

Elisabet Carceller

Desde 2001 tenho trabalhado em diferentes instituições, sempre ligadas à área cultural. Posso destacar as colaborações realizadas no Museu de Arte de Sabadell (exposição Èczema. Del textualisme a la posmodernitat. 1978-1984 e Cd-rom La col·lecció. 1875-1936), no Centro de Cultura Contemporânea de Barcelona (CCCB) onde trabalhei no Departamento de Exposições e na Televisão Espanhola – Catalunha, onde trabalhei como documentalista e coordenadora internacional de direitos de autor da série documental Dalí 1904-1989. Cheguei a Portugal em 2005. Entre esse ano e 2008 trabalhei na Biblioteca da Ajuda, realizando entre outras, tarefas de coordenação de exposições e actividades didácticas. Em Outubro de 2008 decidi iniciar actividade por conta própria na área da museografia. Actualmente estou a realizar projectos expositivos para o Museu de Lanifícios, da Covilhã, e para a Câmara de Torres Vedras.

MÓDULOS INTERACTIVOS NOS MUSEUS. EXEMPLOS E CONSELHOS PRÁTICOS

Elisabet Carceller

Resumo

O *poster* apresenta diferentes opções de interactividade nos museus, dando especial ênfase a exemplos de interactividade sem multimédia, de uso manual, por considerar que são opções pouco exploradas nos museus portugueses.

Igualmente, enumera as vantagens que esta tipologia de interactivos podem proporcionar aos museus, lista uma série de questões essenciais a considerar antes de optar por uma opção de interactivo ou outra e apresenta exemplos bem sucedidos de museus internacionais, seguindo o critério utilizado por Louise Bélanger.

Finalmente, faz um apontamento à classificação da interactividade em manual ou *hands-on*, mental ou *minds-on* e emocional ou *hearts-on*, utilizada por Jorge Wagensberg, entre outros.

Palavras-chave: Museu, Interactivos, Manual

Abstract

This poster presents various options of interactivity in museums, with special emphasis on examples without multimedia interactivity, considering that hand-operated devices are less explored in Portuguese museums.

It enumerates the advantages that this kind of interactives can provide to museums, lists key issues to consider before choosing one option of interactive or another, and provides successful examples of international museums, following a classification based on Louise Bélanger's criteria.

Finally, it points to the division of interactivity into hands-on, minds-on and hearts-on, used by Jorge Wagensberg, amongst others.

Keywords: Museum, Interactive, Manual

Módulos interactivos nos museus Exemplos e conselhos práticos

Os museus do séc. XXI dinamizaram e diversificaram as suas propostas, de olhos postos nas necessidades dos visitantes, com o intuito de lhes proporcionar experiências vitais enriquecedoras do ponto de vista lúdico e cultural.

Cada vez mais, as exposições pensam em introduzir e combinar recursos inovadores, tais como interactivos, cenografias, maquetas, modelos ou audiovisuais, para conseguir transmitir da melhor maneira possível as temáticas sobre as que tratam.

Este poster aborda exclusivamente os interactivos. Dá-se especial atenção aos recursos sem multimédia, de uso manual, por se considerar que são opções pouco exploradas nos nossos museus e com vantagens que não se devem desprezar:

- o nível de interactividade manual (*hands-on*) costuma ser mais elevado, permitindo aos visitantes a aprendizagem que advém do fazerem por eles próprios.

- os interactivos manuais são bem aceites por visitantes que não se identificam com os interactivos multimédia, por não estarem habituados a interagir com estes equipamentos. Também atraem os visitantes mais novos, desde que o design gráfico e a proposta sejam apelativos.

- finalmente, a produção deste recursos é normalmente mais económica que a dos interactivos multimédia, permitindo introduzi-los mesmo nos casos de orçamentos reduzidos.

Uma vez decidido qual é o recurso interativo que vai servir melhor os nossos objectivos, é importante ter presente os seguintes aspectos:

- Será de uso individual ou colectivo? Temos espaço suficiente?
 - Estará localizado no percurso expositivo ou num espaço separado, dedicado exclusivamente aos interactivos?
 - Qual será a duração média de utilização? Será necessário disponibilizar assentos?
 - Terá componente áudio? Como controlaremos a contaminação acústica?
 - Qual será o material utilizado? É suficientemente resistente?
- Caso tenha peças soltas, está prevista uma substituição rápida e economicamente viável caso se danifiquem ou desapareçam?
- Como vamos solucionar o retorno ao ponto de início para o próximo visitante interagir correctamente?

