

Lívia Cristina de Souza Machado

COMUNICAÇÃO IMERSIVA DOS MUSEUS:

a semiótica em *Auschwitz-Birkenau* e no Museu da Língua Portuguesa

Dissertação de Mestrado apresentada para obtenção do grau de Mestre em Comunicação, oferecido pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Prof. Francisco José Paoliello Pimenta.

Juiz de Fora
Fevereiro de 2016

Lívia Cristina de Souza Machado

Comunicação Imersiva dos Museus:

a semiótica em *Auschwitz-Birkenau* e no Museu da Língua Portuguesa

Dissertação de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação, no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Área de Concentração: Comunicação e Sociedade.

Linha de pesquisa: Estética, Redes e Linguagens.

Orientador: Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta.

Aprovada pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta (UFJF) – Orientador

Prof. Dr^a. Soraya Maria Ferreira Vieira (UFJF) – convidado

Prof. Dr^a. Irene de Araújo Machado (USP) – convidada

Conceito Obtido: _____

Juiz de Fora, _____ de _____ de 20 ____.

Em memória das vítimas do campo de concentração de Auschwitz-Birkenau, torturadas e mortas em um dos mais chocantes crimes cometidos contra a humanidade e do bombeiro Ronaldo Pereira da Cruz, que morreu tentando controlar o incêndio do Museu da Língua Portuguesa. Essa dissertação também é dedicada a todas as pessoas que trabalham com a ressignificação das memórias e dos patrimônios por meio de semioses em todos os espaços que chamamos de museu, em especial aos funcionários do Museu de Auschwitz e Língua Portuguesa.

AGRADECIMENTOS

Meu maior agradecimento maior neste momento é à Deus, por sempre estar ao meu lado, me proporcionar novas experiências e renovar a minha fé e espiritualidade. Agradeço ao meu namorado Henrique, super parceiro e companheiro para todas as horas, por me ajudar durante esse percurso e por tornar a minha vida mais leve e completa nesses últimos 10 anos de amor, cumplicidade, gargalhadas, fofura e altas aventuras. Agradeço a parceria e o auxílio técnico com as aulas no Excel pra montar os gráficos da dissertação e por tirar aquelas linhas que apareceram no meio do trabalho. Te amo muito, minguro! E quero compartilhar todas as conquistas da minha vida com você.

Aos meus pais Teresa (Flor) e Mário (Papai), por estarem sempre presentes (mesmo morando longe) nos momentos felizes e nas dificuldades e não me deixarem um só dia na vida desamparada e sozinha, mesmo se eu estiver lá do outro lado do mundo: seja com palavras, conselhos, ligações e sempre muito amor e carinho. Tudo que eu faço é espelhando em vocês, que são meus maiores objetos de admiração. Amo vocês demais e esta dissertação também é de vocês.

Ao Chico, meu grande orientador no mestrado, professor de graduação e tutor do inesquecível PET, pelos ensinamentos e conversas durante esses 2 anos de intensas semioses *ad infinitum*, viagens em processos abduativos e muito pragmaticismo! Que nossa amizade permaneça mesmo com o fim do mestrado. Agradeço também a Facom, que nós brincamos dizendo que “morreu” ou “acabou”, mas sempre nos surpreende se renovando e reflorescendo com estudantes de perfis diferentes, mas sempre muito interessados e com vontade de aprender. Por isso, meu “obrigado” especial é para o aprendizado e contato que tive com meus queridos alunos da graduação durante meus dois semestres de estágio docência. Sem vocês eu jamais poderia ser chamada de “mestre”. Um abraço especial pro Jorguen, que se tornou além de aluno, um grande amigo.

Agradeço a diversos professores que me marcaram de alguma forma durante meus 7 anos de facom: Soraya Ferreira, Potiguara Mendes, Gabriela Borges, Aluizio Trinta, Paulo Roberto, Christina Musse, Teresa Neves, Nilson Alvarenga, Marta Pinheiro, Wedencley Alvez, Aline Pereira, Danúbia Andrade, Diogo Tourino, Letícia Torres, Jorge Felz, Marise Mendes, Márcia Falabella, José Luiz Ribeiro,... Agradeço

também a professora Irene Machado por ter aceitado o convite para participar de minha banca.

Essa dissertação não teria tido continuidade sem minha grande alegria do mestrado, porto seguro teórico de todas as horas, referência nas dúvidas que surgiam no meio da madrugada e a amiga que conheci só no mestrado, mas que quero cultivar pra vida inteira: Luciana Rodrigues, sua participação nessa dissertação é gigante e imensurável e sua amizade, muito preciosa pra mim. Agradeço também a Fram, pelo apoio nas horas do desespero, palavra amiga, carinho e risos catárticos durante as caronas pós-aula; a Ana Monteiro pelas aulas particulares e devaneios filosóficos; ao Pablo pela companhia e parceria acadêmica; ao Tarcísio por sempre me ajudar e incentivar; e ao Jota Gê, por tornar não só a facom, mas todos os lugares um ambiente mais alegre, engraçado e divertido. Registro também um agradecimento a CAPES pelo incentivo financeiro durante um ano e meio. Parte da pesquisa só foi possível concretizar graças a esse apoio.

Por fim, meu muito obrigado a todos meus familiares e demais amigos que mesmo em uma conversa informal, troca breve de mensagem no *facebook* ou *whatsapp* ou mesmo pelo olhar, sorriso e pensamento telepático me transmitiam torcida sincera, energia positiva e boas vibrações.

Amo vocês.

“Em cada manhã, ao acordarmos, em geral fracos e apenas semiconscientes, seguramos em nossas mãos apenas algumas franjas da tapeçaria da nossa existência vivida, tal como o esquecimento a teceu para nós. Mas cada dia, com suas ações intencionais e, mais ainda, com suas memórias intencionais, desfaz os fios, os ornamentos do olvido (...) Pois um acontecimento vivido é finito, ou pelo menos encerrado na esfera do vivido, ao passo que o acontecimento lembrado é sem limites, pois é apenas uma chave para tudo o que veio antes e depois”.

[Walter Benjamin, 1929]

RESUMO

A dissertação de mestrado a seguir apresenta um estudo sobre o processo comunicacional da imersão nos museus da Língua Portuguesa e *Auschwitz-Birkenau*. O fenômeno da imersão será observado como um processo multifatorial de afetação sensível, envolvimento e cognição através de interrelações entre signos, objetos e interpretantes, sendo, portanto, também um processo sógnico. O museu, por sua vez, será estudado como um ambiente híbrido e transmidiático em constante transformação. A semiótica será a metodologia utilizada para identificar os processos sógnicos das instalações, das possibilidades de geração de interpretantes e do envolvimento do receptor com a semiose. O pragmaticismo de Charles Peirce servirá como base metodológica de pesquisa a fim de nortear o teste das hipóteses e as consequências práticas deste trabalho. A hipótese central é de que a imersão acontece de maneira diferente nos dois museus, sendo mais energética no da Língua Portuguesa e mais emocional no museu de *Auschwitz*. Serão feitas análises semióticas, baseadas na Gramática Especulativa, das instalações no museu da Língua e das exposições do museu de *Auschwitz* com o objetivo de identificar como os signos estão engendrados. Para elucidar essa questão também foi feita uma pesquisa de recepção com 90 visitantes dos museus com o propósito de vislumbrar possibilidades de interpretantes e ressignificação dos espectadores em relação à história e a memória dos espaços. Conclui-se que, mesmo com espaço para participação nos museus, possibilidades de envolvimento e comparação entre museus tão diferentes, a busca pelo conhecimento em detrimento aos efeitos e às experiências ainda é tido pelos visitantes como o principal motivo que levam as pessoas aos museus, numa fruição que passa por um caminho emocional e energético, mas tem como finalidade e destino, a educação e o aprendizado.

Palavras-chave: comunicação, museu, semiótica, imersão.

ABSTRACT

The following master thesis presents a study of the communication process of Immersion in the Museu da Língua Portuguesa and Auschwitz-Birkenau. This phenomenon will be observed as a multifactorial subject of sensitive affectation, involvement and cognition through the interrelationships between signs, objects and interpretants, being therefore a signic process. The museum, in turn, will be studied as a hybrid and transmedia environment in constant transformation. Semiotics will be a methodology to identify the signic processes of facilities, interpretants generation opportunities and make the receptor's involvement with a semiosis. The pragmatism develop by Charles Peirce will help as a methodological basis research with the purpose to guide the testing of hypotheses and consequences as practices of this work. The central hypothesis is that different kinds of Immersion happen in those two Museums, being more energetic in Museu da Língua Portuguesa and more emocional in *Auschwitz-Birkenau* museum. So, semiotic analysis will be made, based on speculative grammar, the facilities at Museu da Língua and the views of the Auschwitz Museum targeting to identifying how the signs are engendered. To elucidate this question will also make a desk research with 90 visitors of both museums, with the purpose of realize the possibilities of interpretations and reframing of spectators in relation to history and memory of the spaces. Summing up that even with a space for participation on the museums, the possibilities of involvement and comparison between them are strongly different, the seeking to knowledge to the detriment of the effects and to the experiences still being the manly reason that lead people to museums, in a emotional and energetic path, but aiming and destining to education and learning.

Keywords: communication, museum, semiotics, immersion

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Diagrama do processo abduativo esquematizado por Pimenta (2014).....	68
Figura 2- Esquema das consequências práticas e sub-hipóteses.....	70
Figura 3- Logotipo do Museu da Língua.....	101
Figura 4- Árvore da Língua	102
Figura 5- A Grande Galeria.....	103
Figura 6 – Palavras Cruzadas.....	106
Figura 7 – Mapa dos Falares.....	110
Figura 8 – Beco das Palavras.....	111
Figura 10 – Introdução à exposição.....	133
Figura 11 – Origem dos prisioneiros.....	133
Figura 12 – Origem dos prisioneiros.....	134
Figura 13 – Quantidade de prisioneiros.....	134
Figura 14 – Frase segregacionista.....	135
Figura 15 – Frase segregacionista.....	135
Figura 16 – Descrição da chegada ao campo.....	136
Figura 17 – Caráter transmídia na junção de escritos com fotografias.....	136
Figura 18 – Chegada dos prisioneiros ao campo.....	138
Figura 19 – Seleção de prisioneiros na entrada do campo.....	138
Figura 20 – Seleção dos prisioneiros no campo.....	138
Figura 21 – Crianças na fila da câmara de gás.....	138
Figura 22 - Pessoas na fila da câmara de gás.....	138
Figura 23 – Maquete da câmara de gás.....	139
Figura 24 – Corredor da exibição da Prova dos Crimes.....	140
Figura 25- Imagem de quadro com centenas de pentes.....	140
Figura 26- Descrição do espaço.....	141
Figura 27 – Emaranhado de óculos.....	141
Figura 28 – Mantas de oração saqueadas.....	142
Figura 29- Próteses dos prisioneiros.....	142
Figura 30 – Utensílios de cozinha.....	142
Figura 31 – Materiais de higiene.....	142
Figura 32 – Sapatos das vítimas.....	143
Figura 33 – Sapatos das vítimas.....	143

Figura 34- Malas dos prisioneiros.....	143
Figura 35- Malas dos prisioneiros.....	143
Figura 36 – Brinquedos infantis.....	144
Figura 37 – Toneladas de cabelos.....	144
Figura 38 – Descrição das Condições dos prisioneiros.....	145
Figura 39 – Quadro das tatuagens.....	146
Figura 40 - A fome como extermínio.....	147
Figura 41- Pessoas em estado de desnutrição.....	147
Figura 42- Pessoas em estado de desnutrição.....	147
Figura 43 – Crianças escravizadas.....	148
Figura 44- Espaço para dormir.....	149
Figura 45- Espaço para tomar banho.....	149
Figura 46 - Quarto exclusivo.....	149
Figura 47- Quarto coletivo.....	149
Figura 48 – Homenagem a padre.....	150
Figura 49- “ <i>Arbeit macht frei</i> ”.....	152
Figura 50- Controle e guarita.....	153
Figura 51 – “ <i>Vorsicht</i> ”.....	153
Figura 52 – Muro do fuzilamento.....	153
Figura 53 – Estação de trem de <i>Birkenau</i>	155
Figura 54 – Ruínas das câmaras de gás.....	155
Figura 55 – Memorial em diversos idiomas.....	156
Figura 56 – Gênero dos visitantes do MLP.....	161
Figura 57- Escolaridade dos visitantes do MLP.....	161
Figura 58- Faixa etária dos visitantes do MLP.....	161
Figura 59- Gênero dos visitantes do M.A.....	162
Figura 60 – Escolaridade M.A.....	162
Figura 61- Faixa etária dos visitantes M.A.....	162
Figura 62 – Nacionalidade dos visitantes M.A.....	163
Figura 63 – Informações gerais antes de visitar o museu MLP.....	164
Figura 64 – Informações gerais antes de visitar o M.A.....	166
Figura 65 – Propósito da visita ao M.L.P.....	167
Figura 66 – Propósito da visita M.A.....	168
Figura 67- Como foi guiada a visita pelo M.L.P.....	169

Figura 68- Como foi guiada a visita pelo M.A.....	169
Figura 69 – Motivo da viagem à Polônia.....	170
Figura 70 – Principais sentimentos ao final da visita M.L.P.....	171
Figura 71 – Principais sentimentos ao final da visita M.A.....	172
Figura 72 – Principais pensamentos e ideias ao final da visita M.L.P.....	173
Figura 73 – Principais pensamentos e ideias ao final da visita M.A.....	174
Figura 74 – Mudança de opinião no M.L.P.....	176.
Figura 75 – Mudança de opinião no M.A.....	177
Figura 76- Efeito após a visita ao M.L.P.....	178
Figura 77- Efeito após a visita ao M.A.....	179
Figura 78- Pretende fazer algo relacionado à visita ao M.L.P.....	180
Figura 79- Pretende fazer algo relacionado à visita ao M.A.....	181
Figura 80- Mudaria algo no M.L.P.....	182
Figura 81- Mudaria algo no M.A.....	183
Figura 82- Experiência no M.L.P.....	184
Figura 83- Experiência no M.A.....	186
Figura 84 – Preferência pelas instalações no Museu da Língua.....	187

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	21
2. IMERSÃO NO MUSEU	25
2.1. O MUSEU EM TRANSFORMAÇÃO.....	25
2.2. O MUSEU ENQUANTO MEIO EM DIÁLOGO.....	33
2.2.3. Nossa tecnologia, nossas extensões.....	38
2.3. AS SIGNIFICAÇÕES DA PALAVRA IMERSÃO.....	48
2.3.1. Imersão: interação e participação.....	54
2.3.2. Imersão: um processo multifatorial.....	59
3. METODOLOGIA SEMIÓTICA	63
3.1. A APLICAÇÃO DA SEMIÓTICA AO OBJETO DE ESTUDO.....	63
3.2. SEMIÓTICA PEIRCEANA.....	65
3.2.1. Visão pansemiótica do mundo de Charles Peirce	65
3.2.2. O pragmaticismo e o processo abduativo.....	67
3.2.3. Noções de signo, objeto e interpretante.....	71
3.2.4. As tricotomias de Peirce	76
3.2.4.1. Primeira tricotomia: <i>quali-signo, sin-signo e legi-signo</i>	77
3.2.4.2. Segunda tricotomia: <i>ícone, índice e símbolo</i>	80
3.2.4.3. Terceira tricotomia: <i>rema, dicente, argumento</i>	87
3.3. O MUSEU ENQUANTO ESTÉTICA A PARTIR DA SEMIÓTICA.....	88
4. ANÁLISE DOS MUSEUS.....	95
4.1. MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA.....	96
4.1.1. Aspectos históricos.....	96
4.1.2. A semiótica no museu da Língua Portuguesa.....	100
4.1.2.1. <i>A Grande Galeria</i>	102
4.1.2.2. <i>Palavras Cruzadas</i>	105
4.1.2.3. <i>Linha do Tempo</i>	108
4.1.2.4. <i>Mapa dos Falares</i>	109
4.1.2.5. <i>Beco das Palavras</i>	111
4.1.2.6. <i>História da Estação da Luz</i>	112
4.1.2.7. <i>Vídeo de exibição no cinema do museu</i>	113
4.2. MUSEU NACIONAL DE AUSCHWITZ-BIRKENAU.....	117
4.2.1. Aspectos históricos.....	118
4.2.2. O museu nacional.....	121
4.2.3. A visita ao museu.....	124
4.2.4. A semiótica no museu de Auschwitz.....	126

4.2.4.1. <i>O vídeo no museu</i>	127
4.2.4.2. <i>Zaglada Extermination</i>	133
4.2.4.3. <i>Prova dos Crimes</i>	140
4.2.4.4. <i>Vida dos Prisioneiros</i>	145
4.2.4.5. <i>Área externa e Birkenau</i>	150
5. PESQUISA COM VISITANTES	157
5.1. OS QUESTIONÁRIOS.....	159
5.1.2. Dados gerais dos participantes.....	160
5.2. A IMERSÃO A PARTIR DOS INTERPRETANTES.....	163
5.2.1. A construção sógnica anterior à visita.....	163
5.2.2. O objetivo da visita.....	166
5.2.3. Condições da visita ao museu.....	169
5.2.4. Identificação dos interpretantes emocionais.....	170
5.2.5. Identificação dos interpretantes lógicos.....	172
5.2.6. Mudança de pensamento.....	175
5.2.7. Possíveis efeitos.....	177
5.2.8. Identificação de interpretantes energéticos.....	180
5.2.9. Continuação às atividades propostas pelo museu.....	182
5.2.10. A experiência nos museus.....	184
5.2.11. As preferências no Museu da Língua.....	187
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	189
7. REFERÊNCIAS	195
8. LISTA DE APÊNDICES	201
9. LISTA DE ANEXOS	202

1. INTRODUÇÃO

Os museus estão cada vez mais especializados no ato de contar uma história. Antes, a expografia¹ era dividida em espaços temáticos, onde materiais ficavam exibidos em cúpulas de vidro. Hoje, além disso, existe a criação de ambientes multicódigos com diferentes estímulos, onde sons, imagens em movimento, fotografias, textos explicativos, guias, educadores e computadores contribuem de maneira criativa na composição da memória, que se ressignifica com o passar dos anos. O museu contemporâneo possui diversos trechos de histórias em diferentes suportes e todos, ao mesmo tempo, contribuem em conjunto para a elucidação da temática. Esse museu é híbrido, transmidiático e, portanto, um veículo de comunicação, memória e uma tecnologia em sua essência.

A imersão, por sua vez, palavra corriqueiramente usada nas áreas da comunicação, possui múltiplas aplicações e interpretações: o envolvimento do público com a semiose disposta pelas tecnologias, sejam elas quais forem, a exploração e a participação de um espaço e a focalização da atenção em uma mensagem específica. Com tantas definições, a palavra imersão depende de uma série de circunstâncias e não pode ser analisada por uma perspectiva que não seja multifatorial, pois abrange diversas possibilidades e pontos de vista para observação de um fenômeno comunicacional. Portanto, a concepção da imersão adotada neste trabalho é a da imersão nos seus diversos fatores de interpretação.

Toda informação que é recebida, independente da tecnologia por qual é veiculada, desperta inevitavelmente em seu receptor uma atividade imersiva. Portanto, todos os signos que atravessam nossa percepção e nos chamam a atenção nos direcionam para algum processo imersivo de diferentes maneiras. O tipo de tecnologia ou suporte utilizado, o repertório do observador e o envolvimento do espectador com a história determinam experiências distintas na interrelação entre a mente interpretadora e signo percebido, gerando uma imersão única e incomparável.

Considerando todos os meios de comunicação e todos os signos possíveis de serem percebidos como possibilidades imersivas, o museu, sendo este um veículo comunicacional híbrido e transmidiático, também possui sua oportunidade. Com um grande número de estudiosos comprometidos para potencializar o aprendizado e

¹ “A colocação em exposição de tudo aquilo que diz respeito a ambientação”
Fonte: <https://criticaexpografica.wordpress.com/2012/05/25/o-que-e-expografia/>

envolvimento do público com a história, a tendência do museu é ser um ambiente cada vez mais imersivo.

Nesta dissertação serão apresentados dois museus enquanto objetos de estudo sobre a imersão nesses espaços: o Museu da Língua Portuguesa e *Auschwitz-Birkenau*. A pergunta central que permeia o percurso da dissertação é como acontece a imersão nesses ambientes, considerando a imersão um processo multifatorial e o museu como transmidiático e híbrido. O Museu da Língua e *Auschwitz* são casos muito distintos, especiais e potencialmente estudáveis, já que abarcam diferentes possibilidades imersivas. A escolha do Museu da Língua acontece devido à sua utilização da tecnologia digital, uma vez que o local proporciona instalações, computadores, jogos interativos, projeções com multicódigos e desenvolve a história de maneira participativa para o espectador. Em dezembro de 2015 um incêndio invadiu as instalações do museu e causou a morte de um bombeiro. Atualmente, os responsáveis pela instituição estão buscando outras formas de dar continuidade às atividades culturais enquanto o espaço é reconstruído. O acervo, que é digital, não foi perdido pelo incêndio, pois era mantido de forma digital, por meio de backups.

O museu de *Auschwitz* pode ser definido como um patrimônio preservado que guarda um dos cenários de maior horror por onde a humanidade já passou – o maior campo de concentração e extermínio nazista. A visita ao espaço de memórias póstumas e de tortura no próprio local de origem dos acontecimentos transmitidos a várias partes do mundo - por meio de livros, filmes, documentários, entre outros - possui não só o poder de ratificar os relatos quase inacreditáveis do passado, mas também possibilitar uma experiência imersiva e incômoda, mas educativa e importante. A própria instituição apresenta a perspectiva de rememorar o passado para que ele não se repita e que a memória das vítimas não entre no esquecimento. Sendo os dois museus muito diferentes e a imersão um fenômeno que envolve diversas circunstâncias, o pressuposto é que a experiência imersiva aconteça de formas distintas em ambos os museus.

A semiótica será utilizada como metodologia para responder a pergunta sobre como acontece a imersão nesses dois espaços. A imersão é um processo comunicacional que ocorre puramente através dos signos e da percepção e interpretação dos mesmos, sendo este um evento de múltiplas semioses. Portanto, como se trata de um fenômeno comunicacional que envolve a ligação entre um emissor (museu) e um receptor (público), questionar sobre como acontece a imersão é também se debruçar a

forma como se constrói as relações sígnicas e as possibilidades semióticas inerentes à esse processo.

O estudo dos signos adotado como meio investigativo e analítico será da semiótica norte-americana desenvolvida por Charles Sanders Peirce, com a utilização da Lógica Crítica e da Gramática Especulativa – a primeira para a elucidação das consequências práticas e experimentações, a fim de testar as eventuais hipóteses deste trabalho e a segunda como ferramenta de identificação dos signos por parte dos emissores e da construção sígnica por meio da expografia. Por fim, será desenvolvida uma pesquisa com visitantes para questionar como são os interpretantes gerados pela emissão do museu e o envolvimento do espectador com o espaço expográfico.

Com o objetivo de questionar todas essas indagações, o segundo capítulo apresenta uma introdução sobre os conceitos de museu a partir da escola francesa de museologia e suas possíveis analogias com McLuhan, Henry Jenkins e vários estudiosos dos efeitos da tecnologia e da memória, sendo o museu considerado uma técnica em constante ressignificação. Ainda no primeiro capítulo um panorama teórico sobre a definição de imersão constrói o arcabouço sobre o conceito por meio de referências à Janet Murray, Lúcia Santaella e Diana Domingues. As possibilidades interativas proporcionadas pelo museu são refletidas dentro da cultura da participação como um dos fatores da experiência imersiva. A imersão multifatorial é desenvolvida como uma alternativa e ferramenta de observação para costurar distintas teorias e vertentes sob um mesmo fenômeno.

O terceiro capítulo aborda a semiótica peirceana e sua utilização enquanto metodologia. Aspectos gerais como definições, conceitos e aplicações norteiam as questões desse capítulo majoritariamente teórico. Primeiramente será apresentada a Lógica Crítica e o processo abduutivo recorrente no trabalho para a elaboração de métodos de experimentações a fim de testar a hipótese, assim como as consequências práticas. A Gramática Especulativa, assim como as tricotomias peirceanas serão apresentadas em seguida com o desenrolar dos termos teóricos de Peirce. Por fim, as abordagens da estética no museu apresentam sugestões de estudar o espaço como uma ciência sensível.

No quarto capítulo serão analisados os espaços expográficos e as instalações do Museu da Língua e em *Auschwitz-Birkenau* com o objetivo de identificar como os signos estão engendrados e quais as possibilidades de interpretação da emissão dessas mensagens por parte dos museus. O foco da análise será principalmente na utilização da

segunda tricotomia enquanto ferramenta para identificação dos ícones, índices e símbolos nas instalações do museu Língua – Grande Galeria, Palavras Cruzadas, Linha do Tempo, Mapa dos Falares, Beco das Palavras e filmes de exibição – e em *Auschwitz* – filme de exibição, *Zágada Extermination*, Prova dos Crimes, Vida dos Prisioneiros e área externa de *Auschwitz* e de *Birkenau*. O material das instalações foi arquivado em fotografias e filmagens ao acervo do pesquisador que capturou imagens nos próprios museus. A identificação dos signos auxilia na resposta à pergunta sobre como acontece a imersão e como ocorre a semiose nesses casos.

O quinto capítulo apresenta o resultado da tabulação de uma série de respostas dos questionários aplicados a 50 visitantes no Museu da Língua Portuguesa e 40 visitantes no museu de *Auschwitz-Birkenau*, com o propósito de identificar os interpretantes desses espectadores, sendo estes avaliados como emocionais, energéticos ou lógicos e também outros aspectos como mudança de pensamento e relação com o signo. O resultado das respostas será apresentado por meio de gráficos e figuras no decorrer do texto.

A dissertação finaliza com as considerações finais e reflexões sobre possíveis tendências do futuro do museu enquanto ambiente educacional e espaço de memória. As hipóteses principais são que a temática e o meio são cruciais para o tipo de atividade imersiva que o museu desperta e nesses casos elas são muito diferentes – no caso do Museu da Língua, por trabalhar um tema de forma lúdica e dinâmica, a imersão acontece de forma principalmente energética, onde a atuação corpórea e participação do espectador é crucial para que a semiose se desenvolva em sua potencialidade.

Já no museu de *Auschwitz*, por apresentar temática fúnebre de um dos piores acontecimentos da humanidade de forma imersiva, com visita ao próprio local de origem dos relatos e signos históricos sobre as atrocidades nazistas, a imersão seria, sobretudo, emocional, por envolver o visitante numa atmosfera incômoda e desconfortável, mas como ressaltado pelo próprio museu, muito importante para que fatos como esse não voltem a ocorrer.

O objetivo final desta dissertação é elucidar a imensidão que abrange os diversos processos imersivos e como o museu se comporta não só como um rico ambiente educativo e comunicacional, mas como um espaço de envolvimento e extensão dos nossos próprios feitos e efeitos – um patrimônio ressignificado composto por tecnologias que não só apresentam nossas memórias, mas que também as remodelam no processo semiótico ilimitado da vida.

2. O MUSEU E SUA IMERSÃO

2.1. O MUSEU EM TRANSFORMAÇÃO

Neste capítulo serão entrelaçadas diferentes conversas teóricas sobre o museu e a tecnologia por meio de um panorama sobre as transformações por quais passam os museus, objetos de pesquisa desta dissertação, e possibilidades de associações teóricas da comunicação, nas novas (re) leituras deste espaço. Na segunda parte, seguida nos dois últimos subcapítulos, serão apresentados panoramas teóricos sobre a definição e a utilização do termo “imersão”, contexto sócio deste trabalho. A descrição do museu parte da definição de um ambiente que preza pela manutenção da memória e da história como preservação da sociedade. De acordo com o Conselho Internacional dos Museus:

Uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade².

