Experiência e a Interpretação em Museus**. IN: NETTO, Alexandre Panosso; GAETA, Cecília (org.) Turismo de experiência. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

MOREIRA, Daniel Augusto. **O método fenomenológico na Pesquisa**. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.

NASCIMENTO, S. S. (2005). **O desafio de construção de uma nova prática educativa para os museus**. In Figueiredo, B. G. & Vidal, D. G. (org.). *Museus: dos Gabinetes de Curiosidades à Museologia Moderna* (pp. 221-239). Belo Horizonte: Argumentum; Brasília, DF: CNPq.

NETTO, Alexandre Panosso; GAETA, Cecília (org.) **Turismo de experiência**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

Política Nacional de Museus. Disponível em < http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2011/04/relato_gestao.pdf >. Acesso em: 08 mai. 2011.

RUBIALES, Ricardo. **El Museo Contemporaneo, catalizador de futuro**. Disponível em <<http://www.educacionenmuseos.com>>. Acesso em: 10 abr. 2011.

TRIGO, Luiz Gonzaga Godoi. **A viagem como experiência significativa**. IN: NETTO, Alexandre Panosso; GAETA, Cecília (org.) Turismo de experiência. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

APÊNDICE A - ENTREVISTA

Lauren: Qual a sua função no Museu Campus Gerais?

E: Sou Diretora Museológica, ou seja, minha responsabilidade é toda a vinculação com a parte dos acervos da seção de pesquisa, então a organização de exposições, pensar a divulgação dessas exposições, o contato com as escolas, as ações educativas, tudo é de minha competência.

Lauren: Como podemos definir um Museu e qual a função do mesmo no processo educativo, na relação com as escolas?

E: Os museus surgem, se for buscar pela questão da história dos museus, eles surgem já na Grécia Antiga, então, conforme o período cronológico que a gente vai estudar ele tem variação conceitual, mas até basicamente a década de 50, 60, agora do século XX, ou seja, 1960, 1950, os museus eram vistos como guardiões da memória de uma determinada comunidade/sociedade. Como guardião, ele tinha a função de proteger, de guardar, não necessariamente tornar aquilo que ele estava protegendo e guardando acessível e de fácil compreensão da sociedade. Já a partir da década de 70, então, 1970 pra cá, começou-se gradativamente uma discussão conceitual sobre os museus, vendo que esses museus, só como guardiões, eles estavam muito afastados da sociedade, eles eram vistos como local de coisa velha, coisa antiga, de poeira, de objetos poeirentos, então essa era a ideia que muitos museus passavam. Pensando numa forma de tornar esses museus cada vez mais atraentes, cada vez mais atrativos, a museologia passou por uma modificação conceitual. Dentro dessa modificação o critério principal é ver o museu como uma instituição que guarda, que preserva, mas que representa, que identifica a sociedade. Então aí está a grande diferença, você não só guarda e preserva, mas você guarda, preserva, retorna para a sociedade aquilo, e aquilo o que? Aqueles elementos, aquelas características com as quais a sociedade se reconhece. Então ela se torna uma instituição, melhor dizendo, ela está se tornando, porque não é um processo concluído, ele ainda está em modificação, está sendo construído uma nova conceituação para os museus, mas partindo sempre dessa questão social, dessa vinculação com a sociedade, e com os elementos hereditários que compõe essa sociedade. Então uma resposta bem simples não tem, mesmo porque está exatamente em um processo de modificação conceitual.

Lauren: Como podemos caracterizar o Museu Campos Gerais e qual a relação do mesmo com as escolas da cidade/região e a sua importância na formação dos alunos?

