



Museus Interativos como Estratégia para Conservação do Patrimônio Edificado: O Caso do Paço do Frevo, Recife/PE

Renata Carlos de Oliveira Gonçalves¹

Kainara Lira dos Anjos²

Resumo: Este artigo aponta resultados de um trabalho de conclusão de curso cuja análise da concepção arquitetônica influencia na construção da ambiência em museus interativos. Para esse estudo, seu desenvolvimento corresponde a um estudo qualitativo, resultado de uma interdisciplinaridade relacionada ao desenvolvimento de exposições temáticas com foco na construção da experiência do visitante, bem como a estratégia de museificação para a conservação do patrimônio edificado. Nessa perspectiva, buscou-se compreender como os elementos que compõem estes ambientes possibilitam, com a ajuda da interatividade, promover experiências imersivas e multissensoriais aos usuários. Para isso, a base teórica e metodológica analisou para além do espaço arquitetônico, mas sim, utilizando a psicologia ambiental (usuário versus ambiente). Metodologicamente, para discutirmos um exemplo, foi escolhido o Paço do Frevo localizado no Recife, baseando-se em critérios regionais e de adaptação de uso. Assim sendo, após avançar na compreensão da experiência e dos fatores que a influenciam, apresentamos um exemplo de como o patrimônio edificado pode ser conservado a partir desse tipo de reversão de proposta.

Palavras-chave: Museificação; Patrimônio Edificado; Patrimônio Cultural; Museus Interativos.

Interactive Museums as a Strategy for Conservation of Built Heritage: The Case of Paço do Frevo, Recife/PE

Abstract: This article points out the results of a course conclusion work whose analysis of architectural design influences the construction of ambience in interactive museums. For this study, its development corresponds to a qualitative study, the result of an interdisciplinary approach related to the development of themes focused on the construction of the visitor experience, as well as the museification strategy for the conservation of the built heritage. From this perspective, we sought to understand how the elements that make up these environments make it possible, with the help of interactivity, to promote immersive and multisensory experiences for users. For this, a theoretical and methodological basis analyzed beyond the architectural space, but using environmental psychology (user versus environment). Methodologically, to discuss an example, the Paço do Frevo located in Recife was chosen, based on regional and use adaptation criteria. Therefore, after advancing in understanding the experience and the factors that influence it, we present an example of how the built heritage can be conserved from this type of proposal reversal.

Keywords: Museification; Built Heritage; Cultural Heritage; Interactive Museums.

1 Graduação em Arquitetura e Urbanismo e Mestre em Educação pela Universidade Federal de Campina Grande.

2 Doutorado em Desenvolvimento Urbano pelo Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Urbano da UFPE. Professora adjunto do curso de arquitetura e urbanismo da Universidade Federal de Campina Grande.

Introdução

No decorrer dos séculos, o que era munido de valor, móvel ou imóvel, passou da condição de coleção privada para a situação do que deve ser protegido, porém, exibido em contexto coletivo e público. O elo entre Museologia e Patrimônio se baseou, conforme Lima (2012), em diversos aspectos históricos conciliados à Preservação apoiadas aos procedimentos práticos e conceituais presentes nos processos de institucionalização, comumente aprofundados em processos da Musealização e Patrimonialização. Nos dois processos, os modelos de apropriação elencam como objetos básicos para o tratamento os planos do material e do imaterial, que estão sempre vulneráveis a interpretações a partir das referências culturais correspondentes ao histórico e à localização. A interpretação acerca da realidade é condicionada à visão particular de um grupo social, direciona ao contexto da identidade cultural, esta remete aos princípios de pertencimento. O sujeito que assim se reconhece reverbera uma herança cultural, ou seja, um Patrimônio identitário.

Ainda acerca dessa discussão, faz-se fundamental trazer alguns conceitos, como por exemplo, a Patrimonialização. Esta representa a inserção da dimensão social ao discurso da necessidade de Preservação. A Conservação, conceito que sustenta o Patrimônio, significa proteger o item de valor de qualquer eventual dano, natural ou intencional, com intuito de preservar. E a Salvaguarda, comumente utilizada por entidades competentes em documentos normativos, exprime o pensamento e a ação que aplicam (LIMA, 2012).

Por conseguinte, no que diz respeito à Preservação, de maneira geral, desenvolveram-se atividades pautadas em procedimentos (LIMA, 2012):

[...] a seleção dos bens; a documentação realizando de imediato o registro, ou seja, a inscrição formal no regime de tutela/custódia administrativa (simbólica, a exemplo da Lista do Patrimônio Mundial) e iniciando o primeiro passo da catalogação, que descreve pormenorizadamente cada item patrimonializado/ musealizado; o ato de assegurar a permanência (manutenção física) pela intervenção da conservação preventiva e pela restauração, quando necessário. E, ainda, complementado o elenco destas ações de gestão patrimonial e museológica, realizaram outras práticas inerentes tanto a características específicas das categorias e tipologias dos bens quanto às normas que orientam as decisões da institucionalização, cujo pano de fundo é o propósito do benefício social, que, no assunto em pauta, tem como destinatário os grupos de cidadãos, os usufrutuários dos bens do Patrimônio (musealizável) ou do Patrimônio musealizado (LIMA, 2012, p. 45).

Com o passar do tempo, as funções definidoras do ambiente atual dos ambientes museológicos (Patrimônio Musealizado) pautam-se em procedimentos ligados à preservação, pesquisa, documentação, e, de maneira geral, definiram suas diretrizes que concordam atividades para fins de estudos e divulgação do Patrimônio considerado musealizável. As palavras Patrimonialização e Musealização supracitadas são habituais nos processos de institucionalização. As diversas modalidades culturais interpretativas legitimam o cuidado por um conjunto de objetos detentores de valor cultural com intuito de transmissão como herança coletiva.

O museu em seu conceito tradicional é entendido muitas vezes apenas como um armazém de coisas antigas. Entretanto sua função social vai muito além do que um depositário. Trata-se de uma instituição que denota o mediador da relação do homem com o mundo em que este interage e seus objetivos reproduzem a comunicação fundamental para contar uma história através de um discurso museológico (CABRAL, 2006).

O museu é o palco que permite a relação entre o homem e a realidade do passado e do que pode estar por vir e é fruto de um sistema integrado de metodologia, infraestrutura, recursos materiais e tecnológicos. Toda essa síntese construída é nomeada museografia responsável pelas atividades inerentes desde a administração até o processo de curadoria. O papel administrativo é dar assistência ao processo curatorial em torno do objeto museológico e é nesse processo que o planejamento estratégico é um instrumento fundamental para estabelecer uma direção a ser seguida.

