INTERATIVIDADE EM MUSEUS E SUSTENTABILIDADE CULTURAL

INTERACTIVITY IN MUSEUMS AND CULTURAL SUSTAINABILITY

Claudio Jorge Guimarães

Lauren Prestes Lima

RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar os Museus Interativos como uma ferramenta sustentável em relação à cultura e a atividade turística. Para tanto apresenta um contexto histórico da concepção de museus, de museu interativo e suas possibilidades como atrativo turístico, apoiando-se na economia de experiência. Para se atingir o objetivo proposto analisou-se o referencial bibliográfico sobre a temática, visitas em museus interativos, visitas em museus tradicionais, além da experiência como monitora de visitação no Museu Campos Gerais. Os resultados obtidos até o presente na pesquisa sobre Museus Interativos apontam que a interatividade desperta curiosidade e proporciona sensações memoráveis sem perder a essência do museu que é a educação e o entretenimento, em uma sociedade que é interativa em vários momentos em seu cotidiano e que demonstra, por experiências em interatividade, que o Museu Interativo pode desempenhar um importante papel nos processos de sustentabilidade cultural e na atividade turística.

Palavras-chave: Museus. Interatividade. Economia de Experiência. Sustentabilidade Cultural.

ABSTRACT

This article aims to present the Museums Interactive as a tool in relation to sustainable culture and tourism. To do so presents a historical context of museum design, museum interactive and its possibilities as a tourist attraction, relying on the experience economy. To achieve the proposed goal we analyzed the theoretical background on the theme, interactive visits to museums, visits in traditional museums, together with experience as a mentor. Visiting the Museum Campos Gerais. Results obtained to present research on Museums Interactive show that interactivity awakens curiosity and provides memorable sensations without losing the essence of the museum is education and entertainment, in a society that is interactive in several times their daily lives and it shows, by experiments with interactivity, that can play the Interactive Museum an important role in the processes of sustainability cultural and tourist activities.

Keywords: Museums. Interactivity. Experience Economy. Cultural Sustainability.

1 – Introdução

A instituição Museu passou e passa por um contexto histórico em seu processo formativo, acompanhando as transformações políticas, sociais, culturais e econômicas da sociedade. Ao mesmo tempo, o museu também passou por reflexões conceituais procurando se adequar, por exemplo, ao impacto que a atividade turística tem ou pode ter na atividade museológica.

Dessa forma, quando se fala em reflexões conceituais, fala-se também em concepção de museu, sendo que neste artigo a intenção é analisar a interatividade no museu que procura trabalhar com a economia de experiência, ou seja, formas diferentes de apresentar o museu ao visitante, envolvendo desde atividades simples como tocar em certos objetos á jogos computadorizados e diferentes formas de tecnologias, pensando na sustentabilidade que pode ser inserida nessa atividade cultural e o porquê ela pode ser considerada uma atividade sustentável e um atrativo turístico.

Os Museus desde suas origens são vistos como instituições que atuam como vitrines dos processos culturais e educativos das sociedades, com diversas orientações, com motivações políticas, ideológicas e culturais, onde o conhecimento ali alocado deve ser repassado à sociedade por meio de seu acervo, formado por imagens, documentos, objetos, demais materiais coletados e/ou doados, que são/foram considerados significativos para a comunidade.

Nesse sentido, museus são espaços em que aspectos do patrimônio das comunidades são conservados, com museus sendo organizados, planejados para serem instrumentos voltados para a educação, para o lazer e também para o turismo cultural.

Podem se configurar como espaços de cidadania, de memória, de conhecimento/reconhecimento social, de identidade das comunidades onde se insere.

Assim, neste artigo o objetivo é analisar a relevância da interatividade em museus, a sustentabilidade cultural e sua relação com a atividade turística. Para

tanto, além de referencial bibliográfico utilizou-se de pesquisa participativa, visitas e entrevistas em museus com experiência em interatividade bem como em museus tradicionais, a experiência em monitoria enquanto estagio realizado no Museu Campos Gerais da Universidade Estadual de Ponta Grossa.

