



ISSN: 1984-4751

**A tecnologia nos espaços museais: usos e sentidos dos recursos tecnológicos interativos
como ferramentas educativas no Museu do Reggae em São Luís, Maranhão**

Dorilene Sousa Santos¹

Maurício José Morais Costa²

Gustavo Henrique Sampaio Martins³

Donny Wallesson dos Santos⁴

Kláutenys Dellene Guedes Cutrim⁵

RESUMO

Investigação acerca dos usos e sentidos dos recursos tecnológicos interativos como ferramentas educativas no Museu do Reggae do Maranhão. Objetiva pontuar as potencialidades do uso das tecnologias presentes no Museu do Reggae, mediante observação das novas possibilidades de mediação, mecanismos de interatividade, interesse do público e projeção do espaço museológico como formativo. Trata de um estudo exploratório, com fins descritivos, que fez uso da pesquisa bibliográfica e documental como instrumentos de fundamentação, bem como pesquisa de campo, cujos instrumentos foram a observação sistemática e diário de bordo, a partir de visitas realizadas entre os meses de maio e junho de 2018. Discute os conceitos de museu, bem como a ressignificação destes como lócus de reconstrução da história e da memória. Caracteriza o Museu do Reggae do Maranhão, bem como evidencia os espaços e recursos que retratam a história e a cultura regueira no Estado do Maranhão. Discute a emergência das tecnologias e como tais convergem em espaços imersivos e interativos face às possíveis experiências dos usuários de tais recursos. Evidencia como as ferramentas tecnológicas dialogam no espaço museológico do Museu do Reggae e resultam em uma experiência diferenciada para seus visitantes. Pontua as contribuições das mídias interativas empregadas no Museu do Reggae, expandindo suas funções de locais contemplativos e de lazer, mas também espaços de aprendizagem mediados por tecnologias.

¹ Mestranda em Cultura e Sociedade. Bacharela em Turismo pela Universidade Federal do Maranhão. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). dorilene.sousa@gmail.com.

² Mestrando em Cultura e Sociedade. Bacharel em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Maranhão. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Tecnologias Digitais na Educação (GEP-TDE). Membro do Grupo de Pesquisas em Patrimônio Cultural. mauricio.jmc@outlook.com.

³ Mestrando em Cultura e Sociedade. Graduado Comunicação Social - Jornalismo. Graduando em Comunicação Social - Rádio e TV. Jornalista do Instituto Maranhense de Estudos Sócio-econômicos e Cartográficos (Imesc). gustavohsm1@hotmail.com.

⁴ Mestrando em Cultura e Sociedade. Especialista em Dança Educacional e Bacharel em Fisioterapia. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas em Patrimônio Cultural. Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Estado do Maranhão (FAPEMA). donnydosantos87@gmail.com.

⁵ Doutora e Linguística e Língua Portuguesa (UNESP). Mestre em História (UFPE). Docente do Programa de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade. Líder do Grupo de Estudo e Pesquisas sobre Patrimônio Cultural. kdguedes@yahoo.com.br.

Reforça que o grande diferencial do Museu investigado é sua capacidade de convergência midiática, possibilitando a seus usuários/visitantes, tanto apropriarem-se da cultura regueira, quanto reconstruí-la historicamente, ou seja, atuando como um importante espaço formativo.

Palavras-chave: Espaços Museais. Tecnologias Interativas. Tecnologias em Museus. Museu do Reggae.

1 Introdução

Os bens culturais materiais e imateriais são parte fundamental da história de um povo e precisam ser preservados, como estratégia de manutenção da memória e publicizados para que os sujeitos se reconheçam e fortaleçam sua identidade cultural a partir do conhecimento da trajetória de seus antepassados. Os museus enquadram-se nesse lugar de mediação entre o sujeito e a cultura material, e buscam novas estratégias de exposição a fim de englobar em seu contexto a evolução tecnológica da sociedade (LIMA, 2012; POULOT, 2013).

O Museu do Reggae no Maranhão, segundo espaço museal dedicado a esse ritmo musical do mundo e primeiro do Brasil, diferente de outros espaços de exposição, traz consigo peculiaridades que o tornam objeto de interesse para pesquisa, seja por sua importância histórica e cultural para a cidade de São Luís, quanto pelo uso de diversas tecnologias interativas para incrementar a experiência do visitante, as quais são foco de interesse deste trabalho.

Nesse contexto de proeminente inserção tecnológica na vida humana e em especial nos meios de comunicação, as relações do sujeito com a obra de arte, com sua identidade e memória cultural, incorporam a velocidade e facilidade de acesso das mídias interativas insurgentes, colocando-os como sujeitos ativos no processo de apreciação e contemplação dos bens presentes no museu, construindo novas experiências estéticas por meio do mundo virtual (REIS, 2017).