O sucesso dos interactivos dependerá muito de se conseguimos responder correctamente a estas perguntas e se o conjunto das nossas propostas consegue chegar ao número máximo de visitantes apelando à sua participação nas vertentes de *hands-on*, *minds-on* e *hearts-on*.

ELISABET CARCELLER GUILLAMET

elisabet.carceller@gmail.com

Portas e gavetas que escondem peças:

A interactividade que implicam é muito simples. Dão bom resultado quando utilizadas para "esconder" peças e informação complementar ao discurso principal e que existam em permanência saturariam o visual gráfico da exposição. Atraem a curiosidade dos visitantes por conhecer o que está oculto. Ao abrir, podem despoletar um equipamento áudio ou audiovisual.

É preciso:

- Indicar claramente que a gaveta é para abrir, por meio de uma frase ou ícono.
- Utilizar sistemas que facilitem o fecho e amortecedores para não gerar ruído.
- Ter atenção à boa iluminação das peças.



Museu Judáico, Berlim



International Slavery Museum, Liverpool



The Story of Books, Berlim



Museu Judáico, Berlim



National Conservation Center, Liverpool

Elementos pivotantes e deslisantes, que escondem informação:

Tal como com o caso anterior, são úteis para esconder informação adicional, permitindo diminuir o volume de texto visível. Funcionam bem em jogos de perguntas e respostas. É preciso ter atenção ao retorno à posição inicial, sendo muito funcionais os sistemas que utilizam a força da gravidade para o efeito.



Foto: L. Universidade de Alentejo. Canteiro professor | Bragança, Loures | Outubro | Museu da Coleção, 1986

Interactivos com peças soltas:

Precisam de uma participação activa dos visitantes. Costumam utilizar-se para explicar sistemas constructivos, potenciando a aprendizagem pela experiência. Também podem utilizar-se em jogos de perguntas e respostas ou associação. Neste caso as peças devem prever a autocorreção, encaixando unicamente numa resposta.

É preciso ter atenção ao retorno, por meio de sistemas automáticos ou prevenindo locais onde arrumar as peças. As peças soltas devem ser de custo reduzido, sendo recomendável prever a existência de cópias para uma rápida substituição das peças extraviadas ou danificadas.



Museu Judáico, Berlim



Abkhaz Art Gallery, Liverpool



Metropolitan Museum, Liverpool

Interactivos multimédia:

Com opções cada vez mais diversificadas, os interactivos multimédia abrangem hoje em dia grande parte do mercado. As potencialidades são muitas e, desde que bem aproveitadas, podem fornecer muita informação, de maneira didáctica e lúdica.

Na minha opinião, as desvantagens estão relacionadas à baixa funcionalidade de alguns sistemas, principalmente os que utilizam sensores ainda pouco precisos e as falhas de software, que implicam reparações externas e habitualmente morosas.

Entre os casos de maior sucesso contam-se os jogos de rol, onde o utente encarna uma personalidade e tem que tomar opções para chegar a um resultado e algumas propostas inovadoras de realidade aumentada.



National Conservation Center, Liverpool



Interactivos que apelam aos sentidos:

Áudio / audiovisual: Muito úteis para dar voz aos protagonistas; testemunhas ou especialistas do tema tratado. Ter atenção à contaminação acústica. É recomendável prever opções de selecção, assim como indicar a duração dos fragmentos.

Táctil: Podem ser peças escondidas que é preciso identificar ou peças visíveis que normalmente não podem ser tocadas, oferecendo esta experiência aos visitantes.

Visual: Podem ser orifícios que permitam a visão de objectos escondidos ou interactivos que potenciem uma visão diferente, através de lupas, microscópios, etc.

Cheiro: Podem acrescentar informação ou formar parte de jogos de identificação. É necessário dar informação aos visitantes sobre o funcionamento do equipamento.



Metropolitan Museum, Liverpool



Australian Museum, Sydney



A descoberta do Mundo, Berlim