

Projeto expográfico interativo: construindo o campo da interatividade

Tatiana Gentil Machado

Doutora, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo
<tatigm@uol.com.br>, <tgentilm@usp.br>

Palavras-chave: exposição; museu; expografia; design; interatividade

1. Introdução

As últimas décadas têm sido marcadas por uma forte expansão dos museus. Estas instituições têm crescido em número e têm modificado substancialmente suas propostas, seus modos de comunicação e seus projetos expositivos.

O aumento do incentivo à visitação destes espaços (Miles e Zavala, 2002; Anderson, 2004) vem sendo promovido, principalmente, por mudanças na comunicação e pela maior “informalização” de seus ambientes. Uma das marcas deste movimento vem sendo, sobretudo, o desenvolvimento de exposições ditas “interativas”, nas quais o uso de dispositivos digitais tem sido predominante.

Contraditoriamente, dada à exacerbação em torno da ideia de interatividade e da quase incondicional exigência da mesma nas novas exposições, o que se pode observar muitas vezes é a banalização de seu conceito, em função da superficialidade com que acaba sendo tratado. Uma das tendências atualmente é a associação direta e automática da interatividade com meios digitais – como se estes necessariamente promovessem a interatividade. O que resulta na adoção cada vez mais frequente de dispositivos deste tipo pelos museus, com o argumento de que os mesmos têm o potencial de quebrar a comunicação “unidirecional”.

Uma das hipóteses assumidas aqui é a de que esta associação é equivocada e que a simples adoção de dispositivos digitais não garante a promoção da interatividade no ambiente expográfico. Desta primeira hipótese deriva a segunda, segundo a qual seria necessário desvincular a ideia da interatividade da relação automática com os meios digitais, para, então, considerá-la em sua essência: como relação dialógica.

Coloca-se, assim, a urgência em questionar e refletir sobre como o projeto expográfico pode vir a ser de fato desenvolvido de modo a construir o *campo da interatividade* – e em que medida as tecnologias e meios digitais podem realmente estimular relações comunicativas interativas – o que é a proposta desse trabalho.

2. Metodologia

Esse trabalho se dedica à discussão sobre como e com quais elementos de projeto se pode construir o campo da interatividade na exposição. Sendo assim, sua investigação se debruça particularmente sobre o universo da linguagem, procurando abordá-la de forma teórica e exploratória.

No campo teórico, com vistas ao melhor entendimento do conceito de interatividade, apoia-se sobre as reflexões de Sheizaf Rafaeli, Alex Primo e Márcio Cassol, André Lemos, Joan Santacana Mestre, entre outros. Já o questionamento da relação desta com meios e tecnologias digitais tem como principais suportes as pesquisas de Lev Manovich, Jay David Bolter, Richard Grusin e Paul Virilio. E, ainda, a fim de retomar e ampliar a discussão da exposição como meio de comunicação, resgatam-se os trabalhos de José Teixeira de Coelho Netto, de Lucrecia Ferrara e de Roger Silverstone, nos campos da Semiótica, da Teoria da Informação e da comunicação.

Paralelamente a esses estudos, são realizadas visitas a exposições, as quais, quando possível, acontecem em dois momentos: uma primeira experiência onde o pesquisador se coloca como visitante, e uma segunda, onde se coloca como observador atento e crítico tanto aos elementos e às relações sugeridas pelo projeto expográfico, quanto às vivências, apropriações e relações estabelecidas pelos visitantes. Todas as visitas são registradas em fotos e vídeos, o que leva a um terceiro momento de observação e análise.

Do cruzamento entre teoria e exploração, define-se uma relação de critérios para discussão e comparação entre propostas expográficas e para a reflexão sobre a construção do campo da interatividade.

3. Discussão

Por serem os pioneiros não apenas no desenvolvimento de exposições com experimentação envolvendo visitantes, como também no aprimoramento de propostas

interativas, os museus de ciência são tomados aqui como referência e contraponto para análise e reflexão.

As experiências dos museus de ciência têm muito a colaborar para a reflexão sobre o desenvolvimento do projeto expográfico como construção do campo da interatividade. Ao serem tomadas como “modelos”, sendo copiadas sem que haja questionamentos e/ou sem que adequações sejam feitas, porém, essas experiências são “transpostas” em suas formas, porém não em suas lógicas processuais e comunicativas, perdendo sua essência e potencial interativos.

É preciso que se compreenda que a essência da interatividade está na natureza dialógica da comunicação – comunicação esta que não é pré-determinada pelos meios de comunicação, com suas respectivas tecnologias, mas, sim, promovida por uma concepção relacional e aberta dos elementos do projeto expográfico; em suma, uma concepção que deixa lacunas a serem preenchidas.

4. Conclusão

Busca-se demonstrar nesse trabalho que é preciso que se esgarce e se amplie o conceito de interatividade na expografia. É imprescindível que as exposições que se definem como interativas incorporem o conceito de interatividade de forma global, estabelecendo-o como fundamento de projeto. Somente assim será possível desenvolver projetos que se construam como campos da interatividade e da interação plenas.

O museu não pode deixar de ter em mente que o seu potencial está não apenas em fornecer informações, mas em estruturar oportunidades para que os visitantes possam compreendê-las e (re-)significá-las, possibilitando e estimulando, assim, que construam suas próprias identidades.

Referências

- Anderson, Gail (Ed.). *Reinventing the museum. Historical and contemporary perspectives on the paradigm shift*. Oxford: Altamira Press, 2004.
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard. *Immediacy, Hypermediacy and Remediation*. In: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

- Coelho Netto, J. Teixeira. *Semiótica, informação e comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 2010 (Debates, 168).
- Ferrara, Lucrecia D'alessio. *A estratégia dos signos*. São Paulo: Perspectiva, 2009 (Estudos, 79).
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- Mestre, Joan Santacana; Piñol, Carolina Martín (Coord.). *Manual de museografia interactiva*. Gijón: Ediciones TREA.
- Miles, Roger; Zavala, Lauro (Ed.). *Towards the museum of the future: new european perspectives*. Nova Iorque: Routledge, 2002.
- Primo, Alex; Cassol, Márcio. *Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. Informática na educação: teoria & prática*, Porto Alegre, v.2, n.2, 1999. Disponível em <<http://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/6286>>. Acesso: 27 jan 2015.
- Rafaeli, Sheizaf. Interactivity: From new media to communication. In: Hawkins, R. P.; Wiemann, J. M.; Pingree, S. (Ed.) *Sage Annual Review Of Communication Research: Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*. Beverly Hills: Sage, 1988, v.16p, p. 110-134. Disponível em <http://gsb.haifa.ac.il/~sheizaf/interactivity/Rafaeli_interactivity.pdf>. Acesso: 27 jan 2015.
- Silverstone, Roger. The Medium Is The Museum: On objects and Logics in times and spaces. In: Miles, Roger; Zavala, Lauro (Ed.). *Towards the museum of the future: new european perspectives*. Nova Iorque: Routledge, 2002, pp.161-176.
- Virilio, Paul. *A máquina de visão*. São Paulo: José Olympio, 1994a.
- _____. *A arte do motor*. Tradução de Paulo Roberto Pires. São Paulo: Estação Liberdade, 1996b.
- _____. *A bomba informática*. Tradução de Luciana Vieira Machado. São Paulo: Estação Liberdade, 1999c.