Para Gregorová (1980, *apud* DESVALLÉES, A. & MAIRESSE, F., 2013, p. 65) o museu teria como definição “a utilização científica, cultural e educativa de objetos inanimados, materiais, móveis (sobretudo tridimensionais) que documentam o desenvolvimento da natureza e da sociedade”. Essa seria uma forma mais arcaica de definir o museu, tendo como conteúdo de descrição a existência de objetos ou materiais físicos inseridos em um ambiente que pudesse ser visitado. No cenário contemporâneo, é possível encontrar no museu a preservação de patrimônios imateriais que não podem ser exibidos a partir de objetos físicos tridimensionais. Com o desenvolvimento dos meios chega-se a uma nova definição de museu e diversidade de conteúdo:

O termo “museu” serve tanto para designar a instituição quanto o estabelecimento, ou o lugar geralmente concebido para realizar a seleção, o estudo e a apresentação de testemunhos materiais e imateriais do Homem e do seu meio. A forma e as funções do museu variaram sensivelmente ao longo dos séculos. Seu conteúdo diversificou-se, tanto quanto a missão, seu modo de funcionamento ou sua administração. (DESVALLÉES&MAIRESSE, 2013, p. 64).

Os meios e suportes, onde se concretiza a possibilidade da história ser narrada se modifica de acordo com o desenvolvimento da tecnologia. A própria definição de museu sofre suas transformações: de um lado existe a ultrapassada ideia de

² Fonte: site oficial da *International Council of Museums*. Link: <http://icom.museum/>

referência a formas de “velharias empoeiradas que se acumulavam nas prateleiras, cujo eco ouvimos nas críticas que a Nova Museologia faz ao museu ‘velho, empoeirado’, ou ‘cemitério de objectos, [...] lugar de coisas ricas e velhas’ (ROQUE, M. In. BENCHETRIT et. al. *apud* VARINE&CHAGAS, 2010, p.47).

Durante o período de maio de 1968 em Paris, um grupo de profissionais e estudantes se reuniu para criticar o que era chamado de museu, alegando que estes seriam “instituições burguesas”.

As novas linguagens e expressões artísticas demonstravam uma não-empatia pela instituição e recorriam à utilização de espaços alternativos, como grandes armazéns vazios, numa aproximação a um modelo de anti-museu. Em simultâneo, em diversos países europeus, os índices de visitantes dos museus caíam e tornava-se evidente que a instituição se tinha transformado em pouco mais do que um depósito lúgubre de objetos. (DUARTE, A. 2013, p. 99).

Segunda a antropóloga, Alice Duarte, pensamentos como a busca por projetos de democratização cultural e a reflexão sobre o museu como um campo teórico e epistemológico culminaram na década de 80, o movimento denominado Nova Museologia. (DUARTE, A. 2013, p. 100). A declaração de Quebec, estabelecida como afirmação da função social do museu e a criação do MINON na década de 80 foram importantes fatores para a concretização do movimento (DUARTE, 2013, p. 109). O MINON se trata se uma organização afiliada ao Consulado Internacional dos Museus com o objetivo de desenvolver uma Museologia ativa e interativa para usar o patrimônio para combater injustiças, desenvolver comunidades e promover o diálogo.

O museu pode ser estudado de diversas maneiras por ser um ambiente dinâmico, em constantes mudanças, híbridos, com inúmeros pontos de vista, objetos de estudo e metodologias possíveis se serem implantados na descoberta dos seus fenômenos em mudança. Sobre a introdução de novas abordagens no interior da temática museológica, “é instaurada a discussão sobre a natureza da instituição, sobre o caráter e significado das suas coleções, das suas modalidades de representação cultural, da sua identidade institucional, até da sua missão e do seu lugar na sociedade”. (DUARTE, A. 2013, p. 106).

A realidade do museu hoje se apresenta de forma distinta. “A comunicação ultrapassa a fronteira da instituição museológica e desenvolve-se num universo virtual” (ROQUE, M. In. BENCHETRIT et. al., 2010, p. 49). A linguagem e a construção de sentido nesse cenário resultam em maior envolvimento e participação do espectador, uma vez que a mensagem “é dinâmica, construindo uma rede multifacetada de discursos

promovidos num complexo esquema de emissores e receptores, onde interactivam o museu e os seus públicos”. (ROQUE, M. In: BENCHETRIT et. al., 2010, p. 49).

Dessa forma, é possível considerar um museu como um espaço de preservação da memória e, sobretudo, um objeto de estudo da comunicação, pois é por meio dos suportes disponíveis no museu que a história pode ser narrada:

Enquanto a comunicação vê prioritariamente a história como possibilidade de adentrar o passado e recuperar, neste mesmo passado, fontes inteligíveis que podem trazer o passado para o presente, a história considera emblematicamente os meios de comunicação como ferramentas disponíveis para a compreensão de um contexto mais amplo e invariavelmente localizado no passado. (BARBOSA, M. In: FERREIRA&RIBEIRO, 2007, p. 15).

Cada meio, conteúdo, objeto, descrição, ambiente virtual, quadro ou obra presente no museu está alocado naquele espaço com alguma intenção ou motivo. O objetivo geral do ambiente é, pela preservação da memória, contar uma história através de forma cronológica ou experimental, mas seguindo uma sequência lógica com semelhanças entre os objetos materiais ou imateriais. “Contar nada mais é do que transformar algo de que se tem conhecimento em algo dizível, estabelecendo entre um e outro momento de mediações simbólicas”. (BARBOSA, M. In: FERREIRA&RIBEIRO, 2007 pag. 34).

A partir dessa observação é possível considerar que existe dentro do museu uma história construída pelos meios de comunicação, a fim de preservar a memória. “Narrar é uma forma de estar no mundo e, dessa forma, entendê-lo. É através da narrativa que se pode reunir e representar no discurso as diversas perspectivas existentes sobre o tempo”. (BARBOSA, M. In: FERREIRA&RIBEIRO, 2007, p. 19). Existem várias formas e vários meios de transmitir relatos históricos a partir da elaboração de signos³ e o museu a torna ainda mais palpável, pois encontramos documentos e objetos que comprovam que aquele fato realmente aconteceu e nos aproximam ainda mais do passado, indicando-o. No caso do ambiente virtual também temos um contato com o objeto, que é valorizado pela diversidade de utilização de seu aspecto sensível e interativo. A pluralidade e o amplo leque de possibilidades de semioses⁴ permitem diferentes formas subjetivas para contar um mesmo fato.

³ “Um signo, ou *representamen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo”. (PEIRCE, CP 2.228)

⁴ Resultado do processo sógnico, interpretação do signo, significação. “A semiose resulta numa ‘série de interpretantes sucessivos’ ad infinitum” (PEIRCE apud NÓTH, 2008, p. 72).

De acordo com Marialva Barbosa em *Mídia e Memória*, a recuperação do passado acontece através dos vestígios que ele nos deixa. Esses rastros são notoriamente encontrados nos museus e funcionam como signos de representação ou índices históricos. Esses signos funcionam como provas de que aquilo realmente aconteceu, ou que aquilo realmente existiu. Uma forma física de comprovar o passado.

Recuperar o passado significa caminhar do agora numa direção pretérita a partir de traços, restos, vestígios que o passado deixa no presente. Significa considerar que os rastros são signos de representação. Seguir um rastro significa percorrer um caminho já trilhado pelos homens do passado. Rastros pressupõem que os homens do passado passaram por ali: são traços que ficaram de suas atividades, de suas obras (ferramentas, casas, templos, sepulturas, escritos, imagens) e que deixaram marca. Assim, ter passado ali e ter posto uma marca se equivalem. (BARBOSA, M. In: FERREIRA&RIBEIRO, 2007, p. 25).

Nessa geração de desenvolvimento de tecnologias da informação é possível criar cada vez mais diferentes formas para apresentar um fato histórico dentro do museu. Nos mais modernos não se encontra apenas a transmissão de mensagens por meio de objetos e documentos, mas também em vídeos, áudios, computadores e projeção de imagens. A procura do usuário por novas experiências tecnológicas e a distribuição de informações através de meios distintos pode ser definida como convergência de mídia por Henry Jenkins (2012):

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2012, p. 29).

A cultura da convergência se trata de um cenário “onde as velhas e as novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam” (JENKINS, 2012, p. 29). Dentro do museu, as múltiplas plataformas e meios técnicos, sejam eles *high* ou *low tech* estão entrelaçados a produzir em conjunto múltiplos significados por intermédio de seus multicódigos⁵. Isso engloba a exibição do próprio material museográfico que utiliza de linguagem escrita para explicar o significado e o funcionamento do que está sendo exibido, e também meios interativos, onde a fruição estética torna possível que o visitante interaja e faça parte da própria memória que está em exibição.

⁵ Processos comunicacionais híbridos, articulando relações sógnicas de indeterminação, de existencialidade e procedimentos lógico” (PIMENTA, 2014, p. 119)

A pluralidade de meios nos museus com formas alternativas de tecnologia que vão além do estilo tradicional de exibição, limitada em objetos, proporciona uma forma de narrativa denominada por Jenkins como “narrativa transmídia”. Mesmo que as narrativas, entendidas neste trabalho como semioses, estejam divididas em pequenos trechos distribuídos em diferentes suportes, ao olhar um museu como um todo, encontra-se uma ideia geral comum a ser transmitida em conjunto. Cada meio com seu pequeno trecho de narrativa serve para completar uma história maior por trás de tudo. De acordo com Jenkins (2012):

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio oferece o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversão. (JENKINS, 2012, p. 138).

Dessa forma, é possível considerar o cenário do museu contemporâneo como um ambiente onde há convergência de mídias para contar a história e a memória, pois existem diversos tipos e estilos de suporte que vão desde o suporte e o meio físico-documental (objetos, relíquias, fotografias) até a utilização de áudio, vídeo; e os mais modernos possuem até interação virtual. Os suportes e meios funcionam como formas de pluralizar as maneiras de contar a narrativa dentro do museu e torná-las mais lúdicas, sensoriais e interessantes. Ao falar de representação e de multiplicidades é possível considerar infinitas possibilidades de articulação que podem ser traduzidas nos meios tecnológicos no museu.

As transformações tecnológicas experimentadas pelo espaço estudado e pelos demais meios de armazenamentos de memória, como a fotografia e o cinema, acompanharam os processos de modificações artísticas. Todas as formas de arte junto à sua tecnologia são retratos dos rumos sociais, políticos e estéticos de toda uma geração. “A modernidade, o modernismo e a memória, com todas as suas complexidades históricas e geográficas, continuam a ser significantes fundamentais para qualquer um que procure compreender de onde viemos e para onde podemos estar indo”. (HUYSSSEN, 2014, p. 16).

Aquilo que, no Ocidente, até hoje costuma ser concebido como arte, a ideia, que até hoje se tem do que seja arte, foi forjado no Renascimento, quando se deu a codificação dos sistemas artísticos visuais: o desenho, a pintura, a gravura, a escultura e a arquitetura (...) Tendo se tornado portátil, a arte necessitava de locais para seu armazenamento, preservação, manutenção e exposição. Para isso, surgiram os museus e a consciência da necessidade de

documentação em escritos que foram dando corpo à história da arte. (SANTAELLA, 2004, p. 151).

Com o desenvolvimento da tecnologia para o aumento das possibilidades de representação, as manifestações artísticas saíram de um leque limitado de suporte para a propagação em meios de convergências, se tornando artes híbridas, sendo estas “linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”. (SANTAELLA, 2004, p.135). Quando tratamos de tecnologia em prol da representação artística e do hibridismo é possível perceber que “nessa nossa era pós-moderna, todas as artes se confraternizam: desenho, pintura, escultura, fotografia, vídeo, instalação e todos os seus híbridos”. (SANTAELLA, 2004, p. 152)

O hibridismo também pode ser identificado na quebra de barreiras da noção de espaço, antes limitada nos museus, através da defesa de sua abertura ao exterior “podendo isso significar, quer a divulgação da instituição fora de portas e em lugares tão inabituais como feiras, quer a realização de conferências ou concertos nas instalações do museu”. (DUARTE, A. 2013, p. 102).

Dentre os diversos espaços de representação, o museu e a biblioteca também são exemplos de rompimento com o tempo e o espaço, mesmo que ainda tenham que situar em algum lugar:

Tanto a biblioteca como o museu têm efeito de registrar o passado e descrever a geografia ao mesmo tempo em que rompem com eles. A redução do passado a uma representação organizada como uma exibição de artefatos (livros, quadros, relíquias, etc.) é tão formalista quanto a redução da geografia a um conjunto de exibições de coisas de lugares distantes. (HARVEY, 1994, p. 242).

Esses espaços de representação como a biblioteca, o museu, assim como os meios tecnológicos, reorganizam sua história e articulação através do contato com o passado, em uma geração onde o tempo e o espaço são cada vez menos marcáveis:

A tradição histórica é reorganizada como uma cultura de museu, não necessariamente de alta arte modernista, mas de história local, do modo como as coisas uma dia foram feitas, vendidas, consumidas e integradas numa vida cotidiana há muito tempo perdida e com frequência romantizada . Por meio da apresentação de um passado parcialmente ilusório, torna-se possível dar alguma significação à identidade local, talvez com algum lucro. (HARVEY, 1994, p. 273).

No meio dessas mudanças no que se refere à busca pelo sensível no meio da representação, inserida em um sistema capitalista de consumo, é possível encontrar diferenciações no sentido das preferências de serviços. Essa mudança culminou em maior investimento em cultura, arte e bem-estar ao invés de um consumo voltado para o acúmulo de bens materiais. As despesas e interesses em atividades como ir ao museu se tornam um bem de consumo de serviços e um gasto simbólico em prol do lazer e da cultura:

Uma segunda tendência foi a passagem do consumo de bens de consumo para o consumo de serviços – não apenas serviços pessoais, comerciais, educacionais e de saúde, como também de diversão, de espetáculos, eventos e distrações. O “tempo de vida” desses serviços (uma visita a um museu, ir a um concerto de rock ou ao cinema, assistir a palestras ou freqüentar clubes), embora difícil de estimar, é bem menor do que o de um automóvel ou de uma máquina de lavar. (HARVEY, 1994, p. 258).

Nessa passagem da compra de bens de consumo para o investimento em serviços existe a valorização do “aqui e agora” e é nesse ponto que entra o consumo de arte, uma visita a um museu, exposição ou ao teatro como um momento também destinado ao lazer, cujo capital individual também vale a pena a ser “investido”. Portanto, o consumo da memória, assim como sua forma de retratar o passado no momento presente, sempre estão cercados de interesses e por isso não podem ser interpretados como neutros.

A memória é sempre o passado presente, o passado comemorado e produzido no presente, que inclui, de forma invariável, pontos cegos e evasões. A memória, portanto, nunca é neutra. Tal como a própria historiografia, por mais objetiva que pretenda ser, toda lembrança está sujeita a interesses e usos funcionais específicos. (HUYSSSEN, 2014, p. 181).

A memória e o museu, enquanto (re)leituras de um passado no presente compostas por interesses funcionais, sejam estes a preservação de uma história, ou uma observação de um fenômeno, apresentam características atrativas e educativas como convite à sua exploração. O diferencial de vivenciar o museu a partir da visita ao patrimônio é justamente a incapacidade dos meios técnicos de reprodução não conseguirem reproduzir a essência da experiência do momento. No ensaio “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” Walter Benjamin critica a reprodução exacerbada da obra de arte nos meios técnicos de registro e afirma que ela perde sua aura e sua autenticidade:

Mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra. E nessa existência única, e somente nela, que se desdobra à história da obra. Essa história compreende não apenas as transformações que ela sofreu, com a passagem do tempo, em sua estrutura física, como as relações de propriedade

em que ela ingressou. Os vestígios das primeiras só podem ser investigados por análises químicas ou físicas, irrealizáveis na reprodução; os vestígios das segundas são o objeto de uma tradição, cuja reconstituição precisa partir do lugar em que se achava o original. (BENJAMIN, 1975).

Entendemos que o museu também passa por processo de reinvenção ao contar a história de acordo com o desenvolvimento da técnica. De acordo com Santaella (2004) um novo meio e técnica nunca interrompem o anterior, como exemplo a fotografia, o cinema, a televisão e o vídeo, o telefone e a internet: “as antigas formas continuam, mas são reposicionadas em relação às novas” (2004. p. 141). Então, nesse projeto de pesquisa, consideramos o viés da visita ao museu ser uma experiência única, incapaz de ser totalmente captada e reproduzida pelos meios técnicos de registro.

A reprodução através de diversos meios técnicos - televisão, livros, documentários, internet - de tudo que é exposto sobre o museu e fora dele, não adultera a sua “aura” original, nem sua autenticidade, pois esses meios tecnológicos não possuem a capacidade de transmitir a experiência de estar no ambiente do museu.

Considerando as características do museu contemporâneo podemos identificar que seu processo comunicacional acontece através de multicódigos, gerando vários signos e sentidos através de múltiplos meios de comunicação. “Essas representações com múltiplos padrões de semelhança possíveis com seus objetos, decorrentes do contexto multicódigos, vem criando, assim, percepções instintivas de vivermos um momento de transformações.” (PIMENTA, 2014, p.121).

O museu pode ser considerado um ambiente “multicódigo” em transformação que opera por um objetivo: o de proporcionar ao espectador maior envolvimento e imersão. “Processos comunicacionais híbridos, articulando relações sígnicas de indeterminação, de existencialidade e procedimentos lógicos são, de fato, os mais frequentes e, nesses casos, sempre estão associados a algum fim”. (PIMENTA, 2014, p. 119). Considerando o desenvolvimento das tecnologias digitais, o processo de desenvolvimento tecnológico para potencializar o envolvimento se torna uma consequência natural, porque “vivemos, hoje, um contexto de transformações cognitivas geradas pela comunicação imediata, planetária, ubíqua, portátil e em rede, articuladas a mudanças comportamentais e perceptivas”. (PIMENTA, 2012, p. 4).

A internet dentro do museu não funciona somente como suporte para exposições artísticas e culturais, mas também se transforma em algo que vai além da inteligência coletiva: ela se torna a própria memória catalisada por meio de um espaço

museográfico concretizado por signos que pluralizam suas formas de interpretação e interação enquanto história e memória presentes em diferentes aparatos tecnológicos:

Sendo a internet um gigantesco sistema de arquivamento e recuperação, arquivos e base de dados tornaram-se uma forma essencial de organização e memória cultural na medida em que podem ser, de alguma forma, visualizados. Muitos projetos artísticos têm feito uso potencial da visualização de dados para as finalidades da arte. Já em 2002, Manovich afirmava que o mapeamento de dados emergia como uma das áreas mais importantes e interessantes na arte das novas mídias, atraindo a energia de alguns dos melhores artistas nesse campo. (SANTAELLA, 2010, p. 253).

No texto “O potencial estético da visualização científica” (2010), Santaella aborda questões sobre as possibilidades de novos olhares sobre a ciência a partir das imagens em alta resolução e as modificações da percepção estética da ciência de forma geral. Pode-se assim dizer, que a visualização da memória também passa por transformações, considerando que com o desenvolvimento tecnológico, a possibilidade de representação da história através dos signos é potencialmente maior e mais plural. Assim, é possível representar os artefatos históricos através de multicódigos articulando com objetivo de produção de infinitas combinações de sentimentos, ações e pensamentos, que antes tinham possibilidades reduzidas de combinações sígnicas através de fotografias, vídeos, objetos, mas com uma interatividade ainda limitada.

Dessa forma, é possível considerar o cenário do museu contemporâneo como um ambiente multicódigos, onde há convergência de mídias para contar a história e a memória de forma transmidiática, pois existem diversos tipos e estilos de suporte que vão desde o físico-documental - objetos, relíquias, fotografias - até a utilização de áudio, vídeo e os mais modernos possuem até interação virtual. Estes meios funcionam não só como formas de pluralizar as maneiras de contar um fato dentro do museu e torná-las mais lúdicas, sensoriais e interessantes, mas também de estender a memória ao público, fazendo com que o visitante se sinta parte dela.

2.2. O MUSEU ENQUANTO MEIO EM DIÁLOGO

Em texto de José Américo Peçanha no *Jornal do Brasil* (1988), o museu também é colocado como retórica persuasiva, que, por meio de vários sistemas de comunicação “(...) de objetos, fala, argumenta, persuade. Afinal, a museografia é uma grafia: notação, com objetos significantes, de um discurso inevitavelmente retórico, argumentativo” (1988, p. 7). Peçanha também sugere que esse enquadramento histórico deve ser abrangente e plural, e não estereotipado e caricato. “Se querem servir à

historicidade viva e múltipla, os museus devem encenar a pluralidade dos discursos em confronto, não apenas a pomposa história oficial”. (1988, p. 7).

Com pensamento semelhante ao de Peçanha, segundo a antropóloga Alice Duarte, “o museu é um espaço discursivo, cujas estratégias e signos expositivas merecem análise atenta por forma a descortinar, quer os significados construídos e comunicados, quer as suas implicações ideológicas, políticas e éticas” e “a viragem interpretativa na antropologia reforça o reconhecimento de que o objeto de museu é polissêmico e de que nenhuma exposição é neutra”. (2013, p. 108).

A análise dos museus que será realizada nesse trabalho terá como ponto de referência a definição de meio proposta por Marshall McLuhan. Seu slogan, “o meio é a mensagem”, explica que o suporte e o canal são determinantes no significado e efeito da recepção da mensagem - e não apenas o conteúdo. Assim, uma mesma mensagem transmitida por diferentes suportes, mesmo que tenham o mesmo conteúdo, teriam um significado e interpretação diferentes, gerando distintos efeitos em mentes interpretadoras.

Embora McLuhan tenha trazido profundas reflexões filosóficas e acadêmicas sobre os meios nas décadas de 60 e 70 do século passado, elas são ainda mais contemporâneas em uma era de evolução tecnológica, virtual e cibernética. O ambiente museográfico necessita de uma análise cautelosa dos meios como determinantes na recepção da mensagem, principalmente em uma geração onde os suportes são ainda mais diversificados, plurais e híbridos ao transpor uma narrativa, ou seja, uma semiose, um signo de memória, um trecho histórico. O efeito da mensagem, que é condizente com as mudanças tecnológicas, terá consequências sensíveis sob o visitante, não somente quanto ao seu conteúdo, mas também dos meios onde essas mensagens estão dispostas.

O efeito é o forte indício de mudanças perceptivas, sensoriais, cognitivas, performativas, bem como de um conjunto de relações e implicações em que nada pode ser considerado isoladamente. Assim o meio adquire a condição de objeto de pesquisa e de entendimento”. (MACHADO. In: CURVELLO et al., p. 33, 2012).

Cada inovação do campo das tecnologias da comunicação acarreta alterações naturais no modo como percebemos a realidade e “McLuhan pôde reconhecer que os novos meios então disponíveis para a reprodução e, mais ainda, à produção da

arte, ficavam a exigir uma estética radicalmente nova”. (TRINTA, A. R. In: BRAGANÇA&MOREIRA, 2005, p. 142).

Em entrevista concedida ao correspondente Geral, Emanuel Stearn, McLuhan explica as consequências de transmissão de uma mensagem a outro meio sem adaptações: “O momento que você traduz para outro meio se torna visível, e hilário” (STEARNS, In: KERMODE&LASKY, p. 51, tradução nossa)⁶. Ao afirmar isso, McLuhan indica que ao transpor um conteúdo de uma mídia para outra, é necessário adaptar a estrutura da mensagem de acordo com o novo suporte para que haja uma coerência e não simplesmente trocá-lo. No cenário do museu, essa questão deve ser considerada já que é um ambiente de várias mensagens e a transposição de um conteúdo para outro suporte pode modificar o sentido e efeito da mensagem.

A partir de estudos apontando os meios como também definidores dos efeitos e significados de uma mensagem, uma premissa que vai além da limitação ao conteúdo, McLuhan “chegou a uma hipótese mais generalizada: o tratamento da informação foi traduzido em termos do meio, o qual produz, por sua vez, um efeito decisivo sobre a mensagem”. (MACHADO. In: CURVELLO et al., p. 32, 2012). Assim, a importância da significação, do sentido e do efeito que uma mensagem pode gerar também está atrelado ao seu suporte.

O surgimento de um novo meio em detrimento de outro em vigor se torna, de acordo com essa premissa, muito relevante, pois uma nova mídia poderia modificar nosso sistema sensorial e alterar nossos sentidos. O autor exemplifica esse caso com o surgimento do alfabeto fonético e da alfabetização como fatores determinantes nos hábitos sensoriais e percepção do mundo até então tribal ou oral; e, segundo McLuhan, essa teria sido a maior explosão ocorrida na estrutura social, pois resultou na separação do oral e do visual (MCLUHAN, 2012, 68). Em entrevista concedida a Phillip Rogaway da revista *Playboy*, McLuhan explica o desenvolvimento dos sentidos de acordo com os meios:

Qualquer cultura é uma ordem de preferências sensoriais, e no mundo tribal, o sentido do tato, paladar, audição e olfato foram bem desenvolvidos, por razões práticas, para um nível mais alto do que estritamente visual. Nesse mundo, o alfabeto fonético cai como uma granada explosiva, instalando sinais na cabeça da hierarquia dos sentidos. Literalmente o homem propulsionado pelo mundo tribal, deu um olho por um ouvido e realocou sua profunda e comunal ação recíproca com valores visuais lineares e

⁶ “*The moment you translate it into another medium it becomes visible, and hilarious*”.

consciência fragmentada. (MCLUHAN. In: *The Playboy Interview: Marshall McLuhan*, 1969, tradução nossa).⁷

No ambiente do museu temos contato com semioses em grande diversidade de meios. Alguns são mais limitados na variedade de suportes, mas outros exibem a história em meios de alta tecnologia, chegando a utilizar artefatos de interação e participação através de espaços virtuais. A amputação e a amplificação dos sentidos alcançam estabilidade, pois elas funcionam através de processos híbridos e resultam no “encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova”. (MCLUHAN, 2012, p. 75). Entendemos que ambientes “não são envoltórios passivos, mas processos ativos” (MCLUHAN, 2012, p. 10). Ou seja, eles estão constantemente em estágio de mudança de sua significação. O museu contemporâneo utiliza dos benefícios do hibridismo tecnológico para compor a expografia de forma criativa.

Um sentido automaticamente completa o outro quando escutamos um rádio em alta definição e imaginamos visualmente uma cena; e quando vemos uma imagem e projetamos mentalmente um som para complementar o visual. (MCLUHAN, 2012, p. 301). Isso também acontece ao ouvir um som durante uma peça teatral e completar o resto do imaginário com os demais sentidos. (MCLUHAN, 2012, p.340). Outro exemplo de hibridismo apontado pelo autor é o da televisão que promove “um envolvimento total e sinestésico de todos os sentidos” (MCLUHAN, 2012, p.376). Essas associações de sentidos no meio híbrido resultam em liberação, segundo McLuhan: “O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos”. (MCLUHAN, 2012, p. 75). Essa combinação de meios em um ambiente de narrativa transmidiática, como no museu, amplia as possibilidades do interlocutor ao contar a história narrada e a imaginação atua fortemente como complemento da mensagem transmitida.

O termo “Aldeia Global” elaborado por McLuhan também pode ser aplicado aos novos meios de comunicação de alta tecnologia da informação e, portanto, ao cenário híbrido do museu.

⁷ *Any culture is an order of sensory preferences, and in the tribal world, the senses of touch, taste, hearing and smell were developed, for very practical reasons, to a much higher level than the strictly visual. Into this world, the phonetic alphabet fell like a bombshell, installing sight at the head of the hierarchy of senses. Literacy propelled man from the tribe, gave him an eye for an ear and replaced his integral in-depth communal interplay with visual linear values and fragmented consciousness. (MCLUHAN. In: *The Playboy Interview: Marshall McLuhan*, 1969).*

A ideia de aldeia global, como uma era de comunicação intensa que reuniria trocas de mensagens instantâneas e contínuas todo o globo terrestre, é proposta por McLuhan em decorrência da sua compreensão de que a evolução das tecnologias comunicacionais imporia um aprimoramento das capacidades de produzir, acumular e de, principalmente, partilhar informações – especialmente após a entrada da TV em cena – promovendo uma perturbação nas referências espaço-temporais, subjetivas e culturais. (PEREIRA, 2011 p. 151).

