

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TATIANE KREMPSEK GANDRA

**PRÁTICAS INFORMACIONAIS DOS VISITANTES DO MUSEU ITINERANTE
PONTO UFMG**

Belo Horizonte

2017

TATIANE KREMPSEK GANDRA

**PRÁTICAS INFORMACIONAIS DOS VISITANTES DO MUSEU ITINERANTE
PONTO UFMG**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Escola de Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais para obtenção do grau de Doutor em Ciência da Informação.

Linha de Pesquisa: Informação, Cultura e Sociedade

Orientador: Carlos Alberto Ávila Araújo

BELO HORIZONTE

2017

G195p Gandra, Tatiane Krempser.

Práticas informacionais dos visitantes do Museu Itinerante Ponto UFMG /
Tatiane Krempser Gandra. – 2017.
190f., enc. : il color.

Orientador: Carlos Alberto Ávila Araújo.
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Ciência da
Informação.

Referências: f. 182-188.
Apêndice: f. 189-190.

1. Ciência da informação – Teses. 2. Museus – estudos de usuários – Teses.
3. Museu Itinerante Ponto UFMG – Teses. I. Título. II. Araújo, Carlos Alberto
Ávila. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Ciência da
Informação.

CDU:



UFMG

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Ciência da Informação
Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação

FOLHA DE APROVAÇÃO

"PRÁTICAS INFORMACIONAIS DOS VISITANTES DO MUSEU ITINERANTE PONTO UFMG"

Tatiane Krempser Gandra

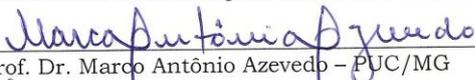
Tese submetida à Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais, como parte dos requisitos à obtenção do título de "**doutora em Ciência da Informação**", linha de pesquisa "**Informação, Cultura e Sociedade**".

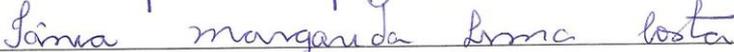
Tese aprovada em: 05 de setembro de 2017.

Por:


Prof. Dr. Carlos Alberto Ávila Araújo - ECI/UFMG (Orientador)


Prof. Dra. Elizabeth Aparecida Duque Seabra - UFVJM


Prof. Dr. Marco Antônio Azevedo - PUC/MG


Prof. Dra. Tânia Margarida Lima Costa - UFMG

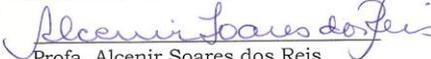

Prof. Dra. Adriana Bogliolo Sirihal Duarte - ECI/UFMG


Prof. Dr. Cláudio Paixão Anastácio de Paula - ECI/UFMG

Versão final aprovada em 11/10/17


Prof. Carlos Alberto Ávila Araújo
Orientador

Aprovada pelo Colegiado do PPGCI


Prof. Alcenir Soares dos Reis
Coordenadora



UFMG

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Ciência da Informação
Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação

ATA DA DEFESA DE TESE DE **TATIANE KREMPSEK GANDRA**, matrícula: 2012732601

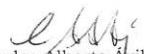
Às 14:00 horas do dia 05 de setembro de 2017, reuniu-se na Escola de Ciência da Informação da UFMG a Comissão Examinadora aprovada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação em 17/08/2017, para julgar, em exame final, o trabalho intitulado **Práticas informacionais dos visitantes do Museu Itinerante Ponto UFMG**, requisito final para obtenção do Grau de DOUTORA em CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, Linha de Pesquisa: Informação, Cultura e Sociedade. Abrindo a sessão, o Presidente da Comissão, Prof. Dr. Carlos Alberto Ávila Araújo, após dar conhecimento aos presentes do teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passou a palavra à candidata para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores com a respectiva defesa da candidata. Logo após, a Comissão se reuniu sem a presença da candidata e do público, para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

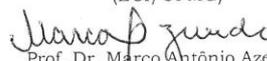
Prof. Dr. Carlos Alberto Ávila Araújo - Orientador	APROVADA
Profa. Dra. Elizabeth Aparecida Duque Seabra	APROVADA
Prof. Dr. Marco Antônio Azevedo	APROVADA
Prof. Dra. Tânia Margarida Lima Costa	APROVADA
Profa. Dra. Adriana Bogliolo Sirihal Duarte	APROVADA
Prof. Dr. Cláudio Paixão Anastácio de Paula	APROVADA

Pelas indicações, a candidata foi considerada APROVADA, com sugestão de publicação em livro e indicação para premiação.

O resultado final foi comunicado publicamente à candidata pelo Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar, o Presidente encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

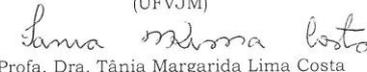
Belo Horizonte, 05 de setembro de 2017.

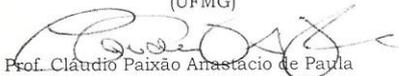

Prof. Dr. Carlos Alberto Ávila Araújo
(ECI/UFMG)


Prof. Dr. Marco Antônio Azevedo
(PUC/MG)


Profa. Dra. Adriana Bogliolo Sirihal Duarte
(ECI/UFMG)


Profa. Dra. Elizabeth Aparecida Duque Seabra
(UFVJM)


Profa. Dra. Tânia Margarida Lima Costa
(UFMG)


Prof. Cláudio Paixão Anastácio de Paula
(ECI/UFMG)

Obs: Este documento não terá validade sem a assinatura e carimbo da Coordenadora.


Profa. Alceni Soares dos Reis
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação
em Ciência da Informação da UFMG

DEDICATÓRIA

Ao meu pai, Abner (*in memoriam*).
Você foi meu exemplo de responsabilidade e comprometimento.
Cada pequena grande conquista em minha vida, eu dedico à você.

"I close my eyes and hope you'll find me sleeping"
(*In my dreams*, James Morrison)

À minha mãe, Elizabeth, cuja imensa força e serenidade me inspiram a cada dia.

*"E tudo que eu ganhar
Terá sempre o seu carinho, a sua mão
Será sempre fruto desse corajoso
E enorme coração"*
(Trem da minha vida, Jorge Vercillo)

AGRADECIMENTOS

Esses anos de caminhada no doutorado foram árduos, mas ao final do percurso eu olho para trás e percebo que as dificuldades e obstáculos que a vida impôs me fizeram mais forte e me fazem, cada dia mais, buscar ver o mundo e as pessoas de outra forma.

Agradeço primeiramente a Deus, por me amparar nos momentos mais difíceis da minha vida e por ter me proporcionado tantos outros momentos de imensa alegria.

Um conhecido disse uma vez que não são apenas as afinidades que unem as pessoas, os problemas e as dificuldades também o fazem. Isso foi uma das coisas que aprendi nesse período. Gratias surpresas! Quero, então, tecer meus agradecimentos àqueles que sempre estiveram ao meu lado, pelo sangue, amor e afinidade; mas, também, àqueles que se tornaram especiais no decorrer desses anos de doutorado.

À minha mãe, Elizabeth, eu agradeço por ser meu exemplo de força, coragem e superação. Alguém a quem eu admiro mais a cada dia e agradeço a Deus por ter ao meu lado.

À minha irmã de coração, Jussara, por entender a distância que, infelizmente, os afazeres de um doutorado e um período turbulento nos impuseram. Pela torcida sincera e amizade eterna, obrigada!

À amiga Janicy. Você é uma dessas gratas surpresas que o doutorado me deu. A gente se conhece há alguns anos, mas acho que posso dizer que nossa amizade começou num momento em que eu estava perdida e te encontrei na salinha da pós. A sua companhia era um incentivo diário e seu apoio extrapolou as linhas de uma tese e as infinitas conversas sobre práticas. Estas foram de grande valor, mas a sua amizade foi ainda mais preciosa porque foi um dos alicerces que me mantiveram de pé nos momentos de turbulência e adversidade. Obrigada por ouvir meus desabafos, pelos momentos em que precisávamos rir para não nos deixar enlouquecer. Enfim, obrigada pela amizade, que eu espero que continue se fortalecendo.

À Ariane, eu agradeço pelo companheirismo e pelo bom humor e otimismo contagiante. Você é daquelas pessoas iluminadas, sempre dispostas a ajudar, cuja simples presença e sinceras palavras nos fazem um bem sem medida.

Agradeço à Olívia pela companhia na reta final do doutorado, pelas risadas, pelas muitas conversas sobre práticas informacionais e o apoio diário.

Aos amigos da ECI, Gabrielle, Chris e Vinícius pelas conversas, as trocas, as risadas e a disponibilidade de sempre. Cada pequeno momento de convívio com vocês foi uma grande alegria.

Ao meu orientador, o prof. Dr. Carlos Alberto Ávila Araújo, eu agradeço por ser um exemplo de professor a quem admiro desde a graduação. Por incentivar seus alunos a buscarem sempre mais. Sou muito grata, também, por ter aceitado esta parceria no meio do caminho e por toda a paciência que sempre teve comigo. Foi um privilégio tê-lo como orientador.

À prof. Dra. Adriana Bogliolo Sirihal Duarte, minha eterna orientadora, que me ensinou os primeiros passos no mundo acadêmico. Eu agradeço por ter me acolhido, também, no início do doutorado e pelo modo sempre tão íntegro com que sempre se portou. Você é meu modelo de profissional, alguém por quem eu tenho grande admiração. Obrigada pelos anos de convívio e os preciosos ensinamentos.

Ao prof. Dr. Cláudio Paixão, por toda a solicitude e delicadeza com as quais sempre me tratou. Por saber me ouvir e por oferecer um gesto de compreensão quando precisei. Obrigada!

Aos membros da banca de defesa: Profa. Dra. Elizabeth Seabra, Dr. Marco Antônio Azevedo, Profa. Dra. Tânia Margarida Costa, Profa. Dr. Adriana Bogliolo e Prof. Dr. Cláudio Paixão. Obrigada pela disponibilidade e contribuições para com essa pesquisa.

À Profa. Dra. Alcenir Reis, coordenadora do PPGCI, agradeço pela presteza e sensibilidade com as quais me recebeu quando eu precisei.

À toda a comunidade da ECI. Aos funcionários, professores e colegas. Aos meus alunos, pelo aprendizado que me proporcionam a cada dia. Essa escola terá sempre um lugar especial em meu coração!

À equipe do Museu Itinerante PONTO UFMG, por me acolherem generosamente para a realização dessa pesquisa. Agradeço, em especial, à Profa. Dra. Tânia Margarida, por tão prontamente ter abraçado a ideia e por oferecer todo o suporte necessário para a concretização da mesma.

Aos *Jotas* da minha vida. Eu não tenho palavras para agradecer o conforto e a inspiração que o dom de vocês me proporciona a cada dia.

Ao Jorge e à Margarida, meu amores de quatro patas, pela alegria que me proporcionam.

Aos novos e imprescindíveis amigos, S e D, sem os quais eu não conseguiria chegar até aqui.

RESUMO

A presente pesquisa explora um ponto de interlocução entre os estudos de usuários da informação da Ciência da Informação e os estudos de visitante da Museologia, a partir da apropriação da perspectiva de práticas informacionais para a compreensão da experiência de visita do público a duas exposições do Museu Itinerante PONTO UFMG. Ao problematizar a relação entre o sujeito e sua experiência de visitar museus, sob a ótica da dimensão informacional, buscamos compreender como os visitantes se apropriam das informações por meio de objetos e demais elementos da exposição, quais as especificidades da experiência de visita e, também, como ocorre a articulação entre o comportamento individual e as referências sociais que constituem as ações e opiniões dos sujeitos em seu cotidiano. Embasada na perspectiva de práticas informacionais enquanto um fazer etnográfico, a pesquisa - de caráter essencialmente qualitativo e compreensivo - recorreu às técnicas de observação participante, entrevista contextual e entrevista semiestruturada para a coleta de dados, a fim de realizar a descrição densa do fenômeno investigado. Foram entrevistados, ao total, 143 visitantes durante o período de 12 a 18 de julho de 2015. A análise de dados revelou que a concepção que os sujeitos têm de museu de forma geral, suas vivências (ou a ausência delas) anteriores com esses espaços e as expectativas e motivações para a visita influenciam a experiência de cada sujeito. Com base nas expectativas e percepções sobre a visita, apresentamos cinco tipos de visitantes: o entusiasta, o intermediário, a autoridade, o buscador de estímulos e o explorador. Para os sujeitos da pesquisa, visitar o Museu PONTO foi muito além da dimensão educativa. Revelou-se uma experiência que perpassa as dimensões da imaginação, conhecimento e aprendizagem, entretenimento e de sociabilidade. Tal experiência é plural e complexa, permeada por diferentes sentidos e significados que são atribuídos por cada visitante na medida em que eles se relacionam com as exposições e com os demais visitantes, atualizando discursos e referenciais sociais, em disputas simbólicas.

Palavras-chave: Práticas informacionais. Estudo de visitante. Estudo de usuários. Museu itinerante de ciências. Abordagem social.

ABSTRACT

The research explores an intersection point between the studies of information users, a field of Information Science and the visitor studies, a field of Museology, from the information practices perspective, to understand the visitors experience on two exhibitions of the Museu Itinerante PONTO UFMG. Problematizing the relation between the visitors and their experience of visiting museums, we search to understand how occurs the appropriation of information by visitors through objects and other elements of the exhibition; which are the specificities of the visiting experience and, also , how does the articulation between the individual behavior and the social references that constitute the actions and opinions of the visitors in their daily life. Based on the perspective of information practices as an ethnographic work, the research - essentially qualitative and comprehensive – resort on techniques of participant observation, contextual and semi-structured interview to collect data, in order to perform the dense description of the phenomenon investigated. A total of 143 visitors were interviewed during the period from July 12 to 18, 2015. Data analysis revealed that the subjects' conception of museums in general, their background (or lack thereof) with those spaces and the expectations and motivations for the visit influence the experience of each subject. Based on the expectations and perceptions about the visit, we present five types of visitors: the enthusiast, the intermediary, the authority, the stimulus seeker, and the explorer. For the research subjects, visiting the Museu PONTO went far beyond the educational dimension. It has been an experience that runs through the dimensions of imagination, knowledge and learning, entertainment and sociability. This experience is plural and complex, permeated by different meanings attributed by each visitor as they relate to exhibitions and other visitors, updating discourses and social referents in symbolic disputes.

Keywords: Information practices. Visitor studies. User studies. Travelling science museums. Social approach.

LISTA DE FIGURAS

FOTOGRAFIA 1	Caminhão do Museu Itinerante Ponto UFMG.....	41
FOTOGRAFIA 2	Espaço interno do caminhão Museu Itinerante Ponto UFMG.....	41
FOTOGRAFIA 3	Sala do Útero.....	42
FOTOGRAFIA 4	Sala dos Sentidos.....	42
FOTOGRAFIA 5	Visita à Sala dos Sentidos.....	43
FOTOGRAFIA 6	Sala dos Biomas.....	43
FOTOGRAFIA 7	Sala de projeção 3D.....	44
FOTOGRAFIA 8	Sala do Submarino.....	44
FOTOGRAFIA 9	Paredes da Sala das Cidades.....	45
FOTOGRAFIA 10	Sala das Cidades.....	45
FOTOGRAFIA 11	Entrada da exposição externa na SBPC em São Carlos.....	46
FOTOGRAFIA 12	Galeria Ser Vivo.....	46
FOTOGRAFIA 13	Galeria Desafio.....	47
FOTOGRAFIA 14	Galeria Física e Energia.....	47
FOTOGRAFIA 15	Célula animal.....	48
FOTOGRAFIA 16	Coração gigante.....	48
FOTOGRAFIA 17	Coração médio.....	49
FOTOGRAFIA 18	Homem esfolado.....	49
FOTOGRAFIA 19	Homem fatiado.....	50
FOTOGRAFIA 20	Kit Drogas e Modelo de Hipertensão.....	50
FOTOGRAFIA 21	Olho humano gigante.....	51
FOTOGRAFIA 22	Microscópio.....	51
FOTOGRAFIA 23	Ouvido gigante.....	52
FOTOGRAFIA 24	Simulador de envelhecimento.....	52
FOTOGRAFIA 25	Sistema circulatório.....	53
FOTOGRAFIA 26	Sistema Nervoso.....	53
FOTOGRAFIA 27	Animais 4D.....	54
FOTOGRAFIA 28	Cérebro 4D e Sistema Reprodutor Feminino.....	54
FOTOGRAFIA 29	Arco catenário.....	55
FOTOGRAFIA 30	Banco de pregos.....	55
FOTOGRAFIA 31	Cubo de quatro cores e Triângulo das Cores.....	56
FOTOGRAFIA 32	Engrenagens.....	56
FOTOGRAFIA 33	Hipérbole das fendas.....	57
FOTOGRAFIA 34	Miragem percepção visual.....	57

FOTOGRAFIA 35	Óculos de realidade virtual 3D.....	58
FOTOGRAFIA 36	Pêndulo de Newton.....	59
FOTOGRAFIA 37	Pin Point Impression.....	59
FOTOGRAFIA 38	Princípio de Bernoulli.....	60
FOTOGRAFIA 39	Teorema de Pitágoras.....	60
FOTOGRAFIA 40	T e Quadrado em quebra-cabeça e Quadrado de Pitágoras.....	61
FOTOGRAFIA 41	Jogo da Velha 3D.....	61
FOTOGRAFIA 42	Condução Humana.....	62
FOTOGRAFIA 43	Bússola (Magnetismo).....	63
FOTOGRAFIA 44	Condutores e Isolantes.....	63
FOTOGRAFIA 45	Túnel Infinito.....	64
FOTOGRAFIA 46	Balança de Torque.....	64
FOTOGRAFIA 47	Lanterna com fibra.....	65
FOTOGRAFIA 48	Atração magnética.....	65
FOTOGRAFIA 49	Freio magnético.....	66
FOTOGRAFIA 50	Indução eletromagnética.....	66
FOTOGRAFIA 51	Canhão magnético.....	67
FOTOGRAFIA 52	Indução eletromagnética através de engrenagens.....	67
FOTOGRAFIA 53	Energia Solar Fotovoltáica.....	68
FOTOGRAFIA 54	Energia Eólica.....	68
FOTOGRAFIA 55	Globo de Plasma.....	69
FOTOGRAFIA 56	Light Painting.....	69
FOTOGRAFIA 57	Luz: onda ou partícula.....	70
FOTOGRAFIA 58	RGB.....	70
FOTOGRAFIA 59	Usina de vapor.....	71
FOTOGRAFIA 60	Usina de Hidrogênio.....	71
FOTOGRAFIA 61	Paradoxo do duplo cone.....	72
FOTOGRAFIA 62	Fila para entrar na exposição do caminhão.....	116
FOTOGRAFIA 63	Entrada da exposição externa.....	117
FOTOGRAFIA 64	Visitantes interagindo com Princípio de Bernoulli.....	122
FOTOGRAFIA 65	Visitantes na Sala do Submarino.....	136
FOTOGRAFIA 66	Visitantes na Sala do Útero.....	139
FOTOGRAFIA 67	Visitantes na Sala dos Sentidos.....	141
FOTOGRAFIA 68	Visitantes na Sala dos Biomas.....	142
FOTOGRAFIA 69	Visitantes na Sala de Projeção 3D.....	143
FOTOGRAFIA 70	Visitantes interagindo na Sala do Submarino.....	145
FOTOGRAFIA 71	Visitantes na Sala das Cidades.....	146

FOTOGRAFIA 72	Visão geral das Galerias da exposição externa.....	151
FOTOGRAFIA 73	Crianças interagindo com o Coração gigante em 3D.....	151
FOTOGRAFIA 74	Caramujo em 4D.....	152
FOTOGRAFIA 75	Crianças interagindo com desafios.....	154
FOTOGRAFIA 76	Fila para óculos de Realidade Virtual.....	155
FOTOGRAFIA 77	Monitor auxiliando visitante utilizando óculos de Realidade Virtual.....	155
FOTOGRAFIA 78	Visitante interagindo com Usina à Vapor.....	156
FOTOGRAFIA 79	Visitantes interagindo com Energia Eólica.....	157
FOTOGRAFIA 80	Visitante interagindo com Arco Catenário.....	169
FOTOGRAFIA 81	Crianças brincando com Desafio do Cone Duplo.....	171
FOTOGRAFIA 82	Visitante interagindo com o Desafio Triângulo das Cores.....	172

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1	Apresentação dos entrevistados.....	98
QUADRO 2	Categorias e subcategorias da análise de dados.....	104

LISTA DE ABREVIATURAS

CDCC	Coordenadoria de Divulgação Científica e Cultura
CI	Ciência da Informação
CIC	Centro Interdisciplinar de Ciências
FAPEMIG	Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais
IBECC	Instituto Brasileiro de Educação Ciência e Cultura
ICOM	International Council of Museums
PROMUSIT	Projeto Museu Itinerante
SBPC	Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais
UFSCAR	Universidade Federal de São Carlos
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
UNIRIO	Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	16
1.1	Estrutura da tese.....	21
2	MUSEUS E SEU PÚBLICO.....	22
2.1	Museus de Ciências.....	31
2.1.1	Museus itinerantes de ciências.....	37
2.1.2	Museu Itinerante Ponto UFMG.....	39
2.2	Os estudos de visitantes na Museologia.....	72
3	ESTUDOS SOBRE OS SUJEITOS INFORMACIONAIS NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO.....	77
3.1	A perspectiva de práticas informacionais.....	79
3.1.1	Contribuições aos estudos de visitante.....	90
4	PERCURSO METODOLÓGICO.....	93
4.1	Universo e amostra.....	96
5	DESVELANDO A EXPERIÊNCIA DE VISITA AO MUSEU ITINERANTE PONTO UFMG.....	105
5.1	Especificidades da relação entre museu e o público.....	105
5.1.1	Concepções acerca da instituição Museu.....	105
5.1.2	A pluralidade dos visitantes e suas motivações para a visita.....	115
5.2	Múltiplos PONTOS.....	132
5.2.1	Ponto de Imaginação: expectativas, percepções e negociações simbólicas.....	133
5.2.2	Ponto de Informação e Conhecimento: espaço propício para questionamentos e reflexões.....	158
5.2.3	Ponto de Entretenimento: a dimensão lúdica presente nas atividades culturais.....	167
5.2.4	Ponto entre a sociação e a sociabilidade: facetas da relação entre os visitantes....	173
6	CONCLUSÕES.....	178
	REFERÊNCIAS.....	182
	APÊNCIDE A - Roteiro de entrevista semiestruturada.....	189

1 INTRODUÇÃO

Visitar um museu é estar um espaço de convívio, um espaço público no qual as pessoas têm contato com as mais diferentes criações do homem e podem ter contato com diferentes temas, povos, lugares etc. É uma prática que faz parte da vida dos sujeitos há muito tempo. Pessoas ao redor do mundo visitam os museus pelos mais diversos motivos, seja com objetivos acadêmicos e/ou profissionais ou como um programa cultural, dentre inúmeras outras possíveis motivações. A relação entre público e esses espaços é permeada por inúmeros sentidos e significados que cada visitante confere às experiências por ele vivenciadas.

Crianças e adolescentes são apresentados aos museus, muitas vezes, pelos pais ou pela escola em excursões de cunho pedagógico. Por outro lado, algumas pessoas só têm a oportunidade de visitar um museu quando se encontram na fase adulta de suas vidas. A visão que cada pessoa possui dessas instituições e a relação que ela constrói com os museus é resultante da confluência de uma série de aspectos. Existem museus de arte, museus históricos, museus de ciências, museus etnográficos e museus comunitários ou ecomuseus, dentre outros. A tipologia de museus que o visitante conhece e já visitou é um dos elementos que influenciam nessa questão.

Cada tipo de museu apresenta suas especificidades, refletidas na expografia de suas coleções, influenciando as diferentes formas de interação entre os sujeitos e os elementos da exposição. Em cada tipo de museu as exposições são concebidas de modo a propiciar diferentes dimensões que constituem a experiência de visita. Algumas exposições, por exemplo, são mais voltadas para a contemplação, enquanto outras são projetadas para favorecer a interação entre os visitantes e os objetos expostos. E cada uma dessas características ou especificidades de cada tipo de museu pode atrair em maior ou menor proporção os diferentes visitantes.

Essa relação de visitantes com instituições museológicas tem sido investigada a partir de diferentes perspectivas desde o início do século XX, com estudos que se dedicavam, inicialmente, à observação do percurso físico do visitante pelo museu. Existem trabalhos realizados por um viés psicológico e outros que oferecem ênfase na dimensão de aprendizagem, emocional ou cognitiva. Recentemente, têm sido desenvolvidas investigações sobre o público de museus cujas abordagens buscam contemplar, também, as dimensões contextual e comunicacional da experiência de visita.

Buscamos, na presente pesquisa, explorar um ponto de interlocução entre os estudos de usuários da informação da Ciência da Informação – CI, e os estudos de visitante da Museologia, a partir da apropriação da perspectiva de práticas informacionais para a

compreensão da experiência dos visitantes em um museu itinerante de ciências, o Museu Itinerante PONTO UFMG. Este diálogo entre os estudos de visitantes e os estudos de usuários da informação é favorecido, dentre outros, por dois movimentos: a reconfiguração pela qual passa a Museologia, a partir de suas abordagens contemporâneas e a perspectiva sociocultural da CI e dos estudos de usuários da informação (ARAÚJO, 2013a).

A Museologia vivencia, a partir das décadas finais do séc. XX, uma série de movimentos teóricos e práticos que constituem as abordagens contemporâneas, as quais buscam adotar uma nova postura, questionando a função social do museu, que passa a ser compreendido como um meio de transformação social. Sob esta perspectiva, o papel dos museus vai além da função de preservação, assumindo a responsabilidade de integrar a comunidade às suas ações, tendo o visitante como protagonista, um ator central nos processos de apropriação ocorridos na interação com as exposições museológicas (PÉREZ SANTOS, 2000; ALONSO FERNÁNDEZ, 2012).

Já a abordagem sociocultural dos estudos de usuários percebe a relação dos sujeitos com a realidade como um processo dialético, de construção mútua e constante de significados sobre tudo o que nos cerca. Ao se considerar os fenômenos informacionais sob tal ótica, tem-se a noção de informação, bem como os critérios de necessidade, relevância e valor da informação, enquanto construções intersubjetivas. Nesse sentido, os sujeitos e as suas ações só podem ser compreendidos dentro de um específico contexto histórico, político, econômico e sociocultural que constituem os fenômenos informacionais. É conforme essas conjecturas que elabora-se a perspectiva de práticas informacionais, a qual recorreremos para embasar teórica e metodologicamente essa pesquisa.

Ao problematizar a relação entre o sujeito e sua experiência de visitar museus, sob a ótica da dimensão informacional, buscamos compreender como os visitantes se apropriam das informações por meio de objetos e demais elementos da exposição. Temos algumas questões-problema que orientam esta pesquisa: Como se dá a apropriação da informação pelo visitante em sua interação com as exposições do Museu Itinerante PONTO UFMG? Quais as especificidades dessa experiência de visita? Como o ambiente e os objetos do museu influenciam a experiência de visita e os processos de apropriação da informação e construção de conhecimento? Como se dá a articulação entre o comportamento individual e as referências sociais que constituem as ações e opiniões dos sujeitos, dentro da situação específica que é a experiência de visita ao museu?

A partir dessa problematização e da perspectiva adotada na pesquisa, expomos os pressupostos assumidos nesta investigação: (a) as referências sociais são constituintes da interação dos sujeitos com a informação; (b) os processos de apropriação da informação, aprendizagem e conhecimento são processos de significação e ressignificação da realidade

com a qual o sujeito interage pelas mais variadas dimensões (física, emocional, cognitiva, lúdica, sociocultural, etc.); (c) os museus, assim como qualquer instituição cultural, têm dimensões além da educativa.

O objetivo geral da pesquisa é compreender as práticas informacionais dos visitantes do Museu PONTO UFMG a partir da subjetividade dos sujeitos e dos referenciais sociais que, articulados, constituem suas ações e opiniões. Entendemos que para se alcançar tal intento, é necessário decompor o objetivo geral em objetivos específicos, apontados a seguir:

- Investigar as concepções que os entrevistados têm a respeito da instituição museu de forma geral;
- Identificar as motivações e expectativas dos sujeitos para visitar o museu;
- Analisar como ocorre a apropriação da informação pelos sujeitos em sua interação com as exposições do museu;
- Analisar como o ambiente e objetos do museu influenciam a experiência de visita e o processo de construção de conhecimento;
- Investigar as especificidades da experiência de visita ao Museu PONTO UFMG;
- Entender como os referenciais sociais se articulam com as ações e opiniões dos sujeitos na experiência de visita ao museu.

Entendemos que propor uma investigação de cunho compreensivo sobre um fenômeno o informacional - a experiência de visita a um museu itinerante de ciências - se mostra de suma relevância para a CI em decorrência do cenário que instituições como bibliotecas, arquivos e museu apresentam na atualidade. Ao mesmo tempo em que as novas tecnologias surgem e entranham-se expressivamente em todas as esferas da sociedade e do cotidiano dos sujeitos ao longo das últimas décadas, essas instituições percebem a necessidade de repensar sua função diante dessa realidade, questionando a adequação ou legitimidade de seus serviços e produtos.

Os sujeitos, hoje, estabelecem uma relação com a informação que se configura de modo muito distinto de décadas atrás, o que é favorecido muito em função das novas tecnologias e aparatos digitais. Atualmente, o sujeito pode interagir com a informação de variadas formas, não apenas sendo um *usuário*, um leitor. Eles se apropriam da informação em diferentes meios, compartilham aquilo que julgam relevante e são, muitas vezes, produtores de conteúdo, também. Dessa forma, deve-se refletir a respeito da configuração dessas instituições, de modo atender as atuais demandas e anseios da sociedade.

Museus, arquivos e bibliotecas têm um enorme potencial para contribuir em prol da transformação social e o desenvolvimento de cidadãos críticos e reflexivos. Contudo, é

imprescindível que se investigue e se compreenda o que efetivamente os sujeitos buscam nesses espaços. É preciso investigar essa questão a partir de categorias e dimensões que vão além da análise do percurso os visitantes fazem nas exposições ou qual o intervalo de tempo eles dedicaram a cada peça. É primordial compreender as diferentes esferas da interação dos sujeitos com as exposições e a informação nessas instituições, assim como investigar os significados desses espaços para quem os visitam.

O usuário vai à biblioteca somente para buscar um livro que irá sanar uma dúvida? O visitante vai ao museu com a intenção única de aprender algo? O que mais permeia a interação entre sujeitos, informação e museus? Para responder a questionamentos como esses, é preciso que haja uma série de investigações compreensivas que tenham se debruçado sobre tal problemática, de modo a oferecer às instituições o subsídio necessário para que elas possam refletir sobre o seu fazer e avaliar a necessidade de revisão de seus produtos e serviços. É preciso conhecer, compreender a realidade investigada, em sua real complexidade, antes de propor alterações ou reformulação desses espaços. Somente dessa forma as instituições podem atender aos anseios de seus usuários e exercer, efetivamente, seu papel na transformação social frente à sociedade.

A pesquisa se caracteriza, portanto, como uma investigação sobre as práticas informacionais de visitantes de museus. Embora se analise a experiência de visita ao museu e a interação do sujeito com os elementos e o espaço do mesmo, não é objetivo da pesquisa tecer avaliações no tange à satisfação com a exposição ou o êxito do museu em transmitir um determinado discurso desejado. A partir da descrição do sujeito, de como ele dá sentido às suas próprias ações durante a visita, busca-se compreender as práticas informacionais do visitante em um sentido mais amplo, que envolve a compreensão de como se dá a articulação entre o comportamento individual dos sujeitos e os referenciais sociais presentes na interação do sujeito com a informação.

Para compreender este fenômeno amplo, investiga-se um fenômeno específico: a experiência de visita ao Museu Itinerante PONTO UFMG. A opção por investigar a relação entre os sujeitos e a experiência de visita ao museu, deve-se ao entendimento de que a perspectiva de práticas informacionais, oriunda da CI, tem muito a contribuir para com os estudos de visitante da Museologia, representando uma possibilidade de compreensão de dimensões da experiência de visita ao museu que os estudos realizados conforme abordagens tradicionais são incapazes de elucidar.

Pesquisas que se voltam para o planejamento de exposições nos museus, que traçam o perfil sócio demográfico do público ou que investigam os processos de aprendizagem são fundamentais para a gestão das instituições, por exemplo. Porém, outros aspectos relativos à experiência de visita, os quais não são contemplados pelas abordagens

tradicionais, também são de suma importância para uma compreensão mais profunda do complexo fenômeno que é a experiência de visita ao museu.

Acreditamos que, ao investigar a experiência de visita sob o olhar informacional – especificamente embasados na perspectiva de práticas informacionais –, poderemos compreender a interação com o museu e apropriação que o sujeito faz da informação, desvendando os significados das ações e opiniões dos sujeitos. Deste modo a presente pesquisa justifica-se, também, por:

- Contribuir para a evolução dos estudos de público da Museologia ao trazer os aportes teóricos da abordagem sociocultural e das práticas informacionais, que permitem compreender aspectos da experiência de visita que não fazem parte do escopo das abordagens tradicionais;
- Explorar um dos vários possíveis pontos de interlocução entre Museologia e CI, ao articular os estudos de público da Museologia e os estudos de usuários da CI;
- Contribuir para a consolidação da perspectiva de práticas informacionais no cenário nacional, ao assumir os pressupostos da abordagem sociocultural dos estudos de usuários;
- Colaborar para o avanço teórico não somente da Museologia e CI, mas também da Biblioteconomia e Arquivologia, a partir do marco teórico adotado e resultados da pesquisa. Dado que essas áreas possuem agendas de pesquisa que perpassam a interação dos sujeitos com a informação, acreditamos que a presente pesquisa pode contribuir para elucidar os aspectos semelhantes entre as áreas e aqueles que as diferenciam.

A escolha do Museu Itinerante PONTO UFMG justifica-se pela relevância do mesmo dentro da própria instituição, a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), e no cenário nacional no âmbito dos museus itinerantes de ciências, por estar sempre presente em eventos científicos de grande porte e percorrendo diversas cidades do país com suas exposições. Além disso, o fácil acesso – por estar dentro da mesma instituição na qual a presente pesquisa se realiza – e a disponibilidade da equipe do museu também foram aspectos considerados.

1.1 Estrutura da tese

A tese estrutura-se conforme descrição a seguir. No capítulo 2, intitulado “Museus e seu público”, apresentamos alguns aspectos da conjuntura histórica e características dos museus, buscando elucidar as transformações pelas quais essas instituições passam ao longo do tempo no esforço de se ajustar aos anseios da sociedade. Discorreremos, também, sobre os museus de ciências e os museus itinerantes de ciências para, então, apresentar o Museu Itinerante PONTO UFMG. Ademais, explanamos a respeito dos estudos de visitante, demonstrando as diferentes maneiras pelas quais a relação entre público e museu vem sendo investigada na Museologia.

O capítulo 3, “Estudos sobre os sujeitos informacionais na Ciência da Informação”, é dedicado à apresentação da evolução histórica dos estudos de usuários da informação e discussão acerca da perspectiva de práticas informacionais, que orienta teórica e metodologicamente essa pesquisa, ressaltando as contribuições que vislumbramos dessa perspectiva para com os estudos de visitante da Museologia.

No quarto capítulo, “Percurso metodológico”, caracterizamos a pesquisa enquanto uma investigação qualitativa, de cunho compreensivo, que se baseia na perspectiva de práticas informacionais enquanto um fazer etnográfico. Discorreremos a respeito da etnografia e apresentamos as técnicas e instrumentos de coleta de dados. Em seguida, caracterizamos o universo da pesquisa e a amostra, contextualizando a situação na qual ocorreu a coleta de dados e apresentando os sujeitos entrevistados.

O capítulo 5, “Desvelando a experiência de visita ao Museu Itinerante PONTO UFMG”, apresenta a análise de dados empreendida a partir da observação e dos relatos dos entrevistados. Subdivide-se nas seguintes categorias: Especificidades da relação entre museus e o público; e Múltiplos PONTOS.

No capítulo 6, “Conclusões”, refletimos acerca do fenômeno investigado e dos resultados da pesquisa. Propomos algumas sugestões para trabalhos futuros. Na Seção Apêndice A encontra-se o roteiro de entrevista semiestruturada que foi utilizado para coleta de dados.

2 MUSEUS E SEU PÚBLICO

A palavra museu é um termo advindo do latim, cujo significado é “templo dedicado às nove Musas. As musas eram filhas do deus grego Zeus com *Mnemósine*, e sua função era guardar as ciências, as artes e os tesouros da cultura” (MARTINS, 2013, p. 12). A origem dos museus vincula-se ao desejo dos seres humanos de colecionar objetos, havendo relatos da existência do *Mouseion* de Alexandria, um templo na cidade de Atenas, (III a.C) que funcionava como espaço de discussão filosófica e devoção às musas. Durante a Idade Média, os mosteiros da Europa acumulavam relíquias, esculturas, manuscritos e variados objetos trazidos em expedições militares e religiosas, o que representava uma forma de demonstrar a riqueza, poder e conhecimento nesse período. Esses objetos, no entanto, não eram públicos e a visita não era permitida a todos, como ocorre atualmente (MARTINS, 2013).

No século XVII ocorrem alterações na forma de expor as coleções nos museus. Os objetos, antes misturados, nesse momento começam a ser classificados conforme princípios científicos e técnicos, de acordo com os diferentes campos do conhecimento. É aproximadamente no século XVIII que acontece uma ampliação do caráter público das coleções (MARTINS, 2013; GASPAR, 1993).

Os primeiros museus públicos, como instituição, surgiram nos séculos XVII e XVIII, consequência do crescente interesse pela cultura e pelas ciências, por uma necessidade de organizar o conhecimento existente, expressa particularmente pelos enciclopedistas franceses, acrescida da reivindicação cada vez maior da sociedade em participar desse conhecimento, o que implicava no acesso do público às coleções (GASPAR, 1993,p.9).

Zavala (2012) apresenta uma definição de museus, derivada da conceituação do *International Council of Museums* (ICOM) e oriunda de reuniões de estudiosos de diversos países como Brasil, Argentina, México, Colômbia e Equador, em 2006. Em sua concepção atual, os museus podem ser definidos, então, como

[...] espaços públicos, físicos e / ou virtuais, permanentes, sem fins lucrativos, servindo à sociedade e seu desenvolvimento, que se ocupam da aquisição, conservação, investigação, comunicação e exposição de testemunhos materiais e imateriais dos seres humanos e seu ambiente, que proporcionam experiências com fins de estudo, educação, recreação e deleite para a apropriação, reflexão e recuperação por parte do usuário (ZAVALA, 2012, *online, tradução nossa*).

Os museus possuem três funções básicas que se apresentam como seu princípio de identidade: a de preservação, de investigação e de comunicação de bens

culturais. A primeira delas, a preservação, envolve a seleção, aquisição e guarda de bens culturais. A investigação refere-se à pesquisa, à documentação. E a comunicação inclui as diferentes ações do museu que visam o diálogo com o público. O equilíbrio ou desequilíbrio entre as funções é resultado do posicionamento político e filosófico de cada museu, que pode enfatizar uma ou outra função sem que haja prejuízos (CHAGAS, 1994; POULOT, 2013). Deve-se evitar, no entanto, “a cristalização em uma função, o que por vezes ocorre, em detrimento das outras” (CHAGAS, 1994, p.58) para que o museu alcance uma combinação potencializada de todas estas tendências.

Quando há a cristalização na função preservação, por exemplo a instituição é compreendida como um depósito de coisas várias, como um centro de preservação pela preservação. Por outro lado, a cristalização na função pesquisa dificulta o crescimento e o amadurecimento da instituição. Neste caso, a tendência é que ela se aproxime do modelo propalado de casa de excelência científica e se afaste do conceito de museu. Finalmente, a cristalização na função comunicação tende a transformar a instituição em casa de espetáculos, em espaço de show (CHAGAS, 1994, p. 58)

Há uma constante tensão que se expressa nos museus através da dicotomia entre a função de preservação e a dinamicidade cultural, que envolve a comunicação e investigação. Quando a função de preservação é mais efetiva, há um risco menor no que se refere aos objetos da exposição, tanto em relação ao contato do visitante com as peças, quanto aos os efeitos de luz e temperatura, assim como a umidade. Por outro lado, embora permita a exposição a esses perigos mencionados, a dinamização potencializa o uso social da instituição, à apropriação dos bens culturais pelo público. “O equilíbrio entre a dinamização e a preservação permite ao museu responder de forma ativa aos desafios e questionamentos impostos pela contemporaneidade” (CHAGAS, 1994, P. 59).

Existem diferentes classificações para os museus existentes. Uma das tipologias é a de Hein (2000), que indica os seguintes tipos de museus: (a) museus de arte; (b) museus de ciências, que podem subdivididos em museus de história natural, centros de ciência e museus da indústria e tecnologia; (c) museus de história; (d) museus infantis; (e) museus de taxonomia. Além das dimensões filosófica e política, a ênfase em uma ou outra função nos museus decorre, também, da tipologia da instituição.

Além das definições sobre museus derivadas da conceituação do ICOM, existem inúmeras outras definições que variam de acordo com diferentes perspectivas adotadas por teóricos. Zavala (2012) destaca que, numa perspectiva tradicional, o museu é lugar das *musas*, o lugar de encontro com as belas artes. Essa visão dá ênfase no conteúdo exibido, privilegiando uma atitude de contemplação por parte do visitante. Outra concepção

tradicional é a de museu como uma coleção abrigada em um edifício e a prioridade seria a conservação de ambos, expressando claramente a ênfase na função de preservação.

O autor afirma que, atualmente, ganham força definições mais amplas e dinâmicas sobre essas instituições, que deslocam o visitante para o ponto de interesse central. Zavalla (2012, *online, tradução nossa*) define, então, um espaço museográfico como “qualquer espaço onde há um olhar que reconhece a encenação de conceitos através da realização de determinadas atividades físicas, emocionais, intelectuais e estéticas por parte do visitante”.

Já Chagas (1994, p. 52) ressalta a existência de uma maneira nomeadamente museológica de olhar o mundo, capaz de suscitar questionamentos acerca do imediatamente vivido, além do sentido aparente, possibilitando o afloramento de novas descobertas. É um olhar que “[...] sem eliminar definitivamente a função primeira dos objetos/bens culturais, acrescenta-lhes novas funções, transformando-os em representações, em semióforos [...] Um olhar, enfim, que transforma os mais diferentes espaços/cenários em museu”.

Percebe-se, a partir da segunda metade do século XX, a abertura da mentalidade dos museólogos, conforme Alonso Fernández (2012), fomentada por uma série de circunstâncias de caráter técnico e museográfico, e condizente com as demandas socioculturais do público em geral. Chagas e Gouveia (2014) apontam o lançamento do livro *Os museus no mundo* (como parte da coleção Grandes Temas da Biblioteca *Salvat*, no qual constava uma entrevista com Hugues de Varine), em 1979, como um marco significativo para um desafio que já se colocava há anos para a museologia, envolvendo uma nova construção teórica, a produção de novos saberes e fazeres museais, a constituição de uma nova política e ética museológica, uma nova abordagem historiográfica e uma nova forma de se relacionar com o público.

Esse movimento, que se dá tanto no campo teórico quanto nos fazeres museais, recebeu em Quebec (Canadá), em 1984, a denominação de Movimento Internacional para uma Nova Museologia, durante uma reunião internacional. O documento produzido na ocasião, conhecido como Declaração de Quebec, é reconhecido como elemento essencial para a produção de um divisor de águas no campo. Rapidamente, nas décadas de 1980 e 1990, as proposições e os problemas da nova museologia se espalham pelo mundo, havendo uma disputa entre os defensores da museologia tradicional e os da nova museologia (CHAGAS; GOUVEIA, 2014).

Para a compreensão da importância do livro lançado em 1979 deve-se atentar para seu contexto histórico, momento no qual as instituições museológicas sofriam críticas dos movimentos sociais desde a década de 1960. Outro referencial importante é a Mesa

Redonda de Santiago do Chile, realizada em 1972. Na entrevista concedida por Varine, publicada juntamente com o livro, ele tece críticas acerca do desenvolvimento dos museus no século XIX, classificando-os como um fenômeno puramente colonialista. Os países europeus impuseram seu método de análise do patrimônio cultural aos países colonizados, o que resulta em países com museus que apresentam sua cultura própria com um olhar do povo, instituições e sistemas europeus (CHAGAS; GOUVEIA, 2014).

[...] pode se dizer, por conseguinte, que o mundo dos museus, enquanto instituição e enquanto método de conservação e de comunicação do patrimônio cultural da humanidade é um fenômeno europeu que se difundiu porque a Europa produziu a cultura dominante e os museus são uma das instituições derivadas dessa cultura. (VARINE-BOHAN, 1979, p. 12-13 *apud* CHAGAS; GOUVEIA, 2014, p. 11).

Alonso Fernández (2012, p. 37), ressalta a diferença entre o museu como objeto/meio da museologia a partir da concepção da museologia tradicional ou histórica e a nova museologia. Para a primeira, “o museu é visto como objeto próprio específico, disciplinar, de estudo para a apresentação e difusão do patrimônio ao público”. Em oposição, a concepção da nova museologia é de museu como um meio processual para se alcançar o objetivo de desenvolvimento de uma comunidade através do patrimônio material e imaterial, natural e cultural. Nessa perspectiva, a lógica de territorialidade é essencial, ao pleitear a participação da população, considerando as questões e problemas particulares da comunidade. Trata-se do museu como instrumento de aprendizagem e espaço sociocultural.

Chagas e Gouveia (2014) afirmam que, paulatinamente, se estabelece uma tendência de indistinção, cujo efeito é percebido quando instituições tradicionais ou conservadoras incorporam a denominação nova museologia e, em certos casos, também algumas reelaborações práticas e metodológicas, sem aderir, contudo, aos princípios e responsabilidades éticas e políticas que fundamentavam a nova museologia. Os autores entendem que foi uma tentativa de enquadrar a nova museologia nos fazeres e procedimentos da museologia tradicional.

Verificam-se diferentes linhas de renovação museológica em diferentes cantos do mundo, que se declaram movimentos de contestação dos museus enquanto instituições burguesas. Ganha força a noção de que os museus devem ser muito mais do que um depósito lúgubre, um lugar onde se armazenam, conservam e são expostos objetos de patrimônio, em consonância com a mentalidade de uma nova sociedade emergente (ALONSO FENÁNDEZ, 2012; DUARTE, 2013).

Despontam inúmeros termos, desde o início, para se referir à nova museologia. Dentre eles, estão: museu integral, museologia da comunidade, museologia popular,

museologia ativa, ecomuseologia, museologia crítica e museologia dialógica. Essa pluralidade pode ser considerada um aspecto positivo, que demonstra a criatividade e capacidade de (re)invenção de iniciativas que evidenciam a constante reelaboração dos saberes e fazeres da museologia frente às transformações sociais que se apresentam (ALONSO FENÁNDEZ, 2012; DUARTE, 2013; CHAGAS; GOUVEIA, 2014). Na década de 1990, a “nova museologia passou por uma inflexão conceitual e prática, ainda que não haja consenso sobre os rumos e as orientações dessa inflexão”, o que favorece o fortalecimento, ainda nos de 1990, da chamada museologia social ou sociomuseologia (CHAGAS; GOUVEIA, 2014, p. 13).

Marcos importantes nesse momento são o Encontro Internacional realizado em 1992, em Caracas (Venezuela), e, especialmente, a Eco-92 e o I Encontro Internacional de Ecomuseus, que aconteceu na cidade do Rio de Janeiro, também em 1992, e teve a presença de profissionais do Brasil, Portugal, Canadá e França. Esse último encontro citado teve desdobramentos importantes para o campo, como uma série de reuniões organizadas pela Escola de Museologia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), que estimularam vários outros processos museais, e a elaboração de um programa de intercâmbio entre Portugal e Brasil (CHAGAS; GOUVEIA, 2014).

Frutos da parceria entre os dois países logo se concretizam. O registro das expressões museologia social e sociomuseologia ocorreram em Lisboa (Portugal), na data de 26 de maio de 1993, com o objetivo de criar um Centro de Estudos de Sociomuseologia. Ainda em 1993 iniciou-se a publicação dos Cadernos de Sociomuseologia, que apresentou em seu primeiro volume um ensaio, dentro outros artigos, voltado à reflexão sobre o conceito de museologia social (CHAGAS; GOUVEIA, 2014).

Moutinho (1993; 2014) declara que o conceito de museologia social é a expressão de um esforço substancial no sentido da adequação das estruturas museológicas às demandas e conjuntura da sociedade contemporânea.

Este esforço de adequação, reconhecido e incentivado pelas mais importantes instâncias da museologia, foi sintetizado pelo Director Geral da Unesco, Frederic Mayor, na abertura da XV Conferência Geral do ICOM da seguinte forma: o fenómeno mais geral do desenvolvimento da consciência cultural - quer se trate da emancipação do interesse do grande público pela cultura como resultado do alargamento dos tempos de lazer, quer se trate da crescente tomada de consciência cultural como reação às ameaças inerentes à aceleração das transformações sociais tem no plano das instituições, encontrado um acolhimento largamente favorável nos museus.

Esta evolução é evidentemente, tanto, qualitativa como quantitativa. A instituição distante, aristocrática, olimpiana, obcecada em apropriar-se dos objectos para fins taxonómicos, tem cada vez mais - e alguns disso se inquietam - dado lugar a uma entidade aberta sobre o meio, consciente da sua relação orgânica com o seu próprio contexto social. A revolução

museológica do nosso tempo - que se manifesta pela aparição de museus comunitários, museus 'sans murs', ecomuseus, museus itinerantes ou museus que exploram as possibilidades aparentemente infinitas da comunicação moderna - tem as suas raízes nesta nova tomada de consciência orgânica e filosófica. (MOUTINHO, 1993, p. 7)

As expressões sociomuseologia e museologia social – que tomamos como sinônimos no âmbito dessa pesquisa – representam muito mais do que apenas uma alteração na terminologia. Trata-se de jogar luz sobre uma série de preocupações, métodos e experiências que despontam e se opõem a uma visão mais restritiva da museologia enquanto técnica voltada para coleções. Essas novas iniciativas museológicas entendem que suas práticas devem ser orientadas para o desenvolvimento da humanidade, apoiando-se em princípios e compromissos de igualdade de oportunidades e inclusão socioeconômica. Distingue-se de uma museologia mais conservadora ou tradicional ao adotar uma perspectiva libertária. Há o reconhecimento de que durante um longo período predominou no mundo ocidental uma prática de museu, bem como de memória e patrimônio, memória, totalmente vinculada e orientada aos interesses e valores das aristocracias, das classes dominantes (MOUTINHO, 1993; 2014; CHAGAS; GOVERIA, 2014a).