2 – Museu e sociedade

Guardar coisas é um ato comum do ser humano, guardam-se documentos, cartas, objetos, fotos, para proteger, alimentar a lembrança, para no futuro documentar algo que foi vivido. O Museu tem essa função, guardar objetos, documentos, porém não guardar só para ele e sim guardar para ensinar, expor, passar às pessoas o processo histórico da sociedade que pertence, aspectos da cultura, a sensação de estar próximo do passado, a sensação de poder assistir as transformações do mundo por meio de objetos, documentos, testemunhos do passado.

A partir do século XVIII, no período da Renascença, as galerias, posteriormente museus, passaram a ser abertos para a visitação do público. Porém, foi a partir da Revolução Francesa que os museus tiveram o objetivo parecido com o dos dias atuais, pois devido a perda de bens durante a Revolução, objetos começaram a ser guardados para instruir a nação, repassar a história (Gaspar, 1993).

Partindo desse processo de formação dos primeiros museus e de sua conceituação, tem-se que eram entendidos e /ou conceituados como espaços onde eram alocados objetos curiosos, representantes de outras sociedades muitas vezes consideradas exóticas, objetos antigos e tinham como objetivo preservá-los. Porém, este entendimento sofreu alterações. Segundo Lasmar *et all* (2005, p. 173):

> De Gabinetes de Curiosidades nos séculos XVII e XVIII, de Enciclopédicos e de História Natural no século XIX, aos Ecomuseus dos anos 70 do século XX, foram muitas transformações ocorridas no campo dos museus. A museologia vem sofrendo reformas e reconceituações tanto em seus parâmetros teóricos como técnicos, redefinindo seus objetivos e seus objetos de estudo ao longo dos tempos. Por mais de um século os museus, considerados como os objetos de estudo por excelência da museologia, tinham como “tarefas” básicas *pesquisar, preservar e expor*. Durante as

> décadas de 1970 e 1980, os questionamentos sociais, políticos, éticos e conceituais, deflagradores de profundas transformações na organização da cultura, trouxeram implicações para a compreensão do que seria um museu com a museologia [...]

Observa-se aqui que o conceito de museu passou de um simples espaço de armazenamento de objetos a um espaço que trabalha com relações sociais, homem sociedade, evolução, ciência e acrescentou a isso a diversão, entretenimento, uma "sala de aula fora da escola", além de ser um ícone para o turismo cultural.

Os Museus passaram por uma série de modificações conceituais a partir do momento que a sociedade contemporânea passou por profundas alterações políticas, sociais, econômicas e culturais.

Segundo Johansen, (2011, entrevista), os Museus são categorizados dependendo da forma como trabalham com seus acervos. Ela cita os Museus que são categorizados como Tradicionais Ortodoxos, ou seja, aqueles que possuem um circuito fechado, onde o visitante entra por uma porta e segue uma ordem para a visitação, a pessoa não escolhe a forma como ela quer visitar o espaço museológico, e se este for levado a outro local continuará tendo as mesmas características. Outra categoria é dos Museus Tradicionais Exploratórios, caso do Museu Campos Gerais, que não segue uma ordem para visitação, o visitante entra e visita da maneira que ele quiser, não possui um começo e um fim especificado, pode receber exposições vindas de fora, interativas ou não, e sempre possuirá as mesmas características independendo do prédio em que for colocado. A diretora do Museu campos Grais cita também os Ecomuseus, que são relacionados a uma determinada comunidade, como exemplo, o Museu da Maré, localizado em uma favela no Rio de Janeiro, e nele o visitante vê ao vivo como é o modo de vida, as atividades realizadas pelos moradores, e se este "acervo" for levado para outro lugar perderá sua característica e sua essência.