E: É uma pergunta bem grande, então vamos responder por partes. Primeira parte: Como podemos caracterizar o Museu Campos Gerais. Dentro dessa lógica da museologia, o museu Campos Gerais é classificado como um museu tradicional, mas com, não é interatividade, com uma possibilidade de diálogo maior com a comunidade. Significa o que? O mais tradicional, chamado Museu Tradicional Ortodoxo, ou seja, aquele em que a pessoa entra e ela tem que visitar obrigatoriamente o museu a partir do roteiro estabelecido pelo próprio museu, ou seja, o visitante não tem autonomia de ver uma parte e não ver outra, porque ele é um Museu Tradicional Ortodoxo, então você tem um circuito fechado, você entra por uma porta, por uma sala, passa por uma série de outras salas, e depois sai. É daquele jeito, não dá para começar ao avesso, porque ele é Ortodoxo. O Museu Campos Gerais não se enquadra nessa categoria, ele é um museu tradicional porque ele é essencialmente de observação, são poucas as partes, as peças, ou então as exposições que o visitante pode interagir, e essa interação, vamos entender assim: “tocar”, “mexer”, são poucas as exposições, então ele é um museu tradicional, só que o visitante tem autonomia pra visitar do jeito que ele quiser, na ordem em que ele quiser, na velocidade que ele quiser, inclusive com ou sem monitoria. Então essa é a característica do Museu Campos Gerais.

Continuação da sua pergunta. Qual a relação do museu com as escolas da cidade e região? Diversos professores, não só de história, mas de ciências, biologia, geografia, alguns de artes, conseguem ver o museu como um espaço auxiliar no processo educativo. Trazem os seus alunos aqui pra desenvolver em determinados conteúdos, mas tendo por base algo para ser visto, algo para ser observado, talvez algo para ser descrito, essa é a relação. Por outro lado, nós ainda temos aqui, não só Ponta Grossa, mas região, muitos professores que continuam vendo o Museu Campos Gerais como local para ter uma folga da sala de aula, ou seja, o museu é um momento de escape, sair da sala de aula é simplesmente despejar os alunos num outro local e passar a responsabilidade do processo educativo para outro. Eles trazem os alunos pro museu sem preparo, sem saber o que essa meninada vai ver, o que é o museu, como se comportar no museu, e nem tão pouco volta pra sala de

aula e não tem nada, ou seja, aquela visita é vazia, porque ela não teve um antes e não tem um depois. Nós temos essas duas realidades. É óbvio que para tentar tocar o máximo possível esses alunos, aí já toma certa forma a terceira parte dessa pergunta sua importância na formação dos alunos. Desde que eu assumi esse cargo aqui no Museu Campos Gerais eu tentei fazer com que esses alunos, porque as visitas sempre são agendadas, esses alunos tivessem monitorias e que elas fossem o mais acessíveis possíveis. Apresentar o museu, apresentar o que está exposto aqui, por que eles estão visitando, o que é, quais são os seus objetos, e óbvio que para isso, a gente atende desde crianças da educação infantil até meninada do ensino médio, a linguagem tem que ser apropriada para cada uma dessas faixas etárias. Para os monitores eu sempre incentivo, se vai falar com criança, você vai trabalhar com desenho animado, você vai fazer os *links*, vai puxar os ganchos para que aquela criança consiga fazer algum tipo de ligação entre o que ela vê na sua casa, na sua realidade, com o que ela está vendo lá no museu, associar com a presença do avô, da avó, com alguém que tenha usado aquele objeto, ou que era da época daquela pessoa, ou uma coisa nesse sentido. Sendo assim o museu ele tem papel importante na formação dos alunos, mas sempre quando tem uma parceria com o professor. Quando o professor prepara o aluno para vir visitar, e preparar não quer dizer: “fique quieto!”, “não mexa em nada!”, não é isso, porque isso é só um processo, digamos assim, uma doutrinação pra como ele se comportar, mas preparar o aluno quer dizer, eles estão estudando sobre tropeirismo, então agora a gente vai ao museu, nós vamos ver alguns objetos que eram usados por tropeiros, eu quero que vocês observem, que vocês perguntem o que vocês tiverem dúvida, incentivar a criança principalmente a falar, e depois de tudo que trabalhar aqui sempre tem aqueles que perguntam, questionam, que querem saber mais, não necessariamente a maioria da turma, mas tem um ou outro que faz parte da sua curiosidade enquanto ser humano, no retornar pra sala de aula fazer o *feedback*. Isso efetivamente é educação patrimonial, é usar o museu como espaço não escolar, ou seja, é um espaço educacional, que você educa, você ensina, mas não necessariamente nos moldes de uma sala de aula. A criança aqui, se for o caso, ela vai sentar no *carpet*, ela vai se ajoelhar para olhar melhor um objeto que está dentro de uma vitrine baixa. Até as relações de contato ela vai por a mão no vidro, vai chegar mais perto, vai ficar na ponta do pé para poder enxergar, ou seja, uma série de posições físicas que acabam fazendo uma aula diferente, mas é uma aula.

