

Museus em expansão: criação de uma experiência em Realidade Mista para o Museu Casa Rui Barbosa ¹

Inês Maria Silva Maciel²

Kátia Augusta Maciel³

Dario Melo Maciel⁴

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Resumo

A pandemia de COVID-19 acelerou a virtualização em diversas áreas, incluindo a educação, a cultura e o entretenimento, incentivando museus a explorarem novas formas de narrativa, expandindo seus acervos para o ambiente online. Nesse cenário, as aplicações em Realidades Estendidas (XR) destacam-se como ferramentas inovadoras de preservação e mediação cultural, permitindo ao público uma apreciação detalhada e imersiva de acervos históricos. Este artigo analisa a criação e a implementação de uma experiência em Realidade Mista para o Museu Casa Rui Barbosa, desenvolvida no PPGMC/UFRJ. Discute-se como a tecnologia pode aprofundar o diálogo entre o patrimônio cultural e o público, ampliando o acesso e a compreensão da riqueza do acervo do museu.

Palavra-chave: Realidades Estendidas, Realidade Mista, Museus, Casa Rui Barbosa.

Resumo expandido

Introdução

A pandemia de COVID-19 acelerou significativamente a transição para o ambiente virtual em diversas áreas, como trabalho, educação, cultura e entretenimento. No contexto dos museus, as experiências em Realidades Estendidas (XR) destacam-se por promover novas perspectivas sobre o patrimônio histórico e cultural, permitindo interações imersivas e inéditas com acervos e ampliando a compreensão e valorização desses espaços (Hite et al., 2025; Silva & Teixeira, 2021; Spadoni et al, 2023). Este artigo analisa, a partir da experiência em Realidade Mista “De Volta para o Passado”,

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutora em Engenharia de Produção, professora do Programa de Pós-Graduação em Mídias Criativas da Escola de Comunicação - Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. E-mail: ines.maciel@eco.ufrj.br.

³ Doutora em Comunicação, Professora do Programa de Pós-Graduação em Mídias Criativas da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. E-mail: katia.augusta@eco.ufrj.br.

⁴ Mestre do Programa de Pós-Graduação em Mídias Criativas da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. E-mail: dariomaciel88@hotmail.com

desenvolvida por Dario Maciel (2025), como tecnologias imersivas podem expandir o acesso aos acervos tradicionais e promover novas formas de interação e engajamento com a herança cultural do Museu Casa de Rui Barbosa, atraindo especialmente as novas gerações.

Metodologia

A obra foi desenvolvida a partir da abordagem de pesquisa-criação, metodologia em que o processo criativo não se limita ao resultado final, mas é em si um meio de investigação, gerando dados e insights ao longo da realização. Nesse modelo, a criação artística possibilita análises e adaptações contínuas a partir da experiência e da interação com o público, configurando-se como um campo dinâmico de pesquisa, apoiando-se em ciclos iterativos de criação, teste, revisão e melhoria (Chapman e Sawchuck, 2012; Springgay e Truman, 2018).

Realidades Estendidas – XR

As Realidades Estendidas abrangem tecnologias como Realidade Virtual (RV), Realidade Aumentada (RA), Realidade Mista (RM) e Metaversos (Tori et al., 2018). A RA sobrepõe elementos virtuais ao mundo real, enquanto a RV proporciona imersão total em ambientes virtuais e a RM integra objetos virtuais e reais, permitindo interações avançadas, como manipular objetos digitais no espaço físico usando headsets com sensores de movimento. Essas tecnologias ampliam as possibilidades de narrativas e experiências imersivas, sendo fundamentais para a sensação de imersão, presença e corporificação (Tricard, 2018). A obra “De volta para o passado” incorpora a definição de interatividade de Jerald (2016), segundo a qual o usuário pode alterar o mundo virtual por meio de suas ações, influenciando o desenrolar da narrativa.

A Casa de Rui Barbosa e a experiência imersiva “De Volta para o Passado”⁵

⁵ Vídeo da experiência completa “De volta para o Passado” pode ser visto em: https://youtu.be/x_ZPtpzRVfc

O Museu Casa de Rui Barbosa, aberto à visitação pública em 1930, promove a preservação e pesquisa da memória e da produção literária e humanística de Rui Barbosa. Com o objetivo de inserir conteúdos imersivos no projeto pedagógico do Museu, foi proposta a criação de uma experiência em Realidade Mista, explorando sensorialmente o cupê, veículo favorito de Rui Barbosa, que pode ser apreciado, mas não tocado pelo público. Na experiência, é preciso montar o cupê e acompanhar Rui Barbosa e sua esposa a um baile, visitando cômodos do museu e conhecendo hábitos do casal, incentivando a preservação da memória histórica por meio de tecnologias emergentes.

Conclusões

A experiência em Realidade Mista “De Volta ao Passado” alcançou seus objetivos e superou as expectativas da direção do Museu, que se engajou ativamente desde a concepção do projeto. O uso de tecnologias emergentes demonstrou ser uma tendência relevante para a modernização do patrimônio histórico, permitindo a ressignificação de objetos do acervo e a criação de novas formas de mediação sem descaracterizar os espaços de preservação. A experiência destacou-se ao viabilizar interações imersivas com itens históricos que, muitas vezes, não podem ser manipulados ou apreciados de perto, ampliando o acesso e o interesse do público, especialmente entre jovens, e promovendo novas perspectivas de aprendizagem e reflexão ao integrar personagens e objetos históricos a narrativas imersivas e interativas.

Referências

- HITE, Rebecca L.; CHILDERS, Gina M.; HOFFMAN, Jill. Cultural–Historical Activity Theory as an integrative model of socioscientific issue based learning in museums using extended reality technologies. *International Journal of Science Education, Part B*, v. 15, n. 1, p. 79-94, 2025.
- JERALD, J. *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. ACM Books-A&C Publishers: Illinois, 2016.
- PESSACH, Guy. [Networked] memory institutions: Social remembering, privatization and its discontents. *Cardozo Arts & Ent. LJ*, v. 26, p. 71, 2008.
- SILVA, Manuel; TEIXEIRA, Luis. eXtended Reality (XR) experiences in museums for cultural heritage: A systematic review. In: *International conference on intelligent technologies for interactive entertainment*. Cham: Springer International Publishing, 2021. p. 58-79.

SPADONI, Elena et al. Impact of multisensory XR technologies on museum exhibition visits. In: International Conference on Human-Computer Interaction. Cham: Springer Nature Switzerland, 2023. p. 120-132.

SPRINGGAY, S., TRUMAN, S. E. On the need for methods beyond proceduralism: Speculative middles,(in) tensions, and response-ability in research. *Qualitative Inquiry*, v. 24, n. 3, p.203-214, 2018.

TORI, R; HOUSSEL, M.S.; KIRNER, C. Realidade Virtual. Introdução a realidade virtual e aumentada/ Romero Tori, Marcelo da Silva Hounsell, organizadores. Porto Alegre (RS) : SBC, 2018.

TRICARD, C. Virtual Reality Filmmaking: techniques and best practices for VR Filmmakers. Routledge:Abington, 2018.