VII Simpósio Nacional de História Cultural
HISTÓRIA CULTURAL: ESCRITAS, CIRCULAÇÃO, LEITURAS E RECEPÇÕES
Universidade de São Paulo – USP
São Paulo – SP
10 e 14 de Novembro de 2014

ANÁLISE DA SOCIEDADE INTER E HIPERMIDIÁTICA CONTEMPORÂNEA: RESULTADOS PRÁTICOS NA CONCEPÇÃO DOS MUSEUS INTERATIVOS E SUAS CONSEQUENTES NOVAS SENSAÇÕES, PERCEPÇÕES E REPRESENTAÇÕES

Janaína Quintas Antunes*
Priscila Zanganatto Mafra**

Os museus interativos que surgem em grande número refletem os novos paradigmas da sociedade intermidiática e hipermidiática contemporânea, e são resultado direto das necessidades nascidas devido aos novos parâmetros da estética do século XXI. Por meio da análise das características desta sociedade, traçaremos os caminhos que levaram ao surgimento dos museus interativos e suas consequências na história da arte.

Para tal, primeiramente faremos uma análise da sociedade inter e hipermidiática contemporânea, de sua origem e suas características, em especial, suas novas linguagens e mídias. Estabelecidas estas, delinearemos a história e a evolução dos museus até o surgimento dos museus interativos. A partir destas, estabeleceremos as consequências de tal surgimento: a superação do sistema museológico tradicional, os novos métodos de

* Doutoranda em Comunicação e Semiótica – PUC/SP, Mestre em Educação, Arte e História da Cultura – Mackenzie/SP; professora e pesquisadora nas áreas de Cibercultura, História da Cultura, Artes, Estética, Educação e Comunicação. tcheina@hotmail.com / www.tcheina.com

** Doutoranda em Comunicação e Semiótica – PUC/SP, Mestre em Educação, Arte e História da Cultura – Mackenzie/SP; Pedagoga – PUC/SP; Professora Alfabetizadora - SEE e do Ensino Superior – Faculdade Sumaré; Pesquisadora nas áreas de Interatividade, Educação formal e não formal. priscila_zanganatto@hotmail.com

mediação, as novas percepções e sensações destes museus, as novas formas de interação com/do público e as novas representações e contextualizações dos museus e das obras de arte.

INTRODUÇÃO

> Cada vez menos a comunicação está confinada a lugares fixos, e os novos modos de telecomunicação tem produzido transmutações na estrutura da nossa concepção cotidiana do tempo, do espaço, dos modos de viver, aprender, agir, engajar-se, sentir, reviravoltas na nossa afetividade, sensualidade, nas crenças que acalentamos e as emoções que nos assonam. (SANTAELLA, 2007,p.25)

A sociedade hipermidiática contemporânea é um momento único na história da humanidade, com inúmeras transformações principalmente na comunicação.

A análise dos processos de comunicação, em tudo o que diz respeito à organização social e aos diferentes sistemas tecnológicos de transmissão de informação, está diretamente ligada ao processo de participação e mediação cultural.

Os princípios da comunicação em ação, suas consequências particulares, e seus efeitos são de vários tipos. Alguns estão relacionados à ideia que a sociedade faz de si mesma, em outras palavras, à ideologia dominante. Nessa ideologia, certos conceitos desempenham o papel de senha e tecem entre si um léxico, ou mesmo uma sintaxe, uma linguagem por meio da qual uma realidade vê o dia, se nomina e se define. São esses efeitos que servem como palavras-chave para, tanto compreender o que acontece, quanto para operar dentro desse mundo.

O palco da cibercultura é este início do século XXI, um momento aonde se valoriza produção e velocidade. No nosso mundo contemporâneo há muita informação sendo produzida e consumida, e o resultado vindo disto é a nossa necessidade de constantemente mudarmos do trivial para o importante de um segundo pro outro.

O claro delineamento da evolução da cultura deixa de existir no advento da cibercultura, pois esta faz com que a arte possa ser influenciada por culturas completamente desconectadas, fora de uma devida ordem temporal e geográfica.