Contraopondo-se a essa perspectiva conservadora, a museologia social entende que o museu é uma instituição estratégica para a defesa da cidadania e do direito à criatividade e à memória, devendo comprometer-se com questões que perpassam a redução das desigualdades sociais, o combate aos preconceitos, melhoria da qualidade de vida da sociedade e “a utilização do poder da memória, do patrimônio e do museu a favor das comunidades populares, dos povos indígenas e quilombolas, dos movimentos sociais” (CHAGAS, GOVERIA, 2014a, p. 17; CHAGAS, ASSUNÇÃO, GLASS, 2014).

O museu, a partir dessa compreensão, não tem um valor em si mesmo. Seu acervo deve ser constituído pelas demandas sociais, estando comprometido com o desenvolvimento e melhoria da qualidade de vida da comunidade local. Exatamente por isso o valor do museu é conferido pela própria comunidade na qual ele está inserido e para a qual ele trabalha. Esses valores e a visão de mundo assumidos colocam o museu, independente da sua tipologia, em posição propícia para estimular “novos agenciamentos, novas linhas de fuga, novos processos de empoderamento” (CHAGAS, ASSUNÇÃO, GLASS, 2014, p. 432).

Outros autores estabelecem distinções entre a museologia tradicional e as novas linhas ou abordagens museológicas que despontaram desde a emergência da proposta da nova museologia. Nem sempre há uma referência às noções de museologia social ou nova museologia. Zavala (2002), por exemplo, distingue o museu tradicional e os novos tipos de

museus em relação às suas respectivas experiências de visita possíveis. Nos museus tradicionais, segundo o autor, uma das principais preocupações é atingir o maior número de visitantes, não reconhecendo a ampla heterogeneidade dos visitantes e o contexto deles. A função principal desse museu é a educativa, a transmissão de conhecimentos objetivos, sendo esse lugar considerado um ambiente de educação não formal. O museu tem a finalidade, nesse contexto, de preservar os valores representados por determinado grupo social e explicar aos visitantes em que reside o valor das coleções expostas.

“A partir dessa perspectiva, não se destina questionar ou relativizar esses valores, mas legitimá-los, ampliar seu alcance e difundir aqueles objetos ou espaços que melhor os representa” (ZAVALA, 2002, p. 90, tradução nossa). Esse tipo de experiência de visita, proporcionada pelos museus tradicionais, cria e recria o sentimento do ritual. Para o autor, essa visão pressupõe que os objetos se comunicam por si mesmos, se apoiando no princípio de autoridade, legitimado pelos discursos comunicados pelas exposições. Em contrapartida, os novos espaços museográficos possibilitam uma experiência lúdica aos visitantes.

A centralidade dessa perspectiva está nas possibilidades de interação do visitante com “os espaços, objetos e conceitos que constituem o discurso museográfico, para que ele possa jogar com diferentes possibilidades de conceituação, e construir seu próprio discurso museográfico” (ZAVALA, 2002, p. 91, tradução nossa). O autor destaca, também, a possibilidade de interação entre os próprios visitantes nesses espaços, o que enriquece a experiência de visita. E se, na perspectiva tradicional, o princípio de autoridade se faz presente, agora é substituído pelo princípio de experimentação. Zavala acredita que essas diversas possibilidades de interação e construções que os sujeitos fazem nas experiências de visita são constituintes do patrimônio cultural.

Em todos os casos, se trata de participar da construção de um patrimônio cultural de natureza virtual, como um processo experimental. Essa experiência de visita tem como pressuposto o interesse da instituição e dos visitantes pelo desenvolvimento de um patrimônio intangível: o exercício da imaginação, a curiosidade intelectual e a capacidade de se maravilhar (ZAVALA, 2002, p. 91, tradução nossa).

O patrimônio mais valioso desses espaços de interação, salienta Zavala (2002), é o fato de que eles não apenas *têm coisas*, mas neles *ocorrem coisas*. O autor, porém, aponta alguns riscos nesse tipo de espaço: o caráter lúdico da experiência não garante que os valores apresentados pelo acervo sejam reconhecidos pelo visitante em sua experiência de visita. Por isso, a possibilidade de que o sujeito integre seu capital cultural na significação

daquilo com o que ele está interagindo é uma possibilidade contextual e aleatória. Dessa forma, pode-se falar em patrimônio virtual, que pode ou não ter significação para o visitante.

Já Duarte (2013) sublinha uma das linhas de renovação da instituição museu: a eleição dos museus e suas práticas enquanto campo de reflexão teórica e epistemológica. Inserida na emergência de uma nova postura epistemológica chamada pós-estruturalista ou pós-moderna, essa linha critica a epistemologia positivista que defende a concepção do caráter absoluto do conhecimento e sua aplicabilidade universal, bem como a superioridade do pensamento racional.

A epistemologia emergente deixa de conceber o conhecimento como absolutamente objetivo e desinteressado, passando a insistir na necessidade de se descortinar as implicações políticas e de poder, bem como a correspondente relatividade e limitações. Ao produzirem conhecimento, as diferentes áreas disciplinares produzem, em simultâneo, representações sobre a realidade que precisam ser desmontadas e questionadas. As *representações* construídas não são inócuas, antes, pelo contrário, suportam e comunicam significados que ajudam, ou não, a reproduzir desigualdades e o *status quo* (DUARTE, 2013, p. 105).

A autora salienta, ainda, a importância dos museus etnográficos e da antropologia nesse propósito de renovação do objeto museu.

Por um lado, os museus etnográficos corporizam em si mesmo uma ampliação da noção de objeto de museu, já que os artefactos com que lidam são objetos quotidianos de toda a espécie que não cabem na categoria tradicional de “obra de arte”. Por outro lado, o entendimento dos objetos etnográficos como destituídos de valor intrínseco, já que o seu significado só pode ser compreendido pelo respectivo enquadramento sociocultural em que são produzidos e/ou utilizados, reforça a necessidade da sua contextualização e, portanto, de os situar no interior de um discurso expositivo. Num tempo ainda longínquo relativamente ao atual paradigma patrimonial que proclama a indissolução das suas dimensões material e imaterial, a antropologia fazia ressaltar de modo claro a impossibilidade de ser de outro modo (DUARTE, 2013, p. 102).

É nessa direção que Chagas (2006) realça uma dimensão especificamente humana nos museus: um sinal de historicidade, de condicionamento espaço-temporal. Tal instituição, para o autor, é um espaço de conflito, um campo de tradição e contradição, como uma arena para o jogo dialético. E toda instituição museal apresenta um determinado discurso sobre a realidade.

Importa perceber que, em qualquer hipótese, estamos diante de *um* modo de olhar, de uma percepção interpretante que traz em si a possibilidade de deformação. Em todo e qualquer museu este jogo, de cartas marcadas com sinal de sangue e historicidade, acontece. Em todo e qualquer museu está

em cena a apresentação (mais ou menos espetacular) de *uma* visão possível sobre determinado fato, acontecimento, personagem, conjuntura ou processo histórico e não a história mesma (CHAGAS, 2006, p. 35).

O discurso é construído pelo público, seja um sujeito ou um grupo, mas pode-se pensar em discurso, também, em relação àqueles que operam com a linguagem das exposições no museu, exercendo sua função básica de comunicação. E nem sempre haverá uma similaridade ou afinidade entre o discurso do visitante e o do museu. Com base em um mesmo conjunto de bens culturais, diferentes discursos podem ser construídos e isso pode ser percebido como uma riqueza cultural. Não há, portanto, uma verdade única e absoluta que é apresentada nos museus. Os museus expõem uma dentre as múltiplas leituras possíveis sobre determinada realidade ou fenômeno, que pode ser apropriada de diversos modos pelo público (CHAGAS, 1994; 2006).

“Os museus são a um só tempo: lugares de memória e de poder. Estes dois conceitos são permanentemente articulados em toda e qualquer instituição museológica” (CHAGAS, 2006, p.31). O autor afirma que a memória tanto pode servir de dominação ou libertação dos homens, uma vez que ela é uma construção decorrente da vontade política de indivíduos ou grupos, que representam os interesses de certos segmentos sociais.

Trabalhar os museus e a museologia nesta perspectiva (do poder e da memória), implica afirmar o poder dos museus como agências capazes de servir e instrumentalizar indivíduos e grupos de origem social diversificada para o melhor equacionamento de seu acervo de problemas. O museu que abraça esta vereda não está interessado apenas em democratizar o acesso a bens culturais acumulados, mas, sobretudo, em democratizar a própria produção de bens, serviços e informações culturais. O compromisso, neste caso, não é tanto com o *ter* e preservar acervos, e sim com o *ser* espaço de relação e estímulo às novas produções, sem procurar esconder o “seu sinal de sangue” (CHAGAS, 2006, p. 33).

Chagas (1994) considera os bens culturais como signos, sem significado intrínseco, e não como uma materialização de fatos ou acontecimentos. Daí, tem-se que a informação e a memória também não possuem uma existência por si só, mas só podem ser concebidas em relação. E ambas são, segundo ele, passíveis de serem usadas tanto para a dominação quanto para a liberdade de sujeitos ou grupos.

Partilhamos do entendimento de Chagas e Gouveia (2014), de que a consolidação da museologia social não significa a negação de outras museologia. As novas tendências ou linhas museológicas que tem se revelado são outras maneiras de se pensar e praticar o museu e a museologia.

A nossa visão acerca dos museus, nessa pesquisa, é a de que deve ser um espaço para a democratização da produção de bens, serviços e informações culturais.

Temos, com esse entendimento, o deslocamento da centralidade em tais instituições que, ao invés de um local de guarda e preservação de acervos, deve tornar-se um meio de transformação social.

A seguir, fazemos breve explanação sobre os museus de ciências e, em particular, os museus itinerantes de ciências.

2.1 Museus de Ciências

Como discutimos anteriormente, os museus passam por transformações ao longo tempo em sua relação com a sociedade. O mesmo acontece com os museus de ciências, especificamente, como destacam Gruzman e Siqueira (2007). Os autores assinalam o deslocamento da visão do museu como um local de acondicionamento de objetos para um espaço no qual a educação, a divulgação científica e a compreensão pública da ciência se tornam as maiores preocupação dessas instituições. Wagensberg (2005, p. 310, *tradução nossa*) corrobora com tal noção e apresenta uma definição sobre esses espaços. “Um museu de ciência é um espaço dedicado a fornecer estímulo para o conhecimento científico, método científico e opinião científica”.

De acordo com Gaspar (1993), os museus de ciências e tecnologia têm origem no contexto da Revolução Industrial e o progresso científico, a partir do século XVIII. O autor aponta que no final do século XIX e início do século XX, “a ênfase na educação que marcava os museus americanos começou a se disseminar também pela Europa, e um dos marcos dessa tendência é a criação do Museu de Ciências de Munique em 1908” (p. 12). Os museus passam, então, a divulgar inovações e as conquistas mais modernas da ciência e da tecnologia para o público. Apresentam “réplicas e equipamentos em tamanho natural, modelos animados acionados pelo visitante através de botões ilustrando o funcionamento de máquinas ou princípios físicos, entre outras coisas” (GASPAR, 1993, p. 12).

Acerca de tal questão, Gruzman e Siqueira (2007, p. 405) salientam que os aspectos educativos dos museus ganham destaque no século XIX devido ao “desenvolvimento científico e tecnológico experimentado principalmente pelo continente Europeu, somado ao intenso processo de crescimento urbano e contínua necessidade de mão-de-obra para a indústria”, contexto esse que forma o pano de fundo das preocupações com a educação das classes urbanas. Nesse período, grandes exposições eram montadas visando a divulgação científica para diferentes públicos.

No século XX, a ênfase educacional ganha ainda mais peso nos museus de ciências, como parte integrante de um projeto mais amplo de modernização da sociedade, no intuito de aproximar o público do conhecimento e da influência da ciência e da técnica na

indústria. Nesse momento, especialmente após a Segunda Guerra Mundial, percebe-se uma mudança de perspectiva: os objetos históricos que focalizavam o passado ficam em segundo plano, dando lugar de destaque às exposições interativas voltadas à educação dos visitantes (GASPAR, 1993; GRUZMAN, SIQUEIRA, 2007).

A relação do visitante com as exposições também se modifica com a introdução desse viés educativo. “Substituíram as coleções de objetos por exposições e experimentos destinados a um maior envolvimento e aprendizagem dos visitantes, além da preocupação em fornecer informações atualizadas em ciências e tecnologia de uma forma educativa e agradável” (GASPAR, 1993, p. 13). As inquietações da sociedade em diferentes áreas, especialmente devido à Segunda Guerra, impulsionam a busca de um museu mais dinâmico direcionado para a comunicação de massa e a difusão cultural (GRUZMAN, SIQUEIRA, 2007).

A vertente educacional volta-se para a maior participação dos visitantes a fim de estabelecer um engajamento dos mesmos com os conceitos apresentados. Baseada nos estudos sobre a percepção humana, a nova proposta de museu não se satisfaz com atividades do tipo apertar botões (push-bottom), levando o público a ir além do tocar, a interagir com os módulos da exposição – os museus denominados hands on. (...). As idéias de Oppenheimer, que enfatizam a interação física do usuário com o objeto para melhor compreensão dos conceitos envolvidos, foram os alicerces para a construção do Exploratorium, museu de ciência de São Francisco, inaugurado em 1969. Os science centers, como ficaram conhecidos, privilegiam os modelos e aparatos tecnológicos utilizando diferentes recursos de comunicação, onde a percepção do visitante é o enfoque principal, em detrimento da apresentação dos testemunhos do passado (GRUZMAN, SIQUEIRA, 2007, p. 406).

Os centros de ciências (*science centers*) são estas instituições que buscam se afastar da imagem dos museus tradicionais de ciências - que enfocam a exposição e os aspectos históricos da ciência -, privilegiando a participação mais interativa do público (GASPAR, 1993; GRUZMAN, SIQUEIRA, 2007).

Dentro deste movimento é inegável o papel desempenhado pelos museus e centros de ciências, que não só contribuíram para o resgate do significado de uma palavra - museu - como também deram a ela um sentido mais amplo. Os museus de ciências tendem a se tornar não só um lugar onde as pessoas têm um encontro com as conquistas passadas da humanidade, mas também com a realidade dos dias atuais, e, sobretudo, com as perspectivas do mundo futuro (GASPAR, 1993, p. 17).

No que concerne ao cenário nacional, a presença de museus de ciências alude ao século XIX, com a criação de instituições voltadas para a pesquisa de História e Ciências Naturais. Importantes representantes são: o Museu Nacional do Rio de Janeiro (1818), o Museu Paraense Emílio Goeldi (1866) e o Museu do Ipiranga (atual Museu Paulista, 1894)

(GASPAR, 1993; GRUZMAN, SIQUEIRA, 2007). Gaspar (1993) explana a respeito do Museu Nacional na época de sua fundação, salientando seu papel: além de um depósito das riquezas do país, era um recurso para consultas do governo imperial para assuntos de interesse da nação. Apenas em 1821 é o que o público geral passa a ter acesso ao museu.

No século XX, o destaque é a criação, no ano de 1957, do Museu do Instituto Butantan, que se originou do trabalho de Vital Brasil, um médico do interior de São Paulo. Especialmente na segunda metade do século, começam a surgir iniciativas que estimulam a criação de atividades e instituições que privilegiam a treinamento, prática e o aprendizado da ciência. Um exemplo é o Instituto Brasileiro de Educação Ciência e Cultura (IBECC), nascido em 1950 e vinculado à Universidade de São Paulo e à Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). A iniciativa do IBECC instigou a criação de outras semelhantes, como a Coordenadoria de Divulgação Científica e Cultura - CDCC, do Instituto de Física e Química de São Carlos, da Universidade de São Paulo, no final da década de 1970 (GASPAR, 1993).

Outro marco que importante é a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, em 1971, cujo impacto foi, dentre outros, responsável pela criação do Projeto de Expansão e Melhoria do Ensino, no ano de 1972, o que deu forte impulso à produção de materiais didáticos de ciências no Brasil. Já na década de 1980, foram criados alguns museus e centros de ciência com ênfase na educação e difusão científica, cuja preocupação fundamental era o processo de comunicação com o público visitante (CAZELLI, 1992; GASPAR, 1993; VALENTE, 1995).

Museus de ciências ou centros de ciências são expressões usadas ao redor do mundo para se designar instituições que, “excetuando-se a preocupação com as ciências de um modo geral, não as caracterizam de forma clara ou definida, como acontece por exemplo com museus de arte ou zoológicos. Os objetivos, atividades, funções, instalações, público alvo, etc., variam de instituição para instituição” (GASPAR, 1993, p. 34). Um exemplo é o CDCC, nasceu com o objetivo de contribuir para a aproximação entre o ensino básico e o universitário.

O objetivo principal do CDCC é o estabelecimento um vínculo entre a Universidade e a Comunidade, facilitando o acesso da população aos meios e aos resultados da produção científica e cultural da Universidade. Para tanto, promove e orienta atividades que visam despertar nos cidadãos, em especial nos jovens, o interesse pela ciência e pela cultura, além de colaborar na formação dos estudantes de Licenciatura em Ciências Exatas, do Campus da USP de São Carlos, repassando a eles a experiência que surge da execução de seus projetos (CENTRO, 2016, *online*).

Segundo Gaspar (1993), o CDCC pode ser considerado como um centro de ciências que se aproxima dos modelos de centros de ciências que se destacavam naquele

momento, no cenário internacional, como o Centro de Ciências de Ontário, especialmente devido ao apoio que se proporciona à educação formal. Dentre outras iniciativas semelhantes, fundadas nas décadas de 1970 e 1980, estão a Estação Ciência e o Centro Interdisciplinar de Ciências – CIC, em São Paulo; o Espaço Ciência Viva, no Rio de Janeiro. Essas instituições são conhecidas como museus vivos ou interativos.

Inúmeras ações de fomento visando à difusão científica nas esferas da educação e da cultura ocorreram na década de 1990, a partir de iniciativas oriundas de diferentes áreas do governo. Isso proporcionou o surgimento de várias instituições museológicas cujo foco era a ciência e tecnologia. Organizações privadas também passam a investir e criar espaços não formais de promoção da ciência. Os museus de ciência e tecnologia se constituíram ao longo do tempo, portanto, como espaços de educação pública de caráter não formal, cujo objetivo é contribuir para a alfabetização científica da comunidade (CAZELLI, 1992; GASPAR, 1993; VALENTE, 1995; GRUZMAN, SIQUEIRA, 2007).

A tendência atual são exatamente os museus cujas exposições favorecem a interatividade entre visitante e os objetos. Muitos autores, devido aos materiais interativos empregados, chamam essas exposições de “*hands on experiences*”. O visitante pode, então, manipular os objetos ou realizar experimentos científicos de uma forma mais lúdica, divertindo-se com a oportunidade de fazer experimentações. Essa tendência é percebida como uma resposta aos museus de ciências tradicionais e seus materiais estáticos. Pretende-se, com esses novos museus, proporcionar um nível de compreensão da ciência mais amplo e aprofundado à sociedade (GASPAR, 1993).

No que tange à classificação dos museus de ciências, vários autores apresentam categorizações diferentes que, inclusive, são propostas a partir de distintas características. Loureiro (2003) afirma que existem fronteiras tênues, mas aponta que os museus científicos são classificados pelo ICOM em: museus de história natural e museus de ciência e técnica. Já McManus (1992) e Wagensberg (2005) apresentam uma classificação dos museus de ciências por temáticas geradoras, a partir das transformações sofridas ao longo do tempo: os museus de primeira geração tratam da história natural ou museus de máquinas e instrumentos, cuja finalidade era construir e preservar acervos para pesquisadores cientistas; os de segunda geração se dedicam à ciência e indústria; e os de terceira geração, abordam fenômenos e conceitos científicos. Na primeira e segunda geração, os museus não proporcionam aos visitantes a possibilidade de interação efetiva com os elementos da exposição, favorecendo neles uma postura passiva. Já a concepção dos museus de terceira geração privilegia o aspecto interativo, presente em inúmeros museus atualmente.

Especificamente a respeito das exposições dos museus de terceira geração, McManus (1992) indica que há uma substituição de objetos por ideias e é esta geração de museus dá origem aos atuais centros de ciências. Entretanto, para Davallon (1989) a categorização de museus como ferramentas de transmissão de conteúdos científicos ou um elo entre ciência e sociedade (segunda e terceira geração) ainda é restrita. Para o autor, as exposições devem ser consideradas a partir do tipo de relação que incita entre os visitantes e a ciência. Para diferentes pessoas, essa relação pode ser cultural, esotérica, mágica, estética, utilitária ou uma confluência de algumas dessas.

Considerando os museus de terceira geração, especialmente, Wagensberg (2005) defende que os visitantes devem sair dos museus com mais questões do que quando lá entraram. Para o autor, o museu deve ser um instrumento para fomentar transformações, “para mudança individual e, portanto, para mudança social também. O museu é insubstituível no estágio mais importante do processo cognitivo: o começo. Passando da indiferença para querer aprender” (WAGENSBERG, 2005, p. 311, *tradução nossa*). O autor critica, ainda, as avaliações que se fazem das exposições, quando os museus se preocupam apenas em relação aos números sobre os visitantes. Ele salienta que deve haver preocupação, também, com a transformação que a experiência de visita propicia no público em relação a todos os aspectos que influenciam nossas vidas, inclusive as questões que afetam diretamente nossa coexistência, como a energia, saúde, meio ambiente e tecnologia.

O que importa é se a exibição estimula as pessoas a lerem livros, a fazer novas perguntas em sala de aula, a fazer escolhas diferentes ao assistir à televisão, a viajar de novas maneiras e, acima de tudo, se gera conversa, conversa durante a própria visita, conversa na primeira refeição familiar após a visita, conversa consigo mesmo (pensamento), conversa com natureza (observação, experimentação) (WAGENSBERG, 2005, p. 311, *tradução nossa*).

Wagensberg (2005, p. 311, *tradução nossa*) sugere que, para os museus alcançarem esse objetivo de propiciar a transformação social, deve adotar uma museografia com objetos reais, que sejam capazes de se expressar em “um modo triplamente interativo: manualmente interativo (“*hands on*” no atual jargão de museu), mentalmente interativo (“*mind on*”) e culturalmente interativo (“*hearts on*”)”.

Os museus de ciências são, portanto, considerados espaços de educação não formal e como iniciativas de alfabetização científica por meio de suas diversas atividades que privilegiam a experimentação, a dimensão interativa e lúdica. Desta forma, fazem um contraponto ao senso comum, no intuito de provocar nos visitantes a busca por concepções

alternativas, principalmente no que tange aos fenômenos científicos presentes no cotidiano (CAZELLI *et al.*, 2002).

A divulgação científica pode ser considerada uma prática social, a qual os museus se propõem a realizar, enfatizando a sua função de comunicação. A museografia deve cumprir seu papel de fonte de prazer e conhecimento. O objetivo das exposições deve ser, então, a comunicação com o público, recorrendo para tal a objetos originais que inspirem ou informem e proporcionem lazer (CHELINI; LOPES, 2008). A qualidade da exposição e o cumprimento de seu papel comunicativo não dependem simplesmente da quantidade de objetos e textos informativos. Davallon (1986, 1989) afirma que o sentido de uma exposição nasce da disposição, da cenarização, do uso de esquemas, fotografias e outras ferramentas de comunicação, sejam elas visuais ou não, reforçando a importância da museografia no processo de comunicação entre museu e comunidade.

Explicando a respeito de tipos de exposições, Davallon (1986, 1989) aponta que existem aquelas que mantêm estreita relação com textos científicos e cuja apresentação recorre a métodos similares àqueles utilizados tradicionalmente no ensino de ciências. Estas exposições pressupõem “grande cooperação do visitante (em termos de aporte de conhecimento prévio), para que se opere uma significação” (CHELINI; LOPES, 2008, p. 218). Outro tipo refere-se a exposições que dão mais ênfase à dimensão figurativa, aproximando-se das exposições enciclopédicas, reunindo uma coleção de peças expositivas referindo-se a um processo, uma lei ou um fenômeno, por exemplo. Já quando a exposição é orientada por uma dimensão narrativa, tem-se a exposição-espetáculo, que recorre à reconstrução de ambientes temáticos característicos, o que coloca o visitante na posição de ator. O intuito é organizar espacialmente a exposição, de forma interativa, tornando-a equivalente a uma narração (CHELINI; LOPES, 2008).

A comunicação que ocorre nos museus é considerada um processo intencional de informação, indissociável de uma consequente estratégia de comunicação - que é consciente e deliberada - e que, no caso da museografia das exposições de ciências, visa semear a descoberta e a compreensão de saberes. Outras dimensões ou estratégias expositivas são a estética e a lúdica. A primeira, a estratégia estética, tem o objetivo de revelar o objeto exposto. Por outro lado, a estratégia lúdica objetiva transportar o visitante, literal e/ou figurativamente, podendo se mostrar como um exercício de manipulação através da interatividade das exposições. As exposições são organizadas, portanto, a partir dessas estratégias e, também, de acordo com a forma (erudita, lúdica, estética, cultural, mágica ou interativa) com que se deseja abordar a ciência (DAVALLON, 1986; 1989; CHELINI; LOPES, 2008).

Outra característica dos novos museus de ciência, e que os diferencia dos tradicionais, são as iniciativas itinerantes, que objetivam levar conhecimentos científicos às comunidades de uma forma mais interativa, como discutimos a seguir

2.1.1 Museus itinerantes de ciências

A itinerância tem se configurado como um recurso educativo e cultural em variadas áreas, desde bibliotecas móveis às exposições cinematográficas e teatros itinerantes. O mesmo acontece com os museus e, dentre eles, os museus de ciências. Ações desse tipo visam facilitar o acesso ao conhecimento e às produções culturais em áreas mais afastadas de centros urbanos e carentes de instituições de cunho cultural. O crescimento de áreas urbanas gerou um desenvolvimento desigual entre as cidades modernizadas e o mundo rural, tanto no âmbito socioeconômico quanto em relação aos aparelhos culturais. Assim, no período pós Segunda Guerra Mundial, tais iniciativas itinerantes começam a ser desenvolvidas (XAVIER, 2013).

Nomeadamente no campo da Museologia, as iniciativas itinerantes podem ser classificadas em três tipos, de acordo com Xavier (2013, p. 8): (1) a primeira refere-se a museus itinerantes que se autocontêm, abrigando a exposição e, ao mesmo tempo, servem como veículos de transporte. “O veículo é o museu e o museu é o veículo, normalmente adaptado”. São denominados ônibus-museus, museummobile, muséeobus, museumboat, dentre outros; (2) o segundo tipo caracteriza-se por serem “museus que realizam serviços itinerantes mas que não utilizam-se de veículos como suporte expositivo e educativo, isso é, museus itinerantes que transportam - normalmente com a ajuda de caminhões, containers - os seus objetos e pessoal” para a montagem das exposições e realização de suas atividades em diversos espaços como parques, praças e escolas; (3) o último tipo refere-se às exposições itinerantes, que podem ser divididas em duas categorias, ao menos, conforme a sua duração e local de abrigo: exposições itinerantes de pequena ou longa duração e as “exposições itinerantes internas (que itineram de museu para museu, enriquecendo a exposição temporária de uma outra instituição durante algum tempo, em um ciclo fechado) e exposições itinerantes abertas (que se ocupam de outros espaços públicos)”.

O *Victoria and Albert's Museum*, de Londres, foi um dos primeiros museus a adotar a itinerância nos finais do século XIX, quando realizavam o empréstimo de suas obras para circulação em museus menores. Contudo, a ampliação de iniciativas desse tipo acontece a partir da Segunda Guerra Mundial e torna-se assunto de diversas publicações da UNESCO e manuais da área com relatos de experiências. Dentre as razões que motivam

os museus em suas iniciativas de itinerância nesse momento, estão as preocupações quanto à popularidade dessas instituições, bem como quanto ao desejo de se tornarem mais dinâmicos, com exposições temporárias (XAVIER, 2013).

No cenário brasileiro, uma das primeiras iniciativas é o Projeto Museu Itinerante (PROMUSIT), que nasceu em 2001 a partir da parceria entre a – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul e da Fundação Vitae. O projeto, com grande repercussão nacional, representou um impulso na busca pela popularização da ciência, extrapolando as paredes dos museus tradicionais. Outra importante referência é o edital Ciência Móvel, lançado pela Academia Brasileira de Ciências e patrocinado pelo então Ministério da Ciência e Tecnologia, no ano de 2004. Inúmeros projetos foram recebidos com a abertura do edital e, ao final, oito deles foram viabilizados, expandindo significativamente o movimento de museus itinerantes no país (FERREIRA; SOARES; OLIVEIRA, 2007; SCHWENCK, 2011).

O projeto Ciência Móvel tem se mostrado de fundamental importância para a interiorização de atividades e a popularização da ciência no Brasil. As iniciativas itinerantes criadas são ligadas, em sua maioria, a universidades, institutos de pesquisa, empresas e outras instituições, e têm cumprido o propósito de levar os aparelhos culturais aos locais mais distantes dos centros urbanos. Em levantamento realizado pela Associação Brasileira de Centros e Museus de Ciência no ano de 2015, foram identificados 32 projetos de museus itinerantes em funcionamento no país, sendo: "(...) 16, no Sudeste; 8, no Nordeste; 5, no Sul; 3, no Centro-Oeste; 1, no Norte. Das 27 Unidades da Federação, 15 ainda não dispõem desse tipo de projeto para atender às suas populações" (CENTROS., 2015, p. 292).

O referido levantamento ora realizado aponta, também, a expectativa de se alcançar o número de 50 dessas unidades móveis, até o ano de 2022. Salienta-se a necessidade de buscar uma distribuição mais equitativa dentre as regiões do país e reconhece a importância de se manter as iniciativas já criadas, o que requer ampla grande mobilização de diferentes profissionais para atuarem na popularização da ciência. É essencial, ainda, o apoio das instituições responsáveis pela implementação de políticas públicas nessa área e das agências de fomento (CENTROS, 2015, p. 292).

Dentre os projetos mencionados no levantamento, está uma iniciativa da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), o Museu Itinerante Ponto UFMG, escolhido como objeto da presente pesquisa e sobre o qual discorreremos na sessão 2.1.2.

2.1.2 Museu Itinerante Ponto UFMG

O Museu Itinerante Ponto UFMG foi idealizado em 2006 como projeto de extensão da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, no intuito de promover ações que visam aproximar o conhecimento científico produzido e a sociedade. É um espaço dedicado, principalmente, a alunos e professores da Educação Básica, visando desenvolver ações de formação de professores num “espaço de aprendizagem e a promoção de estímulos a favor do conhecimento, do método e da opinião científica, em que a ciência seja trabalhada como processo em construção, despertando vocações científicas” (COSTA, 2014).

Desde sua concepção, a itinerância foi idealizada de modo a favorecer o dinamismo e formas interativas de se trabalhar as diversas áreas da ciência e tecnologia. Há a preocupação de se considerar e respeitar a realidade das comunidades a serem visitadas, ao mesmo tempo em que visa “promover estímulos a favor do conhecimento, do método científico e da opinião científica, em que a ciência seja trabalhada como processo em construção, despertando vocações científicas” (COSTA, ROCHA, 2011, *online*).

O Museu Itinerante PONTO UFMG busca contribuir para a difusão da Ciência e Tecnologia e Inovação em escolas de Educação Básica de Minas Gerais, ampliando a compreensão, pelos estudantes, dos meios de produção científicos e de sua relação com a educação, cultura e a sociedade. Como espaço de educação não formal, o museu espera, também, despertar vocações científicas que, futuramente, contribuam para o desenvolvimento científico e tecnológico nacional (MUSEU, 2017, *online*).

No que concerne às motivações para o desenvolvimento do museu, alguns aspectos da realidade científico-tecnológica são destacados, dentre eles (MUSEU, 2017):

- A carência de material, laboratório e equipamento científico e tecnológico nas escolas; a falta de acesso de grande parcela da população ao ensino de qualidade da ciência;
- A exclusão desta população do contato com tecnologias;
- A crença de que uma população com educação científica e tecnológica básica estará em melhores condições de pensar e atuar na sociedade em que vive
- A constatação, por meio de consulta formal a algumas prefeituras do estado de Minas Gerais, de que aquelas comunidades demonstram grande interesse e disponibilidade para receber um museu itinerante de ciência e tecnologia.

Diante disso, foi em 2007 foi possível implementar a ideia do Museu itinerante PONTO UFMG, a partir de recursos provenientes de um edital da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais - FAPEMIG. O Museu PONTO participou da “Semana Nacional de Ciência e Tecnologia” dos anos de 2007 e 2008. Já em 2009, assumiu a organização do evento, realizado pela UFMG, com atividade intitulada *Esse trem chamado Ciência*, na Estação de transporte coletivo Vilarinho. Nesse evento foi possível expor os experimentos já adquiridos e produzidos pelo museu e aconteceram, também, oficinas visando testar a metodologia e os materiais didáticos. Spós seis anos de trabalho, buscando novos recursos para viabilizar o projeto, a efetiva inauguração do museu ocorreu em quatro de julho de 2012, em solenidade na Reitoria da UFMG, (MUSEU, 2017).

A equipe fixa do museu é composta por uma coordenadora geral, a professora Dra. Tânia Margarida Lima Costa; cinco coordenadores pedagógicos; e duas assessoras administrativas (COSTA, 2014). Além da equipe fixa, o museu conta com monitores acadêmicos, geralmente alunos de graduação de diversos cursos da UFMG, cujo número e período do vínculo com o museu varia.

Atualmente, o museu é composto por duas exposições. Uma delas é denominada exposição do caminhão, cujo espaço interior é adaptado em salas temáticas e a exposição externa ao caminhão, constituída por três galerias: (a) Galeria Ser Vivo; (b) Galeria Desafios; (c) Galeria Física e Energia. O Museu PONTO leva suas exposições a inúmeras cidades de Minas Gerais e de todo o Brasil, além de participar de diversos eventos científicos. Outra atividade promovida é o oferecimento de cursos de formação de monitores para atuarem junto à equipe fixa do museu (MUSEU, 2017).

A frequência da itinerância, bem como o período de tempo que as exposições do Museu PONTO se estabelecem em cada localidade não é constante. Após a inauguração em 2012, além de realizar exposições em Belo Horizonte e interior de Minas Gerais, o museu viajou para outros estados, como São Paulo, Acre, Pernambuco e Brasília. Em São Paulo, por exemplo, o museu participou da 2ª Empírika (2ª Feira Ibero-americana da Ciência, Tecnologia e Inovação), entre os dias 23 e 27 de outubro de 2012, período no qual o evento atraiu mais de 10.000 visitantes. Desde o ano de 2013 o museu participa das reuniões anuais da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência - SBPC, evento cuja duração é de sete dias. em Pernambuco (ano de 2013) realizou-se a 65ª Reuniões Anuais da SBPC e, em 2014, a 66ª reunião aconteceu no Acre (COSTA, 2014). Já em 2015, o evento foi realizado na cidade de São Carlos, em São Paulo.

Em sua concepção atual, a exposição nas salas do caminhão aborda a relação entre o homem, a tecnologia e a natureza: sala do Útero, sala dos Sentidos, sala dos Biomas, sala de Projeção 3D, sala do Submarino e sala das Cidades. Além das atrações

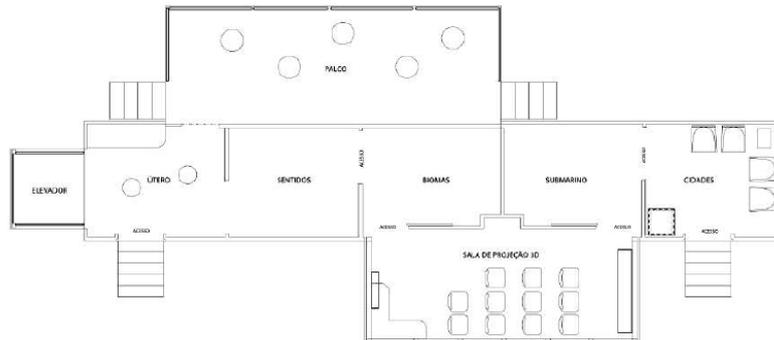
internas, promove exposições e oficinas externas interligando as mais diversas áreas do conhecimento e da ciência.

Fotografia 1 - Foto externa do caminhão Museu Itinerante Ponto UFMG



Fonte: Costa (2014)

Fotografia 2 - Espaço interno do caminhão Museu Itinerante Ponto UFMG



Fonte: Costa (2014)

As visitas no caminhão são guiadas por monitores que explicam a temática de cada sala, seguindo sempre a mesma sequência no percurso. Em cada visitada guiada entram um grupo entre cinco e 15 visitantes, aproximadamente. Costa (2014), caracteriza cada uma das salas:

a) A **Sala do Útero** consiste na simulação do ambiente intrauterino, remetendo os visitantes a sensações vividas durante a permanência na barriga materna. O intuito é a reflexão sobre si mesmo, sua origem e seu futuro como ser humano.

Fotografia 3 – Sala do útero



Fonte: MUSEU, 2017

b) Na **Sala dos Sentidos**, o visitante descobre várias formas de perceber o mundo através dos sentidos (paladar, audição, olfato, tato e visão), interagindo com modelos de representação dos órgãos responsáveis por cada sentido, numa sala revestida por ilusões de ótica.

Fotografia 4 – Sala dos Sentidos



Fonte: MUSEU, 2017

Fotografia 5 – Visita à Sala dos Sentidos



Fonte: autora

c) A **Sala dos Biomas** é constituída por ambientes que buscam mostrar o contato do homem com três diferentes tipos de biomas (Cerrado, a Floresta Tropical e a Antártica), cuja temperatura, fauna e flora variam drasticamente. Essa experiência visa contribuir com a percepção de que uma mudança de atitude frente a natureza que nos rodeia pode melhorar a condição do ser humano no planeta.

Fotografia 6 - Sala dos Biomas



Fonte: MUSEU, 2017

A **Sala de projeção 3D** exibe vídeos didáticos que apresentam uma viagem por diversos ambientes do planeta, para que sejam compreendidos aspectos de sua grandeza e diversidade.

Fotografia 7 - Sala de projeção 3D



Fonte: MUSEU, 2017

d) A **Sala do Submarino** simula o ambiente da cabine de controle de um submarino submerso em águas profundas. Ao entrar, os visitantes veem os seres abissais através de escotilhas, orientando-se pelo sonar e simulando a visão do ambiente ao utilizar o periscópio.

Fotografia 8 - Sala do submarino



Fonte: MUSEU, 2017

e) A **Sala das Cidades** permite ao visitante fazer uma visita a várias cidades do mundo, através de um recurso de telas. Pode-se, assim, constatar que a tecnologia pode nos levar a lugares para onde nunca fomos.

Fotografia 9 – Paredes da Sala das Cidades



Fonte: MUSEU, 2017

Fotografia 10 - Sala das Cidades



Fonte: MUSEU, 2017

A exposição externa é um espaço constituído de três principais temáticas: a **Galeria Ser Vivo**, que expõe vários objetos ou modelos relativos ao corpo humano e também de animais; a **Galeria Física e Energia** expõe experimentos de física, simulando como se dá a produção de diferentes tipos de transformações energéticas; e a **Galeria Desafio** propõe uma série de jogos e desafios das diferentes áreas do conhecimento aos

visitantes (COSTA, 2014). Esta exposição geralmente é organizada em grandes tendas, disponibilizadas nos locais nos quais o museu é convidado a visitar, ficando próxima à exposição do caminhão. Cada espaço da exposição externa é composto por diversos objetos.

Fotografia 11 - Entrada da exposição externa na SBPC em São Carlos



Fonte: autora

As galerias não divididas por nenhum tipo de parede ou qualquer outro material físico. A divisão se apresenta pelo posicionamento dos objetos dentro do espaço na exposição externa e pela cor dos móveis e aparatos que servem de suporte para os objetos de cada galeria: a cor verde agrupa os objetos da Galeria Física e Energia; a cor amarela é da Galeria Ser Vivo; e a cor laranja refere-se à Galeria Desafios.

Fotografia 12 - Galeria Ser Vivo



Fonte: autora.

Fotografia 13 - Galeria Desafio



Fonte: autora.

Fotografia 14 - Galeria Física e Energia



Fonte: autora.

A seguir, apresentamos os objetos que compunham o acervo de cada galeria na ocasião da coleta de dados.

Objetos da Galeria Ser Vivo

A peça abaixo representa partes de uma célula animal, como o complexo de Golgi, centríolos e núcleo, dentre outras (LISTA, 2015).

Fotografia 15 - Célula animal



Fonte: autora.

O Coração Gigante e o Coração Médio são modelos que permitem explorar detalhes anatômicos desse órgão, propiciando o entendimento sobre como o coração participa do bombeamento do sangue para o corpo (LISTA, 2015).

Fotografia 16 - Coração gigante



Fonte: autora

Fotografia 17 - Coração médio



Fonte: autora

O Homem Esfolado é uma representação em tamanho real do corpo humano que demonstra as partes do corpo humano, o tecido muscular, tendões e os órgãos internos (LISTA, 2015).

Fotografia 18 - Homem esfolado



Fonte: MUSEU, 2017

O Homem Fatiado é uma peça, um manequim recortado em 15 fatias transversais, possibilitando que o visitante manuseie a peça e selecione a área que deseja conhecer. As partes ou fatias apresentam uma tomografia ampliada da região. Há, também,

um painel lateral que indica qual parte do corpo está sendo explorada pelo visitante que a manuseia (LISTA, 2015).

Fotografia 19 - Homem fatiado



Fonte: autora

O Kit Drogas têm o objetivo de exibir os efeitos e patologias que o consumo de álcool e o cigarro podem provocar na boca, estômago e no esôfago. E o Modelo de Hipertensão revela algumas alterações patológicas em alguns órgãos humanos decorrentes da alta pressão sanguínea, que podem ocasionar a ruptura de vasos sanguíneos, podendo levar à falência de alguns órgãos (LISTA, 2015).

Fotografia 20 - Kit Drogas e Modelo de Hipertensão



Fonte: autora

Pelo Olho Humano Gigante é possível explorar a anatomia do olho humano e, também, os mecanismos de captação de estímulos luminosos, bem como estudar algumas

patologias relacionadas à visão, como a miopia, hipermetropia e astigmatismo (LISTA, 2015).

Fotografia 21 - Olho humano gigante



Fonte: MUSEU, 2017

O microscópio é um aparato muito utilizado em diversos campos de conhecimento e pesquisa, que permite a ampliação e observação de objetos muito pequenos.

Fotografia 22 - Microscópio



Fonte: autora

O modelo do Ouvido Gigante apresenta a anatomia de um ouvido, possibilitando a identificação do ouvido externo, médio e interno, bem como a captação e amplificação de ondas sonoras (LISTA, 2015).

Fotografia 23 - Ouvido gigante



Fonte: autora

O Simulador de envelhecimento tem o objetivo de replicar algumas dificuldades de ordem física que as pessoas podem vivenciar no decorrer do processo de envelhecimento. O experimento consiste na simulação de tarefas rotineiras quando o visitante está com cordas presas ao corpo que imobilizam o movimento das articulações do joelho e, assim, dificultam a locomoção. Além das cordas, há um óculos que altera a qualidade da percepção visual (LISTA, 2015).

Fotografia 24 - Simulador de envelhecimento



Fonte: autora

A representação do Sistema circulatório permite observar a distribuição dos vasos sanguíneos ao longo do corpo humano (LISTA, 2015).

Fotografia 25 - Sistema circulatório



Fonte: autora

Através da representação do Sistema nervoso é possível observar a distribuição de nervos e de órgãos do sistema nervoso no corpo humano (LISTA, 2015).

Fotografia 26 - Sistema Nervoso



Fonte: autora

Os Animais 4D são representações minuciosas e detalhadas de diversos animais, em tecnologia 4D. É possível observar e conhecer os inúmeros elementos – dentre órgãos, tecidos, etc. – que compõem cada um dos animais interna e externamente.

Fotografia 27 - Animais 4D



Fonte: autora

O modelo de Cérebro 4D, juntamente com a placa explicativa, permitem a observação de várias partes que compõem o cérebro humano. E a representação do sistema Reprodutor Feminino visa mostrar o interior desse sistema, bem como suas partes constituintes.

Fotografia 28 - Cérebro 4D e Sistema Reprodutor Feminino



Fonte: autora

Objetos da Galeria Desafio

O desafio Arco Catenário intenta apresentar a possibilidade de construção de um arco sem a utilização de materiais colantes, utilizando apenas um suporte inicial para sustentar a estrutura. Esse suporte é retirado posteriormente e a forma de encaixe

possibilita que o arco continue firme. Essa estrutura é utilizada em construções urbanas como túneis e pontes (LISTA, 2015).

Fotografia 29 - Arco catenário



Fonte: MUSEU, 2017

O objetivo do desafio Banco de Pregos é apresentar o conceito de pressão e estimular sua conexão com a questão da distância entre os pregos nos dois diferentes bancos e a sensação que o visitante experimenta ao se sentar neles. O peso de uma pessoa, quando ela está sentada no banco, é distribuído por cada prego e no banco em que os pregos estão mais espaçados, a pressão sobre o corpo é maior (LISTA, 2015).

Fotografia 30 - Banco de pregos



Fonte: autora

O Cubo de quatro cores é um jogo de raciocínio que visa testar a concentração, a atenção e a persistência do visitante. O desafio é empilhar os quatro cubos – que

possuem as faces coloridas – não combinando cores na sequência ou encostando duas faces da mesma cor. O Triângulo das Cores consiste em um jogo com 16 peças triangulares que se encaixam dentro de um recipiente triangular. Cada extremidade de cada peça é marcada por uma determinada cor, que deve se combinar com as extremidades dos outros triângulos e, também, com a lateral do recipiente. O objetivo é combinar os pontos coloridos das 16 peças de forma que as cores sejam as mesmas entre si (LISTA, 2015).

Fotografia 31 - Cubo de quatro cores e Triângulo das Cores



Fonte: autora

O desafio Engrenagens visa mostrar a importância das mesmas e provocar a reflexão acerca das inúmeras possibilidades de aplicação que elas têm em nosso cotidiano. Essa transmissão de movimentos está presente nos carros, relógios e equipamentos industriais, por exemplo (LISTA, 2015).

Fotografia 32 - Engrenagens



Fonte: MUSEU, 2017

A peça objetiva apresentar o conceito de hipérbolas, que são curvas definidas pela interseção entre uma superfície cônica e um plano. Quando a reta móvel não intercepta o eixo de rotação e não lhe é paralelo, tem-se uma hipérbole (LISTA, 2015).

Fotografia 33 - Hipérbole das fendas



Fonte: autora

A miragem de percepção visual representa um esquema de ilusão de ótica. É constituído por um jogo de espelhos côncavos que, em conjunto, aumentam o tamanho do sapo que está centralizado no aparelho e se projeta no orifício central, por onde pode visualizar a imagem em 3D do animal. Essa imagem transmite a percepção de que o sapo está fora do jogo de espelhos, *enganando* os olhos do visitante (LISTA, 2015).

Fotografia 34 - Miragem percepção visual



Fonte: autora

Óculos de Realidade Virtual é jogo no qual o visitante pode visualizar uma realidade alternativa, a Era dos Dinossauros. O visitante, ao utilizar o equipamento, enxerga apenas a realidade alternativa, e deve caminhar na tentativa de encontrar dinossauros que ali vivem.

Fotografia 35 - Óculos de realidade virtual 3D



Fonte: MUSEU, 2017

O desafio Pêndulo de Newton visa apresentar a ideia de Newton de que o momento linear e a energia cinética são conservados em sistema ideal. Ao soltar no ar uma das esferas das extremidades, ela colide com a próxima. O momento e a energia conservados passam por todas as esferas até atingir a outra extremidade. Dessa forma, ao soltar uma esfera na extremidade, apenas uma outra esfera irá se movimentar. Caso duas esferas sejam soltas no ar, outras duas esferas na extremidade oposta se movimentarão, e assim sucessivamente (LISTA, 2015).

Fotografia 36 - Pêndulo de Newton



Fonte: autora

O *Pin Point Impression* é um experimento que busca representar a imagem em três dimensões de um objeto ou outra superfície em alto relevo. Ao encostar o objeto no experimento, os pinos se suspendem, tomando a forma do objeto (LISTA, 2015).

Fotografia 37 - Pin Point Impression



Fonte: MUSEU, 2017

O desafio Princípio de Bernoulli intenta apresentar a ideia de que um aumento na velocidade do ar em movimento é acompanhado por diminuição na pressão do ar. Dessa forma, na parte superior da bola que compõe o experimento, a velocidade do ar é maior e a pressão é menor nessa parte do que na superfície inferior da bola, o que gera uma força de sustentação de baixo para cima (LISTA, 2015).

Fotografia 38 - Princípio de Bernoulli



Fonte: MUSEU, 2017

O Teorema de Pitágoras defende o princípio de que em qualquer triângulo retângulo, o quadrado do comprimento da hipotenusa é igual à soma dos quadrados dos comprimentos dos catetos. Esse desafio visa demonstrar a veracidade do teorema, que também pode ser enunciado como uma relação entre áreas: em qualquer triângulo retângulo a área do quadrado maior, referente à hipotenusa, é igual à soma das áreas dos quadrados menores, os catetos (LISTA, 2015).