Sendo assim é possível compreender a relação entre a Patrimonialização e a Musealização por meio do reconhecimento da importância da educação patrimonial, sendo esta, ferramenta fundamental para a conservação do patrimônio cultural, ao priorizar a valorização dos bens culturais, materiais e/ou imateriais, possibilitando a construção de identidades, o reconhecimento destes bens e o despertar da memória coletiva. Estes fatores apresentam referenciais do que entendemos como patrimônio cultural. Assim, os objetos de patrimônio cultural material, por vezes, podem ser vistos mais importantes do que as memórias imateriais, pois as materialidades apresentam duas características importantes: a sua localização espacial e o fato de serem adaptáveis a diferentes interesses.

Por essa perspectiva, a interatividade pode propiciar diferentes experiências e vivências dos usuários, a partir da influência na criação da ambiência nesses espaços. Sendo assim, este artigo norteou-se a partir de duas principais questões: de que forma a interatividade pode contribuir para uma ambiência que proporcione novas experiências e vivências dos usuários em museus? Como a inserção de novos usos, mas especificamente o de museus interativos, podem contribuir para a conservação do patrimônio edificado, trazendo uma maior efetividade da sua (re)inserção no ambiente cultural da cidade?

Dessa forma tem-se como objetivo analisar de que forma a inserção do uso do museu interativo pode contribuir para a conservação do patrimônio edificado, Para compreender a importância do Museu enquanto estratégia de conservação faz-se necessário partir do pressuposto de entendê-lo a partir de sua arquitetura enquanto fator influenciador no comportamento de usuários em museus interativos, tendo como referência teórica e metodológica a psicologia ambiental, que estuda os comportamentos das pessoas e o ambiente no qual agem e com o qual interagem. Nesse contexto existem diversas maneiras de explorar e descrever o mundo segundo essa ótica fazendo uso da multidisciplinaridade.

O conhecimento da relação de pessoa-ambiente defendido por Gifford (2002) trata como uma abordagem científica que analisa o padrão de comportamentos e atitudes por parte dos usuários ou grupos, sobre um espaço físico, objetivo, etc, que pode envolver ocupação, defesa, personalização e demarcação habitual. Advoga-se ainda que o diálogo com outras áreas de conhecimento amplia os métodos voltados à arquitetura e urbanismo. A metodologia utilizada neste trabalho analisa a interação dos usuários entre eles e com o ambiente a partir da Psicologia Ambiental, que propõe justamente a interdisciplinaridade objetivando a observação do ambiente construído durante o período de sua utilização.

O projeto de museus envolve a guarda de uma ampla variedade de funções. Entretanto, os museus variam consideravelmente em tamanho, organização e objetivo. Alguns autores defendem que não há como se formular um dimensionamento para áreas que serão reservadas a desconformes funções. As intenções do cliente quanto ao acesso ao público e às coleções, informações e funcionários são diretrizes iniciais tanto quanto sua temática, como também o seu compromisso com a conservação.

O modelo de museu conhecido atualmente surgiu apenas no século XVIII, antes disso eram definidos como bibliotecas, devendo então estar disposto de tal forma em que prevalecesse a segurança e a calma. O receituário do museu-palácio alcançou resultados em termos urbanos e simbólicos por muito tempo, permitindo tanto um circuito sequencial para visitação quanto o estabelecimento de subcircuitos independentes e especializados. Embora tenha possibilitado o aparecimento de problemas crônicos, como o amontoamento de salas em forma de depósitos e maior dificuldade de comunicação com o público.

Logo depois, a partir do século XX, surgiram os museus modernistas com a simplificação dos espaços internos onde as circulações e as salas de exposição se integram trazendo uma transparência e fluidez. A partir desse momento, a concepção do museu era pensada para ser um local agradável de permanência independentemente do seu acervo exposto. Para isso, novos serviços foram sendo agregados, como lojas, restaurantes, parques e jardins, em confronto ao museu antigo, muita luz natural em amplas circulações com espaços cada vez maiores de exposição integrados e fluidos. A estrutura se destaca, evidenciada pelo uso do concreto armado, de natureza crua e brutalista, garantindo a possibilidade de grandes plantas livres e proporcionando também o controle da iluminação natural. Kiefer (2000) refere-se a arquitetura pós-moderna como uma grande liberdade para propor as mais diferentes soluções fazendo uso dos mais antigos princípios acadêmicos até os mais audaciosos *hightechs*. Um ponto importante a considerar é a preocupação com a inserção urbana e o predomínio de grandes circulações internas.

Em decorrência das novas demandas, o período de transição entre os séculos XX e XXI é marcado por uma transição operacional dos museus. A sistematização dos conhecimentos sobre a conservação de objetos em museus surgiu a partir dos anos 1930, porém foi nos anos 1950 a partir da criação do Instituto Internacional para a Conservação de Trabalhos Históricos e Artísticos (IIC) que a museologia foi considerada como ciência. Logo, só depois dos anos 1980 os museus deixam de ser singelas galerias de exposição e a arquitetura passa a considerar com mais rigor a complexidade do seu programa.

Por fim, é a partir de então que se permite um maior diálogo entre o visitante e o expositor quando o museu do século passado passa a ter sua gestão questionada, trazendo para as exposições contextos socioeconômicos. Montaner (1990) advoga que a característica principal do novo formato de museu é a complexidade do programa supracitado, a substituição do espaço flexível das tradicionais galerias, aos métodos de conservação, a construção da expografia e luminotécnica dos objetos, bem como o papel urbano que assumem, como referência, monumento e lugar de arte. É assim que se justifica a aquisição de uma nova importância econômica e social dos museus.

Museologia

O conceito de ambiência museológica corresponde ao tratamento dado ao espaço físico de um Museu analisado de forma plural e multidisciplinar, trazendo uma perspectiva de espaço sócio educacional, como também de relações interpessoais que deve oportunizar atenção acolhedora, humana e resolutiva. Para isso, elementos como som, luzes, cheiros, texturas, cores e formas se fazem presente no processo de concepção. Todo o conceito envolve questões relativas ao acolhimento e conforto, integração e espaços de “estar”, além de espaços que propiciem uma experiência cada vez mais participativa e reflexiva, e, sobretudo, inclusiva.

Conforme Medeiros (2017) é através da exposição que o estabelecimento se comunica com o público, visto que, como alegam Silva e Santos (2011, p. 4), “a montagem de uma exposição trilha uma ponte entre acervo e público” e, sob essa óptica, o visitante deixa de ser somente um espectador, portando-se apenas de um comportamento passivo para absorver as informações tornando-se um visitante ativo no processo comunicativo, construindo seu conhecimento utilizando a exposição do espaço museu como ferramenta. Logo, faz-se necessário sintetizar a importância da tarefa multidisciplinar na construção de uma exposição enquanto resultado da articulação de várias áreas, tais como museologia, luminotécnica, design, expografia e arquitetura de exposição.