Lauren: Qual a sua opinião sobre essa inovação que está ocorrendo nos Museus, o surgimento da interatividade, das novas formas de trabalhar com o espaço do museu?

E: sou muito favorável a isso, porque se desde os anos 70 está se falando em tornar o museu um espaço cada vez mais de participação da sociedade, de representação e de identificação dessa sociedade, e se a gente começa a pensar, não década de 70, mas cada vez mais final dos anos 80, 90, 2000, até o período que estamos agora, a nossa sociedade é essencialmente interativa. Se você vai em um supermercado, vai pagar com cartão, você tem que digitar. Se você vai num banco, no caixa eletrônico, você vai ter que digitar, tocar, já não é mais a relação pessoa-pessoa. Você muitas vezes está se relacionando pessoa-objeto, pessoa-máquina, e nessa relação está a essência, digamos assim, da interatividade. Mas como é que você vai se relacionar com um objeto, com uma máquina, se esses não te dizem nada? Tem que se pensar sempre alternativas, e obviamente essas alternativas tem que estar adequadas a realidade, principalmente financeira, econômica da instituição. Tenho N ideias, só que elas batem na questão econômica, na questão de orçamento. A gente tem que adequar essa realidade econômica a nossa realidade de modificação, de trazer a sociedade para dentro do museu pra ela ver, pra adquirir um conhecimento diferente, perceber alteridade, a existência de outras propostas culturais, a existência de outros valores, seja no nosso tempo presente, seja de sociedades de tempos passados. Essas relações de espaço, de tempo, de cultura, de valores são extremamente importantes, inclusive para a gente enquanto for uma ação do processo do cidadão, pensando o professor que trabalha com todas essas questões, você também está de uma certa forma trabalhando com a quebra, digamos assim, de alguns preconceitos, que a partir do momento que você consegue perceber a existência de outras culturas, de outros valores, e que estes são tão importantes quanto os seus, você já começa a questionar: “por que tem certas pessoas, certas comunidades, certos grupos, que se dizem donos da verdade?”; não é bem por ai. E como fazemos isso? É um processo longo, mas é um processo educacional.

Lauren: Até que ponto a interatividade descaracteriza o conceito de museu que apenas expõe artefatos antigos. Qual sua opinião sobre essa questão?

E: na museologia a gente encontra a categorização dos museus. O mais parado, é o Museu Tradicional Ortodoxo, que é aquele que você chega, olha, observa, e vai embora, você pode ter monitoria ou não. Ai tem os museus tradicionais, como é o nosso caso, que te permitem, enquanto visitante, um desenvolvimento de uma visita diferente de acordo com o teu interesse. Exemplo: eu tenho mais interesse em ver os objetos de moda do que ver os instrumentos musicais, então eu vou demorar mais tempo observando os objetos, a bolsa, o leque, o que quer que seja, do que observar o violino, não me é interessante. Essa é uma das características. Existem também os chamados ecomuseus, que são os museus comunitários, ele não precisa de um prédio porque ele é da comunidade. Ele pode até ter um espaço físico como uma construção, como essa que nós estamos aqui no Museu Campos Gerais, mas se eu tirar o acervo do Museu Campos Gerais e levar a outro lugar, ele continuará sendo Museu Campos Gerais. Um ecomuseu não, ele tem que estar vinculado a comunidade. Por exemplo, o mais famoso do Brasil é chamado o Museu da Maré, numa série de favelas da cidade do Rio de Janeiro. Ali tem a representação das construções, do modo de vida, dos costumes, das festas, do palavreado, ou seja, uma série de elementos que compõem a comunidade. Se eu tirar o acervo dali e levar para São Paulo, ele não vai ser o Museu da Maré, porque ele não está na sua comunidade. E assim também existem os outros tipos de museus. Por exemplo, esse Museu da Maré pode ter exposições ou, o ecomuseu pode ter exposições interativas, o Museu Campos Gerais também pode ter exposições interativas, o museu virtual, ou seja, aquele museu que só existe no computador, ele também pode ter exposições interativas, você pode clicar num determinado *link*, numa determinada peça, que ela vai, por exemplo, girar, ou vai tocar uma música. Independe do tipo de museu, a interatividade vai estar relacionada a uma ação. Essa ação pode estar posta em uma exposição de longa duração, ou seja, aquela exposição que vai ficar ali no museu um ano, dois anos, três anos, ou a vida toda do museu, como ela pode ser uma exposição temporária. Você vai ter algum elemento de interatividade naquela exposição que vai durar três meses. Por que interatividade é interessante? Porque nós estamos vivendo em uma sociedade essencialmente interativa. O museu vai ser apenas mais umas das instituições, que passa também a