Com o desenvolvimento das tecnologias da informação, o museu não é mais aquele ambiente que só pode ser visitado caso o espectador o vislumbre pessoalmente em seu endereço físico; por isso, também teve sua estrutura modificada nos últimos anos. Hoje, com a nova era de comunicação intensa, a aldeia global proporcionou várias trocas de informações instantâneas que podem resultar em visitas virtuais aos museus mais interativos, sem que o participante precise se deslocar fisicamente até o mesmo, como o Museu da Pessoa⁸ e algumas localidades do campo de concentração de *Auschwitz*⁹.

O museu é observado na internet e nos meios virtuais como alternativas de extensões e amplificações do espaço físico e reduzido, que pode ser visitado simultaneamente por diversos espectadores espalhados pelo mundo. Assim, pode-se afirmar que o espaço cresceu simbolicamente de acordo com a aldeia global, faz com que as novas tecnologias transformem o ambiente gigantesco do globo terrestre em um espaço reduzido e de fácil acesso.

Os diversos sites de viagens e opiniões de viajantes também permitem ao internauta fazer sua visita física ou virtual com uma concepção mental pré-determinada sobre o espaço, pois podem encontrar na internet opiniões, críticas, sugestões sobre o museu. No âmbito da tecnologia digital que nos possibilita ter acesso ao mundo inteiro, é possível ter diversas experiências em um trecho curto de tempo: “Assim como um executivo da IBM me contou, ‘Minhas crianças viveram várias vidas comparadas aos seus avós quando eles começaram a primeira série’”. (MCLUHAN, In: *The Playboy Interview: Marshall McLuhan*, 1969, tradução nossa).¹⁰

A associação combinatória dos meios, seus efeitos e significados no museu pode criar um ambiente de imersão que fará com que usuário fique ainda mais envolvido com a história propagada. Segundo Aluizio Trinta, reproduzindo as ideias de

⁸ Museu virtual de histórias de vida com depoimentos de diferentes pessoas

⁹ Panorama onde é possível o espectador visitar virtualmente, pela internet, todos os espaços do campo de concentração.

¹⁰ “As an IBM executive told me, ‘My children had lived several lifetimes compared to their grandparents when they began grade one.’”

Marshall McLuhan, “necessitamos compreender o ambiente em que estamos imersos, se desejamos exercer sobre ele algum controle”. (TRINTA, In: CURVELLO J. et al., 2012, p. 44).

De acordo com as definições de museu citadas anteriormente existe além de um processo sócio o aspecto da preservação da memória e este, por sua vez, de uma manutenção da história. Isso só é possível através das linguagens codificadas, seja através dos documentos, obras de arte, relíquias, objetos e também do ambiente virtual. “A linguagem, como a moeda, atua como armazenamento da percepção e como transmissor das percepções e experiências de uma pessoa ou de uma geração para a outra” (MCLUHAN, 2012, p. 162) e quando maior a pluralidade na possibilidade de disseminar uma mensagem, melhor:

As grandes vantagens da aceleração do processo de aprendizado, tornando possível a transmissão do conhecimento e da visão através do espaço e do tempo, logo superam as desvantagens das codificações linguísticas da experiência. (MCLUHAN, 2012, p. 162).

Dessa forma é possível afirmar que é graças à linguagem que existem a preservação da memória e a história dentro do museu e é graças à construção da narrativa que apreendemos de forma cronológica e organizada, como na maioria dos museus, a descrição de fatos e sentimentos, que nos chegam de forma muitas vezes imersiva e envolvente através dos meios que são, sobretudo, mensagens e que se tornam naturalmente extensões de nossos feitos e efeitos na humanidade.

2.2.3. Nossa tecnologia, nossas extensões

O museu é nada mais, nada menos, que uma tecnologia. Quando utilizamos o termo “tecnologia” estamos referindo mais do que a um aparato de comunicação, mas, sobretudo, a uma utilidade que torna possível criar e re-criar diversas formas de linguagem no campo de representação. São infinitas as possibilidades informativas, estéticas e artísticas, que quebram fronteiras e nos interconectam através de redes. Em Sociedade em Rede, Castells apresenta a tecnologia “em linha direta com Harvey Brooks e Daniel Bell, o uso de conhecimentos científicos para especificar as vias de se fazerem as coisas de uma maneira reproduzível”. (CASTELLS, 1996, p. 49). Dessa forma, qualquer aparato produzido pelo homem se torna uma tecnologia.

O desenvolvimento da tecnologia da informação traz benefícios como a conexão global e a diminuição dos espaços e do tempo entre um lugar e outro, mas

também produz efeitos em nossa mente e transforma nossa natureza pós-humana. De acordo com David Harvey, “a certeza do espaço e do lugar absolutos foi substituída pelas inseguranças de um espaço relativo em mudança, em que os eventos de um lugar podiam ter efeitos imediatos e ramificadores sobre vários outros” (HARVEY, 1994, p. 238):

A viagem em balões e a fotografia aérea mudaram percepções da superfície da terra, ao mesmo tempo em que novas tecnologias de impressão e de reprodução mecânica permitiam a disseminação de notícias, informações e artefatos culturais em camadas cada vez mais amplas da população. (HARVEY, 1994, p. 240).

Castells afirma em *A Sociedade em Rede* que a comunicação proposta pela tecnologia amplia cada vez mais a rede universal e estabelece novas ligações e elos entre países e pessoas:

Um novo sistema de comunicação que fala cada vez mais uma língua universal digital tanto está promovendo a integração global da produção e distribuição de palavras, sons e imagens de nossa cultura como personalizando-os ao gosto das identidades e humores dos indivíduos. (CASTELLS, 1996, p. 22).

Como citado por Castells, a tecnologia gera uma comunicação ampla, capaz de conectar pessoas em espaços distintos. Uma consequência da tecnologia é a quebra de barreiras existentes que torna o mundo um espaço cada vez mais híbrido e pluralizado no sentido da facilidade de transmissão de informação: “a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas”. (CASTELLS, 1996, p. 25):

Essa abordagem nasce da minha convicção de que entramos em um mundo realmente multicultural e interdependente, que só poderá ser entendido e transformado a partir de uma perspectiva múltipla que reúna identidade cultural, sistemas de redes globais e políticas multidimensionais”. (CASTELLS, 1996, p. 43).

A tecnologia que une diferentes contatos dentro dessa nova estilização de sociedade resulta na concepção de “rede”, um conjunto de nós interconectados, que resultaria em elo de comunicação entre diversas máquinas, pessoas e processos de comunicação: “Redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação”. (CASTELLS, 1996, p. 498). O paradigma de tecnologia de informação preza pela ampliação e desenvolvimento das redes:

O paradigma da tecnologia da informação não evolui para seu fechamento como um sistema, mas rumo a abertura como uma rede de acessos múltiplos. É forte e impositivo em sua materialidade, mas adaptável e aberto em seu desenvolvimento histórico. Abrangência, complexidade e disposição em forma de rede são seus principais atributos. (CASTELLS, 1996, p. 81).

A integração natural entre homens e máquinas resultantes da quebra de barreiras e do desenvolvimento das redes produzidas pelos paradigmas da tecnologia da informação resulta no que pode ser chamado de pós-humano. O pós-humano seria “a construção do corpo integrado de informação e matéria que inclui componentes humanos e não-humanos” (SANTAELLA *apud* HAYLES, 2004, p. 192). É a forma como nos relacionamos com nossas memórias no museu, uma vez que aqueles relatos, trechos de histórias, mídias, são nossas criações e extensões, fazendo parte de nós.

A tecnologia e as possibilidades de representação presentes nas diversas técnicas funcionam como “próteses”, que auxiliam a expansão do nosso cérebro e pensamento através dessa “rede”, se tornando a própria tecnologia uma ampliação do nosso corpo. “Assim, computadores, sistema de comunicação, decodificação e programação genética são todos amplificadores e extensões da mente humana”. (CASTELLS, 1996, p. 51).

A construção de signos e símbolos através das próteses de extensão em meios técnicos fora do museu, como a descrição de suas obras em livros ou visita virtual pela internet, não resulta o mesmo impacto no efeito sensível desse espectador que não está vivenciando de forma presencial a experiência. Entendemos como próteses de extensão qualquer meio que seja capaz de articular uma mensagem:

Sejam quais forem as tecnologias da linguagem, aparelho fonador, instrumentos de desenho, gravura, aparelhos de foto, gravações sonoras, cinema, vídeo, holografia, computadores, redes telemáticas, são todas elas próteses, sempre complexas, algumas mais, outras menos, que não só estendem e amplificam os cinco sentidos de nossos corpos, mas também, através dessas extensões, produzem, reproduzem e processam signos que aumentam a memória e a cognição de nosso cérebros. Porque produzem sentidos, essas próteses são simbólicas, ou melhor, semióticas, e não só aderem ao real do nosso corpo de modo mais ou menos visível, como também se incorporam ao nosso imaginário tanto no nível individual quanto no da espécie. (SANTAELLA, 2005, p. 224)

Nessa pesquisa também temos como pressuposto que com o desenvolvimento de ambientes imersivos em museus, o corpo humano pode amplificar seus sentidos dentro da realidade, desenvolvendo seu caráter pós-humano¹¹, com

¹¹ “O pós-humano representa a construção do corpo como parte de um circuito integrado de informação e matéria que inclui componentes humanos e não-humanos”. (SANTAELLA, 2004, p. 192).

extensões ampliadas, e ter uma nova experiência de percepção sobre a arte e a história contadas através de aparatos tecnológicos e simbólicos.

Em uma de suas principais obras, *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*, Marshall aponta que “qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo”. (MCLUHAN, 2012, p. 63). Os meios são prolongamentos tecnológicos ou extensões de nós mesmos e a utilização ou não dessas extensões delimitariam ou amplificariam nossos sentidos:

A roda é uma extensão do pé, a roupa estende a pele, o binóculo prolonga a vista. O homem cria instrumentos de expressão – entre eles, os meios de comunicação – e estes, por sua vez, o moldam e estendem, ampliando o raio de alcance da ação humana à dimensão do planeta. (TRINTA. A.R., In: *Ciência Hoje*, p. 59).

Considerando qualquer invenção ou tecnologia uma extensão, todos os aparatos exibidos dentro do museu são considerados meios e tecnologias, sejam elas quadros, objetos e exibições digitais.

Se por um lado essas “próteses técnicas” servem para amplificar e robotizar nossos sentidos, intensificando nossa percepção e relação com o mundo, por outro lado elas podem limitar os sentidos menos usados. McLuhan ressalta que a importância neste mito “é o fato de que os homens logo se tornam fascinados por qualquer extensão de si mesmos em qualquer material que não seja o deles próprios” (MCLUHAN, 2012, p.59) e ainda destaca o objetivo do livro como “mostrar que nem mesmo a mais lúcida compreensão da força particular de um meio pode evitar o comum “fechamento” dos sentidos que nos conforma aos padrões da experiência apresentada” (MCLUHAN, 2012, p. 370). A sociedade não consegue desenvolver uma imunidade contra as novas extensões e tecnologias (MCLUHAN, 2012, p. 84). Mesmo de forma indireta, todos são impactados pelos malefícios e benefícios das extensões. Colocar nossos artifícios históricos em espaços museográficos ou mesmo mantê-los como informação para futuras gerações são diferentes maneiras de lidar com as nossas extensões.

De acordo com o psicanalista Sigmund Freud, o homem se engrandece quando está com suas “próteses” e se torna uma espécie de “deus protético”, algo “realmente grandioso quando coloca todos os seus órgãos auxiliares, só que eles não se integraram nele e ocasionalmente ainda lhe dão muito que fazer”. (FREUD, 2012 p. 91). Essas técnicas e próteses funcionariam como aprimoramento da vida cultural, “apesar

do mal-estar que lhe é próprio” dessa cultura. (FREUD, 2012, p. 37). Toda tecnologia, extensão e prótese produzido pelo homem se torna parte dele mesmo.

Com o impacto da tecnologia no pós-humano, temos não só novas extensões e próteses, mas também outras formas de lidar com nossa representação e linguagem dos diversos meios. Essas representações carregam muitas vezes, um conteúdo artístico e subjetivo que podem ser reproduzidas por diversas ARTiculações e linguagens. As pluralidades de lidar com as próteses, sejam elas objetos, criações, recriações, múltiplas formas de linguagem dentre um universo de multicódigos, ampliam as possibilidades de lidar com a formação de novos meios e novas instalações museográficas para contar a história.

No livro *Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global*, Vinícius Andrade Pereira associa a definição de McLuhan do meio como mensagem e como extensão da própria memória e esse pensamento pode ser aplicável a realidade contemporânea dos museus. Como toda memória carrega mensagem e informação não só em seu conteúdo, mas também através de meio é possível dizer, por dedução, que “o meio é a memória”.

Possuir uma memória, pois, significa que um conjunto de informações esteja estruturado de tal maneira que possa fazer sentido, portar um significado, informar. Um conjunto de informações estruturadas a partir de um meio funciona como uma mensagem, como um texto, uma linguagem. Neste sentido, o meio é a mensagem, e visto que toda mensagem é portadora de informação, o meio funciona como uma memória, tal como exposto por Atlan. O meio, como um fenômeno estruturado, é capaz de informar, funcionando como uma memória: o meio é a memória. (PEREIRA, Vinícius 2011, p. 130).

Existe no ambiente museu o intuito de manter vivo o patrimônio e contá-lo a partir de um relato histórico, ou seja, a preservação da memória. Se “o meio é a memória” e estamos lidando com um meio que é o museu, seja em seu conjunto ou na distribuição de seus diversos meios, podemos deduzir que o museu é a memória e também a mensagem.

Assim é possível fazer ligações direta do museu com os lemas “o meio é a mensagem” e “meios como extensões do homem”, pois na extensão do meio museu, utiliza-se a ampliação e o crescimento da memória e da história de pessoas e da consciência que seriam expandidos através desse suporte, o museu. A conclusão desse pensamento seria que todas as tecnologias produzidas pelo homem são “próteses técnicas”, extensões e mensagens da sua própria memória. O museu seria um meio e uma prótese tecnológica que se estende e se tornam uma parte externa da própria

memória e história que é uma mensagem e ao mesmo tempo uma extensão midiológica comunicacional. Portanto, o museu é, de fato, nossa extensão, por ser uma tecnologia e, conseqüentemente, carregar memórias.

Tanto o slogan “o meio como mensagem” quanto o dos “meios como extensões” estão ainda mais entrelaçados com a preservação da memória e com o museu quando pensamos que os meios podem se tornar ampliação não só de nossa história, mas também de nossa própria consciência. Podemos ampliar nossa consciência, memória, história, através dos meios dispostos no museu para narrar através de suas diversas possibilidades:

A ideia de uma extensão da consciência que será conquistada não apenas com o contínuo acúmulo de conhecimento ao longo da história, mas, principalmente com as novas possibilidades de rearranjar tais conhecimentos, trazidas com as mídias eletrônicas. (PEREIRA, Vinícius A. 2011, p. 113)

Esse pensamento contribui com a ideia da “consciência coletiva” (LEVY, 1996), cuja tecnologia resultaria na ampliação do “tamanho” de nosso próprio cérebro e de nossas informações através da criação e recriação de nosso próprio sistema de rede. “Nós seres humanos estocamos informações em nosso cérebro e em nossos genes como os computadores estocam informações nos seus armazenamentos, e de fato, parece que o ato de viver pode ser visto como um ato de replicar e preservar informação”. (SEIPE, 2006, p.87, tradução nossa).¹²

Com o mesmo modo de pensar das máquinas (Charles Seipe, 2006), a extensão de nosso corpo através de inúmeras próteses técnicas (McLuhan, 2012) e também com a ideia de “consciência coletiva”, com a ampliação de nosso cérebro (Pierre Levy, 1996), nos aproximamos de um ser híbrido humano-tecnológico, um ciborgue: “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção”. (HARAWAY, 2009, p.1). A interação de um organismo vivo com as tecnologias, resultaria nessa perspectiva, e é uma forma que pode ser observada nossa relação com o museu.

As comparações do homem com um ciborgue produzido por Donna J. Haraway traz reflexões sobre o fim das fronteiras que separam diversas dualidades. “No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras,

¹² “We human beings store information in our brains and our genes just as a computers store information in their hard drives, and in fact, it seems that the act of living can be seen as the act of replicating and preserving information”.

híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues” (HARAWAY, 2009, p. 2). Dentre as ideias de Donna J. Haraway, não existe mais fronteira entre o natural e o artificial, o animal e o humano, o elo entre humano e máquina e entre o mundo físico e o mundo não-físico. O fim dessas barreiras seria positivo para o combate aos dualismos enfrentados por minorias de movimentos socialistas e feministas que sofrem segregação, de acordo com a autora:

As máquinas do final do século XX tornaram completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se autocria e aquilo que é extremamente criado, podendo-se dizer o mesmo de muitas outras distinções que se acostumavam aplicar aos organismos e as máquinas. Nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes. (HARAWAY, 2009, p. 5 e 6).

Dessa forma, todas as combinações possíveis entre criação e extensão seriam parte de um mesmo conjunto e grande máquina. Comparando às releituras do museu, todas as possíveis exposições fariam parte de um meio ciborgue, onde parte dele encontra-se o orgânico artefato humano e a outra, o inorgânico, mas que também é extensão, tecnologia e, portanto possui memória e história, compondo um mesmo conjunto.

Atravessando outras vertentes além das psicanalíticas expostas por Freud e McLuhan, o norte-americano Charles Seipe associa a ideia da codificação e decodificação das mensagens como possíveis de serem quantificadas (SEIPE, 2006, p. 56) e elabora o conceito de entropia proposto por Shannon Weaver de que a informação pode ser medida quando transformada em código binário. (SEIPE, 2006, p. 67). “Informação – codificada em 1 e 0 são medidas em bits – pode ser usada para transmitir a resposta para qualquer questão, enquanto a pergunta tem respostas finitas”¹³. (SEIPE, 2006, p. 66, tradução nossa). O pesquisador também propõe a ideia que a maneira como as máquinas pensam são consequências de como a mente humana também pensa e por isso ambos estariam interligados:

Manipular, processar e transmitir informação tem estado ligado ao consumo e produção de energia e entropia; manipular energia e entropia é uma função essencial para o processamento de informação da máquina, seja na máquina de Turing, um computador ou um cérebro. A ideia estava intimamente ligada – entender a relação entre entropia, energia e informação e você

¹³ “Information – encoded in 1s and 0s and measured in bits – can be used to convey the answer to any question, so long as that question has a finite answer”.

começa a entender como computador e humanos podem pensar (SEIPE, 2006, p. 81, tradução nossa).¹⁴

Considerando a semelhança de pensamento entre as “máquinas” e o homem, podemos dizer que naturalmente todas as próteses produzidas terão alguma parte do orgânico e da forma de pensamento da origem dessa extensão. Assim, a criação seja de um sistema computacional, de um quadro ou de um objeto material como uma cadeira, por exemplo, mesmo que não possuam componentes orgânicos, serão componentes de um todo da máquina ciborgue, orgânico e inorgânico, e também uma parte e uma memória de sua origem, assim como o museu. Todo tipo de linguagem produzível pelo homem também é passível de processos de articulação de uma mensagem, podendo assim também ser denominada de arte.

Segundo Ivo Lucchesi, a definição de arte atravessa dualismos a partir do século XIX., “ora como ‘objeto’ para exercício da crítica, ora como um dos produtos da História, cuja missão suprema é a de trazer em si o sentido da ‘verdade’”. (LUCCHESI In: CASTRO, 2006, p. 175). A observação do código artístico “provoca o olhar do senso comum, cobrando-lhe compromissos com a procura de sentido, a evocação de significações e, por fim, o exercício da reflexão, a partir do “jogo” de signos que a obra contém”. (LUCCHESI In: CASTRO, 2006, p. 198).

O autor ainda conclui que “é a arte o campo mais propício e completo para a tentativa de apreender, na radicalidade, o sentido de um cenário mundial em convulsão”. (LUCCHESI In: CASTRO, 2006, p. 184). Dessa forma, a arte funcionaria também como uma válvula de escape e fuga, onde a mente encontra através da tecnologia, uma representação que muitas vezes difere de sua realidade e por onde ele pode tratar e re-tratar seus problemas e lamentações. Assim, entende-se como arte neste trabalho, não a definição do que é belo, mas tecnologias em articulação.

No texto de Freud, “a vida, tal como nos é imposta, é muito árdua para nós, nos traz muitas dores, decepções e tarefas insolúveis. Para suportá-la, não podemos prescindir de lenitivos”. (FREUD, 2012, p. 60). A arte, sendo uma articulação, uma

¹⁴ *Manipulating, processing and transmitting information was linked to the consumption and production of energy and entropy; manipulating energy and entropy was the essential function of an information-processing machine, such as a Turing machine, a computer or a brain. The idea were intimately linked – understand the relationship among entropy, energy, and information and you might begin to understand how computers and humans can think”. (SEIPE,2006, p. 81).*

tecnologia e uma técnica, funcionaria apenas temporariamente como um escape das insatisfações pertinentes em nossa cultura:

No topo dessas satisfações fantasísticas se encontra o gozo de obras de arte, também tornado acessível a quem não é criador através da mediação do artista. Quem é sensível à influência da arte não tem palavras suficientes para louvá-la como fonte de prazer e consolo para a vida. No entanto, a suave narcose em que a arte nos coloca não é capaz de produzir mais do que uma fugaz libertação das desgraças da vida, e não é forte o bastante para fazer esquecer a miséria real. (FREUD, 2012, p. 71).

A fuga seria temporária, pois “satisfações substitutivas tais como as oferecidas pela arte são ilusões se comparadas com a realidade, mas mesmo assim não são menos eficazes psiquicamente, graças ao papel que a fantasia conquistou na vida psíquica”. (FREUD, 2012, p. 61). O fazer artístico seria muito mais amplo do que se produzir uma “obra de arte”, no sentido mais restrito, a partir da definição de arte elaborada por MD Magno, como sendo a arte “processo puro e simples de articulação e o generalizo chamando de Arte todo e qualquer processo de criação” (MAGNO, 2008, p.18).

Assim, as extensões e a tecnologia seriam formas e meios de articulação e memória, e portanto, também seriam “arte”. A partir desse olhar, qualquer Ato Poético que resultar em articulação pode ser denominado arte: “Não esse que assim chamamos, da pintura, da música, etc., mas a Arte do Homem: a possibilidade do Ato Poético resultante numa produção de ARTiculação , de ARTifício, em qualquer lugar e qualquer nível que seja”. (MAGNO, 2008, p. 158).

O Gnoma, que seria o ator de qualquer conhecimento, sempre acompanharia um caráter artístico, independente do tipo de arte: se sensível, se científica. (MAGNO, 2008, p.161) A ARTiculação seria o resultado de um conhecimento através de diversas formações resultantes de uma transa.

Como acho a arte mais interessante, mais liberta, prefiro dizer que só existe arte, mais nada. Existe a arte da física, da química, da pintura, da poesia... Digo isto porque quero dizer que o modo essencial de ainda abordar a realidade é sempre o mesmo. Quem quiser, pode chamar de ciência e o resto não interessa. Digo que só há arte porque o modo de abordagem, que serão matematizantes ou não, que serão mais logicizantes do que outros que se dirão mais sensíveis. Então, pensar uma estética é pensar toda e qualquer prática do homem. Estou dizendo há tempo que o homem faz arte e mais nada. O radical ART, de articulação, re-solve todas estas questões. (MAGNO, 2008, p. 49).

A ARTiculação ao qual as formações estão submetidas resultaria em diversas formas de fazer artístico. Nesse pensamento, a arte e a representação são não só válvulas de escape do “mal-estar da cultura”, mas também processo inerente de

significação sensível, intelectual, história, memorial e científico do ser pós-humano. Com o desenvolvimento da tecnologia, as possibilidades de ARTiculação, seja ela qual for, são ainda maiores e proporcionam novos resultados e caminhos de transa de formações. A ARTiculação pode ser re-produzida de diversas formas, mas é justamente o meio em que ela é representada que variam:

Se vale a pena sustentar os termos de Estética e Clínica é, pois, no sentido de tomar a obra de arte como exemplaridade da questão do homem com a produção, a criação, a invenção, generalizando para qualquer arte criativa, em qualquer lugar. Os materiais, as ferramentas, os laboratórios, as práticas, em suma, as diversas formações que utilizamos para mapear outras formações, é que variam. (MAGNO, 2008, p. 19).

Embora a tecnologia resulte em crises de representação e grande mudança temporal e espacial, existe também o fato que o homem se sente cada vez mais dependente dela. O investimento de grandes empresas capitalistas em centros de desenvolvimento de tecnologia da informação ratifica ainda mais o mercado e a tendência dos rumos informacionais com a criação das redes que auxiliam no processo de globalização do mundo.

A tecnologia funciona também como um meio de elaboração de próteses que serviriam como ampliação das limitações humanas. Assim, é possível voar, enxergar melhor e “aumentar” o “tamanho” dos braços e das pernas, através de um híbrido entre homem e máquina e orgânico e inorgânico no ser pós-humano e também, preservar a memória e a história por tempo indeterminado. Embora essas extensões funcionem como auxílio no dia-a-dia, elas acabam resultando em algumas de nossas insatisfações, pois a tecnologia e a reprodução na técnica não podem suprimir todas as necessidades primárias e secundárias do homem.

Em um mundo onde existe um mal-estar cultural natural enraizado em nossa sociedade, uma vez que somos obrigados a amputar nossos instintos primários, tentamos encontrar diversas formas e maneiras de expandir nossos sentimentos, ideias e a nossa história. A representação do sensível nos meios técnicos, também chamada de arte, é resultado da ARTiculação da transa de diversas formações e é uma extensão da memória. Sendo assim, o museu pode ser definido como extensão, tecnologia, “prótese”, memória e articulação.

2.3. AS SIGNIFICAÇÕES DA PALAVRA “IMERSÃO”

A perspectiva sobre o museu e seu significado neste trabalho, considerando suas transformações tecnológicas, seu potencial de memória como extensão e sua articulação foram apresentados nos subcapítulos anteriores. Neste e no próximo subcapítulo serão mostradas releituras da palavra “imersão”, para em seguida, no capítulo 3, associar a imersão à metodologia específica deste trabalho e delimitar sua análise, enquanto objeto de estudo, associada ao museu. A palavra “imersão” abraça múltiplas interpretações com distintas associações e aplicações, seja no meio acadêmico da comunicação ou no próprio senso comum da palavra. Autoras como Janet Murray, Diana Domingues e Lúcia Santaella, embora sugeriram uma significação comum para a palavra, acabam referindo detalhes sobre a “imersão” de maneira distinta. Todas as significações do signo “imersão” possuem como ponto em comum a definição do dicionário. De acordo com o dicionário Aurélio a palavra “imersão” significa “ato de imergir”, e este por sua vez significa “afundar-se, entrar em contato”¹⁵.

Dentro do imaginário sógnico da palavra “imersão”, as definições de Janet Murray em “Hamlet no Holodeck, o futuro da narrativa no ciberespaço” servem de suporte para nortear as definições de imersão. Holodeck¹⁶ seria uma sala fechada de simulação de realidade, onde objetos e pessoas poderiam ser projetados a partir de matéria replicada e campos de força, representados na saga Star Trek – Jornada nas Estrelas.

Estudar os meios de comunicação como autores de efeito de produção de sentido de acordo com o suporte amplia a possibilidade de interpretação sobre os processos de imersão e envolvimento aos quais os museus tentam promover sobre o lado sensível do espectador. A imersão será mais ou menos intensa dependendo de uma série de fatores desenvolvidos pelo ambiente e também pelo repertório e envolvimento do visitante com a narrativa, sendo esta um processo sógnico. A definição de Janet sobre “imersão” também sugere o ato de afundar-se na água:

Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. (MURRAY, Janet, 2003, p. 103).

¹⁵ Fonte: dicionário Aurélio online. Link: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=imergir>

¹⁶ Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Holodeck>

Assim, entendemos como imersão “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado” (MURRAY, Janet, 2003, p. 103). Essa simulação pode ser uma história envolvente, um ambiente digital ou algo que movimente nossa percepção e nossos sentidos para algo diferente do anterior. A imersão poderia ser “uma narrativa excitante, em qualquer meio, pode ser experimentada como uma realidade virtual, porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias como uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta”. (2003, p. 101).

