

## A Exposição como “obra aberta”: breves reflexões sobre interatividade

Maria Lucia de Niemeyer Matheus Loureiro

[marialucia@mast.br](mailto:marialucia@mast.br)

Douglas Falcão Silva

[douglas@mast.br](mailto:douglas@mast.br)

Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST

[www.mast.br](http://www.mast.br)

Palavras-chave: museu de ciência, museu de arte, interatividade

**Resumo:** Este trabalho propõe uma reflexão sobre as chamadas “exposições interativas”, enfatizando aspectos relacionados à interatividade e propondo uma aproximação entre museus de ciência e de arte. Ao lado de questões que relacionam novas tecnologias de informação e obras de arte, e em virtude da ênfase na circulação e acolhida das formas artísticas emergentes, o museu de arte tornou-se, a partir do final do século XX, objeto de debates sobre a interatividade. Nos museus de ciência, por sua vez, as novas tecnologias vieram somar-se às experiências com exposições ditas “hands on”, que solicitavam a intervenção física dos visitantes. Exposições são sistemas intertextuais e, como tal, não devem ser vistas jamais como totalidades fechadas. Por estar sujeita a várias perspectivas de leitura, toda e qualquer exposição é uma “obra aberta”.

### Algumas palavras sobre exposições

Uma das poucas afirmativas que podemos fazer a respeito de museus – não apenas os de ciência, mas os museus em geral – sem temer causar polêmica é que a exposição é seu principal canal de comunicação com o público. Trata-se da atividade mais visível para a sociedade (muitas vezes, a única), sem a qual um museu não é percebido como tal. Apesar disso (ou até mesmo por causa disso), pouca atenção tem sido dada à sua linguagem específica, àquilo que a define como uma exposição propriamente museológica. Com muita frequência, as exposições são tratadas como livros tridimensionais. O autor ou as equipes que as elaboram dificilmente escapam da combinação de textos e objetos “ilustrativos”, com algumas variações, dependendo do orçamento de que se dispõe. Quer se tratem de objetos históricos ou “aparatos interativos”, a função dos objetos é, quase sempre, ilustrar um texto - que pode ser apresentado na forma impressa, por meio de vídeos ou telas de computador.

O objeto “livro” - amplamente difundido no ocidente – tornou-se modelo para a maior parte das exposições, em que a informação verbal é apresentada em seqüência linear, “quebrada” aqui e ali por objetos que complementam ou reforçam a narrativa expositiva. Observando que o livro “sempre visou instaurar uma ordem”, Chartier (1984, p. 8) ressalta, no entanto, que tal ordem não teria a “onipotência de anular a liberdade dos leitores. Mesmo limitada

pelas competências e convenções, essa liberdade sabe como se desviar e reformular as significações que a reduziram”.

Uma exposição é um sistema fundamentalmente intertextual, qualificativo que designa a sobreposição de dois ou mais textos. Ressaltando que todo texto implica na absorção e transformação de uma multiplicidade de outros textos, Kristeva (1974) amplia o conceito de texto para além do verbal, enfatizando que a noção de intertextualidade opõe-se à idéia de texto como totalidade fechada. Toda exposição seria, assim, uma “obra aberta” - conceito proposto por Eco (1976) para ressaltar o caráter fundamentalmente ambíguo das obras de arte.

### **As exposições nos museus de ciência**

O século XX assistiu a modificações significativas nos museus de ciências. Tais mudanças foram percebidas de forma mais acentuada nas exposições, atingidas em seu conceito e em sua forma.