Mesmo com essa categorização, para o entendimento atual de Museu, tem-se como conceito atual o dado pelo ICOM (Conselho Internacional de Museus) de que museus são "uma instituição sem fins lucrativos, permanente, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, e aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa, divulga e expõe, para fins de estudo, educação e divertimento, testemunhos materiais do povo e de seu ambiente." Partindo desse conceito,

percebe-se que museus são responsáveis por educar e divertir, focando o lazer, o entretenimento envolvendo cultura.

Para Guarnieri (n.3, 1990, n. 3, p.8) a função do museu na atualidade:

> [...] é através da musealização de objetos, cenários e paisagens que constituam sinais, imagens e símbolos, que o Museu permite ao Homem a leitura do Mundo. A grande tarefa do museu contemporâneo é, pois, a de permitir esta clara leitura de modo a aguçar e possibilitar a emergência (onde ela não existir) de uma consciência crítica, de tal sorte que a informação passada pelo museu facilite a ação transformadora do Homem.

O museu além de ensinar e divertir, também facilita a transformação de idéias, de conhecimento, por esse motivo deve trabalhar sua forma de apresentação, tornando-se mais atraente. Nesse progresso de conceito, o museu passou a se preocupar com o modo de se apresentar ao visitante, buscando novas idéias a fim de captar mais a atenção do público.

Como conceito atual de Museus pode-se citar Ricardo Rubiales, educador, dono do Museu Papalote, em Cuernavaca no México, para quem:

> Los museos se convierten en espacios fundamentales para La resignificación, la apreciación y valoración del patrimonio tangible e intangible de lãs sociedades. Tienen la capacidad de crear experiencias memorables, significativas y altamente contextualizadas, y es en estas vivencias donde se detonan en el público procesos de aprendizaje. (El Museo Contemporaneo, catalizador de futuro < http://www.educacionenmuseos.com>)

Analisa-se que o conceito que era dado algumas décadas atrás mudou muito, a partir do momento em que o mundo passou a ser globalizado. A maioria das instituições buscou novas formas de trabalhar o museu para que este continuasse a ser um atrativo, despertando o interesse e a curiosidade dos que visitam, bem como novas funções para os museus ou, ainda, aprimorar sua função educativa.

Alguns buscaram divulgação por meio da internet, porém continuaram com a idéia convencional de ser um local apenas para visitação e pesquisa. Outros adaptaram técnicas de interação simples, como por exemplo, atividades de artes depois da visitação para trabalhar o que foi aprendido, “caixinhas da memória” em que o visitante pode tocar nos objetos ou, teatros. Atualmente os Museus que possuem apoio financeiro aplicam a interatividade tecnológica.

A interatividade tecnológica tem como objetivo prender a atenção do público, pois é algo que muitas vezes surpreende, desperta interesse, trabalha com o emocional, com a vivencia da pessoa num local que evolui de uma maneira apresentada “fantasticamente’.

Aquela idéia de um lugar que apenas preserva e expõe está aos poucos deixando de existir, e as novas idéias de interação sejam elas tecnológicas ou não estão tomando conta e atraindo muito mais o público que quer aprender e que procura atividades culturais.

3 – Interatividade nos Museus e a Economia de Experiência

A interatividade é um ato de interação entre pessoa-pessoa, pessoa-objeto, é a relação entre dois ou mais. Vendo pelo prisma dos museus, a interatividade está relacionada a essa relação pessoa-objeto, o poder tocar, sentir, experimentar, ver de outra forma.

Com todas essas mudanças tecnológicas que surgem a todo tempo no mundo, pode-se dizer que já somos dependentes da interatividade. Segundo a Professora Elizabeth Johansen, o mundo atual é interativo, relacionado às atividades habituais que realizamos, por exemplo, ir ao supermercado e pagar a conta com o cartão de crédito, interage-se com a máquina, pois precisa digitar a senha, precisa tocar. Ao entender dela esse simples ato é considerado uma forma de interatividade.

A interatividade realizada nos museus se dá pelo fato de que as pessoas não só vêem as exposições, mas de alguma maneira são instigadas a experimentar outras sensações além do visual. Esta análise se faz interessante pelo fato de que, na atualidade, há uma variedade de recursos utilizados.