Fotografia 39 - Teorema de Pitágoras



Fonte: autora

O desafio Quadrado em quebra-cabeça é um desafio de concentração e persistência para montar um quadrado utilizando cinco peças, sendo quatro triângulos

retângulos e um quadrado. O visitante deve se atentar aos ângulos dos objetos geométricos, visto que eles são a base para montar o quadrado maior. O ângulo reto do quadrado deve somar 180° com o ângulo reto do triângulo retângulo. Já o Quebra-cabeça em T (também denominado T Clássico) é um desafio complexo, constituído por quatro peças de formatos diferentes, cuja lógica está em unir essas quatro peças do quebra-cabeça, formando um T. E o Quadrado de Pitágoras é um desafio que busca apresentar o teorema de Pitágoras, a partir de um quebra-cabeça composto por quatro triângulos. O visitante deve formar um quadrado com essas peças, estando de acordo com o Teorema de Pitágoras (LISTA, 2015).

Fotografia 40 - T e Quadrado em quebra-cabeça e Quadrado de Pitágoras



Fonte: autora

O Jogo da Velha 3D é uma representação do jogo tradicional, em cubos, cuja montagem deve acontecer na mente do visitante, primeiramente. Esse desafio estimula o desenvolvimento do pensamento espacial, da geometria.

Fotografia 41 - Jogo da Velha 3D



Fonte: MUSEU, 2017

Objetos da Galeria Física e Energia

O experimento Condução Humana é composto por placas de acrílico cristal contendo recortes a laser de duas mãos, uma de zinco e outra de cobre. As placas encontram-se ligadas a um multímetro que acusa a passagem de corrente elétrica quando o visitante coloca as mãos nas mesmas. Ao encostar a mão nas placas, os LEDs se acendem, demonstrando que o corpo humano conduz eletricidade (LISTA, 2015).

Fotografia 42 - Condução Humana



Fonte: autora

O experimento Bússolas trabalha com conceitos com o de Magnetismo, que se refere à propriedade que alguns materiais têm de atrair metais. Exemplos são os ímãs e algumas substâncias magnéticas. Partindo do conhecimento de que a terra se comporta como um grande ímã devido à existência de uma grande massa de ferro em seu núcleo, esse experimento recorre à agulha de uma bússola, como um pequeno ímã que cria um campo magnético ao seu redor. O visitante pode observar o que acontece no conjunto de agulhas das bússolas quando aproxima um ímã. O sentido da orientação magnética de modifica no decorrer do movimento, criando um novo campo magnético (LISTA, 2015).

Fotografia 43 - Bússola (Magnetismo)



Fonte: MUSEU, 2017

O experimento Condutores e Isolantes visa demonstrar que materiais diferentes conduzem corrente elétrica de modos distintos. Composto por uma placa com vários materiais e uma lâmpada, o experimento permite que o visitante gire a placa, alterando o material, o que faz com que a intensidade luminosa também se altere, indicando os tipos de materiais que conduzem ou não corrente elétrica (LISTA, 2015).

Fotografia 44 - Condutores e Isolantes



Fonte: MUSEU, 2017

O Túnel infinito é um experimento de ilusão de ótica proporcionado por dois espelhos planos, posicionados paralelamente. Quando um objeto é colocado entre esses espelhos, o mesmo é refletido em cada um, surgindo infinitas imagens (LISTA, 2015).

Fotografia 45 - Túnel Infinito



Fonte: autora

Trabalhando com conceitos de equilíbrio estático e dinâmico, a Balança de Torque possibilita a percepção de como ocorre o equilíbrio de objetos com massas diferentes quando colocados nos braços de uma balança (LISTA, 2015).

Fotografia 46 - Balança de Torque



Fonte: autora

O experimento Lanterna com fibra intenta demonstrar como a luz de uma lâmpada incide em uma extremidade de cabo de fibra ótica e, através de processo

denominado reflexão interna total, a luz *bate* nas paredes revestidas de vidro dentro do cabo e transmite a luz na outra extremidade (LISTA, 2015).

Fotografia 47 - Lanterna com fibra



Fonte: autora

Atração magnética é um experimento constituído por dois ímãs cujos polos de nomes diferentes (norte com sul ou sul com norte) estão voltados um para o outro de modo que se atraem. O ímã de baixo pode estar a alguns centímetros do ímã posicionado na parte superior e, ainda assim, sua força magnética de atração é maior que a gravidade terrestre, o que deixa o sistema em equilíbrio (LISTA, 2015).

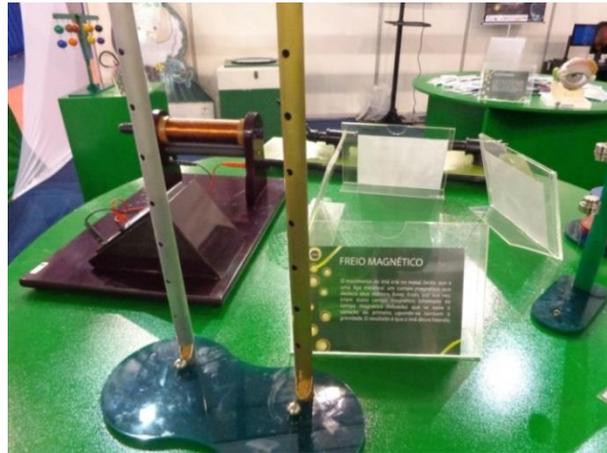
Fotografia 48 - Atração magnética



Fonte: autora

Composto por um tipo de tubo de metal e ímãs em formato de esferas, o experimento Freio Magnético visa demonstrar que o movimento do ímã cria no metal um campo magnético que desloca seus elétrons livres. Esses elétrons criam outro campo magnético (o campo magnético induzido) que se opõe à variação do primeiro, opondo-se, também, à gravidade. O resultado do experimento é que o ímã desce pelo tubo freando (LISTA, 2015).

Fotografia 49 - Freio magnético



Fonte: autora

No experimento Indução eletromagnética há uma espécie de cobre que, ao receber um ímã em movimento com polos positivos e negativos, causa variação no campo magnético. Tal movimento induz uma diferença de potencial nos fios, fazendo os elétrons livres se movimentarem em um fluxo ordenado, denominado corrente elétrica. Esse fenômeno é utilizado, por exemplo, na geração de energia (LISTA, 2015).

Fotografia 50 - Indução eletromagnética



Fonte: autora

Utilizando três bolinhas de ferro e cinco ímãs pequenos, o experimento Canhão Magnético usa a energia potencial de um ímã, que é solto dentro o tubo (o canhão) e encontra-se com os outros quatro ímãs que estão na extremidade do canhão. Durante esse trajeto, a energia cinética é transmitida através dos ímãs e, devido à lei de conservação de energia, a bolinha é lançada na outra extremidade do canhão (LISTA, 2015).

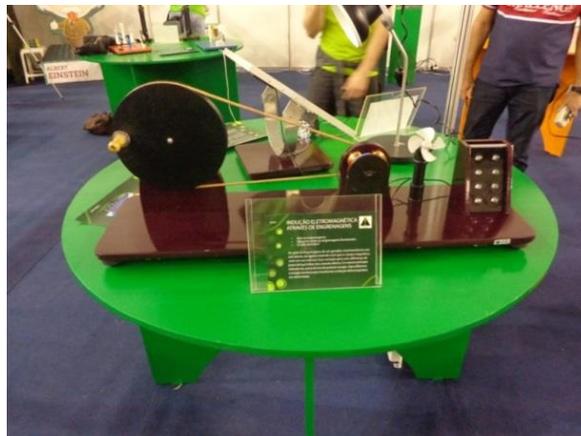
Fotografia 51 - Canhão magnético



Fonte: autora

O experimento de Indução eletromagnética através de engrenagens ou por movimento objetiva demonstrar um dos princípios utilizados para gerar energia. Ao girar as engrenagens de um gerador, movimenta-se um ímã dentro da bobina fazendo com que o campo magnético varie no seu interior, provocando uma diferença de potencial que induz uma corrente elétrica. Nesse experimento, usa-se a energia mecânica para transformar a indução eletromagnética em eletricidade (LISTA, 2015).

Fotografia 52 - Indução eletromagnética através de engrenagens



Fonte: autora

Energia Solar Fotovoltáica é um experimento que tem por objetivo demonstrar a transformação da energia luminosa em energia elétrica. A energia solar, captada por painéis formados por células fotovoltaicas, é transformada em energia elétrica ou mecânica, sendo essa última utilizada para movimento de algum fim, como os motores movidos à luz solar (LISTA, 2015).

Fotografia 53 - Energia Solar Fotovoltáica



Fonte: MUSEU, 2017

Os experimentos de Energia eólica visam demonstrar que esse tipo de energia pode ser transformado em energia elétrica através do vento. O visitante, ao soprar as lâminas do experimento, as faz girar, produzindo energia e fazendo com que uma lâmpada do experimento seja ativada (LISTA, 2015).

Fotografia 54 - Energia eólica



Fonte: autora

O Globo de Plasma ou *Plasma Light* apresenta o conceito de plasma, um material criado quando um gás é superaquecido e os elétrons se rompem, deixando partículas eletricamente carregadas. Quando o visitante coloca as mãos sobre o globo, os

íons livres do plasma e do corpo humano se atraem, fazendo com que a corrente elétrica emitida concentre-se no ponto onde a mão do visitante está, tornando-o, assim, um condutor elétrico (LISTA, 2015).

Fotografia 55 - Globo de Plasma



Fonte: MUSEU, 2017

O *Light Painting* é uma técnica fotográfica na qual a longa exposição registra o movimento de uma origem luminosa, permitindo a composição espacial de desenhos, sendo a luz o referente fundamental desse tipo de técnica. É um experimento no qual o visitante tenta desenhar com a luz (LISTA, 2015).

Fotografia 56 - Light Painting



Fonte: MUSEU, 2017

O experimento Luz - Onda ou Partícula é composto por uma dupla gravura e três telas polarizadas (discos de 25 centímetros). Quando o disco é girado, a imagem escurece e ao atingir a posição *certa* a imagem aparecerá novamente. A incidência da luz sobre a tela apresenta uma propriedade ondulatória devido ao fato de a luz se propagar em um único

meio ao passar por um filtro, diferentemente de quando por vários filtros, como ocorre com a luz não polarizada (LISTA, 2015).

Fotografia 57 - Luz: onda ou partícula



Fonte: autora

O RGB é um experimento constituído por três filtros coloridos e uma tela que apresenta uma imagem borrada. Dependendo do filtro utilizado, a nitidez da imagem pode aumentar. Isso acontece porque o filtro barra o retorno da luz (de mesma cor) aos olhos humanos, fazendo com que a cor presente no filtro absorva a cor do mesmo comprimento de onda, possibilitando a visualização do espectro luminoso sem a cor do filtro (LISTA, 2015).

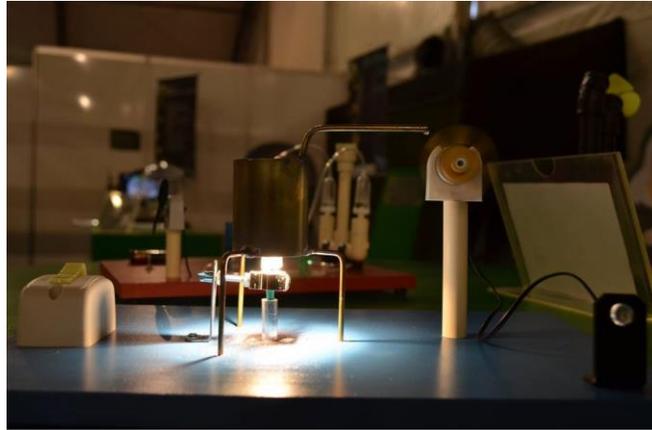
Fotografia 58 - RGB



Fonte: autora

Usina de Vapor é um experimento que mostra a transformação de energia térmica em energia elétrica (LISTA, 2015).

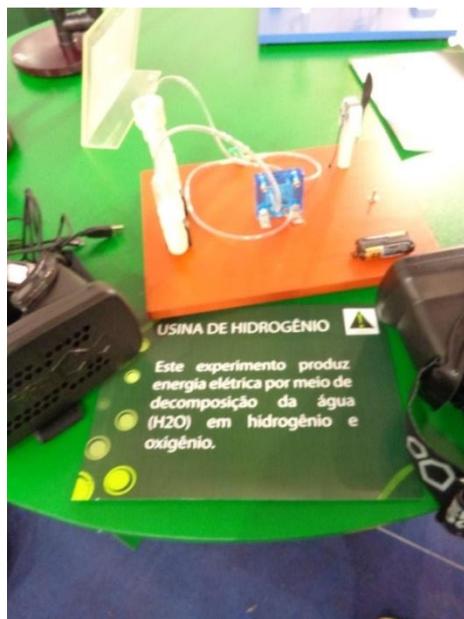
Fotografia 59 - Usina de vapor



Fonte: MUSEU, 2017

O experimento Usina de Hidrogênio possibilita a produção de energia elétrica ao decompor água em hidrogênio e oxigênio (LISTA, 2015).

Fotografia 60 - Usina de Hidrogênio



Fonte: autora

O experimento Paradoxo do cone duplo é formado por dois cones unidos pela base, onde se localiza o Centro Gravitacional. Sobre uma base de um plano inclinado, o duplo cone é apoiado na extremidade de menor inclinação. Ao soltar o cone, ele sobe o

plano inclinado, o que contraria o senso comum de que um objeto tende a descer qualquer superfície inclinada. A explicação está na mudança do Centro Gravitacional, na medida em que o duplo cone sobe o plano inclinado, devido ao aumento da distância das paredes do mesmo (LISTA, 2015).

Fotografia 61 - Paradoxo do duplo cone



Fonte: MUSEU, 2017

Apresentados os elementos que constituem as exposições do Museu PONTO, podemos categorizá-las conforme as diferentes classificações indicadas na seção 2.1. Na proposta de temáticas geradoras, discutidas por McManus (1992) e Wagensberg (2005), o Museu PONTO se configura como um museu de terceira geração ao privilegiar a dimensão interativa em suas exposições. Em relação à classificação de Xavier (2013) quanto às iniciativas itinerantes, o PONTO pode ser considerado um museu que se autocontém, visto que abriga a exposição e serve como veículo de transporte, ao mesmo tempo.

2.2 Os estudos de visitantes na Museologia

Os estudos de visitantes, cuja origem se dá no início do século XX, nascem como investigações para avaliar diferentes tipos de museus e exposições, sendo utilizado como instrumentos para auxiliar a gestão dos museus e tomada de decisões. Pérez Santos (2000) conceitua tais estudos:

Podem ser considerados, portanto, um instrumento de gestão de políticas gerais do museu e uma ferramenta de tomada de decisões na elaboração e desenho das exposições, ao mesmo tempo em que se realizam estudos experimentais sobre os processos implicados na interação entre o visitante e o contexto museal (PÉREZ SANTOS, 2000, p. 224).

A preocupação com o público dos museus, que se verifica no início do séc. XX, deve-se aos questionamentos pelos quais passam os museus ao longo do séc. XIX. Neste momento os museus buscam se adaptar aos novos tempos e começam a se preocupar mais com o público. Se antes os museus orientavam-se para as coleções, como um local para guardar e preservar os acervos, agora o foco desloca-se para o público (HOPPER-GREENHILL, 1998).

Até a década de 1920, os estudos se dedicavam à observação do comportamento do visitante. Destacam-se, neste primeiro momento, Francis Galton, que seguia os visitantes pelos corredores dos museus, e Benjamim Ives Gilman, que investigava problemas físicos associados às exposições, a chamada 'fadiga no museu'. A partir da década de 1920 são realizadas investigações mais rigorosas, como o trabalho que Robinson, em 1928, que investigou sistematicamente o comportamento dos visitantes a partir de quatro aspectos: duração da visita, número de salas visitadas, número de obras visitadas em casa sala e tempo de parada em cada obra (PÉREZ SANTOS, 2000).

A partir de meados da década de 1920, surgem outras investigações que também se voltam para a dimensão educativa dos museus, inclusive comparando a visita ao museu com educação formal. Na década de 1930 são realizadas inúmeras investigações sobre o perfil dos visitantes, incluindo aspectos como a ocupação do visitante, lugar de residência, motivo da visita, grau de satisfação etc. Uma importante mudança nos estudos acontece pouco antes da Segunda Guerra Mundial: antes os estudos eram focados no comportamento do público, depois o foco passou a ser a análise da exposição e de seu impacto sobre o visitante. Surgem estudos, por exemplo, que investigam se a mensagem que se deseja transmitir na exposição é compreendida pelo visitante (PÉREZ SANTOS, 2000).

Nas décadas de 1960 e 1970, destacam-se as investigações de Shettel e Screven que se interessam pela transmissão das mensagens e buscaram verificar se os objetivos de aprendizagem e pedagógicos pretendidos pelos museus foram alcançados, incluindo nos estudos aspectos cognitivos e afetivos. Ainda na década de 1960, na Europa pós Segunda Guerra Mundial, Bourdieu e Darbel realizam uma grande investigação internacional, caracterizando o público dos principais museus europeus no intuito de demonstrar a influência dos níveis de instrução e socioeconômico como fatores determinantes para as visitas (PÉREZ SANTOS, 2000). É neste momento que começam a

surgir críticas aos estudos realizados até o momento, em relação à falta de metodologias adequadas.

Estudos desenvolvidos conforme perspectivas cognitivistas começam a ser desenvolvidos nas décadas de 1970 e 80. Araújo (2013a) destaca os autores Eason, Friedman, Borun, Card, Moran e Newell, que investigaram a experiência de visita dos museus a partir de conceitos de memória, aprendizagem e percepção, e McManus com a Teoria dos filtros que investiga os fatores sociais relacionados à visita a partir de uma base construtivista.

A partir da década de 1990, surgem investigações orientadas por outras perspectivas, além do enfoque comportamental ou a influência da psicologia e psicologia cognitiva que predomina nos estudos anteriores. Exemplos são as investigações de: Hooper-Greenhill (1998) que foca a dimensão comunicacional da experiência museal; o modelo de Uzzel que, orientado por perspectiva sociocognitiva, visa verificar a influência das interações sociais na visita ao museu; e o modelo de experiência museal interativa de Falk e Dierking (PÉREZ SANTOS, 2000; ALMEIDA, 2005).

Este modelo de experiência museal pode ser considerado um importante avanço para os estudos de visitante, pois buscam entender a experiência de visita ao museu de modo holístico, considerando dimensões não consideradas pelos estudos anteriores. Para Falk e Dierking (2011) a experiência museal só pode ser compreendida se consideramos os contextos pessoal, físico e sociocultural. O contexto pessoal se refere às expectativas, interesses e experiências prévias do visitante, bem como sua própria concepção sobre o que é um museu, dentro da sociedade e cultura na qual ele está inserido. O contexto físico abarca o edifício onde o museu está sediado, todos os objetos e artefatos, e todo o ambiente no qual ocorre a interação entre visitante e museu.

Este modelo também considera o contexto sociocultural, tanto do visitante quanto do museu, pois considera que ambos estão inseridos em uma cultura específica com suas crenças e valores, o que influencia as decisões e comportamentos dos visitantes. Neste contexto, também é considerada a dimensão da sociabilidade, assumindo que a interação do visitante com outros visitantes (sejam pessoas do próprio grupo do sujeito ou outros visitantes) e com o pessoal do museu também influencia a experiência museal. A ênfase desse modelo está no aspecto educacional de visita ao museu. A proposta do modelo é investigar como estes contextos podem favorecer uma boa experiência de aprendizagem no museu.

Outra perspectiva relevante é a de Falk (2009), que propõe a reconceitualização na tipificação dos visitantes de acordo com a noção de identidade. O autor tece críticas aos estudos de visitantes que seguem a tendência de categorizar os sujeitos com base em

características demográficas. Ele defende que as variáveis como sexo, idade, escolaridade, cor e etnia, por exemplo, não são suficientes para fornecer explicação satisfatória em relação às motivações das pessoas para visitarem museus. Nesse sentido, com um olhar atrelado à dimensão educativa dos museus, o autor desenvolve uma categorização de visitantes baseada em identidades pessoais momentâneas relacionando-as às motivações dos sujeitos para visitar o museu, o que originou cinco tipos de visitantes: *explorer*, *facilitator*, *experience seeker*, *professional/hobbyist*, e *recharger*. Falk (2009) discorre a respeito de cada tipo de visitante, relatando como cada um deles se comporta diante da exposição, no sentido de mostrar como tal comportamento foi orientado pelas motivações e necessidades de cada visitante.

Como pode ser percebido nesta breve explanação, existem variadas formas de se estudar a experiência de visita ao museu: estudos de observação do comportamento externo, do percurso físico do visitante pelo museu; estudos realizados por viés psicológico; estudos que enfocando a dimensão de aprendizagem; estudos que enfocam as dimensões emocionais e cognitivas; estudos que enfocam a dimensão contextual; ou estudos que enfocam a dimensão comunicacional.

Köptcke (2003) aponta que diferentes pesquisadores formularam variadas classificações para tipos ou fases dos estudos de visitante, como pela finalidade do estudo ou segundo o paradigma de referência (evocando questões de natureza ontológica, epistemológica e / ou metodológica). Outra classificação é a de Guba e Lincoln, que destacam quatro gerações de estudos de avaliações em museus: a primeira geração enfatiza a medida (número de visitantes ou visitas), a segunda enfatiza a descrição (observação dos comportamentos), a terceira dá ênfase ao julgamento (a percepção e a opinião do visitante) e a quarta prioriza a área de interesse nas respostas (aprendizagem).

Dawson e Jensen (2010) indicam que a maioria das pesquisas tradicionais de visitantes emprega um modelo de visitante de curto prazo, numa postura positivista e cujo foco está localizado exclusivamente dentro da própria visita. Este modelo de pesquisa assume, a priori, que a visita ao museu é uma intervenção significativa nas vidas dos visitantes, e que esta intervenção terá um efeito imediato e mensurável que os visitantes podem identificar ali mesmo.

Na presente pesquisa entendemos que a respeito da interação dos sujeitos com a informação e todos os demais elementos do museu pode ser investigada qualitativamente, também, e que as repercussões da experiência de visita não se findam ao término da mesma. É necessário incluir perspectivas e reflexões que se dão antes, durante e após a visita. Ademais, entendemos o direcionamento para um olhar exclusivamente voltado para a dimensão educacional nas pesquisas pode ser considerado um fator limitante para a

compreensão de um fenômeno complexo como é o da experiência de visita ao museu, como corroborado por Dawson e Jensen (2010).

Se pensarmos na evolução histórica dos estudos de visitantes, tendo como ponto de partida os paradigmas de referência, constatamos que os primeiros estudos de visitante (e boa parte dos estudos desenvolvidos atualmente, também) foram concebidos como ferramentas de avaliação dos museus e exposições, servindo como instrumentos de gestão e tomada de decisão, o que revela o viés funcionalista destas investigações. Já a perspectiva cognitivista, de acordo com Pérez Santos (2000) e Köptcke (2003), começa a ser utilizada por pesquisadores do campo a partir da década de 1970. E os estudos mais recentes têm se apoiado em perspectivas sociocognitivas ou socioculturais.

Podemos observar uma semelhança com a evolução histórica dos estudos de usuários da informação, que possui duas abordagens já consolidadas: a abordagem tradicional, de cunho funcionalista; e a abordagem alternativa ou cognitiva, cuja base está no behaviorismo. Além destas, há uma terceira abordagem, a sociocultural, que prioriza o contexto sociocultural e a historicidade dos sujeitos nas investigações sobre sua interação com a informação. Acreditamos que esta última abordagem tem muito a contribuir para com o campo de estudos de visitantes de museus, especialmente pela base teórica oriunda do conceito de práticas informacionais, como discutido no próximo capítulo.

3 ESTUDOS SOBRE OS SUJEITOS INFORMACIONAIS NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

Os estudos de usuários surgem nas primeiras décadas do século XX com os estudos de comunidade, que se preocupavam com os hábitos de leitura dos usuários de bibliotecas. Esses primeiros estudos desenvolvidos até os do início da década de 1970 podem ser caracterizados como estudos de uso da informação, por se preocuparem com o acesso físico aos itens. São investigações quantitativas, em geral, de caráter empírico, que buscam estatísticas para medir o comportamento dos usuários, seja no intuito de verificar qual a fonte mais utilizada em um sistema de informação ou averiguar nível de satisfação com serviços prestados. Preocupam-se em traçar um comportamento desejável para os usuários e eliminar o comportamento não desejável, com o objetivo de ajustar o usuário ao sistema de informação (LIMA, 1994; FIGUEIREDO, 1994; FERREIRA, 1997; GONZÁLEZ TERUEL, 2005).

Esses estudos são considerados pertencentes à abordagem tradicional ou física dos estudos de usuários. Outra característica marcante é a noção de utilidade, um aspecto visível do positivismo e, especialmente, do funcionalismo. Os estudos de usuários eram realizados com o intuito de aperfeiçoar serviços, sistemas e fluxos de informação. Outro aspecto importante é a noção de informação, entendida como um ente objetivo cujo significado é fixo e que independe da interpretação e dos estados mentais dos sujeitos. Os usuários são entendidos nessas pesquisas como um ser passivo diante de todo o processo de busca e uso da informação. Esta abordagem desconsidera, também, que tanto a informação e os sistemas quanto os usuários estão inseridos em um contexto sociocultural (GONZÁLEZ TERUEL, 2005; ARAÚJO, 2010).

As investigações desta primeira abordagem sofrem críticas em relação à ausência de uma base teórica e metodológica no desenvolvimento dos estudos. É a partir da tentativa de pesquisadores em responder a tais críticas que acontece um grande salto conceitual, com a abordagem alternativa ou cognitiva. Esta abordagem surge a partir dos esforços de inúmeros investigadores do campo, que investem no desenvolvimento de teorias e modelos para os estudos de usuários, em uma tentativa de reagir às críticas sofridas pelos estudos anteriores (GONZÁLEZ TERUEL, 2005).

O salto conceitual citado ocorre porque a abordagem cognitiva passa a considerar alguns aspectos que eram desconsiderados nos estudos anteriores, como as dimensões cognitiva, emocional e situacional. Os estudos buscam entender as necessidades de informação dos sujeitos, a partir de suas perspectivas individuais,

contextualizando a situação real que desencadeou tal necessidade de informação (MARTUCCI, 1997; CHOO, 2003; GONZÁLEZ TERUEL, 2005).

Um pressuposto fundamental desta abordagem passa pela noção de necessidade de informação e a dimensão cognitiva: assume-se que os sujeitos possuem necessidades de informação ou lacunas na mente, que seriam preenchidas por determinada informação. Vários modelos são desenvolvidos no intuito de investigar as etapas pelos quais os usuários passam nos processos de busca e até uso da informação (como os de Tom Wilson, Brenda Dervin; Carol Kuhlthau; Taylor; Belkin, Oddy e Brooks; Ellis). As pesquisas passam considerar alguns fatores não abordados na abordagem tradicional, como as características cognitivas, emocionais, fisiológicas e contextuais que permeiam a interação do usuário com a informação.

Wilson (1981) cunha o termo comportamento informacional para os estudos desta abordagem, definindo-o como a totalidade do comportamento humano frente às fontes e canais de informação, incluindo a busca ativa e passiva de informação e o seu uso. Nesta abordagem adota-se uma visão específica sobre informação, enquanto uma construção subjetiva na mente do sujeito, e sobre como as pessoas conhecem a realidade. Cada pessoa possuiria uma determinada estrutura de conhecimentos prévios e que ao se adicionar uma nova informação, o resultado seria uma nova estrutura de conhecimentos. Assim, a informação é percebida como algo capaz de reduzir incertezas e solucionar dúvidas ou problemas.

A dimensão situacional nesta abordagem é considerada como um fator interveniente, voltando-se principalmente para o contexto mais individual do sujeito, especialmente os contextos de tarefa e trabalho, sendo algo que pode favorecer ou dificultar o processo de busca e uso da informação por parte do usuário. E a dimensão emocional também é percebida como uma interferência nos processos de necessidade, busca e uso da informação, muitas vezes percebida como um problema.

Embora os modelos citados acima assumem-se como influenciados por abordagens compreensivas, em especial algumas vertentes como o construtivismo, eles sofrem críticas por desconsiderarem, ou por não prestar a devida importância, à uma série de outras dimensões que influenciam as ações e opiniões dos usuários em sua interação com a informação, como as dimensões econômicas, políticas e socioculturais, bem como a historicidade dos sujeitos (GONZÁLEZ TERUEL, 2005).

Motivados pelas críticas sofridas pela abordagem cognitiva, alguns pesquisadores do campo se propõem a buscar novas direções para as investigações, reconstruindo conceitos e dimensões presentes nos estudos a partir de uma nova maneira de se olhar para os fenômenos investigados. Deste esforço surge a abordagem sociocultural,

cuja principal característica é a relevância dada ao contexto do usuário nos estudos, que passam a considerar a influência dos precedentes históricos e das dimensões sociocultural, econômica e política na interação dos sujeitos com a informação. Em outras palavras, é o entendimento de que, além de sua dimensão objetiva, algo só se torna informação e ganha significado par os sujeitos a partir do contexto no qual a informação e o sujeito estão inseridos e a qual é permeada por dimensões econômicas, sociais, políticas, culturais e tecnológicas, dentre outros (GONZÁLEZ TERUEL, 2005; ARAÚJO, 2013a).

Essa é uma diferença essencial entre a abordagem social e a cognitiva. Se antes o contexto é assumido como um fator interveniente, elementos que poderiam favorecer ou dificultar os processos de busca e uso da informação, nesta abordagem é considerado um fator constituinte, ou seja, o contexto em que o sujeito viveu toda a sua vida, os grupos sociais aos quais pertence, os papéis que assume em seu dia a dia, bem como a sua historicidade, são considerados aspectos que formam, que constituem as suas ações e opiniões, inclusive no que tange sua interação.

A dimensão emocional, antes percebida como um fator que influencia negativamente os processos de necessidade, busca e uso da informação, agora é vista como um elemento constituinte do processo e, muitas vezes, é considerada o aspecto mais relevante para os sujeitos em sua interação com a informação e o conhecimento.

3.1 A perspectiva de práticas informacionais

Dentre as pesquisas realizadas conforme os pressupostos da abordagem social, uma perspectiva em particular tem sido denominada como estudo das práticas informacionais, em oposição aos estudos de comportamento informação, da abordagem alternativa (SAVOLAINEN, 2007). Este conceito, segundo Araújo refere-se os estudos que problematizam os “aspectos informacionais socioculturais (formas coletivas de se relacionar com a informação, critérios coletivos de relevância, necessidade, etc.) e os comportamentos informacionais individuais” (ARAÚJO, 2013a, p. 21). O termo práticas informacionais, segundo Savolainen (2007), aparece fugazmente na literatura da área nas décadas de 1960 e 1970, mas uma discussão mais substancial ocorre apenas na década de 2000, sendo referida por pesquisadores como uma alternativa ao conceito de comportamento informacional.

No campo de usuários da informação, este conceito vem sendo apropriado pelos pesquisadores para se investigar os modos como os sujeitos lidam com a informação. Savolainen (2007) identifica na sociologia e antropologia as raízes teóricas do conceito. Da sociologia, o autor aponta Anthony Giddens, que aborda a dialética entre estrutura e ação

nas práticas sociais, apontando que as estruturas são constituídas mediante a ação e, reciprocamente, a ação é estruturalmente constituída. E da antropologia, Savolainen convoca Suchman e Jean Lave para embasar um traço característico dos estudos das práticas informacionais: sua orientação mais sociológica e contextual.

Em estudos antropológicos de processos de trabalho, Lucy Suchman introduziu o conceito de ação situada, salientando a cognoscibilidade de atores e como eles usam procedimentos de senso comum para produzir, analisar e fazer sentido das ações uns dos outros e as suas circunstâncias locais ou situadas (SAVOLAINEN, 2007, p. 120. *Tradução nossa*).

Jean Lave conceituou as questões da aprendizagem situada, explorando como a aprendizagem ocorre em situações do cotidiano e como o conhecimento é construído de forma dinâmica. Finalmente, o conceito de comunidades de prática, tal como estabelecido por Lave e Etienne Wenger, e desenvolvido em um contexto organizacional por John Seely Brown e Paul Duguid, revelou como as pessoas aprendem e compartilham informações, e também negociam significados, valores e objetivos em ambientes de colaboração, tais como locais de trabalho (SAVOLAINEN, 2007, p. 120, tradução nossa).

Talja, Tuominen e Reijo Savolainen (2005) reforçam o viés construcionista do conceito, entendendo que as práticas informacionais consideram que os processos de busca e uso de informações são, também, constituídos pelas dimensões social e biológica, e não apenas pela cognição e motivações individuais, como defende a abordagem do comportamento informacional. Já Araújo (2013b), vê o conceito de práticas informacionais advindo da noção de 'práticas', da Etnometodologia, cuja origem se dá em meados do século XX, "como alternativa teórica ao Funcionalismo", desenvolvendo "uma série de conceitos que também enfatizam o papel ativo dos sujeitos sobre as determinações que sobre eles incidem" (ARAÚJO, 2013b, *online*).

O conceito de "prática", tomado da Etnometodologia, se deu com o objetivo de ver em que medida os "fatos sociais" são constantemente produzidos pelos indivíduos. Não existe, nesta perspectiva, um mundo de regras, normas e estruturas exterior e independente das interações. É nesse sentido que Certeau (1998) salienta que as práticas cotidianas não são pano de fundo para os fenômenos sociais, mas são elementos constituintes da atividade social. Tem-se aqui a ideia de processo: o ato dos sujeitos de continuamente atualizarem as regras e modelos por meio de suas ações (ARAÚJO, 2013b, *online*). Segundo o autor, esta perspectiva enfatiza a dimensão dos significados que as pessoas atribuem a tudo o que as rodeiam, inclusive suas próprias ações. E esta é uma característica da abordagem social dos estudos de usuários: não se busca um método explicativo para os fenômenos informacionais, como nas abordagens tradicional e alternativa, mas sim a compreensão de tais fenômenos. Assim, as práticas informacionais pertenceriam ao que a Araújo (2012)

denominou de uma abordagem interacionista dos estudos de usuários, uma vez que interação se mostra como um conceito capaz de integrar os avanços do campo.

Interação significa “ação recíproca”. O conceito põe em relevo o fato de uma ação ou influência exercida por algo pode ser também afetada por esse algo. Pensando nas questões em discussão aqui, teríamos que, numa perspectiva interacionista, o usuário não é totalmente determinado pelo contexto no qual insere, nem é totalmente isolado ou alheio a ele; a determinação que o contexto exerce é real, mas não é mecânica nem absoluta, é interpretada e alterada pelo sujeito (ARAÚJO, 2012, *online*).

As ideias de Certeau (1998) convergem com essa noção de **interação** ao defender que as representações e discursos impostos pelos sistemas ou ordem dominante não são passivamente recebidos pelos sujeitos. Não é uma determinação que incide sobre eles. Cada sujeito significa aquilo que recebe e age em função da apropriação que realizou, seja no sentido de reforçar essa representação dominante ou de negá-la.

Elemento essencial para o entendimento das práticas informacionais é a **dimensão da coletividade**. Nós não estamos sozinhos no mundo e, portanto, toda e qualquer relação que nós estabelecemos é mediada por outras pessoas. Desde o momento em que nascemos, nós apreendemos referenciais sociais, construídos coletivamente e que já nos são dados. Esses referenciais podem ser modificados ao longo do tempo e cada pessoa, ao mesmo tempo, é influenciada por eles e os influencia. Nós não somos totalmente constituídos pelo social, pois cada pessoa possui um determinado leque de referenciais que são articulados com as experiências individuais, com os papéis que assume na sociedade. É um processo dialético entre os referenciais sociais e a subjetividade de cada sujeito.

Ao mesmo tempo, há uma **dimensão de singularidade** nesta abordagem porque não se buscam generalizações. Ao se investigar os fenômenos informacionais a partir do contexto específico, temporal e situacional, no qual ele ocorreu, não se pode garantir que outro fenômeno ocorrerá da mesma forma.

Na CI, as pessoas que interagem com a informação têm sido usualmente denominadas usuários da informação. Esse termo, consolidado no Brasil, tem sido criticado pelo seu caráter mais restrito, que não transmite a real complexidade da relação estabelecida entre indivíduos e a informação. Nomenclaturas alternativas surgem na literatura brasileira, como cliente ou interagente. Conforme pressupostos da perspectiva de práticas informacionais, concebemos um indivíduo que não apenas usa, mas se apropria, cria e compartilha informação. Araújo (2013b) sugere a expressão **sujeito informacional** para se referir aos indivíduos investigados em sua interação com a informação conforme essa perspectiva.

Mais do que uma simples mudança de nomenclatura, trata-se de uma alteração na maneira de se perceber esse sujeito, um ator social, que interage com a realidade que o cerca e atua no mundo baseado em sua historicidade, suas experiências, os referenciais sociais apreendidos e suas identidades. O conceito de **identidade** – explorado em seguida, surge como alternativa para substituir os dados estatísticos referentes ao perfil socioeconômico muitas vezes utilizado para explicar o comportamento dos sujeitos frente à informação nos estudos tradicionais. Entendemos que as ações do sujeito e sua interação com a informação devem ser investigadas de modo mais profundo, não se atendo a descrições superficiais que se baseiam em tais variáveis externamente observáveis. As ações e opiniões dos sujeitos são constituídas por mais do que o fato de ser um homem ou mulher, de pertencer a uma determinada classe social ou se enquadrar em uma faixa etária específica.

O conceito de identidade, como delineado por Hall (2011), se mostra mais apropriado como elemento constituinte das ações dos sujeitos do que as variáveis sociodemográficas comumente utilizadas isoladamente para explicar os comportamentos individuais. E deve-se pensar não apenas em uma única e estável identidade, mas identidades. O autor destaca que “as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado” (HALL, 2011, p. 7). Ele salienta, ainda, que essa *crise de identidade* é integrante de um “processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social”.

Os sujeitos se projetam em identidades culturais através do próprio processo de identificação. Tal processo tornou-se provisório, problemático e variável, produzindo um sujeito pós-moderno que não tem uma identidade permanente ou essencial (HALL, 2011). Assim, para compreender a interação dos sujeitos com a informação, o modo como ele age em espaços como os museus, é preciso investigar as identidades assumidas por eles naquela situação e momento específicos. A identidade, segundo Hall (2011, p. 13), é

definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identidades estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda história sobre nós mesmos ou uma confortadora “narrativa do eu”. A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos

confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente.

A questão das identidades, vinculada à dimensão da coletividade, nos estudos de práticas informacionais demanda a análise das ações, opiniões e significados que os sujeitos expressam, também, por meio da linguagem. Hall (2011, p. 40) argumenta que a língua é um sistema social e que recorremos a ela para produzir significados ao nos posicionarmos no interior de suas regras e dos sistemas de significados da nossa cultura. Ao interagir com o mundo ao nosso redor, “nós ativamos uma imensa gama de significados que já estão embutidos em nossa língua e em nossos sistemas culturais”.

Diante dessa gama de significados que é dada ao sujeito, a centralidade de seu papel nos fenômenos informacionais se manifesta pelo fato de que é ele quem ordena os quadros de referência com os quais trabalha ao apreender a realidade. Essa ordenação particular é fruto de uma dimensão que é subjetiva de cada indivíduo.

Uma reconstrução significativa desta abordagem é a **noção de informação**, que deixa de ser considerada como algo que depende apenas da cognição de um indivíduo (sujeito antes estudado fora de seu contexto sociocultural) e passa a ser vista como um produto da intersubjetividade presente na sociedade. Muitos teóricos da CI se empenham na tentativa de chegar a uma definição sobre esse conceito. Destas inúmeras tentativas, sobressaem-se algumas noções de informação na CI que, em diferentes níveis, manifestam-se de modo semelhante nas várias subáreas do campo, dentre as quais a de usuários da informação. Deste modo, recorremos a alguns autores que discutem as três principais noções da informação na CI - físico, cognitivo e intersubjetivo - no intuito de desvelar cada uma destas concepções, e aproximá-las do entendimento de informação, ressignificado nas diferentes abordagens dos estudos de usuários.

Em trabalho que investiga o sujeito informacional no cruzamento entre CI e as ciências sociais e humanas, Araújo (2013b) assinala a aproximação entre as ideias de autores como Rendón Rojas (1996), Saracevic (1999), Ørom (2000), Hjørland (2000), Fernández-Molina e Moya-Anegón (2002) e Capurro (2003) a respeito das diferentes noções de informação na CI. Embora utilizem termos diferentes, eles apresentam ideias convergentes sobre as três concepções de informação predominantes identificadas na CI. A primeira delas é a de informação enquanto uma entidade física e objetiva. Essa noção concentra-se nos aspectos tangíveis e na recuperação da informação, sendo, portanto, uma visão focada na mensagem/informação, que é tratada de forma isolada, ignorando os aspectos semânticos e pragmáticos relativos aos fenômenos informacionais. Acreditamos que esse entendimento se aproxima da concepção adotada pelos estudos da abordagem

tradicional, na qual a informação é vista como tendo um significado fixo e neutro, que não depende dos processos de interpretação dos usuários.

A segunda concepção de informação apresentada é mais ampla que a primeira, uma vez que passa a considerar aspectos qualitativos da interação dos sujeitos com os sistemas de informação, privilegiando a dimensão cognitiva dos usuários, que dão significado à informação (ARAÚJO, 2013b; RENDÓN ROJÁS, 1996; SARACEVIC, 1999; ØROM, 2000; HJØRLAND, 2000; FERNÁNDEZ-MOLINA, MOYA-ANEGÓN, 2002; CAPURRO, 2003). Essa noção converge com a resignificação pela qual o conceito de informação passa na abordagem alternativa dos estudos de usuários. Buscou-se responder às críticas sofridas pela abordagem tradicional, que exclui os processos mentais dos usuários na construção da informação. A informação, então, é entendida como uma construção subjetiva dos usuários e é usada por eles para resolver problemas e/ou reduzir incertezas, preenchendo lacunas na mente.

A terceira concepção enxerga a informação como um produto da coletividade, uma construção intersubjetiva. Os autores destacam a essência integradora de tal noção, evidenciando que todos os processos informacionais são constituídos socialmente, dentro de um contexto sociocultural no qual diferentes comunidades desenvolvem seus critérios de seleção e relevância. Eles ressaltam que, além do processamento cognitivo, outros sentidos como a motivação e a intencionalidade também influenciam a construção da informação. Compreendemos que essa terceira noção corresponde à concepção adotada na abordagem social dos estudos de usuários e, conseqüentemente, das práticas informacionais. A resignificação pela qual o conceito passa é profunda, no sentido de que há um grande ganho em complexidade.

Não se trata de negar as concepções anteriores, mas sim de um movimento de ampliação. A informação é entendida como um processo, cujo significado engloba várias dimensões, sendo uma delas a sua manifestação física ou material, que é interpretada cognitivamente pelo sujeito, mas cujo significado depende, também, da interação do usuário (como um sujeito dotado de historicidade e intencionalidade) com essa informação e com o contexto (nas esferas política, econômica e sociocultural, dentre outras) no qual ele se apropria da informação.

Portanto, a informação nessa pesquisa é entendida como um processo, cujo significado engloba várias dimensões, desde a manifestação física ou material de um determinado registro (seja uma obra ou objeto de museu, um livro ou um documento digital, entre outros.), as ações humanas de interpretação e apropriação da realidade e de seus objetos, as ações envolvidas nos procedimentos técnicos (como os que ocorrem em museus, bibliotecas, arquivos e sistemas de informação, por exemplo) e os mais variados usos e

apropriações que os sujeitos fazem da informação, em diferentes contextos (ARAÚJO, 2013a). Assim, entende-se que a informação é influenciada pelas dimensões política e sociocultural em sua construção pelos sujeitos. A informação, os conteúdos não devem ser vistos recortados, “desconectados da totalidade em que se engendram e em cuja visão ganhariam significação” (FREIRE, 2007, p. 65-66)

Temos, portanto, uma nova forma de se enxergar a informação e a maneira como os sujeitos conhecem e apreendem a realidade: a informação não é vista como redutora de incertezas e dúvidas ou como algo que preenche vazios na mente, mas ao contrário, ela deve ser capaz de provocar mais dúvidas e inquietações no sujeito; e o conhecimento é percebido como resultado da interação do sujeito com a realidade social, a partir de seus próprios critérios de valor e relevância, por exemplo.

Supera-se, também, a **noção de conhecimento** como coisa, ou algo totalmente objetivo, como assumido na abordagem tradicional e, também, a noção de conhecimento como um processo somatório ou de acumulação, da abordagem cognitiva. No estudo das práticas informacionais, assume-se que o sujeito se relaciona com a realidade de variadas maneiras, não apenas pela mente, mas também pelos seus sentimentos e interesses, dentre outros.

O conhecimento é, então, entendido como um processo dialético de assimilação e acomodação. É um processo permanente de construção mútua de significados. Cada sujeito já possui uma estrutura prévia de conhecimentos e quando ele recebe um novo estímulo ou dado conceitual, ocorrem os processos de assimilação e acomodação. A assimilação é o processo pelo qual o sujeito percebe o ambiente e o organiza, ampliando as suas estruturas prévias. A acomodação pode-se dar pela criação de um novo esquema ou a modificação de um esquema já existente para que o novo estímulo possa ser incluído (PIAGET, 1996).

Cada sujeito apresenta uma estrutura prévia diferente para entender a realidade e a realidade apresenta elementos que modifica esta estrutura prévia. É um processo dialético, que ocorre de modo distinto para cada sujeito, visto que somos formados por diferentes experiências e interesses. Araújo (2013b) reafirma a complexidade do conceito pela visão desta nova abordagem.

O próprio conceito de “conhecimento” foi reformulado, não sendo mais compreendido com simples adição de dados a um estado mental, mas sim dentro de um quadro mais complexo relacionado com diferentes processos de assimilação, acomodação, interpretação, imaginação, análise e síntese (ARAÚJO, 2013b, *online*).

Gandra e Araújo (2016) assinalam uma aproximação entre as ideias de Piaget (1996) e as de Freire (2007). Este último critica a ‘concepção bancária da educação’, na qual a aprendizagem e conhecimento é um processo de repetição e memorização, sem apreensão do real significado do conteúdo que é ‘depositado’ ou arquivado fora da práxis. Ele defende uma concepção de educação problematizadora ou libertadora, de caráter essencialmente reflexivo, na qual só existe o saber, o conhecimento, quando há criatividade, transformação. “Só existe saber na invenção, na reinvenção, na busca inquietada, impaciente, permanente, que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros” (FREIRE, 2007, p. 67). Assim, um sujeito não cria saberes sozinho, isolado, mas o conhecimento só se dá coletivamente, na interação dos sujeitos com o mundo que os cerca.

Não há apreensão da realidade e construção de conhecimento sem o entendimento de que a realidade está em constante transformação e os sujeitos compreendem o mundo em sua interação com ele, uma relação sempre dialética. E o modo como cada um de nós age no mundo se dá, mesmo que inconscientemente, em função de como percebemos o mundo. Esta concepção de educação e conhecimento se apoia na dimensão da historicidade dos homens, reconhecendo-os enquanto seres inacabados, inconclusos, bem como é a realidade, da mesma forma inacabada, inconclusa. Portanto, não se busca o conhecimento como algo permanente, uma verdade única, mas a ênfase se volta para a mudança (FREIRE, 2007). Por conseguinte, o conhecimento não é fruto da atividade individual de um sujeito, mas é compreendido como uma construção da coletividade, que só pode existir na interação entre as pessoas com a realidade que as cerca.

Já o **conceito de cultura**, embora não seja abordado diretamente na maioria dos estudos das abordagens tradicional e alternativa, é uma noção imprescindível para construção da perspectiva das práticas informacionais, visto que se interconecta com todos os demais elementos ou dimensões que são reconstruídos. Ao se compreender a visão mais geral adotada pela abordagem tradicional e o modo objetivo como os principais conceitos do campo são definidos, entendemos que, nos estudos dessa abordagem, a cultura é considerada uma dimensão externa ao usuário, aos sistemas de informação e à própria informação – considerada uma entidade neutra. E como tal não sofreria influência da dimensão cultural.

Na abordagem alternativa, a concepção de cultura assumida é similar à de conhecimento, numa lógica de acumulação. Da mesma forma que o indivíduo teria um conhecimento prévio acumulado, ele também acumularia cultura. Pensando na dimensão sociocultural que nos cerca, o comportamento informacional poderia ser influenciado ou não por aspectos da cultura. Mas esses aspectos são, ainda, externos ao indivíduo e sua

capacidade seria a de intervir – positiva ou negativamente – no processo de busca e uso da informação por parte do usuário.

Uma relevante ressignificação da noção de cultura, entretanto, se dá na perspectiva de práticas informacionais. Com o intuito de compreender a interação dos usuários com a informação, busca-se a relação de cada ação do sujeito com a cultura; com os referenciais sociais que o rodeiam (ressaltando que as referências são constituídas por nós mesmos e nos constituem simultaneamente). Nesse sentido, Geertz (2014, p. 4), afirma que o homem é “um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumindo a cultura como sendo essas teias e a sua análise”.

Na mesma direção, White e Dillingham (2009) salientam que o homem e cultura são inseparáveis, e que a cultura é realizada pela simbologização. Simbologizar, segundo elas, é a capacidade que os homens têm de originar, definir e atribuir significados – de forma livre e arbitrária – às coisas e acontecimentos no mundo externo, bem como de compreender esses significados. Afirmam ainda que os significados dos objetos que cercam as pessoas – como as palavras, a escrita, as ações, entre outros – não são inerentes a esses objetos. Assim, eles não podem ser compreendidos apenas com os cinco sentidos do corpo humano. A compreensão desses significados só pode ser alcançada por causa da capacidade de simbologização do homem.

A definição de Leal (1986, p. 14) converge com as demais. A autora define cultura como “o agir e interagir dos sujeitos sociais, uma linguagem, uma articulação de significados”, salientando que essa capacidade de dar significado às coisas é eminentemente humana.