As chamadas exposições interativas teriam surgido “no contexto de transformação dos museus”, conforme observa Silva, acrescentando, entretanto, que “não se trata de afirmar que antes não havia interação” e ressaltando que, no modelo de “comunicação contemplativa”, a interação, “entendida como ação recíproca entre o objeto e o visitante, dá-se em um plano exclusivamente simbólico e é muito dependente da iniciativa do observador, já que o objeto não expressa mudanças espaciais e temporais”. O autor considera os *science centers* (centros de ciência) o ápice “dessa nova tendência de forma de comunicação com o visitante”, identificando nos museus de ciência “um amplo espectro de tipos de interatividade que vão desde o mero acionamento de botões que desencadeiam o funcionamento de aparatos, painéis que propõem perguntas e respostas emitindo luzes e sons, até situações nas quais o visitante pode estabelecer um 'diálogo' com o modelo”. (Silva, 1999, p. 47-48)

Enfatizando que “cabe às exposições de museus a maior responsabilidade por mediar a relação entre o homem e a cultura material”, Cury (2005, p. 368-369) sintetiza suas principais transformações em três momentos que não seriam sucessivos, pois “coexistem no contexto museal atual”. Em um primeiro momento, as exposições seriam herméticas e dirigidas a especialistas; ao público, desprovido dos códigos necessários à decodificação do discurso expositivo, cabia um comportamento passivo. As chamadas “exposições interativas”

surgiriam em um segundo momento, em que os museus reconhecem sua função educativa e se comprometem com “a inteligibilidade e com a participação cognitiva do público”. Quanto às exposições de última geração, que a autora qualifica como “hipertextuais”(1), devem ser destacados a pretensão de dissolver os papéis de emissor e receptor e o papel do público como “participante criativo”.

Deve ser ressaltada, contudo, a ausência de consenso quanto ao conceito de interatividade, particularmente no âmbito das exposições de divulgação científica. Velarde (1992, p. 662) qualifica de “interativos” quaisquer objetos ou aparatos dependentes de uma ação (eletrônica ou mecânica) do visitante para seu funcionamento. Caulton (1999) destaca o uso freqüente dos termos “interativo” e “*hands-on*” como sinônimos, esclarecendo que estaria implícito no termo “*hands-on*” uma interação física mais ou menos complexa. Enfatiza, no entanto, que um objeto que demande a simples pressão de um botão não seria “verdadeiramente interativo”, o que pressupõe o reconhecimento de que a interação ocorre sempre no plano intelectual. Lourenço (2000, p. 61), por sua vez, denomina “participativos” os objetos que solicitam qualquer tipo de ação dos visitantes, ressaltando a possibilidade de diferentes graus de participação. Adverte que o termo interatividade seria importada do campo da informática e implicaria “possibilidades teoricamente infinitas (contínuas) de reciprocidade”. Embora possa ocorrer “no plano intelectual”, estaria “ausente dos museus de ciência e tecnologia”, nos quais a liberdade dos visitantes “é limitada pela existência prévia de uma idéia a comunicar.

Tal observação leva-nos ao terreno da Arte, no qual as interpretações resultantes da interação entre uma obra e seu fruidor são sempre livres e subjetivas, a despeito das inúmeras práticas que, ao longo do tempo, tiveram como objetivo fixar arbitrariamente significados e interpretações autorizadas (2).

### **Arte e ciência, abertura e interatividade**

Ressaltando o papel desempenhado pelos museus na manutenção das diferenças históricas entre museus de ciência e de arte, Almeida (2005, p. 36) adverte para o fato de que os primeiros freqüentemente ignoram aspectos históricos e os últimos ajudam a alimentar a crença de que arte é assunto para iniciados. Observa a autora que, ao longo do tempo, os museus de arte e de ciência colaboraram para a consolidação da idéia de que “a arte

pertence a um mundo acima da realidade cotidiana, superior a esta, e só pode ser compreendida por uma minoria iniciada e conhecedora de sua história, ao passo que a ciência, entendida como uma área do conhecimento dedicada a um mundo prático e imediato, não exigiria o domínio de sua história para a compreensão dos fenômenos estudados”.

Wagensberg (2005) enfatiza que arte e ciência seriam duas formas complementares de conhecimento capazes de se fertilizar mutuamente. O autor defende o museu de ciência como “um espaço dedicado a fornecer um estímulo ao conhecimento científico, ao método científico e à opinião científica” e reivindica a criação de “uma nova museografia” a partir de objetos capazes de uma tripla interação: manual (“hands-on”), mental (“mind on”) e cultural (“heart on”). Aproximando as idéias de interação e conversação, ressalta que os objetos devem “contar histórias, falar um com o outro e com o visitante”.