Murray inicia o desenvolvimento da palavra com uma exemplificação de Dom Quixote que encontrou no perigoso poder dos livros de criar um mundo “mais real do que a realidade”. “Ele ainda representa aquela parte de cada um de nós que anseia saltar desta vida diária para dentro das páginas de nosso livro predileto ou, como os projetistas dos “passeios” nos prometem, ‘entrar na tela’ de um filme emocionante”. (MURRAY, JANET, 2003, p. 101). Dessa forma, a definição de imersão ultrapassa a significação das fronteiras dicotômicas entre água e ar e sugere não só envolvimento pleno, mas deslocamento de realidade e de meio, uma vez que existe o “salto” das circunstâncias da vida diária para a experiência e aventura dentro das páginas dos livros ou para a entrada na tela de uma narrativa cinematográfica.

Essa criação de um novo mundo aquém do mundo físico e transposição dessa realidade para outra também é comparada ao cinema e ao livro por Marshall McLuhan. “A tarefa do escritor e do cineasta é a de transportar o leitor e o espectador, respectivamente, de seu próprio mundo para um mundo criado pela tipografia e pelo filme”. (MCLUHAN, 2012, p. 320). A ideia de “transportar” também sugere deslocamento e dessa forma, o mergulho, proposta pela essência da palavra “imersão”. Sendo assim, “A imersão é, portanto, a posição interna de um indivíduo experiencialmente dentro de um lugar, distinta de um *outsider* que visualmente consome a paisagem recortada pela sua moldura”. (HILLIS, 1999: p. 8 e 10). Por sua natureza, o indivíduo está em um lugar diferente do seu “local” de origem ou de sua realidade.

Mesmo que não haja alta tecnologia para criar esse ambiente imersivo com a utilização de meios que possibilitem a alta participação e interação, é possível criar, através da invenção de histórias, um mundo interior diferente do exterior, desligando o receptor de sua realidade, dentro de uma solidão psicológica, como acontece ao visitante do museu que está envolvido em sua experiência. No cinema e na literatura “o filme,

como o livro, oferece um mundo interior de fantasia e sonho. O espectador do cinema senta-se em solidão psicológica como o leitor de livros”. (MCLUHAN, 2012, p. 328).

O que torna uma experiência imersiva, a partir dessas definições, é a quebra da delimitação de fronteiras entre o espaço “real” e o espaço “virtual”, seja através do deslocamento de realidade e atenção através da criação de um meio imaginário que é vivenciado emocionalmente como ‘mais real que a realidade’ ou através de um espaço simulado pela interface tecnológica, como filmes 3D ou ciberespaço¹⁷. Assim, “parte do trabalho inicial em qualquer meio é a exploração dos limites entre o mundo da representação e o mundo real” (MURRAY, 2003, p. 105) e quando essas fronteiras não são delimitadas temos a sensação “como se o programador dentro do sistema estivesse acenando para nós, mas fazendo isso de um modo que reforça o mundo imersivo ao invés de rompê-lo” (2003, p. 107).

A ausência de fronteiras nos mundos imersivos não deixa bem delimitado não só o que é real e o que não é, mas também o que é palco e o que é plateia: “como se estivéssemos no palco e não na plateia, queremos fazer mais do que simplesmente viajar por eles”. (MURRAY, 2003, p. 111). O envolvimento do público com as narrativas acontecem porque “as histórias evocam nossos desejos e medos mais profundos porque fazem parte dessa mágica região da fronteira”. (2013, p. 103).

Reforçando a definição de Murray (2003) a imersão pode ser alcançada tanto na esfera do sensível, com o envolvimento, aprofundamento e mergulho em determinado relato, quanto em ambientes com múltiplos estímulos sensoriais derivados da alta tecnologia, como em um “inundar a mente com sensações, a superabundância de estímulos sensoriais (...) Muitas pessoas ouvem música dessa maneira, como um aprazível afogamento das partes verbais do cérebro” (2003, p. 102). Dessa forma, um intenso envolvimento sensível a partir de meios híbridos também poderia ser considerado “imersão”, o que são os objetos de estudo em questão.

Ao diferenciar as experiências imersivas das semioses que utilizam de possibilidades de tecnologias digitais, Murray ressalta a interatividade e o aprendizado que o usuário deve desenvolver para dialogar com o meio: “Mas num meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis”. (2003, p. 102). No caso da imersão em ambientes interativos e digitais, o usuário vê a história se construindo diante de seus olhos: “A grande vantagem de

¹⁷ “Realidade multidimensional artificial ou virtual globalmente em rede, sustentada e acessada pelo computador”. (SANTAELLA, 2004, p. 99).

ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários”. (2003, p. 113).

Considerando que “as mediações cognoscitivas, como a própria capacidade de percepção são alteradas devido às possibilidades tecnológicas de transmissão e consumo de informação e principalmente de imagens” (GOMÉS In: MORAES, 2006, p. 89) vivemos um formato de percepção que “adquire dimensões insólitas, que inclusive transtornam o próprio sistema nervoso e as habilidades visomotoras” (GOMÉS In: MORAES, 2006, p. 89). O que esse sistema de saturação de imagens resulta é a vivência da supervalorização da visão em relação aos outros sentidos, portanto, muitas vezes, precisamos “ver” ou “quase tocar” algo para imergir nossa atenção para a narrativa.

Com essa exacerbação da visão em detrimento dos outros sentidos e da imagem “visível”, em detrimento das projeções imaginativas, o que existe é a necessidade de “quase tocar” e do “ver” o objeto para o envolvimento e mergulho. A diferença entre a imersão dos livros e a imersão digital é que, na primeira, o deslocamento de realidade e mergulho acontece no imaginário, enquanto na segunda é possível não só imaginar, mas ver, e em alguns casos, tocar ou quase tocar a outra “realidade” ao qual o usuário se deslocou, desenvolvendo características de telepresença: “Quando o controlador está estreitamente ligado a um objeto do mundo ficcional, como em cursos na tela que se transforma numa mão, os movimentos reais do participante transformam-se em movimentos pelo mundo virtual. (SANTAELLA, 2004, p. 110).

Ao exemplificar o contato do espectador com a semiose histórica e a sensação de realidade promovida pela alta tecnologia, Murray cita a visita a um brinquedo simulado de parque dos dinossauros para ilustrar essa imersão, observando que “sentado dentro dele, você é livre para entregar-se ao terror sem ter de se preocupar em achar o caminho de volta” (2003, p. 109). Dessa forma, para os espectadores em geral, “a diferença entre as experiências fronteiriças da mídia tradicional e aquelas realizadas hoje pelos artistas no mundo digital é que, desta vez, nós também fomos convidados para entrar na boca do dinossauro”. (2003, p.108). Existe aqui não só a visão ajudando na criação da imersão, mas também o tato, o “quase tocar”, uma vez que somos alocados para dentro da boca do dinossauro, resultando em uma experiência “hiper-real”, porque parece mais real que a própria realidade.

Contrapondo a ideia apresentada por Murray, de que a imersão pode ser alcançada tanto no livro quanto no ambiente tridimensional, Diana Domingues apresenta um novo olhar sobre a imersão. “A imersão na *cave* remete ao estar na ‘caverna’, de Platão e evoca a metáfora da representação da realidade a partir de sombras, sugerindo como a percepção é sempre filtrada pelo véu da ilusão”. (DOMINGUES, p. 44, 2014). A concepção de “imersão”, alcançada com o desenvolvimento de alta tecnologia, aconteceria através de “caves”, que seriam ambientes que oferecem a “possibilidade de se entrar num espaço de cerca de 3m³ com projeções de imagens sincronizadas em todos os lados. O espectador está rodeado por imagens como num cinema virtual”. (DOMINGUES, p. 44, 2014). Dentro desse cenário, o espectador poderia explorar e mergulhar nessa outra realidade a fim de vivenciar uma nova experiência.

Ao referenciar Stephen Jones, a autora aponta uma imersão mais voltada ao uso de alta tecnologia como exploração de um novo meio e deslocamento de realidade. A imersão, neste caso, só seria possível através da fusão do corpo ao ambiente como um espaço homogêneo, pois “o espaço imersivo é um lugar para o corpo “envelopado”, totalmente envolvido numa sensação de mergulho e dissolução de seus limites corpóreos que se fundem ao ambiente” (DOMINGUES, p. 37, 2004):

A imersão pode ser vivida durante a leitura de um livro, assistindo a um filme, agindo em um ambiente associativo da hipermídia? Não. Jones (2000), em seu artigo “*Towards a philosophy of virtual reality: issues implicit in ‘consciousness reframed’*”, nos fala da imersão como um estado de conectividade com o sistema, num sentir por meio de tecnologias pela fusão do corpo com o espaço, num espaço homogêneo, sem distinção entre o exterior e o interior, sendo que o *feedback* do ambiente é sentido pelo corpo, e o corpo sente o ambiente. Assim, o processo mental proveniente somente da leitura de um livro, ou por assistir a um filme ou a um programa de televisão, ou ainda pelos fluxos não lineares de um texto hipermídia não se constituem na imersão que a realidade virtual oferece. (DOMINGUES, p. 38, 2004).

Nesse caso, a imersão aconteceria, por meio de um estado de conectividade do sujeito com o sistema e do corpo com o espaço, transformando o composto em um agrupamento homogêneo. Já no caso da autora Lúcia Santaella, ela apresenta um olhar sobre imersão não limitado aos ambientes tridimensionais e de realidade virtual, embora aponte diferentes “graus” de imersão que se intensificam de acordo com o envolvimento tecnológico do meio:

Também de acordo com o ponto de vista que defendo, entrar no ciberespaço é, sine qua non, mergulhar nesse espaço. A imersão é tanto mais profunda quanto mais o espaço é capaz de envolver o usuário tridimensionalmente, como é o caso da RV. Isso não significa, contudo, que a imersão se limita à RV. Há graus decrescentes de imersão.

Assim, o limite máximo da imersão encontra-se na imersão perceptiva da RV. (SANTAELLA, p. 9, 2005).

Dentre os diversos graus de imersão, Santaella apresenta, em ordem crescente, suas possibilidades por meio da navegação em uma base de dados textuais, de um elenco de imagens animadas, da simulação virtual do mundo físico, via controle telerrobótico e através de uma parte remota do mundo físico. (SANTAELLA, p. 9, 2005).

Dessa forma, fazendo um comparativo, é possível observar que as especificações de Murray sobre “imersão” são mais amplas, englobando o processo imersivo como atividade de deslocamento de realidade e atenção, mergulho em outro ambiente, e esse pode ser desenvolvido nos livros e nos meios de baixa tecnologia, se tiverem histórias envolventes. Contudo, ainda na visão de Murray, eles seriam potencializados em ambientes com a maior possibilidade de participação interativa da alta tecnologia, porque dessa vez estaríamos “dentro” dos fatos imaginados, gerando efeitos potenciais de participação do espectador com a construção da obra.

O pensamento de Domingues aponta a imersão como uma fusão do corpo com o espaço e do sujeito com o relato. Dessa forma, ao contrário da ideia de Janet, a imersão só seria alcançada nos ambientes de realidade virtual de alta tecnologia com características de telepresença e exploração inteligente do ciberespaço. Por fim, Santaella apresenta uma visão mais ampla que a de Domingues (*apud* JONES, p.38, 2004) e enumera diferentes graus de imersão através da navegação: quanto mais desenvolvido fosse o ambiente tecnológico, maior seria a imersão. A base de dados textuais teria um baixo grau de imersão, enquanto a exploração de sistemas telerrobóticos um alto grau de imersão.

Imersão é um tema muito tratado na academia e traz múltiplas interpretações a partir de diversos autores. Murray trabalha a significação da palavra tanto no sentido simbólico, quanto no sentido tecnológico. Dessa forma, a imersão pode ser alcançada tanto na leitura de um livro como em uma ação através de uma perspectiva digital online. As narrativas digitais propiciam novas possibilidades de imersão, utilizando novos aspectos sensoriais, porém não significa que a imersão será maior ou mais intensa devido a essas tecnologias. Já Diana Domingues, apresenta uma ideia de imersão voltada exclusivamente para a relação entre o usuário e sua relação com a interface: é necessário que haja um interator e um computador e uma relação de telepresença para que a imersão aconteça na perspectiva de Diana. Lúcia Santaella

classifica diversos tipos de imersão de acordo com a tecnologia. No subcapítulo a seguir serão apresentadas possibilidades de associação entre imersão e a cultura da participação.

2.3.1. Imersão: interação e participação

As correlações entre imersão, interação e participação são fundamentais para delimitar o processo de significação dessas palavras, considerando a importância do direcionamento dos sentidos para que ocorra de fato a imersão, seja no sentido de alta tecnologia ou no sentido de apreensão intensa de uma determinada mensagem. Nos casos dos museus *high tech* que utilizam de artefatos interativos, a participação se torna um dos grandes destaques atrativo do próprio museu.

De forma geral, quando definimos imersão como deslocamento de atenção e apreensão dos sentidos, temos em mente a perspectiva da visão como principal referência da percepção e imersão. McLuhan (2012) considerou em seu estudo sobre os meios que os suportes com os quais lidamos interferem na nossa percepção do mundo. Devido à sociedade imagética em que vivemos, desenvolveríamos mais a visão em detrimento aos outros sentidos. Em contrapartida, Jonathan Crary (2013) sugere olhares para demais sentidos, ao invés da supervalorização da visão como principal meio de contato com o mundo:

Um dos meus objetivos é demonstrar como na modernidade, a visão é apenas uma das camadas de um corpo que pode ser capturado, modelado ou controlado por uma série de técnicas externas. Ao mesmo tempo, a visão é apenas uma das partes de um corpo capaz de esquivar-se da captura institucional e de inventar novas formas, afetos e intensidades. (CRARY, 2013, p. 27).

Por meio dos sentidos é possível captar o mundo externo e passar por uma atividade imersiva. Em analogia com a observação de Leo Charney sobre o instante, é possível relacionar a imersão com o sentimento de “presentidade” da experiência, de vivenciar intensamente o momento. “Experimentação, nesses contextos, significou sentir a sua presença, vivenciando-o por completo. O instante existe na medida em que o indivíduo experimenta uma sensação imediata e tangível”. (CHARNEY *in* CHARNEY&SCHWARZ, 2000 ,pag 317).

A sensação do instante ou própria a imersão quando intensa, possibilitam grande experiência de vivência “tanto por meio de uma intensidade de sensação que

indica uma presença imediata, quanto por meio da diminuição de intensidade pelo qual o instante contrasta com aquele menos intenso que o sucede” (CHARNEY *in* CHARNEY&SCHWARZ, 2000 , pag 317). Assim, “a cognição do instante e a sua sensação nunca podem habitar o mesmo instante”. Dessa forma ocorre a transmissão do processo imersivo da primeiridade, no ato da sensação, para a secundidade e terceiridade no seu processo de cognição, como será explicado posteriormente.

Os sentidos são, dessa forma, a porta de entrada das possibilidades de imersão. Durante uma atividade imersiva ou em qualquer forma de direcionamento de atenção, seja na leitura de um livro ou a visita a uma caverna de telepresença, temos dificuldade de enquadrar grande parte da realidade em acontecimento, devido ao grande número de fenômenos acontecendo ao mesmo tempo:

As explicações normativas da atenção surgiram diretamente da consciência da impossibilidade de apreender por inteiro uma realidade idêntica a si mesmo é do fato de que a percepção humana, condicionada por temporalidades e processos físicos e psicológicos, podia fornecer, no máximo, uma aproximação provisória e mutável a seus objetos. (CRARY, 2013, p. 28)

A perspectiva dessa impossibilidade de apreensão de tudo que exista além do foco de nossa atenção, se torna uma grande ferramenta para a potencialidade das experiências imersivas, sendo elas, dentro de sua natureza, também seletivas. Quando lidamos com meios híbridos, como o museu, por exemplo, que envolvem mais de um sentido, o deslocamento de atenção e envolvimento do sensível também se tornam uma questão seletiva. Durante esse processo temos o foco de análise voltado para um determinado objeto e não para tudo que acontece a nossa volta. Assim é possível ler um livro sem observar o que acontece ao redor e imergir naquela história ou estar no cinema com os sentidos voltados ao filme sem se envolver com quem conversa ao lado. A impossibilidade desse paradigma dificultaria qualquer atividade imersiva e alteraria nossa percepção da realidade.

Rheingold (2012) ressalta o poder seletivo da atenção como fator crucial para determinar o que é mais importante no momento e assim direcionar nossa atenção: “por exemplo, que seu filho está engatinhando sobre o piso enquanto você tenta lembrar onde estão suas chaves. Manter sua criança viva é prioridade, então é necessário

suspender sua mental procura pelas chaves enquanto procura objetos perigosos pelo caminho”¹⁸. (RHEINGOLD, 2012, p.39, tradução nossa).

A partir desse exemplo Rheingold desenvolve a ideia de seleção e direcionamento da atenção com a proposta da intenção. Ou seja, se direcionamos o olhar e os sentidos para um certo fenômeno e não para outro, existe nesse processo algum intenção e objetivo:

Quando você formula um objetivo, você precisa tentar alcançá-lo. Objetivos e intenções possibilitam seu controle executivo de afinar o ambiente informacional que mais importa, e sintoniza o que é irrelevante, pelo menos pelo motivo do seu objetivo. Mesmo quando você pensa que está focado efetivamente, você deve estar bloqueando alguma informação significativa – entre todas as distrações que você está ignorando. (RHEINGOLD, 2012, p. 43, tradução nossa¹⁹).

Nos meios híbridos, a questão da seleção a partir da intenção se torna uma importante questão, já que temos que deslocar constantemente de um meio para o outro, de acordo com o que convida nosso interesse. Assim, como ocorre uma intenção no direcionamento da atenção na atividade imersiva, também existe uma intenção no desenvolvimento de ferramentas que possam pluralizar a interação com o meio, sendo este artístico e narrativo, e o seu espectador: potencializar ainda mais a imersão, como observa Manovich.

Todas clássicas, e também modernas, a arte é “interativa” de diferentes maneiras. Elipses em narrativas literárias, a ausência de detalhes dos objetos na arte visual e outras representações requerem o uso do preenchimento de informações. Teatro e pintura também dependem de técnicas de composição para orquestrar a atenção da visão todo o tempo, requerendo a atenção para focar em diferentes partes da peça. Com a escultura e a arquitetura, o receptor deve mover todo o corpo para ter uma experiência completa da estrutura (MANOVICH, ANO, p. 56, tradução nossa)²⁰.

¹⁸ “*Suppose, for example, that your baby is crawling across the floor while you are trying to remember your keys. Keeping your baby alive is an overriding priority, so it is necessary to suspend your mental search for keys while you look for dangerous objects in the baby’s path*”. (RHEINGOLD, 2012, p.39).

¹⁹ “*When you formulate a goal, you need to intend to achieve it. Goals and intentions enable your executive control to attune to the part of your information environment that matters most, and tune out what is irrelevant, at least for the purpose of your goal. Even when you think you are focusing effectively, you might also be blocking out significant information – along with all distractions you are better off ignoring*”. (RHEINGOLD, 2012, p. 43).

²⁰ *All classical, and even moreso modern, art is “interactive” in a number of ways. Ellipses in literally narration, missing details of objects in visual art, and other representation “shortcuts” require the user to fill information. Theater and painting also rely on techniques of staging and composition to orchestrate the view’s attention over time, requiring her to focus of different parts of the play. With sculpture and architecture, the viewer has to move her whole body to experience the special structure.* (MANOVICH, p. 56)

Em seu estudo sobre as novas medias, Manovich amplia as interpretações sobre interação para além do uso exclusivo de linguagens de alta tecnologia para determinar a ambiência dessa interação e observa que a palavra é muito mais abrangente do que o simples contato de um usuário com a interface.

Quando usamos o conceito de “mídia interativa” exclusivamente para mídias baseadas em informática, há o risco que nós interpretemos a mídia literalmente, equalizando-a com interação física entre um usuário e um objeto de mídia (pressionando um botão, escolhendo um *link*, movendo nosso corpo) na experiência da interação psicológica. O processo psicológico de preenchimento, formações hipotéticas, recordação e identificação, que são requeridos para compreender qualquer texto ou imagem, são sem falta identificados e uma estrutura existente de interação acontece” (MANOVICH, 2002, p 57, tradução nossa)²¹.

A observação de amplitude para a interpretação de Manovich é válida justamente pelo fato da natureza da interação ser inerente ao ser humano e ele ter que decorrer desse artefato para poder desenvolver a criatividade e a atenção. A definição de interação de Manovich dialoga com as três definições de imersão, de Janet Murray, Domingues e Santaella, considerando que a imersão também pode ser um envolvimento de atenção e dos sentidos a fim de compor uma mensagem a partir da imaginação. Entretanto, é justamente o poder da imersão através da interface que proporciona o visitante criar grupos de identificação e interagir dentro da cultura da participação.

Quando falamos de interface, estamos nos referindo a uma área, interna e visível de controle onde a informação é codificada e traduzida e direcionada a ações específicas determinadas pelo usuário. (DIJCK, 2013, p. 31). A associação entre a imersão e a cultura da participação é indispensável, pois quando utilizamos a palavra imersão estamos saindo, principalmente, de duas possibilidades de interpretação: uma voltada para a apreensão dos sentidos e da atenção e a outra utilizada especificamente para o uso de tecnologias e conexão entre o usuário e sua interface. Ambos os significados dialogam com a palavra, que é ligada pelo senso comum cada vez mais a uma geração conectada, exploradora e, sobretudo participativa. No caso do museu, a tendência de caminhar para uma cultura da participação, de acordo com a Nova Museologia, é um caminho previsível e inevitável.

²¹*When we use the concept of “interactive media” exclusively to computer-based media, there is a danger that we will interpret media literally, equating it with physical interaction between a user and a media object (pressing the button, choosing a link, moving the body) at the expense of psychological interaction. The psychological process of filling-in, hypothesis formation, recall, and identification, which are required for us to comprehend any text or image at all, are mistakenly identified and an objectively existing structure of interactive links. (MANOVICH, 2002, p. 57).*

Dentro desse tipo de história não basta só participar: o visitante “imersivo” do museu torna-se crítico e produtor de conteúdo, criando narrativas múltiplas que também dialogam com o relato original, ampliando as possibilidades de imersão e a maneira como o espectador lida com o museu. Essa produção pode se estender além do simples “*feedback*” e o produtor leigo pode atuar produzindo informação dentro de outras áreas da cultura participativa, como o jornalismo, sites de viajantes com referências a museus, por exemplo. “E agora é assim. É exatamente assim. Em princípio, qualquer pessoa no mundo desenvolvido pode publicar qualquer coisa em qualquer momento, e no mesmo instante o material publicado torna-se globalmente disponível e facilmente encontrável”. (SHIRKY, 2012, p. 40).

Nessa imersão, dentro da cultura da participação, encontramos grupos de pessoas com os quais nos identificamos e estabelecemos vínculos sociais que só acontecem devido à conexão possibilitada pela interface. Dessa forma, nascem na rede organizações de pessoas que encontram um motivo em comum para compartilhar ideologias e objetivos e elucidar questões construtivistas para a sociedade em relação a um determinado assunto.

Temos agora ferramentas para nos comunicar e compartilhar, novos meios para nos entregar a essas motivações. Contudo, meios e motivos não são suficientes para explicar o que está acontecendo com os novos usos do nosso excedente cognitivo. Precisamos levar também em conta a oportunidade, maneiras reais de tirar proveito de nossa capacidade de participar em conjunto do que antes consumíamos sozinhos. (SHIRKY, 2011, p. 90)

Dessa forma encontramos algo na cultura participativa, proporcionada pela imersão através da interface, que vai além de simplesmente conectar pessoas. A imersão torna-se nesse caso uma possibilidade de pluralizar e amplificar movimentos sociais e políticos quando os usuários encontram nas múltiplas plataformas novas ambiências para a criação de grupos de identidades afins que atual em prol de uma causa comum.

No aspecto da interatividade, a imersão muitas vezes só pode ser considerada uma atividade possível somente onde há alta tecnologia. Nesse ponto a imersão é consequência natural, porque ocorre interação entre o ser humano e a máquina. Na relação entre imersão e atenção, considera-se a atenção um aspecto crucial e indispensável para que a imersão aconteça. Nessa perspectiva, de acordo com as ideias de Jonathan Crary e Rheingold, surge a ideia de atenção como direcionamento dos sentidos voltados para um foco específico, considerando os propósitos da “intenção”, da “seleção” e do “objetivo” de quem desloca a atenção e imerge em certo fenômeno.

Por fim, a imersão também acontece na cultura da participação: considerando a pluralidade e a potencialidade de comunicação que as redes possibilitam, tal processo por meio da interface, se consolida como uma forma eficaz de encontro de grupos e de participação de pessoas que possuem uma ideologia em comum. Assim, as redes se tornam espaços de ativismo e um ambiente construtivista de compartilhamento de informações, de identidades e um espaço de auxílio para a melhora da sociedade. A ampliação de significação da palavra “imersão” resulta em interpretações ora bem estruturadas, ora demasiadamente abrangentes, ora semelhantes entre si, ora distintas, mas com algo em comum: o deslocar de um espaço original para desbravar novos horizontes, seja no mundo tecnológico, seja no mundo imaginário, na superfície e natureza do pensamento como processo sógnico.

2.3.2. Imersão: um processo multifatorial

A partir de artigo desenvolvido por Pablo Abreu e Livia Machado (2015), a palavra imersão é apresentada por meio de sua multifatorialidade. Articulada e polissêmica, a palavra “imersão” abraça significações diversas, o que torna sua aplicação científica uma atividade minimamente confusa e pouco metódica. Ainda assim, a nível popular – ao menos -, não se pode dizer que imersão é um termo indefinido, pois pelo simples fato de ele se apresentar via linguagem, já está inscrito num conjunto de códigos nos quais definição e significação surgem como consequência. Entretanto, dado a essa mesma natureza, não se pode dizer também que ele seja definido – ao menos não em finitude, limite e unidade.

Confere-se ao termo, então, a paradoxal característica de ser o que chamamos de multi(in)definido, ou seja, de uma determinada perspectiva ele é definido e serve, portanto, para aplicações de uso cotidiano, por exemplo. De outra, como no caso da ciência, é multidefinido, varia frente às opções e conceituações de cada pesquisador. E com isso, é também indefinido ou multi-indefinido, já que seu uso deixa escapar tantas outras possibilidades de sentido, que pouco se pode dizer sobre seu potencial quando utilizado como produto de uma definição mais circunscrita.

Tal característica não interfere de maneira relevante no seu uso corrente e diário, mas em proposições científicas e acadêmicas tende a interferências diretas a níveis práticos, teóricos e metodológicos. Logo, torna-se necessário verificar qual o meio mais eficaz na definição de imersão aplicado à grande área da comunicação. Qual o seu potencial junto aos mais diversos ambientes imersivos comunicacionais? Qual sua

relação com as interfaces, cultura e sociedade? E qual sua relação com a realidade construída cotidianamente pelas pessoas?

A definição do dicionário é o ponto de partida para as apropriações do termo imersão, apresentadas a seguir no campo acadêmico. No vocabulário comum compartilhado, a palavra é considerada como “ato de imergir”, “afundar-se, entrar em contato”, “mergulho” ou ainda como “começo de um eclipse, instante em que um planeta entra na sombra de outro”²². O uso cotidiano do termo é relevante, pois reflete de maneira significativa na apropriação teórica realizada por diferentes pesquisadores, ora como matéria prima para repensar a definição/conceito de imersão, ora – detectado em muitos casos – como simples transposição do seu senso comum para o meio acadêmico.

Isso é o que revela uma pesquisa recente²³ (MACHADO, 2014), realizada a partir do Google Acadêmico, que aponta a imprecisão metodológica com relação ao conceito. A partir da busca direcional das palavras “imersão” e “comunicação”, foi detectado que apenas dois dos quatorze trabalhos avaliados utilizavam o termo a partir da referência de outros autores. Os demais fizeram uso do conceito em diferentes pontos de vista e contextos, sem especificar o termo a partir de um autor específico, baseado no senso comum e no uso cotidiano da palavra. Ainda como resultados, a pesquisa identificou que oito trabalhos associam imersão à tecnologia em geral (TV, música, informática, *games* etc) e apenas um trabalho associou o termo à alta tecnologia (telerrobótica e exploração de espaços virtuais). Os cinco restantes, não apresentaram vínculo claro com a tecnologia. Neles, a “imersão” designava o envolvimento do indivíduo com algo não tecnológico, aprofundamento em determinada área de pesquisa ou estudo e deslocamento de atenção de uma área para outra.