Por conseguinte, objetiva-se pontuar as potencialidades do uso das tecnologias presentes no Museu do Reggae, mediante observação das novas possibilidades de mediação, mecanismos de interatividade, interesse do público e projeção do espaço museológico como formativo, para além do lazer e entretenimento. Constrói-se essa linha argumentativa a partir de conceitos abordados pelos estudos da tecnologia na sociedade em áreas como comunicação e educação, correlacionando-os com as dinâmicas de exposição/visitação presentes no museu.

Trata-se de um estudo exploratório, com fins descritivos. Para tanto, utilizou como instrumento de fundamentação teórica a pesquisa bibliográfica e documental para discutir os

conceitos de museologia e como tais se relacionam com o Museu do Reggae no Maranhão (TRIGUEIRO *et al*, 2014). Fez-se uso da pesquisa de campo, cuja técnica utilizada fora a observação sistemática, acompanhada de diário de bordo, realizadas entre os meses de maio e junho de 2018, na perspectiva de identificar e descrever os recursos tecnológicos, e como estes compõem o Museu do Reggae. Tais instrumentos são os insumos para refletir sobre como o referido Museu extrapola suas funções e constitui-se como um espaço educativo mediado por tecnologias (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Organiza-se este estudo em três seções principais. A primeira dispõe a caracterização dos espaços museais, com foco na configuração presente no Museu do Reggae, seguida de revisão de literatura acerca das tecnologias e mídias interativas, pontuando seu lugar e função na sociedade e, na terceira seção, investiga-se os recursos tecnológicos utilizados nas visitas ao museu, na perspectiva de suas contribuições para a experiência do visitante.

2 Espaços Museais: o Museu do Reggae no Maranhão

O museu pode ser considerado um lugar de resguardo da história e da memória de uma população, bem como guardião da sua imaterialidade. Poulot (2013, p. 18) destaca o conceito de museu disseminado pelo ICOM, como “[...] uma instituição permanente [...] que faz pesquisas relacionadas com os testemunhos materiais do ser humano e de seu ambiente, tendo em vista a aquisição, conservação, transmissão e [...] exposição desse acervo [...]”.

Observa-se que o Museu fomenta, conserva e difunde conhecimentos de diferentes períodos da história, evidenciando seu papel educativo, levando fatos importantes, materializados nos objetos que compõem seus acervos. Para além da tradicional perspectiva histórica, o Museu também se apresenta como um referencial para continuidade de identidades e memórias. Pontua-se que tais aparelhos culturais são capazes de dar condições para a revigoração da memória coletiva de determinadas sociedades, uma vez que demarca não apenas fatos históricos, mas os conferem materialidade (POLLAK, 1992).

Nesse sentido, Lima (2012) chama atenção para a mudança na perspectiva museológica, antes pautada em prédios e coleções estáticas, cujos visitantes passavam por seus longos corredores sem qualquer tipo de interação, tampouco podiam tirar fotografias. Vieira (2017, p. 151) destaca que a mudança de perspectiva dos museus, se deu com “o rompimento da forma de colecionar preciosidades, exclusivas para os estudiosos, e o espaço de deleite e troca de informação acessível a um público maior [...]”, logo, passou a assumir

Revista Tecnologias na Educação – Ano 10 – Número/Vol.27 – Edição Temática IX– III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (III-SNTDE). UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br

novas conjecturas, seja na perspectiva física, quanto na forma de se relacionar com o patrimônio e demais bens por ele abrigados.

Os museus, assim como as bibliotecas, arquivos e os centros de documentação, assumem o papel de guarda – aspecto que lhes consagraram historicamente – mas são responsáveis por difundir seus acervos, permitindo a seus usuários reconstruírem suas histórias, se reconhecerem diante de artefatos carregados de simbologia, respeitar e valorizar seu constructo identitário (VIEIRA, 2017; LIMA, 2012).

Com o advento das tecnologias digitais, alguns espaços museais se modificaram, utilizando essas tecnologias em busca de mais interatividade com o seu público, atraindo maior número de visitantes para suas exposições. Quando se trata do contexto museológico maranhense, de acordo com o portal do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM, 2018), em São Luís, foram registrados 23 museus, entre públicos e particulares.

Para entender como as tecnologias colaboram na concepção e assimilação dos espaços que compõem os museus de São Luís, toma-se aqui como referência o Museu do Reggae. Inaugurado em janeiro de 2018, o Museu tem como objetivo principal o resguardo da memória do ritmo jamaicano radicado em São Luís, cidade que entre outros títulos, detém o de “Jamaica brasileira”, em virtude do forte vínculo da capital do Estado do Maranhão com a música proveniente do país caribenho (LUCHESE, 2015).