ter a interatividade. Você está na universidade, se você vai numa determinada aula do teu curso, você pode ter que fazer uma pesquisa na internet, por exemplo, aí você vai mandar um e-mail para a Mila na pinacoteca de São Paulo, o que é isso? Isso é interatividade. Você, aqui em Ponta Grossa, está se relacionando, talvez cotidianamente, com uma profissional, também de museu, lá em São Paulo. A nossa vida é essencialmente interativa e o museu apenas aproveitou esse momento e está, conforme sua condição financeira, também se tornando interativo. Bem entendido se isso for a sua política, ou seja, do interesse do museu em questão.

Lauren: Museus podem ser considerados “sala de aula fora da escola”, se houver possibilidade de interatividade você acha que esta pode auxiliar como um modo de aprendizagem e aproveitamento dentro de museus? Como?

E: um termo mais específico para isso não é sala de aula fora da escola, o museu é um espaço escolar, ou melhor dizendo, ele é um espaço educacional, porém, não escolar, pensando escolar: carteira. Ele educa, esse é o princípio básico, o museu educa. Ele pode educar a partir de conhecimentos que estão no teu currículo, então no currículo de qualquer criança que vem aqui visitar, independente se está na pré escola ou na faculdade, ele vai educar. Mas ele não vai necessariamente educar da mesma forma que um professor em sala de aula educa, porque a relação é diferente. Aqui não tem carteira, no máximo tem as cadeiras do auditório, mas já são diferentes, são vermelhas e estofadas, a reação é diferente, parece muito mais uma poltrona de cinema do que uma cadeira de escola. Os alunos não vão ficar sentados, eles vão ficar andando, querendo ou não os alunos vão ficar conversando, e as vezes em um tom mais alto que as vezes na sala de aula, pode ser que sim, pode ser que não. Um aluno pode demorar mais tempo em um objeto em outro não. Todas essas relações é que são diferentes, mas são educacionais, sem sombra de dúvidas.

Exemplificando, no ano passado nós recebemos uma exposição vinda de Maringá, que era do projeto “Veja com as mãos”. Eram maquetes do patrimônio arquitetônico de Maringá. Ela foi uma exposição pensada e executada para deficientes visuais, mas ela foi levada também para aqueles não deficientes, que foi o caso aqui de Ponta Grossa. Nós trouxemos para o museu porque nós nunca tivemos uma

exposição pensada no público deficiente visual. Nós trouxemos essa exposição em especial para eles, mas muitos outros vieram visitar. E como que foi essa relação, essa receptividade do visitante? Era algo muito diferente, porque foi extremamente comum o visitante, tipo mãe e filho, entrarem, e a criança foi colocar a mão e a mãe falou “não pode tocar”, aí nós aqui do museu dizíamos “ não, pode sim, pode por a mão, põe devagar para não estragar, mas pode por”. Até nesse sentido o museu, como passou muitos e muitos séculos, com a cultura do só olhar, só observar e não interagir, criou-se aquela significação de que no museu não é para ser mexido, então no museu você cruza os braços e só olha, é dar de comer aos olhos, mas não toca, não se relaciona com ele. Até nesse sentido é uma quebra de padrão cultural, porque agora o museu está dizendo: “agora você pode tocar”. Por exemplo, em Curitiba tem o Museu do Perfume, nesse museu você pode cheirar. Fui no começo desse ano no museu que tem dentro do Parque das Cataratas, no Parque Iguaçu, lá você colocava a mão em um buraquinho e o passarinho cantava, você colocava a mão em outro buraquinho o macaco fazia o som dele, ou seja, você interagia, o meu menino de nove anos adorou! Ele abria as gavetas e saía barulho de dentro delas, aquele barulho era do animal representante, para ele foi o máximo. Aquilo dali é interatividade. É extremamente importante você ver que a aprendizagem é divertida, ou seja, ela é um processo lúdico, não é só um processo abstrato que é a observação. Você tem que tocar, você tem que mexer, você tem que apertar. E isso é interatividade, por isso que é tão legal!