Quando dizemos multifatores, estamos propondo acompanhar o tema a partir de suas instâncias estéticas, sociológicas e culturais, psicológicas e espaciais – e dos seus possíveis desdobramentos e correlações. Do ponto de vista da semiótica peirceana é possível considerar a imersão uma semiose e, portanto, um processo que resultará em interpretantes, podendo então apresentar características emocionais,

²² Definições encontradas em dicionário Aurélio online (<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portuguesportugues&palavra=imergir>) e dicionário Priberam (<http://www.priberam.pt/DLPO/imers%C3%A3o>). Acesso em: 19mar2015.

²³ A análise foi realizada no Google Acadêmico no dia 13 de outubro de 2014, a partir da busca de referências por duas palavras: “imersão” e “comunicação”. Foram analisados todos os artigos disponíveis nas duas primeiras páginas da busca, resultando em 14 artigos.

energéticas ou lógicas e ser analisadas por meio tanto dos signos emitidos originalmente por um suporte de comunicação, quanto por recepção por parte dos visitantes do museu.

A correlação entre museu e imersão pode ser estabelecida a partir do momento deste encontrar inúmeras combinações entre meios e conteúdos para transmitir a história e desenvolver a imersão, seja a partir do envolvimento do receptor visitante até sua busca por interação e participação com a semiose. Como ressaltado na hipótese dessa pesquisa, acredita-se que a imersão no Museu da Língua Portuguesa aconteça, sobretudo, a partir da interação com o computador e a imersão no museu de *Auschwitz* aconteça sobretudo a partir do envolvimento do visitante com os mórbidos relatos dentro do ambiente onde era o próprio campo de concentração. Essas questões serão esclarecidas no decorrer das análises dessa pesquisa.

Neste capítulo, portanto, foram apresentados dois panoramas para elucidar, a partir de quais perspectivas teóricas, o museu e a imersão serão estudados: o museu, objeto de pesquisa, será observado como tecnologia em transformação, meio de articulação e extensão da memória e a imersão, sendo esta o contexto sócio-cultural, será analisada como um meio de envolvimento, mergulho e participação do espectador com a história e os signos de memória relatados. Considerando a amplitude dos conceitos sobre “imersão”, não é possível observar o fenômeno comunicacional a partir de uma só perspectiva, somente a partir de sua multidefinição. Por isso, foi desenvolvido o termo “imersão multifatorial” que norteará as discussões sobre os processos signos imersivos por quais os espectadores atravessam enquanto estão visitando os museus.

A associação da imersão com a semiótica acontece naturalmente pelo fato desse ser um processo puramente sócio-cultural, de relações entre signos, objetos e interpretantes. O pragmaticismo será a base e o ponto de partida da elaboração da hipótese, as consequências práticas e os posteriores experimentos a fim de testar as suposições dessa dissertação não só da inter-relação entre a imersão e a semiótica, mas também sua aplicação nos museus da Língua Portuguesa e *Auschwitz-Birkenau*.

3. METODOLOGIA SEMIÓTICA

No capítulo anterior, foram apresentadas, por meio de um panorama, perspectivas teóricas em transformação sobre o museu em suas diferentes leituras sobre a imersão a partir da comunicação. O museu pode ser considerado um ambiente híbrido, de narrativa transmídia, que utiliza de diferentes suportes a fim de resultar em efeitos distintos sob o espectador e a imersão é um processo comunicacional com diferentes interpretações dentro da própria comunicação. Por não poder ser analisada a partir de uma única perspectiva, neste trabalho, a imersão será considerada um processo multifatorial. A imersão é, dessa forma, o contexto sógnico, ou seja, o processo comunicacional de onde partem as perguntas e os questionamentos em relação ao objeto, que é o museu, especificamente os da Língua Portuguesa e *Auschwitz-Birkenau*.

Este capítulo tem como objetivo elucidar a semiótica enquanto metodologia para responder a questão-problema deste trabalho, levantando assim, hipóteses e consequências práticas, para testar possibilidades a partir do pragmaticismo como método de referência.

3.1.A APLICAÇÃO DA SEMIÓTICA AO OBJETO DE ESTUDO

Santaella aponta dois tipos de interpretação, a analítica e a intuitiva (2012, p. 39) na obra *Semiótica Aplicada*. A analítica consiste em basear a observação a partir de critérios metodológicos, enquanto a segunda a partir de sensações e processos mais abstratos. Dentre os dois tipos de interpretação o presente trabalho utilizará a primeira em questão, pois “está na utilização que a análise faz das ferramentas conceituais que permitem examinar como e por que a sugestão, a referência e a significação são produzidas”. (SANTAELLA, 2012, Pág. 39).

Portanto, esse trabalho traz como metodologia o pragmaticismo, sendo este um olhar mais geral sobre os signos e fenômenos, e terá a delimitação na gramática especulativa, por possuir o objetivo de identificar como os signos estão engendrados nas peças museológicas dos objetos de estudo e como produzem sentidos com diversas possibilidades de interpretantes através da relação signo, objeto e interpretante e também dentro das três principais tricotomias desenvolvidos por Peirce, que serão explicadas posteriormente.

A análise semiótica pretende desvelar relações, articulando os signos em suas categorias, a fim de apontar seu engendramento no meio comunicacional e

semiótico das instalações, e será seguida de um estudo de recepção por meio da avaliação de questionários aplicados com visitantes dos museus. Para tornar a pesquisa mais didática, todas as imagens e vídeos analisados serão disponibilizados nos anexos ao final desse trabalho e acompanham a ordem de visita aos dois museus.

A escolha da semiótica como metodologia científica e analítica se adéqua à natureza do objeto de estudo, uma vez que o museu aparenta ser um ambiente cada vez mais híbrido e imersivo de infinitas construções sígnicas e possibilidades de semioses, com percepções que variam de acordo com a mente interpretadora. As instalações, exposições, salas, objetos materiais e imateriais que são dispostos e construídos com o objetivo de (re)contar e (re)significar uma história através da estética transportam, nada mais nada menos, do que signos de memória.

O museu não se define apenas como um meio e extensão da história, mas como um processo comunicacional de um rico canal de signos em desdobramento através de recortes históricos e simbólicos de representação da memória. Enfim, o museu é também uma representação, considerando representar o fato de “estar em lugar de, isto é, estar numa relação com um outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro” (CP. 2.273).

O que está ali não é o retrato fiel da realidade e da história, assim como nenhum recorte ou representação, mas signos que sugerem, indicam e representam aquela mensagem através de diferentes formas de linguagem que vão da fotografia até aos conteúdos audiovisuais e interativos. De acordo com Peirce “a natureza de um signo é como a da memória, que recebe as transmissões da memória passada e transfere parte dela para a memória futura”. (MS, 599, citado em J. Johansen, *Dialogic semiosis*, Bloomington, Indiana University Press, 1993, p. 169)

Assim, existe uma aproximação do que realmente aconteceu no passado, porém com outro olhar de (re)significação, entendendo como (re)significação uma outra representação a partir de uma nova combinação sígnica. Desde a escolha do enquadramento do fotógrafo, por exemplo, que eterniza uma cena através de uma imagem, assim como os relatos, produções de vídeos, páginas interativas do computador, todos são signos de memória que apenas indicam parte do objeto e história, não podendo apreendê-lo em sua totalidade.

A captação da história e da memória através de seus signos de registro não enquadra e retrata o objeto em sua plenitude, mas apenas o representa, consideramos que os signos trazem apenas aspectos parciais dos objetos:

Enfim, são apenas as circunstâncias práticas da vida ou os limites impostos no pensamento por uma determinada historicidade que nos levam a tomar um dado interpretante como sendo completamente relevador do objeto do signo. O longo curso do tempo sempre demonstrará que aquilo que foi tomado como completo não passava de apenas um dos aspectos parciais do objeto, visto que este, na sua inteireza ou totalidade, não pode ser capturado nas malhas dos signos. (SANTAELLA, 2000, p. 30).

Assim, qualquer arquivo e meio de registro, prótese, extensão que traz uma memória através de um meio acaba transmitindo apenas uma representação da história e não ela em si. Os museus são signos que apenas representam, mediam e determinam o objeto, não sendo, nesse caso, o objeto em si, mas apenas sua (re)representação - (re)significação através dos signos da memória codificadas nas instalações e nos meios dentro do museu.

3.2. VISÃO GERAL DA SEMIÓTICA PEIRCEANA

Nesse trabalho, serão consideradas como signos todas as linguagens, códigos e mensagens, a partir da visão pansemiótica do mundo, de Charles Peirce, de acordo com suas obras, em especial os *Collected Pappers*,²⁴ e também dos comentaristas como Lúcia Santaella, Winfried Nöth, Randsell, entre outros. “O ponto de partida da teoria peirceana dos signos é o axioma de que as cognições, as ideias e até o homem são essencialmente entidades semióticas” (NÖTH, 2008, p. 61).

3.2.1. Visão pansemiótica do mundo de Charles Peirce

De acordo com sua visão de mundo e percepção, Peirce desenvolveu seu estudo dentro da fenomenologia e categorizou as linguagens e os fenômenos em três fases: “ação, ou influência, que é, ou envolve, uma cooperação de três assuntos, como signo, seu objeto e seu interpretante. Essa forma tríade não é resolvida através das ações de pares” (CP. 5.484). Este subcapítulo tem como objetivo trazer um panorama sobre esta semiótica e definir os principais conceitos da visão fenomenológica pragmaticista.

Essa visão tríade de Peirce se distancia, dessa forma, de um dos precursores do estruturalismo, o linguista Fernand Saussure, estudioso da semiótica que também é denominada como semiótica francesa, pois “Saussure definiu o signo linguístico como ‘uma entidade psíquica de duas faces’ que consiste de um conceito e imagem acústica” (SAUSSURE apud NÖTH, 2005, p. 29), mais tarde foram traduzidos

²⁴ Referências teóricas gerais dos trabalhos de Peirce incluindo esboços, manuscritos, cartas, publicações

para os novos termos de significante e significado. Em contrapartida, Charles Peirce desenvolveu seu estudo a partir da análise dos fenômenos, estes sendo “qualquer coisa que aparece à mente, seja ela meramente sonhada, imaginada, concebida, vislumbrada, alucinada... Um devaneio, um cheiro, uma ideia geral e abstrata da ciência... Enfim, qualquer coisa”. (SANTAELLA, 2000, p.7).

O pensamento de Peirce se pauta não apenas dentro da fenomenologia, mas também se desenvolve a partir do pragmatismo. Segundo Francisco Pimenta (2014, p.89) o Pragmatismo é apresentado como um modo derivado da ideia da razoabilidade e “que intenta descrever as etapas por meio das quais a mente adquire conhecimento de algo”:

De acordo com essa perspectiva, a adoção de um padrão lógico determinado pela razoabilidade nos vem possibilitando ampliar o conhecimento a respeito do ambiente em que vivemos, nas mais diversas áreas pesquisadas pela ciência, incluindo aí, os processos de comunicação. (PIMENTA, 2014, p. 89)

O estudo do museu como um processo comunicacional nessa dissertação estará inserido dentro da esfera das Ciências Normativas, sendo elas “áreas do saber que buscam esclarecer as bases estéticas, éticas e lógicas das normas que motivam nossas condutas em vista de um ideal, de um fim, frente ao dualismo de nosso encontro com a experiência” (PIMENTA, 2014, p. 91).

As ciências, segundo Peirce, são divididas de acordo com suas categorias: dentro do universo da Filosofia ou Cenoscopia, os temas são divididos entre Fenomenologia, Ciências Normativas e Metafísica e dentro especificamente das Ciências Normativas a divisão das bases Estética, Ética e Semiótica ou Lógica.

A Semiótica, sendo a terceira categoria das Ciências Normativas, se divide, por sua vez, em Gramática Especulativa ou Analítica, Lógica Crítica ou Metodêutica. A Gramática Especulativa possui como objetivo estudar a fisiologia dos signos através de seus significados, definições, como eles se apresentam no processo sígnico e na sua natureza (CP 2.83). No caso da Lógica Crítica, o objeto de estudo é o “símbolo argumental” (SANTAELLA, 1994, p.109) que se divide em abdução, dedução e indução. Por fim, a metodêutica é o modo de descobrir e aprimorar métodos entre eles o próprio pragmatismo. Neste trabalho será utilizada a Lógica Crítica de Peirce como base para a elaboração de hipóteses e consequências práticas, como foi mencionado no capítulo anterior, e a gramática especulativa, por sua vez, surge como suporte para estudar a fisiologia dos signos e identificar suas possibilidades.

3.2.2. O pragmaticismo e o processo abduativo

O método pragmático tenta descrever as etapas dos quais a mente adquire conhecimento de algo e o testa empiricamente a partir de um “padrão lógico” sob o qual opera a razão. “De acordo com o Pragmaticismo, portanto, a pesquisa em comunicação pode ser conduzida por meios dos procedimentos habituais das investigações científicas, o que implica em considerar os estágios da abdução, dedução e indução”. (PIMENTA, 2014, p.90). O processo abduativo é o primeiro estágio e acontece “a partir da observação daquilo que se imagina ser o objeto, é obtida uma coligação de ideias, de caráter inicial, porém fundamental para um bom resultado do processo comunicacional” (PIMENTA, 2014, p. 16).

A escolha dos dois museus, ou objetos de estudo desta pesquisa, se justifica na preferência por um museu interativo e de tecnologia digital e também por outro estilo de museu, que não utiliza majoritariamente recursos de alta tecnologia, mas conta a história de maneira imersiva, dentro do cenário onde aconteceram os fatos relatados. A observação das informações sobre o museu, enquanto possibilidade de objeto de pesquisa e a demonstração de aspectos dos objetos servem para nortear os rumos da exploração. “Este início da sequência de tomada de conhecimento do objeto é importante na medida em que residem aí as maiores possibilidade de apreensão do que nele há de novo, pois é a fase mais propensa às descobertas”. (PIMENTA, 2014, pág 11).

A partir da relação entre o contexto sógnico da imersão e o objeto de pesquisa, os museus da Língua Portuguesa e de *Auschwitz-Birkenau*, é constituída uma relação de similaridade que compõe a pergunta central de como acontece a imersão nesses dois museus e é apresentada na figura 1 deste trabalho. “A articulação, conjectural, é sugerida por meio de uma mera similaridade entre o contexto e uma ideia geral, que a mente, instintivamente, associa, já a partir da ideia que compartilham”. (PIMENTA, 2014, p. 16)

O Pragmaticismo, sendo este o pensamento do universo e o método que descreve as etapas dos quais a mente adquire conhecimento, funcionará como ferramenta associativa entre o contexto sógnico da imersão ao objeto de pesquisa, sendo este o objeto dinâmico²⁵ - os Museus da Língua Portuguesa e de *Auschwitz-Birkenau*. (figura 1).

²⁵ “O Objeto tal como ele é, desconsiderando-se qualquer aspecto participar dele, o Objeto, nas relações em que um estudo ilimitado e final o mostraria”. (CP. 8.183).

De acordo com essas associações, possíveis interpretantes podem se manifestar no antecepto²⁶ e então resultar a sensação no juízo perceptivo²⁷ de que a imersão não pode ser analisada somente por uma única ótica, já que vários autores trabalham com o tema através de perspectivas distintas (figura 1). O objeto imediato²⁸, através de uma relação do signo com o objeto dinâmico, mostra que imersão é um processo multifatorial, sendo diferente de acordo com cada mente interpretadora. Ao final do processo abduutivo²⁹, a hipótese que surge é que a imersão será diferente nos dois museus, sendo possivelmente mais emocional no museu de *Auschwitz-Birkenau*, já que a história apresenta um triste enredo do acontecimento do Holocausto durante a segunda guerra e mais energética no Museu da Língua Portuguesa, uma vez que o museu utiliza de tecnologias interativas e participativas para relatar fatos e poesias da língua.

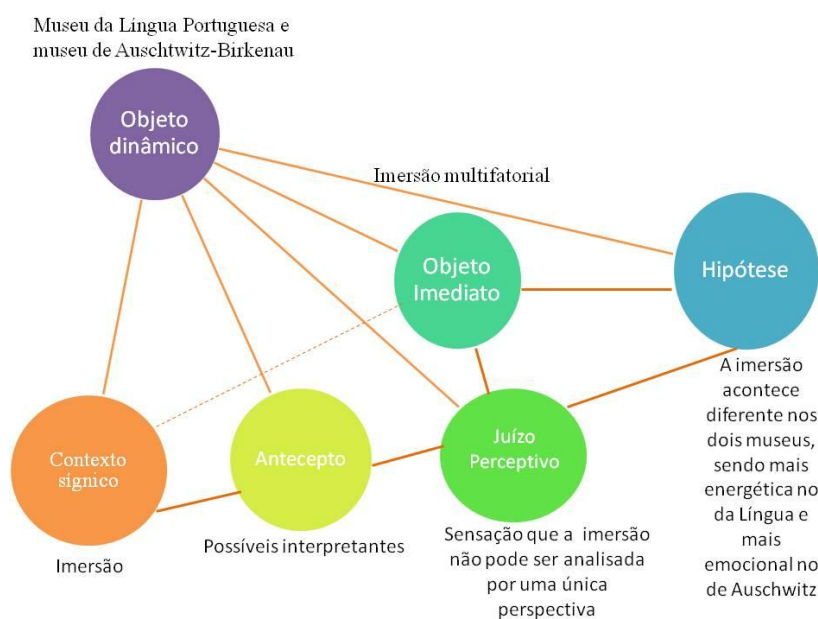


Figura 1: Diagrama do processo abduutivo esquematizado por PIMENTA (2014).

Considerando, em primeira instância, a imersão o resultado de uma semiose, um processo de apreensão do signo, envolvimento e cognição, a pergunta deste trabalho de como acontece a imersão nos museus da Língua Portuguesa e *Auschwitz-Birkenau* é

²⁶ “Determinados efeitos mentais passíveis de serem gerados pelo percepto, de uma maneira geral”. (PIMENTA, 2014, p.12)

²⁷ Primeira etapa consciente, sendo esta uma sensação da experiência, no momento em que a mente percebe o fenômeno. (PIMENTA, 2014).

²⁸ Como o objeto aparece através do signo, na relação do signo com o objeto dinâmico. (CP, 8.183)

²⁹ “A sugestão abduitiva, advém-nos como num flash. É um ato de insight, embora um insight extremamente falível (...) é a ideia de reunir aquilo que nunca antes tínhamos pensado em associar que lampeja a nova sugestão diante de nossa contemplação” (CP, 5.181).

também uma questão sobre o processo de semiose dos visitantes nos museus, como os signos são apreendidos por esses espectadores. A imersão é a inter-relação sógnica entre signo, objeto e mente interpretadora e é, ao mesmo tempo, um processo multifatorial que deve ser questionado por ângulos distintos, levando em conta a diferença da recepção sógnica por mentes interpretadoras. Portanto, a imersão pode ser classificada como mais emocional, energética ou lógica, de acordo com o interpretante que ela potencialmente irá gerar.

Desta forma, as consequências práticas podem ser divididas em seis sub-hipóteses (figura 2): no museu da Língua o emocional não seria tão relevante devido à potencialidade do envolvimento imersivo energético (primeira sub-hipótese); entretanto, o energético teria suma importância por envolver o visitante do museu por meio da imersão participativa de ação e interação corpórea com a história, através de computadores e jogos (segunda sub-hipótese) e o lógico estaria também presente, por compor um imaginário e quebrar o senso comum de alguns aspectos da língua portuguesa como um fenômeno limitada ao falar e ao texto verbal, uma vez que o espaço incorpora todas as formas de linguagens e semioses (terceira sub-hipótese).

No museu de *Auschwitz*, a imersão teria o emocional o principal aspecto de sua multifatorialidade, já que os observadores do espaço teriam grandes possibilidades de geração de sentimentos despertados por meio da triste história transmitida pelo museu (quarta sub-hipótese); os energéticos não seriam tão intensos quanto no caso do museu da Língua, uma vez que o ambiente não cobra ações participativas dos usuários, exceto caminhar pelos arredores do museu (quinta sub-hipótese) e a imersão lógica seria a confirmação do passado por meio de signos indiciais que apontam para relatos e trechos históricos específicos, mostrando que aquele lugar aterrorizante e cemitério de mortos realmente existiu, o que é distinto do museu da Língua, que teria como função apresentar novas ideias sobre seu objeto de exibição realizada (figura 2).



Figura 2: Esquema das consequências práticas e sub-hipóteses

Para testar a hipótese e as consequências práticas será feita, como já foi mencionado anteriormente, uma análise a partir da Gramática Especulativa, com o objetivo de identificar, sobretudo, como esses signos são construídos e transmitidos por parte do museu. Em seguida, será apresentada uma pesquisa com os visitantes dos museus, que tem, por sua vez, o propósito de elucidar possibilidades de interpretantes por parte desses usuários. Os dados numéricos retirados da avaliação dos questionários servem para responder aspectos gerais sobre o processo imersivo nesses museus. Assim, é possível testar, por meio da experimentação, a hipótese e confirmá-la ou refutá-la nas considerações finais deste trabalho, considerando a multifatorialidade da imersão, que compõe, não só a emissão de signos, mas também a sua interpretação por meio de seus usuários.

Na fase dedutiva, o exame das hipóteses a partir do seu caráter empírico será realizado por meio de uma pesquisa de campo com análise pautada na gramática especulativa, observando as instalações, a fim de identificar como os signos estão engendrados e suas relações com ele mesmo, com o objeto e com o interpretante. Na fase da indução, a partir da “criação de experiências destinadas a verificar se as previsões de hipóteses, em especial aquelas menos prováveis, se cumprem ou não” (PIMENTA, 2014, p. 34) também será criado um questionário como forma de pesquisar a opinião e o envolvimento imersivo dos visitantes com o objetivo e testar como o fenômeno se cumpre.

Como são estudos de caso, a regra geral definida no processo da indução não poderá ser aplicada a todos os tipos de museu, mas elucidará questões relacionadas aos tipos de imersão que cada estilo de museu pode proporcionar. Porém, a concepção final a partir das consequências práticas dos testes de experimentação deve ilustrar os tipos de imersão voltados a museus interativos a partir de tecnologia *high tech* como os da Língua e a museus que transmitem forte história dentro do local onde ela aconteceu, como o de *Auschwitz*. “A fim de determinar o significado de uma concepção intelectual, deve-se considerar quais consequências práticas poderiam concebivelmente resultar, necessariamente, da verdade dessa concepção”. (PEIRCE, 1931-58, 5.9).

3.2.3. Noções de signo, objeto e interpretante

A tríade peirceana apresenta além dos assuntos signos, objeto e interpretantes, os conceitos de primeiridade, secundidade e terceiridade. A primeiridade é a “categoria do sentimento imediato e presente das coisas, sem nenhuma relação com outros fenômenos do mundo. Na definição de Peirce, ‘primeiridade é o modo de ser daquilo que é tal como é, positivamente e sempre referência a outra coisa qualquer’” (PEIRCE apud NÖTH, 2008, P. 63). A primeiridade demonstra então como “nenhuma outra coisa senão pura qualidade de ser e de sentir”. (SANTAELLA, 1983, p. 66).

A secundidade “começa quando um fenômeno primeiro é relacionado a um segundo fenômeno qualquer. É a categoria da comparação, da ação, do fato, da realidade e da experiência no tempo e no espaço” (NÖTH, 2008, p. 64) estando no plano das “coisas reais, factivas que não cedem ao mero sabor de nossas fantasias”. (SANTAELLA, 1983, p.72). Por fim, terceiridade é a categoria que relaciona um segundo fenômeno qualquer a um terceiro. “É a categoria da mediação, do hábito, da memória, da continuidade, da síntese, da comunicação, da representação, da semiose e dos signos”. (CP 1.337/SS). É o campo das ideias que “aproxima um primeiro a um segundo numa síntese intelectual, correspondente à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, por meio da qual representamos e interpretamos o mundo” (SANTAELLA, 1983, p. 78).

Dentro da tríade e da visão pansemiótica do mundo estuda-se os estágios interpretação de qualquer linguagem, código e mensagem do mundo como um processo sígnico e através dos signos que chegam a nós pela percepção. “Perceber não é senão traduzir um objeto de percepção em um julgamento de percepção, ou melhor, é interpor

uma camada interpretativa entre a consciência e o que é percebido” (SANTAELLA, 1983, p. 79).

Na tríade semiótica peirceana existe ainda a cooperação dos assuntos entre signo, objeto e interpretante, considerando o signo presente na categoria da primeiridade, o objeto na secundidade e o interpretante na terceiridade. “O que está sendo definida não é simplesmente a palavra signo, ou objeto, ou interpretante, mas a relação de representação como forma ordenada de um processo lógico”. (SANTAELLA, 2000, p. 17). Todas as categorias dialogam mutuamente entre si gerando uma semiose infinita. Peirce definiu assim, o signo:

Um signo, ou representamen, é aquilo que, sob certa aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado, denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento ou representamen. (CP 2.228).

Assim, o signo é o veículo, mediador ou determinante que traz para a mente algo de fora com o objetivo de fazer uma relação de substituição e determinação a fim de representar o que seria o objeto. Considera-se objeto “aquilo que determina o signo, ao mesmo tempo que é aquilo que o signo, de alguma forma, representa, revela ou torna manifesto” (SANTAELLA, 2000, p. 15). Na definição de Peirce “qualquer coisa que chega à mente em qualquer sentido; de modo que qualquer coisa é mencionada ou sobre a qual se pensa é um objeto” (PEIRCE apud SANTAELLA, 2000, p. 33). O objeto estaria fora do signo e fora da mente e, portanto, o apreendemos apenas parcialmente, através da representação dele no signo:

Quanto ao Objeto, tanto pode significar o Objeto como conhecido no Signo e sendo, portanto uma ideia, ou pode ser o Objeto tal como ele é, desconsiderando-se qualquer aspecto participar dele, o Objeto, nas relações em que um estudo ilimitado e final o mostraria. O primeiro chamo de Objeto Imediato, e segundo de Objeto Dinâmico. (CP, 8.183)

Existem, portanto, dois tipos de objetos: o imediato e o dinâmico. O objeto imediato é “como o signo mesmo o representa e cujo ser depende, portanto, da representação dele no signo” (CP, 4.536). Entre as características do objeto imediato ele é um objeto: “está dentro do próprio signo; é uma sugestão ou alusão que indica o objeto dinâmico; é o objeto tal como está representado no próprio signo, ou tal como o signo o apresenta e; é o objeto tal como o signo permite que o conheçamos” (SANTAELLA, 2000, p. 40). Em contrapartida o objeto dinâmico é “aquilo que, pela

natureza das coisas, o signo não pode exprimir e só pode indicar, deixando para o intérprete descobri-lo por experiência colateral” (CP, 8.314).

Tudo que apreendemos do universo é através dos signos e tudo que produzimos seja no campo das qualidades, do mundo físico e existencial e do pensamento também são signos. Quando apreendemos um objeto cognitivamente através da visão, do tato, do olfato, da audição, enfim, através de todos os sentidos, desenvolvemos apenas o signo e não o objeto, já que só processamos as linguagens por forma de signos. Esse objeto que apreendemos em um estado de primeiro contato é o imediato. Portanto, “a noção de objeto imediato é introduzida por Peirce para demonstrar a impossibilidade de acesso ao objeto dinâmico do signo. O objeto dinâmico é inevitavelmente mediado pelo objeto imediato, que já é sempre de natureza sígnica”. (SANTAELLA, 2000, p. 40). De acordo com Santaella “no contexto das semioses singulares, estamos sempre no nível do objeto imediato que se constitui na parcela daquilo que o signo pode tornar conhecível de seu objeto dinâmico, num determinado momento do tempo”. (2000, p.43). Ou seja, algo que ainda não se corporificou de fato.