O sujeito, então, recorre a essa teia de significados sempre que se relaciona com os objetos da realidade, incluindo a interação com a informação. Em outras palavras, ao interagir com a informação, o sujeito recorre aos seus valores, aos referenciais sociais para interpretar a realidade que o cerca e dar significado a ela. A dimensão sociocultural aqui é mais do que apenas uma variável que interfere no comportamento dos sujeitos. É uma dimensão constituinte de suas ações e opiniões, sendo, portanto, constituinte das práticas informacionais.

A partir de pressupostos e concepções assumidas pela abordagem sociocultural, percebemos que alguns elementos, antes deixados de lado nas investigações sobre a interação dos sujeitos com a informação, são retomados na tentativa de se compreender os fenômenos informacionais em sua real complexidade. Araújo (2015) aponta dois conceitos que podem contribuir para a consolidação de uma base conceitual para as práticas informacionais: a imaginação e a sociabilidade.

A **imaginação** foi, durante muito tempo, desvalorizada ou desconsiderada pela Ciência. Contudo, ela vem sendo retomada, recentemente, e vista como uma característica inerente do ser humano, no sentido positivo, como uma potência. É nesse sentido que Araújo (2015) propõe a apropriação da noção de imaginação simbólica, de Gilbert Durand, numa tentativa de superar o caráter restritivo das abordagens tradicional e cognitiva.

A imaginação simbólica é a capacidade do ser humano de criar, representar e simbolizar. Seria um tipo de estoque produzido pelos sujeitos e renovado a todo momento, na interação com a realidade. Nós apreendemos o mundo de duas maneiras, basicamente: de modo direto, através dos nossos cinco sentidos; e de modo indireto, quando da ausência do objeto, pela dimensão simbólica, representando e atribuindo significado para todos os objetos do mundo. Mesmo no modo direto, através dos sentidos, o sujeito apreende o mundo atribuindo significado às coisas, pois esta é uma característica intrínseca do ser humano, ele não consegue conhecer a realidade sem representar, classificar e atribuir significados aos objetos do mundo (DURAND, 1993).

O signo é o elemento do processo de comunicação, um referente [...]; ele extrapola o processo de comunicação e entra no processo de significação, constituindo-se em um *código*. [...] O signo é alguma coisa que está no lugar de outra, é a ligação estabelecida entre a ideia de uma coisa e a ideia de uma outra coisa. *Significado* é a dimensão do signo para o sujeito que o decodifica, a ideia associada ao significante. O significado com o qual o significante se relaciona é arbitrário. A maneira de o concebermos, classificá-lo e o reproduzirmos, tem a ver com a forma que a nossa cultura o concebe e o classifica. O símbolo é o signo cujo significado significa e, aqui se retoma o sentido que a antropologia dá ao termo, o de relações sociais de sentido, e cultura como prática plena de significados. (LEAL, 1986, p. 20)

Em cada relação que estabelecemos com outros elementos da realidade, nós percebemos e interpretamos essa interação que ocorre. Nós representamos e classificamos tudo ao nosso redor. A realidade não nos é definida, mas estamos em constante processo de representar e atribuir significados a tudo o que nos cerca. É daí que vem a noção de pregnância simbólica, um processo contínuo de construção de significado que o ser humano faz em relação a tudo com o que interage.

Essa pregnância simbólica é a ideia de que nem a relação mais direta possível é totalmente direta, ela também é permeada de sentido – o ser humano não apenas “sente” o mundo, ele sempre insere sentido, sempre vai além. Essa grande impotência, para Cassirer, é, na verdade, uma potência, a verdadeira potência humana, de criar, ir além da obviedade e da naturalidade do real. Ao mesmo tempo, esse processo de atribuir sentido a tudo pode se dar de forma a trazer a bagagem conhecida pelo sujeito ou desvestida dos conhecimentos prévios para que se perceba a singularidade de um objeto. Num ou noutro caso, somos dotados da mesma capacidade, mas uma cultura ou outra orienta nossa percepção da realidade (ARAÚJO, 2015, *online*).

O campo da imaginação simbólica estaria, então, nas formas de apreensão indireta da realidade, quando fazemos representações que remetem a determinados objetos. E essa ação de representar é o que possibilita “abrir as portas para o novo e, ao fazer isso, estende a realidade” (ARAÚJO, 2015, *online*). Durand (1993, 1997) destaca duas ideias neste sentido: (a) a capacidade de imaginação está em todo pensamento do ser humano; (b) a dimensão simbólica está relacionada com a capacidade de reflexão dos homens. Assim, evidencia-se uma das funções da imaginação simbólica, segundo o autor: a função teofânica, que se refere exatamente a esse processo interminável de criação de sentido que sempre resulta em algo novo. Por isso mesmo, a nossa relação com a realidade nunca é completa e absoluta, mas está sempre em construção. Desta forma, a noção de conhecimento adotada nesta abordagem está intrinsecamente ligada a esta dimensão da imaginação simbólica, sendo este último um elemento inerente ao ato de criação, de construção do conhecimento.

Já o conceito de **sociabilidade** surge na tentativa de superar o caráter isolacionista dos usuários, presente nas abordagens anteriores. Nós vivemos no mundo com os outros e nós agimos em função dos outros, também, seja com um objetivo ou interesse que orienta nossa ação ou pelo simples desejo de estar com outros em uma relação. Então, não se pode excluir esta dimensão essencial dos estudos sobre a interação das pessoas com a informação.

É importante salientar que o conceito de sociabilidade é diferente da noção de sociação. As pessoas vivem em sociedade, no mesmo tempo e espaço, compartilhando a mesma realidade cotidiana e é através da socialização que o ser humano se integra à sociedade, assimilando e incorporando hábitos, costumes e regras característicos de seu grupo. Conforme Simmel (1983), a sociedade resulta da interação entre os indivíduos. A concepção de sociação, para o autor, origina-se da ideia de que os sujeitos se aproximam em grupos de acordo com seus propósitos, desenvolvendo conteúdos e interesses materiais, bem como interagindo e influenciando entre si.

A sociabilidade “é uma dessas inúmeras formas através das quais os indivíduos se associam, mas – e diferentemente das outras – marcada pela inexistência de fins práticos”. É quando a relação acontece por si mesma, quando “os indivíduos se comprazem em estabelecer laços, e esses laços têm em si mesmos sua razão de ser” (FRANÇA, 1995, p. 60). É uma forma autônoma e lúdica de sociação, podendo ser compreendida como uma forma pura de interação social. São momentos de interação no sentido da manutenção das relações sociais, sem nenhum interesse que não o puro desejo de se relacionar (SIMMEL, 1983).

Se momentos sérios da vida, nas relações fabricadas por interesses, os homens falam em função do conteúdo que eles querem comunicar; na sociabilidade o discurso torna-se seu próprio fim, ou seja, interessa é o envolvimento entre os sujeitos naquele momento da relação (SIMMEL, 1983).

Essa noção de sociabilidade, segundo França (1995), sugere a análise do movimento, do efêmero e do pontual, pensando na prática comunicativa em sua aproximação e na sua interpretação com outras práticas da vida social. Na dimensão informacional, isto significa pensar que as práticas informacionais têm seu lugar, também, em meio a outras práticas cotidianas dos sujeitos, no campo da sociabilidade.

Deixar de compreender esse processo e essa dimensão é, no limite, ignorar a maneira mesma como o coletivo humano se forma, na medida em que não são apenas as relações formais, contratuais e funcionais que sustentam a existência da sociedade. A uma ideia de uma quase “pulsão do outro”, em Maffesoli, soma-se uma também quase “pulsão de simbolizar” em Durand – ambas dimensões fundantes e inescapáveis do humano. (ARAÚJO, 2015, *online*).

Como destacado por Araújo (2015), há uma dimensão de pregnância simbólica no terreno da sociabilidade. A natureza deste tipo de relação é simbólica, pois “um sentido se constrói numa relação comunicativa; que é o sentido inscrito na mensagem, mas é também o sentido da própria relação, da presença viva de um e do outro, e é o sentido de um tempo e de um lugar” (FRANÇA, 1995, p.64). E a perspectiva de práticas informacionais busca desvelar exatamente esse sentido, essa dimensão simbólica, o significado que os sujeitos dão as suas próprias ações no que se refere à informação, nos mais diversos contextos. Entendemos, portanto, o estudo das práticas informacionais como um fazer etnográfico que intenta se entranhar no campo do senso comum, no universo de sentido dos sujeitos investigados na pesquisa.

3.1.1 Contribuições aos estudos de visitante

Vislumbramos várias contribuições do conceito de práticas informacionais para os estudos de visitantes de museus. Primeiramente, salientamos a evolução do campo de estudos de visitante, especialmente com as abordagens e modelos recentes, que são orientados por perspectivas socioculturais ou sociocognitivas. Estes modelos assumem alguns pressupostos em comum com as práticas informacionais. O modelo de Falk e Dierking (2011), por exemplo, entende que os visitantes não chegam ‘vazios’ ao museu, pois eles possuem uma série de bagagens, experiências e conhecimentos prévios que eles levam em sua interação com os elementos do museu. Os autores assumem, também, que

cada sujeito se apropria de modo distinto das informações e que o processo de criação de sentido e construção do conhecimento é diferente para cada um, o que torna única cada experiência de visita. Além disso, há a compreensão de que tanto a visita quanto a construção de conhecimento não se iniciam apenas quando o sujeito chega ao museu e nem termina quando ele sai, mas é um processo que se inicia muito antes e que pode durar dias, semanas, meses ou até mais tempo.

Tais conjecturas e essa noção de conhecimento se aproximam dos pressupostos das práticas informacionais. Contudo, entendemos que tal conceito pode contribuir ainda mais para com os estudos de visitante, uma vez que considera outros tantos elementos (discutidos anteriormente) como constituintes da experiência de visita ao museu e da interação dos sujeitos com a informação, que podem favorecer uma compreensão mais efetiva do objeto investigado.

Uma primeira contribuição seria a apropriação do conceito de práticas informacionais enquanto um fazer etnográfico, que investiga os significados que os sujeitos conferem às suas próprias ações. Para se compreender a experiência de visita é essencial ir além de uma observação de comportamentos externamente observáveis. A observação participante, como prevista na etnografia, permite que pesquisador compreenda as dinâmicas que se efetivam no espaço do museu, em uma descrição 'densa' do fenômeno. Aliada à técnica de entrevista semiestruturada, a investigação não se limita a descobrir o que os visitantes dizem que fazem no museu, mas torna-se possível compreender como os sujeitos realmente interagem com os elementos do museu e o que tais ações significam para eles mesmos.

Outra contribuição é o seu olhar característico. Os estudos das práticas informacionais consideram a interação dos sujeitos com a informação, bem como a experiência de visita, fenômenos complexos, dialéticos, nos quais um indivíduo ou uma instituição não podem ser estudados de modo isolado, com foco em apenas uma dimensão - como a educacional ou a cognitiva -, desconsiderando uma gama de contextos históricos, políticos e socioculturais nos quais eles estão inscritos. Tais dimensões já começaram a ser abordadas nos estudos da abordagem cognitiva e nos modelos mais recentes dos estudos de visitante, mas muitas vezes são percebidas apenas como fatores que interferem nas ações dos sujeitos e não fatores que efetivamente constituem suas ações e opiniões, como defende o conceito de práticas informacionais.

A principal contribuição se dá na grande importância atribuída à dimensão simbólica, que permeia todas as demais e é percebida como uma potência do ser humano, elemento essencial na interação do sujeito com a realidade social e na construção do conhecimento. Como já dito anteriormente, o sujeito se relaciona com os objetos da

realidade pelos seus cinco sentidos e de modo indireto, pela imaginação simbólica. Em sua experiência de visita, o sujeito interage com objetos e artefatos, com conteúdos disponibilizados em diferentes suportes e com outras pessoas, visitantes ou funcionários do museu. Nossa apreensão da realidade passa pela linguagem e decodificação códigos, pela negociação de significados, exigindo mais do que apenas nossas capacidades intelectuais. Como afirma Rendón Rojas (2005), é necessário empregar a fantasia, a imaginação e a criatividade. E é dimensão simbólica que permite ao ser humano a inovação, a criação e a diversidade cultural.

4 PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa realizada é de caráter essencialmente qualitativo e compreensivo, que se embasa na perspectiva de práticas informacionais enquanto um fazer etnográfico. O objetivo não é investigar o nível de satisfação dos sujeitos com a exposição ou avaliar qual o entendimento ou o nível de aprendizagem deles após a visita. Busca-se compreender como o sujeito interage com a informação e objetos do museu em sua experiência de visita, considerando o contexto sociocultural que envolve tanto o visitante quanto o próprio museu.

Diante da tentativa de caracterizar a perspectiva de práticas informacionais, no capítulo anterior, explicitando seus elementos e dimensões, ressaltamos seu caráter complexo, traço particular dos objetos e aportes teóricos e metodológicos das Ciências Sociais e Humanas. Nosso objeto de estudo é o sujeito informacional, ser cognoscente, dotado de interesses e vontades, além da sua historicidade. Tal objeto de estudo, tão complexo, requer uma teoria igualmente complexa, de modo a lidar com as categorias mais singulares e transitórias.

A opção por se investigar o fenômeno escolhido utilizando a etnografia deve-se à percepção de que ela pode nos levar à compreensão das especificidades da experiência de visita, das singularidades da relação entre os sujeitos, a informação e os contextos e referenciais sociais que os cercam. A etnografia permite que o pesquisador entre em contato com o universo estudado, compartilhando o horizonte dos nativos, mas não no intuito de “atestar a lógica de sua visão de mundo, mas para, seguindo-os até onde seja possível, numa verdadeira relação de troca, comparar suas próprias teorias com as deles e assim tentar sair com um modelo novo de entendimento” (MAGNANI, 2009, p. 135).

O estudo das práticas informacionais, mais do que identificar as fontes e canais de informação utilizados pelos usuários ou o percurso do visitante numa exposição de museu investiga um contexto mais amplo de ações relacionadas à informação. A perspectiva adotada busca compreender a relação de cada ação do sujeito com a cultura, com os referenciais sociais que o cercam e influenciam. Investiga-se o significado que as ações têm para o próprio sujeito que as realiza, pois as ações praticadas no dia-a-dia (e as práticas informacionais se dão no cotidiano, no terreno da sociabilidade) ganham valor a partir do momento em que os sujeitos as apreendem e dão significado a elas.

Como destaca Nunes (2014, p. 173), a perspectiva das práticas informacionais confere ao sujeito o papel de protagonista, pois parte-se da ideia de que cada sujeito interage com a informação de modo distinto, cada um tem a seu próprio entendimento sobre o que é ou não informação, sobre o que é ou não relevante pra si mesmo, sobre o que eles querem ou não se apropriar.

Cada ação do sujeito tem uma determinada repercussão sobre os referenciais sociais partilhados entre os atores sociais, seja no sentido de reforçar um significado já consolidado ou uma tentativa de modificá-lo, confrontá-lo. Com as práticas informacionais, concebidas nessa pesquisa como um fazer etnográfico, busca-se perceber essa tensão, que não era considerada em sua real importância e complexidade nos estudos das outras abordagens dos estudos de usuários e estudos de visitantes de museus.

Angrosino (2009) define a etnografia como “a arte e a ciência de descrever um grupo humano – suas instituições, seus comportamentos interpessoais, suas produções materiais e suas crenças” (ANGROSINO, 2009, p. 30). É fundamental a inserção do pesquisador no grupo ou comunidade que se pretende estudar, com a observação participante, pois somente partilhando as experiências vivenciadas no cotidiano do grupo, ele poderá compreendê-lo.

Os estudos sobre cultura, segundo Geertz (2014), não podem ser realizados como uma ciência experimental em busca de leis, mas sim como uma ciência interpretativa, em busca de significado. Assim, a etnografia é muito mais do que uma questão de métodos, vai além das ações de estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos ou manter um diário, por exemplo. Essas técnicas e processos podem integrar a etnografia, mas o que a define é “o tipo de esforço intelectual que ele representa: um risco elaborado para uma descrição densa” (GEERTZ, 2014, p. 4).

O pesquisador deve, através da etnografia, ser capaz de compreender o real significado por trás das ações dos sujeitos. Uma mesma ação pode ter diferentes sentidos ou significados. Ele dá um exemplo sobre piscadelas. Uma pessoa pode piscar porque tem um tique nervoso, outra pode piscar para imitar o primeiro sujeito que tem um tique. Pode, também, ser um tipo de conspiração entre duas pessoas. São muitas as possibilidades. E um observador externo pode interpretar as piscadelas de variadas formas. Neste caso da piscadela e em qualquer interação entre os atores sociais há sempre houve um comportamento, um código socialmente estabelecido e um gesto envolvidos. Uma descrição densa deve ir além de uma observação e descrição superficial, deve compreender sua importância, ou seja, o que está realmente sendo transmitido com a sua ocorrência, seja ela um deboche, um desafio, uma ironia ou uma zanga (GEERTZ, 2014).

A descrição densa é o objeto da etnografia: uma hierarquia estratificada de estruturas significantes em termos das quais os tiques nervosos, as piscadelas, as falsas piscadelas, as imitações, os ensaios das imitações são produzidos, percebidos e interpretados, e sem as quais eles de fato não existiriam (GEERTZ, 2014, p. 5).

O pesquisador deve, então, interpretar as ações dos sujeitos, buscando entender como e por que (situado temporal e contextualmente) aquilo aconteceu. Geertz (2014) salienta que o pesquisador enfrenta uma multiplicidade de estruturas conceituais complexas, muitas sobrepostas ou amarradas umas às outras, e que podem ser, ao mesmo tempo, estranhas, irregulares e implícitas. Mas de alguma forma o pesquisador deve primeiro apreender e depois apresentar.

Fazer a etnografia é como tentar ler (no sentido de “construir uma leitura de”) um manuscrito estranho, desbotado, cheio de elipses, incoerências, emendas suspeitas e comentários tendenciosos, escritos não com sinais convencionais do som, mas com exemplos transitórios de comportamento modelado (GEERTZ, 2014, p. 7).

Malinowski sugere três questões que o pesquisador deve levar a campo, de modo orientar todo o seu trabalho: (1) O que os nativos (sujeitos) dizem sobre o que fazem?; (2) O que realmente fazem?; (3) O que pensam a respeito do que fazem? (GOLDENBERG, 2011). Com estas questões sempre em mente, guiando seu trabalho, o pesquisador deve realizar a sua descrição densa, não se prendendo as aparências iniciais e descrições superficiais sobre o fenômeno investigado.

Recorremos às técnicas de observação participante, entrevista contextual e entrevista semiestruturada para a coleta de dados. A observação pode ser entendida como “o ato de perceber um fenômeno, muitas vezes com instrumentos e registrá-los com propósitos científicos” (ANGROSINO, 2009). Interagindo com os sujeitos da pesquisa e com todo o ambiente, a observação possibilita a realização de uma descrição densa do fenômeno. O pesquisador pode compreender as singularidades do fenômeno e das relações ali estabelecidas.

A entrevista contextual, considerando-se os métodos etnográficos, pode ser entendida como uma conversa combinada à observação que o entrevistador faz do sujeito pesquisado no ‘seu’ ambiente (no caso dessa pesquisa, do visitante no museu). Rogers, Sharp e Preece (2013) corroboram com essa definição, considerando este tipo de entrevista uma junção entre observação, discussão e reconstrução de eventos passados. O intuito de se recorrer a esta técnica foi o de proporcionar ao pesquisador uma maior familiaridade com o objeto da pesquisa e com o público de museu de forma geral.

A coleta de dados se complementa com as entrevistas semiestruturadas, nas quais o pesquisador elabora um roteiro com tópicos a serem explorados e pode, no decorrer de cada entrevista, acrescentar ou alterar algum tópico ou pergunta. Aliando essas técnicas, acreditamos coletar dados que nos permitiram alcançar a dimensão simbólica para compreender os significados que os sujeitos conferem às suas ações no que tange à

interação com a informação durante a experiência de visita ao Museu Itinerante Ponto UFMG.

4.1 Universo e amostra

O universo de pesquisa é constituído pelas centenas de pessoas que visitaram o Museu Itinerante Ponto UFMG, diariamente, durante a 67ª Reunião Anual da SBPC, no período entre os dias 12 a 18 de julho de 2015, realizada na cidade de São Carlos, São Paulo. As reuniões anuais da SBPC são constituídas por uma ampla gama de atividades, incluindo a programação científica e outras atividades culturais. A programação científica é composta por conferências, simpósios, mesas-redondas, encontros, sessões especiais, minicursos e sessões de pôsteres. Outras atividades também são realizadas, como a SBPC Jovem (programação voltada para estudantes do ensino básico), a ExpoT&C (mostra de ciência e tecnologia) e a SBPC Cultural, com apresentações e atividades artísticas regionais, bem como discussões sobre temas relacionados à cultura (SBPC, 2015).

Em 2015, o Museu PONTO foi alocado como uma atividade da SBPC Jovem, dentro do campus da Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR). Embora tenha, a princípio, uma programação voltada para alunos do ensino básico, a SBPC Jovem e o Ponto UFMG receberam um público mais diverso, com pessoas de idades e escolaridade variadas e não apenas estudantes do ensino básico. O público de todo o evento foi constituído por pessoas de diversos estados brasileiros e até outros países, desde estudantes de nível básico, nível médio, graduação e pós-graduação, até professores e pesquisadores de universidades e a sociedade em geral.

A pesquisadora viajou para a cidade de São Carlos junto com a equipe do museu, auxiliou na montagem e desmontagem da exposição, o que proporcionou maior interação com os objetos do museu e maior clareza sobre os mesmos. Durante todos os dias do evento utilizou um colete com a identificação de monitora do museu, fazendo com que os visitantes a identificassem como uma funcionária do museu. Ao interagir os visitantes para realizar as entrevistas contextuais e semiestruturadas, a pesquisadora se identificava como tal e esclarecia que as entrevistas seriam realizadas como parte de uma tese de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, da UFMG, e que não havia nenhum vínculo direto com o Museu.

A observação participante foi realizada durante os sete dias do evento, com registros escritos em diário de campo e, também, alguns gravados em áudio. Durante o mesmo período foram realizadas gravações de entrevistas – tanto contextuais quanto semiestruturadas – com um total de 143 visitantes, num total de 102 arquivos. A explicação

para o número de arquivos ser menor do que o de entrevistados está no fato de que, em alguns casos, a pesquisadora entrevistou grupos de pessoas que estavam visitando juntos o Museu PONTO, gerando um arquivo de áudio com relatos simultâneos de dois ou três sujeitos, por exemplo.

Desse total de arquivos, 12 consistem em áudios de entrevistas semiestruturadas, que duraram 60 minutos em média. Os demais 90 arquivos contêm o áudio das entrevistas contextuais, cuja duração em minutos foi substancialmente menor, cerca de 10 minutos. É essencial ressaltar que, embora a duração tenha sido menor, muitas entrevistas contextuais nos forneceram dados tão preciosos quanto os das entrevistas em mais longas, contribuindo profundamente para o entendimento do fenômeno investigado.

Para a realização das entrevistas semiestruturadas, foi elaborado um roteiro com três grandes eixos que incluíram inúmeras perguntas: (1) as especificidades da experiência de visita; (2) relação com museus de modo geral; (3) questões de identificação e hábitos cotidianos. Os entrevistados foram escolhidos aleatoriamente, de acordo com a disponibilidade dos mesmos em participar da pesquisa. A taxa de recusa em participar foi extremamente baixa.

A própria pesquisadora realizou a transcrição completa de todas as entrevistas, tanto as contextuais quanto as semiestruturadas. A análise de dados se deu a partir da leitura e releitura, repetidas vezes, dos áudios das observações da pesquisadora e das entrevistas, bem como da leitura das transcrições. Buscou-se descrever o fenômeno investigado, os visitantes em sua experiência de visita ao museu, qualificando variáveis que se destacaram nos depoimentos e observações, de modo a responder aos objetivos da pesquisa.

Embora o público alvo do Museu Itinerante Ponto UFMG seja, principalmente, alunos e professores da educação, verificou-se um perfil diferenciado durante os dias de exposição na SBPC, em São Carlos. Como o museu visita diferentes cidades e eventos – cujos interesses e temas também podem variar – acreditamos que em cada local o público visitante apresenta determinadas especificidades. Durante os sete dias de exposição na SBPC, o museu foi visitado por pessoas de diferentes idades e nacionalidades. Por ser um evento de nível internacional, a SBPC recebeu pessoas de diversos outros países, principalmente da América do Sul. O público era composto por estudantes de graduação e pós-graduação, professores e/ou pesquisadores de universitários, turmas e professores de alunos da educação básica, profissionais de outros museus e sociedade em geral. O evento estava aberto à comunidade todos os dias, mas o último dia do evento foi denominado Dia da Família na SBPC, havendo ampla divulgação na mídia local e nacional, convidando a população da cidade e da região a visitar as atividades da SBPC.

A maior parte dos entrevistados é brasileira, prevalecendo moradores de São Carlos e outras cidades do estado de São Paulo. Contudo, houve grande representatividade de visitantes de outros estados brasileiros (especialmente estados das regiões sudeste, norte e nordeste do Brasil) e, também, do Peru e da Bolívia, estes em menor incidência. A idade dos sujeitos da pesquisa foi diversificada. O entrevistado mais novo tinha sete anos e o mais velho tinha 75 anos idade no momento da coleta de dados.

No quadro a seguir apresentamos os 143 sujeitos entrevistados, com suas respectivas idade e profissão referentes à época da coleta de dados. Optamos por não utilizar os verdadeiros nomes dos entrevistados por questões éticas, visto que asseguramos a confidencialidade de seus relatos antes do início das entrevistas. Dessa forma, os entrevistados são identificados no decorrer da pesquisa pela letra 'E' seguida de um número referente à ordem das entrevistas. O primeiro entrevistado é identificado como E1, o segundo como E2 e assim sucessivamente. As entrevistas semiestruturadas correspondem aos entrevistados E6, E7, E16, E20, E22, E45, E61, E77, E98, E111, E142 e E143.

QUADRO 1 – Apresentação dos entrevistados

Entrevistado	Sexo	Idade	Profissão	Local onde reside
E1	Feminino	23	Graduanda em Pedagogia	São Carlos - SP
E2	Feminino	22	Graduanda em Pedagogia	São Carlos- SP
E3	Feminino	15	Estudante de ensino médio	São Carlos- SP
E4	Masculino	47	Policial Militar	Natal - RN
E5	Feminino	18	Estudante de pré-vestibular	Americana - SP
E6	Feminino	31	Graduanda em Ciências Sociais e estagiária monitora no Museu Emílio Goeldi.	Belém - PA
E7	Feminino	29	Graduanda em Letras e estagiária monitora no Museu Emílio Goeldi.	Belém - PA
E8	Masculino	29	Professor de História (ensino básico)	Campo Grande - MS
E9	Feminino	28	Graduanda em Engenharia Agrônoma	Araras - SP
E10	Feminino	24	Graduanda em Engenharia Agrônoma	Araras - SP
E11	Feminino	38	Bióloga	São Carlos- SP
E12	Feminino	19	Graduanda em Jornalismo	São Carlos- SP
E13	Masculino	30	Biólogo	São Carlos- SP

E14	Masculino	21	Graduando em Ciências Biológicas	Rio Branco - AC
E15	Feminino	21	Graduanda em Engenharia de Produção	São Carlos- SP
E16	Masculino	26	Psicólogo	São Carlos- SP
E17	Feminino	46	Médica Veterinária	São Carlos- SP
E18	Feminino	15	Estudante de ensino médio	São Carlos- SP
E19	Masculino	39	Sociólogo	São Carlos- SP
E20	Masculino	52	Empreendedor individual	Bebedouro - SP
E21	Feminino	44	Professora de Sociologia (ensino básico)	Araraquara - SP
E22	Feminino	16	Estudante de ensino médio	Manaus - AM
E23	Feminino	10	Estudante de ensino fundamental	Manaus - AM
E24	Feminino	20	Graduanda em Direito	São Luís - MA
E25	Feminino	20	Graduanda em Direito	São Luís - MA
E26	Feminino	50	Enfermeira	São Carlos - SP
E27	Masculino	53	Professor de Computação (ensino básico)	São Carlos - SP
E28	Feminino	15	Estudante de ensino médio	São Carlos - SP
E29	Feminino	13	Estudante de ensino fundamental	São Carlos - SP
E30	Feminino	22	Graduanda em Geografia	Vitória da Conquista - BA
E31	Feminino	26	Graduanda em Geografia	Vitória da Conquista - BA
E32	Feminino	23	Graduanda em Engenharia Ambiental e estagiária em museu de ciências	São Carlos - SP
E33	Feminino	22	Graduanda em Química e estagiária em museu de ciências	São Carlos - SP
E34	Feminino	17	Estudante de ensino médio	Descalvado - SP
E35	Feminino	16	Estudante de ensino médio	Descalvado - SP
E36	Feminino	21	Graduanda em Biologia	Guapiaçu-SP
E37	Feminino	20	Graduanda em Engenharia Química	São Carlos - SP
E38	Feminino	30	Bibliotecária e professora de espanhol (ensino básico)	Belo Horizonte - MG
E39	Feminino	44	Dona de casa	São Carlos - SP
E40	Masculino	16	Estudante de ensino médio	Coari - AM

E41	Feminino	46	Graduanda em Matemática	São José dos Campos - SP
E42	Feminino	16	Estudante de ensino médio	São Carlos - SP
E43	Feminino	24	Professora de Biologia (ensino básico)	Alegre - ES
E44	Feminino	21	Graduanda em Pedagogia	Brasília - DF
E45	Feminino	29	Doutoranda em Tecnologia Nuclear	São Carlos - SP
E46	Feminino	41	Professora universitária de Química	Manaus - AM
E47	Feminino	38	Professora de História da Arte (ensino básico)	Araraquara - SP
E48	Feminino	25	Doutoranda em Engenharia de Produção	São Carlos - SP
E49	Feminino	32	Doutoranda em Ciência, Tecnologia e Sociedade	São Carlos - SP
E50	Masculino	25	Mestrando em Ciência e Engenharia de Materiais	Bogotá – Colômbia
E51	Feminino	24	Graduanda em Química	São Carlos - SP
E52	Feminino	43	Biólogo e coordenador em museu de ciências	Rio de Janeiro - RJ
E53	Feminino	17	Estudante de ensino médio	São Carlos - SP
E54	Masculino	12	Estudante de ensino fundamental	São Carlos - SP
E55	Feminino	42	Dona de casa	Guaxupé – MG
E56	Feminino	15	Estudante de ensino médio	Guaxupé – MG
E57	Feminino	11	Estudante de ensino fundamental	Guaxupé – MG
E58	Feminino	20	Graduanda em Farmácia	Belo Horizonte - MG
E59	Feminino	27	Graduanda em Química	Porto Velho - RO
E60	Feminino	21	Graduanda em Química	Porto Velho - RO
E61	Feminino	53	Professora de Filosofia e Sociologia (ensino básico)	Palmeira do Oeste – SP
E62	Feminino	26	Graduanda em Letras	São Carlos - SP
E63	Masculino	43	Professor de Biologia (ensino básico)	Rondonópolis - MT
E64	Feminino	30	Jornalista	São Carlos - SP
E65	Masculino	15	Estudante de ensino médio	São Carlos - SP
E66	Feminino	14	Estudante de ensino fundamental	São Carlos – SP

E67	Feminino	38	Professora de Matemática (ensino básico)	São Carlos - SP
E68	Feminino	18	Graduanda em Gestão e Análise Ambiental	São Carlos – SP
E69	Feminino	19	Graduanda em Gestão e Análise Ambiental	São Carlos - SP
E70	Masculino	17	Estudante de ensino médio	Bebedouro - SP
E71	Masculino	16	Estudante de ensino médio	Bebedouro - SP
E72	Masculino	18	Estudante de ensino médio	Bebedouro - SP
E73	Feminino	34	Professora de História e Filosofia (ensino básico)	São Carlos - SP
E74	Feminino	31	Professora de Ciências (ensino básico)	Araraquara - SP
E75	Masculino	13	Estudante de ensino fundamental	São Carlos - SP
E76	Feminino	15	Estudante de ensino médio	Guariba - SP
E77	Feminino	37	Mestranda em Ciências Ambientais e professora de Biologia (ensino básico)	São Carlos - SP
E78	Feminino	16	Estudante de ensino médio	Guariba – SP
E79	Feminino	17	Estudante de ensino médio	Guariba – SP
E80	Feminino	46	Técnica administrativa na USCAR	São Carlos - SP
E81	Feminino	22	Graduanda em Letras	São Carlos - SP
E82	Feminino	22	Enfermeira	Goiânia - GO
E83	Feminino	18	Graduanda em engenharia Ambiental	São Carlos - SP
E84	Masculino	17	Graduando em engenharia Ambiental	São Carlos - SP
E85	Feminino	20	Graduanda em Gestão e Análise Ambiental	São Carlos - SP
E86	Feminino	26	Graduanda em Biologia	Araras - SP
E87	Feminino	19	Graduanda em Química	Araras - SP
E88	Feminino	23	Graduanda em Química	Araras - SP
E89	Masculino	13	Estudante de ensino fundamental	São Carlos - SP
E90	Feminino	22	Graduanda em Física	Tefé - AM
E91	Feminino	21	Graduanda em Biologia	Tefé - AM
E92	Feminino	22	Graduanda em Engenharia Ambiental e estagiária em um museu de ciências	São Carlos - SP

E93	Feminino	43	Dona de casa	São Carlos - SP
E94	Masculino	29	Mestrando em Linguística	Vitória da Conquista - BA
E95	Feminino	33	Mestranda em Linguística	Vitória da Conquista - BA
E96	Feminino	36	Pesquisadora e professora universitária de Física	São Carlos - SP
E97	Feminino	23	Graduanda em Veterinária	Rio Branco - AC
E98	Feminino	38	Coordenadora de Ensino Médio na Rede Pública Estadual	São Carlos - SP
E99	Feminino	21	Graduanda em Farmácia	Araraquara - SP
E100	Masculino	21	Graduando em Engenharia Mecânica	São Carlos - SP
E101	Feminino	25	Graduanda em Veterinária	Belo Horizonte - MG
E102	Feminino	16	Estudante de ensino médio	Cacoal - RO
E103	Feminino	18	Estudante de ensino médio	Cacoal - RO
E104	Feminino	36	Dona de casa	São Carlos - SP
E105	Masculino	46	Pesquisador e Professor universitário de Química	São Carlos - SP
E106	Feminino	45	Pesquisadora e Professora universitária de Genética	Botucatu - SP
E107	Feminino	23	Graduanda em Odontologia	Sorocaba - SP
E108	Feminino	30	Coordenadora de um museu histórico	São Carlos - SP
E109	Feminino	39	Pesquisadora e Professora universitária de Pedagogia	São Carlos - SP
E110	Feminino	46	Dona de casa	Pirassununga - SP
E111	Feminino	32	Bibliotecária	Araraquara - SP
E112	Masculino	21	Estudante de pré-vestibular	Botucatu - SP
E113	Feminino	41	Professora universitária de Bioquímica	Araraquara - SP
E114	Feminino	21	Graduanda em Engenharia Elétrica	São Carlos - SP
E115	Feminino	21	Graduanda em Engenharia Física	São Carlos - SP
E116	Feminino	13	Estudante de ensino fundamental	São Carlos - SP
E117	Masculino	17	Estudante de ensino médio	São Carlos - SP
E118	Feminino	17	Estudante de ensino médio	São Carlos - SP
E119	Feminino	18	Graduanda em Gerontologia	São Carlos - SP

E120	Feminino	16	Estudante de ensino médio	São Carlos - SP
E121	Feminino	43	Dona de casa	São Carlos - SP
E122	Feminino	7	Estudante de ensino fundamental	São Carlos - SP
E123	Feminino	25	Professora de Ciências (ensino básico)	São Carlos - SP
E124	Feminino	40	Comerciante	São Carlos - SP
E125	Feminino	31	Graduada em Comunicação Social, desempregada.	Campinas - SP
E126	Feminino	44	Professora de Educação Física (ensino básico)	São Carlos - SP
E127	Feminino	47	Secretária em consultório médico	São Carlos - SP
E128	Feminino	75	Pesquisadora e Professora universitária de Genética	Uberlândia - MG
E129	Feminino	13	Estudante de ensino fundamental	São Carlos - SP
E130	Masculino	53	Assistente administrativo	São Carlos - SP
E131	Feminino	39	Doutoranda em Neurociências	São Carlos - SP
E132	Feminino	47	Faxineira	São Carlos - SP
E133	Masculino	52	Pedreiro	São Carlos - SP
E134	Feminino	44	Funcionária pública federal	São Carlos - SP
E135	Masculino	32	Vendedor	São Carlos - SP
E136	Feminino	17	Estudante de ensino médio	São Carlos - SP
E137	Masculino	43	Operador de máquinas	São Carlos - SP
E138	Feminino	11	Estudante de ensino fundamental	São Carlos - SP
E139	Feminino	47	Técnica em Enfermagem	São Carlos - SP
E140	Masculino	8	Estudante de ensino fundamental	São Carlos - SP
E141	Masculino	9	Estudante de ensino fundamental	São Carlos - SP
E142	Feminino	32	Doutoranda em Estudos Clássicos	São Paulo - SP
E143	Masculino	33	Doutorando em Física	Lima - Peru

Fonte: elaborado pela autora

Ao realizar a análise dos dados, confrontando as observações gravadas em áudio e no diário de campo com os relatos transcritos dos entrevistados, esboçamos algumas categorias iniciais, que foram modificadas e ajustadas no decorrer do processo de análise. Apresentamos, a seguir, um quadro com as categorias e subcategorias definitivas.

Quadro 2 – Categorias e subcategorias da análise de dados

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS
<ul style="list-style-type: none"> • Especificidades da relação entre museus e o público 	<ul style="list-style-type: none"> • Concepções acerca da instituição museu • Pluralidade dos visitantes e suas motivações
<ul style="list-style-type: none"> • Múltiplos PONTOS 	<ul style="list-style-type: none"> • PONTO de Imaginação: expectativas, percepções e disputas simbólicas • PONTO de informação e conhecimento: espaço propício para questionamentos e reflexões • PONTO de Entretenimento: a dimensão lúdica presente nas atividades culturais • PONTO entre a socição e a sociabilidade: facetas da relação entre os sujeitos

Fonte: elaborado pela autora.

A construção das categorias realizou-se a partir da leitura e releitura dos relatos, bem como das observações realizadas em campo. No decorrer desse processo, evidenciou-se que para compreender as práticas informacionais dos visitantes era necessário, previamente, analisar uma série de questões acerca do cotidiano dos sujeitos da pesquisa e da relação que eles estabeleceram com museus ao longo de suas vidas. Essas questões são fundamentais para a compreensão das práticas informacionais dos visitantes do Museu PONTO. A primeira categoria, “Especificidades da relação entre museus e o público”, busca, portanto, evidenciar como se dá essa relação entre o público e a instituição museu de forma geral para, em seguida e baseado também nessa primeira categoria, evidenciar as práticas informacionais dos visitantes na situação concreta e específica que é a experiência de visita ao Museu PONTO.

5 DESVELANDO A EXPERIÊNCIA DE VISITA AO MUSEU ITINERANTE PONTO UFMG

Apresentamos a análise dos dados empreendida a partir da observação e dos discursos dos entrevistados, alicerçada nos aportes teóricos e metodológicos explanados anteriormente. A discussão se divide em duas categorias. A primeira categoria de análise intenta explorar as concepções declaradas dos entrevistados acerca da instituição museu, de forma geral, não se limitando ao Museu PONTO. A partir dessas concepções e das motivações e percepções dos sujeitos acerca da experiência de visita, elaboramos uma categorização dos visitantes do Museu PONTO.

A segunda categoria se dedica a caracterizar detalhadamente a relação estabelecida entre os visitantes e as exposições do Museu PONTO, bem como explorar as significações dos sujeitos sobre a experiência de visita e o modo como eles constroem ativamente essa experiência, ou seja, como eles constroem o seu *próprio museu* conforme suas vivências e interesses diversos.

5.1. Especificidades da relação entre o museu e o público

Entendemos que para compreender a experiência concreta de visita ao Museu PONTO, é necessário investigar a relação que os visitantes têm com os museus em geral, pois ao longo da coleta de dados percebemos que esse é um aspecto que exerce grande influência na interação deles com as exposições do PONTO. Ademais, no decorrer de suas vidas, visitando diferentes tipos de museus, os entrevistados revelam determinados interesses que buscam satisfazer ao visitar esses espaços, o que os leva a agir de diferentes maneiras quando visitam exposições. A partir daí, traçamos uma categorização dos visitantes, de modo a auxiliar na compreensão da experiência de visita investigada.

5.1.1 Concepções acerca da instituição Museu

Ao longo das entrevistas, investigamos as diferentes concepções que os visitantes declaram ter acerca da instituição museu de um modo geral, não especificando um determinado tipo de museu. Diversas perguntas sobre o tema, feitas em diferentes momentos da entrevista, nos possibilitaram apreender a visão dos sujeitos da pesquisa, o que nos parece ser essencial para compreender a relação que os usuários estabelecem com o Museu PONTO UFMG especificamente.

A maioria dos entrevistados possui a ideia de que ***museu é lugar de conhecimento***. Essa fala se repete a todo o momento e é o discurso de diferentes tipos de

visitantes, desde crianças até idosos, independe do nível socioeconômico ou de escolaridade. Percebe-se, entretanto, que esse é um *discurso pronto*. Os entrevistados não param para pensar nem mesmo por alguns segundos. A resposta é imediata: museu é lugar de conhecimento. Entendemos que essa é uma visão mais tradicional acerca do museu, sendo transmitida e retransmitida, em certa medida, mecanicamente na sociedade. Não há, muitas vezes, uma reflexão por detrás dessas palavras, como discutimos na subcategoria 5.2.1.

Se o museu é lugar de conhecimento, então é, também, um ***lugar de aprendizagem***. O discurso é o mesmo: o visitante sempre aprende algo novo quando visita um museu. Pessoas que nunca haviam visitado um museu antes adotam essa fala. Assim, a concepção acerca do museu para esses sujeitos nem sempre reflete suas experiências concretas com essa instituição (conforme nossa percepção obtida por meio da observação e entrevistas), sendo influenciada pelas noções partilhadas socialmente.

Entrevistadora: E pra vocês, museu é lugar de quê?

E2: De conhecimento mesmo, de conhecer o passado e aprendizado. A gente aprende muito, eu lembro que eu fui pra fazer uma pesquisa para a escola. Eu acho que era sobre um escritor que era da cidade que morava na cidade e a gente foi aprender mais um pouco sobre ele (E2, 22 anos, mulher, graduanda em Pedagogia, São Carlos- SP).

E139: É pra ver as coisas. Ver...como é que fala? As coisas antigas, ver essas coisas. Aprender novas coisas naquela hora (E139, mulher, 47 anos, técnica em Enfermagem, São Carlos - SP).

E128: Além do prazer de você estar vendo uma coisa diferente, ainda é um lugar de você acrescentar conhecimentos àqueles que você já tem. E eu, como sendo da área de genética, sempre falo eu falo muito para os meus alunos: 'O dia que você não aprende uma coisa nova na sua vida, não valeu a pena viver. Você foi só um saquinho de genes que não prestou pra nada'. Então, todos os dias nós temos que estar aprendendo ao menos uma coisa nova. E quando você visita um museu, num dia só você aprende muitas coisas novas. Isso vale a pena (E128, mulher, 75 anos, Pesquisadora e Professora universitária de Genética, Uberlândia - MG).

E109: É lugar de cultura, né. De cultura e de conhecimento, também. Porque eu acho que quando eu vou no museu, eu espero sair de lá sabendo mais coisas. Sabendo mais coisas. [...] Então, é sempre um ganho de conhecimento e aprendizagem, né (E109, mulher, 39 anos, Pesquisadora e Professora universitária de Pedagogia, São Carlos - SP).

Não se trata de negar a dimensão educativa dos museus ou o efeito que a experiência de visita pode ter num processo de aprendizagem das pessoas, mas estamos indagando a respeito do discurso pronto repassado pelos sujeitos, sem muita reflexão e que, em muitos casos, contradiz suas próprias ações e expectativas expressas por eles mesmos durante a visita ao Museu PONTO. Especialmente devido à observação, foi possível

perceber que esses sujeitos estão em busca de outras experiências ao visitar um museu, que não apenas aprender algo.

Na mesma direção e, especialmente por estarem em um museu de ciências ligado a uma universidade federal, alguns entrevistados ressaltam o papel do museu de levar para a sociedade conhecimento produzido na universidade.

E128: Eu acho que esse museu cumpre um grande papel, de levar pra fora da universidade os conhecimentos que são desenvolvidos lá. E, também, dá oportunidade para os recursos humanos que são formados lá dentro, mostrarem como é que eles podem colaborar com a comunidade, levando informação clara, precisa e objetiva para a população. Principalmente para o público mais jovem porque nós estamos vendo aqui dentro, crianças de pouca idade até alunos de ensino médio aprendendo de forma correta, vários conceitos da física, da química, da matemática, da biologia (E128, mulher, 75 anos, Pesquisadora e Professora universitária de Genética, Uberlândia - MG).

Outra noção difundida é a de **que museu é um lugar para guardar coisas antigas**, apenas um lugar de coisas velhas. Quando indagados a respeito da instituição museu, vem à mente dos entrevistados experiências passadas em museus históricos ou, no caso daqueles que nunca haviam visitado um museu antes, aquilo que já ouviram falar sobre museus. Especialmente neste último caso, é perceptível um pré-juízo de valor em relação aos museus de forma geral. Ainda há, na sociedade, uma visão de que nessas instituições ocorre apenas exposição daquilo que é ultrapassado, revelando uma imagem pejorativa dos museus.

Essa noção é apreendida e incorporada por muitos sujeitos, como observamos no relato de muitos entrevistados. Em alguns casos, mesmo experienciando a visita a diferentes tipos de museus, com diferentes expografias, os entrevistados continuam reforçando esse discurso de museu como lugar de coisas velhas. A fala de duas entrevistadas exemplifica a questão.

E102: Eu, quando eu escuto museu, eu acredito que já o pensamento de uma coisa velha na cabeça das pessoas. Só que eu acredito que museu seja um local pra você expor e até mesmo ter, assim, uma herança do que passou, para no futuro, talvez, você ter aquela coisa lá, pras futuras gerações não esquecerem. Eu acho que museu é mais isso mesmo (E102, mulher, 16 anos, estudante de ensino médio, Cacoal - RO)

E60: É isso mesmo. A gente tem a ideia, talvez pelos filmes, de que museu só tem coisa...exposição de coisas antigas (E60, mulher, 21 anos, graduanda em Química, Porto Velho - RO).

Tal juízo de valor acerca da palavra museu já foi debatido por outros autores, dentre eles Gaspar (1993). O autor afirma que há um preconceito muito forte em relação ao termo, sendo o museu associado ao que é ultrapassado e sem vida. Ele destaca, ainda, que a expressão *peça de museu* é muitas vezes utilizada para se referir a coisas velhas e sem valor.

Esse preconceito, infelizmente, existe também junto a professores e pesquisadores que se interessam pela educação informal que, quase sempre, procuram evitar a denominação museu às instituições voltadas a essa área de atuação, sobretudo quando dirigidas ao ensino de ciências. Mesmo quando utilizada ela é acrescida com algum adjetivo como, por exemplo, "museu vivo" ou "museu dinâmico" o que obviamente reforça o preconceito. (GASPAR, 1993, *online*)

Os dados da pesquisa convergem com a reflexão de Gaspar (1993). Por meio tanto das entrevistas quanto da observação, evidenciou-se que muitos entrevistados – mesmo após a visita – não consideraram o PONTO como um museu. A primeira pergunta do roteiro de entrevistas é: “Para você, o que é esse museu?”. Os entrevistados respondem a essa questão ressaltando aquilo que mais despertou a atenção deles e muitos não usam a palavra museu no decorrer da entrevista. Já na parte final do roteiro estão algumas questões relativas ao hábito de visitar museus e alguns entrevistados respondem que nunca visitaram um museu em suas vidas, nem mesmo naquele momento. Quando a entrevistadora destaca que o PONTO é um museu de ciências, eles se mostram visivelmente surpresos e, em alguns casos, desconcertados.

Há, tanto na estrutura de madeira na entrada da exposição externa quanto na lateral do caminhão, a identificação e o logotipo da instituição, com os dizeres ‘Museu Itinerante PONTO UFMG’. Entretanto, entendemos que, para esses visitantes, além da noção preconcebida de museus enquanto lugar de ‘coisas velhas’, o fato de as exposições estarem, naquela ocasião, integrantes de um evento científico mais amplo, com outras atividades, pode ter contribuído para tal imprecisão.

Essa visão de museu ligada a coisas antigas está vinculada à percepção dos entrevistados de ***museu como local de memória, de guardar a história***, a história dos povos. O museu é considerado um lugar ao qual se vai para conhecer a respeito do que já aconteceu e aprender sobre as espécies e objetos do passado.

Entrevistadora: Para você, museu é lugar de quê?

E135: Eu acho que, assim, aprender como são as coisas. Como foram evoluindo. Lugar de história. ‘Ah, era assim. Hoje tá mais assim, evoluído’. É demonstrar pra gente. E guardar, né. Relíquias. (E135, homem, 32 anos, vendedor, São Carlos - SP)

E91: Eu tenho a concepção de que o museu serve pra preservar a história de alguma coisa, tipo, a história da humanidade, a história dos animais que já viveram no planeta. Coisas antigas que marcaram a história, as coisas importantes pra humanidade. Não é qualquer coisa. (E91, mulher, 21 anos, graduanda em Biologia, Tefé - AM)

E80: Ah, pra resgatar a história. Nossa! Em todo museu, em geral, você vai e você resgata a história. Eu acho muito legal. É uma forma de cultura, né. Você fica sabendo o que foi, o que é verdade, o que aconteceu com alguém. Então, você começa a imaginar, né, na época o que aconteceu. Isso é muito legal. (E80, mulher, 46 anos, técnica administrativa na USCAR, São Carlos - SP)

E111: Olha, pra mim museu é lugar de memória. É onde a gente tem uma memória que não deve...Uma memória da própria cultura, ou uma memória de algum acontecimento. Alguma coisa assim, que represente algum acontecimento. É uma memória que não deve desaparecer. Pra mim o museu representa isso. Uma memória que deve ficar ali, que foi importante e marcou, e que não pode morrer. Pode ser modificada, mas é legal você ter o início daquela história, daquele acontecimento. (E111, mulher, 32 anos, bibliotecária, Araraquara - SP)

Entrevistadora: Quando você visita um museu, o que você espera? Pra você museu é lugar de quê?