Museus interativos são modelos alternativos, pois apresentam características distintas dos museus convencionais. A interatividade permite que os visitantes possam experienciar, sentir, provar, aprender mais com o acervo, exposição. Como exemplos brasileiros de museus considerados interativos tecnológicos tem-se o Catavento Educacional e Cultural, Museu da Língua Portuguesa, Museu das Telecomunicações todos em são Paulo, que foram produzidos por Marcelo Dantas, da empresa Magnetoscópio, localizada no Rio de

Janeiro, e que trabalham com planejamento e softwares para produzir a interatividade tecnológica. É importante lembrar, que os museus citados possuem um apoio financeiro governamental, por estarem localizados nos maiores centros populacionais do Brasil, pois a interatividade tecnológica tem um custo elevado, devido ao material utilizado e a necessidade de manutenção diária.

Existem também os Museus que trabalham com exposições interativas rotativas, estes não possuem custo elevado por serem instituições médias a pequenas. Como o caso do Museu Campos Gerais, que já recebeu a Exposição "Veja com as mãos" do Patrimônio Arquitetônico de Maringá, que foi criada para deficientes visuais, e que gerou uma experiência diferente para o museu. A Diretora Museológica comenta sobre a reação de surpresa das pessoas, principalmente das crianças, as que não possuíam deficiência visual, ao saberem que poderiam tocar nas maquetes. Esse ato de tocar em algo que até então era "proibido" surpreende e essa sensação pode agregar naquilo que o objeto deve passar de ensinamento.

A alternativa de trabalhar a interatividade dentro do museu pode melhorar o modo de apresentação da instituição, este pode oferecer atividades dinâmicas que proporcionem sensações diversas, ensinem e dê um valor emocional à cultura ali apresentada, e promovam a sustentabilidade cultural.

O visitante busca a "singularidade do lugar, seus símbolos e significados mais marcantes", e o museu interativo procura justamente isso. Cativar o olhar do visitante para uma experiência nova, "estimular o olhar, provocar curiosidade e levar o turista a descobrir toda a magia do lugar". (ALBANO; MURTA, 2002)

A questão da vivência do local, essa busca pela singularidade, se encaixa no exercício da economia de experiência que trabalha com as sensações que o museu no caso, deseja instigar no visitante surpreendendo-o, relembrando fatos, ensinando-o.

Segundo Moraes (2010, p.174):

> As novas comunicações e tecnologias trouxeram maior dinamismo, interação e aproximação do público com o fato museológico. Também as exposições complementares, as oficinas de manipulação, os vídeos informativos, a interpretação patrimonial, os restaurantes, as áreas de descanso e as lojas de souvenires contemporanizaram o museu, que passou a acolher melhor o público e tornou-se um espaço para turismo de

> experiência, permitindo ao visitante o aprendizado e a vivência do espaço museológico.

Assim, a concepção de museu interativo, as exposições que se propõem como interativas podem propiciar a experimentação, podem "fazer a diferença" no sentir, no "viver" o patrimônio e receber as informações de forma diferenciada, interagindo com as informações que a exposição apresenta.

A economia de experiência está ligada com a busca pelo prazer, satisfação, pela vivencia de algo que seja diferente do dia a dia, Trigo (2010, p.26) diz que: "... a experiência é essencial para a socialização, o aprendizado, a articulação profissional e a satisfação pessoal", ou seja, as pessoas buscam, compram, essa experiência a fim de satisfazer necessidades pessoais e sociais.

Beni (2006, p.120) também comenta a questão da experiência dizendo a mesma: ... acontece quando uma empresa usa intencionalmente os serviços como um palco e os produtos como suportes para atrair os consumidores, criando assim, um acontecimento memorável. Commodities são fungíveis, produtos são tangíveis, serviços são intangíveis e experiências são memoráveis.