O interpretante é definido por Peirce como “algo criado na mente do intérprete” (CP, 8.179) e o “efeito do signo” (CP, 5.474-475). Esse interpretante pode ser uma emoção, algo concreto ou um pensamento e uma lei, sem deixar de ser um novo signo resultante de um signo anterior. “Todo interpretante é um signo, assim como todo signo é um interpretante”. (SANTAELLA, 2000, p. 66). Dessa forma, “todo pensamento se processa por meio de signos. Qualquer pensamento é a continuação de um outro, para continuar em outro”. (SANTAELLA, 2000, p. 9):

O significado de um signo é outro signo – seja esse uma imagem mental ou palpável, uma ação ou mera reação gestual, uma palavra ou um mero sentimento de alegria, raiva ... uma ideia, ou seja lá o que for – porque esse seja lá o que for, que é criado na mente pelo signo, é um outro signo.

Este outro signo resultado de um primeiro é também denominado interpretante e é através dessa ideia que flui o conceito de semiose infinita ou ilimitada de Peirce. “Como cada signo cria um interpretante que, por sua vez, é representamen de um novo signo, a semiose resulta numa ‘série de interpretantes sucessivos’ ad infinitum (PEIRCE apud NÖTH, 2008, p. 72). Não há nenhum ‘primeiro’ nem um ‘último’ signo neste processo de semiose ilimitada”:

As interpretações atuais são apenas signos-interpretantes parciais, cuja tendência (se essas investigações não forem interrompidas, é claro) é gerar outros signos interpretantes e assim por diante. Em síntese, a ação que é

própria ao signo é a de crescer. Note-se contudo, que a relação triádica não é apenas a forma elementar de um processo que cresce infinitamente do lado do interpretante, mas também a de um processo que regride ao infinito, do lado do objeto, ou seja, não há um objeto originário da semiose. (SANTAELLA, 2000, p. 19)

A partir da citação de Lúcia Santaella é possível considerar o interpretante como resultado do processo de apreensão do primeiro signo, que gera na mente interpretadora um outro signo, que é mais evoluído que o anterior e é ao mesmo tempo um interpretante do primeiro signo. Esse interpretante, por sua vez, gera outros signos que são interpretantes e assim por diante no processo que Peirce denominou de semiose infinita ou ilimitada. Os interpretantes, assim como os objetos, podem ser denominados como interpretantes imediatos, interpretantes dinâmicos e interpretantes finais.

Os interpretantes imediatos resultam na “qualidade da impressão que um signo é capaz de produzir, sem uma reação atual” (CP, 8.315). A sua definição está no campo da primeiridade, assim como o objeto imediato e o próprio signo, trazendo as características de qualidade, imprecisão, possibilidade sendo “tudo que o signo imediatamente expressa” (CP 8.314) e “consiste na Qualidade da Impressão que um Signo está apto a produzir, não diz respeito a qualquer reação de fato” (CP 8.315). Nas palavras de Lúcia Santaella:

Trata-se, portanto, de um interpretante interno ao signo, propriedade interna do signo, possibilidade de interpretação ainda em abstrato, ainda não-realizada: aquilo que o signo está apto a produzir como efeito numa mente interpretadora qualquer. Enfim, é uma possibilidade de sentido ainda não-atualizada, mas que está contido no próprio signo, pois este deve ter sua interpretabilidade peculiar, antes de atingir um intérprete, vindo daí o poder do signo para produzir um determinado efeito na mente interpretadora. (2000, p. 72)

O interpretante imediato trata-se de efeito sutil, leve, não aprofundado que é imparcial e inanalizado, onde ainda não há reflexão crítica sobre ele. Esse interpretante se demonstra assim, diferente dos interpretantes dinâmicos e finais. O interpretante dinâmico “corresponde ao efeito direto realmente produzido por um signo sobre um intérprete, aquilo que é experimentado em cada ato de interpretação e é diferente, em cada ato, do efeito que qualquer outro poderia produzir”. (NÖTH, 2008, p.75). Assim, diferente do interpretante imediato, que seria uma possibilidade ou uma reflexão ainda não desenvolvida, o dinâmico é o “efeito realmente produzido a mente pelo Signo” (CP, 8.343).

Por fim, existe a categoria do interpretante final como “aquilo que seria finalmente decidido se a interpretação verdadeira e se a consideração do assunto fosse continuada até que uma opinião definitiva resultasse” (CP 8.184). A tendência natural do interpretante, então, seria se desenvolver de tal forma, até se tornar um interpretante final, e com isso, o processo de semiose nunca terminar: ele se destrincha na formação de novos signos.

E a ação do signo é funcionar como mediador entre o objeto e o efeito que se produz numa mente atual ou potencial, efeito este (interpretante) que é mediadamente devido ao objeto através do signo. A medição do signo em relação ao objeto implica a produção de interpretante, que será sempre, por mais que a cadeia dos interpretantes cresça, devido à ação lógica do objeto, a ação mediada pelo signo. (SANTAELLA, 2000, p.25).

O interpretante, que é efeito, pensamento, ideia, resultado do processo de semiose e que também é outro signo, diferente do primeiro, gerará ainda outros signos. Estes podem ser classificados como interpretante emocional, energético e lógico. “O interpretante emocional é o primeiro efeito semiótica, em termos de qualidade, portanto, qualidade de sentimento, de um signo. É o aspecto qualitativo do efeito produzido pelo signo”. (SANTAELLA, 2000, p. 78). Mesmo sendo da categoria de terceiridade por ser interpretante, ele também terá fortes articulações na categoria de primeiridade.

O interpretante energético “corresponde a um ato na qual alguma energia é despendida. Pode ser uma mera reação muscular em relação ao mundo exterior ou corresponder à manipulação e exploração das imagens do nosso mundo interior” (SANTAELLA, 2000, p. 79). Os interpretantes energéticos podem, portanto, envolver ou não ações musculares, portanto, por estar na secundidade, ele é pautado pelas características do palpável, do existencial, no mundo físico e da ação em si. Por fim, o terceiro interpretante, o lógico, é “o pensamento ou entendimento geral produzido pelo signo (...) uma regra geral, que não se confunde com um conjunto de palavras, mas é mais propriamente um hábito de ação que pode ser expresso por palavras”. (2000, p. 79). Esse interpretante também é a ação do pensamento e das ideias e responsável pela mudança de hábito ou novo estado de prontidão (2000, p. 85).

A tríade dos interpretantes emocionais, energéticos e lógicos é aplicada aos interpretante dinâmicos por analisar efeitos que ocorrem de fato sobre a mente - um processo que não acontece nos interpretantes imediatos por se tratar de um efeito e não de uma possibilidade (SANTAELLA 2000, p. 83 e 84). O impacto do signo em relação à mente interpretadora não resultará em interpretantes exclusivamente de uma categoria

emocional, energética ou lógica, mas sim em um novo interpretante que será um equilíbrio entre os tipos de interpretantes. De acordo com Santalla (2000, p.87):

Os signos (...) não produzem como interpretantes apenas pensamentos, mas também sentimentos, emoções, percepções, ações, condutas e comportamentos, de modo que, mesmo no signo de natureza pensamental e intelectual, todos esses elementos estão nele embutidos constituindo assim, também sua substância.

Do outro lado, ainda dentro das observações de Lúcia Santaella, um signo pode ser degenerado e apresentar um tipo de interpretante entre esses três que se predomina perante os outros:

Apesar de a natureza do signo, em si mesmo, ser essencialmente triádica, ela pode, no processo interpretativo, adquirir a forma de um signo degenerado, isto é, quando seu interpretante tem caráter de uma ação ou até mesmo de uma mera qualidade de sentimento. (2000, p.87)

Será desenvolvido ainda neste capítulo um esquema mostrando como a metodologia semiótica será aplicada como análise dos objetos de estudo das instalações dos dois museus escolhidos para esse trabalho. A investigação será realizada no próximo capítulo. Ao final dessa observação, será apresentado o resultado de uma pesquisa destinada aos visitantes de ambos os museus por meio de questionários com a finalidade de confrontar os apontamentos das respostas e a análise semiótica dos signos de memória presente em ambos os museus. Por fim, uma avaliação de quais seriam os interpretantes predominantes dos visitantes, confirmando ou refutando a hipótese de que os visitantes de *Auschwitz* desenvolveriam interpretantes, sobretudo, emocionais e os do museu da Língua desenvolveriam interpretantes, sobretudo, energéticos.

3.2.4. As Tricotomias Peirceanas:

A partir das definições anteriores sobre a semiótica, podemos compreender a semiose como “uma trama de ordenação lógica dos processos de continuidade”. (SANTAELLA, 2000, 90). Trata-se, portanto, de uma ferramenta lógica das percepções e associações com as linguagens, as mensagens, os códigos e todos os fenômenos que chegam à mente interpretadora através da mediação e determinação do signo:

as demarcações rígidas entre os dois mundos – o mundo dito mágico da imediaticidade qualitativa versus o mundo dito amortecido dos conceitos intelectuais – são dialeticamente interpenetradas, revelando o universo fenomênico e sígnico como um tecido inter cruzado de acasos, ocorrências e necessidades, possibilidades, fatos e leis, qualidades, existências e tendencialidades, sentimentos, ações e pensamentos. Interagir logicamente esses entrecruzamentos é, para Peirce, a função da semiótica (SANTAELLA, 2000, p. 91)

As principais tríades ou triconomias desenvolvidas por Peirce são que relacionam o signo a si mesmo e são denominadas de quali-signo, sin-signo e legi-signo; as que relacionam o signo ao objeto dinâmico, consideradas ícone, índice e símbolo e por fim, as que relacionam o signo ao interpretante que são consideradas como rema, dicente e argumento. Ainda de acordo com Lúcia Santaella (2000, p.92) “se o signo é algo que traz um objeto para uma relação com um interpretante, então o signo exhibe conseqüentemente cada uma dessas três modalidades: ele é algo em si mesmo, em conexão com um segundo e uma mediação entre o segundo e o terceiro”.

Neste subcapítulo da dissertação serão demonstradas as características de todas essas relações sógnicas, a fim de estabelecer definições conceituais que servirão de respaldo metodológico para análise e aplicação semiótica aos objetos de estudo dos museus pesquisados desenvolvidos no terceiro capítulo desta dissertação.

3.2.4.1. Primeira tricotomia: quali-signo, sin-signo e legi-signo

Os primeiros conceitos desenvolvidos serão os da primeira triconomia: “o signo em si mesmo será uma mera qualidade, um existente concreto ou uma lei geral” (CP, 2.244). Assim, todos os signos carregam as características de qualidade e possibilidade da primeiridade, os quali-signos, a existencialidade da secundidade, os sin-signos e o universo das leis, ideias e pensamentos da terceiridade, os legi-signos. Assim é possível afirmar que “as três categorias que presidem as divisões triádicas são onipresentes, de modo que tudo e qualquer coisa pode ser um primeiro, tudo e qualquer coisa é um segundo e tudo e qualquer coisa deve ser um terceiro” (SANTAELLA, 2000, p.96). A primeira triconomia traz como ponto central o modo como os signos são apresentados e apreendidos. “O modo de ser de um signo depende do modo como esse signo é apreendido, isto é, do ponto de referência de quem o apreende”.

O quali-signo pode ser definido como o “signo por intermédio de uma primeiridade da qualidade, qualidade como tal, possibilidade abstraída de qualquer relação empírica espaço-temporal da qualidade com qualquer outra coisa” (SANTAELLA, 2000, p. 99). Também se trata de um “conjunto harmônico que captura a totalidade do corpo na unidade de uma configuração que não pode ser descrita por fragmentos de suas partes, nem definido verbalmente” (2000, p. 99). Na definição de Peirce “quali-signo é uma qualidade que é um signo” (CP, 2.244). O quali-signo seria, dentro do universo da primeiridade e, portanto, também da possibilidade, um quase-

signo que carregaria em um primeiro contato apenas as qualidades recorrentes daquele signo:

Em primeiro momento, pelo menos, temos de dar aos signos o tempo que eles precisam para se mostrarem. Sem isso, estamos destinados a perder a sensibilidade para seus aspectos qualitativos, para seu caráter de quali-signo. Aquilo que apela para a nossa sensibilidade e sensorialidade são qualidades. (...) Para isso, é preciso ter porosidade para suas qualidades sem a pressa das interpretações já prontas. A capacidade de apreender quali-signos deve ser apreendida. Ela só parece natural ao artista porque qualidades de linhas, cores, formas, volumes, texturas, sons, movimentos temporalidade etc. se constituem no material mesmo com que os artistas trabalham. (SANTAELLA 2012, p. 30 e 31)

A natureza de qualidade que o signo apresenta não é sua ocorrência num espaço e tempo definidos, mas a maneira como ela aparece como tal, independente de qualquer consideração que não seja ela própria, que não seja sua talidade. (SANTAELLA, 2000, p. 99).

Há inclusa na dimensão monádica do qualitativo a possibilidade pré-sígnica, quase-SIN, mas ainda NÃO-signo, que preside a tudo aquilo que, no universo, está sob o desgoverno do acaso, do potencial e, no ser humano, sob a casualidade do sentimento (feeling), única manifestação que, na sua indiscernibilidade, pode caracterizar aquilo que é exclusiva e especificamente humano. (SANTAELLA, 2000, p. 97).

Na categoria de secundidade ou classe do mundo existencial estão presentes os sin-signos, que são signos singulares e que se corporificam para além da pura qualidade. O sin- signo se trata de “uma coisa ou evento que existe atualmente” (CP, 2.245). Seria um segundo olhar de natureza observacional que devemos dirigir para os fenômenos. “Estar alerta para a existência singular do fenômeno, saber discriminar os limites que o diferenciam do contexto ao qual pertence, conseguir distinguir partes e todo”. (SANTAELLA, 2012, p. 31). Segundo os estudos de Soraya Ferreira (FERREIRA *apud* SANTAELLA, 2012, p. 31), o sin-signo “implica a observação do modo particular como o signo se corporifica, a observação de suas características existenciais, quer dizer, daquilo que é nele irrepitível, único”.

A natureza desse signo que apresenta características de secundidade baseadas em indicações de existencialidade e talidade, trazem o aspecto “de único, singular, aqui e agora” (SANTAELLA, 2000, p. 100) e “sua ocorrência no tempo e espaço numa corporificação singular”. (SANTAELLA, 2000, p. 101). Esse signo também pode ser observado em “situações de choque brutal, fricções selvagens de dois corpos físicos que podem perfeitamente estancar nesse nível de bloqueio ou interrupção abrupta, sem deslanchar para o nível de repetição regular imposta pela lei” (SANTAELLA, 2000, p. 98).

Um exemplo de sin-signo é a fotografia, pois, “cada fotografia é um flagrante, ocorrência singular e atual, sob a dominância da secundidade” (SANTAELLA, 2000, p. 104). Esse sin-signo pode ser tanto os negativos, quanto as revelações da própria fotografia. Ela também apresenta sua qualidade de aparência e, portanto, também quali-signos. Uma exemplificação de ambas as características, desenvolvida por Lúcia Santaella, é o contato de uma mesma imagem e fotografia que foram relevadas em momento diferentes. (2000, p. 103). Os sin-signos seriam os mesmos nessa comparação, porém os quali-signos diferentes, pois com o envelhecimento “perde, com isso, justamente a qualidade do frescor e luminosidade própria a tudo que é nascente e jovem e que, muitas vezes, se constitui na qualidade mais preponderante” (SANTAELLA, 2000, p. 103).

Dentro do universo da primeira triconomia peirceana através da relação do signo por ele mesmo encontra-se o legi-signo que “não é um objeto singular, mas um tipo geral sobre o qual há uma concordância de que seja significante” (CP, 2.246). Dentro do universo dos legi-signos “trata-se aqui de conseguir abstrair o geral do particular, extrair de um dado fenômeno aquilo que ele tem de comum com todos os outros com que compõe uma classe geral” (SANTAELLA, 2012, p. 32). Nos parâmetros das leis, das regras, das ideias e dos pensamentos que cercam os legi-signos dentro da triconomia a linguagem verbal seria um exemplo, assim como convenções sociais, regularidades e costumes (SANTAELLA, 2000, p. 102) e também as inscrições pictográficas com os legi-signos que elas corporificam. (SANTAELLA, 2000, p. 104).

As imagens produzidas por máquinas, em si mesmas, são exemplos de sin e quali- signos, uma vez que são animadas e produzem alto grau de complexidade com infinitudes de sin-signos e modulações qualitativas diferenciadas (SANTAELLA, 2000, p. 106). Porém, as próprias máquinas que produzem essas imagens são exemplos de legi-signos:

Nesse caso, a própria máquina já é um legi-signo, daí ser possível falar em tipos, famílias e gerações de computadores. Os programas que põem a máquina a funcionar também são legi-signos altamente codificados. Quando esses programas visam à produção de imagens, o estatuto semiótico desses signos cresce em complexidade, visto que os programas são puramente numéricos, equações matemáticas que se convertem, na tela, em imagens sensíveis. O legi-signo embutido nas equações e nas imagens é o mesmo. (...) A tendencialidade do legi-signo para a geração de um mesmo interpretante é aí subvertida na medida em que processos tradutórios, encapsulados na própria máquina, revertem instantaneamente a ordem do inteligível para a ordem do sensível, convertendo o pensamento num sentimento de formas, movimentos, ritmos...” (SANTAELLA, 2000, p. 106)

Na etapa analítica de identificação dos quali-signos, sin-signos e legi-signos presentes em qualquer sistema sógnico é necessário levar em conta que um signo pode carregar mais de alguma dessas características, sendo todos eles ao mesmo tempo, não apresentando exclusivamente uma dessas características. Por outro lado, tendo todas essas características, ele pode apresentar um caráter mais forte de quali-signo, sin-signo ou legi-signo.

Nenhum signo pertence exclusivamente a apenas um desses tipos, assim como não há nenhum critério apriorístico que possa infalivelmente decidir como um dado signo realmente funcionará. Tudo depende do contexto de sua atualização e dos aspectos pelo qual é observado e analisado. (SANTAELLA, 2000, p. 102).

A importância de atentar aos detalhes das relações do signo por ele mesmo serve como auxílio para exames de caráter importante do signo caso fôssemos diretamente para a determinação do seu campo ou mesmo para análise direta de como o signo se corporifica no objeto, perdendo detalhes importantes da primeira tricotomia:

A separação imposta pela análise, que nos leva ao exame cuidadoso dos objetos imediatos do quali-sin e legi-signos, pode nos revelar aspectos importantes do signo que nos passariam despercebidos se fôssemos apressadamente para a determinação de seu campo de referência sem nos demorarmos na análise do modo como esse campo de referência de constitui dentro do signo (SANTAELLA, 2012, p. 35).

3.2.4.2. Segunda tricotomia: ícone, índice, símbolo

Se a primeira tricotomia se refere às relações do signo por ele mesmo, a segunda propõe a relação entre signo ou representamen em relação ao seu objeto. O Peirce considera essa como “a divisão mais importante dos signos” (CP, 2.275). A relação entre signo/representamen e objeto gera os conceitos de ícone, que se trata da relação no campo da primeiridade, o índice, secundidade, e o símbolo como uma relação de terceiridade. “Um signo quando atualizado, visto que, quando se trata de um signo atual, concretamente manifesto, este vem sempre com misturas de caracteres icônicos, indiciais e simbólicos. Nenhum signo atual aparece em estado puro” (SANTAELLA, 2000, p. 27) Dessa forma, segundo Lúcia Santaella (2000, p. 21) as três modalidades se referem a:

1) quando a relação com seu objeto está numa mera comunidade de alguma qualidade (semelhança ou ícone); 2) quando a relação com seu objeto consiste numa correspondência de fato ou relação existencial (índice) e; 3) quando o fundamento da relação com o objeto depende de um caráter imputado, convencional ou de lei (símbolo).

Assim, todos os signos trarão não só as características de quali-signos, sin-signos e legi-signos, que se trata de características da relação da primeira triconomia, mas eles também trazem características da segunda triconomia apresentando suas características icônicas, indiciais e simbólicas. Assim, como no primeiro caso, nesse também “não há nenhuma linguagem que possa se expressar em nível puramente simbólico ou indicial ou icônico. Aliás, as linguagens mais perfeitas são aquelas que mantêm os três níveis sîgnicos em estado de equilíbrio e complementariedade”. (SANTAELLA, 2000, p. 27).

Dentro das definições de ícone na semiótica, Peirce desenvolveu conceitos diferentes de ícones e suas formas de aplicação, que se dividem de acordo com o grau de genuinidade e degeneração, ou seja, participar ou não de apenas um constituinte do signo. O ícone é, por definição, “um signo cuja qualidade significante provém meramente da sua qualidade” (CP, 2.92). Segundo o próprio Peirce “em precisão de discurso, os Ícones nada podem representar além de Formas e Sentimentos” (CP, 4.544).

Por se tratar de características voltadas para a qualidade, o ícone é também um quali-signo. Ao diferenciar o “ícone puro” e o “hipo-ícone”, Winfried Nöth (2008, p. 78) traz exemplificações e especificações das principais diferenças entre esses dois tipos de ícone: “um ícone puro seria, portanto, um signo não comunicável, porque o ícone puro é independente de qualquer finalidade, serve só e simplesmente como signo pelo fato de ter a qualidade que o faz significar”. Sendo assim Nöth conclui a partir de sua visão que “o ícone puro não pode verdadeiramente existir; pode, no máximo, constituir ‘um fragmento de um signo mais completo’”. O ícone puro, segundo Winfried Nöth (2008, p.79) se trata se um caso de degeneração semiótica:

Ícone puro é a possibilidade de algo originaliano, iniciante, nascente. É o ícone no seu aspecto monádico, responsável pelo que se costuma chamar de insight, mescla indissolúvel de instinto e razão, instinto para a verdade ou razão do instinto. O ícone como mônada é fruto de um potencial da mente para produzir configurações que não são copiadas de algo prévio, mas brotam sob o governo incontrolável das associações. (SANTAELLA, 2000, p. 114)

Em contrapartida, Peirce também definiu outros ícones como também participantes da secundidade e terceiridade e os denominou hipo-ícones (CP, 2.276) que pode ser ou um sin-signo icônico ou um legi-signo icônico. Os hipo-ícones apresentariam questões de qualidade e semelhança em relação ao objeto a partir da excitação de sensações na mente onde haja uma questão de semelhança. (NÖTH, 2008,

p. 78). Os exemplos de ícone desenvolvidos por Peirce, nesse caso são existenciais e podem ser “retratos e pinturas (CP, 2.92), fotografias (CP, 2.280), metáforas, diagramas, gráficos lógicos (CP, 4.418-420) e até fórmulas algébricas”.

Segundo as análises de Nöth, Peirce explicou que a “iconicidade não é uma relação de qualquer realidade ontológica entre dois fenômenos do mundo, mas, ao contrário, resulta de uma relação estabelecida no ponto de vista do intérprete do signo icônico”. (2008, p. 80). Portanto, ao contrário dos aspectos indiciais, que trazem possibilidades de interpretação mais restritas em relação à mente interpretadora, os ícones trazem sensações e qualidades mais amplas dos fenômenos por ele sugeridos no ato da percepção, considerando perceber uma “reunião formal (primeirdade) e separação material (secundidade), para serem reintegradas numa mediação intelectual (terceirdade) que se dá no julgamento da percepção”. (SANTAELLA, 2000, p. 117). Dessa forma, “o ingrediente icônico é justamente aquilo que se dá suporte ao processo perceptivo, funcionando como substrato de ilusão, subjacente a toda percepção”.

Como foi apontado anteriormente, existem diferentes tipos de ícones: aqueles que são quase-signos e ainda não se tornaram signos, que seriam os ícones puros e também os ícones atuais ou hipóícones que carregariam também características de secundidade e terceirdade. “Na primeirdade dos ícones, isto é, na consideração do representamen deles, pode haver, mais uma vez, primeirdade, secundidade e terceirdade”. (NÖTH, 2008, p.81) No caso da primeirdade “o representamen do ícone é signo por mera qualidade e tem o nome de imagem. Um exemplo é o valor de apresentação da cor de uma pintura”. (NÖTH, 2008, p.81):

O ícone é um signo cuja virtude reside em qualidades que lhe são internas e o funcionamento como signo será sempre, a posteriori, dependente de um intérprete que estabeleça uma relação de comparação por semelhança entre duas qualidades: aquele que o próprio ícone exhibe e uma outra que passará, então, a funcionar como objeto do ícone. (...) O ícone tem, dentro de si, um caráter significativo, independentemente da existência ou não de seu objeto, podendo este ser criado posteriormente no ato interpretativo, quando, então, o ícone funcionará como signo. (SANTAELLA, 2000, p. 132).

No caso específico da secundidade “o representamen é ícone devido às relações diádicas existentes em suas próprias partes, como acontece em um diagrama” (NÖTH, 2008, p.81) e os exemplos não só incluem diagramas da engenharia, mas também “na estrutura interna das frases; uma receita culinária é também um diagrama” (NÖTH, 2008, p.81). No caso da terceirdade, “o representamen é signo porque mantém relação triádica na forma de paralelismo entre dois elementos constitutivos,

paralelismos que se resolvem com uma terceira relação. Um ícone dessa categoria é uma metáfora”. (NÖTH, 2008, p.81).

As análises voltadas para ícones puros são impossíveis de serem desenvolvidas, considerando a natureza do ícone puro como quase-signo que ainda não se materializou ainda nem na condição de signo primitivo ou hipoícone. Entretanto, considerando o hipoícone um ícone com características também de secundidade e terceiridade é possível analisá-los a partir de suas apreensões nos objetos enquanto imagem, diagrama e metáfora.

Dessa forma, os ícones expressos através de hipoícones carregam características definíveis em seus signos como exemplificados nos parágrafos acima. O objeto de estudo analisado carrega em sua natureza diversos pontos de vista que servem para destrinchar a análise do signo. No campo da primeiridade, o ponto de vista analítico seria o qualitativo-icônico, pelo fato da primeiridade carregar características inerentes à qualidade que o signo apresenta e também trazer o caráter icônico relativo às formas e sentimentos como Peirce desenvolveu a partir da definição de icônico.

O ponto de vista qualitativo-icônico engloba os aspectos responsáveis pela primeira impressão que um produto impacta no receptor. As características desse ponto de vista “sugerem qualidades abstratas, tais como leveza, sofisticação, fragilidade, pureza, serevidade, elegância, delicadeza, força, monotonia, etc”. (SANTAELLA, 2012, Pág. 70). O ponto de vista singular-indicativo é a análise da peça ou imagem como algo existencial em um espaço e tempo, o objeto em si, definível e identificável. “Sob esse ângulo, as qualidades de que esse existente se compõe – cores, forma, tamanho, matéria – passam a ser vistas em função da sua manipulação e uso”. (SANTAELLA, 2012, pág 71).

Assim, mesmo sendo impossível analisar o ícone puro, por se tratar de algo que é quase-signo e portanto, ainda não é um signo, é possível analisar os sin-signos icônicos e os legi-signos icônicos, assim como as imagens, diagramas e metáforas presentes, a partir das definições conceituais da semiótica peircena. Esses signos trazem aspectos de imediaticidade, frescor, estética, sensibilidade, forma e se define como uma percepção primitiva de um signo já existente, porém aquilo que não conseguimos definir e apreender em sua totalidade, mas onde já é possível abstrair uma sensação e também suas características de qualidade.

Ainda dentro desses conceitos, Randsell (1979, p. 72) afirma que o ícone “revela, expõe, exhibe, desenvolve, manifesta, apresenta, presencia, torna algo

imediatamente disponível (se não parcialmente) e etc, mas simplesmente como ícone ele nunca indica seu objeto, nem diz nada sobre ele”. A partir das relações de diferença entre ícones atuais e hipóícones como algo existente ou não, Randsell afirma:

se procuramos a real ocorrência do signo, como algo que realmente acontece, nós o procuramos como sin-signos e como sin-signos icônicos de modo particular se sua função iconizante é o que nós particularmente importamos com e em conexão com. Ou se estamos considerando o signo particularmente no que refere ao seu poder de gerar um interpretante então o estamos considerando legi-signo e como legi-signo icônico em particular se estamos especialmente interessados com seu papel no controle da iconização. (RANDSELL, 1979)

Segundo Randsell em sua tese sobre o ícone (1979, tradução nossa) “a relação icônica é fundada na propriedade de identidade do signo e objeto, e estão, por hipótese, prescindindo de modo lógico de cada propriedade externa em considerá-los simplesmente como ícone e objeto”. E também afirma que “a peculiar identidade entre signo-objeto implica em relações de leitura”. Ou seja, a interpretação acontece diferente de acordo com a mente interpretadora analisando essas relações.