Os bens culturais dificilmente classificáveis estão surgindo como a cultura do século XXI, nascida sob condições tecnológicas e culturais específicas da

contemporaneidade. Este século começou com uma forte tendência a essa estética cultural; é possível observar que a cultura atual não segue um horizonte único, um estilo único constitutivo de uma época. O presente cultural escapa a categorizações. É a época do isolamento local de artistas, todavia unidos internacionalmente via ciberespaço. É a união de tudo na indeterminação. É a articulação do mundo, de toda e todo artista na internacionalização das artes de todos os lugares por meio da comunicação proporcionada pela tecnologia, é a confluência global de características culturais.

Com o uso da tecnologia a interação homem e máquina mudou, proporcionando novas linguagens. LÈVY (2000) afirma que há três tipos de tecnologias, sendo a primeira a seleção natural, que pode ser considerada uma tecnologia que a vida aplica a si mesma, produzindo modificações para adaptar-se ao ambiente. A segunda tecnologia é a seleção artificial, na qual os homens passam a interferir, domesticando e criando. E a terceira e última tecnologia no campo da vida é a biotecnologia, que atua na forma e funções dos organismos por manipulação dos genes ou moléculas.

Com a "arte e tecnologia" surge uma nova visão daquele que era apenas expectador, para aquele que quer além da contemplação a participação.

> Espera-se deste outro que se ponha em relação com a obra e dela participe inteiramente, não somente por intermédio de seu intelecto, mas toda a sua rede sensorial, pois é, inclusive, contando com a sensibilidade do corpo inteiro do visitante que a obra se completa. (OLIVEIRA, 2011,p.75)

O uso da tecnologia provoca o surgimento de uma nova linguagem, a mediação através da participação do corpo na obra, de modo que se transforma em interação e na realização de conectividade.

EVOLUÇÃO DOS MUSEUS

> O museu é agência de preservação e educação e base para o desenvolvimento – porque não há desenvolvimento sem educação completa sem consciência patrimonial – e para a mudança social – porque participa da dinâmica cultural e na construção da democracia. (CURY, 2008, p.1)

A instituição *Museu* sempre esteve ligada a importantes questões relacionadas com a cultura, conhecimento, patrimônio material e imaterial, evolução da humanidade,

porém sempre transformando-se no tempo e no espaço, acompanhando as exigências sociais de sua época.

> Os museus são casas que guardam e apresentam sonhos, sentimentos, pensamentos e instituições que ganham corpo através de imagens, cores, sons e formas. Os museus são pontes, portas e janelas que ligam e desligam mundos, tempos, culturas e pessoas diferentes. Os museus são conceitos e práticas em metamorfose. (IBRAM, 2009)

Desde seu nascimento, os museus são relacionados ao significado da palavra e a exibições de diferentes acervos. A palavra Museu deriva do grego *mouseion*, ou casa das musas na Grécia Antiga. Um templo dedicado às nove musas, que eram divindades astronomia e a dança, que com memória absoluta, imaginação criativa, músicas e narrativas, ajudavam os homens a esquecerem a ansiedade e a tristeza. Foi no período do século II a. C., na Alexandria, que se formou o *mouseion*, conhecido como espaço de reunião dos conhecimentos de diferentes áreas do saber. Desde então muitas foram as transformações das coleções e exibições.

> Os museus, ontem como hoje, tem potencial de exercer várias funções: fruição estética, conhecimento crítico, informação, educação, desenvolvimento de vínculos de subjetividade, sonho, devaneio, etc. (MENEZES, 2011, p.1)

No século XXI, as exigências demonstram que a informação e a comunicação estão cada vez mais influenciadas e transformadas pelos rápidos avanços tecnológicos. Mas, os museus vem estabelecendo redes e conexões muito antes da era da informação... já atuavam como conectores de espaço e tempo, diz Monteiro (2010,p.3).

Segundo Carvalho, podemos identificar as seguintes categorias: Museu Folheto, Museu de Conteúdo, Museu de Aprendizado e Museu Virtual. À partir de endereços virtuais, eles tem os seguintes objetivos:

- Museu Folheto: Informar visitantes potenciais sobre o museu.
- Museu de Conteúdo: Proporcionar um retrato detalhado de suas coleções.
- Museu de Aprendizado: Através de apresentação on-line do acervo, estimular o visitante virtual a estabelecer uma relação pessoal com a coleção real.
- Museu Virtual: Mediação e relação do patrimônio, totalmente virtuais, com usuários.