Os recursos de expografia são aqueles elementos que participam da composição espacial do ambiente museológico, podendo ser atributos físicos, como sinalização, piso tátil, maquetes, artefatos interativos digitais ou não; e sensoriais, como sonorização e iluminação, por exemplo. Nossos sentidos podem ser manipulados para se concentrarem nos apresentados, reais ou construídos, que possuem um significado metafórico no espaço além sua realidade. (HOWARD, 2002, apud MEDEIROS, 2017).

O número de espaços museológicos interativos tem aumentado bastante, todavia, cabe-se destacar que o fato de um ambiente ter muitos monitores, vídeos, efeitos luminosos especiais não o torna interativo. O entusiasmo por dispositivos digitais atrai cada vez mais investimentos de várias áreas acerca de novas tecnologias e dispositivos audiovisuais. A facilidade da apreensão do conteúdo como resultante do uso desses recursos é capaz de transformar museus.

A definição de algo interativo é aquilo que dispõe de artifícios, ou fenômenos que reagem uns sobre os outros, ou ainda um suporte de comunicação que favorece uma permuta com o público. A fuga do tradicionalismo em museus, normalmente vistos como chatos e enfadonhos para um novo modelo, mais divertido e interessante, então denominado interativo. Oliveira (2017) resume o que se define as três formas de interatividade em museus:

- a) Heart On: procura uma identidade cultural do visitante com o objeto exposto reforçando questões emocionais de vivenciar a experiência.
- b) Hands On: geralmente utilizada em museus de ciências e é traduzida como aquela que o usuário tem uma interação mecânica com um objeto e como consequência é demonstrado um fenômeno.
- c) Minds On: Nesse caso os elementos de interação estimulam o uso da mente, provocando os usuários a participar de um exercício mental, seja solucionando problemas, elaborando questões, fazendo analogias e levantando contradições. Acredita-se que ao se estabelecer uma atividade capaz de correlacionar a realidade e o poder da mente através da reflexão, se faça possível a produção de significados e o desejo de propor novos questionamentos. Esse tipo de estímulo nem sempre se produz através de recursos digitais, a experiência se dá por intermédio do processo de mediação ou visita guiada, como também através da interação entre visitantes (OLIVEIRA, 2017, p. 22).

A segunda apresentada vem sendo a mais difundida, os maiores exemplos vêm dos museus de ciência, onde os usuários podem comprovar conceitos físicos utilizando a experimentação. Porém, cabe ressaltar que a experiência para ter seu valor completo precisa ter o conceito explicado, normalmente por um monitor de exposição ou por algum recurso explicativo. De outro modo, esse tipo de interatividade seria apenas um instrumento cenográfico, onde se apresenta o que deseja, mas não há de fato um diálogo com o público.

Metodologia

Para atingir ao objetivo de analisar o espaço arquitetônico e sua utilização foi adotada a abordagem multimétodos para estudos pessoa-ambiente de acordo com o que foi proposto por Günther, Elali e Pinheiro (2004), por meio de algumas visitas ao museu do Paço do frevo, localizado no Recife, Pernambuco. As visitas serviram de apoio às seguintes análises: análise comportamental dos usuários a partir da utilização de “método para estudos centrado na pessoa”; e, análise do espaço arquitetônico a partir da utilização de “método para estudos centrado no ambiente”.

Esta abordagem implica no uso de diversificados métodos de pesquisa, definidos em função do objeto e dos objetivos definidos para pesquisa e exige a integração elaborada do cruzamento de informações necessários para uma boa análise de dados. Essa metodologia fundamenta-se sobre as interações entre os comportamentos subjetivos das pessoas. Comumente indicam-se como principais tipos de pesquisa a utilização de mapas mentais, percursos sensoriais e avaliativos, percepção, observação comportamental, etc. Conforme elencado por Oliveira (2017), os métodos para estudos centrados na pessoa compreendem dessa forma:

1. Experimento: método das ciências naturais introduzido e explicado na psicologia como observações sistemáticas entre os métodos disponíveis ao pesquisador nas ciências de maneira geral. Sendo uma das características principais do estudo na psicologia ambiental e dos seres humanos em seus contextos regulares de vida.
2. Observação: ponto de partida para qualquer ciência desde que seja sistemática consistindo na criação de determinados cenários comportamentais de maneira geral múltiplos comportamentos ou múltiplos atores.
3. Entrevista: uma conversa com propósito temático.
4. Questionário: corresponde a uma coleta de informações usando uma sondagem da entrevista.
5. Auto relatos: pode ocorrer com fatos relativo à uma vivência pessoal do autor ou sua percepção do grupo. Já para os métodos para estudos centrados no ambiente, os principais trabalhos desenvolvidos na área usam o método “walk-around-the-block” traduzido como “caminhada pelo local” consiste em estabelecer um estudo a partir de uma visita realizada acompanhada de pessoas como o zelador, funcionários ou administrador do local (OLIVEIRA, 2017, p. 26).

Para a presente análise foram escolhidos para o estudo centrado na pessoa, a observação sistemática e o auto relato por meio do método observativo. Neste último, considerando as principais técnicas podem-se citar a análise de comportamento e o mapeamento comportamental, este relaciona exatamente ambiente e comportamento em função do tempo. Define-se como centradas-no-lugar ou centradas-na-pessoa, dependendo do enfoque observativo a partir da sistematização de informações via de regra adquiridas de forma intuitiva, o mapeamento permite a utilização de dados concretos, a despeito de implicar a demanda de organização e tempo considerável para organização dos dados. Sua vantagem primordial é permitir a permuta de conhecimentos provenientes das ciências sociais com elementos físicos do local, fundamental para aqueles que buscam atuar diretamente na análise e/ou reestruturação do espaço, além do que a linguagem dos mapas é de fácil leitura para diferentes públicos (leigo ou profissional).

A análise de imagens por intermédio do uso de fotografias e vídeos é amplamente associada a outros métodos, como observação e levantamentos, ou ser examinada isoladamente. As imagens são essenciais para a compreensão do espaço, considerando o ofício fundamental das referências visuais para a interpretação do ambiente. Entretanto, a produção destas depende não só dos recursos técnicos disponíveis, bem como da sensibilidade. A maior dificuldade oriunda do processo é necessitar a permissão do uso de sua imagem

para realização por parte dos indivíduos. Por outro lado, pode-se associar à coleta de informação junto ao usuário. O uso de imagens se justifica para além da análise do espaço, pois serve como estímulo para analisar um ambiente pela ótica do comportamento humano.

