COMPLEXO CULTURAL RAMPA: UM ESPAÇO DE MEMÓRIA DINÂMICO E INTERATIVO

Maria Luísa Oliveira Leal[1]
Dr. Michel Vieira[2]

1. INTRODUÇÃO

Este estudo aborda o Complexo Cultural Rampa, um equipamento histórico-cultural localizado na cidade de Natal/RN, como espaço de memória que detém grande potencial para a inserção de tecnologias interativas e atividades lúdicas, sobretudo em seu museu. O museu da Rampa é destinado a apresentar desde narrativas a objetos que fizeram parte da participação de Natal na Segunda Guerra Mundial. Foi utilizado como estudo e exemplo na construção desta pesquisa a exposição imersiva Mundo Zira, que acontecia dentro do Complexo durante o desenvolvimento do trabalho.

A exposição apresenta a criação e biografia do autor Ziraldo com elementos que trazem o digital e a ludicidade por meio de realidade virtual, aumentada e atividades criativas. É diante desta conversa entre história e interatividade que reside a relevância desta pesquisa, além do olhar para este atrativo como forma de diversificação da oferta turística de Natal, com ênfase no segmento de turismo cultural. Com isso, observando possibilidades de como o complexo pode unir o modo tradicional expositivo, bem como a utilização recursos audiovisuais e dinâmicas que enriqueçam sua experiência.

O objetivo norteador do estudo em questão, reside em: Analisar o Complexo Cultural Rampa como espaço de memória no que se refere a experiências interativas. Quanto a objetivos específicos: Contextualizar historicamente o Complexo Cultural Rampa como espaço de memória; apresentar as formas de exibição do acervo do Complexo Cultural Rampa; apresentar o olhar dos visitantes sobre interatividade no Complexo Cultural Rampa, o caso da exposição Mundo Zira.

Espaços de memória possuem um papel de resgate cultural na sociedade e segundo Jesus e Pereira (2023), a memória refere-se a uma gama de saberes e tradições que são repassadas as próximas linhagens, logo, é notória a importância da memória e das instituições que as guardam, no tocante a identificação local e histórico-cultural para uma comunidade. O Complexo entra como uma dessas instituições, importantes como atrativo turístico, porém imprescindíveis para os residentes como evidenciado por Goulart e Santos (1998) sobre a importância da conservação desses valores para a comunidade receptora.

A implantação da tecnologia no contexto museológico, de acordo com discussões de Cavenaghi et al (2013), são vantajosas para a relação entre exposição e observador, criando um espaço onde sua criticidade é estimulada, diferentemente de uma postura meramente contemplativa. Diante do exposto, entende-se que a experiência se torna multifacetada, consequentemente mais interessante. Conforme Menezes (2007, apud Cavenahi; Nascimento; Pereira, 2013), é possível estabelecer um vínculo entre o digital e as instituições de memória,

[1] Bacharel em Turismo. marialuisaoliveira74@gmail.com. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
[2]Doutor em Turismo. micheljvs@hotmail.com. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

de forma a complementar seu conteúdo exposto. Esta afirmação fomenta a vertente positiva e viável quando se trata da sinergia entre esses dois aspectos.

Outros espaços de memória se utilizam de estratégias como estas em seu acervo, como por exemplo o Museu do Amanhã, localizado no Rio de Janeiro e o Cais do Sertão no Recife. Ambos exaltam a memória e hoje complementam o processo imersivo com recursos tecnológicos, no intuito de trazer uma interação mais dinâmica e completa, que foge do padrão de leitura e observação que por vezes tornam a experiência monótona.

2. METODOLOGIA

A metodologia adotada nesta pesquisa foi exploratória-descritiva com abordagem qualitativa. Com o objetivo de observar atributos particulares dos sujeitos bem como dados estatísticos, as informações coletadas foram subordinadas a análise de frequência e análise estatística descritiva, as quais concederam a identificação de padrões envolvendo percepção pessoal e opinião dos participantes da pesquisa.