A interatividade dentro do museu busca exatamente isso, transformar a experiência da visita em algo memorável. Ligando essa experiência ao turismo cultural que insere o museu interativo como um de seus equipamentos, Costa *apud* Moraes (2010, p.173) comenta que: "O Turismo Cultural possui, como objetivo, propiciar experiências que gerem um processo educativo informal, oportunizando o desenvolvimento cultural dos turistas, podendo ter como conseqüência a preservação do recurso visitado." O museu interativo busca ligar esse processo educativo informal a uma sensação diferente, divertida, "fantástica", buscando a sustentabilidade cultural também, atraindo turistas que buscam entretenimento e tenham como objetivo aprender desfrutando do patrimônio histórico tangível e intangível.

4 – Turismo e Sustentabilidade cultural

A ação de ir até o museu em busca de conhecimento e entretenimento é visto também como Turismo, como atividade cultural que envolve o divertimento e o lazer, conforme define Oscar de La Torre (1992, p.19):

> O Turismo é um fenômeno social que consiste no deslocamento voluntário e temporário de indivíduos ou grupos de pessoas que, fundamentalmente por motivos de recreação, descanso, cultura ou saúde saem do seu local de residência habitual para outro, no qual não exercem nenhuma atividade lucrativa nem remunerada, gerando múltiplas inter-relações de importância social, econômica e cultural.

Entende-se então que a visita ao museu é uma atividade turística, partindo do conceito citado acima, que turismo é uma atividade que necessita deslocamento voluntário por motivos de entretenimento, buscando inter-relações de importância social, econômica e cultural.

A partir dessa idéia os museus trabalham com a preservação da cultura geral, seja ela patrimonial, científica, artística, e também com a cultura da comunidade onde se encontra, atraindo assim turistas que tem interesse em aprender, vivenciar, conhecer essa cultura, tanto tangível quanto intangível. Essas características se encaixam no viés da sustentabilidade cultural.

Sabe-se que a sustentabilidade tem por objetivo principal, segundo a ONU, pensar no futuro do mundo. Partindo do conceito de sustentabilidade voltada para o Turismo, Beni (2006), divide-a em duas categorias: dimensões-objetivo e dimensões instrumento. A primeira abriga a sustentabilidade ambiental, social, econômica, cultural e político-institucional; A segunda, sustentabilidade mercadológica, espacial, financeira, política, administrativa, organizacional e jurídica.

Beni faz essa divisão justificando que a categoria dimensões-objetivo focaliza a razão do ser bem como os benefícios que são trazidos para o município em que se desenvolve a atividade turística. E a categoria dimensões-instrumento são os pressupostos de alcance das dimensões-objetivo. O Turismo deve trabalhar essas dimensões para se tornar uma atividade sustentável.

Retomando as noções que envolvem o turismo cultural, em que o museu interativo esta inserido, a sustentabilidade cultural procura conservar os patrimônios tangíveis e intangíveis, pois a atividade turística muitas vezes acaba impactando os locais, e se não houver esse pensamento e planejamento sustentável relacionado à cultura, o patrimônio definha rapidamente e pode perder suas características. Segundo Beni (2006, p. 111):

> [...] o impacto do turismo sobre a cultura local está amplamente constatado em todos os destinos turísticos. De um lado, a cultura, no sentido amplo, é um dos componentes da oferta turística e algumas de suas opções mais especificas fazem parte do produto turístico. De outro, as dimensões do fluxo turístico e suas atividades afetam, indubitavelmete, os processos culturais da população local, podendo acarretar, em condições extremas, inclusive, seu desaparecimento ou substituição por uma nova cultura emergente.

A conservação da cultura, do patrimônio é sem dúvida um ato importante para a sociedade, pois sem essa ação, as perdas patrimoniais seriam ainda maiores do que se apresentam. No entanto, quando Beni comenta sobre a substituição por uma nova cultura emergente, relacionando ao museu interativo que trabalha com circunstancias do mundo atual, há certa discordância, pois ele é baseado em uma nova cultura, a cultura do século XXI, da tecnologia, da experiência memorável.