E110: De resgate do passado.

Entrevistadora: Resgate do passado? Como assim?

E110: Não, hoje em dia, não. Mas até um tempo atrás era o resgate do passado. Quando você fala de museu é tudo aquilo antigo, a memória do que foi usado e está ali. E quem é um pouquinho mais de idade ou conviveu e passou pela experiência, pode reviver isso. (E110, mulher, 46 anos, dona de casa, Pirassununga – SP)

Conforme os relatos percebe-se, também, que os sujeitos entendem que os objetos do museu devem ter algum valor intrínseco para serem expostos. Na literatura existem autores que divergem desse entendimento, como Chagas (1994) e Duarte (2013), que salientam que um objeto museal pode ser qualquer elemento que de alguma forma represente culturalmente determinada comunidade, o que inclui, por exemplo, objetos do cotidiano dos sujeitos.

Entrelaça-se, ainda, às noções anteriores, a de ***museu como um lugar de cultura***. Assim como a concepção de museu como lugar de conhecimento e aprendizagem, para esses entrevistados, o museu percebido como uma oportunidade para se obter mais cultura.

E88: Eu acho que é um lugar de receber mais cultura. Assim, você receber muito mais informação do que você já conhece. Você ter contato com coisas totalmente diferentes do que você está acostumada a ter. Tem aqueles museus que você não pode interagir e tem os que você pode interagir e eu acho que todos, de diferentes formas, eles contribuem para melhorar o seu conhecimento, essas coisas. (E88, mulher, 23 anos, graduanda em Química, Araras - SP)

E107: Ah, eu acho que visitar e aprender um pouco, né. Ter cultura. Acho que é isso. (E107, mulher, 23 anos, graduanda em Odontologia, Sorocaba - SP)

E18: Museu, pra mim, é tipo assim: tudo que é de cultura. Tem no museu, é cultura. Museu é cultura, claro. É meio óbvio isso (risos). No museu a gente pode ficar sabendo do que aconteceu no nosso passado. Porque é muito interessante ficar sabendo como foi a nossa vida, a vida antes da gente. Então, acrescenta nossa cultura. (E18, mulher, 15 anos, estudante de ensino médio, São Carlos - SP)

Evidencia-se, aqui, a concepção de cultura desses entrevistados que segue uma lógica de acumulação. Trata-se da ideia de cultura como algo da esfera do aprimoramento, a noção de pessoas cultas que, ao adquirir mais cultura, se torna melhor.

Outra concepção, que aparece com menor frequência no discurso dos entrevistados, é a de **museu como espaço de lazer**, de entretenimento. Em muitos casos, essa noção surge associada a outras ditas funções dos museus: conhecimento, aprendizagem, preservação da história, etc.

E105: Ah. Museu é lugar de...apesar da gente buscar um pouco mais de informação e cultura, pra mim é um lugar de diversão, seja ele museu das antigas ou museu das novas. Ou seja, é um lugar onde a gente procura diversão, procura relaxar, procura se instruir um pouco mais, mas de uma forma muito tranquila. Sem ser aquela forma da escola, que é aquela forma engessada, né. Eu acho que é bastante interessante e eu gosto muito. É isso que eu procuro, quando vou no museu, eu quero me divertir. (E105, homem, 46 anos, Pesquisador e Professor universitário de Química, São Carlos - SP)

E49: Que de alguma forma impressione, mas que também seja um momento prazeroso. Assim, que seja mais relacionado a lazer. (E49, mulher, 32 anos, Doutoranda em Ciência, Tecnologia e Sociedade, São Carlos- SP)

Percebemos certa resistência de alguns visitantes em afirmar que eles buscam diversão ao visitarem um museu. Isso é perceptível não apenas nos sujeitos que adotam esse discurso de museu como lugar de *algo mais sério* e, também, de lazer. A observação dos entrevistados, por exemplo, que adotam o discurso de que museu é lugar de aprender, indica que aquele momento da visita é, acima de tudo, um momento de lazer e diversão. Esse tópico voltará a ser discutido nas subcategorias 5.2.1 e 5.2.3, nas quais buscamos, dentre outras questões, elucidar as razões para essa contradição entre discurso e ações concretas.

O museu é percebido, ainda, como um **lugar de relaxamento e contemplação**. Para esses sujeitos, ao contrário da maioria, a questão da interação, a possibilidade de tocar nas peças e fazer experimentos não são os principais atrativos dos museus e, em especial, do Museu PONTO. Não é isso que eles buscam ao visitar museus.

E85: Espero ter contato com coisas diferentes. E, também, é um lugar de divertimento, de passar o tempo, e de poder relaxar principalmente. Porque a gente pode vir aqui e ver tudo tranquilamente. Isso me relaxa. (E85, mulher, 20 anos, Graduanda em Gestão e Análise Ambiental, São Carlos)

E113: Ai. Olhar, de ver, né. A gente fala que é pra ver. 'O que eu vou ver aqui hoje?'. A gente já chega pensando nisso. Eu acho que é visualizar coisas bonitas. Ou não, depende do que tá mostrando, mas eu penso mais em visualização, em enxergar, em ver. Mais até do que pegar. O que a gente até nem pode. Mas é uma demonstração, uma visualização. É isso mais me chama a atenção. O que eu vou ver hoje. (E113, mulher, 41 anos, Professora universitária de Bioquímica, Araraquara - SP)

Alguns entrevistados assinalam que, em certas ocasiões, são elementos externos aos museus que fornecem aquilo que estão buscando. Eles exemplificam, lembrando-se de outros museus e exposições que visitaram no passado e citam, por exemplo, os jardins próximos ao museu e a arquitetura do prédio como elementos que supriram a busca pelo relaxamento e contemplação.

As duas últimas concepções explanadas reforçam a imagem de **museu como um programa de família**. Embora as exposições do Museu PONTO tenham sido sediadas dentro de uma universidade federal, integrante de um evento científico, a presença de famílias foi grande. Durante todos os dias do evento percebemos grupos de famílias visitando as exposições e o último dia do evento foi denominado “Dia da família na SBPC”, período em que houve maior concentração desse público.

E51: É um lugar pra passear também, aproveitar o fim de semana com a família. Eu acho que é algo que pode agradar a todos e a gente tem um passeio bacana. A gente se diverte e passa um dia agradável com a família. (E51, mulher, 24 anos, Graduanda em Química, São Carlos - SP)

Apresentamos até esse momento algumas concepções dos sujeitos acerca dos museus que remetem às instituições mais tradicionais, não considerando as mudanças conceituais e práticas pelas quais o museu passa a partir de suas novas abordagens. No entanto, começam a surgir outras visões a respeito do papel dos museus na sociedade que parecem se aproximar dessa nova postura. Uma dessas noções é a de que o **museu é um lugar de vivências**, de troca de conhecimento e experiências entre pessoas e, também, entre eles e os elementos da exposição. Em seus relatos, muitos entrevistados utilizam o termo troca, num sentido de interação efetiva, o que é corroborado pela observação.

E126: Assim, numa conversa aqui no museu você interage mais porque você já tem um conhecimento a mais. Eu passo muito pros meus alunos. Como a gente veio visitar, eu falo muito com eles, também. Eu acho que o boca a boca é a melhor propaganda. A gente troca o que viu aqui, o que viveu, o que conseguir incorporar (E126, mulher, 44 anos, Professora de Educação Física, São Carlos - SP).

E22: A questão do museu é isso: você viver pra depois você conseguir entender. A gente não fica aqui pensando...a gente vai fazendo, tocando. A gente vive o momento. E depois é que para pra pensar e entender. (E22, mulher, 16 anos, Estudante de ensino médio, Manaus - AM)

Diferentemente de outras concepções, esta nos parece ir além de um discurso pronto de que o museu é lugar de aprendizagem e conhecimento como algo que se adquire imediatamente e se acumula. Esses sujeitos relatam a importância da troca que acontece entre os próprios visitantes, que conversam a respeito do que estão vendo e compartilham aquele momento. Na concepção deles, aprender e conhecer envolve mais do que ler uma

placa explicativa ou escutar a explicação do monitor sobre uma determinada peça do museu. É preciso que haja uma internalização da apropriação feita por cada um.

Nessa acepção, o ***museu é lugar de despertar curiosidades e reflexões***. Ao visitarem museus, as pessoas se defrontam com peças que lhes incitam a curiosidade. Seja por encontrar algo que nunca tiveram contato antes ou por perceber um novo ponto de vista sobre determinado tópico, os visitantes saem do museu com a ânsia de descobrir mais a respeito do que lhes foi apresentado. Além de despertar a curiosidade, os museus podem incitar algo a mais, como a reflexão sobre os temas abordados nas exposições. Os sujeitos saem dali com a mente permeada de ideias, questionamentos e inquietações. Trata-se de reflexões que podem começar durante a visita, mas que não se findam ali dentro das *paredes* do museu.

E86: Eu acho que é um lugar pra ficar impressionado (risos). Eu acho que, na verdade, é isso que causa nas pessoas lembrar realmente do que aconteceu. Muitas vezes esse negócio de interagir é uma coisa que te impressiona. Poxa, num museu eu posso ir lá e pegar o negócio e fazer alguma coisa. E eu acho que é um lugar que você fica impressionado pelo tanto de coisa que você ainda pode conhecer. Você fica curioso sobre tudo isso. É aquele negócio de perceber o quão pequeno você é quando você olha pra um negócio tão grande. A gente pensa nisso depois. Então, acho que mais ou menos nesse sentido, todo museu provoca isso nas pessoas, de ficar impressionado com tudo aquilo. E as pessoas sabem que elas vão encontrar coisas que elas ainda não viram, que ainda não conhecem e que pode ser muito lindo e pode ser muito devastador, mas que tá lá. (E86, mulher, 26 anos, Graduanda em Biologia, Araras - SP)

E31: É uma forma de materializar e trazer pra mais próximo a realidade que a gente vive, de forma mais dinâmica e lúdica. Porque eles misturam tecnologia e informação com a realidade. Tipo assim, eles trazem a tecnologia como forma de utilizá-la a favor da...como se diz? É uma forma de passar tudo o que está na nossa volta, os problemas e essas coisas, usando a tecnologia. Eu fico pensando nisso. (E31, mulher, 26 anos, Graduanda em Geografia, Vitória da Conquista - BA)

Tal noção acerca dos museus converge com nossas concepções de conhecimento e informação, baseadas em autores como Freire (2007) e Almeida Júnior (2009), bem como com o entendimento de Wagensberg (2005) sobre o papel dos museus. A interação com um texto, uma exposição ou qualquer outra produção cultural e/ou intelectual deve provocar inquietações nos sujeitos, despertando a imaginação, a curiosidade e, a partir daí é possível que haja a construção do conhecimento. Esse assunto voltará a ser abordado, detalhadamente, na subcategoria 5.2.2.

O ***museu é lugar para se surpreender e ter experiências novas*** é uma fala que se repete amplamente. Percebemos que a possibilidade de vivenciar algo diferenciado é o que os instiga a visitar museus de qualquer tipo. Os visitantes esperaram ver objetos ou ter contato com assuntos que nunca viram antes, algo que não experienciam cotidianamente.

E8: Museu, quando eu vou, eu espero ver coisas que eu não vejo, assim, no dia a dia. Por exemplo, aqui e no museu da Colômbia, também. Poxa vida, ouro! É uma coisa que...é difícil a gente ver ouro na sua forma natural. É muito legal. (E8, homem, 29 anos, Professor de História, Campo Grande - MS)

E96: Ter uma experiência diferenciada do seu dia a dia, né. Alguma coisa que te chame a atenção. Alguma coisa que você possa trazer, que seja diferente do seu dia a dia. Não sei exatamente. E, também, pra você aprofundar, se você quiser aprofundar em alguma coisa. Mas eu acho que os museus, em geral, não devem ter muito esse objetivo. Acho que eles devem ter mais é que de alguma maneira tentar tocar o visitante. (E96, mulher, 36 anos, Pesquisadora e professora universitária de Física, São Carlos - SP)

E59: Eu acho que a ideia do museu antes era de coisa velha, pra estar no museu. Agora sim, são novidades, curiosidades. Não mais só aquilo que é de mil novecentos e bolinha. São curiosidades mesmo. Eu acho que é essa ideia. (E59, mulher, 27 anos, Graduanda em Química, Porto Velho - RO)

E15: Eu gosto de curiosidades, assim...eu fui pra Toronto e tinha um museu do sapato. E tinha muitos sapatos, diversos tipos. Eu não tenho nada a ver, mas eu achei interessante. Então, eu gosto de saber coisas que não tem nos livros ou saber uma coisa que nos livros, sei lá, não fala. Eu gosto de saber essas coisas. (E15, mulher, 21 anos, Graduanda em Engenharia de Produção, São Carlos - SP)

Essa noção está intimamente relacionada às demais, em especial as visões de museu enquanto um lugar de entretenimento, de vivências e de despertar a curiosidade. Na verdade, muitas dessas concepções estão interligadas, não sendo necessariamente excludentes. É o que percebemos, também, na concepção de **museu como um lugar de emoção e encantamento**. Diversos elementos presentes nas concepções anteriores estão entre aqueles que despertam no público um misto de sensações e despertam sentidos, como o fomento à reflexão, a curiosidade, o desejo de ter contato com algo novo, dentre outros.

Entrevistadora: Sem pensar em nenhum tipo específico de museu, mas de forma geral, pra vocês museu é lugar de que? O que vocês esperam quando visitam um museu?

E143: Eu acho que é o sentimento. Por exemplo, como eu falei anteriormente, é ouvir, ver o povo. Levar essa imagem. É o sentimento de que 'deveria ser assim quando estava no útero da mãe' [o entrevistado se refere à Sala do Útero]. Então, isso é o que eu mais lembro e vou falar com outras pessoas. (E143, homem, 33 anos, Doutorando em Física, Lima - Peru)

E124: É um lugar de sentir sensações e prazer. Ou não prazer. Aí vai depender da exposição que tá ali colocada. Mas é um lugar de estar trabalhando a percepção, o visual, o tátil. A percepção de modo geral. (E124, mulher, 40 anos, Comerciante, São Carlos - SP)

E61: O museu, para mim, é um lugar mágico, no sentido de que eu posso viajar no tempo e no espaço, em pouco tempo e em pouco espaço. Porque tem museu que você gasta duas horas andando lá dentro, mas se você for comparar...por exemplo, se eu fosse fazer uma viagem, ir pra Grécia ou pra Roma, que eu tive oportunidade de ir pra Roma, Paris...mas depois de olha quantos anos de magistério! E foi por minha conta, não foi pago por ninguém. Mas quando a gente vê isso aqui no nosso local, aqui em São

Carlos, no interior de São Paulo...eu pude ver coisas aqui que eu não veria se eu fosse esperar um dia ter a oportunidade. É emocionante e eu me sinto privilegiada por ter vivido uma experiência assim, aqui. Hoje. (E61, mulher, 53 anos, Professora de Filosofia e Sociologia, Palmeira do Oeste – SP)

Muitos termos se repetem, ao longo das entrevistas com estes sujeitos: emoção, sentimento, beleza, sensações, prazer, lugar mágico, imaginação e transporte para outra realidade. As falas acima exemplificam esse misto de sentidos e sensações despertados pelos museus. A partir dos relatos, compreendemos que **sentido** envolve tanto aspectos de uma dimensão emocional quanto cognitiva. Por outro lado, as **sensações** estão mais relacionadas à dimensão emocional. Contudo, ressaltamos que ambas as noções são fundamentais nos processos de apreensão e apropriação da realidade pelos sujeitos os sujeitos fazem daquilo que os cerca.

Afirmar que o museu é um lugar mágico, no qual a imaginação é avivada, pode ser uma fala inicialmente colocada em suspensão devido à possibilidade de se tratar de um discurso pronto, assim como concluímos a respeito da fala de que o museu é lugar de conhecimento e aprendizagem. No que tange a essa noção, extraída dos relatos dos visitantes, nos parece que não se trata da mesma situação. Nesse caso, a emoção e empolgação com o que viveram ali, momentos antes da entrevista, eram nítidas. Alguns entrevistados estavam visivelmente emocionados ao falar sobre essa questão.

Frisamos que as concepções sobre museus apresentadas podem estar relacionadas, e uma não exclui a outra, necessariamente, como trechos de falas dos entrevistados já indicaram. De fato, os sujeitos, geralmente, apresentam mais de uma concepção a respeito de museus. Os relatos a seguir oferecem respaldo a esse entendimento.

E127: Ah, e é um passeio. Informação. É cultura. A gente tá sempre aprendendo na visita. É observação da exposição. Acho que a gente acaba descobrindo coisas que a gente não sabe que gostaria e gosta. E outra, 'ah, não vou olhar pra isso'. Me surpreendeu. Acho que é tudo (risos). (E127, mulher, 47 anos, Secretária em consultório médico, São Carlos - SP)

E125: Depende do museu. Mas geralmente a gente busca conhecimento, ter contato com aquilo que já existiu e que existe atualmente. Depende do segmento do museu. Mas o museu o museu é a forma de você ter contato com séculos passados, com tecnologia que está sendo desenvolvida. É uma forma de atualização, o museu. Um bate-papo com os amigos é super gostoso, né. E o museu é muito lúdico, é diferente de um livro. Tem muito isso, também. Então, você acaba aprendendo mais fácil. Na excursão de uma escola, na época da pré-história, se for o tema do museu, você vai ver os dinossauros, você vai sentir. Vai vivenciar. Esse museu, por exemplo, com sons, com imagens. Eu acho que é muito bacana. Mesmo. (E125, mulher, 31 anos, Graduada em Comunicação Social, desempregada, Campinas - SP)

E101: De incorporar cultura, conhecimento, experiências boas. Ah, é uma boa opção de lazer e de crescimento, também. (E101, mulher, 25 anos, Graduanda em Veterinária, Belo Horizonte - MG)

E52: Pra mim é lugar de conhecimento, de entretenimento, também. De lazer. Enfim, é isso. É um lugar que você pode conhecer, descobrir coisas novas, você pode aprofundar certas coisas, ver coisas sob um outro ângulo que você não tá acostumado a ver. Acho que é isso. (E52, homem, 43 anos, Biólogo e coordenador em museu de ciências, Rio de Janeiro - RJ)

E45: Olha, eu espero duas coisas na mesma proporção. Pra mim um não é mais importante do que o outro. Eu quero aprender, mas eu quero também ter um momento, assim, me sentir que tô passeando. (E45, mulher, 29 anos, Doutoranda em Tecnologia Nuclear, São Carlos - SP)

A análise dos relatos dos entrevistados nos permite sinalizar as concepções mais recorrentes nos discursos. O museu como lugar de conhecimento é, certamente, a noção mais difundida. A ampla maioria dos sujeitos expressa tal opinião acerca dos museus durante a entrevista. Em seguida, em uma incidência pouco menor que a primeira concepção, sobressai a de museu como um lugar de se surpreender e ter experiências novas. E, então, o entendimento de museu como lugar para despertar curiosidades e reflexões bem como um lugar de lazer se destaca nos relatos. Todas as demais concepções mencionadas ao longo dessa subcategoria têm uma presença menor nos discursos.

Ressaltamos, também, algumas incoerências percebidas entre as concepções dos entrevistados a respeito da instituição museu e sobre o que eles esperam quando de fato chegam ao museu e interagem com a exposição. Exemplos disso são os discursos prontos mencionados anteriormente. Outro aspecto importante sobre a visão que as pessoas têm de museus é que são percebidos como instituições distantes, no sentido de que os visitantes não se sentem acolhidos naquele local. Salientamos que esse ponto de vista refere-se a museus de uma forma geral e não ao Museu PONTO UFMG, especificamente.

Essas questões são discutidas, no âmbito da relação específica dos visitantes com o Museu PONTO, ao longo das demais categorias de análise. Discorreremos acerca de quais dessas concepções apresentadas mais se fazem presente na experiência de visita investigada e, também, buscamos explicitar como os quadros de referência socioculturais incidem sobre a ação dos sujeitos.

5.1.2 A pluralidade dos visitantes e suas motivações para a visita

Analisando os dados da observação e entrevistas foi evidenciado que, embora a maior parte dos visitantes do museu estivesse presente no local devido a participação na SBPC, as duas exposições do museu - a do caminhão e a exposição externa – chamam

muito a atenção das pessoas que passam por perto. Toda a parte externa do caminhão é personalizada com o nome e logotipo do museu. Quando a exposição do caminhão está completamente montada, a sala de projeção 3D desliza sob trilhos, ficando na lateral externa do caminhão. Por possuir paredes escuras de vidros, esta sala desperta a curiosidade dos transeuntes. A todo instante é possível ouvir as pessoas comentando entre si ou perguntando para os monitores que permanecem do lado de fora do caminhão: “O que tem aí dentro do vidro preto?” ou “O que tem nesse caminhão?”.

Fotografia 62 - Fila para entrar na exposição do caminhão



Fonte: MUSEU, 2017

Para entrar no caminhão e ver a exposição guiada das seis salas temáticas o público forma uma fila em uma extremidade do caminhão, entrando em grupos de 10 a 15 pessoas para iniciar o percurso mediado pelos monitores do museu. A fila, assim como os vidros escuros, é outro elemento que desperta a curiosidade. Ao se depararem com uma grande fila ao lado do caminhão, as pessoas perguntam: “Pra que é essa fila enorme?”, “É pra ver o que?”. Eles presumem, pelo tamanho da fila, que alguma atividade interessante está acontecendo e se sentem compelidos a participar.

Já a exposição externa foi montada em um espaço delimitado, dentro de uma grande tenda - denominada SBPC Jovem - juntamente com outras exposições e atividades de instituições participantes da SBPC. O espaço dessa exposição foi demarcado por armações de plástico e ferro, assim como tecidos em formato triangular simulando as paredes, o que permitiu aos visitantes a possibilidade de visualizar vários objetos e experimentos mesmo antes de entrarem na exposição.

Fotografia 63 - Entrada da exposição externa



Fonte: autora

Quando questionados sobre a motivação para visitar o museu (embora grande parte das pessoas que participaram de eventos científicos como a SBPC visitem a maioria das atividades do evento), os visitantes destacam o apelo visual da exposição. O formato e o amplo tamanho de algumas peças, em três dimensões, bem como as cores dos objetos se destacam e despertam a atenção e curiosidade dos transeuntes. As entrevistadas, no relato abaixo, se referem a algumas peças em 3D, em tamanho avantajado, que estavam expostos na entrada da exposição.

Entrevistadora: E o que motivou vocês a virem aqui hoje e entrar no museu?

E33: O jeito como as coisas estão expostas (E33, mulher, 22 anos, Graduanda em Química e estagiária em museu de ciências, São Carlos - SP).

E32: É. Foi meio pra ver o que vocês têm e a gente não tem porque chamou atenção o jeito que tá exposto. Já de fora a gente vê esse homem aí e o coração grandão. O ouvido enorme. Um nunca vi nada igual antes. (...) Quando a gente viu do lado de fora, a gente tinha que entrar e conhecer direito (E32, mulher, 23 anos, Graduanda em Química e estagiária em museu de ciências, São Carlos - SP).

O fato de as exposições do Museu PONTO terem sido realizadas dentro de um encontro científico pode direcionar, de certa forma, a motivação para visita. Em reuniões de tal caráter, a maioria dos participantes, geralmente, visitam todas as atividades disponíveis. Entretanto, como evidenciado nos relatos de duas entrevistadas, bem como pela observação da pesquisadora, foram determinados elementos das exposições que

exerceram maior poder de influenciar as pessoas se decidirem por realizar a visita, ao despertar a curiosidade. Muitos sujeitos visitaram as exposições mais de uma vez, em dias diferentes, o que indica o real interesse do visitante em experienciar as possibilidades oferecidas pelo Museu PONTO. Percebemos, ainda, que outros fatores, como interesses pessoais e profissionais, foram motivações para a visita, como exploramos nessa subcategoria.

No que tange à caracterização dos visitantes, compreendemos que são inúmeros os fatores que influenciam o modo com o sujeito interage com as informações e todos os elementos do museu, assim como o percurso realizado. Este aspecto pôde ser observado em ambas as exposições, mas de modo um pouco mais significativo na exposição externa. Isso se deve ao fato de que a exposição do caminhão é sempre guiada e segue a mesma ordem de visitação às salas, o que não acontece na exposição externa, na qual o sujeito está livre para construir seu próprio percurso. Verificamos que o fato de o sujeito visitar o museu sozinho ou acompanhado (e com quem realizou a visita) tem grande influência nessa questão. Um exemplo são os visitantes que levam parentes ou amigos ao museu e se colocam na posição de guias, priorizando o percurso que o outro deseja realizar. No decorrer dessa subcategoria discorreremos mais sobre essa questão.

Percebemos que alguns visitantes, sozinhos ou acompanhados, entram no museu mais confiantes e tocam as peças ou tiram fotos sem necessidade de pedir autorização a algum monitor. Por outro lado, os visitantes mais tímidos, no início da visita, apenas olham a exposição, sem tocar ou interagir de outro modo com os elementos do museu. Somente quando são informados de que podem fotografar e tocar as peças, esses sujeitos passam a sentir mais à vontade no ambiente.

De modo geral, o público dedica uma grande quantidade de tempo à visita da exposição externa, interagindo com os elementos em média por 40 minutos. Alguns passam duas ou três horas seguidas explorando a exposição, fazendo experimentos e tentando completar os desafios. Outros fazem visitas rápidas, eles entram e fazem uma observação mais panorâmica da exposição, sem se dedicar a interagir de modo mais efetivo com qualquer objeto.

Muitos visitantes fotografam a exposição, mas não apenas os objetos isolados. Eles preferem tirar *selfs* com os objetos ou pedem que outras pessoas os fotografem ao lado das peças. As mais 'populares' são os órgãos humanos gigantes – o coração e o ouvido – e as representações do corpo humano em tamanho real – o homem esfolado e homem fatiado. Entendemos que o ato de fotografar, em especial quando os visitantes estão nas fotos ao lado dos objetos, é mais do que uma atividade com o intuito de guardar uma recordação daquele momento. As fotos são tiradas com a intenção de ser disponibilizadas

em redes sociais, como parte de um hábito do sujeito que deseja mostrar suas atividades cotidianas na rede. Observamos que os entrevistados comentam entre si a respeito da intenção de publicar as fotos em redes sociais.

No entanto, há visitantes que fotografam a exposição com outra intenção. Um exemplo é uma entrevistada que tirou várias fotos apenas dos objetos da Galeria Ser Vivo, com o intuito de mostrar as imagens para a filha, que pretende cursar graduação em Medicina.

E41: O que me influenciou a entrar foi porque minha filha quer fazer medicina. Então, eu peguei e falei que eu vou tirar fotinhas. Eu, particularmente, não entendo, mas eu sei que vai ser de grande valia pra ela dar uma olhada nas fotinhas que eu tirei. Então, eu tirei foto de tudo...até dos enunciados (risos). (E41, mulher, 46 anos, Graduanda em Matemática, São José dos Campos - SP)

De modo geral, independente do perfil do visitante, tanto no que tange ao gênero, idade, escolaridade, naturalidade e interesses, dentre outros, a primeira reação dos visitantes às exposições do Museu PONTO é um misto de encantamento, surpresa e curiosidade. Isso é evidente mesmo para aqueles sujeitos que já visitaram outros museus com propostas semelhantes ou que já tiveram a experiência de visitar diferentes tipos de museus no Brasil e no exterior. Ao observar os visitantes entrando na exposição é visível, por suas expressões e comentários com outras pessoas, a surpresa em um sentido positivo, o que está relacionado com a concepção de museus que muitos dos entrevistados possuem, como sendo um local de guarda de “coisas antigas”, como discutido na subcategoria que aborda as concepções dos sujeitos acerca dos museus.

Ao se aproximarem da exposição externa, as peças mais visíveis para o público são, principalmente, aquelas que representam o corpo humano e seus órgãos, como o ‘Homem esfolado’, o ‘Homem fatiado’, o ‘Coração 3D’ e o ‘Ouvido 3D’. São peças grandes e constituídas com grande nível de detalhamento. Ao se depararem com tais objetos, os visitantes demonstram estar impressionados com as peças, primeiramente pelo tamanho das mesmas e, também, devido aos detalhes estéticos. Eles apontam para as peças e comentam a respeito delas com seus companheiros de visita. Esse tipo de reação é ainda mais enfático quando se trata das crianças.

Sejam acompanhadas pelos pais ou turmas de alunos da educação básica com seus professores, as crianças se mostram ainda mais entusiasmadas com essas peças. É perceptível o encantamento despertado neles por esses e todos os demais objetos e experimentos do museu. Ainda do lado de fora da exposição externa, ao visualizarem tais objetos, eles correm na frente de seus pais ou responsáveis, entram no museu e tocam as

peças imediatamente, chamando os pais ou coleguinhas de turma para tocarem os objetos também.

Como dito anteriormente, o percurso que o visitante faz, bem como o modo como ele interage com os elementos, depende de uma série de fatores, desde o nível de interesse pelos temas abordados na exposição, se o sujeito está sozinho ou acompanhado, se o museu está cheio ou não e o tempo que o sujeito tem para se dedicar à visita (este último é um aspecto relevante, uma vez que muitos visitantes participaram das atividades acadêmicas da SBPC e tinham outros compromissos com horário marcado, como apresentação de trabalho oral, participação em minicursos), dentre outros.

Nesse sentido, a apropriação que cada sujeito faz da visita é uma confluência de uma série de aspectos de natureza diversa, podendo ser entendida apenas na articulação entre a subjetividade de cada um e a dimensão coletiva como, por exemplo, experiências e conhecimentos prévios, os interesses do sujeito, seus papéis sociais e identidades que assumem naquela situação, dentre outros. No decorrer de todas as categorias dessa pesquisa tentamos desvelar como se dá tal apropriação, e nesse sentido, apresentamos uma tipificação dos visitantes. A tipificação é uma ferramenta conceitual, uma simplificação à qual se recorre no intuito de facilitar a compreensão da realidade.

A tipologia aqui construída baseia-se nos seguintes aspectos observados durante no decorrer da pesquisa: (a) as diversas formas pelas quais o sujeito interage com a informação no museu; (b) as motivações para a visita / o que o sujeito buscava no museu naquela visita; (c) o percurso realizado; (d) as identidades dos visitantes que se sobrepõem naquela situação. Tal junção nos permite apresentar cinco tipos de visitantes, que são indicados e analisados a seguir. Previamente, contudo, faz-se necessário assinalar que Falk (2009) apresenta uma tipologia de visitantes, numa lógica semelhante. O autor se baseia apenas nas motivações e necessidades do público, dando ênfase na dimensão educativa da experiência de visita para elaborar sua categorização. A elaboração aqui tecida se diferencia da de Falk (2009), portanto, ao articular outros elementos na constituição da tipologia e por não enfatizar apenas a dimensão educativa.

Os cinco tipos de visitantes são: (a) o entusiasta; (b); o intermediário; (c) a autoridade; (d) o buscador de estímulos; (e) o explorador. Salientamos que essa tipologia é construído baseado na experiência específica de visita ao museu ponto UFMG naquele dado momento, não havendo intenção de se fazer generalizações. Enquanto ferramenta conceitual, trata-se de uma aproximação da realidade investigada.

Algumas questões como os modos de interação dos sujeitos com a informação e os elementos do museu, concepções acerca dos processos de aprendizagem e imaginação,

dentre outros, são abordadas nessa categoria, mas uma discussão mais extensa a respeito dessas questões se dá nas categorias seguintes.

O intuito aqui é oferecer um panorama mais geral de como esses diferentes tipos de visitantes se comportam, para articulá-las com outras variáveis analisadas na pesquisa. Nesse sentido, Goffman (2013) afirma que, às vezes, o sujeito pode agir de forma completamente calculada, buscando conduzir a situação e a opinião dos outros de acordo com seus interesses. Em outros casos, os sujeitos agem de maneira calculada, mas isso acontece com relativa inconsciência de como estão procedendo.

Ocasionalmente, irá se expressar intencional e conscientemente de determinada forma, mas, principalmente, porque a tradição de seu grupo ou posição social requer este tipo de expressão, e não por causa de qualquer resposta particular (que não a de vaga aceitação ou aprovação), que provavelmente seja despertada naqueles que foram impressionados pela expressão (GOFFMAN, 2013, p. 18).

A identidade assumida pelos visitantes no momento da visita e a visão que possuem sobre como deve ser uma visita ao museu, não são posturas individuais. São fruto de discursos coletivos presentes nos grupos aos quais eles fazem parte. “A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (HALL, 2011, p. 13). Procedendo de tal maneira, eles atuam de modo a legitimar esses discursos. Buscamos, ao longo da explanação dos tipos de visitantes, mostrar como essa questão foi percebida na pesquisa.

O entusiasta

Os visitantes entusiastas são aqueles que, visivelmente, se mostram fascinados e empolgados com a exposição durante todo o tempo em que lá permanecem. Embora quase a totalidade dos visitantes enalteça e mostrem-se muito satisfeita com ambas as exposições do Museu PONTO, alguns exprimem demasiada euforia e entusiasmo. Em geral, são as crianças do ensino infantil e fundamental, que já do lado de fora das exposições ficam inquietas, querendo entrar imediatamente. Na exposição externa, ao avistarem as peças expostas na entrada do museu, como o Coração Gigante e o Homem Esfolado, as crianças entram no museu correndo. Curiosas, elas imediatamente começam a tocar as peças e conversam animadas com os colegas de turma, o professor ou os pais (pessoas que as acompanha na visita), apontando aquilo que consideram interessante. Em geral, elas não dedicam muito tempo a uma única peça devido à empolgação e vontade de conhecer os demais objetos. Porém, quando algum objeto ou experimento chama ainda mais a atenção do que os demais, elas permanecem entretidas por mais tempo nele.

Fotografia 64 - Visitantes interagindo com Princípio de Bernoulli



Fonte: MUSEU, 2017

A relação desses sujeitos com a informação se dá, portanto, de modo distinto dos demais tipos de visitantes. Ela pode ser considerada mais rasa no sentido de que eles não leem as placas explicativas dos objetos e, muitas vezes, não se preocupam em ouvir as explicações dadas pelos monitores do museu. A interação ocorre a partir de uma dimensão mais prática, quando eles tocam as peças, testam os experimentos e fazem os desafios. Não há a preocupação por parte deles no que tange a questões sobre aprendizagem e conhecimento. Aquela é um momento pura diversão.

E122: Gostamos de tudo. É incrível. Nem parece os (museus) que eu fui antes. É muito divertido mesmo (E122, mulher, 7 anos, Estudante de ensino fundamental, São Carlos - SP)

Percebemos que eles gostam de conversar com os coleguinhas – quando fazem a visita em turma – ou com os pais e irmãos que os acompanham. Eles apontam para o que desperta a atenção, falam sobre os objetos e aquilo que eles gostaram ou não na exposição. O momento em que esses visitantes interagem mais com os monitores do museu, principalmente, é quando estão na Galeria Física e Energia, pois nem sempre conseguem realizar os experimentos sem auxílio.

Ao contrário dos outros tipos de visitantes, os entusiastas se comportam de modo mais espontâneo durante toda a visita. Seu objetivo patente ao visitar as exposições é o entretenimento, a diversão. Não há a preocupação em se transmitir uma determinada imagem de si mesmos para os outros. Eles assumem nas entrevistas, por exemplo, quando não leem as informações a respeito dos objetos e não percebem isso como algo negativo.

Entrevistadora: E vocês leram as informações nas plaquinhas e nas telas dentro de cada sala do caminhão?

E138: Eu não li. Eu fiquei olhando as coisas lá. E tinha a moça falando, explicando. Eu preferi sentar na cadeira e pegar fone de ouvido do que ficar lendo tudo lá. Desse jeito não fica chato. (E138, mulher, 11 anos, Estudante de ensino fundamental, São Carlos - SP)

Da mesma forma, eles não se empenham em convencer aos demais sobre o papel que o museu tem na aprendizagem. Não se trata de uma preocupação para eles, embora alguns entrevistados, quando questionados sobre o que esperam ao visitar um museu, respondem que buscam conhecimento, aprender algo novo.

Entrevistadora: Pra vocês museu é lugar de quê? O que você espera quando visita um museu?

E22: Museu, pra mim, é lugar de aprender...tudo que você não sabia porque, geralmente, você ainda não aprendeu isso. E você vai pro museu e como você vê...isso é tudo que você sabia e pensava que era outra coisa. (E22, mulher, 16 anos, Estudante de ensino médio, Manaus - AM)

Como elucidado ao longo das demais categorias da pesquisa, existe um discurso pronto, socialmente partilhado, de que museu é lugar de conhecimento. E mesmo que as ações dos sujeitos se mostrem contrárias a essa afirmação e que, no decorrer das entrevistas, os visitantes acabam revelando que não foi a busca por conhecimento que os motivou a visitar o museu. Esse discurso foi percebido em alguns visitantes entusiastas, como a entrevistada Gabriela, mas se mostra mais representativo em outros tipos de visitantes. Esses sujeitos afirmam, conforme relatos ao longo das entrevistas, preferir museus cujas exposições são muito interativas ou que privilegiam a espetacularização.

O intermediário

O visitante intermediário é aquele que se coloca na posição de *ponte* entre outras pessoas e o museu. Trata-se do sujeito que leva algum amigo ou familiar para visitar o museu e toda a visita é conduzida de modo a satisfazer os interesses e necessidades do outro. Esses visitantes são facilmente identificados na durante a visita: são os pais que levam os filhos para conhecer as exposições, os professores de educação básica que levam uma grande turma de alunos e, também, os filhos adultos que levam os pais mais velhos ao museu.

É notório que esses sujeitos privilegiam a vontade das outras pessoas que os acompanham na visita, o que é determinante para o percurso por eles feito e para a forma como eles interagem com a informação e todos os elementos na exposição. Os pais que

levam seus filhos - os entusiastas – ao museu fazem um percurso na exposição que é totalmente orientado pela criança. Os filhos entram correndo na exposição, alternando seu tempo entre os objetos rapidamente e os pais literalmente *perseguem* as crianças para não perdê-los de vista naquele espaço cheio de pessoas.

Entrevistadora: Conte suas impressões sobre a visita? Fale sobre o percurso e como vocês interagiram.

E80: Assim, eu pretendia passar um por um, mas aí, como eu tô com dois filhos, o que desperta a atenção, e eles vão me chamando. E eu vou acompanhando eles. (E80, mulher, 46 anos, técnica administrativa na USCAR, São Carlos - SP)

Isso é percebido, também, no relato de E11, que levou os filhos às exposições do Museu PONTO em São Carlos em mais de um dia.

E11: Ah, eu acho que o museu é um espaço muito legal, muito bacana. Tô vendo aqui pelos meus filhos, que estão aproveitando porque a gente entrou e eu achei que ia ser super rápido, que a gente ia passar e...eu não consegui sair ainda do espaço, porque eles voltam no experimento e voltam 'vem ver!' e mostram, e eu vou lá ver de novo. Eu só consigo ver o que eles querem. Então, é um espaço muito legal. Acho que vale muito a pena (E11, mulher, 38 anos, Bióloga, São Carlos - SP).

O discurso dos pais é o de querer levar os filhos a um lugar no qual terão acesso ao conhecimento e cultura. Querem introduzir 'esse mundo' às crianças, incentivando o gosto por instituições como os museus. Apresentar esse ambiente é, também, o objetivo de muitos filhos adultos - geralmente estudantes de ensino médio e superior - que levam os pais ao museu. Ao entrevistar uma dona de casa, 46 anos, e suas duas filhas (uma com 18 anos e a outra com 16), percebemos que as jovens sempre incentivam a mãe a visitar museus, não querendo que ela fique 'desatualizada' e que tenha conhecimento sobre seus temas de interesse.

E117: Nós sempre trazemos nossa mãe pra feiras como essa. Ela gosta e eu acho que é importante pra ela conhecer coisas novas e não ficar enfiada num mundinho mais fechado. Porque no interior não tem essas coisas. Não tem muito teatro, cinema, museu. Então, a gente sempre leva nossa mãe pra ter acesso a isso (E117, mulher, 18 anos, graduanda em Ciência da computação, Pirassununga – SP).

A fala da mãe corrobora com a da filha. A família é do interior de São Paulo e a entrevistada Verônica conta que ela e o marido não tiveram a oportunidade de estudar além do ensino fundamental, como as filhas têm agora. Enfrentando dificuldades financeiras atualmente, mãe e filha salientam que, apesar do custo elevado, elas viajam sempre que possível para conhecer museus de outras cidades no estado de São Paulo.

E110: Olha, pra mim, é aquilo que eu falei. Eu procuro estar atualizada em tudo por causa delas. E outra coisa, eu tenho muito contato com outras pessoas, com alguns políticos lá porque é uma cidade pequena. Então, eu acho que você tem que estar atualizado com o mundo, pra saber conversar com as pessoas. Pra saber o que a pessoa tá entendendo. Não é nem saber conversar, é entender o que ela tá falando. Entender. Pelo menos saber. Não ficar com aquela cara de 'daaaaaannnn'. Entendeu? E também não falar besteira porque é horrível quando alguém fala uma coisa que não tem consistência, né. Você fica assim...é feio. Então, eu procuro estar atualizada.

E poder, também, acompanhar elas [as filhas] na jornada delas. Saber responder, saber conviver com elas e saber conviver com outras pessoas porque você acaba...quando você vai se lançando, quanto mais conhecimento você tem, mais ambientes diferentes você vai se envolvendo, com pessoas diferentes, com conhecimentos diferentes. Então, eu acho que vai só agregando. Não é porque eu sou dona de casa, entre aspas, que eu tô lá dentro de casa. Não! Não nasci pra ser dona de casa. Meu negócio é a atualidade mesmo. (E110, mulher, 46 anos, dona de casa, Pirassununga – SP)

Mesmo atuando como um visitante intermediário, os adultos que levam os pais têm um pouco mais de liberdade de criar sua própria interação com os elementos do museu. Percebe-se que a prioridade continua sendo o outro. Contudo, há um tipo de negociação entre o intermediário e o *convidado*, envolvendo aquilo que desperta, espontaneamente, o interesse do segundo e aquilo que o primeiro deseja apresentar ao outro.

A duração da visita é longa, uma vez que, na maioria dos casos, foi uma programação previamente definida, um passeio em família, no qual os envolvidos desfrutam das exposições sem pressa. No que se refere aos filhos adultos que levam os pais, eles interagem de várias maneiras com os objetos das exposições. Em geral, percorrem toda a exposição tocando as peças, fazem os experimentos e desafios, ouvindo as explicações dos monitores. Além disso, há uma intensa troca entre eles. Os filhos conversam com pais, dão exemplos relacionados ao assunto de determinada peça ou sala do museu e relacionam o que veem com elementos de seu cotidiano. Para esses visitantes o museu representa, acima de tudo, um lugar de convívio, de sociabilidade.

A autoridade

O visitante autoridade pode ser descrito como o sujeito que sente demasiada necessidade de regular determinada ocasião, em especial, a imagem que quer transmitir de si mesmo para os outros, tentando de alguma forma impressionar aos demais devido, conforme sua própria visão, ao alto nível de conhecimento ou papel que assume. No caso da situação específica de visita às exposições do Museu PONTO, esses visitantes são, em sua maioria, os professores de universidades, pesquisadores e profissionais que trabalham na gestão de outros museus. Como discutido por Goffman (2013), as pessoas, em qualquer

situação e pelos mais variados motivos, querem controlar o que os outros pensam dela e o modo como eles devem reagir ao seu comportamento e postura.

De modo geral, a interação desses visitantes com a exposição não é muito detalhada. Eles não se dedicam a interagir com todos os objetos. Após uma observação mais geral da exposição, eles se atêm aquilo que mais lhes desperta a atenção. Tocam algumas peças, mas raramente fazem os experimentos ou desafios das exposições. Outra característica é que eles vão às exposições sozinhos, majoritariamente.

A partir dos dados obtidos pela observação do público e pelo discurso dos entrevistados, evidenciou-se que os visitantes – em geral e, especialmente, para os visitantes autoridade – pressupõem a existência de modo correto de fazer uma visita ao museu. Essa seria, para eles, uma visão socialmente partilhada e eles agem de modo a transmitir a impressão de que a visita foi realizada conforme esse modo correto. Um aspecto significativo nesse sentido foi percebido devido a contradições entre as observações da pesquisadora e os relatos dos entrevistados. A observação indicou que não há uma interação minuciosa entre o visitante e os elementos do museu e que eles raramente leem as informações a respeito dos objetos. Mas quando são questionados sobre o percurso que realizam e o modo como interagiram com as peças e a informação nas exposições, as respostas contradizem a observação.

No decorrer das entrevistas, os sujeitos são questionados em diversos momentos sobre o percurso que realizaram, sobre as peças que visitaram, os experimentos que realizaram e, também, sobre o que leram ou escutaram dos monitores a respeito dos objetos e salas. A resposta de todos é similar: eles afirmam que percorreram todos os objetos da exposição, que leram todas as informações disponíveis e que entenderam todos os experimentos das exposições.

Eles dizem que leram e entenderam os objetos, mas quando são indagados sobre o que leram ou solicitados a explicar o que entenderam de alguns experimentos, eles não conseguem responder. A maioria afirma que já esqueceu o que viu e leu, mesmo que a entrevista tenha sido realizada imediatamente após a visita. Outros tentam disfarçar, mudando de assunto. E alguns acabam por admitir que, na verdade, o percurso e comportamento realizado durante a visita não foi como eles haviam dito previamente. Nesse último caso, alguns entrevistados se mostram ligeiramente constrangidos, mas não sentem a necessidade de justificar as contradições percebidas pela pesquisadora.

O discurso de uma professora de matemática ilustra a questão. No início da entrevista ela afirma que devido ao fato de que as exposições do Museu PONTO são direcionadas para alunos da educação básica, tudo era muito banal. Entretanto, ela teve dificuldades em comentar a respeito de alguns experimentos e, por fim, assumiu que não

entendeu alguns deles e não leu todas as informações expostas, como havia afirmado anteriormente.

Entrevistadora: Você falou de alguns exemplos aqui que você percebeu que poderia levar. O que, por exemplo?

E67: (Risos) Olha, como eu sou da área da matemática, eu fiquei muito encantada com o Teorema de Pitágoras e tudo o que eu vi. [...] Porque eu penso, pra mim enquanto professora, isso tá muito claro, mas pra eles [alunos / crianças] não tá muito claro. E essa...aí, como se fala? É como se fosse assim: 'Pra mim isso é óbvio'. É até complicado de ensinar uma coisa pra você que é tão claro.

Entrevistadora: Você me disse que leu as informações, as plaquinhas dos experimentos, certo? Teve algum objeto, desafio ou experimento que você não entendeu? Ficou alguma dúvida?

E67: Não. Eu li. Entendi tudo. Como eu falei, especialmente os da matemática, é muito óbvio. Da Física também. Meu namorado é físico, então eu entendo disso também. Não tive dificuldade. (E67, mulher, 38 anos, Professora de Matemática, São Carlos - SP)

Quando solicitada a explicar o que entendeu a respeito do experimento (o Indução Eletromagnética) escolhido aleatoriamente, com o qual ela havia dito ter interagido, a professora não consegue responder e, por fim, confessa que não leu tudo como havia dito antes. Ela pede para nos aproximarmos do referido experimento.

E67: É. Porque ele fala, olha: [ela lê da plaquinha] 'Mova o imã. Indica...e pense: como o ponteiro se movimentou?'. Tá. Eu não... Como que...Assim, o que isso tem a ver com íons e geração de energia, sabe? Vou ser sincera, eu não li o resto (risos). É aquela coisa : informação curta. Então, eu não li o resto. Não entendi. (E67, mulher, 38 anos, Professora de Matemática, São Carlos - SP)

Ao contrário dessa entrevistada, a maioria mantém a postura inicial e reafirmando que leu todas as informações e interagiu com todos os objetos. Eles não respondem diretamente quando questionados a respeito dessa contradição entre o dito e o observado, mudando de assunto, como exemplificado no final do relato a seguir.

Entrevistadora: E a senhora disse que veio ontem e voltou hoje. Na visita de hoje, a senhora foi passando em todos os objetos e experimentos ou foi naquilo que mais chamou sua atenção? Como foi?

E128: Não. Eu estou passando em todos porque eu quero ter um conhecimento geral do museu para poder aproveitar depois algumas dessas coisas ou toda a apresentação do museu, quando eu tiver um evento na minha universidade. E estou gostando muito, inclusive porque eu passei por algumas atividades que me são familiares e outras que eu não domino tanto, que são da Física e da Matemática. E tá tudo perfeito. A gente entende perfeitamente.

Entrevistadora: Isso é o que iria perguntar para a senhora. E pelos objetos que a senhora passou, pelo que leu ou que algum monitor possa ter falado com a senhora, ficou alguma dúvida? Teve algum experimento que a senhora não entendeu ou algo que não ficou muito claro?

E128: Não. Estão todos muito bem explicados. Eu li todos eles. Muito claros. A demonstração é clara e a explicação, também, dos monitores, dos facilitadores que acompanham cada experimento que está sendo apresentado, está sendo sensacional.

[...]

Entrevistadora: A senhora me disse que interagiu mais com o RGB e o Luz – Onda e Partícula. Me fale o que a senhora achou desses experimentos? O que entendeu sobre eles? A plaquinha explicativa ajudou? Como foi sua interação com eles?