O Reggae aportou por terras ludovicenses na década de 1970, e aqui se estabeleceu nos bairros mais periféricos de São Luís, que possuem grande contingente de população negra e de baixa renda (MORIAS, ARAÚJO, 2008). Segundo Ferreira (2010) e Rabelo (2006), o reggae surgiu na Jamaica por volta de 1933, como interlocutor dos ideais do movimento rastafári. O “rastafarismo” foi um movimento de caráter híbrido, reavivalista e revolucionário, uma vez que era um conjunto de ideais que marcavam a luta contra a opressão escravagista britânica (RABELO, 2006; CUNHA, 1993). Ferreira (2010, p. 132) afirma que “A disseminação das ideias e discurso rastafári se deu por meio do reggae, música urdida nas favelas de Kingston, capital jamaicana, cuja criação fora atribuída aos rastas [...]”.

Logo o surgimento e a disseminação do reggae na Jamaica estavam diretamente relacionados aos problemas sociais, econômicos e políticos do país, marcado pelo desemprego, revoluções da classe trabalhadora e, sobretudo, pelo preconceito pungente. Assim, o reggae expressava-se (e expressa-se) como uma contracultura musical de protesto, cujo objetivo era mobilizar a população negra a manifestar sua insatisfação junto a sua realidade (FERREIRA, 2010; MOTA, 2009).

Na capital maranhense, as festas atraem um grande número de pessoas. Destaca-se que, os grandes conjuntos de caixas de som (paredões) e as músicas com traços marcantes da herança jamaicana (melôs), são os elementos simbólicos que configuram e diferenciam o reggae do Maranhão (LUCHESE, 2015; SANTOS, 2009). Dentre as personalidades defensoras de tal estilo, tem como seu principal nome o cantor jamaicano, reconhecido internacionalmente, Bob Marley (1945-1981).

De acordo com Freire (2008) e Santos (2009), na cidade de São Luís o gênero não assumiu o caráter de protesto como na Jamaica, embora reunisse as classes mais oprimidas por uma questão de gosto pelo estilo musical. Diante disso, instaurou-se uma espécie de cultura regueira, de modo que a representatividade do gênero se tornou tão forte no cotidiano ludovicense, que não se limitou as roupas e acessórios que utilizam as cores da bandeira da Jamaica, aos cabelos *dreadlocks* e aos programas de rádio e de televisão (MORIAS; ARAÚJO, 2008). Destaca-se que o Patrimônio imaterial só começou a ser objeto de preservação pela UNESCO a partir de 2003, através de resolução específica e sendo os museus umas das possibilidades de preservação desse patrimônio cultural.

Trazendo protagonismo a um gênero musical que por diversas décadas foi marginalizado e excluído das camadas mais elitizadas, porém solidificou-se e tornou-se pertencente à identidade da população da capital maranhense, o Museu do Reggae foi criado com a função de preservar e difundir a memória do gênero em São Luís, sua trajetória, características e homenagear seus principais representantes (LUCHESE, 2015; SANTOS, 2009).

2.1 Caracterização do Museu do Reggae

O Museu do Reggae é notadamente um espaço incumbido de preservar a cultura do reggae, bem como valorizar a trajetória desse importante gênero musical, nascido na Jamaica e radicado no Maranhão, cujos laços foram fortalecidos ao longo do tempo. Instalado na Rua da Estrela, no perímetro do centro histórico de São Luís, sagra-se como o segundo museu do mundo e primeiro destinado ao gênero fora da Jamaica. Com quase cinco meses de funcionamento, o local recebeu um grande número de visitantes, cerca de 12 (doze) mil de acordo com dados da própria instituição. Ao todo, o museu conta com cinco espaços diferenciados, onde são apresentados objetos, recursos multimídia, dentre outros elementos,

cuja finalidade é levar o visitante a imergir na história do estilo musical, conforme apresentado no Quadro 1:

Quadro 1 – Caracterização dos espaços do Museu do Reggae

AMBIENTE	DESCRIÇÃO
<p>Sala 1 – Clube Pop Som</p> 	<p>Representação de um clube de reggae, com bar, aparelhagem de DJ de reggae e as radiolas de som, entre outros, um casal evidenciando não apenas a imaterialidade da dança, mas também os trajes característicos do estilo musical.</p>
<p>Sala 2 – Clube União BF</p> 	<p>Espaço que homenageia os nomes internacionais do gênero musical, tais como Bob Marley, Peter Tosh, Jimmy Cliff e Ijahman. Apresenta uma linha do tempo com acontecimentos ligados ao Reggae, local, nacional e internacionalmente. A linha do tempo é apresentada em telas de LCD, esta finalizada com a inauguração do Museu em janeiro de 2018. Além disso, são disponibilizados totens com playlists de reggaes nacionais e internacionais para os visitantes.</p>
<p>Sala 3 – Clube Toque de Amor</p>	<p>Espaço destinado aos cantores nacionais e locais, incluindo o grupo maranhense Tribo de Jah, com fotos, algumas relíquias da banda, como por exemplo, uma das guitarras utilizadas em vários shows.</p>