O Museu interativo não deixa de trabalhar a sustentabilidade cultural, pois seus conteúdos abrangem a questão da educação, além do entretenimento. Esse museu alternativo engloba a sustentabilidade a partir do momento que passa ao visitante a sua essência de museu, que é conservar a cultura, porém nos moldes do mundo contemporâneo que procura, além da educação, a sensação. A interatividade tem por objetivo ser mais uma qualidade atribuída ao museu, adaptando-o ao mundo atual, que pensa a sustentabilidade, porém quer a novidade, sem perder a essência.

O Museu interativo é sustentável por duas razões: Conserva a idéia de espaço museu e o adapta às circunstâncias do mundo atual, que é voltado para as tecnologias, ou seja, preserva o que já existia e adapta o que passou a existir, se tornando um atrativo turístico, portanto sustentável.

Nesse sentido, é importante destacar que o Plano Nacional de Museus (PNM, 2003-2007) tem como estratégia:

> "... promover políticas públicas que garantam a gestão museal e o acesso a mecanismos de fomento e financiamento direcionados para a diversidade e o patrimônio cultural, os direitos humanos e à cidadania, integrando a economia, a museologia, a educação, a arte, o turismo e a ciência e tecnologia, visando ao desenvolvimento local e regional, bem como à sustentabilidade cultural e ambiental".

Os Museus passam a se fortalecer com ações do Instituto Brasileiro de Museus e contam com políticas públicas que tem como objetivo o cadastro de museus, incentivos para fomentar ações museológicas e buscar a articulação com a atividade turística, por meio do programa de qualificação de museus para o turismo. Nesse processo de modernização de museus, a criação do sistema nacional de museus, estatuto do museu, dentre outras ações, a interatividade em museus pode contribuir com a questão patrimonial e com a atividade turística.

5 - Considerações finais

Em um mundo contemporâneo a interatividade está presente a todo tempo, e é por causa dessa vivencia que se tem no dia a dia com essa ação, que turistas vão atrás de algo mais, algo que desperte curiosidade, algo que ele possa se envolver diretamente, ter contato, que gere a sensação de surpresa e ao mesmo tempo ensine e divirta, e que talvez dê *status*.

A Interatividade seja ela tecnológica ou não, envolve as pessoas, pois esta pode não só olhar, ela pode vivenciar, sentir, tocar, provar, construir. E o museu interativo oferece isso, aproveita-se mais o que se tem a oferecer, e consequentemente o que é sentido de uma forma diferente fixa-se melhor na memória, isso se chama economia de experiência, em que a pessoa vai até o local para ter experiências memoráveis.

Remetendo a história, as reflexões feitas a partir desse estudo evidenciam que os museus surgiram a partir da necessidade do ser humano de guardar objetos para expor, e após a Revolução Francesa tomaram por intuito repassar à população a cultura e a história por meio de objetos, documentos, principalmente no sentido de se trabalhar a noção de nacionalidade.

Os museus evoluíram juntamente com as transformações do mundo, e foram acrescentando materiais em seus acervos, representando esses processos de mudanças econômicas, sociais, políticas e culturais. Seu objetivo principal é ensinar e relembrar, seja criança, jovem, adulto ou idoso. Essas instituições são planejadas para receber visitantes e passar a eles ensinamentos sobre a sociedade.

O museu é um local em que se pode aprender de forma diferente e, por isso, novas técnicas de apresentá-lo são criadas. Por isso o Museu Interativo, que é o foco deste artigo é pensado para a sociedade atual, principalmente crianças e jovens, pois estamos em uma sociedade que vive a interatividade em seu dia a dia.

Esta idéia de transformar o museu em uma atividade interativa, ou todo o museu interativo, evidencia que estes estão se adequando as transformações da sociedade, e que são relevantes para o turismo cultural, por isso buscam formas de convidar os visitantes explorando e misturando o novo com os processos históricos, permitindo aos visitantes sentirem-se como participantes da história.