E128: É, é isso mesmo. E a gente vê as crianças muito interessadas. Isso é compensador. Vale a pena trazer quando você vê crianças dessa idade tão interessadas, colocando a mão nos objetos e tentando descobrir o porquê das coisas. É muito bom. (E128, mulher, 75 anos, Pesquisadora e Professora universitária de Genética, Uberlândia - MG).

A partir da articulação entre os dados obtidos na observação e entrevista, foi possível perceber que a principal preocupação desses visitantes é difundir, naquela situação, a imagem de que são pessoas que fazem uma apropriação correta da visita ao museu (como discutimos de modo mais profundo na subcategoria 5.2.1). Ao visitar um museu, na concepção desses sujeitos, deve-se interagir com todas as peças, ler todas as informações disponíveis e entender aquilo que está sendo exposto, especialmente no caso do Museu PONTO, que é voltado para estudantes de nível básico.

Esses visitantes assumem a identidade de um profissional ou autoridade, pessoas que têm um nível mais alto de escolaridade, cujo conhecimento é elevado e cuja profissão, ao menos na visão deles, oferece um status que eles devem manter. Eles agem de modo a impressionar os demais, na tentativa de controlar o que os outros pensam deles: querem ser vistos como pessoas cultas, que fazem um ‘uso correto do museu’ e que detêm um conhecimento superior. Portanto, não há espaço para dúvidas ou não entendimento de objetos e experimentos que, de acordo com a visão deles, seriam muito simples.

O buscador de estímulos

Este visitante está em busca de algum tipo de estímulo, geralmente uma motivação ou inspiração, seja referente à esfera pessoal ou profissional. Eles visitam as exposições com um ou mais objetivos específicos, relacionados à busca desse determinado estímulo. A visita, em geral, é longa e eles percorrem cada objeto ou sala, interagindo ativamente com os elementos e objetos do museu, fazendo reflexões acerca das apropriações que ali fizeram, relacionando-as com os objetivos e interesses motivadores da visita.

Dentre esses visitantes estão desde alunos do ensino médio que buscam inspiração para escolher uma carreira, até professores e profissionais de diversas áreas que

buscam também inspiração e motivação para seu trabalho. Um exemplo é o da entrevistada E5, que pretende prestar vestibular para física e quando soube do evento, viajou sozinha para participar da SBPC, em São Carlos.

Entrevistadora: E você veio aqui hoje por quê?

E5: Ah, desde pequena eu sempre gostei de ciências e depois eu resolvi prestar (vestibular para) física mesmo e eu venho procurando sempre eventos que tenham essas coisas pra entrar em contato mesmo. Eu acho que isso me ajuda a ter certeza de que é isso mesmo que eu quero, e agora aqui vendo tudo isso...Eu não tenho palavras [...] É inspiração...nossa! Você vem e fica com vontade de...'nossa, eu quero fazer isso um dia'. (E5, mulher, 18 anos, Estudante de pré-vestibular, Americana - SP)

Professores, especialmente os de ensino fundamental e médio, buscam motivação para continuar na profissão que escolheram, apesar dos diversos obstáculos que enfrentam cotidianamente, como falta de reconhecimento, falta de verba para projeto e desinteresse dos alunos, dentre outros. Para superar tais obstáculos e a desmotivação, eles procuram inspiração em iniciativas como a do Museu PONTO UFMG, buscando apreender novos sentidos e vivenciar experiências, de modo incorporá-las no dia a dia em sala de aula.

E61: Essa ferramenta. Eu vejo muitas ferramentas aqui. Um recurso a mais que a gente poderia usar. E eu sinto falta nas escolas. [...] Porque tudo isso facilitaria. Agora, a gente entra com giz e lousa, aquela lousa tradicional e giz e a saliva. É tão difícil, às vezes, menina. Então, por isso que é interessante visitar um lugar assim. Esse museu móvel? Eu queria um desses para levar pra minha cidade.

[...] Olha, quando eu comecei a participar, por minha conta, da SBPC, que foi a primeira vez que eu vi como que realmente monta uma feira de ciências. Então, o que acontece? Quando eu vou pra escola, eu já vou com outras ideias, com outra visão. E quando eu tenho que montar na feira de ciências da escola, que normalmente é uma coisa mais tradicional, biologia e etc...então, na área de sociologia e filosofia eu já tento aproveitar as ideias de vocês aqui, mas não com tanto recurso. [...] Eu vou com muitas ideias daqui e eu vou reformulando e falo pros professores. Isso motiva, sabe? É algo novo que a gente pode adaptar, usar o que a gente vê aqui. (E61, mulher, 53 anos, Professora de Filosofia e Sociologia, Palmeira do Oeste – SP)

Outro exemplo é o do entrevistado E20, um artista ou inventor individual, como ele se autodenomina.

E20: Esse museu entra numa nova etapa na vida de um inventor individual, no meu caso, de experimentos na sociedade já existentes. Então, eu vou comparar o que eu tenho, o que eu crio, com o que existe e ver se aquilo tem uma interatividade. Porque senão eu vou ficar muito louco, então eu tenho que comparar a minha loucura com as loucuras dos outros...com os loucos. Aí eu me sinto normal. [...] E ver o que os outros criam, a beleza de tudo isso e de repente me vem um lampejo, me desperta algo aqui [o entrevistado aponta para a sua própria cabeça]. (E20, homem, 52 anos, Empreendedor individual, Bebedouro - SP)

Portanto, mesmo com diferentes motivações, os sujeitos buscam algum tipo de estímulo ou instigação para determinado aspecto de suas vidas. O Museu PONTO se mostrou, de acordo com os entrevistados, um excelente lugar para encontrar o que buscavam. Seja alguém com olhar mais voltado para a dimensão artística ou um educador que busca exemplos para levar para sua realidade, os buscadores de estímulos completam a visita com a sensação de que encontraram o que procuravam.

No caso dos professores, por exemplo, a forma como as exposições do PONTO são montadas e a maneira como os conteúdos são abordados – de uma forma lúdica e prática – são os aspectos que mais chamam a atenção e inspiram esses profissionais, que tentam levar os exemplos que ali veem para suas escolas, para seu cotidiano. Já para o inventor individual, a dimensão estética das peças, especialmente as da exposição externa, foi o aspecto que mais o encantou.

Outra questão relevante, assim como acontece com o visitante autoridade – porém em uma escala menor nos buscadores de estímulos – é o cuidado que esses sujeitos têm com a imagem que transmitem de si mesmos naquele momento. Foi possível perceber, no discurso dos entrevistados, uma constante preocupação em ressaltar a competência deles naquilo que fazem, em sua profissão ou o seu empenho e dedicação, no caso da entrevistada que estava estudando para prestar vestibular, E5, e da professora E61.

O explorador

Os visitantes exploradores são pessoas que estão sempre procurando vivenciar novas experiências e sensações. Eles efetivamente procuram por programas e passeios que irão oferecer esse ‘algo novo’ ou ‘diferente’ que eles buscam constantemente. Durante a visita às exposições do Museu PONTO, esses sujeitos raramente estavam desacompanhados, sempre em duplas ou grupos de três ou quatro pessoas. A visita geralmente é longa, uma vez que eles fazem um percurso que contempla todos os objetos e/ou salas das exposições, interagindo com tudo o que podem e apreciando o traço mais prático e lúdico dos experimentos e desafios.

Como pode ser observado nos relatos transcritos a seguir, os exploradores são pessoas curiosas, que tentam encontrar algo ao qual nunca tiveram acesso antes e, também, ver e apreciar a beleza das ‘coisas’, mas sem perder o caráter lúdico da atividade.

E108: Museu é lugar de emoção. De encantamento. (E108, mulher, 30 anos, Coordenadora de um museu histórico, São Carlos - SP)

E49: Eu gosto de me surpreender. (E49, mulher, 32 anos, Doutoranda em Ciência, Tecnologia e Sociedade, São Carlos- SP)

E81: Eu espero ser surpreendida. Tanto por coisas do passado quanto por coisa que tá acontecendo, entendeu? Por qualquer tipo de manifestação que esteja lá dentro. Eu quero ser surpreendida quando eu entro no museu (E81, mulher, 22 anos, Graduanda em Letras, São Carlos - SP).

E26: Ah, eu acho que é ver alguma coisa diferente, assim...que dê uma sensação boa, que a gente fique feliz em estar ali. Pra mim, é isso. (E26, mulher, 50 anos, enfermeira, São Carlos - SP)

E115: Eu quero...uma experiência de sensações. Como eu tive aqui no museu hoje. (E115, mulher, 21 anos, Graduanda em Engenharia Física, São Carlos - SP)

E11: Eu espero aprender, ver coisas diferentes, sair do convencional. É sair um pouco da nossa rotina. (E11, mulher, 38 anos, Bióloga, São Carlos - SP).

Essa busca por algo novo pode, também, ter o objetivo de ser mais do que um momento de diversão ou prazer. A curiosidade e a vontade de ver e interagir com coisas desconhecidas podem levar o sujeito a descobrir novos interesses e afinidades.

E113: Acho que é pra despertar um lado aí que às vezes a pessoa não sabe que gosto ou que tem, né. É interessante. A pessoa pode não gostar de ciência e vir aqui. Ou não gostar de pintura e ir num museu de arte. Mas ela deve ir porque pode se surpreender e aquilo ser atrativo, interessante pra ela. Tem gente que descarta as oportunidades antes de tentar. (E113, mulher, 41 anos, Professora universitária de Bioquímica, Araraquara - SP)

Eles procuram pela 'beleza das coisas' e pelo 'novo' em todo lugar, gostam de viajar e conhecer lugares diferentes. Vão ao teatro, cinema e outros programas culturais similares. Visitam museus com frequência e a todo o momento comparam o que viram no museu PONTO com outros museus. A busca por esse tipo de programa é citado pelos demais tipos de visitantes, contudo é um relato mais frequente no caso dos visitantes exploradores.

Uma das entrevistadas, que se encantou com as exposições do Museu PONTO, relata uma experiência marcante que teve recentemente em outro museu.

E142: Há pouco tempo eu visitei um Museu arqueológico. Eu sou louca por Arqueologia. E estar pertinho assim de coisas, de obras, esculturas e mosaicos que foram feitos séculos antes de Cristo. Nossa, eu me emociono. Eu choro em museu. Eu sou uma pessoa super emotiva pra essas coisas [risos]. Eu me emocionei aqui hoje. Muito. (E142, mulher, 32 anos, Doutoranda em Estudos Clássicos, São Paulo - SP)

Nesse momento a entrevistada estava visivelmente emocionada, com os olhos cheios d'água. Ao falar o percurso que fez e ressaltar aquilo de que mais gostou em cada sala, era patente o seu deleite e euforia ao relatar o que ali vivenciou.

Em relação à incidência de cada um desses tipos de visitantes durante os dias de exposição do Museu PONTO na SBPC, constatamos que não houve nenhum tipo que se

sobressaiu excessivamente. O visitante entusiasta, o intermediário e autoridade foram aqueles cuja presença foi um pouco maior que os demais, seguido do visitante explorador e, em menor número, do buscador de estímulos.

Na próxima categoria, em suas respectivas subcategorias, analisamos de modo mais aprofundado alguns aspectos da experiência de visita mencionados nessa primeira categoria.

5.2 Múltiplos PONTOS

Nessa categoria buscamos desvelar as especificidades da experiência de visita dos sujeitos às exposições do Museu PONTO, nas diferentes dimensões que se sobressaíram no decorrer da coleta e análise dos dados. Sob a ótica informacional, especificamente a perspectiva das práticas informacionais, o intuito não é apenas descrever o percurso realizado pelos visitantes e anunciar se eles tocaram as peças ou leram as placas explicativas. Não nos restringimos, também, a investigar se os sujeitos simplesmente entenderam ou não os experimentos ou em que medida o museu obteve êxito em transmitir um determinado discurso com suas exposições.

Discorreremos a respeito desses aspectos, que foram explorados na coleta de dados, com o intuito de ir além de uma descrição de comportamentos externamente observáveis. Buscamos explorar, ao longo de todas as subcategorias, os significados por trás das ações dos sujeitos em sua interação com os diversos elementos das exposições, desvelando a dimensão coletiva que está na base de cada ação e opinião dos visitantes. Ressaltamos nosso entendimento acerca dos objetos das exposições, considerados fontes de informação: cada elemento do museu – as peças, desafios, experimentos, placas explicativas, *folders*, telas, os itens e detalhes que compõem o ambiente de cada sala ou galeria, assim como o discurso dos monitores – é considerado fonte de informação, exercendo influência no modo como cada sujeito se apropria da experiência de visita.

A interação dos sujeitos com as exposições revelou-se uma experiência composta por múltiplas dimensões e significações. É mais que uma experiência ligada à somente aprendizagem e ao conhecimento, revelando-se uma experiência estética e lúdica, que desperta sentimentos diversos nos visitantes, como apresentamos a seguir nas subcategorias 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 e 5.2.4.

5.2.1 Ponto de Imaginação: expectativas, percepções e negociações simbólicas

Como pressupúnhamos, as experiências dos visitantes com outros museus exerce grande influência na experiência deles com o PONTO. Da mesma forma, os sujeitos que alegaram nunca terem visitado um museu antes são influenciados pelas concepções de museus por eles assumidas. Dessa forma, a partir dos resultados da subcategoria *Concepções acerca da instituição museu* (que investigou as diversas noções o público tem de museus de modo geral), a presente subcategoria é dedicada à apreensão da dimensão simbólica da experiência de visita ao Museu PONTO, perpassando pelas expectativas e percepções do público quanto à experiência vivenciada.

Os visitantes foram entrevistados logo após saírem de uma das exposições do PONTO e, dentre outras questões, foram indagados a respeito das expectativas que tinham antes da visita e solicitados a relatar suas impressões acerca da experiência. A primeira pergunta do roteiro, feita para todos os entrevistados foi: “Para você, o que é esse museu?”. Alguns visitantes, particularmente aqueles que nunca visitaram um museu, respondem essa e outras questões deixando explícita a opinião de que não consideram o PONTO um museu, ao menos não inicialmente.

A concepção deles, em geral, é a de que museu é um lugar de coisas antigas, que guardar a história de tempos e sociedades passadas. Muitos nunca haviam visitado um museu antes e, mesmo que na pergunta a entrevistadora se refira ao PONTO como *museu*, alguns entrevistados parecem não assimilar tal referência. Na parte final da entrevista, quando eles são solicitados a falar sobre as experiências anteriores com outros museus, eles afirmam nunca terem visitado um. A entrevistadora os questiona, reafirmando que as exposições que eles acabaram de visitar são do Museu Itinerante PONTO UFMG. Eles se mostram surpresos e se justificam dizendo que o PONTO é tão diferente de tudo o que eles já experienciaram, que não o associam com instituições museológicas.

E70: Eu nunca fui num museu.

Entrevistadora: Mas e a experiência de hoje, aqui no Museu PONTO?

E70: [silêncio] Ah, claro. Aqui é museu (risos). É porque é incomum, eu acho. Nem pensei nisso quando você perguntou. (E70, homem, 17 anos, estudante de ensino médio, Bebedouro - SP)

Muitos visitantes chegam ao PONTO sem saber o que esperar, geralmente por nunca ter visitado um museu de qualquer tipo ou um museu de ciências, em muitos casos. Outros sujeitos afirmam que a expectativa era sair da visita com um conhecimento a mais, reforçando o discurso de que museu é lugar de conhecimento e aprendizagem. Há, também, sujeitos que já haviam escutado outras pessoas falando a respeito do Museu PONTO e

ficaram curiosas para conhecer a proposta interativa das exposições. A expectativa por **interação** é um fator praticamente unânime entre os entrevistados e todos os sujeitos observados. Eles querem interação e saem da visita fascinados com a experiência que tiveram.

Na exposição externa, praticamente todas as peças, desafios ou experimentos favorecem a interação entre visitantes e objetos. Os desafios exigem que os sujeitos toquem nas peças e tentem fazer o que se pede nas placas explicativas. Exemplos são o Arco Catenário, Triângulo das Cores e o Simulador de envelhecimento, dentre outros. Os experimentos de física também demandam a participação ativa dos visitantes, de modo que o processo físico proposto aconteça. Os demais objetos, mesmo que aparentemente estáticos, podem ser manuseados da forma como o visitante desejar. Exemplos são algumas peças da Galeria Ser Vivo, como o Coração Gigante, o Ouvido Gigante, o Homem Fatiado e o Kit Anti-drogas, por exemplo.

No caso da exposição do caminhão, a interação também ocorre de diferentes formas. Cada sala tem seu ambiente concebido de modo a proporcionar ao visitante determinadas sensações. Na Sala do útero, por exemplo, as paredes simulam a cor e textura do útero materno, podendo ser tocadas e exploradas pelos visitantes. As demais salas seguem o mesmo padrão, usando a tecnologia como aliada para potencializar a interação.

Até mesmo os visitantes que têm o hábito de frequentar exposições (inclusive com propostas semelhantes à do PONTO), mostram-se entusiasmados e admirados com o alto nível de interação proporcionado pelas exposições do Museu PONTO. E aqueles que nunca haviam visitado um museu antes, o deleite é ainda mais nítido. A interação é, portanto, uma característica que os visitantes querem ao visitar um museu. E esse traço é o alicerce de cada objeto do PONTO, compondo duas exposições – a externa e a do caminhão – extremamente interativas.

E77: Museu tem que ser interativo. A interação é bem legal.

Entrevistadora: E o que você chama de interativo?

E77: Interativo é ter a oportunidade...que nem ali, olha. Você fica se esforçando pra abrir as luzinhas [a entrevistada aponta para os experimentos da Galeria Física e Energia]. Então, você vê acontecendo. É a tua energia que tá interagindo. Você participa. Você não tá...você não é passivo. Você não tem uma atitude passiva, você está participando. Você não está simplesmente recebendo a informação. (E77, mulher, 37 anos, Mestranda em Ciências Ambientais e professora de Biologia, São Carlos - SP)

Além de salientarem essa característica no Museu PONTO, os entrevistados, ao relembrem de visitas marcantes que fizeram a outros museus, também citam exposições interativas, como exemplificado no relato da entrevistada E115.

E115: O Museu da Língua Portuguesa é bem legal, também, porque é todo interativo. Eu sou apaixonada com coisas que a gente pode interagir. E o Museu da Língua Portuguesa, a sensação que eu tive quando eu fui, ele é todo interativo. Ele tem várias áreas, é um ambiente muito bonito. E tudo você consegue, sei lá, puxar. [...] É tudo colorido, são várias coisas diferentes. [...]. Aí tinha um outro jogo que era tipo uns papiros, que você conseguia puxar e ler algumas coisas. Os outros eram uns bloquinhos na parede. Tinha um outro que era um computador e ele tinha um isolamento. Então, só quem tava debaixo do computador, desse isolamento, é que conseguia ouvir o som do computador. E aí você conseguia ver histórias de palavras, de idiomas e tal. Era bem bacana. (E115, mulher, 21 anos, Graduanda em Engenharia Física, São Carlos - SP)

Embora seja elogiada e apreciada pela grande maioria dos visitantes, alguns autores alertam para possíveis pontos negativos que podem vir junto com a interação. Oliveira *et al.* (2014) criticam o uso exagerado de recursos expográficos interativos, que têm sido evidenciado nas últimas três décadas. Esses recursos, que geralmente se baseiam em sensações e experimentações de fenômenos diversos, vêm sendo usados como uma alternativa às experiências tradicionais, que priorizam a contemplação. A crítica de Oliveira *et al.* (2014, *online*) baseia-se no uso “irrefletido das novas tecnologias nas salas de exposição” que pode levar a uma “sacralização equivocada dos dispositivos digitais como alternativas únicas e infalíveis para a instauração da interatividade e do prazer na experiência museal”.

Os autores ressaltam, ainda, que a interatividade tem sido confundida com a ideia de sofisticação tecnológica e que ela tem sido considerada a solução para ditos problemas da expografia tradicional: chatice, sobriedade, excesso de informação e necessidade de guias para fazer a mediação. A fala da entrevistada Mara destoa do discurso da maioria dos visitantes, que exaltam a interação e, muitas vezes, a relaciona diretamente com o uso de tecnologias na exposição.

E38: O que eu espero quando vou num museu? Eu espero encontrar algo que vai contribuir pra minha formação. Algo que seja novo. E, principalmente, algo que me desperte interesse. Porque eu acho que alguma coisa tem que me chamar atenção para eu virar pra você e falar assim: 'Aqui, vai lá! É muito bacana'. Porque se eu for num museu e achar que a exposição tá, sei lá...a disposição das peças não tá legal, eu não indico pra ninguém. Eu acho que tem que ser atrativo. E atrativo não quer dizer que tem que ser colorido, que tem que ser chamativo. Não acho que tem que ser isso. E, às vezes, tem que ser simples, também. Porque às vezes a gente vai no museu e tudo ali é focado na tecnologia. É tudo tecnologia. Ah, mas tecnologia a gente sabe que falha. E se falhar? Então, assim, eu acho que tem que ser...quando eu acho que foi pensado nisso, que o museu ele precisa ter um monitor, mas a peça funciona por si só, aí eu acho que é interessante. Eu acho que é fundamental. Não tem que só tecnologia pra ser legal. (E38, mulher, 30 anos, Bibliotecária e professora de espanhol, Belo Horizonte - MG)

A proposta de Wagensberg (2005) de uma expografia triplamente (manual, mental e culturalmente) interativa tem sido muito referenciada quando se trata dessa

questão. Oliveira *et al.* (2014, *online*) afirmam que a ideia de *hands on* é percebida como uma obrigação na concepção das exposições, especialmente nos museus de ciências, levando os sujeitos a uma interação, muitas vezes, “mecânica e restrita com o objeto, fenômeno ou ideia expostos”. Já a interatividade mental (*minds on*) intenta instigar os visitantes a “emprender um exercício mental, elaborando questões, solucionando problemas, criando analogias e percebendo contradições”. Comumente, esse tipo de interação recorre a recursos digitais para desencadear no sujeito a experiência desejada. E a interatividade cultural (*hearts on*) se dá no sentido de criar conexões e identidades entre a exposição e os visitantes com a sociedade na qual ambos se inserem.

É possível perceber a presença das três modalidades de interação nas duas exposições do Museu PONTO. A primeira delas, *hands on*, se dá em praticamente todos os objetos de ambas as exposições. Apenas os animais 4D ficam envoltos em caixas de vidro, impossibilitando o toque por parte dos visitantes. Ademais, todas as outras peças, experimentos e desafios da exposição externa são passíveis de serem manuseados e os visitantes efetivamente usufruem dessa possibilidade. Na exposição do caminhão, os visitantes podem tocar todo e qualquer elemento de cada sala. Nem sempre é possível que cada visitante interaja com todos os elementos devido ao tempo cronometrado que os monitores permitem que os grupos de visitantes permaneçam em cada sala.

Na observação e nos relatos é possível perceber que este aspecto é muito apreciado por eles, que afirmam ter uma experiência diferente – mais prazerosa e frutífera (de acordo com os variados objetivos e motivações para a visita) – quando comparadas às visitas feitas às exposições com exposições tradicionais, que privilegiam a contemplação.

Fotografia 65 – Visitantes na Sala do Submarino



Fonte: MUSEU, 2017

E24: Esse [museu] aqui é totalmente... Nos outros você vê um banner que tem um texto e você vai ler...Eu me sinto bem num museu onde posso ver, você pode tocar...no submarino, aqui, você pode atrair os peixes com o dedo, tocando a tela, no útero que tu sente a vibração como o feto sentiria. Então, é realmente interessante. (E24, mulher, 20 anos, graduanda em Direito, São Luís - MA).

Quanto à interatividade mental, esta é percebida especialmente na exposição externa, mais especificamente na Galeria Desafio e na Galeria Física e energia. Nelas se concentram os experimentos e desafios que visam incitar o exercício mental nos sujeitos, a partir da resolução de problemas e desafios, sempre aproximando as ideias e propostas da exposição ao cotidiano das pessoas. Um exemplo é o experimento RGB, que os visitantes relacionam espontaneamente com a questão do daltonismo. Outros são os experimentos Condução Humana e Condutores e Isolantes, que proporcionam ao sujeito a possibilidade de entender mais sobre o assunto, que faz parte da vida de todos nós, ao realizarem a experimentação.

E63: Ali. Eu tive olhando ali a questão das cores, né.

Entrevistadora: Aquele experimento lá? O RGB?

E63: Isso. É interessante porque até no Ensino Médio você trabalha a questão da pigmentação. Eu trabalho na área de Biologia e se fala em Daltonismo e fala da questão da visualização, né. Desde o ensino fundamental. Fundamental e médio. É a decomposição da luz, das cores. E ali é mais fácil pro aluno entender a questão, visualizar e sentir mesmo sobre aquilo que a gente vê em sala e às vezes até conhece alguém que tem Daltonismo e agora é mais fácil de entender. (E63, homem, 43 anos, Professor de Biologia, Rondonópolis - MT).

Percebemos, também, a interatividade cultural nas exposições. A expografia é feita de modo a favorecer essa interatividade, desde os recursos utilizados (incluindo tecnologias, experimentação e desafios, por exemplo) até a fala dos monitores.

E85: Eu achei bem legal porque você tem contato com as coisas, você pode mexer. Ele [o museu] trabalha bastante os sentidos, né. Você pode escutar bastante coisas. Tem coisas em alto relevo pra você tocar. Tem uma parte que fala da Antártida e está bem gelado o local, então, tem lá também uma parte da sensação de frio. Ai, são várias coisas, eu achei bem interativo.

Entrevistadora: E essas coisas todas, esses elementos que você falou, como você acha que isso influencia na sua experiência de visita?

E85: Eu acho que você acaba lembrando mais da experiência de visitar o museu porque ao invés de você ir e ficar só contemplando, o que é também é bem legal, mas você mexer, digamos, o corpo inteiro quando você vai visitar uma coisa, acaba sendo mais interessante. Você guarda mais várias sensações. É mais legal. (E85, mulher, 20 anos, Graduanda em Gestão e Análise Ambiental, São Carlos - SP)

Percebemos a intenção do Museu PONTO em despertar nos visitantes conexões com as ideias ali expostas e diversas questões que perpassam o nosso cotidiano,

com os desafios da nossa sociedade, acompanhando a tendência dos museus de ciência atualmente. As exposições almejam comunicar determinadas ideias ou discursos acerca das temáticas abordadas, no sentido apontado por Wagensberg (2005), quando um museu visa fomentar uma aproximação e reflexão entre sujeitos e questões sociais relevantes, de modo que o visitante perceba-se representado na exposição.

A exposição do caminhão, composta pelas seis salas temáticas, intenta suscitar no visitante a problemática da relação do homem com o seu meio, desde o momento em que bebê está na barriga da mãe (como a primeira sala, a do Útero), passando pelos modos como o homem percebe o mundo ao seu redor (Sala dos Sentidos), diferentes unidades bióticas existentes (sala dos Biomas), ambientes remotos como o fundo do mar (Sala do Submarino) até nossa relação com a tecnologia. Esta pode proporcionar às pessoas uma percepção diferente daquilo que as cerca, o contato com coisas e lugares que nunca teríamos acesso (exemplos: Sala de Projeção 3D e Sala das Cidades).

A fala dos monitores, no caminhão, busca enfatizar a importância de se pensar a relação do homem com o meio, cujas ações impactam fortemente – seja de maneira positiva ou negativa – todos os segmentos da sociedade.

E87: São várias sensações ao mesmo tempo. Eu achei super legal por ser um negócio que dá pra perceber que é voltado pra vida em si e pras interações que existem. Não só de um ser humano com o resto do ambiente, mas do ambiente todo. Então, acho que isso é bem legal pra provocar a reflexão. É até o que a moça [monitora da exposição do caminhão] falou no final pra gente, sobre no final ter a visão das cidades e pra ter essa reflexão do que a gente está fazendo realmente, de como o que a gente faz afeta o mundo. E eu acho que provoca a reflexão. Se essa era a proposta, eu acho que foi alcançada. (E87, mulher, 19 anos, 26 anos, Graduanda em Química, Araras - SP)

Entendemos que na exposição do caminhão a capacidade de imaginação dos sujeitos é estimulada e, principalmente, dirigida pelas estratégias expográficas adotadas. Cada sala do caminhão foi concebida, em inumeráveis detalhes, de modo a proporcionar ao visitante as sensações que o museu quer transmitir. Na **Sala do Útero**, por exemplo, as paredes são revestidas de um material rugoso, de coloração rosa, que imita a textura do útero materno. Há telas nas paredes que transmitem vídeos acerca do assunto, há um som ambiente que simula os sons percebidos pelo bebê ainda na barriga da mãe. E, também, há uma cadeira, na qual os visitantes podem se sentar, que se movimenta reproduzindo os deslocamentos que o bebê sente.

Fotografia 66 – Visitantes na Sala do Útero



Fonte: MUSEU, 2017

A fala dos monitores aliada a todos esses elementos agrupados no pequeno espaço da sala favorecem a sensação de que o visitante está dentro de um útero. Essa é a fala da maioria dos entrevistados, que afirmam terem conseguido apreender como seria estar envolto em um útero materno. Muitos ressaltam, ainda, que têm essa sensação – quase palpável – de um retorno ao momento em que eles mesmos estavam na barriga de suas mães. Eles sabem que, racionalmente, não se lembram de como era estar dentro do útero, mas esse é o sentimento neles despertado.

E25: É um aconchego e o início de uma socialização...o barulho, as coisas mesmo. A gente começa a ouvir aqueles barulhos da mãe e o aconchego, assim. (E25, mulher, 20 anos, Graduanda em Direito, São Luís - MA)

E24: E é uma coisa que a gente não imagina. Ninguém nunca parou, 'hossa, como era no útero da mãe?'. Porque nessa sala é bem, né, são várias coisas que a gente não pensou: como o bebê ouve as coisas? Como ele sente as coisas? É bem bacana, me deixou bem próxima. É como se eu tivesse no útero da minha mãe de novo (risos). (E24, mulher, 20 anos, Graduanda em Direito, São Luís - MA)

Não são apenas as mulheres que estabelecem esse vínculo, mas os homens também. Não há muita distinção, também, entre sujeitos que já vivenciaram a maternidade ou paternidade e aqueles que não. Essa sala é uma das que mais atrai todos os visitantes e é sobre ela que eles mais comentam quando são questionados sobre a experiência de visita. A percepção e as sensações dos sujeitos no que concerne a essa sala são, ao nosso entender, estreitamente dirigidas pela expografia. A **capacidade de imaginação** dos sujeitos é exercitada ao se aproximar de uma espécie de fantasia: o visitante consegue se imaginar dentro do útero materno naquele momento em que está na sala do caminhão. Ele

se sente 'cercado' pelas paredes e os demais elementos reforçam a sensação de isolamento. Essa é outra característica sempre destacada pelos visitantes da exposição do caminhão: a **imersão**. As sensações provocadas são em alguns deles tão intensas, fazendo-os perceber a 'realidade' que experienciam dentro da sala como única naquele momento. É como se não houvesse, por alguns instantes, um mundo lá fora. Os próprios entrevistados usam o termo imersão para descrever a experiência de visitar a exposição do caminhão.

E88: Bom, o ambiente era...me senti mesmo dentro de um útero mesmo. Ele era aconchegante. Os barulhos que interagiam com a gente, faziam a gente se sentir mais mesmo dentro de uma barriga. Foi interessante essa sensação. [...] Uma coisa que eu tinha vontade era lembrar quando tava na barriga da minha mãe e ali parece que eu consegui (risos). Porque a gente...são tantas coisas ali, as sensações que a gente fica imerso ali no útero. Tipo, é interessante você ver como um bebê dentro da barriga sente as coisas, ele ouve as coisas. E é interessante saber isso. (E88, mulher, 23 anos, Graduanda em Química, Araras - SP)

E77: É porque mexe com mais sentidos. Você...é como se você...muda. Você até esquece do que tem lá fora. Você entra nessas salas e você consegue vivenciar melhor. (E77, mulher, 37 anos, Mestranda em Ciências Ambientais e professora de Biologia, São Carlos - SP)

Grande parte dos visitantes afirma ter experienciado essa imersão proporcionada pela sala, mas para outros sujeitos isso não aconteceu. Eles afirmam ter tido uma boa experiência, visto que tiveram a oportunidade ler e ouvir mais detalhes a respeito do útero materno. Entretanto não houve imersão ou mesmo uma visualização mais próxima de como seria um útero materno, na opinião deles.

O segundo ambiente é a **Sala dos Sentidos**, composta por uma série de objetos e experimentos que visam aguçar os cinco sentidos. As paredes da sala são compostas por espelhos e experimentos de Túnel Infinito (presente também na exposição externa), que transmite a impressão de algo interminável. O piso da sala é formado por linhas e figuras geométricas, também estimulando a visão. Fones de ouvidos que transmitem sons de objetos como tesouras estão disponíveis para os visitantes, no intuito de apurar o sentido da audição. Outros objetos, como uma mão humana em três dimensões, caleidoscópios e uma bola de tamanho regulável estão dispostos na sala.

Percebemos, na Sala dos Sentidos, o uso de estratégias e elementos expográficos que visam induzir o que os sujeitos apreendem dali, mas isso acontece de forma menos efetiva do que na Sala do Útero. Até mesmo a fala dos monitores, conforme observação da pesquisadora em diversos momentos, é mais enfática e indutora em determinadas salas. Não é o caso da Sala dos Sentidos, o que permite que o sujeito exerça um pouco mais livremente sua capacidade de *imaginação*, de atribuir significado àquilo com o que ele está interagindo. A visita a essa sala, geralmente, é mais rápida do que à Sala do Útero e os visitantes acabam tendo um pouco mais de liberdade de interagir com o que escolhem. Isso se deve, entre outras razões, pela sala ter mais objetos do que a anterior e pela postura dos monitores, cuja fala não é tão extensa e atrativa quanto na primeira sala.

Fotografia 67 - Visitantes na Sala dos Sentidos



Fonte: MUSEU, 2017

E24: Acho que fica mais evidente o visual, né, porque tem o caleidoscópio, que é bem legal, e aquilo do infinito, o túnel. É bem legal como a visão da gente pode enganar. A gente vê uma coisa, mas é uma ilusão. Os outros sentidos não deu pra usar muito, pra explorar muito. (E24, mulher, 20 anos, graduanda em Direito, São Luís - MA).

E22: O que mais legal é o som do 3D porque ele consegue mostrar como a distância das coisas realmente...do som. Não precisa ter uma coisa distante, mas a distância do som faz com que o nosso corpo sinta algo. Então, é aquela coisa, você fecha o olho, tá no escuro, não sente (vê) nada, mas ouve. E aí é como se você conseguisse sentir tudo ao redor. E eu acho que isso que acontece com os cegos, eles se localizam por meio dos sons. Então, eles conseguem ter uma distância, ter uma relação das coisas. É como se fosse sônico, sabe?! Como se eles meio que fizessem toda uma sondagem no local e entendessem onde eles estão. E eu acho isso muito legal. (E22, mulher, 16 anos, Estudante de ensino médio, Manaus - AM)

Ao discorrerem sobre essa sala, alguns entrevistados conseguem ir além de uma fala que simplesmente replica o discurso dos mediares, do museu. Percebemos que

eles começam a fazer conexões com questões do seu dia a dia e da sociedade em geral. Um exemplo é a interação dos visitantes com um fone de ouvido presente nessa sala. Nesse fone saiam sons de objetos como uma tesoura sendo manuseada (se abrindo e fechando repetidamente). Esses sons possibilitaram que os sujeitos tivessem um vislumbre de que o ser humano pode se orientar a partir da percepção dos sons. Obtivemos relatos de visitantes que saíram da exposição ponderando questões como a do cotidiano de deficientes visuais, refletindo acerca da importância dos outros sentidos quando há a ausência de um deles.

A **Sala dos Biomas** é composta por cabines que visam apresentar ao visitante os diferentes biomas (Cerrado, Floresta Tropical e Antártica), enfatizando a diferença entre eles no que tange à temperatura, fauna e flora. Cada cabine é climatizada de acordo com o bioma e contém mapas, uma tela e fones de ouvido, a partir dos quais o visitante pode interagir com as informações. As paredes são revestidas com imagens da paisagem característica de cada bioma. O objetivo desta sala de acordo com Costa (2014), é contribuir para o despertar, nos sujeitos, da percepção de que as atitudes do ser humano impactam no planeta, influenciando o clima e os diferentes biomas existentes. Visa conscientizar o visitante de que é preciso haver uma mudança de atitude frente à natureza. O estímulo à conscientização e comportamentos ecológicos também se apresenta como uma tendência dos museus de ciências.

Fotografia 68 - Visitantes na Sala dos Biomas



Fonte: MUSEU, 2017

E53: A dos Biomas é legal porque você sente o clima de cada bioma. É divertido porque tá dividido certinho em três partes e dá pra você sentir bem o calor do Cerrado, o clima ameno da Floresta Tropical e o frio da parte Polar. Eu achei interessante, também. E é bem assim, mexe com os sentidos, então, eu gosto, eu prefiro. Melhor do que um monte de cartazes que a gente fica lendo e não entende nada. (E53, mulher, 17 anos, Estudante de ensino médio, São Carlos - SP)

E23: Na sala da Antártica...você não pode visitar a Antártica tão fácil. Por isso foi bacana. E na outra sala a gente viu como o homem pode ser perigoso pra natureza porque ele fica desmatando ela. (E23, mulher, 10 anos, Estudante de ensino fundamental, Manaus - AM)

E22: E eu acho muito legal essa coisa da climatização e tudo mais. E também dá pra entender a relação temperatura *versus* vegetação. Por exemplo, a Antártica, truta...quase nada. Eu acho que foi muito legal essas coisas, assim. (E22, mulher, 16 anos, Estudante de ensino médio, Manaus - AM)

A partir dos dados obtidos, percebemos que a interação dos visitantes com os elementos da sala não os conduzem de modo tão efetivo à conscientização acerca dos impactos da ação do homem no meio ambiente, nem mesmo com a fala dos mediares. Muitos sujeitos não conseguem, também, apreender algum significado a partir da interação com os elementos da Sala dos Biomas. Ao serem interpelados, os entrevistados afirmam que a função dessa sala é apenas demonstrar três biomas diferentes e poder sentir a temperatura deles, o que seria uma experiência difícil de vivenciar na realidade. Essa climatização de cada cabine é o que mais chama a atenção dos visitantes. Além de os elementos da sala não conseguirem direcionar o processo de atribuição de significados, também não conseguem estimular – na mesma proporção que outras salas e objetos da exposição externa – a capacidade de imaginação nos visitantes.

Na Sala de Projeção 3D, durante o período de permanência do Museu PONTO em São Carlos, foi exibido uma animação em 3D, com duração de poucos minutos, cuja temática foi o fundo do mar e os seres que ali habitam. Não se trata de um documentário, o filme apresentava peixes no fundo do mar, sem textos explicativos. A sala é composta por vários bancos coloridos, nos quais os visitantes podem se sentar para assistir ao vídeo que é transmitido em uma tela. Ao entrarem na sala eles recebem os óculos 3D e se acomodam da forma que desejam.

Fotografia 69 – Visitantes na Sala de Projeção 3D



Fonte: MUSEU, 2017

E53: É, eu assisti, achei legal, mas acho que foi o que a moça menos falou, também. Pra mim foi a que menos fez sentido. Acho que é porque já conhecia, já tinha experimentado o 3D antes. Mas é interessante mesmo assim, apesar de eu não ter prestado tanta atenção assim como nas outras. (E53, mulher, 17 anos, Estudante de ensino médio, São Carlos - SP)

Ao contrário de E53, parte dos entrevistados ressalta a possibilidade de experimentar pela primeira vez equipamentos 3D. Eles nunca haviam visto um filme em 3D – cuja tecnologia amplia a percepção que os expectadores têm de profundidade – e apreciam a oportunidade possibilitada pelo museu. Contudo, esses sujeitos não conseguem atribuir algum sentido ou significado ao conteúdo exibido. Uma possível explicação é o fato de que eles estão vivenciando, naquele momento, uma experiência completamente nova, interagindo um tipo de tecnologia antes desconhecida. Em alguns casos, a sala torna-se significativa para o sujeito por uma dimensão mais estética.

E83: E a beleza, também, do fundo do mar. Ver como que a natureza...como fala? Toda em conjunto. É lindo! Porque mostrou os peixes comendo as algas que ficam na tartaruga, que prejudicam ela. Então, eles ajudam ela também. E por aí vai. (E83, mulher, 18 anos, Graduanda em engenharia Ambiental, São Carlos - SP)

Poucos entrevistados significam a experiência de interação com a sala para além da tecnologia. O vídeo mostra diferentes espécies de seres que vivem no mar, em seu habitat, possibilitando que cada sujeito atribua significado ao que experienciou. O discurso é o de que eles aprenderam mais sobre o fundo do mar e os animais que ali vivem. Entretanto, não há muita ponderação por trás dessa fala.

A **Sala do Submarino** é, juntamente com a Sala do Útero, a que mais cativa e impressiona os visitantes. Ela é elaborada de modo a simular a cabine de um submarino em águas profundas. A sala tem pouca iluminação, em um tom mais azulado, e o visitante se depara com a réplica de um painel de controle na frente. As laterais possuem telas que simulam as janelas do submarino e os visitantes encontram-se cercados pela escuridão das águas profundas. Ao tocar nas janelas com o dedo, um pequeno ponto de luz aparece na tela, o que atrai os seres abissais (representações desses animais) para perto do submarino. Há uma placa explicativa no fundo da sala, com dados acerca da zona abissal e o monitor discorre a respeito desse ambiente e dos seres abissais. Há, também, um som característico na sala, uma mistura dos ruídos produzidos pelo submarino, da água e dos seres abissais.

Fotografia 70 – Visitantes interagindo na Sala do Submarino



Fonte: MUSEU, 2017

E23: E a gente ainda conseguiu, a gente testou aquele peixe que tem uma luz que atrai. Então, a gente viu...

Entrevistadora: E ele veio mesmo quando você colocou o dedo? Ligou a luz?

E23: Veio. E a gente viu as lulas e uma piranha muito...a gente viu que tem muitos bichos estranhos lá. E, também, a gente aprendeu tem muito pré-sal debaixo da água. (E23, mulher, 10 anos, Estudante de ensino fundamental, Manaus - AM)

E83: A gente entrou e tinham alguns vidros, como se fossem os vidros do submarino, e na verdade eram televisões com algumas imagens meio escuras. A princípio eu fiquei meio sem entender. Aí a moça apagou a luz e falou que nós teríamos a sensação de estar no fundo do mar, com tudo apagado e que nós conseguiríamos ver alguns peixes e tudo mais. Aí, os vidros são escuros, devido à falta de luz, que é um...é bem no fundo do mar mesmo. A gente vê algumas espécies de peixes. Ela até...achei muito legal isso, pra crianças e tudo, quando ela citou o filme Procurando Nemo porque tem um peixe que tem uma luzinha na cabeça. E tem até uma TV interativa que a criança pode apertar e que é como se fosse a luzinha do peixe e é uma forma de atrair...eu até descobri isso (isso). É uma forma de atrair alimentos porque no fundo do mar não tem tanto alimento pro peixe. É muito legal. (E83, mulher, 18 anos, Graduanda em engenharia Ambiental, São Carlos - SP)

Os relatos dos entrevistados evidenciam o encanto pela sala, que, assim como a Sala do Útero, estimula a sensação de imersão. Os sujeitos declaram sentir como se realmente estivessem a quatro mil metros de profundidade no oceano e envoltos pela completa escuridão, exceto as luzes azuis da cabine. É justamente a escuridão e os sons que mais favorecem essa sensação de imersão.

E90: Eu adorei a sala do submarino. Ela tem várias telas e tem o painel simulando um submarino. Tem a tela principal...principalmente se tiver criança, a criança pode ir lá e tocar na tela. Tem a luminescência dos peixes, né. E a escuridão? Faz a gente achar que tá mesmo num submarino. (E90, mulher, 22 anos, graduanda em Física, Tefé - AM)

E142: O que me fez sentir no submarino foi principalmente o som. Aquele som diferente. O som ambiente. E as janelinhas do submarino, a gente vendo na salinha

escura, como se fosse enxergando o ambiente externo. Desloca a gente, realmente, para aquele ambiente. Quer dizer, a gente faz ideia que lá em baixo seja escuro, mas é diferente ver e descobrir que o peixe tem luminescência, que eu não sabia. Acho que é o áudio e aquelas janelinhas. As imagens. É. (E142, mulher, 32 anos, Doutoranda em Estudos Clássicos, São Paulo - SP)

Nessa sala, ao contrário do que percebemos na Sala de projeção 3D, a presença da tecnologia, destacada positivamente na fala dos sujeitos, não se apresenta como um fator prejudicial para apreensão do conteúdo ofertado pelo museu. Os entrevistados, ao revelarem suas impressões, lembram detalhes do que foi dito pelos monitores e dos dados contidos nas placas informativas. É um tema que interessou a maioria dos visitantes e alguns se apropriaram da experiência de visita, relacionando o que ali viram com aspectos do cotidiano. Um exemplo é uma mãe que visitou a exposição do caminhão com as filhas, as quais haviam tido contato com o tema na escola pouco tempo antes, o que desencadeou um diálogo em casa. Quando elas visitaram a Sala do Submarino, imediatamente fizeram conexão com o que haviam visto antes.

O último ambiente é a **Sala das Cidades**, constituída por três grandes telas conectadas à ferramenta *Google Earth* que é utilizada pelo museu, fundamentalmente de modo a possibilitar que os visitantes explorem o mundo, fazendo passeios virtuais por qualquer lugar do planeta, o que é exequível em virtude de imagens capturadas por satélite. As paredes da sala são revestidas por imagens de cidades, especialmente prédios e alguns monumentos.

Fotografia 71 – Visitantes na Sala das Cidades



Fonte: autora

No momento em que os visitantes entram na sala, a monitora apresenta a ferramenta e seu potencial de explorar virtualmente qualquer região do mundo e pede que eles façam sugestões de localidades que desejam visitar. Em geral, devido ao tempo previsto para as visitas guiadas à exposição do caminhão, percorrem-se três destinos escolhidos e, nesse período, o monitor explica acerca do impacto que as ações dos

homens têm sobre o meio ambiente, destacando, por exemplo, a questão do crescimento das construções e áreas urbanas ao redor do mundo.

Há, porém, um rodízio de monitores na exposição do caminhão. Normalmente, três ou quatro que se alternam para guiar a visita às salas. A pesquisadora acompanhou várias visitas guiadas, observando diversos aspectos pertinentes à coleta e posterior análise de dados, e ficou evidenciada uma grande discrepância na fala dos diferentes monitores, especialmente no que se refere ao discurso concebido pelo Museu PONTO para a Sala das Cidades. Ao abordar tal questão, não queremos presumir que todos os monitores devem decorar a mesma fala e replicá-la, palavra por palavra, para os visitantes. Observamos que cada monitor tenta transmitir, de acordo com seu próprio entendimento, o discurso pretendido pelo museu. Em alguns momentos, é possível perceber que trechos de suas falas são decorados, mas, em geral, não é um discurso totalmente memorizado e transmitido mecanicamente. Contudo, no momento em que chegam à Sala das Cidades é quando ocorre maior variação no discurso dos monitores ou a ausência desse discurso, não sendo tal situação percebida – e considerada tão relevante - nas demais salas.

E60: Eu gostei, mas não nada de novo, assim. Eu já conhecia o Google Earth e não vi nada demais sobre essa sala. A moça [a monitora] pediu pra escolhermos alguns lugares e só isso. (E60, mulher, 21 anos, Graduanda em Química, Porto Velho - RO)

E22: É um espaço muito grande que a gente tá ocupando com prédios e a superpopulação, essas coisas. Então, é legal ver tudo isso. E ver todas as construções do homem com relação ao mundo. E a gente percebe que a gente não tem mais espaço, tipo, já tá tudo cheio, já não tem onde colocar nada (risos). E dá uma certa noção de espaço mesmo. (E22, mulher, 16 anos, Estudante de ensino médio, Manaus - AM)

E23: E dá pra saber como a nossa cidade evoluiu depois de tantos anos. (E23, mulher, 10 anos, Estudante de ensino fundamental, Manaus - AM)

E55: Então, eu achei interessante porque começa, assim, com um bebê na formação e termina como proteção do meio ambiente. Então, é uma coisa que começa de um jeito, e você entra lá e pensa que vai ser diferente. Quando você chega lá, aqui, tá falando o que a gente já destruiu, a natureza que a gente já devastou mesmo, no planeta. E vem uma explicação, assim, pra gente proteger mesmo o nosso planeta. (E55, mulher, 42 anos, dona de casa, Guaxupé – MG)

Percebemos que a apropriação que o sujeito faz da visita está relacionada, dentre inúmeros outros aspectos, ao discurso do monitor, que muitas vezes objetiva suscitar reflexões no visitante acerca das temáticas da exposição. E no caso da Sala das Cidades, conforme exemplificado pelas falas acima, essa questão mostra-se relevante para que o sujeito até mesmo compreenda as razões de aquela sala estar integrando a exposição. Durante a observação nas visitas guiadas, a pesquisadora verificou que alguns monitores não discursavam a respeito da temática da Sala das Cidades. Eles apenas pediam para que

os visitantes sugerissem localidades e comandavam a ferramenta para mostrar os locais escolhidos. Nesses casos, os demais elementos da sala (as paredes revestidas e as telas), sem a mediação do monitor não se mostram tão determinantes na tarefa orientar a apropriação que os visitantes fazem e nem de despertar reflexões.

Analisando a expografia do caminhão e a apropriação da experiência de visita do sujeito, que se inicia no museu, mas não se conclui ali, entendemos que, no que tange ao campo da imaginação, os elementos e objetos expostos em cada uma das salas atua de modo a estimular o processo de atribuição de significado do visitante em relação à exposição. Essa atuação se acontece em distintas proporções nas diferentes salas. O exercício mais espontâneo e livre dessa capacidade de simbologizar dos sujeitos se mostra menos presente na exposição do caminhão do que na exposição externa. A fala dos monitores, aliada à característica de imersão de algumas salas, pode ser considerada um dos principais mecanismos ao qual o Museu PONTO recorre na tentativa de mediar o discurso planejado, de induzir o significado que o visitante atribui à experiência de visita.