	
<p>Sala 4 – Sala dos imortais</p> 	<p>Composto por uma hemeroteca com fotos, jornais, dentre outros itens, que resgatam a história e a memória de artistas do segmento. Pode-se, nesse espaço tocar a radiola Voz de Ouro Canarinho, do DJ Serralheiro, já falecido.</p>
<p>Sala 5 – Clube Espaço Aberto</p> 	<p>Área externa destinada a exposições e mostras temporárias sobre o Reggae do Maranhão, do Brasil e do Mundo. Apresenta pôsteres com imagens de artistas de renome do gênero. Embora dominado por cantores estrangeiros, tem-se a imagem da cantora maranhense Célia Sampaio, que conseguiu conquistar mais espaço no segmento.</p>

Fonte: Rocha (2018); Autores (2018); Maranhão (2018)

Ressalta-se que, o espaço conta com diferentes recursos multimídia, tais como *tablets*, capazes de reproduzir músicas do gênero nacionais e internacionais; aparelhos televisivos que veiculam documentários, *shows*, entrevistas, todos relacionados ao ritmo jamaicano. O visitante pode escolher a música que quer escutar nos dispositivos, com auxílio de fones de ouvido, além de assistir documentários nas diversas telas distribuídas no Museu.

Pode-se, também, revisitar a história do Reggae através das linhas do tempo apresentadas nos diferentes ambientes em telas de LCD, que demarcam fatos nacionais e internacionais relacionados ao gênero. Pontua-se, ainda, que o museu conta com espaços dedicados aos cantores locais, nacionais e internacionais, além de exposição de vinis, CDs e Revista Tecnologias na Educação – Ano 10 – Número/Vol.27 – Edição Temática IX– III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (III-SNTDE). UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br

imagens em vitrines e afixados nas paredes, como pode ser observado no Quadro 1. Caracterizado o Museu do Reggae do Maranhão, que por sua vez apresenta uma série de recursos tecnológicos e multimídia, faz-se necessário revistar alguns conceitos relacionados a tecnologias e mídias interativas, cuja abordagem se dará na seção seguinte.

3 Tecnologias e Mídias Interativas

É proeminente a presença das tecnologias nos mais diferentes espaços da sociedade, não se limitando apenas à forma de se comunicar, mas estabelecendo-se uma nova ordem, em que tais recursos são indispensáveis para uma série de tarefas. Santos e Santos (2017) e Rosenau *et al* (2017), chamam atenção para a velocidade e voracidade com que as coisas se transformam, e o que isso implica na rotina das pessoas, tanto no que diz respeito ao acesso à informação, quanto na comunicação, fazendo surgir, a cada dia, novas ferramentas tecnológicas.

Rocha e Vitali (2017) afirmam que se vive em uma sociedade pautada pelo uso constante de tecnologias, a ponto de ser uma ameaça a ausência destas na vida das pessoas. Nessa assertiva, Silva e Bottentuit Júnior (2017, p. 1) reforçam que “Com o advento das novas tecnologias de informação e comunicação, novas formas de ver o mundo nos foram proporcionadas.” Cavalcanti (2011) corrobora pontuando que diante da ruptura nas formas de observação e compreensão do mundo, novas estratégias de organização do conhecimento e das práticas sociais são postas em evidência.

Reis (2017, p. 22) “Com as novas tecnologias de comunicação cada vez mais emergentes, foi necessário criar novas formas de comunicar [...]. Surgiram, então, novos conceitos [...] como o não linear, multimídia, interativo e hipermídia.” Tori (2010) sistematiza o entendimento de interação, interativo e interatividade, pois segundo ele, a interação consiste na ação interativa, enquanto que a interatividade é uma das propriedades dos ambientes cuja tecnologia é um elemento associado à sistemas e atividades. Lévy (2010, p. 81), contribui dizendo que, “O termo “interatividade” em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação”.

Em face disso, Vieira (2011) destaca que inúmeras atividades têm sido feitas em espaços mínimos de tela a partir de aparelhos eletrônicos, desde enviar *e-mails* ou mensagens instantâneas. Por meio dos *smartphones*, é possível sincronizar arquivos com computadores, ter acesso às redes sociais, descarregar conteúdos digitais, dentre outros.

