



3°  
sebra  
MUS

## INTERATIVIDADE EM MUSEUS HISTÓRICOS EXPERIÊNCIAS DO MUSEU CASA HISTÓRICA DE ALCÂNTARA

**Liz Renata Lima Dias\***

**Resumo:** A perspectiva de interatividade nos museus é cada vez mais frequente, especialmente no âmbito dos museus de ciências. Este trabalho objetiva, contudo, estudar a interatividade no contexto dos museus históricos, a fim de revelar as possibilidades de práticas interativas nestes espaços com o público, demonstrar a importância da interatividade nos processos pedagógicos nos museus, identificar os desafios para a implementação e apresentar as experiências do Museu Casa Histórica de Alcântara. Para tanto, foi realizada uma revisão de literatura sobre a concepção de interatividade, a aplicação nos museus e apresentadas algumas ações do Museu Casa Histórica de Alcântara sob o viés de interatividade proposto pelo autor Wagensberg (2001). Esta pesquisa pretende se estender para outros museus históricos, especialmente no estado do Maranhão, possibilitando conhecer e compartilhar experiências que contribuam no processo de dinamização das instituições museais, na atração das populações locais e no estímulo à aprendizagem.

**Palavras-chave:** interatividade; museus; educação.

**Abstract:** The perspective of interactivity in museums is increasingly frequent, especially in the context of science museums. This work aims, however, to study interactivity in the context of historical museums, in order to reveal the possibilities of interactive practices in these spaces with the public, to demonstrate the importance of interactivity in the pedagogical processes in museums, to identify the challenges for implementation and to present the experiences of the Historical House Museum of Alcântara. For this, a literature review was carried out on the design of interactivity, the application in museums and some actions of the Historical House Museum of Alcântara under the bias of interactivity proposed by the author Wagensberg (2001). This research, in the initial phase, intends to extend to other historical museums, especially in the state of Maranhão, allowing to know and share experiences that contribute to the dynamization of museum institutions, the attraction of local populations and the stimulation of learning.

**Key-words:** interactivity; museums; education.



# 3º sebra mus

## **Introdução**

Os museus têm se reconfigurado ao longo dos tempos e entre as mudanças mais notórias, observa-se o deslocamento do foco do objeto para o público, cujo reflexo é a ampliação de serviços oferecidos pelos museus, o fortalecimento de ações educativas nas instituições, a introdução de novas tecnologias de comunicação e um processo de dinamização que inclui experiências de aprendizado a partir de práticas interativas.

O crescimento do número de visitantes nos museus deve não somente estar ligado às ações de divulgação, ao fortalecimento dos museus como atrativos turísticos, a promoção de eventos diversos, entre outros, como também às experiências sensoriais que passaram a ser oferecidas nas visitas em alguns museus. Certamente torna-se muito mais atrativo e estimulante aprender, descobrir e/ou (re)conhecer o que o acervo apresenta a partir de vivências interativas, do que oferecer ao público visitante o cansativo e ultrapassado modelo de visitação passiva que perdurou ao longo de décadas nos museus.

Torna-se um desafio, contudo, trabalhar a interatividade em instituições, cuja matéria prima são acervos históricos, que demandam um conjunto de cuidados para a conservação e cuja fragilidade exige um manuseio por profissionais especializados. Assim, o presente estudo surgiu a partir dos seguintes questionamentos: como trabalhar a interatividade em museus históricos? Como atrair o público infantil para os museus com acervos históricos? É possível dinamizar o roteiro nessas instituições? Existem experiências interativas em museus históricos, especialmente no Maranhão e em Alcântara? Se existem, quais são? As experiências educativas do Museu Casa Histórica de Alcântara podem ser denominadas como interativas?

Nesse sentido, o presente estudo objetiva discutir a interatividade com o público em museus históricos, a fim de revelar as possibilidades de práticas interativas nestes espaços, a importância da interatividade nos processos pedagógicos realizados nos museus, identificar os desafios em torno desse tema e apresentar as experiências do Museu Casa Histórica de Alcântara. Para tanto, está sendo realizada uma revisão bibliográfica sobre o tema, baseadas



## 3º sebra MUS

na pesquisa de artigos, blogs, sites, entre outros; pesquisa de campo, realizada a partir de entrevistas com profissionais da área e relato de experiência da própria pesquisadora.

A importância deste estudo se justifica no número limitado de publicações e pesquisas em torno do tema, especialmente direcionando para o estado do Maranhão e Alcântara. Soma-se, ainda, a possibilidade de apresentar experiências que podem ser compartilhadas por museus com acervos raros e frágeis, melhorando a imagem junto à sociedade e de fato gerando contribuições no campo científico, social e cultural.

### **Museus e Interatividade**

A concepção de interatividade é variada e difusa, sendo uma expressão associada a uma “ação recíproca” ou como “referência às trocas humanas”. (VALLE e BOHADANA, 2012, p.1). Estas autoras e outros estudiosos destacam que a interatividade está delimitada pelo uso de tecnologias digitais e nasceu no campo da informática.