Os dados primários deste artigo foram obtidos por meio de observação in loco no espaço cultural Rampa, a partir de aplicação de questionário e entrevista. Os dados secundários foram possíveis através da reunião de pesquisas bibliográficas, documentos públicos e artigos científicos para fundamentação teórica da pesquisa.

O questionário foi aplicado entre os dias 9, 12 e 16 de novembro de 2025, em uma amostra de 34 visitantes da exposição Mundo Zira, a fim de executar uma análise comparativa entre o que é explorado sobre as tecnologias interativas nesta exposição temporária e o que pode ser incorporado no museu permanente da Rampa. A entrevista foi realizada em 19 de novembro de 2025 com o guia do museu que apresenta o acervo permanente do Complexo, este contato permitiu explorar aspectos históricos contidos no museu e sua visão sobre o uso de tecnologias na exposição.

3. RESULTADOS

Com base nas pesquisas em sites oficiais e documentos públicos, foram encontrados registros sobre a trajetória da construção do Complexo. O equipamento passou por várias adversidades e atrasos até sua entrega final em 27 de agosto de 2022. Sua história envolve desde articulações políticas, questões de verba pública, polêmicas administrativas envolvendo a Casa da Ribeira, troca de mandatos, conflitos entre o governo e pescadores do entorno da obra e transformações estruturais. Este processo levou anos até sua finalização e a autorização para uso de fins culturais do equipamento ocorreu em 25 de setembro de 2024, que hoje recebe eventos e guarda seu museu permanente. Após as polêmicas contra a Casa da Ribeira, a administração passou para a Fundação José Augusto.

Seus principais investidores foram o Governo do Estado do Rio Grande do Norte (RN), Ministério do Turismo (MTur) e o Programa de Desenvolvimento do Turismo no Nordeste (Prodetur/ NE). O Ministério do Turismo mensura o valor de 7,6 milhões de reais destinados para a obra do Complexo.

O espaço de memória possui salas que retratam o período da segunda guerra mundial com recorte para seu impacto em Natal - RN, dentre elas as denominadas: “Natal, Encruzilhada do Mundo”; “Sala da Conferência do Potengi” e “Blackout”.

Figura 1 “Natal, Encruzilhada do Mundo”



Fonte: https://tribunadonorte.com.br, acessado em 19 de nov., 2025

Figura 2: “Conferência do Potengi” e “Blackout”





Fonte: Dados da pesquisa (2025) e https://www.sead.rn.gov.br, acessado em 01 de nov. 2025.

Cada sala busca à sua maneira transmitir a história e ambientação da época, porém durante as pesquisas de campo, foi observada a escassez significativa de recursos que diversificasse a experiência. A vivência torna-se limitada quando o espaço pauta seu conteúdo exclusivamente nos guias, na leitura e observação direta do acervo (apenas no idioma português), com poucos recursos de áudio e imagem.

A sala “Natal, Encruzilhada do Mundo”, oferece apenas a réplica de um hidroavião, um áudio simulando seu sobrevoo e escritas nas paredes, assim como a “Conferência do Potengi” que também se utiliza de escritas narrativas, aliando a observação dos objetos, enquanto a sala “Blackout”, apresenta apenas um áudio da época,baixa iluminação e uma imagem como forma de imersão. Conforme constatado durante a visita, esses elementos não suprem a necessidade que a exposição precisa para dinamizar e tornar o espaço mais atraente para o público. Diante disso, consequentemente, a visita passa a ser menos atrativa, diminuindo de modo considerável o tempo de visita.

Foi identificada a ausência de outras importantes salas, como a “Jornada na Cidade”, destinada à apresentar elementos sobre Natal, além de objetos da época e

a “Sala da Paz”, responsável por proporcionar a conscientização sobre os impactos negativos da guerra, valorizando a paz mundial.

Figura 3: “Sala da Paz” e “Jornada na Cidade".



Fonte: https://youtu.be/ITjLIppFb4A?si=BkoSkuYQwKFbVbxp e dados da pesquisa (2025).