Tori (2010) pontua, então como resultantes da convergência dos recursos tecnológicos e dos ambientes informatizados, a percepção de “tecnologias interativas” materializada em tecnologias como: a) realidade virtual; b) realidade aumentada; c) jogos digitais; d) ambientes virtuais tridimensionais, dentre outros. Diante disso, é pertinente destacar que a incorporação desses recursos em instituições culturais e de cunho patrimonial, como é o caso dos museus, abre um leque de possibilidades ao processo de musealização, preservação e apropriação dos acervos desmaterializados em detrimento do digital e virtual (LUPO, 2016).

Recursos eletrônicos aliados às tecnologias de informação e comunicação resultam em um ecossistema interativo, onde é possível não apenas se comunicar de formas múltiplas, mas também utilizar o tato, gestos e voz em diferentes atividades do cotidiano (BEDESCHI; CARVALHO, 2017; REIS, 2017). Menezes (2011) chama atenção para o fato de que listar os recursos e as tecnologias não consubstancia a mudança nas formas de interação, mas é necessário perceber de que forma tais evoluções implicam na mediação cultural face a tais recursos.

Sobre isso, Bedeschi e Carvalho (2017, p. 1) acentuam que os ambientes interativos e ricos em recursos tecnológicos, vão além das funções e atividades já realizadas, pois são capazes de: “[...] amplificar atividades e sentidos, como o tato, que pode, além de perceber uma textura, ser representado visualmente; um método de aprendizagem lúdico [...]”.

As experiências interativas expandem as percepções sensoriais, visto o misto de elementos tecnológicos capazes de proporcionar, não apenas o contato visual, mas o audível, o tátil e texturas que conduzem a unidade daquilo com que se interage, integrando-o ao universo interativo. Cavenaghi, Nascimento e Pereira (2014) esclarecem que a interatividade possibilitada pelos recursos tecnológicos permite a leitura de formas imagéticas distintas, de forma clara, rápida e fluída.

Logo, os recursos multimídia e demais tecnologias podem ser importantes agentes mediadores em diferentes espaços, atuando também como favorecedores da difusão de bens culturais, bem como auxiliares do processo de aquisição de conhecimentos, visto a fluidez com que as informações materializadas ou não, chegam aos receptores. Portanto, pensar os espaços museais como *lócus* de interatividade tecnológica, reforçam seu papel como espaço de aprendizagem multimídia.

4 Tecnologias no Museu do Reggae: potencialidades para a experiência museológica e educativa

Reconhecido nacionalmente como um novo aparelho cultural para o Maranhão, o Museu do Reggae sagra-se como um ganho para o Brasil, pois trata-se do primeiro museu destinado ao estilo fora da Jamaica. Logo, principal motivação para o surgimento de um espaço, notadamente um museu, incumbido de materializar as memórias do ritmo jamaicano, a partir da perspectiva do maranhense que foi fortemente influenciado por esta cultura estrangeira.

Estas atribuições reforçam a necessidade, estabelecida pelo Governo local e acordada pelos museus em geral de promover, através destes artifícios, a aproximação do público ao conteúdo museológico por meio da ciência e tecnologia, ambos reforçados em atividades, aparatos e experiências educativas (SABBATINI, 2003).

De acordo com Martins, Baracho e Barbosa (2016), os museus têm implementado cada vez mais tecnologias e práticas pedagógicas, estas expressas por exposições partilhadas nas redes sociais, o que, por sua vez, incidiu no aumento na busca por tais espaços. Com isso, os recursos tecnológicos abrem caminho para a potencialização dos espaços museais como espaços formativos e de apropriação cultural. Logo, a tecnologia inserida no Museu do Reggae, reforça o percentual de inclusão social, educacional e de entretenimento, conservando a lógica memorial da concepção de museu. Entretanto, o caráter tecnológico atribui aos museus a possibilidade de repensar, enquanto metodologia aplicada, o esforço em trabalhar aprendizagem (FIGUEIROA; MARANDINO, 2009).

A aprendizagem entra, portanto, à luz das novas tecnologias, com objetivos vistos de forma continuada, permitindo que o público-alvo dos museus trabalhem com evidências materiais e imateriais, novas formas de transmissão da comunicação e novos métodos com foco na imagem e em sua representação. Barbosa (2014, p. 4) ressalta que os recursos tecnológicos permitem aos museus “[...] a possibilidade de ligar documentos de texto, imagem, som e vídeo de modo interativo, permitindo-lhes apresentar as suas coleções e informações com elas relacionadas a todo o mundo, a partir de um acesso remoto.” Na Figura 1, é possível ver elementos multimídia no museu do Reggae, que permitem tanto a aquisição de conhecimento, quanto a interação com tecnologias.