Quando saímos das definições de ícone e entramos nas do índice, estabelecemos relações entre signo e objeto a partir de características voltadas fortemente para a secundidade. O Índice seria participante da categoria de secundidade “porque é um signo que estabelece relações diádicas entre representamen e objeto. Tais relações têm, principalmente, o caráter de causalidade, espacialidade e temporalidade”. (NÖTH, 2008, p. 82). Entre outras palavras seria a maneira como o signo se corporifica através do objeto a partir das suas características pautadas na existencialidade.

A partir desse aspecto “os índices são os tipos de signos que podem ser mais fartamente exemplificados”. (SANTAELLA, 2000, p. 121). Ao contrário dos ícones, que apresentação aberta interpretação, os índices indicam os fenômenos mais diretamente. “Os índices são prioritariamente sin-signos com os quais estamos continuamente nos confrontando nas lidas da vida. (...) são afetados por existentes igualmente singulares, seus objetos, para os quais os sin-signos remetem (...) indicam”. (SANTAELLA, 2000, p. 121):

O índice é um signo onde a virtude está na sua mera existência presente, em conexão com uma outra que tem por função chamar a atenção de algum intérprete para essa conexão. (...) O índice perderia, de imediato, o caráter que faz dele um signo se o seu objeto não existisse, caráter esse que independe da existência do interpretante. (SANTAELLA, 2000, p. 132)

Para Peirce, um índice envolve a existência do seu Objeto (CP, 2.312); consistem numa correspondência de fato (CP 1.558); é um signo de reação, envolve

numa relação efetiva com o Objeto (CP 5.666); estabelece uma conexão com os sentidos ou a memória da pessoa a que serve de signo (CP 2.305); tudo que atrai a atenção é índice (CP 2.285). Assim, a “relação entre índice e objeto é não-racional, uma questão de fato bruto, secundidade” (SANTAELLA, 2000, p. 124). Dentre os exemplos de índice estão “o cata-vento, uma fita métrica, uma fotografia, o ato de bater à porta, um dedo indicador apontado numa direção e um grito de socorro (...) Nomes próprios e pronomes pessoais são índices porque referem a indivíduos particulares” (NÖTH, 2008, p. 82). “A oralidade está sempre entremeada de traços indiciais, não-verbais, responsáveis pelas sinalizações que ligam o universo discursivo ao universo dos fatos” (SANTAELLA, 2000, p. 126).

Assim, quando tratamos de assuntos e fenômenos da comunicação a partir de formatos, aparelhos e técnicas de reprodução de imagens, o que temos são aspectos fortemente indiciais. “Pode-se dizer que, desde a invenção da fotografia, vivemos, por que um século e meio, dentro de uma era da imagem preponderantemente indicial”. (SANTAELLA, 2000, p. 125). Os signos reproduzidos através das imagens indicam o tempo todo um objeto corporificado dentro daquele signo, que sempre carrega alguma característica bruta, da indicação de físico e de existencial, ou seja, os índices.

Como nas relações entre quali-signos e ícones Lúcia Santaella desenvolveu conceitos de pontos de vista e de olhar sob o signo, a autora também desenvolveu associações entre sin-signos e índices, o que ela denominou de singular-indicativo. O ponto de vista singular-indicativo é a análise da peça ou imagem como algo existencial em um espaço e tempo, o objeto em si, definível e identificável. “Sob esse ângulo, as qualidades de que esse existente se compõe – cores, forma, tamanho, matéria – passam a ser vistas em função da sua manipulação e uso”. (SANTAELLA, 2012, p. 71). Ou seja, quando os fenômenos de um signo foram analisados sob o ponto de vista singular-indicativo, o objetivo é captar o que o signo apresenta como características de corporificação, matéria e existencial.

Por fim, nas relações entre signo e objeto, temos o símbolo, que se trata do “signo da segunda tricotomia que participa da categoria de terceiridade. A relação entre representamen e objeto é arbitrária e depende de convenções sociais (...) como o hábito, a regra, a lei e a memória” (NÖTH, 2008, p. 83):

O símbolo é um signo cuja virtude está na generalidade da lei, regra, hábito ou convenção de que ele é portador e a função como signo dependerá precisamente dessa lei de regra que determinará seu interpretante. (...) O símbolo, por sua vez, é, em si mesmo, apenas uma mediação, um meio geral

para o desenvolvimento de um interpretante. Ele constitui um signo pelo fato de que será usado e interpretado como tal. É no interpretante que reside sua razão de ser signo. Seu caráter está na sua generalidade e sua função é crescer nos interpretantes que gerará. (SANTAELLA, 2000, p. 132).

A partir das definições de símbolos é possível definir que todas as regras, convenções culturais, leis e assim os estereótipos são símbolos. “Cada símbolo é, portanto e ao mesmo tempo, um legi-signo” (NÖTH, 2008, p. 83). Exemplos de símbolos são as palavras, frases, livros e outros signos convencionais (CP. 2.292) assim como o estandarte, uma insígnia, uma senha, um credo religioso, uma entrada de teatro ou um bilhete de talão qualquer (CP, 2.297). A tese de Peirce é “a de que o uso dos signos simbólicos no processo da comunicação também implica sempre o uso indicial e icônico desses símbolos” (NÖTH, 2008, p. 84).

Considerando o símbolo uma regra, uma lei, é possível definir que embora nem todo legi-signo seja simbólico, todo símbolo é um legi-signo. “O conceito de hábito é um dos elementos do símbolo, aliás, seu elemento mais plenamente simbólico. (...) Já a regra ou lei, que é o sentido ou hábito, é a regularidade do conceito” (SANTAELLA, 2000, p. 136). A atuação das categorias funciona através de forma mútua entre ícones, índices e símbolos, uma vez que os símbolos não existem se não estiverem entrelaçados às outras categorias sígnicas:

Esse é o ingrediente autenticamente simbólico do símbolo, tão geral que, sem o auxílio do índice, para particularizar sua referencialidade, e do ícone, para concretizar sua generalidade nômica, ele, o símbolo, seria totalmente impotente para informar e significar qualquer coisa. (SANTAELLA, 2000, p. 135).

Assim como os ícones e os índices que apresentam seus pontos de vista, o símbolo também pode ser caracterizado a partir desse conceito, considerando sua natureza de lei, convenção, regra, hábito e pensamento. O ponto de vista convencional-simbólico é o resultado final de efeito no público-alvo, no receptor, na mente interpretadora do intérprete daquela mensagem transmitida, no interpretante do processo sígnico da mensagem. “É analisado que tipo de usuário ou consumidor que o produto visa atender e que significados os valores que o produto carrega podem ter para esse tipo de consumidor”. (SANTAELLA, 2012, p. 71). Entende-se aqui também a ideia de um consumidor como receptor de uma mensagem que recebe através de uma mensagem construções simbólicas que resultarão em uma ideia na mente interpretadora.

3.2.4.3. Terceira tricotomia: rema, dicente, argumento

A terceira tricotomia peirceana considera a relação entre o signo ou representamen e o interpretante e pode ser um rema, no caso da primeiridade, um dicente na secundidade e um argumento na terceiridade. “Rema vem do grego rhéma, que significa simplesmente ‘palavra’. As palavras enunciadas isoladamente são incapazes de serem certificadas” (NÖTH, 2008, p. 88). Um rema acabada se tornando um signo mental ou interpretante final a partir de uma qualidade hipotética. “Um rema é um signo que é interpretado por seu interpretante final como representando alguma qualidade que poderia estar encarnada em algum objeto possivelmente existente”. (SANTAELLA, 2000, p. 146). Peirce definiu o rema como “qualquer signo que não é verdadeiro nem falso, como quase cada palavra por si, exceto sim e não” (CP, 8.337). Ou seja, é o interpretante final de uma qualidade hipotética que ainda não aconteceu assim como as palavras que apenas representam alguma outra coisa.

A segunda categoria de signo em sua relação com o interpretante é o dicente que é definido por Peirce como um signo que “veicula informação” (CP, 2.309) e de “existência real” (CP, 2.251). O dicente “é um signo puramente referencial, reportando-se a algo existente. Desse modo, seu interpretante terá uma relação existencial, real com o objeto do dicente, tal como este mesmo tem”. (SANTAELLA, 2000, p. 146). O signo dicente chegará ao interpretando final transmitindo e representando alguma informação pautada no existente, diferente do rema, que traria mais uma qualidade ou possibilidade. A categoria do dicente corresponde à lógica da proposição. “Na lógica, a proposição é a unidade mínima para exprimir ideias que podem ser ou verdadeiras ou falsas. Consiste na combinação de ao mesmo um argumento (sujeito) e um predicado, por exemplo, do tipo ‘A é B1’”. (NÖTH, 2008, p. 88)

Após o desenvolvimento do dicente como um signo e o pensamento baseado não só nas qualidades e possibilidades como o rema e também não somente nos signos dicentes com suas características existenciais, surge o argumento, que se trata de um “discurso racional mais estendido” (NÖTH, 2008, p. 88). Sendo assim, “um argumento ou inferência é um signo que é interpretado por seu interpretante final como um signo de lei, regra reguladora ou princípio guia”. (SANTAELLA, 2000, p. 147). De acordo com Peirce o argumento é “o signo de uma lei” (CP, 2.252), “a saber, a lei segundo a qual a passagem das premissas para as conclusões tende a ser verdadeira” (CP, 2.263).

A análise semiótica nessa dissertação poderá trazer algumas pontuações de conceitos de rema, dicente e argumento, porém parte da consideração da segunda tricotomia como sendo a mais relevante e a mais utilizada devido aos motivos levantados por Nöth (2008, p.89) :

A tricotomia muito mais importante para a pragmática é a segunda tricotomia, que trata das relações entre signo e objeto e caracteriza ícone, índice e símbolo. É aí que estudamos as relações entre o intérprete e seu ambiente semiótico, principalmente na forma dos signos indexicais. A terceira tricotomia, pelo contrário, pertence à duas outras dimensões da semiótica, a semântica e a sintática.

As tricotomias são, dessa forma, três diferentes maneiras de análises e relações entre o signo e ele próprio, o signo com o objeto e o signo com o interpretante. A primeira tricotomia é a relação do signo com ele mesmo e se define através dos quali-signos, sin-signos e legi-signos; a segunda tricotomia, considerada a mais importante, é a relação do signo com o objeto e acontece a partir da definição de conceitos como ícone, índice e símbolo; e por fim, a terceira tricotomia, é a relação do signo com o interpretante e acontece a partir dos conceitos de rema, dicente e argumento.

3.3. O MUSEU ENQUANTO ESTÉTICA A PARTIR DA SEMIÓTICA

Este subcapítulo tem como propósito articular questões da primeiridade enquanto estética. A relação entre este subcapítulo e a hipótese é que ele serve como parâmetro para delimitar as sub-hipóteses no campo do sensível e do emocional, sendo elas recorrentes ao museu da Língua enquanto possibilidade de vínculo sensível a arte e as articulações das instalações e no museu de *Auschwitz* com sentimentos de desconforto e tristeza.

Dentro do museu contemporâneo lidamos com obras de arte que vão desde instalações digitais até exposições materializadas em esculturas e objetos. Considerando as relações de semiose “a obra de arte, seja ela de que tipo for, mesmo uma escultura, não importa quão imponente possa ser na sua realidade matéria, não é mais tratada como um objeto, mas como um tipo especial de signo (...) de semiose”. (SANTAELLA, 1994, p. 168). Dessa forma não se fala mais em objeto estético puramente, mas sim em signo estético.

Tanto na análise do museu, quanto em qualquer outro processo de semiose, a identificação do signo estético nunca deve ser isolada, já que o processo semiótico é uma fluência entre as três categorias. “A dimensão poética vem à tona a medida em que

a iconicidade dos signos é compreendida e desenvolvida, mesmo tratando-se de signos na ordem da terceiridade”. (HERMES, Gilmar. 2013, pag. 100). Portanto, por meio da estética, pretende-se identificar a qualidade e o componente sensível nos signos presentes nos museus.

A pluralidade de meios e mensagens no museu contemporâneo opera através de diversos signos e multicódigos³⁰ com o objetivo de complementar a memória e a história. A semiótica se torna uma metodologia eficaz, uma vez que “as semióticas se abriram para a investigação de processos de signos dos mais variados tipos, desde a literatura e todas as linguagens visuais, tais como pintura, fotografia, cinema, até a arquitetura, a música etc, entre outros campos de abrangência”. (SANTAELLA, 1994, p.167). Com tantos signos e códigos o objetivo estético se concretiza a partir do momento que “mesmo que um signo estético se refira, à primeira vista, a algo externo, como pode acontecer numa pintura e, muito mais, numa fotografia, ou no cinema, ou no vídeo, o que faz do estético aquilo que ele é, não é a referência, mas a ambiguidade dela”. (SANTAELLA, 1994, p. 180).

A partir dessa perspectiva tenta-se fugir da delimitação e sugestão simplista da estética voltada para o belo ou noção de puro sentimento. “O conceito peirceano de ícone puro, por exemplo, é distorcido para se amoldar à noção de essência ou ideal platônico”. (SANTAELLA, 1994, p. 174). Os conceitos existentes e aplicáveis na estética peirceana estão “dentro da ordem semântica, a triconomia sónica do ícone-índice-símbolo, com a ressalva de não existe consenso sobre o tipo de signo que melhor caracteriza a essência da arte”. (SANTAELLA, 1994, p. 170). Os processos referenciais que temos com o signo estético e suas relações triconômicas podem ser identificadas como:

A questão do objeto estético em si (que semioticamente, de resto, passa a ser visto como “signo” estético, para evitar sua confusão com o termo “objeto”, tecnicamente definido como aquilo a que o signo se refere ou a que o signo pode ser aplicado); 2. A questão da referência, quer dizer, da relação que o signo estético mantém com tudo aquilo a que ele pode porventura se aplicar; 3. A especificidade do efeito ou interpretante característico que o signo estético está apto a produzir no intérprete. (SANTAELLA, 1994, p. 179).

Dentro desse panorama é possível analisar o potencial de um signo estético a partir das três categorias, tendo como objetivo último observar principalmente os efeitos que esse signo possa produzir dentro da mente interpretadora dos visitantes do

³⁰ Processos comunicacionais híbridos, articulando relações sónicas de indeterminação, existencialidade e procedimentos lógicos (PIMENTA, 2014, p.119)

museu e receptores dos signos estéticos distribuídos através de multicódigos em diversos meios e suportes, a partir de interpretantes emocionais, energéticos e lógicos.

De acordo com as três categorias semióticas peirceanas é possível dizer que devido a sua natureza monádica, “o ícone parece preencher muitas das condições do signo estético”. Dessa forma, o primeiro contato que temos com o mundo a nossa volta é através de signos, e quando lidamos com a estética, temos um contato direto com os signos estéticos, sobretudo no ambiente do museu. Segundo Santaella (1994, p.177) “em precisão de discurso, os Ícones nada podem representar além de Formas e Sentimentos. De fato, sendo algo que se apresenta na proeminência da primeiridade, que é aquilo que tem frescor, originalidade, sendo espontâneo e livre”.

A identificação do signo estético como um potencial ícone dentro da primeiridade também pode ser categorizada como um quali-signo, sin-signo e legi-signo, sendo signos que apresentam sua natureza através das três categorias:

Um quali-signo é uma qualidade que é um signo, quer dizer, trata-se de algo que se apresenta monadicamente, que exhibe pura e simplesmente suas qualidades, e nada mais, sejam elas quais forem – cor, forma, volume, textura, luz, brilho, dimensão, volume, proporção, peso, densidade, som, movimento, ritmo, cheiro... É claro que, para exhibir suas qualidades, algo tem que existe no mundo (quer dizer, ser um sin-signo), além de que, para existir e continuar existindo, sem desaparecer no instante mesmo em que aparece, esse existente precisa se conformar ou estar de acordo com certas leis (quer dizer, ser também um legi-signo). (SANTAELLA, 1994, p. 171).

Seja um signo estético processado e transmitido através de um quali-signo com suas características de primeiridade, um sin-signo, com suas características de secundidade ou legi-signo e suas características da terceridade, temos aqui signos estéticos que se entrelaçam dentro das três categorias com o objetivo de produzir um efeito ou um impacto sobre a mente interpretadora e gerar diferentes interpretantes com objetivos diferentes. Esses signos podem produzir infinitos interpretantes a partir de infinitas combinações: seja através do signo visual, do sonoro, do tátil, da combinação dos vários signos dentro do cenário do museu, a fim não só de reproduzir e representar uma memória e uma narrativa, mas também com o objetivo de envolver o espectador e imergi-lo em um imaginário ainda não desbravado. A possibilidade de analisar os interpretantes a partir das ideias e pensamentos que possam surgir através da apreensão de um signo estético é o que diferencia a ferramenta da semiótica em relação a outras análises no campo da estética:

Diferentemente de muitas teorias do estético, que se restringem à ênfase apenas no efeito indiscernível que o objeto ou o fato estético são capazes de produzir no receptor, perfazendo o que vem a se constituir naquilo que é chamado de experiência estética, a semiótica peirceana nos fornece elementos teóricos para refletir sobre muitas outras características do estético, uma dessas características estando na mistura inextricável do sentimento e da razão, da afecção não apenas sensível, mas também intelectual que marca o estético com o perfil que lhe é próprio. (SANTAELLA, 1994, p.181).

Dependendo da potencialidade de imersão que o signo carrega ele pode envolver o interpretante de tal modo a produzir experiências fortemente imersivas, onde a mente interpretadora pode se perder e se envolver dentro do signo, resultando em várias sensações, ações e pensamentos a fim de deslocar a realidade para outra concepção imaginária.

Ora, quando encontram uma mente interpretadora, o efeito que qualidades estão aptas a produzir são efeitos também qualitativos, quer dizer, são qualidades de sentimento, tão-só e apenas sentimentos, não necessariamente no sentido de comoção corpórea, sensação física ou emoção codificada. Embora o sentimento possa ser acompanhado por essas variações e complicações, quanto mais a qualidade for proeminente, mais ela tenderá a produzir meros sentimentos desprendidos, suspensos no tempo e no espaço em grandes e pequenos cápsulas fugidias de eternidade. Cápsulas que aparecem com a mesma rapidez com que desvanecem, pois o ser humano está equipado para a prontidão interpretativa, não podendo separar o sentir do pensar. (SANTAELLA, 1994, p.179).

Atravessando as três categorias é possível afirmar que a estética carrega características de primeiridade através dos seus signos estéticos transportados em seus quali-signos, sin-signos e legi-signos e através de seu caráter fortemente icônico, mas com uma relação triádica entre todas as categorias articulando em prol da elaboração de interpretantes diversos. “O fato das ciências normativas estarem distribuídas em três níveis indissolúveis- estética ou primeiridade, ética ou secundidade e lógica ou terceiridade – é um indicador da presença das três categorias operando em seu interior”. (SANTAELLA, 1994, p.128).

Sobre os aspectos conceituais do museu explanados no início do artigo, temos em vista que o julgamento de valor relacionado ao aspecto ético da memória e da história determina também seu valor estético. Embora a estética seja fruto da primeiridade, ela também articula nas demais categorias. Dessa forma, a estética se articula de forma inseparável das demais ciências normativas. Assim considera-se que a “ética não está diretamente preocupada com o que é certo e errado, mas sim com aquilo que deveria ser o alvo do esforço humano, a estética não está voltada para o que é belo

ou não-belo, mas sim para aquilo que deveria ser experimentado por si mesmo, em seu próprio valor”.

A ética ajuda e guia a lógica através da análise dos fins aos quais esses meios devem ser dirigidos. Finalmente, a estética guia a ética ao definir qual é a natureza de um fim em si mesmo que seja admirável e desejável em quaisquer circunstâncias independentemente de qualquer outra consideração de qualquer espécie que seja. A ética e a lógica são, assim, especificações da estética. A ética propõe quais propósitos devemos razoavelmente escolher em várias circunstâncias, enquanto a lógica propõe quais meios estão disponíveis para perseguir esses fins. (SANTAELLA, 1994, p. 126).

Na junção das três categorias, o que fica claro é a valorização da primeiridade em relação à natureza sensível e icônica da estética, com suas características de acaso, imediaticidade, frescor e desmaterialização, porém com a participação das demais categorias no sentido da materialidade e existencialidade da segunda e no sentido do pensamento e das ideias na terceira. As categorias se complementam para uma resolução estética e sensível do signo, a fim de gerar múltiplos interpretantes.

Durante a identificação dos conceitos sobre a estética e sobre os signos estéticos sobressaiu o consenso de que a estética por ter uma natureza fortemente icônica estaria, sobretudo na primeiridade, como observado pela autora Santaella. Porém, a estética também está presente e contempla ao mesmo tempo todas as três categorias:

Parece, de fato, que a contemplação estética se produz na mistura inextricável das três categorias, envolvendo elementos próprio ao sentir, à porosidade sensória do deleite (primeiridade), assim como ao esforço interpretativo implícito na percepção, na observação entre distraída e atenta de um objeto (secundidade), além da promessa de compreensão e assentimento intelectual com que esse objeto nos acena (terceiridade). (SANTAELLA, 1994, p.183).

Assim, como todos os signos em potenciais de serem absorvidos pela mente interpretadora, no museu também se naturaliza sob a forma de signos em potenciais, que dialogam sob a forma de multicódigos e estão distribuídos a fim de gerar múltiplas sensações, reflexões, ações e pensamentos sobre a história catalisados em formas de signos de memória. A narrativa representada dentro do ambiente do museu traz múltiplas emoções e ideias que podem surgir de acordo com a mente interpretadora em relação àquele signo.

Muito embora o signo possa apresentar potencial para o advento de processos interpretativos multifacetados, densos e complexos, isso não significa que

esses processos tenham de realmente se efetivar quando o signo atinge o receptor. Ao contrário, dependendo do receptor, o interpretante pode muito bem estacionar no nível puro e simples de uma qualidade de sentimento, sem eu o receptor seja levado à atividade mais combinativa de realização de um esforço interpretativo, tendo em vista responder ao aceno intelectual do signo. É o que acontece, por exemplo, quando receptores não especializados ouvem música. O interpretante pode perfeitamente permanecer no nível de um sentimento indeterminado, enquanto, de outro lado, os especialistas são capazes de ir mais além e, sem perder a qualidade de sentir, chegar a atá-la à compreensão intelectual da composição. (SANTAELLA, 1994, p.183).

Assim, o signo representado através da memória e da história só será percebido e desenvolvidos pelo interpretante de acordo com a mente interpretadora. O museu contemporâneo, sendo hoje mais do que nunca, um espaço multicódigos, híbrido e dinâmico a partir das múltiplas potencialidades de combinações para retratar a história e a memória se torna um potencial meio de pesquisa de signos estéticos, considerando que as mensagens ali enraizadas são alocadas de forma calculada para causar certo efeito: seja através da junção de um vídeo com um áudio, ou da combinação de um computador interativo com fotografias, da escolha da exibição de um objeto em local estratégico. Tudo é combinado com o objetivo de produzir e potencializar ainda mais o signo estético da própria memória e dos interpretantes emocionais, energéticos e lógicos que possam surgir. A narrativa se torna muito mais do que o contar da história: ela se torna um potencial signo estético na sua própria natureza semiótica.

O objetivo desse capítulo enfim se cumpre: o de trazer à tona as definições e as contextualizações dos paradigmas semióticos e dos diferentes tipos de signos com seus distintos conceitos. Os dois museus analisados a seguir serão divididos em suas instalações e cada instalação será analisada a partir dos seus meios de representação. O objetivo é analisar os principais conteúdos midiáticos ou signos presentes em cada meio, em cada mensagem e em cada signo a fim de identificar como acontece o processo imersivo dentro de cada instalação e dentro de cada museu.

A análise semiótica contará, portanto, com a identificação dentro desses processos comunicacionais de memória, mensagem, extensão e próteses de história a identificação de: signos, objetos imediatos, interpretantes emocionais, interpretantes energéticos, interpretantes lógicos, quali-signos, sin-signos, legi-signos, ícones, índices, símbolos, rema, dicente, argumento, entre outros termos que foram citados neste capítulo. Pretende-se assim, penetrar os signos, mergulhar na história e encontrar a representação da memória através da imersão no museu.

4. ANÁLISE DOS MUSEUS

A análise terá como objeto de estudo dois museus com distintas temáticas, propostas e experiências através de ambientes imersivos que resultam em variados processos comunicacionais para significar a história através de seus signos de memória: o Museu da Língua Portuguesa e o Museu de *Auschwitz-Birkenau*.

O Museu da Língua opta pela imersão e pela interação a partir de criação de ambientes com alto grau de participação sensorial – visão, audição, tato - em instalações que utilizam da alta tecnologia e de computadores para o desenvolvimento dos conceitos e da significação da Língua Portuguesa. O Museu de *Auschwitz-Birkenau* opta, em sua maioria das vezes, por proporcionar a imersão através de artifícios que utilizam tecnologias tradicionais como a fotografia, o documento, a arquitetura, o papel e as próprias ruínas das câmaras de gás para contar a história.

A escolha de ambos os museus acontece devido às suas diferentes naturezas no que se refere à utilização dos signos, das tecnologias, dos meios e canais dispostos para resultar na imersão durante o intenso processo sógnico e comunicacional da visita. O museu da Língua apresenta amplo caráter interativo e participativo, que dispõe de alta tecnologia e informática para promover a interação do receptor.

O museu de *Auschwit-Birkenauz* apresenta sua história, na maioria das vezes, a partir de visita guiada de forma introspectiva, dentro do ambiente onde os fatos ali narrado realmente aconteceram. As principais salas percorridas durante a visita guiada são mantidas de acordo com rigoroso processo de manutenção e restauração, de forma que o desgaste natural do tempo tenha os mínimos impactos possíveis sobre aqueles objetos. O Museu da Língua Portuguesa também se trata de um museu brasileiro enquanto o de *Auschwitz-Birkenau*, polonês.

Em um infinito universo de museus, a escolha dessas duas instituições específicas como objeto de estudo se pauta no argumento de que são casos exemplares, principalmente quando se amplia a definição de imersão e parte para uma investigação semiótica analítica. Assim como foi tratado no capítulo 1 dessa dissertação, a imersão que prolifera nos tempos atuais na área da comunicação é um conceito multifatorial, onde diversos fatores - espaciais, estéticos, sociais, culturais, psicológicos – influenciam no tipo e estilo de imersão que o usuário experimenta com o sistema e a narrativa sógnica-museológica.

Dessa forma, esses dois ambientes históricos, midiológicos e semióticos resultam em distintos estilos e fatores de imersão: o da língua, por se tratar de um ambiente multicódigos, resultaria em uma imersão interativa e muito participativa, com a relação direta do interator com a própria rede e o de *Auschwitz-Birkenau* resultaria em uma imersão mais introspectiva e reflexiva através de signos auto-referenciais, ou seja, o representamen e o objeto são a mesma entidade, uma vez que o ambiente que o museu exhibe é o cenário onde realmente aconteceram os fatos ali narrados.

Ressalta-se que o objetivo é fazer uma análise semiótica dos signos dispostos e dos meios nos dois museus, comparando suas diferentes formas de imersão, mas sem estabelecer a configuração de um ser mais ou menos imersivo que o outro, já que o ponto de partida inicial do projeto considera e explica que os dois museus são imersivos e que a imersão é um processo multifatorial e imensurável através da multiplicidade subjetiva dos seus aspectos.

No próximo subcapítulo – 4.1 - será desenvolvida uma introdução histórica sobre o Museu da Língua Portuguesa, seguida de sua análise semiótica a partir das instalações: A Grande Galeria; As Palavras Cruzadas; A Linha do Tempo; Beco das Palavras; Mapa dos Falares e vídeo exibido em cinema no museu. No subcapítulo seguinte – 4.2 - será desenvolvida a introdução histórica do museu de *Auschwitz-Birkenau*, seguida de análise semiótica das instalações: Vídeo; *Zágada Extermination*; Provas do crime; Condições de Vida e Higiene e área externa e campo de *Birkenau*.