Essas salas, em especial a Sala da Paz complementam e cumprem funções significativas a experiência do museu e a falta destes, embora assim como as salas que ainda se encontram disponíveis, ofereciam poucos elementos interativos, focando em leitura e acervos físicos, corroboram com a baixa permanência no local. A aplicação de questionários na exposição imersiva Mundo Zira, trouxe informações pertinentes e positivas no que se refere a implementação de tecnologias interativas e uso de estratégias lúdicas em sua dinâmica.

Em primeiro momento foram analisadas as respostas que demonstraram um padrão no entendimento geral do que tratava uma experiência interativa, o que gerou termos similares em seu sentido, indicando convergências na compreensão acerca do assunto. Conforme a análise, as respostas apresentaram um ponto em comum sobre o que acreditam ser interatividade, a ativação dos sentidos, exercendo uma troca entre eles e a obra, ou seja, a imersibilidade na exposição.

Observou-se também uma tendência considerável de visitantes que se sentiram atraídos para a exposição motivados pela oferta de atividades interativas como a realidade virtual, realidade aumentada, dentre outros elementos e que o uso delas favoreceu o conhecimento e interesse no conteúdo exposto. A maioria das respostas indicou positivamente que o uso desses recursos “contribuiu” ou “contribuiu muito” para seu interesse na exposição e conhecimento sobre o conteúdo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos resultados obtidos, pode-se inferir que o Complexo Cultural Rampa possui uma variedade de atividades muito restrita e engessada, sobretudo com relação ao seu acervo permanente, o que limita a atratividade e consequentemente torna pouco interessante a permanência do visitante, sobretudo no museu.

O caso da exposição Mundo Zira foi um exemplo contundente estudado que mostrou ser promissora a utilização de tecnologias interativas, assim como a incorporação de atividades lúdicas no conteúdo expositivo, trazendo benefícios ao aprendizado e ao engajamento do público, de modo a associar o tradicional e as novas formas museológicas.

Os objetivos previstos no início deste artigo foram contemplados e os resultados provenientes das técnicas e pesquisas citadas na metodologia, demonstraram uma lacuna que pode ser suprida a partir do alcance dos exemplos práticos apresentados, além dos dados favoráveis e tendências positivas para a adoção das estratégias tecnológicas e lúdicas no Complexo Cultural Rampa que incentivem a vinda de turistas e a participação local neste importante espaço de memória.

.

PALAVRAS-CHAVE

Complexo Cultural Rampa, espaço de memória, imersão, interatividade

REFERÊNCIAS

CAVENAGHI, Airton José; NASCIMENTO, Alline Mirna; PEREIRA, Vanessa Bruna. Museu da Língua Portuguesa: tecnologia como atratividade turística na cidade de São Paulo. Revista Confluências Culturais, v. 3, n. 1, p. 129-143, 2014.

DE JESUS, Anderson Bezerra; DE ANDRADE PEREIRA, Enrique José. O FREVO-PATRIMÔNIO IMATERIAL, NAS EXPOSIÇÕES DE LONGA DURAÇÃO DO PAÇO DO FREVO (RECIFE-PE). **COLÓQUIO DE HISTÓRIA DA UNICAP**, v. 17, p. 498-512, 2023.

GOULART, Marilandi; DOS SANTOS, Roselys Izabel C. Uma abordagem histórico-cultural do turismo. **Turismo: visão e ação**, v. 1, n. 1, p. 19-30, 1998.

GOVERNO reconhece irregularidades em contrato para museu da rampa. **Tribuna do Norte,** Natal, 5 nov. 2022. Caderno Natal. Disponível em: https://tribunadonorte.com.br/natal/governo-reconhece-irregularidades-em-contrato-para-museu-da-rampa/. Acesso em: 24 nov. 2025.

VIANA, Alex. FJA passa a coordenar exposição e evento no Museu da Rampa, diz PGE. **Agora RN**, Natal, 19 jan. 2023. Disponível em: https://agorarn.com.br/ultimas/fja-passara-a-coordenar-exposicao-e-evento-no-museu-da-rampa-diz-pge/. Acesso em: 22 nov. 2025.