Já outros autores como Rocha (2016), Primo e Cassol (2017) afirmam que embora o termo atualmente pareça restrito ao campo da informática, o surgimento antecede a evolução dos computadores e se trata de um termo amplo que se faz presente em outras áreas do conhecimento como a física, geografia, biologia, filosofia, sociologia, entre outras.

A questão da interatividade parece hoje ligada inexoravelmente à informática. Em verdade, para muitos é entendida como um fenômeno cujo estudo inicia com a evolução dos computadores e suas interfaces. Mas, da mesma forma que o conceito “multimídia”, a questão já vinha merecendo estudos aprofundados em diversas áreas do conhecimento. (Primo e Cassol, 2017, p.2)

Embora estes e outros autores utilizem os termos interação e interatividade como sinônimos, outros afirmam que a interação estaria associada às relações humanas e sociais, enquanto a interatividade à relação homem e máquina. O que se observa é que não existe uma definição comum sobre interatividade, especialmente quando utilizada no campo das ciências sociais e humanas.



## 3º sebra mus

Na área da museologia o termo surgiu nos museus de ciência, tendo por base os experimentos, a comunicação e o público. Wagensberg (2001), físico e diretor de museu de ciências, destaca que a museologia deve ter base na emoção e por isso, denominou essa perspectiva de “interatividade emocional”. Ele sugeriu uma classificação em três tipos: “[...] a interatividade manual ou da emoção provocadora (*handson*); a interatividade mental ou da emoção inteligível (*mindson*) e a interatividade cultural ou da emoção cultural (*hearton*)” (Wagensberg, 2001, p.348).

A interatividade manual pode ser entendida como a experiência fundamentada no contato manual, físico, na manipulação, como resultado do processo de ação e reação, sem necessariamente gerar uma provocação mental ou reflexão. Já a interatividade mental se manifesta em experiências em que há a provocação do pensar, o conhecimento não é transmitido e sim construído por quem vivencia; nesta tipologia se consegue correlacionar o objeto aos fenômenos e acontecimentos do dia a dia, levando o visitante à reflexão. Finalmente o autor destaca a interatividade cultural, a qual se relaciona com a provocação emocional a partir da conexão do visitante com o objeto, a exposição, o museu e a sociedade. Trata-se do visitante reconhecer a própria identidade individual e/ou coletiva no contexto expositivo.

Apesar de se destacar a importância da interatividade nos museus, especialmente nas ações educativas, compartilha-se do entendimento de estudiosos como Figueiredo (2012) e Oliveira *et al* (2014) quando afirmam que o uso de recursos interativos não garante a aprendizagem e a produção de conhecimento. Chama-se a atenção para o excesso de mídias interativas nos museus sem funcionalidade, cuja interatividade se limita à perspectiva manual.

Nos Museus Históricos Brasileiros, destacando-se os maranhenses, são poucas as iniciativas a fim de se promover a interatividade com o público, incluindo a manual. Diante dessa realidade e da necessidade de atrair a comunidade alcantareense para os museus, especialmente o público escolar, apresentam-se algumas tentativas de tornar o Museu Casa Histórica de Alcântara mais atrativo, funcional e interativo.



## 3º sebra MUS

### **Experiências interativas do Museu Casa Histórica de Alcântara**

O Museu Casa Histórica de Alcântara localiza-se no município de Alcântara, no estado do Maranhão, integrando o conjunto arquitetônico e paisagístico da cidade, a qual é tombada como patrimônio nacional. O museu funciona em um típico sobrado português do período colonial, abrigando um acervo que reúne mobílias, louças, material têxtil, instrumentos agrícolas, vidrarias, entre outros.

É um reconhecido atrativo turístico e recebe diariamente visitantes de várias partes do Brasil e do Mundo. Contraditoriamente, os moradores de Alcântara pouco visitam os museus da cidade. Embora os motivos desse afastamento não seja objeto deste trabalho, é notória a falta de identificação da população com as instituições, cuja origem não teve uma base comunitária e social, mas sim política e institucional.

Diante dessa realidade, o setor educativo do museu buscou desenvolver estratégias para torná-lo não só mais útil à sociedade local, como também mais conhecido, reconhecido e atrativo. Entre as estratégias aponta-se a oferta de experiências cognitivas e afetivas, por meio de ações interativas e dinâmicas, que não reproduzissem a experiência tradicional de visitaç o no museu.

Entre as primeiras experiências interativas com o acervo destaca-se a ação “Leitura de Objetos” e “Era Assim, Assim é, Como será?”. A primeira foi desenvolvida pela historiadora Circe Bittencourt, na qual os visitantes percorriam o museu com um roteiro de questionamentos e a partir da observação dos objetos ou elementos específicos compartilhavam as percepções individuais. Neste caso, seguindo a perspectiva de Wagensberg (2001), foi possível trabalhar a interatividade mental, mas a interatividade manual e cultural não foi desenvolvida.

