NOVOS PROCESSOS COMUNICACIONAIS HIPERMIDIÁTICOS DE INFLUÊNCIA CULTURAL: CONSEQUÊNCIAS NOS MUSEUS CONTEMPORÂNEOS

NEW HYPERMEDIA COMMUNICATIONAL PROCESSES OF CULTURAL INFLUENCE: CONSEQUENCES ON THE CONTEMPORARY MUSEUMS

Janaína Quintas Antunes[1], Priscila Zanganatto Mafra[2]

Abstract *– Due to the universal dissemination of cyberculture, each individual nowadays suffers cultural influence from the cyberspace content, even those who do not have access to it receive this influence indirectly. The completely timeless placeless global influence of the cyberspace brings out new cultural objects that have become unclassifiable due to interactivity typical of cyberculture. The various interactive museums that arise reflect these new paradigms of the contemporary society and are a direct result of needs arisen due to new communication parameters. An analysis of contemporary hypermedia society will be done, as well as of its new communicational processes, and in particular of its new languages and media. After establishing these, we will sketch the history and the evolution of the museums until the emergence of interactive museums. From these, we will establish the consequences of such developments.*

Index Terms – Cyberculture, cultural influence, contemporany society

Resumo *– Devido à disseminação universal da cibercultura, atualmente cada indivíduo sofre influência cultural de conteúdos do ciberespaço, mesmo aqueles que não têm acesso a este recebem esta influência de forma indireta. A influência global completamente atemporal e ageográfica do ciberespaço traz como consequência novos bens culturais que tornaram-se inclassificáveis devido à interatividade típica da cibercultura. Os diversos museus interativos que surgem refletem os novos paradigmas da sociedade contemporânea e são resultado direto das necessidades nascidas devido aos novos parâmetros comunicacionais. Será feita uma análise da sociedade hipermidiática contemporânea, de seus novos processos comunicacionais, e em especial, suas novas linguagens e mídias. Estabelecidas estas, delinearemos a história e evolução dos museus até o surgimento dos museus interativos. A partir destas, estabeleceremos as consequências de tal surgimento.*

Palavras Chave – cibercultura, influencia cultural, sociedade contemporânea

INTRODUÇÃO

O homem, desde os primórdios até hoje em dia, cria, desenvolve e adapta diversas estratégias e ferramentas para garantir e melhorar sua sobrevivência e sua comunicação na sociedade. Porém essas sofreram e sofrem transformações com o tempo, o lugar e a velocidade.

Assim, devido a velocidade dos avanços tecnológicos é necessário a permanente atualização do homem e exige uma nova cultura, a qual o indivíduo atue, pense, pesquise e tenha autonomia intelectual.

> *Cada vez menos a comunicação está confinada a lugares fixos, e os novos modos de telecomunicação têm 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 contemporânea e a análise dos processos de comunicação, em tudo o que diz respeito à organização social e aos diferentes sistemas tecnológicos de transmissão de informação, estão diretamente ligadas ao processo de participação e mediação cultural.

A LINGUAGEM NA CIBERCULTURA

No século XXI, as exigências demonstram que as linguagens, a informação, a comunicação e a mediação estão cada vez mais influenciadas e transformadas pelos rápidos avanços tecnológicos.

LEVY (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

[1] 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

[2] 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 na área de Interatividade, Educação formal e não formal. priscilazanganatto@gmail.com

DOI 10.14684/WCCA.8.2015.207-209
© 2015 COPEC

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 "arte e tecnologia" surge uma nova linguagem daquele que era apenas expectador, para aquele que contempla, participa e interage; que quer ser provocado e experimentar os ambientes digitais.

Os participantes da nova linguagem que acontece com a participação pode ser comparado ao terceiro leitor dos estudos de Santaella (2007).

> *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)*

Os princípios dessa comunicação no ciberespaço 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" (CAUQUELIN, 2005, p.57).

Com a inclusão dos internautas nasce um "novo paradigma de comunicação" (SILVA, 2000), assim compreendemos a Interatividade, participação no ambiente.

Mas, e os museus, como estão se adaptando ao século XXI e à essa interatividade nos seus ambientes?

MUSEUS ADAPTADOS AOS AMBIENTES VIRTUAIS

Cada geração se viu forçada a interpretar esse termo impreciso – museu – de acordo com as exigências sociais da época. F. Taylor

A instituição Museu está diretamente associada à evolução cultural da humanidade, transformando-se no tempo, no espaço e na comunicação.

> *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.

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 seus usuários.

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 esta 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 do Museus Interativos, onde os visitantes se encantam com a alta tecnologia e querem "experimentar o acervo imaterial".

Dentre eles, destacaremos:

- Espaço Catavento
- Museu do Futebol
- Museu da Língua Portuguesa

> *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 e 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. 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: Quais serão as transformações com a tecnologia interativa, nos próximos anos, nos meios de comunicação e na arte?

REFERÊNCIAS

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.

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.

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.