Com finalidade de estudo centrado no ambiente foram escolhidos, além da análise do espaço arquitetônico, os métodos *Walk-around-the-block* e o mapeamento comportamental. A análise do espaço arquitetônico como procedimento de pesquisa pode explicar diferentes aspectos do comportamento humano, mormente associado em busca da relação entre informações obtidas e demais provenientes de outras experiências e/ou conhecimento prévio. Dessa forma, o levantamento técnico é feito a partir das medições das condições físicas como dimensões, temperatura, materialidade e processos construtivos, mensuração de fluxos e acessos internos ou externos, capacidade/número de pessoas, mobiliário, sugestões para reformas, enfim, tais elementos ao serem somados aos de percepção dos visitantes resulta em melhorias para, até mesmo, normas construtivas e debate de padrões comportamentais mediante as características de um determinado espaço observado.

O nosso objeto de estudo, o Paço do Frevo, por exemplo, nos aproxima mais do contexto do público nordestino, uma vez que, além de museu é também um centro cultural, onde apresenta o frevo em três linhas de atuação: o ensino de dança e música, atendimento ao público e programação cultural.

Paço do Frevo

O Paço do Frevo é uma iniciativa da Fundação Roberto Marinho com a prefeitura municipal do Recife, garantindo o compromisso com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) de preservar a memória do Frevo. Este foi concebido com o propósito de se afirmar como um espaço de referência cultural, arquitetônica e histórica nacional, de um bem reconhecido pelo IPHAN como patrimônio cultural imaterial brasileiro e patrimônio da humanidade, contribuindo para perpetuação da tradição e um dos principais ícones da identidade do pernambucano.

Figura 1 – Edifício onde se localiza o Paço do Frevo.



Fonte: Portal UOL (2021).

É o Programa Arquitetônico e Urbanístico que parametriza as necessidades de infraestrutura e espaciais de equipamentos e instalações. Mesmo que um museu seja instalado em edificação adaptada, ele precisa ter os espaços básicos pensados e quando a instituição se encontra em edifício com adaptação de uso, isso fica muito evidente. Destacam-se algumas questões gerais na restauração de patrimônio para museus, como a propriedade, o regime jurídico - no exemplo citado a Prefeitura do Recife desapropriou o imóvel; a legislação referente ao patrimônio histórico e urbano, as reservas funcionais e históricas que podem dificultar ou impedir uma mudança de utilização, por exemplo.

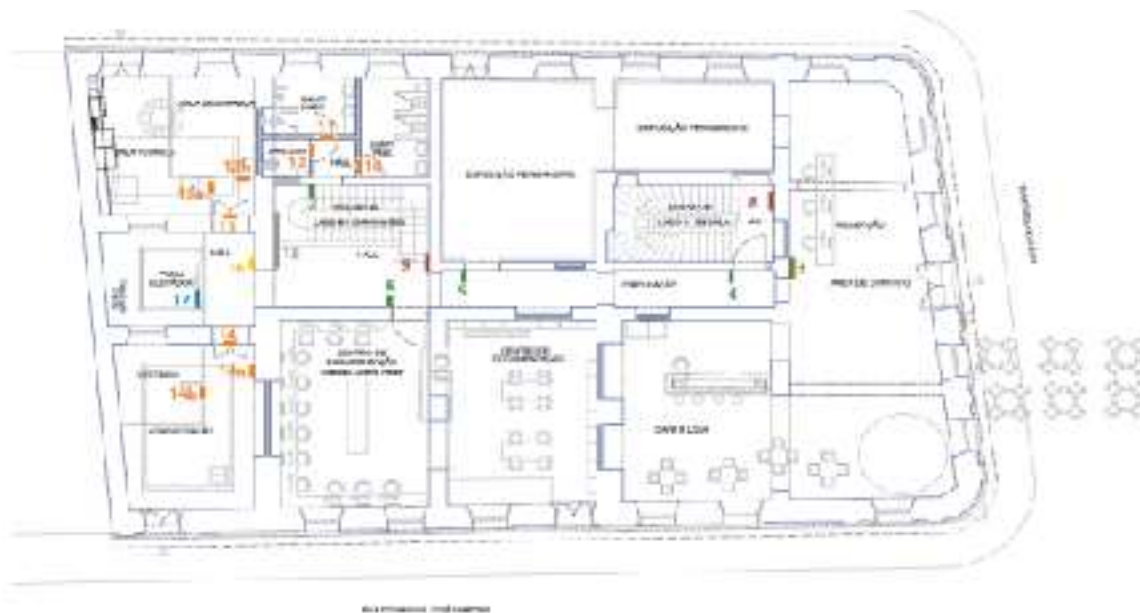
Em seu projeto de adaptação, o Paço do Frevo redefiniu em cada ambiente seus usos alterando a disposição interna e o dimensionamento a partir do planejamento conceitual e programa de exposições. Houve uma demanda analítica quanto à acessibilidade, de pessoas, serviços e de acervo. Nos casos de imóveis adaptados, a acessibilidade pode ser a mais difícil e complexa demanda a ser atendida. É importante ressaltar que a proteção por tombamento não significa proibição terminantemente de adaptações, porém deve-se tentar equilibrar os requisitos de conservação com as necessárias alterações.

Quando o prédio escolhido é histórico, pontos como considerar as medidas que evitem ou minimizem a necessidade de alterações; planejar alterações reversíveis sempre que possível; e consultar com antecedência os órgãos de preservação; garantir que o plano de fluxos ao edifício possa ser desenvolvido para obtenção de alvará de funcionamento, são requisitos para uma possível adaptação de uso. O Paço do Frevo foi prudente ao fazer suas alterações e o processo de restauração observou as restrições do tombamento federal que recaem na área. Logo, todo o programa de ocupação de seus quatro pavimentos buscou possibilitar a circulação e acessibilidade e para todas as obras de recuperação e adaptação foram fundamentais o uso dos seguintes documentos: levantamento arquitetônico, diagnóstico do estado de conservação, todos os projetos de infraestrutura; recuperação estrutural – métodos tradicionais e utilização de manta de fibra de carbono; execução de obras civis e de instalações; recuperação de fachadas; adaptação dos seus espaços internos e obras de recuperação e adaptação.

Análise do espaço arquitetônico

A análise do espaço arquitetônico foi produzida conforme os quatro aspectos definidos por Mahfuz (2004), os pavimentos estudados foram o térreo e mais dois (Ver figuras 2, 3 e 4).

Figura 2 – Planta Baixa do Pavimento Térreo



Fonte: Carvalho (2013).