Figura 1 – Elementos multimídia no Museu do Reggae



Fonte: Autores (2018)

Os recursos tecnológicos implicados no Museu do Reggae no Maranhão trabalham a preservação e a disseminação da cultura regueira, através de linhas do tempo, recursos audiovisuais, história das radiolas, objetos característicos do reggae, além de um espaço exclusivo para homenagear o cantor Bob Marley (uma ligação ao museu do Reggae da Jamaica).

A instituição acompanha a fase de transformação do conceito de museus, estes cada vez mais “interativos”, são capazes de atender às necessidades do público contemporâneo, que demanda por novos formatos, abordagens criativas de transmissão da informação e a capacidade em proporcionar experiências ao público. Nesse sentido, ressalta-se que cresceu o uso de

[...] tecnologias de realidade virtual e de realidade aumentada oferecem uma forma ideal de apresentação dos artefatos de museus e de outras instituições de herança cultural, produzindo verdadeiros museus virtuais, nos quais os visitantes podem interagir com os conteúdos digitais de forma fácil e natural [...]. (EICHLER; DEL PINO, 2007, p. 7).

Tal aspecto é reforçado por Cavenaghi, Nascimento e Pereira (2014), ao destacarem que as tecnologias não apenas fornecem informações para os visitantes, mas por meio de suas exposições e seus acervos, possibilitam a interação com tais recursos, ou seja, o ato de ouvir uma música, ver um vídeo recontando a fatos importante para o segmento do Reggae no Maranhão, ou seja, cria para o usuário uma realidade virtual, marcada por veracidade, proporcionando-lhe uma experiência mais diferenciada.

A linha do tempo, por exemplo, serve como método de alinhar o tempo ao público, combinando passado e presente de forma linear, para que haja reflexão sobre o contexto histórico de produção do reggae. Ao passo que trabalham com acontecimentos distantes, as linhas do tempo trazem como mérito, imbricados em tecnologia, de permitir que o seu

público-alvo possa menear entre o conteúdo exposto, mediante a seleção e a opção pelo conteúdo oferecido.

Esta última característica, inclusive, é um ponto semelhante entre os recursos tecnológicos citados aqui. A possibilidade de escolha do público vai de encontro a capacidade que as novas tecnologias têm de oferecer informação e aprendizagem, de forma continuada, criando novas visões de identificação e naturalização da cultura do reggae local, nacional e internacional para os maranhenses (MARINS *et al*, 2009).

Estas novas visões são determinadas mediante o diálogo interativo permitido pela ferramenta tecnológica, possibilitando ao visitante se apresentar não somente como alguém com olhar distante e apreciador do museu, mas como ator de todo o processo informacional, que configura a informação da forma que lhe for mais adequada. “A ação museológica deve criar situações que levam ao desenvolvimento e à reflexão da comunidade [...]” (PRIMO, 1999, p. 30). Sendo assim, é necessário refletir sobre a capacidade do museu em dialogar com o visitante promovendo, em sua interação tecnológica, a troca de saberes, a transformação de realidade e a criação de um espaço de comunicação (EICHLER; DEL PINO, 2007; PRIMO, 1999).

A presença das tecnologias termina servindo de contraponto temporal aos demais itens utilizados no acervo como referenciais históricos, como os jornais antigos. Com edições de diversos jornais populares da época, o museu abarca o compromisso em dialogar com seus diversos públicos, indo do tradicional ao moderno, oportunizando, em ambos, a proposta de exibir seu conteúdo. Logo, “Ao implementar soluções interactivas num espaço museológico, estamos necessariamente a modificar a relação entre o visitante e o museu.” (VALINHO; FRANCO, 2005). Com isso, o Museu do Reggae da capital maranhense entrega para seus usuários uma nova atmosfera, onde narrativas distintas tomam forma e recursos multimídia convergem na interatividade com os mesmos.

Portanto, o Museu do Reggae do Maranhão apresenta um espaço ressignificado e que transcende os sentidos e significados desses aparelhos culturais. Apresenta elementos bem-sucedidos em outros museus, tais como, o do Amanhã no Rio de Janeiro e o da Língua Portuguesa em São Paulo. Desse modo, vai além de um espaço museológico interativo, mas apresenta-se como um espaço de aprendizagem mediado por tecnologias, capaz de promover maior contextualização da cultura maranhense materializada no reggae, favorecendo assim pesquisas e a aprendizagem.

5 Considerações Finais

O espaço museológico amplia sua função de guardião da memória e se reinventa a partir do contato com recursos tecnológicos de interatividade, organização e disponibilização de informações de maneiras diferenciadas, quebrando com perspectivas tradicionais de museus como lugares apáticos, cheios de regras e inalcançáveis aos cidadãos, suplantando tais impressões através do constante convite à interação e participação de seus visitantes.