Já a ação “Era Assim, Assim é, Como será” ocorreu a partir da exposiç o de objetos antigos e atuais, na qual os visitantes observavam, tocavam e dialogavam sobre as funcionalidades, semelhanças e diferenças. Finalizavam com a produç o de um objeto (modelado, desenhado, pintado ou outro) que imaginavam que seria utilizado no futuro. Nesta



## 3º sebra mus

ação promove-se tanto a interatividade manual, quanto à mental. Já a interatividade cultural depende dos objetos expostos e da relação dos mesmos com o público visitante.

Um dos grandes desafios do Museu Casa Histórica de Alcântara é alcançar a interatividade cultural, uma vez que atualmente vivencia uma crise de identidade que se estende da própria nomenclatura ao acervo. Não adentrando nessa discussão, desafio maior era trazer o público infantil para o museu. Assim, destacam-se duas experiências que possibilitaram trabalhar a educação e interatividade com este grupo na instituição.

O desejo de tocar os objetos é perceptível nos adultos e claramente exposto pelas crianças. Assim, um dos roteiros de visitação inclui o baú do conhecimento, que reúne miniaturas de objetos em exposição ou do patrimônio imaterial alcantareense, possibilitando uma experiência de aprendizado e afetividade. Outra ação que tem despertado muito interesse é a inclusão de jogos culturais no roteiro de visitação. Os jogos enfocam o patrimônio material e imaterial de Alcântara, sendo também uma ótima experiência na perspectiva da interatividade manual, mental e cultural. As crianças se identificam com os elementos e temáticas dos jogos, falam das próprias vivências, trocam informações e se divertem. É necessário, contudo, um controle adequado para que a diversão e a interatividade manual não se tornem o objetivo da ação.

Uma proposta que retrata esse contexto da interatividade manual sem funcionalidade foi um circuito sensitivo proposto em uma ação conjunta com outros museus de Alcântara, cuja atividade se limitou a uma experiência de exploração dos órgãos de sentido. Neste caso, foi uma vivência interativa, mas sem conectividade com os museus, com o patrimônio de Alcântara e sem estímulo à reflexão.

Conforme destaca Oliveira *et al* (2014) o museu não pode prescindir da construção do conhecimento. A interatividade nos museus não deve ser pensada em uma perspectiva de consumo e com fim em si mesma. Ela deve ser utilizada como suporte para o estímulo à aprendizagem, a produção de conhecimento e a experiências museais funcionais. Acredita-se que os museus históricos podem se fortalecer com a inclusão de recursos e ações interativas no âmbito da museografia ou no trabalho pedagógico, sem perder a referência como espaço de



## 3º sebra mus

produção científica. No contexto maranhense ainda prevalecem os museus tradicionais, com poucas experiências interativas, tanto no aspecto cognitivo como afetivo, mas é importante que as iniciativas sejam compartilhadas e possam servir de estímulo para novas vivências construtivas dentro dos museus.

### **Considerações Finais**

Muitos museus históricos ainda precisam superar a visão ultrapassada de espaços onde predominam experiências passivas e distantes do público visitante. O desenvolvimento de ações baseadas na interatividade pode ser um caminho para difundir uma nova concepção e atrair o público local, especialmente crianças e jovens.

É importante ampliar as discussões sobre a interatividade nos museus e estender a concepção para além do uso de recursos digitais e tecnológicos. É interessante que se pense a interatividade como experiências de trocas e vivências cognitivas, afetivas e culturais que torne a visita aos museus especial e prazerosa. O enfoque não deve pautar-se na classificação de uma visita ou ação como sendo interativa ou não, bem como no uso de recursos interativos sem uma visão crítica de funcionalidade e relação com o museu ou uma exposição específica. A interatividade não deve ser pensada como um fim em si própria, mas como um apoio ou estímulo nos processos pedagógicos que integram a experiência museal.

### **Referências bibliográficas**

FIGUEIREDO, Renata. **Crítica Expográfica**. 2012. Disponível em: <<https://criticaexpografica.wordpress.com/.htm>>. Acesso em: 25 de julho de 2017.

OLIVEIRA, Bernardo Jefferson; CAMPOS, Verona; REIS, Debora D'Avilla e LOMMEZ, Rene. **O fetiche da interatividade em dispositivos museais: eficácia ou frustração na difusão do conhecimento científico**. 2014. Revista Museologia e Patrimônio. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/273/267>>. Acesso em 25 de julho de 2017.



## 3º sebra mus

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; CASSOL, Márcio Borges Fortes. **Explorando o conceito de interatividade:** definições e taxonomias. Disponível em:

<<http://usr.psyco.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm>>. Acesso em: 28 de julho de 2017.

ROCHA, Luisa Maria Gomes de Mattos. Interatividade em museus: um estudo crítico do conceito de interatividade de Jorge Wagensberg. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, v. 17, 2016.

VALLE, Lílian do; BOHADANA, Estrella. **Interação, interatividade:** por uma reantropologização da Ead on-line. 2012. Disponível em:

<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-73302012000400003.htm](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302012000400003.htm)>.

Acesso em 28 de julho de 2017.

WAGENSBERG, Jorge. **A Favor del Conocimiento Científico**. 2001. Disponível em:<[http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned.../favor\\_conocimiento.pdf](http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned.../favor_conocimiento.pdf)>. Acesso em 28 de julho de 2017.