Figura 3 – Planta Baixa do Pavimento 1

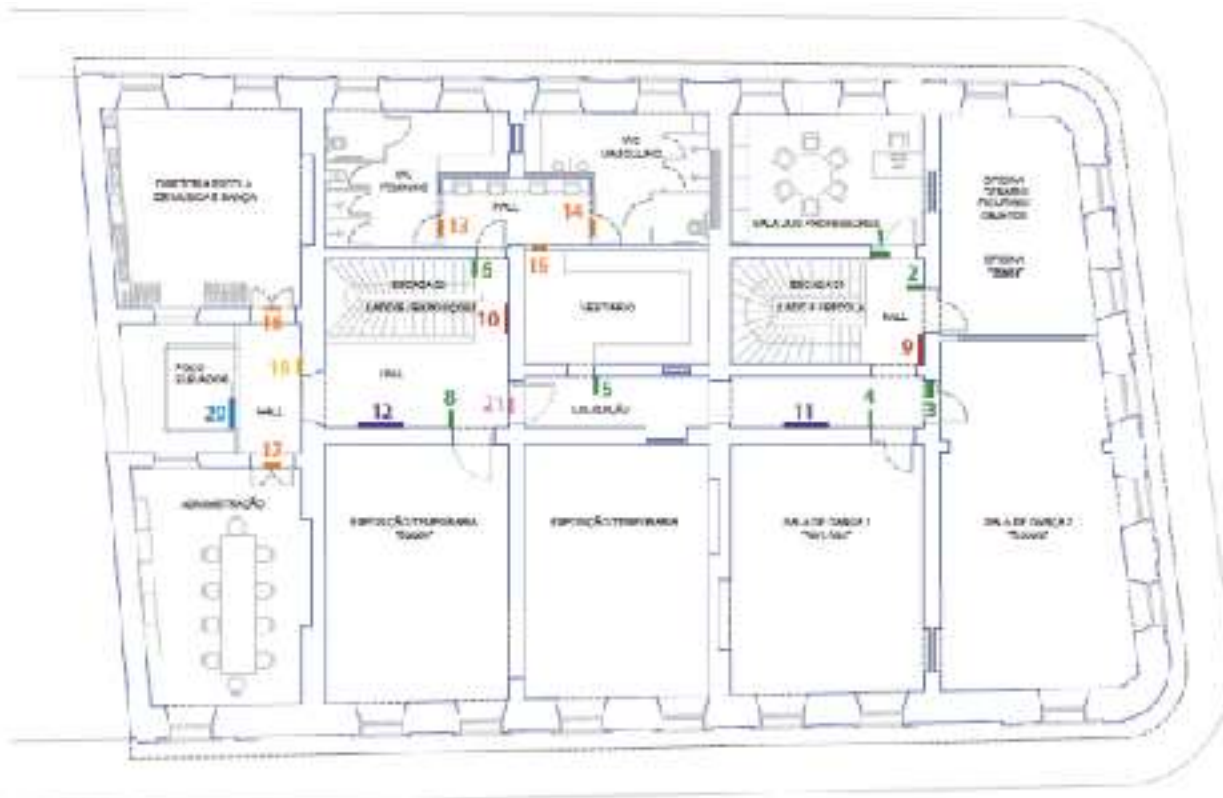


Fonte: Carvalho (2013).

O Paço do Frevo se encontra no perímetro tombado do núcleo original da cidade do Recife, em conjunto a outras construções históricas com vários equipamentos culturais públicos e privados. Bem próximo ao Marco Zero onde acontecem muitas atividades culturais, muitas vezes gratuitas, e em frente à Praça do Arsenal da Marinha. Muito comum desde o final do século XIX, o estilo eclético buscava no passado suas referências, a decoração barroca e a matemática neoclássica, etc. O edifício em questão é um

exemplo do neoclássico tardio inglês com inspiração renascentista do início do século XX – cerca de 1906 e reflete diretamente sua função comercial original, onde funcionava a antiga empresa inglesa Western Telegraph Company Limited. Possui uma área de aproximadamente 2.270 m² e está situado dentro do perímetro tombado pelo IPHAN em 1998.

Figura 4 – Planta Baixa do Pavimento 2



Fonte: Carvalho (2013).

O Programa Educativo e Cultural para o Paço do Frevo atua de três formas distintas: O ensino de dança e música do frevo, o atendimento ao público e a Programação cultural. O projeto pedagógico foi concebido por um grupo de educadores, bailarinos e músicos e sua construção considerando a deficiência de espaços especializados na formação específica do Frevo. Logo, faz-se com que o Paço do Frevo além de ser um espaço de memória, se torne ainda um centro de ensino ligado ao Frevo.

Já os programas culturais incluem a programação de oficinas de música e dança previamente implantadas em programas educacionais. Em seu Plano, o museu recomenda uma pequena exposição no café aberta ao público durante a semana e três sábados por mês. Também se recomendam cortejos para expor na Praça, exibindo blocos de clubes de bonecos e de todas as categorias de associações de frevo.

Com relação a sua inserção urbana, o Paço do Frevo e o Bairro do Recife, no qual o mesmo está inserido, possui um contexto peculiar por estar inserido numa área histórica e preservada, onde deu início a formação urbana da cidade do Recife, e muito dos percursos são feitos majoritariamente a pé. Nesse contexto, a edificação histórica muito se identifica com o entorno e com o conjunto arquitetônico do qual faz parte que representa o bairro como um dos principais destinos turísticos da cidade, onde foi implementado o programa

da gestão municipal “Recife Antigo de Coração” (Ver Figura 5). Por se tratar de uma área central e importante área turística, também é bem servida pelo transporte público e aqueles que preferem se locomover com transporte individual, estacionam em determinados pontos específicos no entorno.

Figura 5 – Mapa do Recife Antigo



Fonte: Prefeitura do Recife (2017)

Aplicação dos Métodos

Observação Sistemática: Realizou-se uma visita por um período médio de 4 horas dedicadas apenas a esse método no dia 2 de abril de 2017, um dia de sábado à tarde. Escolhemos um dia durante o final de semana, pois o público visitante aumenta. Utilizando os pontos de observação, preenchemos o quadro abaixo:

Quadro 1 – Observação no Paço do Frevo

Roteiro	Visita
Faixa Etária	crianças/adultos/idosos
Acessos	principal
Crianças	sim
Tempo de exposição	média 1h30
Fotografias/vídeos	sim
Posicionamento	último pavimento
Individual ou grupo	famílias/individual
Meio de locomoção	transporte público/veículo próprio

Fonte: Oliveira (2017).

Auto relato: No pavimento térreo, em seu hall de entrada estão localizadas a bilheteria e um café. A reprodução nas paredes de vídeos de entrevistas com as principais personalidades do mundo do frevo proporciona a sensação de que estas personalidades são as responsáveis por “receberem” os visitantes. Já no início do circuito, em sua circulação, há o registro da linha do tempo com os principais acontecimentos sócio-políticos e culturais relacionados à origem do frevo enquanto manifestação cultural. A linha do tempo se encerra em um monitor no qual é reproduzido conteúdos passíveis de serem atualizados.