Como exemplo de Museu Virtual, destacamos o Museu da Pessoa. Formado por quatro núcleos, conectados entre Canadá, Brasil, Estados Unidos e Portugal, unidos pela metodologia e objetivos em comuns, como compartilhar a história pessoal (do visitante virtual) a fim de democratizar e ampliar a participação dos indivíduos na construção de memória social.

As transformações da instituição Museu acompanham os princípios da comunicação em ação, suas consequências particulares, e seus efeitos são de vários tipos.

Na contemporaneidade, alguns museus além de atuarem como conectores da história adaptaram "os conectores aos seus acervos", ou seja, estão utilizando de alta tecnologia para demonstrar seus acervos e aproximar o público a partir da experiência inclusiva.

Chamamos este experiência inclusiva de interatividade, quando a criação e a exposição estão dialogando com a tecnologia, atraindo a participação de criador e fruidor.

> A interatividade é a palavra-chave das tecnologias digitais proporcionando a interação no sentido estrito do termo. A contemplação estéril, baseada na mera interpretação de ordem mental, é trocada pelo conceito de relação. A interatividade se dá através de dispositivos de acesso que permitem ao antigo espectador provocar mutações no que lhe é proposto, num diálogo, numa partilha com o pensamento do artista. Muitas obras nem existe se não houver esta participação. (DOMINGUES, 2011, p.37)

Esta proposta de participação é o grande diferencial dos Museus Interativos, onde os visitantes se encantam com a alta tecnologia e querem "experimentar o acervo imaterial".

Dentre eles, destacamos:

- Espaço Catavento

Foi inaugurado em 26 de março de 2009, pelo governo do estado de São Paulo, e está localizado no imponente prédio do Palácio das Indústrias, antiga sede da Prefeitura de São Paulo. Apresenta de maneira interativa temas nas quatro áreas do saber: exatas, humanas, biológicas e atualidades; através de 250 instalações diferentes e divididas em quatro seções: O Universo, A Vida, O Engenho e A Sociedade.

- Museu do Futebol

Inaugurado dia 29 de setembro de 2008, o Museu do Futebol investiga, divulga e preserva o futebol como manifestação cultural brasileira que atravessa o cotidiano do país desde fins do século XIX. Seu acervo consta com 15 salas temáticas, que somam mais de 14.000 fotografias, 6 horas de vídeo para apresentar a inserção histórica e cultural do futebol no Brasil, baseando em memórias, acontecimentos e representações do futebol em diferentes dimensões.

- Museu da Língua Portuguesa

Inaugurado em 22 de março de 2006, destaca-se por criar um espaço vivo sobre a língua portuguesa, através de seu acervo inovador predominantemente virtual, combinando arte, educação, tecnologia, cultura e interatividade. Através de diversificadas exposições, a língua portuguesa é apresentada como conjunto cultural, que faz parte de uma comunicação universal e, ao mesmo tempo, do universo particular de cada falante.

> A criação com poéticas tecnológicas se faz em computadores, vídeo, pela transmissão de imagens, sons, textos, fax, internet que permitem gerar produções cujo traço mais instigante é a interatividade, ou o diálogo mediado por máquinas. Nas tecnologias interativas, o público é um participante de experiência, abandonando a velha contemplação e suas interpretações passivas, para dialogar através de dispositivos circulando em *bites*, ondas, fluxos, em trocas imediatas, em escalas planetárias, em estados de navegação, imersão, conexão, transformação, emergência. Tudo se conecta com tudo, tudo está em estado de permutabilidade, de possibilidade, em estado de contaminação quando circulamos na imaterialidade dos territórios digitais. (DOMINGUES,2011, p.37)

Estes três breves exemplos de museus demonstram como a interatividade, entendida como "dialogo mediado por máquinas", fascina as pessoas e estimula a participação e o interesse em novas descobertas, pois os mesmos são os mais visitados da cidade de São Paulo, além de serem os mais comentados nas redes sociais.

Nos ambientes virtuais são registrados diferentes tipos de experiências através de depoimentos e os visitantes podem "acompanhar" e ou "interagir" com comentários, acrescentando informações.