O entendimento e aceitação das tecnologias emergentes aproximam os sujeitos e dinamizam os espaços museais, haja vista sua capacidade de gerar acessos a outras materialidades advindas do mundo digital e dos aparatos eletrônicos portáteis, que funcionam como meio de acesso a novas realidades, dando ao próprio sujeito autonomia e liberdade de construir os caminhos da sua experiência estética.

Nota-se como positiva a experiência desenvolvida no Museu do Reggae no Maranhão em diversas instâncias: despertando o interesse do público em conhecer a história do reggae, inclusão social pela acessibilidade tecnológica, autonomia ao visitante na interação com a memória musical e, dentre outros fatores, o fortalecimento da identidade cultural do ludovicense com esse gênero musical.

Nessa perspectiva, em virtude da riqueza histórica e cultural, bem como dos inúmeros bens culturais disponíveis para apreciação, não se esgotam as possíveis aplicações de outras tecnologias mediadoras no Museu do Reggae, apontando para novos estudos, novas experimentações e, por conseguinte, novas descobertas advindas dessa fruição entre tradição e modernidade, o antigo e o atual, o analógico e o digital.

Referências

BARBOSA, A. Lombardi. Museu 2.0: Como a tecnologia pode influenciar o público nos museus de arte da cidade de São Paulo. In: CONGRESSO IBEROAMERICANO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO, 1., 2014. **Anais...** Buenos Aires: OEI, 2014.

BEDESCHI, A. C.; CARVALHO, E. A. Integração entre arte e tecnologia para o desenvolvimento de ambientes interativos. In: CONGRESSO TÉCNICO CIENTÍFICO DA ENGENHARIA E DA AGRONOMIA, 1., 2017. **Anais...** Belém, PA: CONTECC, 2017.

CAVALCANTI, C. C. B. **O conhecimento em exposição**: Novas linguagens da comunicação como construção multidirecional de conhecimento e de percepção do mundo contemporâneo. 2011. 197f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporânea) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

Revista Tecnologias na Educação – Ano 10 – Número/Vol.27 – Edição Temática IX– III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (III-SNTDE). UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br

- CAVENAGHI, A. J.; NASCIMENTO, A. M.; PEREIRA, V. B. Museu da Língua Portuguesa: tecnologia como atratividade turística na cidade de São Paulo. **Revista Confluências Culturais**, v. 3, n. 1, mar. 2014.
- CUNHA, Olívia Maria Gomes da. Fazendo a “coisa certa”: reggae, rastas e pentecostais em Salvador. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, n. 23, ano 8, out. 1993, p. 120-155.
- EICHLER, Marcelo Leandro; DEL PINO, José Cláudio. Museus virtuais de ciências: uma revisão e indicações técnicas para o projeto de exposições virtuais. **Novas Tecnologias na Educação**, v. 5, n. 2, 2007.
- FERREIRA, Geórgia de Castro Machado. A aproximação cultural entre o reggae jamaicano e o discurso de Edson Gomes. **Revista Brasileira do Caribe**, Goiânia, v. 11, n. 21, jul./dez. 2010, p. 129-158.
- FIGUEIROA, Maria Senac; MARANDINO, Martha. Os objetos pedagógicos nos museus de ciências: uma revisão de literatura. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS, 7., 2009. **Anais...** Florianópolis, SC: ENPEC, 2009.
- FREIRE, Karla. **O Reggae em São Luís na Contemporaneidade: Identificação Cultural, Segmentação e Mercado**. São Luís: Intercom, 2008.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. [Rio de Janeiro: Ibram, 2018]. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/>>. Acesso em: 06 jun. 2018.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa São Paulo: Editora 34, 2010.
- LIMA, Diana F. C. Museologia-Museu e Patrimônio, Patrimonialização e Musealização: ambiência de comunhão. **Bol. Mus. Para. Emílio Goeldi. Cienc. Hum.**, Belém, v. 7, n. 1, p. 31-50, jan./abr. 2012.
- LUCHESE, Maria Isabel Chagas de Almeida. **A luta contra o preconceito: o reggae sob o olhar das bandas do estilo**. 2015. 35 f. Monografia (Especialização em Gestão de Projeto) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.
- LUPO, Bianca. Tecnologia, materialidade e espacialidade no museu contemporâneo. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 15., 2016. **Anais...** Brasília, DF: UnB, 2016.
- MARINS, Vânia. et al. Aprendizagem em Museus com uso de Tecnologias Digitais e Realidade Virtual. **Latec**, v. 3, n. 9, 2009.
- MARTINS, Cesar Eugenio M. A.; BARACHO, Renata Maria Abranches; BARBOSA, Cátia Rodrigues. Os museus na era da informação: análise do uso de recursos tecnológicos. In: COLÓQUIO IBEROAMERICANO PAISABEM CULTURAL, PATRIMÔNIO E PROJETO, 4., 2016. **Anais...** Belo Horizonte: UFMG; IPHAN, 2016.
- MENEZES, Natassja Oliveira. **O Boom de museus interativos no Rio de Janeiro: linguagem e democratização da cultura**. 2011. 96 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.
- MORIAS, Maria do Carmo Lima; ARAÚJO, Patrícia Carla Viana de. O Reggae, da Jamaica ao Maranhão: presença e evolução. In: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 4., 2008. **Anais...** Salvador, BA: UFBA, 2008.
- Revista Tecnologias na Educação – Ano 10 – Número/Vol.27 – Edição Temática IX– III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (III-SNTDE). UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br