No primeiro pavimento, está localizado o “coração pulsante do museu”, o qual corresponde a uma área destinada às exposições itinerantes de média duração. Essas exposições têm a importante finalidade de dinamizar o espaço e mobilizar o público para retornar ao local, tornando-se assim, fator fundamental para a fixação da instituição como uma referência, consolidando-a como opção de lazer e cultural, tanto para a população local, quanto para turistas. Encontram-se ainda nestes pavimentos as escolas de música e dança.

A acessibilidade física³, aspecto fundamental a ser considerado na adaptação do patrimônio edificado para receber um novo uso, foi garantida por meio de elevadores e rampas. Também foi elaborado um projeto de acessibilidade no que diz respeito ao conteúdo, por meio da utilização de diversos recursos tais como: audiodescrição, maquetes e legendas táteis, entre outros.

No último pavimento, localiza-se um espaço multiusos composto por uma área central para apresentações de espetáculos, palestras, aulas de frevo e performances, circundada por uma mini arquibancada com dois níveis, e uma área para exposição destinada às agremiações, por meio de vitrines construídas sob um piso elevado, contendo estandartes e flabelos. Vale salientar que este espaço está disponível para aluguel por parte do público externo, gerando uma renda extra para a instituição.

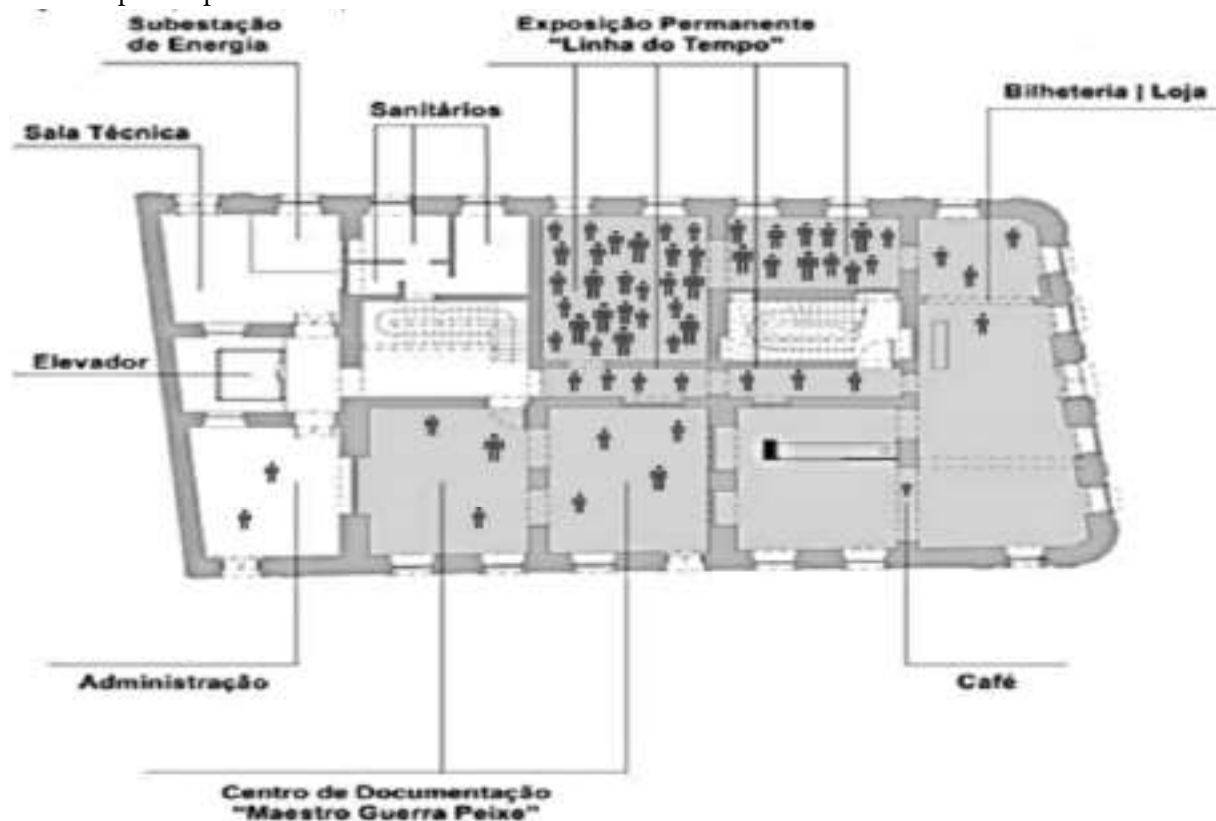
Mapeamento comportamental: Durante a mesma visita podemos fazer um mapeamento comportamental. Foi um dia de muito movimento no Museu e no Marco Zero, e com este mapeamento podemos observar os pontos de maior concentração dos visitantes. Para esse momento, desconsideramos as salas de aula que possuem público restrito. No térreo, observa-se que está a exposição permanente “Linha do Tempo” onde se concentram muitos visitantes por um bom tempo da visita.

No segundo pavimento a concentração de usuários fica por conta da exposição temporária “Badajo”.

A maior concentração de usuários é encontrada no último pavimento e é também o ambiente que atrai o público por maior tempo de exposição. Neste andar tem uma sala onde ficam os estandartes e ocorrem intervenções artísticas temporárias e aulas de frevo a cada trinta minutos.