Alguns entrevistados, ao saírem da exposição do caminhão, são abordados para relatarem suas impressões e muitas vezes, ao falar sobre alguma das salas, eles reproduzem a fala dos monitores, praticamente sem nenhuma alteração, não conseguindo ir além da replicação dessa fala. Eles não estabelecem, até aquele momento, conexões ou reflexões relativas à exposição, relacionando-as com outros aspectos de seu dia a dia e de sua comunidade. Em contrapartida, outros visitantes se apropriam de modos distintos da experiência de visita às salas e já começam a reelaborar o conteúdo com o qual tiveram contato, muitas vezes relacionando-o com algum interesse particular ou seu campo de atuação.

Ao reconhecer que os elementos do museu podem influenciar o processo de apropriação dos sujeitos, não estamos concordando com uma noção de que o visitante recebe passivamente o discurso ou visão do museu, instituição dominante nesse processo interativo. Conforme a perspectiva de práticas informacionais aqui defendida, assim como as noções de informação, conhecimento e imaginação, entendemos que o sujeito apreende a realidade ao seu redor, de diversas formas, se apropria e dá significado a tudo o que o rodeia. Em qualquer situação há, portanto, como destacam Certeau (1998) e Goffman (2013), uma negociação de significados, expectativas e o fator da improvisação. Diante a da realidade que lhe é apresentada no momento, o sujeito age conforme *o que tem em mãos, faz cálculos* - conscientes e inconscientes - e age em função da situação apresentada e dos outros. Todos esses aspectos são constituintes dos pensamentos e ações dos sujeitos. O visitante, então, se apropria e reelabora o conteúdo recebido, podendo aceitá-lo, reforçando determinado discurso, ou confrontá-lo.

Buscamos, portanto, entender a lógica que sujeitos dão às suas próprias ações relativas à interação com a informação no espaço do museu, quais são as *estratégias* às quais eles recorrem para dar sentido às coisas do mundo. Essas estratégias são calculadas pelos sujeitos em função de uma série de razões, dentre elas, como Goffman (2013) salienta, para transmitir uma impressão de si mesmos aos outros e o desejo de se controlar a situação, como destacamos na análise dos dados.

No tocante à imersão, percebida e mencionada pelos entrevistados, entendemos que no Museu PONTO ela é decorrente da junção entre as estratégias expográficas interativas – muitas vezes baseada na tecnologia – e de uma dimensão de **espetacularização** da exposição, o que é facilmente identificado na exposição do caminhão, principalmente. Veloso e Andrade (2016) discorrem acerca da espetacularização em museus, elucidando que se trata de projetos expográficos que aliam módulos interativos, mídias digitais e dispositivos computadorizados, bem como cenários e teatralizações para a apresentação dos conteúdos. As autoras destacam que esse tipo de expografia se inicia com a renovação das instituições museológicas, no século XX, momento no qual os museus se voltam para questões como a animação cultural e atração das massas, com objetivo de entreter o público, despertando sensações ligadas às dimensões sensoriais, emocionais e à memória.

Esses elementos estão claramente presentes nas exposições do Museu PONTO. Nas salas do caminhão, em especial, é explícito o objetivo do museu em despertar diferentes sensações e emoções nos visitantes através dos cinco sentidos. Os museus tentam com esse tipo de exposição, segundo Veloso e Andrade (2016), possibilitar que o público vivencie experiências extraordinárias ou surpreendentes, que despertem a emoção, a curiosidade e o desejo de se envolver. Isso vai ao encontro do discurso dos entrevistados, que afirmam buscar novas experiências, algo fora do cotidiano, quando visitam um museu. E, ao saírem das exposições do PONTO, a maioria do entrevistados afirma ter essas expectativas atendidas satisfatoriamente.

Como mencionamos anteriormente, existem críticas acerca do uso exacerbado das tecnologias no intuito de favorecer a interação do visitante com a exposição. No mesmo sentido, existe a preocupação com o caráter excessivamente teatralizado das exposições, que poderia tirar o foco do conteúdo. Não nos cabe, no âmbito dessa tese, julgar tal questão. O enfoque da presente pesquisa é compreender a experiência de visita, a partir da percepção dos sujeitos. O que podemos delinear acerca da questão é que a maioria dos visitantes demonstra ter preferência por visitar exposições em que predomine a interatividade e espetacularização.

E45: Na exposição que fui em Araraquara, eles têm peças com mais 120 milhões de anos, sabe? Fósseis daqui, do próprio Brasil. Coisas que eu não sabia. Tem a parte de Arqueologia de 60 mil anos, que eu não sabia, aqui no Piauí, já tem vestígios de seres humanos. O de Mato Grosso, que eu tinha visto já, lá no MAE, mas foram mais recentes de seis mil anos. O que eles têm aqui (em Araraquara) são de 20 mil anos. Assim, tem toda a parte histórica e tem um museu a céu aberto, também. Eles têm. Eles pegaram, assim, tem pegadas de dinossauros e colocaram na calçada, na Rua Cinco, que é a Rua das Árvores. Então, você vai andando pela calçada e aí tem aquelas pegadas e tem uma placa explicando qual é o dinossauro que deixou aquela pegada, qual é o período. Então, achei assim...e foi até o que me fez entrar no museu, porque eu tava andando e chegou uma hora que eu falei 'gente, Araraquara tem uma história muito legal'. É um lugar, essa região de Araraquara era um deserto. Então, eu fiquei assim, abismada! (E45, mulher, 29 anos, Doutoranda em Tecnologia Nuclear, São Carlos - SP)

E77: Teve uma que me marcou muito. Foi na época do Brasil 500 Anos. Não sei se você viu? É Brasil 500 Anos. Foi uma exposição que rodou o mundo. E tinha coisas maravilhosas. Ambientes temáticos. Você entrava na sala lá, por exemplo, de um artista que era louco e o ambiente, desde o clima ao som, era tudo reproduzindo as condições de um hospício. Essa exposição...foi incrível! (E77, mulher, 37 anos, Mestranda em Ciências Ambientais e professora de Biologia, São Carlos - SP)

Esses aspectos são os mais ressaltados quando os sujeitos explicam as razões para terem gostado da visita às exposições do Museu PONTO e, também, quando são solicitados a lembrarem alguma visita marcante a outros museus. Os dados obtidos a partir das entrevistas e observações, não nos permitem concluir de modo contundente se há ou não prejuízo em relação ao conteúdo em tais exposições, mas podemos apresentar nossas breves percepções. A partir de relatos sobre experiências de visita ao PONTO e a outros museus, percebemos que para alguns sujeitos esses aspectos ou características não tiveram efeito negativo em relação ao conteúdo; em outros casos, percebemos que não houve uma efetiva apropriação do conteúdo. Entretanto, não podemos avaliar se o papel da espetacularização e ou imersão das exposições no último caso.

Em relação à exposição externa, especificamente, os três módulos temáticos que a compõem podem ser diferenciados pela cor das mesas e aparatos que acomodam os objetos de cada módulo: a Galeria Ser Vivo, na cor amarela; a Galeria Desafios, identificada pela cor laranja; e a Galeria Física e Energia, cuja cor característica é verde. Ao contrário do que acontece na exposição do caminhão, a visita às galerias na exposição externa não é guiada e cada sujeito tem a autonomia de fazer o percurso que desejar. Há a presença de monitores em cada galeria, que ficam a disposição para fazer explicações a respeito das peças, experimentos e desafios. O número de monitores depende do horário, mas, em média, são dois por galeria. Como não há como controlar o número de pessoas que visitam a exposição em um mesmo momento, não há a possibilidade de os monitores voltarem sua atenção a todos os visitantes igualmente. Assim, é frequente a ocorrência de pessoas que saem da exposição sem ter tido contato com algum monitor.

Fotografias 72a e 72b – Visão geral das Galerias da exposição externa



Fonte: MUSEU, 2017

Na **Galeria Ser Vivo** a interação dos visitantes com os objetos acontece, principalmente, por meio de dois sentidos, quando consideramos o modo direto de apreensão da realidade: o tato e a visão. A maioria das peças se destaca pela dimensão visual, seja pelo tamanho e cores ou pela riqueza de detalhes, tanto em relação ao aspecto estético quanto pelo conteúdo, visto que consideramos cada objeto ou elemento do museu como fontes de informação.

Fotografia 73 - Crianças interagindo com o Coração gigante em 3D



Fonte: autora

Os Órgãos gigantes e os Homens Esfolado e Fatiado são os objetos que mais atraem os visitantes, exatamente pela possibilidade de serem tocados e manuseados a qualquer momento e pelo alto nível de detalhamento. Os entrevistados expressam grande entusiasmo ao falar desses objetos, ressaltando a possibilidade de apreender de outra forma, que não por meio do ensino teórico, os conteúdos escolares.

E6: Esse ouvido aí. Olha isso daí! É totalmente diferente. Caramba, olha o tamanho do negócio, da exposição. Fica próximo de você, fica num tamanho legível, sabe?! É muito mais fácil de compreender. (E6, mulher, 31 anos, Graduanda em Ciências Sociais e estagiária monitora no Museu Emílio Goeldi, Belém - PA)

Essa possibilidade é salientada pelos visitantes também em relação aos Animais 4D, cujas peças, mesmo não sendo permitido o toque, exibem minuciosamente o interior do organismo desses seres.

E7: Esses animais, o besouro. O caramujo. É muito rico, a gente consegue ver...Aquele caramujo ali, daquele tamanho, tem trilhões no parque [onde a entrevistada trabalha]. Você não tá entendendo. Eles são daquele tamanho. É perfeito esses animais de vocês, perfeito! (E7, mulher, 29 anos, Graduanda em Letras e estagiária monitora no Museu Emílio Goeldi, Belém - PA)

Fotografia 74 – Caramujo em 4D



Fonte: MUSEU, 2017

Dos objetos dessa galeria, os que mais se mostram capazes de estimular a reflexão, criticidade e conscientização nos visitantes são o Kit Anti-drogas, o Simulador de Envelhecimento e, também o Homem Esfolado. O primeiro desperta a reflexão acerca dos malefícios que as drogas podem acarretar na vida das pessoas, especialmente no que tange aos danos provocados no organismo de um usuário de drogas. Os visitantes tecem comentários a esse respeito com os demais visitantes e também abordam a questão quando relatam sua opinião relativa à exposição.

O Simulador de Envelhecimento é um dos mais citados pelos entrevistados quando questionados acerca do que levam da experiência de visita para suas vidas. O mesmo acontece espontaneamente, quando visitantes conversam entre si. Ao vestirem o equipamento e tentar fazer pequenas ações como subir um degrau ou pegar um objeto em uma estante, eles percebem as restrições que os idosos sentem diariamente devido às

debilidades que o processo de envelhecimento pode impor. Os sujeitos, então, imediatamente começam a ponderar sobre como os idosos são tratados pela sociedade. Ademais, pensam nos idosos que fazem parte de seus cotidiano, como seus pais ou avós.

E11: O que eu gostei muito foi o do envelhecimento lá. Eu achei bem legal porque é uma coisa que a gente não imagina: você ficar preso à sua limitação.

Entrevistadora: Você experimentou?

E11: Experimentei.

Entrevistadora: E a sensação, como foi?

E11: É, você fica limitada, é um negócio que você não imagina. A gente vê as pessoas, às vezes, corcundas que não conseguem mexer muito os braços e pernas e não tem noção do que é, de como é. Eu achei bem legal esse. Aliás, eu gostei de tudo. É que esse me chamou muito a atenção. (E11, mulher, 38 anos, Bióloga, São Carlos - SP)

Ao se colocar, literalmente, no lugar dos idosos ao usar o equipamento, eles também começam a entender e refletir sobre as repercussões sociais acarretadas por ser idoso no Brasil. Trata-se de mais do que uma dificuldade de locomoção ou obstáculos estritamente da ordem física. Existem significações partilhadas socialmente acerca do que é ser idoso; existe preconceito e a falta de atenção e respeito para com esses sujeitos. Os visitantes têm a compreensão disso e o Simulador de Envelhecimento se mostra capaz de suscitar neles mais indagações a esse respeito, permitindo-lhes refletir sobre o modo como o idoso é visto por eles e pela sociedade.

O Homem Esfolado, peça em tamanho real, é outro objeto que provoca inquietações nos visitantes. Ao tocá-lo, é possível desmontar partes do corpo humano e visualizar seu interior, com todos os órgãos posicionados em sua real posição e tamanho. Os entrevistados, após a interação, se questionam a respeito do quanto conhecem o próprio corpo, o que gera certo desconforto para algumas pessoas devido à constatação de que ainda há muito a conhecer sobre si mesmos e o mundo, de forma geral. Eles afirmam que se sentam *pequenos* em relação a tudo aquilo que eles desconhecem, se assustam ao perceber que ignoram tanto a sua própria respeito.

A **Galeria Desafios**, como o próprio nome designa, reúne uma série de jogos e desafios das áreas da física, matemática e raciocínio lógico que estimulam o pensamento, raciocínio e, muitas vezes, a persistência. Parte dos visitantes, entretanto, interage com os elementos dessa galeria a partir de uma perspectiva, primordialmente, do âmbito do entretenimento. Eles não interagem com os desafios no intuito de nada além do que se divertir, como as crianças mais novas, por exemplo. Os experimentos mais procurados por este público são aqueles relacionados à física, como o Princípio de Bernoulli e o Pêndulo de Newton.

Fotografia 75 – Crianças interagindo com desafios



Fonte: MUSEU, 2017

Em contrapartida, outros sujeitos se engajam nas atividades buscando mais do que exclusivamente o entretenimento. Esses visitantes se sentem estimulados pelos desafios, vivenciando aquele momento como uma competição, seja com outros visitantes ou consigo mesmos, não desistindo até alcançar o êxito no exercício. Os adultos mostram preferência pelos desafios de matemática e raciocínio lógico, como o Triângulo das Cores, Quebra-cabeça do T, Quadrado em quebra-cabeça e Quadrado de Pitágoras. Os monitores dessa galeria permanecem disponíveis para auxiliar o visitante, caso este expresse tal desejo. Mas a maioria prefere tentar concluir a tarefa sem ajuda da equipe do museu, sendo que alguns conseguem e outros não. Nesse momento, o monitor auxilia aqueles que solicitam ajuda e explica o objetivo do museu em expor cada desafio. No caso dos desafios mencionados nesse parágrafo, o intuito do museu é instigar os sujeitos a pensar fora dos padrões. Essa é a habilidade ou capacidade necessária para solucionar esses desafios, mas sem essa explicação por parte dos monitores, os visitantes não estabelecem essa relação.

O item mais procurado e apreciado por todos os visitantes da Galeria Desafios é, certamente, o Óculos de Realidade Virtual. As pessoas faziam filas dentro da exposição externa para ter a oportunidade de experimentar a tecnologia. Durante os dias em que o Museu PONTO esteve na SBPC, em São Carlos, o Óculos de Realidade Virtual exibia um tipo de jogo no qual o usuário, utilizando o equipamento, visualizava uma realidade alternativa, na Era dos Dinossauros. O visitante, auxiliado pelo monitor que o segurava pelo braço, andava dentro da tenda da exposição externa, enxergando apenas a realidade alternativa, na qual deveria encontrar os dinossauros que ali habitavam.

Fotografia 76 – Fila para óculos de Realidade Virtual



Fonte: MUSEU, 2017

Fotografia 77 - Monitor auxiliando visitante utilizando óculos de Realidade Virtual



Fonte: MUSEU, 2017

A maior parte dos entrevistados se apropria desse jogo ou desafio enquanto dispositivo de entretenimento, mas, para além desse aspecto, significam a experiência como uma possibilidade de explorar outras culturas, outras eras. E a tecnologia, responsável por possibilitar tal experiência, é percebida por muitos com admiração, mas ao mesmo tempo, certo receio. Admiração por possibilitar, na visão dos sujeitos, oportunidades excepcionais, às quais eles não teriam acesso de outro modo. E o receio se deve ao fato de que algumas pessoas não compreendem minuciosamente o funcionamento de novas tecnologias e se questionam quanto a penetração e influência das tecnologias em nossas vidas.

Entrevistadora: Pra você o que é esse museu?

E47: Ah, eu já tinha pesquisado antes de vir pra cá. E, assim, pra mim é super interessante, eu acho demais! Tanto falando artisticamente, pois tem toda a parte plástica daí, que é muito legal. Agora, eu fiquei surpreendida com aquele óculos lá, que me tirou completamente de órbita (risos).

Entrevistadora: O de realidade virtual?

E47: É. Eu achei fantástico! Você vai pra outra realidade. É um jogo, mas tem os dinossauros e você vê como era na época deles. Adorei. (E47, mulher, 38 anos, Professora de História da Arte, Araraquara - SP)

Ao contrário dos desafios matemáticos e de raciocínio lógico, nos quais a reflexão do visitante é quase sempre dirigida pela fala dos monitores, no caso do Óculos de Realidade Virtual, nem sempre há tempo para a fala da equipe do PONTO, uma vez que a procura por este dispositivo é muito grande. Assim, os próprios sujeitos fazem sentido daquilo que experienciaram, não sendo induzidos pela fala de monitores.

Na exposição externa, embora a exposição seja diversa - abarcando temáticas relacionadas ao corpo humano, animais, desafios matemáticos e físicos – o foco voltou-se para a temática geral do evento SBPC: “Luz, Ciência, Ação!”, em especial na **Galeria Física e Energia**, que reúne experimentos cujo intento é provocar nos visitantes uma reflexão acerca do assunto. Na época da coleta de dados, o país vivenciava uma crise no setor de energia e os reservatórios de hidrelétricas encontravam-se a níveis baixos de água, originando a possibilidade de racionamento de energia elétrica em diversas localidades. Muitos visitantes falavam sobre esse assunto durante a visita, especialmente quando interagiam com determinados experimentos relacionados à energia.

Fotografia 78 - Visitante interagindo com Usina à Vapor



Fonte: MUSEU, 2017

Fotografia 79 – Visitantes interagindo com Energia Eólica



Fonte: MUSEU, 2017

Ao passar por experimentos como os de Energia Eólica e Energia Solar, os grupos de visitantes comentavam sobre a situação da energia elétrica no Brasil e que os governos deveriam investir mais em tipos alternativos de energia, como as apresentadas na exposição. Ao serem entrevistados, muitos sujeitos abordavam o assunto espontaneamente, destacando a importância de o Museu PONTO problematizar, por meio de sua exposição, tais questões.

E40: É, tem muitas pessoas, tipo...Há uns dois anos atrás eu pensava que a luz não era nada, era só ligar o interruptor e chegou a luz. E é isso. E depois que eu comecei a ver que tem um gerador, condutores e tudo mais. E aqui eu vi como se faz esse tipo de energia. De um jeito inovador e tudo mais. Porque não é só falar 'ah, tem que ter um gerador e tudo mais'. Não. Até o nosso próprio corpo pode fazer energia. Isso é muito mais divertido. (E40, homem, 16 anos, estudante de ensino médio, Coari - AM).

E16: É essa questão de energia, de conservação de energia. Ficou na cabeça. É que você não enxerga no dia a dia e que tá presente. A gente tem visto aí sobre racionamento por causa da falta de água. E muita gente, todos nós, não pensamos nisso quando gastamos muita água ou luz. (E16, homem, 26 anos, Psicólogo, São Carlos - SP)

Todos os experimentos dessa galeria despertam o interesse de todos os tipos de visitantes. Seja com auxílio dos monitores ou não, as pessoas interagem com os objetos, tocando e tentando aprender a manusear e concretizar a atividade. Experimentos como a Condução Humana, Condutores e Isolantes, Indução eletromagnética através de engrenagens, Globo de Plasma e o *Light Painting* aliam a questão da luz e energias de um modo próximo ao cotidiano dos sujeitos, sendo apresentados pelo museu a partir de uma perspectiva diferente da que eles veem, por exemplo, nas escolas e livros. É justamente isso que torna tais dispositivos atraentes para os visitantes.

Objetos como o Túnel infinito e o RGB suscitam no público questionamentos acerca da nossa visão, sobre como esse sentido pode nos 'enganar'. Vemos os objetos e coisas o tempo todo e tomamos aquilo como verdade, sem hesitação.

E24: Eu achei bem legal a parte do visual. Tem o caleidoscópio, que é bem legal, e aquilo do infinito, o túnel. É bem legal como a visão da gente pode enganar. A gente vê uma coisa, mas pode ser uma ilusão. Eu não refletia muito sobre isso. Acho que a gente aceita o que tá vendo e é isso. Mas pode nos enganar, né. (E24, mulher, 20 anos, graduanda em Direito, São Luís - MA)

Alguns objetos e elementos das exposições se mostram mais capazes ou efetivos enquanto promotores de reflexão e conscientização, como os citados pelos entrevistados. Compreendemos que, em ambas as exposições, o museu intenta, através de sua expografia e do discurso dos monitores, dirigir o entendimento e a percepção do visitante sobre a experiência de visita. Há sempre um determinado discurso que os museus querem transmitir para o público, como já discutimos anteriormente.

Buscamos, ao longo da análise dessa categoria, indicar em quais momentos e por meio de quais elementos o Museu PONTO pretende dirigir o modo como o público apreende e significa a interação com as exposições. Da mesma forma, procuramos destacar quando o livre exercício da imaginação foi propiciado. Como já salientado previamente, não entendemos que o discurso e a percepção - acerca de suas exposições - que o museu quer transmitir sejam uma forças que se impõem sem resistência aos sujeitos. Assim como em qualquer relação social existem forças, discursos em negociação e cada sujeito, de acordo como uma série de questões (como sua historicidade, formação prévia e interesses, dentre outros), se apropria distintamente da experiência de visita. O sujeito é um ser ativo, defende Almeida Júnior (2009), ator central do processo de apropriação. Cada um constrói seu próprio museu ao construir sua própria experiência de visita e, a partir dela, tem a autonomia de pensar, refletir e agir em relação aos questionamentos e indagações fomentadas pelo museu.

5.2.2 Ponto de Informação e Conhecimento: espaço propício para questionamentos e reflexões

Esclarecemos, antes de dar prosseguimento à análise, que ao investigar a experiência de visita sob o âmbito informacional, consideramos que cada peça, experimento ou desafio, assim como qualquer outro elemento do Museu PONTO são fontes de informação com as quais o sujeito interage e que podem atuar como estímulos para o processo de significação que o sujeito faz acerca do mundo. Outra consideração

fundamental trata-se da influência que a visão que os sujeitos têm a respeito de museus em geral exerce sobre a percepção deles em relação ao Museu PONTO, o que se mostrará perceptível no desenrolar da análise.

Um primeiro aspecto que se destaca nessa subcategoria é a contradição entre discursos, ações e identidade dos sujeitos. O discurso é de que o Museu PONTO é um lugar de conhecimento, de um conhecimento que vai além da dimensão teórica, especialmente em relação à exposição externa. Os visitantes afirmam que aprendem mais facilmente os conceitos apresentados na exposição porque os objetos, desafios e experimentos proporcionam uma interação mais prática com os conteúdos. Segundo eles, essa abordagem é diferente do modo como os mesmos conteúdos são ofertados nas escolas de ensino fundamental e médio, por exemplo, nas quais os alunos têm contato apenas com a teoria, na maioria dos casos.

E22: É muito teórico na sala de aula. Observar o professor falando, mas não compreender realmente o que é sentir tudo aquilo. E, tipo, é aquela coisa que a gente estuda em Filosofia sobre o empirismo, que na verdade a gente realmente compreende quando a gente experimenta. Então, é isso que os museus trazem pra gente. É trazer tudo o que foi real ou tentar fazer uma réplica do que é real. (E22, mulher, 16 anos, Estudante de ensino médio, Manaus - AM)

E46: É um local onde nós podemos ter a oportunidade de ver vários temas reunidos, como a parte do corpo humano. No caso desse aqui, né? O corpo humano, a parte lá de Física, comprovando alguns experimentos lá com a questão energética de hoje. E é uma forma de, num pequeno espaço, a gente adquirir bastante conhecimento junto porque apesar de ser um espaço pequeno, tem bastante informação ali dentro. (E46, mulher, 41 anos, Professora universitária de Química, Manaus - AM)

E115: No meu caso, eu entendo que tendo um guia explicando o que tá se passando, é bem bacana. Mas a partir do momento em que a gente consegue interagir com as coisas a gente consegue guardar mais, ter mais conhecimento...sei lá. Pegar mais o conhecimento naquela hora, ter mais conhecimento disso. Guardar. (E115, mulher, 21 anos, Graduanda em Engenharia Física, São Carlos - SP)

E40: Porque a gente pode tocar, mexer. Vai aprender com a prática, porque só teoria não serve. Tem que ter prática. (E40, homem, 16 anos, estudante de ensino médio, Coari -AM)

E98: É ver a prática. Ver a teoria na prática. Seria ótimo se todas as escolas de fato pudessem ter pelo menos algumas atividades assim, diferenciadas. O aprendizado de lousa e giz não é interessante não. Aí, hoje a gente brigar pela atenção do aluno, com tanta tecnologia, com celular é a maior briga dentro da sala de aula. Pelo menos na prática ele aprende mais fácil. (E98, mulher, 38 anos, Coordenadora de Ensino Médio na Rede Pública Estadual, São Carlos - SP)

O discurso de parte dos entrevistados acerca dessa questão nos parece, assim como a concepção de museu como lugar de conhecimento e aprendizagem, uma fala ensaiada que carece de uma reflexão fundamentada. Sejam alunos de diferentes níveis de ensino ou professores de ensino básico ou superior, esse discurso é repetido copiosamente. Eles entendem que esse conhecimento prático – no sentido de que o visitante toca as peças

e experimenta as ideias trazidas pela exposição – é uma abordagem alternativa e mais eficiente do que o modelo tradicional de transmissão de conteúdos exclusivamente teóricos.

Ao afirmarem que essa dimensão mais prática proposta pelas exposições do Museu PONTO mostra-se mais válida ou mais efetiva que a educação tradicional, os sujeitos não ponderam a respeito dessas condições oferecidas por um conhecimento e aprendizagem mais teóricos ou baseados na experimentação. Daí o nosso entendimento de que a fala desses visitantes é, predominantemente, um discurso pronto, uma opinião que lhes foi transmitida ou apreendida em algum momento de suas vidas e que eles reforçam.

Outro aspecto significativo que encontramos ao confrontar os dados obtidos a partir dos relatos e da observação, refere-se a uma certa incoerência entre a fala e o comportamento dos visitantes no que tange à interação com a informação na exposição, especialmente quando eles são questionados a respeito de ler ou não as placas explicativas e sobre o entendimento deles acerca dos desafios e experimentos. Como já apontamos anteriormente, muitos visitantes relatam ter realizado um percurso no qual interagiram com cada objeto das exposições e ter lido todas as explicações nas placas explicativas que se localizavam próximas a cada peça. Entretanto, a observação nos revelou que esses visitantes não leram a maioria das placas e, muitas vezes, interagem apenas com poucos objetos do museu.

Em nenhum momento durante a interação da pesquisadora com os visitantes houve qualquer indicação de juízo de valor ou julgamento acerca da opinião e ações desses sujeitos. Ao contrário, ao iniciar o contato, a pesquisadora esclareceu que não havia respostas certas ou erradas para as perguntas e que a mesma não trabalhava para o Museu PONTO, solicitando que os entrevistados ficassem a vontade para explicar sobre suas reais impressões acerca da experiência de visita. Todavia, muitos entrevistados mantiveram o discurso de que interagiram com todos os objetos, que leram todas as placas e entenderam todos os experimentos, contradizendo as observações.

Dentre esses sujeitos, os identificamos como relacionados às diversas tipologias de visitantes que discutimos na subcategoria 5.1.2. Contudo, esse comportamento é mais característico dos visitantes autoridade e buscador de estímulos. Esses sujeitos partilham de uma concepção coletiva a respeito de museus enquanto locais de conhecimento e aprendizagem. Entendem, também, que existe uma forma de apropriação da experiência de visita que seria mais correta ou, ao menos, mais condizente com a identidade por eles assumida naquele momento, como a de Autoridade, por exemplo. Enquanto professores e / ou pesquisadores de universidades, profissionais do campo museológico, eles visam transmitir uma determinada imagem de si mesmos (por meio da linguagem e de suas ações) de modo a impressionar os outros ou controlar a situação vivenciada.

A linguagem é uma classificação arbitrária que se estabelece via uma rede de consensos, onde o signo não é apenas um elemento linguístico, mas um elemento cultural: como membro de um grupo, um indivíduo participa de valores comuns (e também é a partir daquilo que é consensual que o indivíduo potencialmente rompe com consenso) e escolhe alternativas coerentes com o sistema de significados de seu grupo. (LEAL, 1986, p. 20)

Qualquer situação é construída no momento em que ela acontece. É um processo simultâneo, para os sujeitos, de estar vivenciando e construindo a situação ao mesmo tempo. O sujeito pode agir, segundo Gofman (2013), de forma consciente ou inconsciente e influenciar o decurso da situação. Algumas vezes as pessoas o fazem conscientemente, como foi evidenciado pela observação de alguns visitantes e reforçado a partir das contradições que o discurso deles revelou.

Evidenciou-se que, para parte dos visitantes que reconhecem o museu como lugar de informação ou conhecimento, esses conceitos são tidos por eles como algo objetivo, numa lógica de acumulação. Nos relatos, os entrevistados, muitas vezes, enumeram dados ou conceitos que memorizavam a partir da fala dos monitores.

E24: É, sobretudo, um espaço de informação e, muitas vezes, de interação. E esse é bem legal porque tem uma interação maior, a gente consegue captar melhor a informação porque a gente interage. Nos outros a gente tem uma coisa um pouco mais distante. Mas eu acho que é isso, um espaço que te traz muitas informações e tem, também, uma questão visual muito grande, a gente consegue **ver** [ênfase na palavra dada pela entrevistada] as coisas. É bem legal por isso, porque não é informação só...tem uma informação visual, também. Isso te ajuda muito a captar, então é bem interessante. (E24, mulher, 20 anos, graduanda em Direito, São Luís - MA)

E88: Eu acho que é um lugar de receber mais cultura e informação. Assim, você receber muito mais informação do que você já conhece. Tem aqueles museus que você não pode interagir e tem os que você pode interagir e eu acho que todos, de diferentes formas, eles contribuem para acrescentar o seu conhecimento, essas coisas. (E88, mulher, 23 anos, graduanda em Química, Araras - SP)

E51: Tá. Eu percebi, assim, que ele tenta trazer as informações com bastante tecnologia. É o que eu sinto. E, também, ele é bastante sensorial, né. Ele estimula os sentidos das pessoas pra transmitir a informação. Pelo menos foi isso que eu entendi. (E51, mulher, 24 anos, Graduanda em Química, São Carlos - SP)

O Museu PONTO é, para eles, um lugar de transmissão de informações, uma história que é transmitida a partir do discurso proposto pela exposição, numa lógica que se aproxima das abordagens tradicional e alternativa dos estudos de usuários. Esses sujeitos reforçam, ainda, que o Museu PONTO cumpre o seu papel para com a sociedade, ao levar o conhecimento produzido na universidade para a comunidade.

E128: Eu acho que a ideia desse Museu Itinerante Ponto da UFMG é sensacional. Acho que está cumprindo seu objetivo e tá sendo uma atividade muito bem proposta e muito bem acompanhada por todos que estão passando por aqui e estão elogiando muito a atividade. (E128, mulher, 75 anos, Pesquisadora e Professora universitária de Genética, Uberlândia - MG)

O discurso de outros visitantes, no entanto, revela uma noção ambígua de informação e conhecimento. Ainda permanece a visão de acumulação, mas que começa a ser algo mais. Aparecem indícios que eles entendem esses processos como algo que vai um pouco além da lógica de acumulação, mas não são noções explicitadas de forma muito clara.

E53: É sempre sair com uma carga a mais. É você entrar lá com a sua experiência e sair aprendendo mais, é sempre acrescentar. Porque, independente se é um museu mais interativo – que eu acho mais interessante – ou não, acho que é pra você experimentar e ver coisas que você só vê no livro e não tem noção, e na hora que você bota a mão e convive, eu acho mais, assim, que dá pra entender melhor e concretiza a ideia. (E53, mulher, 17 anos, Estudante de ensino médio, São Carlos - SP)

E96: Acho que esse museu é uma oportunidade pras pessoas terem conhecimentos gerais de Ciências. É uma oportunidade, também para a pessoa a partir do que ela está vendo aí, buscar mais informações sobre aquilo. Então, serve como um atrativo, né, pra ciência. O que mais? E é interessante porque é itinerante, vocês podem levar pra baixo e pra cima. (E96, mulher, 36 anos, Pesquisadora e professora universitária de Física, São Carlos - SP)

E67: Olha, pra mim é uma forma dos jovens, das crianças terem contato físico, lúdico com aquilo, com os conceitos que eles veem na escola. Então, aquilo passa a ter um outro sentido. Eu mesma, com algumas coisas, fiquei encantada: 'Olha, eu não tinha pensado em levar isso (pra sala de aula)'. São coisas simples, manipuláveis porque eu acho que faz muita diferença sair da lousa e ir para o manipulável, fazer sentido, ver, né. Então, acho que esse momento, esse museu, está proporcionando isso: dele [o jovem] ter contato com o tamanho real, de ele poder ver de outro jeito, 3D, pôr a mão. Eu acho que são outros estímulos que ele proporciona. E aí contribui para o aprendizado. Acho que é isso. (E67, mulher, 38 anos, Professora de Matemática, São Carlos - SP)

As falas oferecem indícios de que esses visitantes entendem que conhecimento e o processo de aprendizagem extrapolam a noção mais restrita de acumulação. Palavras ou expressões, como as destacadas nos relatos, denotam a percepção de que a exposição do museu deve proporcionar algo a mais. Deve impulsionar a curiosidade e interesse das pessoas, instigando o visitante a pensar, ali na exposição, e também fora dali. Esses elementos realçados nas falas mostram um ganho em complexidade quando se trata dos conceitos abordados nessa categoria, mesmo que ainda não sejam claramente delineadas. Ademais, é um entendimento que se mostra mais próximo da real interação dos visitantes com a exposição, ao contrário do que discursam os sujeitos que adotam o discurso que conhecimento na lógica de acumulação.

Constatamos, também, que existem visitantes que manifestam outro entendimento acerca dos processos de conhecimento, aprendizagem e informação. É uma visão que atrela a esses conceitos uma dimensão da reflexão, da curiosidade e da constante reelaboração de conteúdos. Há o entendimento, por parte deles, de que o Museu PONTO é um lugar de informação, conhecimento e aprendizagem, mas essas noções são claramente percebidas como algo muito mais complexo do que uma lógica cumulativa. A análise dos dados nos indica que a percepção desses visitantes é a de que existe uma série de aspectos que perpassam tanto a dimensão individual quanto a coletiva, abrangendo mais do que apenas os processos cognitivos dos sujeitos quando se pensa nesses processos.

Os visitantes fazem referências a elementos que consideram fundamentais para os processos de aprendizagem e conhecimento cuja centralidade está no próprio sujeito, que exerce papel ativo e essencial, primeiramente no sentido de que cada um tem uma bagagem prévia de conhecimentos e vivências diferente dos demais sujeitos. Além disso, eles reconhecem que o nível de interesse de cada pessoa em relação aos temas e objetos da exposição exerce influência na apropriação que fazem da visita. Eles afirmam que o visitante deve ter disposição (vontade) para interagir com os elementos do museu, deve estar “aberto” para “absorver” o conteúdo apresentado na exposição, para ouvir as explicações, ler as placas e, também, fazer conexões com outros assuntos e ideias.

E27: Eu acho que a informação vai muito de quem tá recebendo. Por exemplo, ele [o entrevistado aponta para uma criança que está na exposição] tem 10 anos e tem algumas coisas que ele não estudou, não vivenciou ainda. Então, não adianta. Não faz muito sentido pra ele. Desperta ao ver o experimento, mesmo sem entender direito, é interessante porque o menino vai ver aquilo pela primeira vez e pode lembrar disso quando ver depois. Não sei. Mas, em termos de informação, assim, eu acho que tem que fazer sentido pra gente. (E27, homem, 53 anos, Professor de Computação, São Carlos - SP)

E43: E também depende da pessoa, o visitante que estiver vindo. Porque tem pessoas que entendem e tem pessoas que não. (E43, mulher, 24 anos, Professora de Biologia, Alegre - ES)

E11: Foi uma experiência sensacional. É porque é muito legal. Assim, desperta a curiosidade deles (filhos) e a nossa. É bacana você ver coisas. Eu vi lá aquele tubo infinito, aí eu li e olhava, mas até onde será que vai de verdade? Aí eu falei “não, acho que é até aqui”. E você fica pensando ‘mas por que vai refletindo?’, até que você olha e fala ‘oh, agora eu entendi’ (risos). É por isso que não tem fim isso daqui. A gente fica pensando nisso, querendo mais. É bacana. E, claro, a pessoa tem que estar disposta a tentar entender. Mas se está disposto, vale muito a pena. É muito legal. (E11, mulher, 38 anos, Bióloga, São Carlos - SP)

Como E101 relata a seguir, uma das várias questões que influenciam a apropriação da visita é o caso do sujeito ter outras prioridades ou preocupações no momento da visita.

E101: Eu vim conhecer. Na verdade, eu vou apresentar outro trabalho, mas eu vim pra ver e prestigiar. Achei legal. Não parei pra ver muita coisa e tal porque eu tô ansiosa pra minha apresentação. Então, eu não tô concentrando em outras coisas. Mas eu achei bem interessante. Acho que é uma oportunidade pra quem tá na fase, e até pra quem já passou mesmo, de ver as coisas e de revisar. Eu acho que é muito legal. (E101, mulher, 25 anos, Graduanda em Veterinária, Belo Horizonte - MG)

Além disso, os sujeitos também defendem que a informação deve fazer sentido para quem está no museu, como relatado por E27. Outras noções mencionadas também se aproximam de outros pressupostos ou elementos das práticas informacionais. Alguns entrevistados citam a expressão aprender por associação, no sentido de que cada visitante vai fazendo conexões entre o que viu no museu com outros conhecimentos e com seu cotidiano. A experiência de visita é percebida como uma troca de conhecimentos, tanto por reunir conteúdos de diversas áreas quanto no sentido de haver trocas (de experiências, ideias etc.) entre os próprios visitantes e, também, entre eles e os criadores das obras, por meio destas.

A vivência de cada um é outro aspecto citado pelos entrevistados quando discursam sobre o museu enquanto lugar de informação e conhecimento.

E51: Aqui é lugar de conhecimento. Um lugar que você vai ver coisas e pessoas. E trabalhos de pessoas que tiveram ideias diferentes, que tiveram uma visão e que viveram em momentos diferentes do que você vive. E quando você está lá, você vai estar compartilhando das sensações e das experiências dessas pessoas. (E51, mulher, 24 anos, Graduanda em Química, São Carlos - SP)

E5: A gente troca conhecimento. Conversando com as pessoas, de repente a pessoa mora em alguma cidade diferente ou participa de alguma coisa que você gostaria de participar também e tal. Essa troca de conhecimento sobre o que cada um passou aqui, eu acho que é fundamental. (E5, mulher, 18 anos, Estudante de pré-vestibular, Americana - SP)

E6: Eu acho que essas experiências educativas em museus são interessantes porque...por isso. Porque a gente vivencia. É diferente da sala de aula, quando você simplesmente transmite. E isso aqui é uma vivencia maravilhosa, uma troca. A gente leva muita coisa, mas a gente traz coisas também. Eu trago do meu trabalho no Museu Emílio Goeldi. (E6, mulher, 31 anos, Graduanda em Ciências Sociais e estagiária monitora no Museu Emílio Goeldi, Belém - PA)

E7: O que ela [a amiga E6] falou, pra mim é troca de conhecimento, que é o que a gente está fazendo aqui.

Entrevistadora – Quando você fala em troca...como assim? Me fala mais um pouquinho.

E7: É o seu conhecimento, aqui do museu Ponto, aí a gente tá conversando e trazendo conhecimentos lá do museu Goeldi, então a gente acaba....Independente de qualquer museu, você vai visitar um museu, você já tem conhecimentos sobre outros museus e se não do museu, mas da sua própria vida. Foi o que aconteceu comigo, com conhecimentos ribeirinhos, dos animais. E eu poder trazer isso de lá e 'olha, caramba!'. É como é isso, como isso tá presente aqui. Então, acaba sendo uma troca de conhecimentos. É uma teia de conhecimentos na verdade. A gente vai construindo

e vai multiplicando. (E7, mulher, 29 anos, Graduanda em Letras e estagiária monitora no Museu Emílio Goeldi, Belém - PA)

Os relatos das entrevistadas E6 e E7, especialmente, indicam uma concepção de que o conhecimento é coletivamente construído, uma teia de significações, como assumimos na pesquisa. O sujeito não cria conhecimentos isoladamente, mas este se constrói somente na relação entre os sujeitos e entre eles com o mundo. Ele se educa ao estar em relação com objetos cognoscíveis, como conforme argumenta Freire (2013). O conhecimento, sob a concepção do autor, rejeita a ideia do sujeito isolado e desligado do mundo, da mesma forma que contesta a existência de uma realidade ausente dos homens. Os homens não são apenas espectadores no mundo, pelo contrário, são eles quem criam e recriam constantemente a realidade.

E67: Ah, eu volto naquilo eu falei antes, aquilo tem que ter um extra. Aquilo que...eu gosto muito dessa interatividade. Eu sei que nem todos contemplam isso. Eu acho que a nossa tendência, enquanto sociedade, é essa interatividade. Então, por exemplo, um museu que chego...já tive oportunidade de ir no Museu da Língua Portuguesa, que não é minha área, mas ele tem uma interatividade. É pra gerar outras ligações de conhecimento. Entendeu? Eu já tenho um conhecimento sobre aquilo, mas estando ali, tendo esse contato com esse objeto, ele me proporciona outras ideias. 'Ah, dá pra fazer isso. Ah...'. Entendeu? De ligar o conhecimento que já tenho com outra possibilidade. (E67, mulher, 38 anos, Professora de Matemática, São Carlos - SP)

Como também defendem Falk e Dierking (2011) e Wagensberg (2005), a experiência de visita não cessa quando o visitante sai do museu. A exposição é o gatilho que estimula reflexões, conexões, buscas, inquietações e curiosidades nos visitantes, como foi observado e destacado na fala de muitos dos visitantes. E esse processo é diferente para cada sujeito, dentre outros aspectos, pela dimensão subjetiva de cada um, as diferentes experiências pelas quais as pessoas passam ao longo da vida.

E21: Eu acho que leva à curiosidade...você chega e você fica curiosa em relação a alguma coisa pra poder pesquisar depois. (E21, mulher, 44 anos, professora de Sociologia, Araraquara - SP)

E26: É sim. É pra...despertar algumas coisas que não viu ou que você não teve contato porque a partir daí você começa a pensar, né. Tem que plantar a sementinha lá, né. (E26, mulher, 50 anos, enfermeira, São Carlos - SP)

E81: O museu seria algo pra você observar o que está lá e pensar, refletir. Todos...quando você vai pra uma exposição de algo antigo, você pensa como era a vida no passado. Ou então, você vai num museu de arte e você pensa qual foi a intenção do artista, o que aquela obra quer transmitir. Eu acho que a questão central é essa indagação mesmo, sabe? É a curiosidade. Despertar essa curiosidade. [...] É igual eu fui na Pinacoteca uma vez, no quarto andar, eu acho que era de arte contemporânea. Foi bem interessante. Foi uma instalação com um monte de sacolinhas plásticas, assim, por toda parte. Eu acho que foi uma coisa que despertou

uma certa indagação do que é aquilo, sabe?. É interessante. (E81, mulher, 22 anos, Graduanda em Letras, São Carlos - SP)

Todos esses elementos ou aspectos mencionados por esses entrevistados integram o que eles chamam de vivência. A experiência de visitar as exposições do Museu PONTO foram vivências. O termo é definido pelo Dicionário UOL (2017, *online*) como “situação que se passou das quais se tirou algum conhecimento, experiência; manifestação de vida”. Para os visitantes vivenciar é sentir, experimentar, descobrir, assimilar, se apropriar e compartilhar.

E6: Porque independente do ponto de estudo do museu, por exemplo, se for um museu que trate de história, você vivencia a história através de um documentário, você vivencia a história através de arte, você **vivencia** né...Se for um museu de ciência, você vivenciar aquela ciência de alguma maneira. Se for um museu do corpo, do homem, você vai ver o homem, vai ver por dentro como a gente tá vendo aqui. No caso, como o nosso museu é um museu amazônico, é o que a gente encontra, é a fauna, a flora e o homem amazônico. Então, você vivencia isso. Eu acho que o Ponto, o museu é um ponto de vivência. Eu acredito nisso. (E6, mulher, 31 anos, Graduanda em Ciências Sociais e estagiária monitora no Museu Emílio Goeldi, Belém - PA)

E61: Trabalha a imaginação, os sentidos. Porque é uma experiência de como você estivesse...Geralmente no Planetário é um pouco isso, você parece que tá viajando no espaço, né. Aí, você ouve os barulhos, os meteoros. Então, aqui deu uma ideia se como se eu estivesse no Planetário, mas é chamado de museu e é de outras áreas. Que não é só Astronomia. Que não é só, por exemplo, eu ver a múmia parada e saber que aquilo ali foi lá dos egípcios, entendeu? É diferente. É uma coisa que você pode...só faltava os peixinhos saírem e pular em cima da gente, entendeu? [ela se refere ao vídeo exibido na Sala de projeção 3D]. Não é bem assim. Igual, tem o Zoológico, eu quero interagir e os animais em volta. Então, essa é a ideia, de vivenciar mesmo. É muito legal. Trabalha a imaginação. E se o objetivo é trabalhar os cinco sentidos, vocês conseguiram. (E61, mulher, 53 anos, Professora de Filosofia e Sociologia, Palmeira do Oeste – SP)

E142: Eu acho que saber é ler, ouvir e, de repente, ver um documentário. Agora, sentir pra mim é descoberta. É explorar sentidos e pra mim isso está um pouquinho além dos saber. Descobrir, experimentar mesmo, **vivenciar** algo. Eu sinto dessa forma.

(...)

É sentir a história. Pra mim, é me transportar para o lugar de onde saiu aquilo. Eu acho que é como...um pouco como aconteceu aqui no caminhão. É sentir. Assimilar. Pegar o conhecimento teórico que a gente tem e sentir. Eu acho que desperta emoções diferentes do que quando a gente vê, lê sobre algum artista ou vê uma foto. Estar diante de alguma coisa num museu, eu acho que...não sei, faz a gente...as emoções aflorarem mais. é como se a gente se tornasse mais cúmplice do artista. Não sei.

(...)

Eu acho que é isso também, quando falar sobre alguns assuntos, sobre algumas coisas, eu vou acabar me lembrando da sensação que eu tive. E muda um pouco a perspectiva de ver as coisas. Então, é compartilhar experiências. Já me imaginei falando com a minha irmã, que é enfermeira, por exemplo, sobre essa sala do...a primeira sala. Do útero. É sobre sensações. É diferente. Impressões. E a emoção que a gente tem em cada sala, descobrindo coisas, a gente acaba transportando pros nossos relatos para as pessoas. (E142, mulher, 32 anos, Doutoranda em Estudos Clássicos, São Paulo - SP)

Consideramos que a fala dos entrevistados não consiste em um discurso inadvertido ou artificial. Ao longo de todos os dias de observação, constatamos que os visitantes de fato se mostram curiosos a respeito de algumas temáticas ou objetos vistos. As reflexões começam ali, no momento da visita, e durante as entrevistas eles já começavam a esboçar algumas ponderações e associações. E, conforme muitas falas, os próprios entrevistados têm a noção de que aquilo que é exposto no Museu é apenas uma faceta ou ponto de vista acerca da realidade e que eles devem buscar outras fontes de informação acerca dos temas abordados de modo a construir seu próprio entendimento sobre as questões.

Ao considerar que o conhecimento envolve, além da dimensão cognitiva, outras tantas citadas por eles, os visitantes demonstram compreender que esse é um processo que não se finda e que não há uma única verdade sobre as coisas. Eles apontam também o papel importante do museu em suscitar a curiosidade e a vontade de buscar sempre mais, fazendo pontes entre aquilo do que se apropriam na visita e o cotidiano de cada um. Assim é a experiência de conhecer para esses visitantes.

Entendemos que a realidade está em constante transformação e que a informação, bem como as instituições culturais, não existe e atua para completar o conhecimento das pessoas (como se o sujeito simplesmente acumulasse conhecimentos recebidos) ou sanar dúvidas. Pelo contrário, como defendem Wagensberg (2005), Almeida Júnior (2009) e Freire (2013), a informação e o conhecimento devem causar inquietações, dúvidas e incertezas nos sujeitos, estimulando-os a confrontar a realidade e os discursos com os quais se defrontam cotidianamente. É dessa maneira que o conhecimento é criado, por meio de transformações e conflitos.

5.2.3 Ponto de Entretenimento: a dimensão lúdica presente nas atividades culturais

A dimensão lúdica está nitidamente presente nas duas exposições do Museu PONTO, embora de modo relativamente distinto. Na exposição do caminhão, percebemos em cada sala inúmeros elementos que favorecem a imersão e imaginação dos visitantes – já discutidos nas categorias anteriores. Esses elementos, de caráter lúdico, visam estimular a fantasia nos visitantes, a sensação de estar em outras realidades. Já na exposição externa existem vários elementos que estimulam essa dimensão lúdica, especialmente os

experimentos e desafios, que são tomados como jogos tanto pelas crianças quanto pelos adultos que visitam o museu.