A idéia de interação nos leva ao conceito de “obra aberta”, proposto em 1958 por Umberto Eco, que apresentou uma comunicação intitulada “O problema da obra aberta” no XII Congresso Internacional de Filosofia. Quatro anos mais tarde, uma coletânea de ensaios seria publicada na Itália, sob o título “Obra Aberta”. O livro, que alcançou grande repercussão, teve sua tradução brasileira publicada em 1968.

A abertura, conforme Eco, seria condição de toda obra e, em algumas formas contemporâneas, “uma de suas finalidades explícitas, (...) um valor a se realizar de preferência a outros”. O autor enfatiza a participação ativa do fruidor da obra artística, observando que toda obra exige uma leitura livre e inventiva, o que equivaleria a dizer que a leitura reinventa a obra. (Eco, 1976, p. 22, 41)

O autor ressalta, ainda, dois aspectos antagônicos implícitos na noção de “obra aberta”: seu criador, com freqüência, “realiza um projeto acabado e definido, segundo uma intenção bem precisa” e visando uma interpretação igualmente precisa; cada visitante, por sua vez, fará uma leitura “inevitavelmente pessoal e verá a obra num de seus aspectos possíveis”. Essa dialética entre definitude e abertura estaria presente em toda e qualquer obra. Enquanto as concepções tradicionais acentuariam o pólo da definitude, as obras contemporâneas tenderiam a uma consciência crescente das “várias perspectivas de leitura”. (Eco, 1995, p. 153-155)

No final do século XX, as novas tecnologias de informação e comunicação provocaram profundos efeitos de mudança na criação e circulação das obras de arte. Tais mudanças foram enfatizadas por inúmeros autores.

Couchot (1997, p. 135) ressalta a possibilidade de interação imediata do público com as obras, o que ameaçaria a velha idéia do “artista adiantado em relação a seu tempo”. Adverte, entretanto, que a busca por maior participação e engajamento do público antecedeu em muito as novas tecnologias, embora estas a tenham reforçado e impulsionado. Sobretudo a partir dos anos 60, a chamada “corrente participacionista” gerou um número expressivo de experiências artísticas que visavam abrir a obra à intervenção direta do público, sincronizando os tempos de criação e de socialização.

Tal como Couchot, Plaza (2000) relaciona a arte interativa nascida com as novas tecnologias às correntes participacionistas. Coloca a questão, no entanto, em termos de abertura da obra de arte, para a qual propõe uma gradação entre três diferentes níveis:

- ∞ A “abertura de primeiro grau” corresponderia à ambigüidade e pluralidade inerentes e fundamentais da mensagem artística, tema já abordado por inúmeros autores, especialmente Eco (1976);
- ∞ A “abertura de segundo grau” corresponderia à noção de “arte de participação” – propostas e poéticas típicas da década de 60 -, como os penetráveis de Hélio Oiticica e os bichos de Lygia Clark;
- ∞ Quanto à “abertura de terceiro grau” (ou interatividade, conforme o autor), prender-se-ia basicamente à arte tecnológica, remontando às primeiras experiências no início dos anos 60 e tomando sua forma definitiva com as “artes da telepresença e das redes telemáticas, nos anos 80”. (Plaza, 2000)

Ao estender às exposições, na condição de textos, as reflexões acima mencionadas acerca das obras de arte, assumimos, a partir de Eco (1976, p. 89) que toda exposição possuiria duas aberturas: a primeira seria condição inerente a toda e qualquer exposição, mesmo que seus idealizadores visem uma “comunicação unívoca e não ambígua”. Uma “segunda abertura” estaria presente em algumas exposições com “uma intenção de abertura explícita levada até o limite extremo”.

Deve ser ressaltado, entretanto, que a interatividade nos museus de ciência não foi inaugurada com as novas tecnologias ou com os aparatos “hands on”. Assim como algumas poéticas contemporâneas - dos móveis de Calder aos “bichos” de Lygia Clark e “parangolés” de Hélio Oiticica - as exposições de ciência tendem, hoje, a uma dupla abertura, solicitando do visitante diferentes graus de interação. Toda e qualquer exposição, portanto, seria por natureza uma “obra aberta”, possibilitando uma imensa gama de interpretações e leituras: toda exposição é sempre interativa.