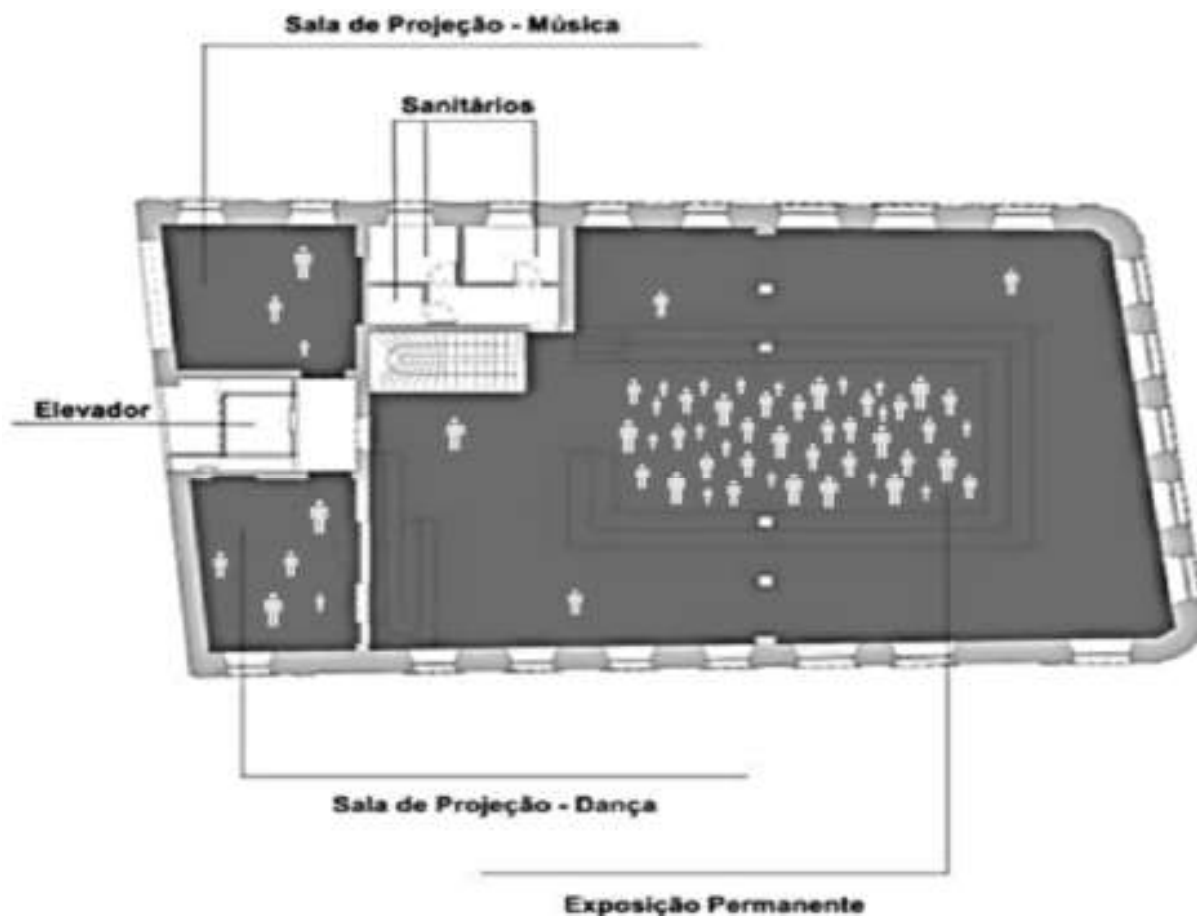
3 As edificações mais antigas classificadas como bens materiais por seus valores históricos e arquitetônicos, em sua maioria, possui uma infraestrutura original que poderia ser um fator limitante. Nesse sentido, garantir a acessibilidade física desses espaços constitui importante desafio para arquitetos ao conceber soluções projetuais de intervenção que respeitem os valores acima citados.

Figura 6 – Mapa comportamental do Pavimento Térreo

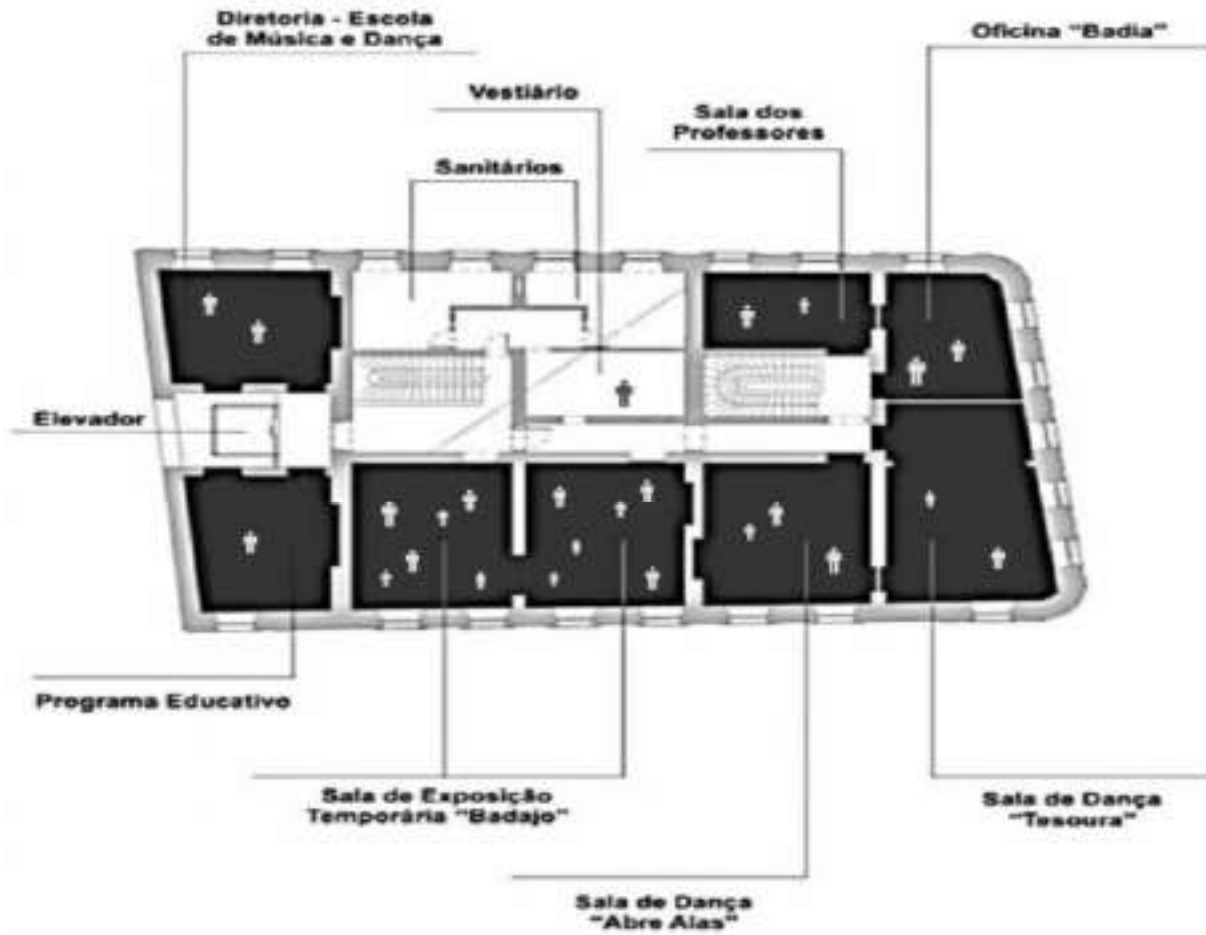


Fonte: Oliveira (2017).

Figura 7 – Mapa comportamental do último pavimento



Fonte: Oliveira (2017).

Figura 8 – Mapa comportamental do pavimento dos cursos/oficinas

Fonte: Oliveira (2017).

d) Walk-around-the-block: Foi realizada uma visita guiada com duração de duas horas agendada para o dia 2 de abril de 2017 com uma funcionária da equipe do Educativo do museu.