O caráter interativo de ambas as exposições intensifica a dimensão lúdica da experiência de visita. Muitos sujeitos chegam ao museu e são surpreendidos pelo que encontram. Por se tratar de um museu de ciências, muitos esperam uma exposição de caráter mais formal, cujo foco seja unicamente o aprendizado, não imaginando as possibilidades de entretenimento que o PONTO proporciona. Após saírem da exposição, a percepção dos sujeitos acerca do museu é outra: é mais do que um local exclusivamente de conhecimento e aprendizagem.

E45: Tem que ter as duas coisas. Eu quero passear e aprender. Tanto que na minha cabeça e eu falo pras pessoas: 'Gente, vou passear, vou no museu tal'. Eu falo assim (risos). Vou passear. Então, eu sou aquela pessoa que passeia sim em museus. Eu vejo assim...eu entro...eu gosto porque eu aprendo, mas pra mim é assim: eu estou passeando, estou me divertindo. Eu fico fotografando igual uma louca. Ponho tudo no Facebook. Meu Deus (risos)! (E45, mulher, 29 anos, Doutoranda em Tecnologia Nuclear, São Carlos - SP)

E40: Eu gostei de tudo porque eu vejo Física, Biologia, Química. Tudo junto. E é divertido de aprender. Parece mais brincadeira do que tudo. (E40, homem, 16 anos, estudante de ensino médio, Coari -AM)

E98: Entretenimento. Eu passo pra minha filha que não é um lugar chato e sim de diversão. E aí a gente sempre aprende. Sempre tem algo a aprender, mesmo que aqui tenha coisas que eu já tenha visto, a forma de apresentar é outra. O poder tocar traz novos olhares. A gente nunca lê o mesmo livro, né. A gente vai lendo de forma diferenciada e vai completando. É entretenimento, sempre. (E98, mulher, 38 anos, Coordenadora de Ensino Médio na Rede Pública Estadual, São Carlos - SP)

E23: Eu adoro passear em museus. Como hoje, teve...passar por todas aquelas salas, foi divertido. Eu conheci muitos lugares sem sair daqui. (E23, mulher, 10 anos, Estudante de ensino fundamental, Manaus - AM)

E29: Eu gostei de tudo. Eu brinquei ali nos jogos, mexi naqueles [experimentos] lá. Eu achei brilhante. (E29, mulher, 13 anos, Estudante de ensino fundamental, São Carlos - SP)

E43: Eu acho que o museu também é uma forma de lazer, é um programa que você pode fazer. É igual ir ao cinema, igual você ir a uma feira. Museu também é uma forma de lazer porque tem pessoas que a forma de lazer deles é adquirir conhecimento, descobrir novas técnicas ou coisas que a gente não sabe. Então, é uma forma de lazer, também. (E43, mulher, 24 anos, Professora de Biologia, Alegre - ES)

Como pode ser percebido nos relatos, alguns visitantes têm a concepção de museu ser local de entretenimento, mas essa concepção é quase sempre somada com a questão da aprendizagem. Percebemos que, em parte, se trata do discurso pronto de que museu é lugar de conhecimento e aprendizagem – como já discutimos anteriormente – especialmente por se tratar de um museu de ciências. Isso é perceptível ao longo dos

relatos. Trata-se de uma concepção mais rígida a respeito do processo de aprendizagem que os sujeitos partilham. Essa é a imagem que alguns sujeitos têm da educação formal. Após experienciar a visita ao PONTO, há uma ruptura em relação à noção que eles tinham e muitos passam a considerar o museu um local que une essas duas dimensões: a de aprendizagem e, também, a de lazer e entretenimento.

Fotografia 80 - Visitante interagindo com Arco Catenário



Fonte: MUSEU,2015

Essa barreira aludida pelos visitantes entre o lazer e o aprendizado pode ser entendida quando aproximada à discussão empreendida por Huizinga (1993) a respeito do aspecto lúdico que permeia os jogos. O autor afirma que, à primeira vista, a oposição entre o jogo e a seriedade parece intransponível. Contudo, ele defende a presença de uma dimensão lúdica em qualquer atividade cultural. Entendemos que as exposições de museus são atividades culturais e que, de fato, possuem uma dimensão lúdica. Especificamente no que tange às exposições do Museu PONTO, essa dimensão é evidenciada constantemente nos relatos e ações dos visitantes, nas duas exposições.

Huizinga (1993) estabelece uma discussão acerca da concepção de jogo sob o ponto de vista de diferentes áreas e observa que não há consenso.

Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Um define as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo "instinto de imitação", ou ainda simplesmente como uma "necessidade" de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma "ab-reação", um escape para

impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou "realização do desejo", ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc. (HUIZINGA, 1993, p. 4).

Um ponto das ideias do autor pode ser correlacionado com as experiências dos visitantes do museu: o jogo ultrapassa os limites da atividade estritamente física ou biológica. “É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa”. (HUIZINGA, 1993, p. 3-4). O autor cita diferentes tipos de jogos, como alguns esportes e festas, explanando como eles, muitas vezes podem ser aproximados de ritos sagrados, por exemplo. No caso do Museu Ponto, exploramos o que está *em jogo* para os visitantes, qual o sentido eles oferecem à interação com os elementos do museu que favorecem a dimensão lúdica.

A análise dos relatos e, principalmente, dos dados obtidos por meio das observações nos revela que, assim como Huizinga (1993) assinala em seu texto, a realidade do jogo vai além do terreno da vida humana, o que implica considerar que tenha seu fundamento para além da esfera racional, pois se o fizesse, se limitaria à humanidade. E é notório o fato de que os seres humanos não são os únicos a jogar, a brincar. Os animais também o fazem. “Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional” (1993, p.6).

Assumindo que o jogo, portanto, não se restringe à esfera racional e que os sujeitos buscam mais do que a satisfação de uma necessidade biológica, investigamos o sentido conferido pelos visitantes do Museu PONTO ao se engajarem nesse tipo de atividade. Os visitantes consideram o museu um lugar agradável, no qual estão se divertindo no período da visita e cujas exposições despertam o interesse e curiosidade em relação aos temas expostos. Para alguns sujeitos, a ação de fazer os experimentos e desafios está relacionada à busca por algo que dê sentido às suas vidas, por exemplo, no âmbito profissional ou acadêmico. São os visitantes buscadores de estímulos, que estão em busca de inspiração para escolher uma carreira ou para instigar o processo de criação da atividade artística com a qual trabalham.

Para outros, como alguns visitantes exploradores e entusiastas, o momento do jogo e da brincadeira é como um momento de fuga da rotina, do que eles vivenciam cotidianamente. Eles buscam momentos de distração, de pura diversão, um sentimento de bem-estar. Tanto os adultos quanto as crianças apreciam esses momentos de brincadeira. A criança pode, muitas vezes, não refletir de modo acentuado acerca dos objetivos ou ideias que estão por trás dos jogos e desafios, mas a brincadeira é um período no qual ela se

expressa e reelabora a realidade que a cerca. Borba (2006, p. 47) destaca que, ao brincar, a criança se reconhece como pertencente a um grupo e contexto sociocultural, “aprendendo sobre si mesma e sobre os homens e suas relações no mundo, e também sobre os significados culturais do meio em que está inserida”. No mesmo sentido que Huizinga (1993), a autora considera a brincadeira como uma experiência de cultura, por meio da qual se pode apreender crenças, valores, atitudes e habilidades.

Fotografia 81 - Crianças brincando com Desafio do Cone Duplo



Fonte: site do museu

Por outro lado, o jogo é percebido e vivenciado por alguns sujeitos de uma forma menos desprezada. Assim como para os demais, para eles o jogo é uma brincadeira e um momento de diversão, mas é suscitado neles um forte desejo de vencer, de concluir o experimento, acertar o desafio e ser melhor ou mais rápido que os demais visitantes. Durante a observação de muitos sujeitos na Galeria Desafios e na Galeria Física e Energia, presenciamos várias pessoas que se dedicaram horas a um único experimento. Eles afirmavam que não iriam desistir até conseguir vencer e se recusavam a aceitar dicas e a ajuda dos monitores ou de outros visitantes que se reuniam no local para assistir. Esse é um momento, para eles, de um prazer – aparentemente incompreensível –, de querer ganhar do outro, ser melhor que o outro e de conseguir vencer o desafio a eles apresentado.

E74: Eu sou vidrada em desafios, então eu perdi muito tempo no desafio (risos). Porque, assim, eu não aceito não conseguir, entendeu? Então, se precisar eu fico o dia inteiro lá, até conseguir. (E74, mulher, 31 anos, Professora de Ciências, Araraquara - SP)

Fotografia 82 - Visitante interagindo com o Desafio Triângulo das Cores



Fonte: site do museu

Em relação a esse sentimento de prazer, Huizinga (1993) argumenta que o jogo se torna uma necessidade urgente a partir do momento em que o prazer se transforma numa necessidade.

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. [...] Esta característica de "faz de conta" do jogo exprime um sentimento da inferioridade do jogo em relação à "seriedade", o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de "só fazer de conta" no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra "só" da frase acima. Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. (HUIZINGA, 1993, p. 11).

Entendemos que as salas da exposição do caminhão também possuem aspectos de um jogo, da dimensão lúdica. Ao estimular a imersão do visitante no ambiente de cada sala, pode despertar a fantasia e a imaginação, uma fuga da realidade. Tal atividade ornamenta e amplia a vida, "e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural". (HUIZINGA, 1993, p. 12). O papel que o jogo e as brincadeiras têm nas exposições é significativo para o desenvolvimento das crianças e adolescentes, como salienta Borba (2006, p. 46-47).

O brincar abre para a criança múltiplas janelas de interpretação, compreensão e ação sobre a realidade. Nele, as coisas podem ser outras, o mundo vira do avesso, de ponta-cabeça, permitindo à criança se descolar da realidade imediata e transitar por outros tempos e lugares, inventar e realizar ações/interações com a ajuda de gestos, expressões e palavras, ser autora de suas histórias e ser outros. [...] São tantas possibilidades quanto é permitido que as crianças imaginem e ajam guiadas pela imaginação, pelos significados criados, combinados e partilhados com os parceiros de brincadeira. Sendo esses outros, definindo outros tempos, lugares e relações, as crianças aprendem a olhar e compreender o mundo e a si mesmas de outras perspectivas. [...] A brincadeira é em si mesma um fenômeno da cultura, uma vez que se configura como um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. Representa, dessa forma, um acervo comum sobre o qual os sujeitos desenvolvem atividades conjuntas.

A dimensão da imaginação, propiciada pela brincadeira, é essencial para a formação das crianças e sua importância permanece no decorrer da vida, pois é a ela que fomenta o processo de criação, a apropriação de referenciais sociais, a atribuição de significados e a compreensão da realidade por parte dos sujeitos (DURAND, 1993, BORBA, 2006). As exposições do Museu PONTO, portanto, efetivamente se configuram enquanto espaços de entretenimento nos quais as dimensões lúdica e da imaginação representam uma experiência cultural significativa para os visitantes.

5.2.4 Ponto entre a socialização e a sociabilidade: facetas da relação entre os visitantes

A coleta de dados foi realizada em uma situação singular, no momento em que o Museu PONTO integrava as atividades da 67^o SBPC, na cidade de São Carlos. Embora o museu tenha participado das últimas edições de tal evento, suas exposições percorrem diversas cidades do Brasil que demonstram interesse e disponibilidade, e nem sempre estão vinculadas a um evento científico. Entendemos que o público visitante das exposições na 67^o SBPC pode ser considerado um pouco mais diverso que o público alvo do museu (estudantes e professores da educação básica). Em São Carlos, o público que visitou o evento foi composto tanto por estudantes e professores do ensino básico como por estudantes de graduação e pós-graduação, bem como professores e pesquisadores universitários. Além desses, a população da cidade também marcou presença, especialmente no último dia do evento.

É importante recordar que grande parte das pessoas que visitaram o Museu PONTO estava ali devido à sua participação no evento científico. Isso acentua a confluência das esferas da socialização e sociabilidade que permeiam a experiência de visita investigada

na pesquisa. Ressaltamos que essa categoria está estreitamente relacionada à anterior – Ponto de Entretenimento – bem como às demais categorias de análise.

Parece-nos pertinente retomar, nesse momento, a explanação de Simmel (1983) a respeito da distinção entre as noções de sociação e sociabilidade, uma vez que ambas se mostram presente na experiência de visita ao Museu PONTO. A sociação trata das interações que nascem em função de algum propósito ou impulso, sejam interesses objetivos, impulsos eróticos, religiosos ou qualquer outro propósito, agrupando os sujeitos em unidades (grupos, sociedades, irmandades ou associações) que satisfaçam esses interesses e organizando suas condições para influenciar uns aos outros. É mediante a sociação que os sujeitos se estabelecem com os grupos ao longo da vida, apreendendo suas regras, hábitos, crenças, costumes e valores. O sujeito passa, então, a assimilar as características, estruturas e modos de comportamento do seu grupo.

Os visitantes do Museu PONTO, majoritariamente, se encontravam naquele local devido a interesses objetivos (profissionais ou acadêmicos, em geral) em comum: a participação no evento científico. Muitos visitantes estavam apresentando seus trabalhos, oferecendo palestras e participando de cursos oferecidos, dentre outras atividades da SBPC. O período de visita às exposições do Museu PONTO, para esses sujeitos, se revelou como uma espécie de hiato entre as atividades obrigatórias e aquelas efetivamente relacionadas ao seu campo de estudo e/ou atuação profissional. Entretanto, mesmo a visita sendo um momento mais lúdico, esses visitantes ainda estavam entre seus pares, entre as pessoas de seu grupo, o que em certa medida dirige o comportamento dos sujeitos.

Esse aspecto manifestou-se de modo acentuado na análise dos dados, perpassando as inúmeras dimensões da experiência de visita. Conforme já destacamos anteriormente, a sociação se delinea na interação entre os sujeitos na exposição e eles (especialmente os visitantes Autoridade e Buscador de Estímulos) buscam mecanismos para influenciar a situação vivenciada, visando induzir a percepção dos outros. Buscam transmitir determinadas impressões de si mesmo aos demais na tentativa de alcançar a resposta que desejam. Nesse sentido, foi possível assinalar diversos momentos em que os visitantes do Museu PONTO intentaram, conscientemente ou não, controlar a situação vivenciada com o objetivo de transmitir uma imagem de si mesmos condizente com os modos de comportamento, referenciais e valores que, na visão deles, são compartilhados por seus grupos.

Exemplos são os visitantes que reproduzem o discurso pronto de que o museu é lugar de aprendizagem e, ao serem interrogados sobre suas impressões a respeito das exposições, eles se negam a assumir que não entenderam alguma questão apresentada pelo museu e afirmam terem lido todas as placas explicativas, o que diverge da observação

e questionamentos posteriores na entrevista. Em muitas ocasiões, esses sujeitos estavam acompanhados por seus pares durante a entrevista e foi possível observar, a partir de suas falas e comportamento em geral, a grande preocupação deles em transmitir uma imagem de si mesmos que consideram favorável.

Cada pequena ação do visitante ao interagir com a exposição é permeada de significados que são partilhados por seu grupo. Esses referenciais e significados, internalizados ao longo do tempo, servem como uma espécie de guia para o sujeito em todas as situações que ele vive. Assim, mesmo que o sujeito esteja interagindo com as exposições sem interesses objetivos, ele sente-se interpelado a agir conforme as regras e expectativas de seu grupo.

Como já dito anteriormente, a maioria das pessoas não faz a visita sozinha. Os visitantes entram nas exposições em grupos de amigos ou familiares, com média de três pessoas, ou grupo maiores de alunos com o professor responsável. Nesse último caso, geralmente, são crianças ou adolescentes de escolas de diversos estados do Brasil que fizeram excursão para a SBPC. Ao longo das entrevistas foi revelado que a maioria prefere estar acompanhado quando visita qualquer museu.

E6: Eu tô aqui e você tá conversando comigo, é importante também essa troca, essa interação até com outros visitantes, com a equipe. Não sei se é porque a gente também é de museu, mas é muito legal a gente poder trocar, poder saber do outro. (E6, mulher, 31 anos, Graduanda em Ciências Sociais e estagiária monitora no Museu Emílio Goeldi, Belém - PA)

E25: É legal ir com outras pessoas porque elas podem ter as mesmas dúvidas e a gente fica suscitando as dúvidas e é bem legal. (E25, mulher, 20 anos, Graduanda em Direito, São Luís - MA)

E24: Eu prefiro estar acompanhada, também por isso. Tanto com a escola ou outra pessoa, é sempre legal ter uma pessoa pra conversar, pra falar sobre...embora, talvez você queria ficar sozinha pra entender melhor, né. Mas eu acho que uma pessoa do lado é mais legal porque você troca informação, vê o que a pessoa achou, também. Eu acho mais legal. (E24, mulher, 20 anos, graduanda em Direito, São Luís - MA)

E101: É uma boa opção de lazer e de crescimento, também. Eu vou sempre acompanhada [ao museu]. Eu nunca fui sozinha.

Entrevistadora: Sempre acompanhada. Por quê?

E101: Ah, ânimo de sair de casa. É mais pelo ânimo mesmo porque, às vezes, você tá sozinho e pensa assim 'Ah, a pessoa podia bem tá aqui pra eu ficar mais tempo nessa do que na outra coisa'. Mas o ânimo pra sair de casa é mais quando tem outra pessoa. (E101, mulher, 25 anos, Graduanda em Veterinária, Belo Horizonte - MG)

E102: Aqui a gente pode interagir com os experimentos, as brincadeiras e as pessoas, também. Porque, querendo ou não, a gente interage. Porque ali mesmo, na questão dos pregos, a gente começou a conversar com um pessoal que mora aqui.

Então, tem essa questão, também que é legal. (E102, mulher, 16 anos, estudante de ensino médio, Cacoal - RO)

O museu é concebido, então, como um lugar para estar em contato com outras pessoas, no qual ocorrem trocas diversas – de impressões, histórias, experiências, referências, valores etc. Mesmo as pessoas que iniciam a visita desacompanhadas, elas buscam o contato com os outros, inauguram conversas, trocam experiências. Desse modo, a visita é sempre compartilhada, nunca individual ou isolada. E essa troca destacada na fala deles refere-se à sociabilidade, categoria definida por Simmel (1983) como uma forma autônoma ou lúdica de sociação. A sociabilidade, ao contrário da sociação, é a relação entre os sujeitos que não tem uma finalidade ou interesse objetivo, a não ser o próprio sentimento de satisfação, entre as pessoas, derivada da interação.

Visto que é abstraída da sociação através da arte ou do jogo, a sociabilidade demanda o mais puro, o mais transparente, o mais eventualmente atraente tipo de interação, *a interação entre iguais*. Devido à sua verdadeira natureza, deve criar seres humanos que renunciem tanto a seus conteúdos objetivos e assim modifiquem sua importância externa e interna, a ponto de se tornarem iguais. (SIMMEL, 1983, p. 173)

Ao contrário das interações guiadas por algum interesse profissional ou acadêmico, para alguns sujeitos o momento da visita é uma interação entre iguais. Eles não se prendem à tentativa de controlar a situação o tempo todo, renunciando – momentaneamente – aos seus interesses objetivos. O museu é, nesse sentido, mais do que apenas um local de entretenimento ou de conhecimento. É um programa de família, um passeio entre amigos, um lugar no qual o sujeito pode estar junto das pessoas que ele gosta e, também, estabelecer interações com outras pessoas que ele conhece ali. Mesmo os visitantes que entram sozinhos no museu, a maioria logo inicia uma conversa com outros visitantes.

E123: Ah, esse museu é lugar de lazer, com certeza. Porque você não vai pra um museu pensando que só vai pra um museu. Você vai, tem todo o trajeto antes, o trajeto depois, que é legal ir conversando sobre o que viu. A troca de experiências. Porque o que eu vi é diferente do que quem tava comigo viu. Uma coisa que chama minha atenção não é a mesma coisa que chama a atenção de outra pessoa. E também é essa relação de passar uma tarde com alguém que você gosta. (E123, mulher, 25 anos, Professora de Ciências, São Carlos - SP)

E29: A gente sempre visita museus com a escola e parentes. Minha família também gosta muito. [...] Isso influencia muito, muito mesmo. Eu acho que sem a minha mãe e meu pai me levando nesses lugares desde criança, eu não teria tanto interesse, sabe?! O esforço e o interesse da minha mãe. A minha mãe, ela gosta muito também. Ela só não pôde estar aqui hoje porque ela tá trabalhando. A gente veio com meu pai e minha irmã veio de Vargem Grande do Sul, de outra cidade pra vir visitar porque nossa família gosta muito. (E29, mulher, 13 anos, Estudante de ensino fundamental, São Carlos - SP)

Os relatos corroboram, ainda, com nosso entendimento de que a família é a principal responsável por incentivar e favorecer o hábito dos visitantes frequentarem museus. Dos entrevistados que afirmam frequentar museus habitualmente, a maioria revela que foi a família (geralmente os pais) que os levou à primeira visita e que incentivou esse costume durante os anos de formação. Para outros entrevistados, os quais não tiveram influência da família, a escola é a instituição que assume esse papel em suas vidas.

Entrevistadora: E você lembra a primeira vez que você visitou um museu? Com quem você foi? Como surgiu esse interesse?

E142: Eu lembro a primeira vez. Foi realmente com a minha mãe, no Museu do Ipiranga lá me São Paulo. E eu sempre gostei. Minha mãe e meu pai gostam muito de museus, livros, essas coisas. Então, eles me expuseram a museus, livros desde pequena. E eu gosto porque a minha mãe sempre fez dessas visitas ao museu, uma experiência de aprendizagem diferente da escola. Ela gosta de ir contando a história de uma forma diferente, motivando, mostrando, explicando. E eu fiquei apaixonada por museus. Eu viajo só pra ir em museus. Gosto muito. (E142, mulher, 32 anos, Doutoranda em Estudos Clássicos, São Paulo - SP)

Os entrevistados que se mostram mais entusiasmados e fascinados por museus, nessa pesquisa, são aqueles que narram diferentes histórias de experiências que vivenciaram com a família em museus durante a infância. Visitar museu não era uma obrigação ou um passeio imposto pelos pais, mas tornou-se um programa aprazível, que os instigava e encantava.

Constatamos, portanto, que a experiência de visita às exposições do Museu PONTO se revelou um encadeamento entre as esferas da socialização e sociabilidade. A prevalência de uma ou outra esfera deve-se, de acordo com nosso entendimento, aos interesses e motivações dos sujeitos para visitarem o museu, à identidade fluida do visitante que se evidencia naquele momento. A análise dos dados nos indicou, assim como Araújo (2015) destaca, o papel fundamental da sociabilidade na interação dos sujeitos com a informação. Com base nos discursos e observações, percebemos que é, também, na dimensão da sociabilidade que os sujeitos partilham seus referenciais sociais, que eles apreendem, se apropriam e significam o mundo ao seu redor. A troca de impressões e experiências sem um interesse objetivo por trás, como ressaltada por diversos entrevistados, é o que possibilita, dentre outros, a atualização da dimensão sociocultural, a apropriação de informações e a construção de conhecimentos.

6 CONCLUSÕES

Visitar museus é uma experiência complexa, permeada por diferentes sentidos e significados, perpassado distintas esferas da vida para cada sujeito, conforme evidenciado ao longo da análise de dados. Tal experiência pode ser investigada a partir de vários ângulos, como pelo ponto de vista estético, da dimensão comunicacional, pelo viés educativo ou sob o âmbito informacional, como nos propomos nessa pesquisa. Independente do viés ou perspectiva adotada, essas diferentes esferas transparecem ao longo do relato das pessoas que visitam museus. É o visitante quem confere sentido aos objetos e à exposição, e muitas vezes são múltiplos significados.

Um ponto relevante percebido na análise refere-se à visão que os sujeitos têm a respeito dos museus de forma geral. Quando escutam a palavra museu logo pensam em um museu mais tradicional e, especialmente, museus de história. Este é, nitidamente, um conceito socialmente partilhado e que muitos entrevistados replicam. Alguns deles nunca haviam visitado um museu antes, mas outros já haviam ido a exposições de diferentes tipos de museus. Da mesma forma, houve um número expressivo de entrevistados enfatizando que museu é essencialmente um lugar para aprender, para adquirir conhecimentos. Há, também, a ideia de que existe um modo correto ou mais adequado de agir nas visitas à museus. Essas representações simbólicas com as quais os visitantes chegam ao museu entram em disputa com outras concepções de outrem. Suas próprias expectativas são confrontadas com o que eles veem e vivenciam nas exposições do Museu PONTO. Cada visitante cria uma representação própria a respeito do museu. E essa representação é uma atualização das representações coletivas, as quais se evidenciam nos espaços onde ocorrem disputas e confrontos simbólicos, como nos museus.

Embora não tenha sido objetivo dessa pesquisa investigar a satisfação dos visitantes com as exposições, no decorrer das categorias de análises, percebemos o encantamento dos visitantes com as duas exposições. Espontaneamente, a grande maioria dos entrevistados elogiam todos os objetos das galerias da exposição externa e as salas do caminhão. Quem não conhecia o PONTO e não sabia o que esperar ao iniciar a visita, se mostrou admirado com a expografia. A tendência para provocar a imersão e espetacularização favorecida por elementos, objetos e experimentos altamente interativos, agrada a maior parte dos visitantes. Por outro lado, alguns entrevistados alegam que, mesmo que individualmente os objetos ou salas sejam atrativos, eles não conseguem ver uma ligação entre o conjunto de cada exposição. Se, por exemplo, o objetivo do museu com a exposição do caminhão é proporcionar uma reflexão acerca da relação entre homem e

meio, bem como os impactos das ações do sujeito no mundo, alguns entrevistados negam o êxito do PONTO em comunicar essas ideias.

Consideramos que o objetivo de compreender as práticas informacionais dos visitantes do Museu PONTO UFMG a partir da subjetividade dos sujeitos e dos referenciais sociais foi alcançado, revelando-se presente e todas as categorias de análise. O objetivo específico de investigar as concepções que os entrevistados têm a respeito da instituição museu de forma geral foi respondido na subcategoria 5.1.1, através das diversas representações que emergiram dos relatos dos visitantes. O objetivo de identificar as motivações e expectativas dos sujeitos para visitar o museu está respondido, especialmente na subcategoria 5.1.2, embora se mostre presente ao longo de todas as categorias e subcategorias, uma vez que toda a análise da relação entre o público e o museu se baseia, dentre diversos outros aspectos, nas motivações e expectativas dos visitantes.

O propósito de analisar como ocorre a apropriação da informação pelos sujeitos em sua interação com as exposições do museu permeia toda a análise e, principalmente a categoria 5.2 e a subcategoria 5.2.2. Já o objetivo de analisar como o ambiente e objetos do museu influenciam a experiência de visita e o processo de construção de conhecimento está respondido em todas as subcategorias da categoria Múltiplos PONTOS, mas de modo mais efetivo na subcategoria PONTO de imaginação. Quanto às especificidades da experiência de visita ao Museu PONTO UFMG, entendemos que está evidenciada na subcategoria 5.1.2, que discorre acerca da pluralidade dos visitantes e na categoria 5.2, na qual explicitamos algumas dimensões da experiência de visita dos entrevistados.

Por fim, no que tange ao objetivo de entender como os referenciais sociais se articulam com as ações e opiniões dos sujeitos na experiência de visita ao museu PONTO, acreditamos que esse movimento dialético perpassa todas as categorias de análise, visto que é um processo constituinte da realidade e da relação entre os sujeitos e o mundo que os cerca. Buscamos evidenciar em diversos momentos como ocorre esse *confronto* entre a subjetividade do sujeito e a dimensão da coletividade, desde a investigação das concepções que os visitantes têm acerca dos museus, passando pelas motivações e expectativas deles quanto à visita, até a construção que cada um faz daquele espaço, do Museu PONTO em sua pluralidade de apropriações possíveis. O museu que cada um cria a partir de sua experiência no museu é um produto desse confronto entre os referenciais e representações sociais (acerca do que é museu e da existência ou não de um modo correto se comportar na visita, dentre outros) e os interesses, bagagens e conhecimentos prévios que cada sujeito traz consigo ao entrar na exposição.

Sintetizando as considerações acerca do fenômeno investigado, constatamos que visitar um museu é algo que vai muito além da esfera educativa e que essa instituição

não se restringe apenas a apresentar fatos e discursos sobre o passado da humanidade, como alguns sujeitos declararam inicialmente. Nesse sentido, para grande parte dos sujeitos da pesquisa a experiência de visitar as exposições do Museu PONTO se revelou um momento eminentemente de imaginação e lazer. A interação com os objetos de ambas as exposições foram momentos agradáveis e divertidos para os visitantes. Estarem naquele espaço, cercados de outras pessoas – sejam conhecidos ou desconhecidos – configurou-se como uma situação valorosa para os visitantes devido à possibilidade de interlocução entre eles. Essa troca, muito ressaltada nas entrevistas, passa pelo terreno da socialização e desdobra-se na esfera da sociabilidade. Conversar com o outro, interagir em conjunto com algum objeto é componente fundamental para essa experiência prazerosa que os entrevistados relatam.

A busca pelo novo, a vontade viver experiências diferentes que despertam a curiosidade e a reflexão é uma esfera importante da visita. Relacionando-a com o entendimento de que a informação e o museu devem propiciar esses estímulos aos sujeitos, assim como reconhecendo a importância do papel que os museus assumem na educação não formal, percebe-se que essas expectativas são alcançadas pelos visitantes no PONTO. Quando os objetos e/ou salas estimulam a reflexão dos sujeitos em relação ao mundo que os cerca, a partir da apropriação das informações que cada visitante, museu está contribuindo a formação de cidadãos mais críticos e conscientes.

Quanto à perspectiva que orientou a investigação, a de práticas informacionais, consideramos que tal adoção mostra-se adequada para o desvelamento da experiência de visita ao Museu PONTO UFMG, entendendo-a como fenômeno complexo, que vai além de indicadores quantitativos de satisfação ou níveis de aprendizagem alcançados pelos visitantes. Ao adotar uma postura compreensiva, a investigação sobre a experiência de visita revela categorias passíveis de serem qualificadas e não quantificadas, pois dados sociodemográficos isolados não respondem às questões da pesquisa. É preciso qualificar as variáveis como sexo, idade, profissão e nível de escolaridade, dentre outras. A perspectiva de Práticas Informacionais demanda mais do que indicar o percentual de homens e mulheres que visitaram o museu porque não se trabalha com dados, mas com construções. Estas que são realizadas na articulação entre as variáveis investigadas e a subjetividade de cada sujeito. Enquanto ser cognoscente, o sujeito possui sua historicidade e vivências únicas, vontades e interesses que devem ser investigados de modo mais profundo.

A observação participante, aliada à técnica de entrevista semiestruturada, mostrou-se igualmente adequada aos objetivos da pesquisa e apropriada para desvelar os significados da experiência de visita ao museu. A articulação dessas técnicas de coleta de dados nos possibilitou não apenas captar o que os visitantes dizem que fazem, mas também

o que eles realmente fazem e o que pensam a respeito do que fazem, como destacado por Malinowski.

Salientamos que, nessa pesquisa, buscamos uma aproximação da realidade que de forma alguma busca uma verdade universal ou generalizações acerca da relação entre museu e seus visitantes. Os resultados aos quais chegamos e as considerações que traçamos se aplicam aos sujeitos da pesquisa, no momento específico da experiência de visita analisada.

Como sugestão de trabalhos complementares e futuros, enfatizamos a importância de se realizarem investigações que se dediquem a compreender, nas mais variadas situações, a relação dos sujeitos com a informação, os diferentes modos pelos quais eles se apropriam da mesma, buscando entender os mecanismos que orientam suas ações e opiniões, assim como os seus critérios de julgamento e valor no que tange as práticas relacionadas à informação. Voltar-se para a compreensão a respeito da significação e da apropriação que os usuários fazem de instituições como bibliotecas e museus é primordial para que essas instituições continuem atuando em prol do desenvolvimento social das comunidades ao se atualizarem quanto aos anseios de seu público e diante das transformações pelas quais a sociedade passa. Esperamos que a presente pesquisa contribua para a elucidação da relação entre o público e os museus e, especificamente, os museus itinerantes de ciências.

Sugerimos a realização de outras pesquisas que adotem a perspectiva de práticas informacionais para investigar a relação entre público e museu, mas voltando o olhar para um outro tipo de museu, seja um museu de história, de arte ou dos demais tipos. Pode-se, também, realizar uma investigação que compare as experiências de visita em diferentes tipos de museus. Além disso, sugerimos estudos de práticas informacionais com sujeitos acerca de sua interação com a informação sem que a pesquisa esteja vinculada a alguma instituição, direcionando o escopo para algum tema ou situação vivenciada pelas pessoas.

Referências

- ALMEIDA, A. M.. A relação do museu com o público: aspectos teóricos-metodológicos. *Política Nacional de Museus*, Salvador, v. 1, p. 72-74, 2005.
- ALMEIDA JÚNIOR, O. F. Mediação da informação e múltiplas linguagens. *Pesq. bras. Ci. Inf.*, Brasília, v. 2, n. 1, p. 89-103, jan./dez. 2009.
- ALONSO FERNÁNDEZ, Luis. *Nueva museología: planteamientos y retos para El futuro*. Madrid: Alianza, 2012.
- ANGROSINO, M. *Etnografia e observação participante*. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- ARAÚJO, C. A. A. Estudos de usuários conforme o paradigma social da ciência da informação: desafios teóricos e práticos de pesquisa. *Informação & Informação*, Londrina, v. 15, n. 2, p. 23 - 39, jul./dez. 2010.
- _____. Paradigma social nos estudos de usuários da informação: abordagem interacionista. *Informação & Sociedade: Estudos*, João Pessoa, v. 22, n.1, p. 145-159, jan./abr. 2012.
- _____. Museologia e Ciência da Informação: diálogos possíveis. *Revista Museologia & Interdisciplinaridade*, v. 2, p. 10-27, 2013a.
- _____. O sujeito informacional no cruzamento da Ciência da Informação com as Ciências Humanas e Sociais. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, 2013, Santa Catarina. *Anais...* Florianópolis, 2013b. Disponível em: <<http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xivenancib/paper/viewFile/4181/3304>>. Acesso em: 04 jan 2017.
- _____. Imaginação e sociabilidade: novos conceitos para o estudo de usuários da informação. In: Anais..., 2015, Paraíba. *Anais...* João Pessoa, 2015. Disponível em: <<http://www.ufpb.br/evento/lti/ocs/index.php/enancib2015/enancib2015/paper/view/2981/1045>>. Acesso em: 10 fev. 2016.
- BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL, MEC/SEB. *Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006
- CAPURRO, R. Epistemologia y Ciencia de la Informacion. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5., 2003, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte: ECI/UFMG, 2003.
- CAZELLI, S. Alfabetização científica e os museus interativos de ciências. Rio de Janeiro, dissertação de Mestrado, Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 1992.

CAZELLI, S. *et al.* Tendências pedagógicas das exposições de um museu de ciências. In: GUIMARÃES, V. F. ; SILVA, G. A. (Org.) *Implantação de Centros e Museus de Ciências*. Rio de Janeiro: UFRJ/PADEC, 2002. p. 208-218.

CENTRO de divulgação científica e cultural. 2016. Disponível em: <<http://www.cdcc.usp.br/CDCC/apresentacao.html>>. Acesso em: 08 ago. 2016.

CENTROS e museus de ciências no Brasil 2015. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Centros e Museus de Ciência : UFRJ.FCC. Casa da Ciência ; Fiocruz. Museu da Vida, 2015.

CERTEAU, M. De. *A invenção do cotidiano: as artes de fazer*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

CHAGAS, M. S. No museu com a turma do Charlie Brown. *Cadernos de Sociomuseologia*. v.2 , n. 2, 1994. p. 49-65.

CHAGAS, M. S. *Há uma gota de sangue em cada museu: a ótica museológica de Mário de Andrade*. Chapecó, SP: Argos, 2006.

CHAGAS, M. S.; ASSUNÇÃO, P.; GLASS, T. Museologia social em movimento. *Cadernos do CEOM*, Chapecó, v. 27, n. 41, p. 429-436, 2014.

CHAGAS, M. S.; GOUVEIA, I. Museologia social: reflexões e práticas (à guisa de apresentação). In: *Museologia Social*. Cadernos do Ceom. v. 27, n. 41. Chapecó: UnoChapecó, 2014. p. 9-22.

CHELINI, M. J.; LOPES, S. G. B. C. Exposições em museus de ciências: reflexões e critérios para análise. *Anais do Museu Paulista*, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 205-238, jul./dez. 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/anaismp/v16n2/a07v16n2.pdf>>. Acesso em: 14 out. 2016.

CHOO, C. W. *A organização do conhecimento: como as organizações usam a informação para criar significado, construir conhecimento e tomar decisões*. São Paulo: Senac, 2003.

COSTA, T. M. L. *Portfólio Museu Itinerante Ponto UFMG*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2014.

COSTA, T. M. L; ROCHA, J. N. Museu Itinerante Ponto UFMG Desafios da Arte e Ciência. *Caminhos*, Belo Horizonte, v. 28, p. 52-65, 2011. Disponível em: <<http://www.nutes.ufrj.br/abrapec/viiiinpec/resumos/R0062-1.pdf>>. Acesso em: 16 jun 2015.

DAVALLON, Jean. Avant-propos. In: _____ (Org.). *Claquemurer, pour ainsi dire, tout l'univers. La mise en exposition*. Paris: Éditions du Centre Georges-Pompidou, 1986.

DAVALLON, J. Peut-on parler d'une "langue" de l'exposition scientifique? In: SCHIELE, Bernard (Coord.). *Faire voir, faire savoir: la museologie scientifique au présent*. Canada: Musée des Civilisations, 1989.

DAWSON, E; JENSEN, E. Towards a contextual turn in visitor studies: evaluating visitor segmentation and identity-related motivations. *Visitor Studies*, v. 14, n. 2. 2010. p. 127-140.

DICIONÁRIO UOL. 2017. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em: 02 jan. 2017.

DUARTE, A. Nova Museologia: os pontapés de saída de uma abordagem ainda inovadora. *Revista Museologia e Patrimônio*, Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, p. 99-117, 2013.

DURAND, G. *A imaginação simbólica*. Lisboa: Edições 70, 1993.

DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário*. Lisboa: Presença, 1997.

FALK, J. H. *Identity and the museum visitor experience*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press. 2009.

FALK, J. H.; DIERKING, L. D. *The museum experience*. 2.ed. Left Coast Press: Walnu Creek, CA, 2011. 205 p.

FERNÁNDEZ MOLINA, J.C.; MOYA-ANEGÓN, F. Perspectivas epistemológicas "humanas" en la documentación. *Revista Española de Documentación Científica*, v. 25, n. 3, p. 241-253, jul./set. 2002.

FERREIRA, S. M. S. P. *Estudo de necessidades de informação: dos paradigmas tradicionais à abordagem sense-making*. Porto Alegre: ABEBD, 1997.

FERREIRA, R.; SOARES, M.; OLIVEIRA, M. Ciência móvel: um museu de ciências itinerante. In: REUNIÓN DE LA RED DE POP, 2007. San José, Costa Rica, 2007.

FIGUEIREDO, N. M. Estudos usuários. In: _____. *Estudos de usos e usuários da informação*. Brasília: Ibict, 1994. p. 7- 85.

FRANÇA, V. R. V. Sociabilidade: implicações do conceito no estudo da comunicação. In: FAUSTO NETO, A.; PORTO, S.; BRAGA, J. L. (Org.). *A encenação dos sentidos: mídia, cultura e política*. Rio de Janeiro: Diadorim, 1995. p. 55-66.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. 45. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.

GANDRA, T. K.; ARAÚJO, C. A. A. Práticas informacionais dos visitantes do Museu Itinerante Ponto UFMG. *Em Questão*, Porto Alegre, v.22, n.3, set/dez. 2016. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/64326>>. Acesso em: 12 fev. 2017.

GASPAR, A. Museus e centros de ciências: conceituação e proposta de um referencial teórico. São Paulo, 1993. 173 f. Tese (doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 1993.

GEERTZ, C. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

GOFFMAN, E. *A representação do eu na vida cotidiana*. 19. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

GOLDENBERG, Mirian. *A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais*. 12. ed. Rio de Janeiro: Record, 2011.

GONZÁLEZ TERUEL, Aurora. *Los estudios de necesidades y usos de la información: fundamentos y perspectivas actuales*. Gijón: Trea, 2005.

GRUZMAN, C., SIQUEIRA, V. H. F. O papel educacional do museu de ciências: desafios e transformações conceituais. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, v.6, n.2, p.402 -23, 2007.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

HEIN, H. S. *The museum in transition: a philosophical perspective*. Smithsonian Books: Washington – US, 2000.

HJØRLAND, B. Library and information science: practice, theory, and philosophical basis. *Information Processing and Management*, New York, v. 36, p. 501-531, 2000.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. *Los museos y sus visitantes*. Gijón: Trea, 1998.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KÖPTCKE, L. S. Observar a experiência museal: uma prática dialógica? In: Fundação Oswaldo Cruz. Casa de Oswaldo Cruz. Museu da Vida. *Avaliação e estudos de público de museus e centros de ciência*. p.5-21, 2003. (Cadernos do Museu da Vida, 2).

LEAL, O. F. *A leitura social da telenovela das oito*. Petrópolis: Vozes, 1986.

LIMA, A. *Aproximação crítica à teoria dos estudos de usuários de bibliotecas*. Londrina: Embrapa-CNPso; Brasília: Embrapa-SPI, 1994. p. 46 - 85.

LISTA de experimentos: Museu itinerante PONTO UFMG. Belo Horizonte, 2015.

MCMANUS, P. M. Topics in Museums and Science Education. *Studies in Science Education*, n. 20, p. 157-182, 1992.

MAGNANI, J. G. C. Etnografia como prática e experiência. *Horiz. antropol.*, Porto Alegre, v. 15, n. 32, p. 129-156, jul./dez. 2009.

MARTINS, L. C. *Que público é esse?: formação de públicos de museus e centros culturais*. São Paulo: Instituto Votorantim, 2013.

MARTUCCI, E. M. *A abordagem sense-making para estudo de usuário*. Documentos ABEBD3: Porto Alegre, 1997

MOUTINHO, M. Sobre o Conceito de Museologia Social. *Cadernos de Sociomuseologia*, Lisboa, v.1, n.1, 1993.

MOUTINHO, M. Definição evolutiva de Sociomuseologia: proposta de reflexão. *Cadernos do Ceom*. v. 27, n. 41. Chapecó: Unochapecó, p. 423-427, 2014.

MUSEU Itinerante PONTO UFMG. 2017. Disponível em: <<http://museu.cp.ufmg.br/>>. Acesso em: 19 jul. 2017.

NUNES, J. V. *Vivência em rede: uma etnografia das práticas sociais de informação dos usuários de redes sociais na internet*. 2014. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação, Universidade Estadual Paulista, Marília – SP, 2014.

OLIVEIRA, B. J. et al. O fetiche da interatividade em dispositivos museais: eficácia ou frustração na difusão do conhecimento científico. *Revista Museologia e Patrimônio*, v.7, n.1, 2014. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/273/267>>. Acesso em: 24 jan. 2017.

ØROM, A. Information Science, historical changes and social aspects: a Nordic outlook. *Journal of Documentation*, Bingley, v. 56, n. 1, p. 12-26, 2000.

PÉREZ SANTOS, Eloísa. *Estudio de visitantes en museos: metodología y aplicaciones*. Gijón: Trea, 2000.

PIAGET, Jean. *Biologia e Conhecimento*. 2. ed. Vozes : Petrópolis, RJ, 1996.

POULOT, D. *Museu e Museologia*. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

RENDÓN ROJAS, M. A. Hacia un nuevo paradigma en Bibliotecología. *Transinformação*, Campinas, v. 8, n. 3, p. 17-31, set./dez. 1996.

RENDÓN ROJAS, Miguel Ángel. Relación entre los conceptos: información, conocimiento y valor. Semejanzas y diferencias. *Ciência da Informação*, Brasília, v. 34, n. 2, p. 52-61, maio/ago. 2005.

ROGERS, Y. SHARP, H. PREECE, J. *Design de interação: além da interação humano – computador*. 3. Ed. – Porto Alegre: Bookman, 2013.

SIMMEL, Georg. Sociabilidade. In: MORAES FILHO, Evaristo de (org.). *Georg Simmel: sociologia*. São Paulo: Ática, 1983. (Grandes Cientistas Sociais, vol. 34)

SARACEVIC, T. Ciência da informação: origem, evolução e relações. *Perspectivas em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, v.1, n.1, p. 41-62, jan./jun. 1996.

SARACEVIC, T. Information science. *Journal of the American Society for Information Science*, Chapel Hill, v. 50, n.12, p. 1051-1063, 1999.

SAVOLAINEN, R. Information behavior and information practice: reviewing the umbrella concepts of information-seeking studies. *The Library Quarterly*, v. 77, n. 2, p. 109-132, 2007.

SBPC. 67ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência. 2015. Disponível em: <<http://www.sbpcnet.org.br/saocarlos/sobre/>>. Acesso em: 23 nov. 2015.

SCHWENCK, B. *Ciência Móvel: a mediação informacional nas exposições de um museu itinerante*. Dissertação. 2011. Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia. UFRJ – Rio de Janeiro 2011.

TALJA, S.; TUOMINEN, K.; SAVOLAINEN, R. “Isms” in information science: constructivism, collectivism and constructionism. *Journal of Documentation*, Bingley, v. 61, p.79 - 101, 2005.

VALENTE, M. E. *Educação em museu: o público de hoje no museu de ontem*. Dissertação de 1995 mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), Rio de Janeiro. 1995.

VARIVE-BOHAN, H. Entrevista com Hugues de Varine-Bohan. In: *Os Museus no Mundo*. Rio de Janeiro: SALVAT Editora do Brasil, 1979.

VELOSO, C. S.; ANDREDE, L. T. Museus público-privados e espetacularização da cultura: limites e tensões. *Dossiê Capitalismo Cultural*. Arquivos do CMD, v. 4, n.2. Jul/Dez 2016.

WAGENSBERG, J. The “total” museum: a tool for social change. *História, Ciências, Saúde*, v. 12, p. 309-332, 2005.

WHITE, L. A.; DILLINGHAM, B. *O conceito de cultura*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2009.

XAVIER, D. W. Museus em movimento: uma análise sobre experiências museológicas itinerantes. *Cadernos de Sociomuseologia*, Lisboa, v.46, n. 2, 2013, p. 5-15.

WILSON, T. D. On user studies and information needs. *Journal of Documentation*, Bingley, v. 37, n. 1, p. 3-15, 1981.

ZAVALA, L. El patrimonio cultural y la experiencia educativa del visitante. In: *Educación y museos*. ENGRACIA, M. (coord.), México: UNAM, p. 89-100, 2002.

ZAVALA, L. *Antimanual del museólogo: hacia una museología de la vida cotidiana*. México,: UNAM/INAH/, 2012. Disponível em: <http://blogs.fad.unam.mx/academicos/patricia_vazquez/wpcontent/uploads/2015/09/276731178.Unidad-5-Zavala-Antimanual-del-museologo.pdf >. Acesso em: 26 nov. 2016.

APÊNDICE A – Roteiro de entrevista semiestruturada

BLOCO 1 – A EXPERIÊNCIA DE VISITA

- 1- Para você, o que é esse museu?
- 2- O que te motivou a visitar o museu hoje?
- 3- O que você achou da visita? Descreva suas impressões.
- 4- Fale sobre os experimentos, objetos e do ambiente do museu. Como você interagiu com eles durante a visita? Explique.
- 5- Quais experimentos ou objetos mais chamaram sua atenção? Explique. Teve algo que não te agradou? Explique.

(PARA CADA EXPERIMENTO / OBJETO / DESAFIO OU SALA COM O QUAL O VISITANTE INTERAGIU, FAZER AS PERGUNTAS A SEGUIR)

- 6- Fale um pouco sobre este experimento / objeto. O que você achou? Quais as suas impressões? Explique.
- 7- O que você percebeu com este experimento / objeto? Como você chegou a esta percepção? (Explorar quais foram os elementos que levaram o visitante a tal compreensão).

BLOCO 2 – ESPECIFICIDADES DA EXPERIÊNCIA DA VISITA

- 8- O que você imaginava / esperava da visita ao museu hoje? E, de fato, foi como você esperava? O que mais te agradou? Por quê?
- 9- Como você acha que a experiência de visitar o museu hoje influencia na sua vida, em seu dia a dia? Explique.
- 10- Descreva a experiência de visita a este museu hoje em uma palavra ou expressão. Explique.

BLOCO 3 – RELAÇÃO COM MUSEUS DE MODO GERAL

- 11- Você se lembra da primeira vez que visitou um museu? Descreva o mais detalhadamente possível esta experiência?
- 12- Você se lembra das suas impressões sobre esta visita? O que você gostou e o que não gostou na visita? Por quê?

- 13- Com que frequência você visita museus? Você vai com quem? Sua família e amigos tem o hábito de visitar museus?
- 14- O que você busca quando vai a um museu (diversão, conhecimento, se socializar, etc.)?
- 15- Em sua opinião, Museu é lugar de quê? Qual a sua visão sobre Museus de modo geral?

BLOCO 4 – QUESTÕES DE IDENTIFICAÇÃO E HÁBITOS COTIDIANOS

- 16- Fale um pouco sobre você (sexo, idade, profissão, escolaridade, estado civil, situação na família, com quem mora).
- 17- Descreva um dia comum de sua vida. O que você faz em um dia comum? Você trabalha? Estuda?
- 18- Quais atividades você realiza num dia comum?
- 19- Quando está em casa, sozinho ou com a família e amigos, o que você faz?
- 20- O que você faz para se divertir (lazer / entretenimento) quando está em casa? E quando sai?
- 21- Fale sobre como você interage com seus familiares e amigos. Quando vocês saem, quem escolhe o que irão fazer?
- 22- Você tem o hábito de ir ao cinema, museu, shows e outros eventos culturais? Quais? Você vai sozinho ou com amigos e familiares?
- 23- O que você busca quando faz estas atividades?