- MOTA, Fabrício. **África a La Jamaica, música de raça**”: identidades negras e música reggae na Bahia. Salvador: UEFS, 2009.
- POLLACK, Michael. Memória, Esquecimento e Silêncio. In **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, vol. 2, n. 3. RJ, 1989. p - 3-15.
- POULOT, Dominique. **Museus e museologia**. Trad. Guilherme João de Freitas Teixeira. Belo Horizonte: Autentica Ed., 2013.
- PRIMO, Judite Santos. Pensar contemporaneamente a museologia. **Cadernos de Sociomuseologia**, n. 16, p. 5-38, 1999.
- PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho científico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. 277 p.
- RABELO, Danilo. **Rastafari: identidade e hibridismo cultural na Jamaica, 1930 – 1981**. 2006. 565 f. Tese (Doutorado em História) – Instituto de Ciências Humanas, Universidade de Brasília, Brasília, 2006.
- REIS, A. C. R. **Design e Desenvolvimento de Narrativas Interativas: o webdocumentário num jornal de pequena dimensão**. 2017. 139 f. Dissertação (Mestrado em Multimédia em Tecnologias) – Universidade do Porto, Porto, 2017.
- ROCHA, Karla Marques da; VITALI, Claudia Fumaco. Tecnologias móveis: o uso do tablet como ferramenta de sensibilização da língua espanhola na educação hospitalar. **Rev. Cient. Schola.**, v. 1, n. 1, dez. 2017, p. 60-67
- ROSENAU, Nanderson Rafael. et al. As tecnologias de comunicação digital como recurso pedagógico na escola. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE PROFISSIONAIZAÇÃO DOCENTE, 6., 2017. **Anais...** Curitiba: PUC-PR; EDUCERE, 2017.
- SABBATINI, Marcelo. Museus e centros de ciência virtuais: uma nova fronteira para a cultura científica. **Com Ciência**, 2003.
- SANTOS, Alessandra dos; SANTOS, Nilton Bahlis dos. Uso de tecnologias interativas na avaliação e na comunicação científica. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 18., 2018. **Anais...** São Paulo: ANCIB; UNESP, 2017.
- SANTOS, Fábio Abreu. **Produção e consumo do Reggae das radiolas em São Luís/MA**. 2009. 246 f. Dissertação (Mestrado em Administração) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2009.
- SILVA, A. S. C. M.; BOTTENTUIT JÚNIOR, J. B. As Tecnologias de Informação e Comunicação no Incentivo ao Hábito da Leitura e sua Contribuição no Processo de Ensino e Aprendizagem. **Revista Tecnologias na Educação**, ano 9, v. 22, n. 22, p. 1-12, 2017.
- TRIGUEIRO, Rodrigo Menezes. et al. **Metodologia científica**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2014. 184 p.
- TORI, Romero. A presença das tecnologias interativas na educação. **ReCeT**, v. 2, n. 1, 2010.
- VALINHO, Patrícia Teles; FRANCO, Ivan. Tecnologia, interação e cultura: novos horizontes. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 4., 2005. **Anais...** Lisboa: SOPCOM, 2005.
- Revista Tecnologias na Educação – Ano 10 – Número/Vol.27 – Edição Temática IX– III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (III-SNTDE). UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br

VIEIRA, Guilherme Lopes. O museu como lugar de memória: o conceito em uma perspectiva histórica. **Mosaico**, v. 8, n. 12, 2017.

VIEIRA, Rosângela Souza. O papel das tecnologias da informação e comunicação na educação: um estudo sobre a percepção do professor/aluno. **UNIVASF**, v. 10, p.66-7

Recebido em novembro 2018

Aprovado em novembro 2018