Lauren: A seu ver o museu interativo pode atrair mais visitantes que um museu convencional? Por quê?

E: pergunta difícil essa. Depende muito da intenção, da exposição, do objetivo do museu em si, e também do interesse do público, no caso, do visitante. É uma conjunção de fatores. Se eu falar: “ vamos encher de máquina ali, de sei lá o que, aperta, vai chamar mais atenção?” pode ser que sim, mas eu não vou dizer que isso vá agradar a todo público. A gente fala público, no singular, mas na verdade as pessoas que vem no museu vem com objetivos, com valores, com intenções diferentes, então aqui no Museu Campos Gerais nós não temos público, nós temos públicos, ou seja, uma variedade de público muito grande. Aí dependendo da pessoa que tenha um pouco de dificuldade de interagir, as pessoas com um pouco mais de

idade, não sei se elas vão gostar, tem que ponderar nesse sentido. É provável que para o público jovem a interatividade seja muito mais interessante, por que, porque é aquele público que já nasceu interagindo, ou seja, brincando com os brinquedos que ele tem que vai ter que apertar para emitir som, que vai fazer barulho, que vai acender luz, ele interage com o brinquedo. Vai para a sala de aula cada vez mais jovem, vai interagir com os amiguinhos, vai para uma aula de informática na escola, vai interagir, ou seja, a vida dele é esse processo de interação. Agora, para um público com um pouco mais de idade eu questiono, eu não tenho pesquisa, experiência nessa parte para poder te dizer. A interatividade vai agradar a todos? Eu tenho minhas dúvidas, eu teria que pesquisar mais sobre isso.

Lauren: Existe alguma atividade feita no Museu Campos Gerais que você considera interativa?

E: a primeira que eu posso dizer essencialmente interativa foi essa exposição de 2010, o projeto “Veja com as mãos”, com o patrimônio arquitetônico de Maringá, essa na íntegra foi. Agora nos meses de maio e de junho nós vamos desenvolver um outro projeto com o acervo, a partir principalmente de um acervo que está vindo do Consulado Geral do Japão e do Project Yumi, com origami e mangá, e nós vamos desenvolver oficinas aqui no museu aos sábados, o público não vai ser grande, a gente não vai conseguir atender mais que 15, no máximo 20 pessoas por tarde, mas para que nós tenhamos oficinas de origamis, oficinas de mangá, oficinas de confecção de brinquedos com material reciclado, no caso esse, como é cultura japonesa, a gente vai fazer um ursinho tocando Tayco, que é aquele tamborzinho, nós teremos uma apresentação, mais ou menos interativa, que é uma apresentação de Tayco e Tai Shi Chuan, e o Tai Shi Chuan pré-supõem justamente chamar a platéia, chamar o público para participar, então é interativo, vai ser uma ação. Como te falei, a nossa característica enquanto museu, enquanto acervo que nós temos, ele é tradicional exploratório, exploratório é no sentido eu exploro conforme o meu interesse, a minha velocidade, o que me chama atenção, fico mais tempo em um, menos em outro, vejo aquilo, não vejo aquele outro, não vou ver aranha porque tenho medo dela, mas vou ver os besouros e as borboletas porque eu gosto, então eu exploro conforme o meu interesse. Mas nós podemos desenvolver algumas ações interativas, um exemplo foi a do ano passado e outro como vai ser o resultado

ainda não sei, você terá que me entrevistar de novo depois, por julho mais ou menos, mas eu acredito que a gente vai conseguir uma relação diferente também, pelo fato de ter algumas ações. As crianças vão fazer origami aqui na parte de cima e vai ter uma série de objetos representados em origamis lá embaixo, daí ela já vai comparar o seu com aquele, nossa aquele tá melhor, nossa tenho que praticar mais, então ele está interagindo.

Entrevista dia: 27/04/2011