Relacionando o museu interativo com a questão da sustentabilidade, sabe-se que essa pode ser dividida em dimensões, segundo Beni, e que neste caso, a sustentabilidade cultural é a que o engloba. A partir dessa idéia, o museu interativo se adéqua respeitando a essência do museu que é ensinar, porem este precisou adaptar-se as condições do mundo atual para poder continuar sendo um atrativo que despertasse interesse, diversificando algumas de suas características estruturais, mas não deixando de ser sustentável, pois sustenta a educação, a cultura, que são os seus bens principais.

Pode-se concluir que o museu interativo possui questões a serem resolvidas, como por exemplo, o custo que essa atividade pode gerar, como manter museus interativos em regiões com menor poder econômico para investimentos, entre outros.

Mas também, a partir do momento que passa a existir uma política pública voltada ao setor, cabe também à sociedade cobrar estes investimentos para a modernização dos espaços museológicos no sentido de que os mesmos possam se adequar ao desenvolvimento tecnológico presente nos demais setores da sociedade. Como foi comentado anteriormente, a sociedade pratica a interatividade

no seu cotidiano, o debate sobre patrimônio e a atividade turística pode ter um forte aliado no museu interativo para a sustentabilidade cultural.

Referências

ALBANO, Celina; MURTA, Stela Maris. **Interpretar o Patrimônio**: um exercício do olhar. Belo Horizonte: Ed. UFMG; Território Brasilis, 2002.

BARRETTO, Margarita**. Manual de iniciação ao Turismo**. 13ª ed.rev. e atual. - Campinas: SP - Papirus,2003.

BARTHOLO, Roberto; DELAMORO, Maurício; BADIN, Luciana. **Turismo e sustentabilidade no Rio de Janeiro**. Rio de Janiero: Editora Garamond, 2005.

BENI, Mário Carlos. **Política e Planejamento de Turismo no Brasil**. São Paulo: Aleph, 2006.

BORGES, Regina Maria Rabello; MANCUSO, Ronaldo. **Museu Interativo**: Fonte de inspiração para escola. 2ª Edição. EDIPUCRS, 2008.

BRASIL. Política Nacional de Museus. In: <http://www.museus.gov.br/wpcontent/uploads/2011/04/relato_gestao.pdf>.

COSTA, Flávia Roberta. **Turismo cultural e comunicação interpretativa**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da ECA/USP. São Paulo: ECA/USP, 2001.

GASPAR, Alberto. **Museus e Centros de Ciencias- Conceituação e Proposta de um referencial teórico**. São Paulo, 1993. Tese (Doutorado na área de Didática) Disponível em <www.casada**ciencia**.ufrj.br/Publicacoes/Dissertacoes/gaspar-tese.pdf >

GUARNIERI, Waldisa Russio Camargo. Conceito de cultura e sua inter-relação com o patrimônio cultural e a preservação, in: **Revista do Instituto Brasileiro de Patrimônio Cultural**, n.3, 1990, p.8

JULIÃO, Leticia. **Apontamentos sobre a história do museu**. Disponível em <www.cultura.mg.gov.br/.../**Museus**/File/.../cadernodiretrizes_segundaparte. pdf>

MORAES, Claudia Corrêa de Almeida. **Turismo de Experiência e a Interpretação em Museus**. IN: NETTO, Alexandre Panosso; GAETA, Cecília (org.) Turismo de experiência. São Paulo: Editora Senac, 2010.

Política Nacional de Museus. Disponível em <http://www.museus.gov.br/wpcontent/uploads/2011/04/relato_gestao.pdf>

RUBIALES, Ricardo. **El Museo Contemporaneo, catalizador de futuro**. Disponível em <http://www.educacionenmuseos.com>

TRIGO, Luiz Gonzaga Godoi. **A viagem como experiência significativa**. IN: NETTO, Alexandre Panosso; GAETA, Cecília (org.) Turismo de experiência. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.