> A fase estética ou vivencial da experiência é receptiva. Envolve uma rendição. Mas a entrega adequada do eu só é possível através de uma atividade controlada, que bem pode ser intensa... A percepção é um ato de saída de energia para receber, e não de retenção de energia... Quando somos apenas passivos diante de uma cena, ela nos domina e, por falta de atividade de resposta, não percebemos aquilo que nos pressiona.

> Temos de reunir energia e colocá-la em um tom receptivo para absorver. (DEWEY, 2010, p.136)

Entendemos assim, que o ambiente promove a mediação provocando seus visitantes a "experimentarem seus movimentos".

Os visitantes estão contemplando e interagindo com os acervos imateriais, assim como nos estudos realizados por Santaella (2007) sobre tipos de leitores.

> O primeiro é o leitor contemplativo, meditativo da idade pré-industrial, o leitor da era do livro impresso e da imagem expositiva, fixa. Esse tipo de leitor nasce no Renascimento e perdura hegemonicamente até meados do século XIX.
>
> O segundo é o leitor do mundo em movimento, dinâmico, mundo híbrido, de misturas sígnicas, um leitor que é filho da revolução industrial e do aparecimento dos grandes centros urbanos: o homem na multidão. Esse leitor, que nasce com a explosão do jornal e com o universo reprodutivo da fotografia e do cinema, atravessa não só a era industrial, mas mantém suas características básicas quando se dá o advento da revolução eletrônica, era do apogeu da televisão.
>
> O terceiro tipo de leitor é aquele que começa a emergir nos novos espaços incorpóreos da virtualidade...conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo, etc. (SANTAELLA, 2007, p. 19 e 33)

A maioria dos visitantes dos museus interativos tornaram-se divulgadores virtuais nas redes sociais, como o terceiro tipo de leitor, compartilhando informações sobre o museu, com comentários, fotos pessoais no local, imagens da exposição, vídeos particulares no local, relatos de trabalhos escolares sobre o museu, entrevistas com profissionais. Percebemos que os visitantes além de participarem da exposição à partir da interatividade, compartilham suas experiências no ciberespaço, interagindo com amigos virtuais e divulgando os acervos imateriais.

Assim encerramos nossa reflexão, sem uma conclusão, mas com uma provocação: será a mediação cultural, à partir da tecnologia interativa, o novo meio de comunicação?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAUQUELIN, Anne. Arte Contemporânea – Uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CURY, Marília Xavier. Museus – Agentes de Mudanças Social e Desenvolvimento.Disponível: http.www.revistamuseu.com.br/18demaio/artigos. Acesso em 01/out/14

DEWEY, John. Arte como experiência. Organização Jo Ann Boydston, tradução Vera Ribeiro. São Paulo: Marins Fontes, 2010. (Coleção Todas as Artes)

DOMINGUES, Diana; Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos. In PILLLAR, Analice Dutra. A educação do olhar no ensino das artes. Porto Alegre, 6º ed. 2011.

IBRAM – Instituto Brasileiro de Museus. Disponível em: http:www.ibram.gov.br; Acesso em 01/out/14.

MENEZES, Ulpiano. Disponível em: https://www.ufmg.br/online/arquivos/016918.shtml. Acesso em 01/out/14.

MUSEU CATAVENTO – Disponível em: htpp.www.cataventocultural.org.br; Acesso em 01/out/14.

MUSEU DO FUTEBOL – Disponível em: htpp.www.museudofutebol.org.br; Acesso em 01/out/14.

MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA – Disponível em: htpp.www.museuda línguaportuguesa; Acesso em 01/out/14.

MUSEU DA PESSOA – Disponível em: http.www.museudapessoa.net/; Acesso em 01/out/14.

OLIVEIRA, Ana Claudia; Convocações multissensoriais da arte. In: PILLAR, Analice Dutra. (org.) A educação do olhar do ensino das artes. 6º ed. Porto Alegre: Mediação, 2011.

SANTAELLA, Lucia; Linguagens líquidas na era da mobilidade; São Paulo, Paulus, 2007.

_____; Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SILVA, Marco. O que é interatividade. Disponível em: htpp.www.faced.ufba.br/depto02; Acesso em 01/out014.

SUANO, Marlene. O que é museu. São Paulo: Brasiliense, 1986.