### Notas

1 - O termo **hipertexto** foi utilizado pela primeira vez em 1965 por Theodore Nelson, que cunhara o neologismo “para exprimir a idéia de um texto de dimensões cósmicas, informatizado, contendo todos os livros, incluindo imagens e sons, acessível à distância e navegável de forma não-linear”. (Parente, 1999, p. 73). A idéia central de hipertexto, entretanto, ultrapassa e antecede o hipertexto eletrônico, que “é composto por blocos de informações e por vínculos eletrônicos (links) que ligam esses elementos” (Leão, 1999, p. 27). O conceito designa, de modo geral, uma forma textual não linear, cuja característica mais marcante é a fragmentação de seus elementos, relativamente autônomos em relação uns aos outros.

2 - O caráter institucional do museu foi desnudado por Bourdieu em obras que o abordam como instância de consagração e legitimação do campo artístico. A exposição em museus estaria entre os meios através dos quais artefatos são socialmente designados como obras de arte. Ressaltando o caráter arbitrário dos atos voltados a legitimar a inclusão de produtos materializados da atividade humana na categoria de “obra de arte”, o autor observa que os valores produzidos no interior do “campo artístico” seriam compartilhados pelo conjunto de seus membros. A arte seria um sistema simbólico fortemente estruturado, com um conjunto de agentes (dentre os quais o museu), detentores do “poder simbólico” de definir o que é arte e o que não é. Conforme Bourdieu (1996, p. 327), “a história das instituições específicas indispensáveis à produção artística deveria acompanhar-se de uma história das instituições indispensáveis ao consumo, portanto, à produção de consumidores e, em particular, do gosto, como disposição e como competência”.

### Bibliografia

- ALMEIDA, Adriana Mortara. O contexto do visitante na experiência museal: semelhanças e diferenças entre museus de ciência e de arte. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, Rio de Janeiro, v. 12 (suplemento), 2005. p. 31-53.
- BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo, Companhia das Letras, 1996.
- CAULTON, Tim. **Hands-on exhibitions: managing interactive museums and science centres**. London: Routledge, 1999. 155 p.
- CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. Brasília, DF: Ed. da UNB, 1994.
- COUCHOT, Edmond. A Arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Ed. da UNESP, 1997. p.135-143.
- CURY, Marília Xavier. Comunicação e pesquisa de recepção: uma perspectiva teórico-metodológica para os museus. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, Rio de Janeiro, v. 12 (suplemento), 2005. p. 365-380.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo : Perspectiva, 1976.

ECO, Umberto. O conceito de forma nas poéticas contemporâneas. In: **A Definição da Arte**. Rio de Janeiro : Elfos; Lisboa : Edições 70, 1995. p. 153-259.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à Semanálise**. São Paulo : Perspectiva, 1974.

LEÃO, Lúcia. **O Labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 1999. 158 p.

LOURENÇO, M. C. **Museus de Ciência e Tecnologia**: Que Objectos?. 2000. Dissertação (Mestrado em Museologia). Universidade Nova de Lisboa – U. NOVA DE LISBOA/Portugal, 2000.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PLAZA, Julio. **Arte e interatividade**: autor – obra – recepção. Revista de Arte, maio 2000. Disponível em: [http://www.geocities.com/a\\_fonte\\_2000/plazaparte1.htm](http://www.geocities.com/a_fonte_2000/plazaparte1.htm). Acesso em: out. 2006.

SILVA, Douglas Falcão. **Padrões de interação e aprendizagem em museus de ciências**. Dissertação (Mestrado em Educação). Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

VELARDE, Giles. **Exhibition design**. In: MANUAL of curatorship : a guide to museum practice. Oxford : Butterworth-Heinemann, 1992. 2.ed. p. 660-669. p. 662.

WAGENSBERG, Jorge. The “total” museum, a tool for social change. **História, Ciências, Saúde** v. 12 (suplemento). p. 309-322, 2005.