Considerações finais

O Museu vai muito além de apenas um espaço de exposições, é também uma instituição de pesquisa que deve mostrar em seu espaço expositivo os resultados ou conclusões das mesmas. Frequentemente, isso é feito para atingir diferentes níveis de conhecimento, uma vez que o visitante, normalmente, não possui conhecimento prévio sobre o tema, até outros pesquisadores da área. Os resultados tendem a ser apresentados de maneira crítica, buscando fazer com que o espectador reflita e questione sobre o que lhe está sendo apresentado, saindo da exposição querendo saber mais sobre o tema.

É uma prática comum em expografia, e não seria diferente no Paço do Frevo, existir uma exposição que levanta questionamentos. Neste exemplo citado, esta exposição é permanente e encontra-se no último pavimento, onde são dispostos vidros contendo os estandartes das agremiações carnavalescas, o que acarreta algumas críticas por julgarem desrespeito à estas pelo fato de dispor seus símbolos onde todos pisam.

Admite-se que é desafiador promover a revitalização de edifícios tombados conforme as normas das leis de intervenção do patrimônio histórico e cultural determinam, além da adequação do programa de necessidades que envolve a concepção museológica, com toda a dificuldade de captação de recursos, como também o interesse da iniciativa pública e/ou privada, que constituem barreiras difíceis de ultrapassar.

Promover atividades de lazer e entretenimento configura-se como alternativa para convidar a população a usufruir dos aos novos usos e assim contribuir para a (re)apropriação desses espaços. A necessidade de adaptação de usos resulta em mudanças, não somente físicas, como também, por vezes, do simbolismo do lugar. É por isso que a intervenção em edifícios objetiva preservar a história com suas práticas e tradições. Toda e qualquer intervenção patrimônio edificado, bem como a inserção de novos usos, deve levar em conta para além do aspecto material, é o seu aspecto imaterial.

O principal problema de projetos de restauração está relacionado com as novas funções, pois os usos atribuídos devem ser configurados a fim de trazer benefícios para a comunidade. Nesse sentido, novas atividades interativas poderão atrair o público, em casos de museus, especialmente, como atrativo sócio cultural, trazendo benefícios econômicos, além de poder promover o potencial local. Nesse caso, por exemplo, os produtores culturais podem atuar como mediadores na promoção de programas que possam inserir a comunidade neste novo ambiente. Conforme defendem os conceitos de interatividade, não há melhor forma de participar do que interagir.

Quanto às questões burocráticas, estas são pautadas nas hipóteses de que não há flexibilidade na legislação, além do pouco interesse do poder público e privado em investir e do planejamento estratégico da concepção de museus. Para isso, cria-se um Plano Museológico, que auxilia na gestão e sustentabilidade e deve ser periodicamente reavaliado, este resume a soma de todos os insumos, estudos e contratos existentes dentro do entendimento de implementação de uma nova instituição museológica estabelecendo planos de ações.

Através da portaria normativa nº 1 de 2006, o Ministério da Cultura, descreve o Plano como ferramenta básica de planejamento estratégico indispensável na identificação da instituição e para a definição, a organização e a priorização dos objetivos e ações de suas áreas de funcionamento. De acordo com o artigo 46 da lei 11.904, o plano é dividido em duas etapas: o diagnóstico da instituição, sua localização, histórico, missão, valores e visão de futuro; e o detalhamento dos 10 programas a seguir: institucional; gestão de pessoas; de acervos; de exposições; educativo e cultural; de pesquisa; arquitetônico – urbanístico; de segurança; de financiamento e fomento; e de comunicação.

Um museu enquanto espaço público, de essência educativa além de contemplativa, precisa de atenção para prestar um serviço de qualidade, precisa ser integrativo dispondo de recursos logísticos e técnicos para a manutenção e conservação, não só do acervo obedecendo às normas e padrões, como também do imóvel. Cabe-se ponderar que, em atrações interativas ou não, a colaboração do espectador é essencial para garantir o bom funcionamento, a segurança e o conforto individuais e coletivos. Observar as orientações da equipe do educativo, guias e sinalizações é uma premissa básica para uma experiência de visita satisfatória e produtiva.

Referências

- BRUNO, M. C. O. Museus, identidades e patrimônio cultural. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, Suplemento, p. 145-151, 2008. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/revmaesupl/article/download/113503/111458>>. Acesso em: 24 jul. 2021.
- CABRAL, M. **A palavra e o objeto**. Fortaleza: Secult: Museu do Ceará, 2006.
- CARVALHO, R. M. R. **Plano Museológico do Paço do Frevo**. Recife: Governo do Estado, 2013.
- FERNANDES, A. V. C. Adaptação de bens culturais tombados para uso como museus: resultados para o patrimônio arquitetônico. 443f. **Dissertação** de Mestrado. Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo. Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2020.
- FIGUEIREDO, A. M. O museu como patrimônio, a república como memória: arte e colecionismo em Belém do Pará (1890-1940). **Antíteses**, v. 7, n. 14, p. 20-42, 2014. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/1933/193332875003.pdf>>. Acesso e: 24 jul. 2021.
- GUNTHER, H.; ELALI, G. A. ; PINHEIRO, J. Q. A abordagem multimétodos em estudos Pessoa-Ambiente : características, definições e implicações. **Laboratório de Psicologia Ambiental, série: Textos de Psicologia Ambiental**, n. 23, Universidade de Brasília, 2004.
- KIEFER, Flávio. Arquitetura de Museus. **Arqtextos**, 2000.
- LIMA, D. F. C. Museologia-Museu e Patrimônio, Patrimonialização e Musealização: ambiência de comunhão. **Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi**, Ciências Humanas, v. 7, p. 31-50, 2012. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/bgoeldi/a/svpTW3fFQJQnYNJrMJwnMsx/?lang=pt>>. Acesso em 22 de julho de 2021.
- MAHFUZ, E. Reflexões sobre a construção da forma pertinente. **Arqtextos**, a. 4, 2004.
- MEDEIROS, M. M. O Design para a experiência na expografia do museu: A relação entre o ambiente da exposição e a recepção do público no museu Cais do Sertão. 147f. **Dissertação** de Mestrado. Pós-Graduação em Design. Universidade Federal de Campina Grande. Campina Grande, 2017.
- MONTANER, J. M. **Nouveaux musées**. Barcelona: Gustavo Gili, 1990.
- OLIVEIRA, R. C. O papel da arquitetura na construção da ambiência em museus interativos. 2017. 89 f. **Trabalho de Conclusão de Curso**. Graduação em Arquitetura e Urbanismo. Universidade Federal de Campina Grande. Unidade Acadêmica de Engenharia Civil. Centro de Tecnologia e Recursos Naturais. Campina Grande, 2017.
- SILVA, P. G. SANTOS, G. E. O. A qualidade da experiência dos visitantes ao Museu do Futebol. **Revista Acadêmica Observatório de Inovação do Turismo**. Rio de Janeiro: v. 6, n. 2, Jun. 2011.

Submetido em: 26.08.2021

Aceito em: 16.10.2021