4.1. MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA

4.1.1. Aspectos históricos

O Museu da Língua Portuguesa está na simbólica localização da Estação Luz da cidade de São Paulo, no Brasil e foi fundado em março de 2006, tendo como o objetivo a exposição do patrimônio imaterial da língua portuguesa.³¹ São Paulo é cidade com maior número de falantes da língua portuguesa no mundo. Logo nos três primeiros anos após a inauguração mais de 1.600.000 pessoas visitaram o museu, o que o torna um dos museus mais visitados do país. Os diversos setores de pesquisa e museografia envolvidos na elaboração do museu “trabalharam sob orientação da Fundação Roberto Marinho, instituição conveniada ao Governo do Estado de São Paulo responsável pela

³¹ Fonte: site oficial do Museu da Língua Portuguesa. Disponível em <<http://www.museulinguaportuguesa.org.br/>>

concepção e implementação do museu”.³² O projeto da elaboração do museu e restauração do prédio da Estação da Luz foi avaliado em torno trinta e sete milhões de reais.

Dentre seus principais objetivos do museu estão apresentar a língua como elemento fundador da cultura, a história do idioma, mostrar as origens e as modificações da língua como algo plural que vai além da fala e que se estende na cultura e demais formas de linguagem.³³ A instituição é administrada pela organização social ID Brasil Cultura, Educação e Esporte e é uma entidade privada sem fins lucrativos. O idealizador foi o designer norte-americano Ralph Appelbaum e o espaço possui 4.333 metros quadrados que ocupa três andares da estação da luz.³⁴ Segundo o site oficial do museu, parte dos recursos utilizados para sua administração vem do próprio Estado de São Paulo e parte provém das captações realizadas pela própria instituição. O ambiente dedicado à língua portuguesa também promove atividades na área de extensão do ensino e projetos educacionais. Sobre a forma como o museu expõe a história e o patrimônio da língua, ele se manifesta:

Muito mais que aplicar as tecnologias ao espaço expositivo por puro deleite de modernidade, o Museu da Língua Portuguesa adota tal museografia a partir de um dado muito simples: seu acervo, nosso idioma, é um ‘patrimônio imaterial’, logo não pode ser guardado numa redoma de vidro, e assim, exposto ao público. A preservação do patrimônio imaterial é um tema extremamente importante e complexo, e que, só recentemente, começou a ser discutido no mundo. Hoje, o Brasil já dispõe de legislação específica, que permite o registro de tal patrimônio, reconhecidamente importante para a manutenção e valorização da nossa identidade cultural.
<http://www.museudalinguaportuguesa.org.br/>

A partir da definição de patrimônio imaterial, o museu justifica então o desenvolvimento de sua museografia a partir da alta tecnologia para manutenção e propagação de seu acervo predominantemente virtual. Esse fato traz à tona os próprios dilemas conceituais sobre o museu e os seus desdobramentos de acordo com a mudança dos paradigmas tecnológicos, como foram tratados no capítulo 1 desta dissertação. Antes, o espaço museológico era definido como um ambiente para exposição de artefatos tridimensionais que fossem considerados patrimônio. No entanto, com o

³² O site oficial é utilizado como fonte de todas as referências institucionais do Museu da Língua Portuguesa neste artigo. Disponível em: <www.museudalinguaportuguesa.org.br>

³³ Site do Museu da Língua. Disponível em <www.museudalinguaportuguesa.org.br>

³⁴ Página do Museu na Wikipédia. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/?title=Museu_da_L%C3%ADngua_Portuguesa>

advento conceitual do patrimônio para algo além do concreto-material, algo ligado muito mais ao signo do que à matéria de fato, foram desenvolvidas outras formas de expografia dentro do museu.

O Museu da Língua Portuguesa traz, portanto, como proposta, a utilização da tecnologia informática para preservar um patrimônio, que é imaterial. A história, os conceitos e as significações da cultura da língua só se podem desenvolver, desse fato em um espaço que também não é material e pertencente ao mundo físico, o ciberespaço. Entende-se como ciberespaço uma “realidade multidimensional artificial ou virtual globalmente em rede, sustentada e acessada pelo computador” (SANTAELLA, 2004, p. 99). A imersão teria um meio/suporte onde conectaria o indivíduo à experiência de imersão através de um canal tecnológico, resultando no corpo que interage com esse ‘espaço’ e é definido como corpo plugado. (SANTAELLA, 2004. p. 202-204):

Nesse tipo de corpo – o corpo plugado – os níveis de interfaces variam, desde o nível mais superficial, por exemplo, quando se usa o computador para escrever um texto, até o nível mais imersivo que se dá nas cavernas de realidade virtual (...) O corpo fica plugado no computador, enquanto, através do acionamento dos sentidos, visão e tato especialmente, a mente navega através de conexões hipertextuais e hipermediáticas, tanto nos interiores dos CD-Roms quanto nas redes. (SANTAELLA, 2004. p. 203).

Nessa pesquisa também temos como hipótese que com o desenvolvimento de ambientes imersivos em museus, o corpo humano pode amplificar seus sentidos dentro da realidade, desenvolvendo seu caráter pós-humano³⁵, com extensões ampliadas, e ter uma nova experiência de percepção sobre a arte e a história contadas através de aparatos tecnológicos e simbólicos. Os próprios objetos reais ou virtuais exibidos como patrimônio no museu são signos de memória e extensão dos artefatos históricos e representação do passado.

As instalações do museu são divididas em três andares localizados no prédio da Estação da Luz. Os setores administrativos do museu ficam separados da entrada do público visitante, que tem acesso aos três andares de exibição com o ingresso de R\$6,00 a inteira, R\$3,00 a meia, gratuidade para crianças de até 7 anos, professores da rede pública, pessoas com deficiência e entrada gratuita os sábados. O horário de funcionamento é de 10h às 18h e segunda o museu não abre. O primeiro andar se trata de exposições temporárias com temáticas temporárias que valorizam a cultura da língua como piadas, Cazusa, Machado de Assis, Jorge Amado, entre diversos outros autores e

³⁵ “O pós-humano representa a construção do corpo como parte de um circuito integrado de informação e matéria que inclui componentes humanos e não-humanos”. (SANTAELLA, 2004. p. 192).

signos. Esse andar não será analisado nesta presente dissertação por ser uma exposição rotativa e não acervo permanente do museu.

O segundo piso do museu apresenta seu acervo permanente, dividido em cinco instalações: a Grande Galeria, Palavras Cruzadas, Linha do Tempo, Beco das Palavras, História da Estação da Luz e Mapa dos Falares. Nesta dissertação todas as exposições desse andar serão analisadas sob o ponto de vista semiótica. No terceiro piso estão presentes as instalações do Auditório e a Praça da Língua, que funciona como um planetário de poesias através de recurso audiovisual. Essa Praça também será analisada, portanto, não em sua totalidade, devido ao fato da instituição não aceitar fornecer o conteúdo individual de seu acervo ou autorizar a captação através de gravação da Praça da Língua para esta pesquisa acadêmica, mesmo tratando de um bem público da cultura e do conhecimento. O Museu alega que não fornece o acesso ao acervo audiovisual por questões relativas a Lei dos Direitos Autorais.

No dia 21 de dezembro de 2015 um incêndio de grandes proporções tomou conta das instalações do museu, danificando o espaço de três andares e resultando na morte de um funcionário. A dissertação já estava em processo de finalização. De acordo com o museu:

Estamos profundamente abalados com o incêndio que atingiu o Museu da Língua Portuguesa na tarde desta segunda-feira (21/12/2015) e lamentamos, acima de tudo, a morte do bombeiro civil Ronaldo Pereira da Cruz, que trabalhou na tentativa de controlar o fogo. Neste momento, agradecemos a todos os nossos funcionários e equipes do Corpo de Bombeiros, Polícia Militar, Guarda Civil Metropolitana e Defesa Civil que não mediram esforços na tentativa de salvar o edifício. Agradecemos também à equipe da Pinacoteca do Estado pelo pronto acolhimento a todos que estavam trabalhando no local. O Museu cumpria regularmente com todas as rotinas de segurança e contava com seguro contra incêndio. Neste momento, aguardamos informações da perícia sobre as causas do incidente. O acervo virtual que era a marca do Museu da Língua Portuguesa pode ser inteiramente reconstruído a partir de nossos backups e arquivos. Na exposição temporária em homenagem a Câmara Cascudo não havia peças originais, apenas réplicas e elementos museográficos. O Museu, assim como a nossa língua, permanecerá vivo e dinâmico. Enquanto o edifício estiver sendo reconstruído, encontraremos outras maneiras de dar continuidade às atividades culturais. Agradecemos as mensagens de apoio e solidariedade que estão chegando de todo o Mundo.³⁶

³⁶ Nota sobre o incêndio emitida pelo museu. Disponível em: <www.museudalinguaportuguesa.org.br>

4.1.2. A semiótica no museu da língua

Sob o ponto de vista semiótico, a temática da língua como sendo patrimônio de exibição apresenta características semióticas em si mesmo. Todos os museus, independente do assunto, trazem linguagens por processarem informações, códigos, significados e também trazem à tona a própria semiótica, por apresentarem signos de memória que subsituem o objeto-história, geram interpretantes e impactam sob o emocional, energético e lógico da mente interpretadora do visitante. Neste caso, o que se tem é um museu de metalinguagem e metasemiótica, porque o objeto que o signo intenta representar e determinar é a própria linguagem e a própria semiótica.

Considerando os signos da escrita, da fala, das expressões culturais e o processo de comunicação através da linguagem como um processo puramente semiótico, o Museu da Língua pode ser definido como um museu sobre a semiótica. O que a instituição apresenta são inúmeras possibilidades de signos e significações de recursos linguísticos e de convenções culturais que simbolizam e constrói o objeto, a nossa língua. O universo de linguagens apresentado pela entidade é transbordado de estética, interação e representação de ícones, índices e símbolos, que resultam em diversos outros signos e infinitas significações em um processo de semiose infinita.

A Estação da Luz é uma importante convergência ferroviária onde há a união de várias linhas de trem e metrô com um fluxo muito grande de pessoas com diversas vertentes culturais, formas de utilização da língua, estéticas, plásticas e simbologias expressadas através moda, na fala e nos signos inerentes aos gestos, à introspecção e às sugestões e apontamentos de personalidade e pensamento dos estereótipos. Existe ali um território de diferentes personalidades: é possível encontrar o usuário do transporte com aparência de rosto cansado, os que manifestam a língua através dos seus múltiplos sotaques na fala e os que utilizam do idioma para fazer música ao vivo nas proximidades da estação.

A localização do museu também apresenta apelo simbólico, considerando a Estação da Luz um espaço convencionado a partir de legi-signos como um ambiente onde existe uma profunda troca de mensagens, no âmbito da lei e do padrão código da palavra, onde a língua portuguesa alcança grande relevância e consenso enquanto código urbano de comunicação em cenário histórico da cidade com o maior número de falantes da língua. Logo na entrada do museu, o visitante se depara com o logotipo da instituição próximo a bilheteria.



Figura 3- logotipo do museu da língua*³⁷

A imagem é um signo que sugere possível interpretação de uma marca de impressão digital de um dedo, como as que são obrigatórias nas carteiras de identidade. A partir de outras possibilidades de abstração é possível também enxergar uma ilustração semelhante à uma galáxia. Através do vídeo exibido no terceiro andar do museu o logotipo formado apresenta a junção do universo e ao mesmo tempo a identidade. De acordo com a semiótica a imagem carrega muito o aspecto de símbolo, por apresentar ideias e pensamentos através da gravura que representa universo e identidade e os dois temas dialogam com a questão da língua portuguesa.

Assim como os conteúdos audiovisuais disponíveis no museu, que serão descritos e analisados a seguir, como o próprio idioma, a coleção retrata a língua portuguesa como um patrimônio imaterial de identidade, considerando identidade o sentimento de pertencimento a uma nação. (HALL, 2013, p.8). Carrega-se dentro da impressão digital da língua características que envolvem um grupo em comum e que são compartilhadas por um determinado conjunto de pessoas - os falantes do idioma do português, que processam a comunicação através do mesmo código identitário. A semelhança da representação com uma constelação de aproxima à temática da língua quando entendemos o idioma como um complexo universo de possibilidades. O espaço da palavra possui infinitas possibilidades de combinações e interpretações que estão em constante processo de transformação de apropriação e significação.

O museu apresenta a primeira impressão de seu acervo através de uma escultura que ocupa todos os três andares de sua construção e de onde é possível ser visualizado de dentro do elevador, que é transparente. A estrutura de 16 metros de altura

³⁷ Imagem retirada do site oficial do museu. Disponível em: <www.museudalinguaportuguesa.org.br>

é chamada “Árvore da Língua” e apresenta coloração marrom, com uma mistura de letras, palavras e imagens localizando o indo-europeu nas raízes, palavras da língua portuguesa no tronco e imagens dos objetos que elas representam na copa da árvore.



Figura 4 - Árvore da Língua³⁸

A obra de arte contextualiza as origens do idioma em sua raiz dentro do indo-europeu, e traz um contexto frutífero da comunicação, que através do caule e sustentação da palavra na nossa língua resulta em folhas de imagens e projeções de significado da comunicação que só são possíveis através das letras, vocábulos e demais formas de linguagem.

A seguir serão analisadas as instalações permanentes do segundo piso, que são a Grande Galeria, Palavras Cruzadas, Linha do Tempo, Mapa dos Falares e Beco das Palavras e também as instalações do terceiro piso, que são o auditório que apresenta filme de 10 minutos sobre a língua portuguesa e também a Praça da Língua, que exhibe uma espécie de projeção de imagens e áudio mostrando trechos de poesia e literatura. As demonstrações do primeiro piso não serão analisadas por fazer parte de exposições temporárias do museu e não estarem no acervo permanente da instituição.

4.1.2.1. A Grande Galeria

A Grande Galeria é extenso painel que ocupa 106 metros de comprimento, onde são exibidos vários documentários com imagens, sons, músicas e entrevistas sobre a língua portuguesa. Esse grande telão é dividido em diversas partes menores, formando ao todo diversos conjuntos de imagens. Em cada conjunto, todos os vídeos e áudios são da mesma temática, com alta qualidade de imagem e som. Ao lado de todo o painel, três documentários diferentes são exibidos simultaneamente. O sistema de áudio acompanha

³⁸ Imagem retirada do arquivo do site do museu. Disponível em: <www.museudalinguaportuguesa.org.br>

a perspectiva do visitante com várias caixas de som distribuídas pela galeria. Dessa forma, à medida que o espectador caminha pelo corredor, o áudio que ele escuta é relativo à imagem que está à sua frente.



Figura 5: A Grande Galeria³⁹

Os documentários são breves, cerca de 6 minutos cada um, e as temáticas são divididas a partir dos seguintes assuntos: cotidiano, cultura, natureza, culinária, carnavais, danças, festas, futebol, músicas, raiz lusa, relações humanas e religião. A escolha desses fenômenos como exemplos de trocas estéticas, existenciais e simbólicas da língua portuguesa funciona como forma de ampliar a noção do signo da língua para outras esferas além da fala, da escrita e da palavra. Por identidade entende-se “aspectos de nossas identidades que surgem de nosso ‘pertencimento’ a culturas étnicas, raciais, lingüísticas, religiosas e, acima de tudo, nacionais” (HALL, 2013, p.8). Como a vertente do trabalho será a partir da semiótica, a identidade cultural será considerada um processo sógnico através da troca de ícones, índices e símbolos entre uma mensagem/signo e o receptor/interpretante.

O documentário aborda todos esses temas a partir de diversas vertentes. A língua se desenvolve no cotidiano e de forma pluralmente multicódigos⁴⁰, sobretudo nos cenários urbanos, onde as pessoas, o estilo, a moda, os modos de comunicação, o sotaque, as expressões faciais e as ações já revelam um universo de linguagens por detrás das personalidades. Isso equivale também à temática das relações humanas. No caso da cultura, as manifestações identitárias que compõe o imaginário de trocas simbólicas funcionam também como meio de signos e linguagens que tangem especificamente a língua portuguesa. A própria culinária também é um meio dessa

³⁹ Imagem retirada do site oficial do museu. Disponível em: <www.museudalinguaportuguesa.org.br>

⁴⁰ Processos comunicacionais híbridos, articulando relações sógnicas de indeterminação, existencialidade e procedimentos lógicos (PIMENTA, 2014, p.119).

manifestação de identidade local e regional e da própria cultura diversa do Brasil - o próprio sabor da comida apresenta uma linguagem que remete a diferentes localidades e culturas.

A religião mostra a língua como um meio e um canal de propagação da fé, assim como as origens de diversas crenças de outros países que sofreram adaptações e apropriações regionais da cultura do Brasil, se tornando também um bem híbrido nacional. A raiz lusa situa os primórdios do português de Portugal que foi impactado por mudanças de acordo com a identidade brasileira. Na música, a língua se decompõe em muito mais do que letras misturadas aos sons: ela também é demonstração de linguagem diversificada dentro dos sons e dos escritos, resultando em legi-signos de ritmos específicos do Brasil como a Bossa Nova e o Samba.

Os tópicos relacionados a carnavais, danças, festas e futebol são especificamente manifestações sógnicas e processos de identidade cultural confluídos unicamente através de signos, que apresentam, indicam e representam algo. A própria estética dessas quatro temáticas, o que elas trazem de objetos e o simbolismo de cada artifício presente em suas imagens resulta em um hibridismo de expressões que pode ser definido como semblante da língua portuguesa. Por fim, a própria natureza também influencia na concepção do idioma, porque todos os signos que vem dela se proliferam através da linguagem e determinam nosso próprio olhar sobre ela e os meios culturais que utilizamos para fazer referenciá-la.

A perspectiva do visitante diante a instalação da Grande Galeria é a do espectador com participação indireta. Ele não vai participar diretamente através de sua ação em relação aos documentários, porém, fará inúmeras interações mentais sobre o que ele está vendo. A sensação dos meios e do conteúdo audiovisual é a de uma sala de cinema, pois são telas enormes, maiores inclusive que as do próprio cinema, onde o observador pode explorar o ambiente andando sobre ele ou mesmo sentado nos espaços disponibilizados para os que quiser assistir aos vídeos.

Como são vários documentários simultâneos, que trocam de temática em poucos minutos, pode acontecer do espectador não completar um ciclo ou não assistir um enredo inteiro, portanto o visitante não apreende em sua a totalidade os sin-signos e os legi-signos dispostos através dos conteúdos presentes no vídeo. Porém, durante todo o percurso da visita a Grande Galeria funciona, principalmente, como caráter estético na composição do museu e não apenas como conteúdo. De todas as instalações do segundo piso do museu, apenas a do Beco das Palavras não acompanha os efeitos estéticos,

qualitativos e sensíveis do conjunto de imagens que seguem em sintonia por 106 metros através dos conjuntos de telões da Grande Galeria.

Portanto, mesmo estando em outras partes do museu, se o observador olha para a lateral da Grande Galeria, ele verá uma infinidade de quali-signos através de imagens em movimento de diversas formas e cores que ajudam a compor a estética de alta tecnologia de seu acervo multimídia e na sensibilidade de sua obra. Assim, embora os documentários da Grande Galeria apresentem muitos índices e símbolos na sua imagem, através do conteúdo no painel audiovisual, eles também compõem o cenário do museu com muitos ícones, ao apresentar um universo de possibilidades para o visitante que decide mergulhar na língua. A apresentação sensibiliza o espectador que apenas visualiza a Grande Galeria sem de fato assistir aos vídeos, por sublimar qualidades de imagens, cores e formas através de hipóícones que resultarão em um efeito ao compor a estética do museu.

4.1.2.2. Palavras Cruzadas

A instalação denominada Palavras Cruzadas fica próxima ao ambiente da Grande Galeria, portanto é impactada por ele esteticamente na maioria da visita. A função dessa exibição é mostrar as diversas origens de palavras da língua portuguesa que atravessaram várias outras culturas, regiões e costumes e foram apropriadas pela nossa língua no Brasil, sofrendo adaptações simbólicas do nosso país. São “totens dedicados às influências das Línguas e dos povos que contribuíram para formar o Português falado no Brasil”.⁴¹ Esses totens são estruturas da cor laranja que de um lado apresentam um computador interativo com um sofá, para que o visitante possa sentar e entrar em um universo digital da origem de vários vocábulos da língua portuguesa e do outro lado, vários objetos específicos da cultura, dos povos e nações relativos àquele totem e àquela palavra.

⁴¹ Trecho explicativo retirado do site oficial do museu. Disponível em:
<www.museudalinguaportuguesa.org.br>



Figura 6 – Palavras Cruzadas⁴²

São oito totens temáticos divididos nos seguintes assuntos: os totens “quicongo” e o “quimbundo e umbundo” são dedicados às palavras da língua portuguesa que são de vertente da matriz africana; os totens “tupinambá” e “línguas indígenas hoje” mostram as palavras que tiveram sua origem em línguas indígenas; os três totens, “espanhol”, “inglês e francês” e “línguas de imigrantes” mostram os vocábulos trazidos e adaptados de outros idiomas e o último totem, o “português no mundo”, mostra as palavras da língua portuguesa falada em oito países e em cinco continentes.

Em cada um desses totens aparecem diversas palavras em ordem alfabética descendo no monitor do computador. Todos os vocábulos apresentados são da língua portuguesa e suas origens se dão através dos povos específicos da temática de cada totem por onde o usuário da interface navega. Um exemplo é o totem do “Quimbundo e Ubundo” – aparece no monitor desse suporte um universo de palavras de origem específica dessa vertente africana como “banguela”, “bunda”, “berimbau”, “cachimbo”, “ginga”, “minhoca”, entre dezenas de outras expressões livres para a interação através do sistema *touch screen*.⁴³ Ao escolher qualquer uma desses vocábulos, aparecem várias curiosidades relativas a esse signo/palavra.

Ao selecionar a palavra “minhoca”, (APÊNDICE 1) por exemplo, o computador muda de tela, mostrando o significado da palavra, sua origem e ainda

⁴² Imagem retirada do site oficial do museu. Disponível em: <www.museudalinguaportuguesa.org.br>

⁴³ “Tela sensível ao toque é um display eletrônico visual que pode detectar a presença e a localização de um toque dentro da área de exibição, por meio e pressão”. Disponível em: <www.tecmundo.com.br/multitouch/177-o-que-e-touch-screen-.htm>

apresenta outras três opções relativas ao assunto através de hyperlinks⁴⁴: um mapa seguido de um texto que fala sobre as regiões do “quicongo, quibundo e ubundo”; outra opção de hiperlink é o “Povos que falam essa língua”, dentro desse própria página ainda é possível explorar os usos e costumes desses povos, suas crenças, arquitetura, tecnologia e arte e outras palavras. Por fim, o último hiperlink da primeira página seria uma lista de palavras onde aparecem vários outros vocábulos que se relacionam com o signo escolhido.

Ao contrário da posição do espectador da Grande Galeria, que é um receptor de uma grande tela com conteúdo audiovisual, onde não existem muitas possibilidades diretas de participação em relação ao que está sendo mostrado, a instalação das Palavras Cruzadas traz possibilidades diretas da cultura da participação e da interatividade ativa, onde o usuário da interface pode, a partir de suas escolhas e preferências, direcionar a escolha da palavra que ele tem interesse em saber o significado e origem. Existe ali um ambiente digital onde o visitante possui caráter ativo sobre os algoritmos e a própria história da língua que o museu exhibe como patrimônio imaterial, pois é ele quem seleciona, a partir do seu interesse, repertório e mente interpretadora, qual trecho de memória se apresentará através de signos dentro da interface computacional.

Assim, cada visita a instalação Palavras Cruzadas se torna uma experiência única, pois entre possibilidades de infinitas palavras, dificilmente o usuário irá selecionar os mesmos vocábulos. Essa instalação é, portanto um ambiente digital rico na amplitude de ícones, com diversas possibilidades de escolha. O espectador do museu e ator na interface nesse momento determina ativamente a formação dos signos a serem desenvolvidos a partir de suas referências, preferências, entre outros.

As imagens de palavras produzidas através da computação gráfica são legi-signos resultante de um padrão de codificação de alta complexidade através de programas numéricos, equações matemáticas inerentes ao próprio modo de pensar da máquina. Entretanto, a produção possível de visualizar através da tela do computador desse processo semiótico opera por quali-signos que carregam uma estética através do sensível do próprio *touch screen*, onde é possível tocar na palavra que antes parecia estar voando e também sin-signos, onde é possível visualizar várias imagens relativas ao conteúdo e indícios dos povos de cada totem.

⁴⁴ Hiperligação: “é uma referência dentro de um documento de hipertexto a outras partes desse documento ou a outro texto” Fonte: Wikipédia. Disponível em:
< <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hiperliga%C3%A7%C3%A3o>>

Por fim, as palavras carregam não só seu legi-signo, mas também todo seu aspecto simbólico, não só por representar alguma lei apropriada pelo significado, mas também por fazer menção às suas origens, impactando nos infinitos interpretantes que a mente do usuário pode atravessar. Podendo ser emocional, energético ou lógico, o interpretante do usuário pode carregar todos esses aspectos. Entretanto, no ato da sua escolha em sistemas interativos, ele necessita através do signo e do interpretante resultar em uma ação que vai determinar sua interação com o sistema, tendo altamente características de interpretantes energéticos.

4.1.2.3. *Linha do Tempo*

A Linha do Tempo é um painel que funciona como “uma linha com recursos interativos onde o visitante poderá conhecer melhor a história da língua portuguesa”.⁴⁵ A instalação se desenvolve em um panorama com imagens, textos e vídeos em parede aposta à Grande Galeria, onde é possível ler de forma cronológica sobre a história da língua desde suas origens remotas e indo-europeias até os dias de hoje. A atração compõe linhas dos acontecimentos que falam sobre a língua portuguesa, as línguas africanas e as ameríndias. O trajeto começa nos 500 AC até o ano 2000 em diante. A evolução do português passa pelo etrusco, o latim clássico e as línguas românicas antigas.



Figura 7 – Linha do Tempo⁴⁶

Embora a Linha do Tempo apresente características de hibridismo ao unir várias linguagens no mesmo painel, ela não possui um valor estético tão eficaz quanto a Grande Galeria e também não proporciona grande interação e participação como as instalações Palavras Cruzadas e Beco das Palavras. A maneira como a narrativa

⁴⁵ Trecho explicativo retirado do site oficial. Disponível em: <www.museudalinguaportuguesa.org.br/instalacoes.php>

⁴⁶ Imagem retirada do site oficial do museu. Disponível em: <www.museudalinguaportuguesa.org.br>

cronológica da história da língua se apresenta se assemelha ao modo como muitos museus contemporâneos utilizam para abordar o assunto a partir de tecnologias convencionais e não somente a alta tecnologia.

O grande painel engloba textos através dos legi-signos convencionais das palavras para representar um padrão e uma lei e trazer informações no próprio código da língua sobre a história do idioma. As imagens que ajudam fortemente a compor o panorama é cercada de sin-signos, por utilizar o signo através fotografia a fim de indicar o objeto no seu aspecto existencial. O próprio painel é cercado de mapas para apontar onde a história contada através das linguagens, palavras e imagens pode ser localizada no espaço geográfico. Os mapas funcionam como legi-signos e ilustram geograficamente como os territórios, as conquistas e as imigrações influenciaram no caminho percorrido pelo idioma, seus processos de adaptações e hibridismo cultural.

Por fim, o panorama apresenta alguns televisores e monitores que não permitem interação a partir do recurso *touch screen*. Eles mostram imagens em movimento em alguns casos e em outros mostram aspectos históricos, como as diferenças do português no Brasil e o português de Portugal. Mesmo não sugerindo tantas possibilidades de interação e participação, essa instalação pode ser definida através do hibridismo por apresentar signos através de textos, imagens e conteúdo audiovisual.

4.1.2.4. Mapa dos Falares

A instalação Mapa dos Falares torna possível “a partir de um grande mapa do Brasil, o visitante pode escolher uma localidade e apreciar (ver e ouvir) depoimentos de diversas pessoas, verificando, assim, os diversos ‘falares’ do brasileiro”.⁴⁷ Uma grande tela interativa torna possível navegar pelo mapa e explorar os diversos sotaques, expressões regionais e o modo de falar das pessoas de todos os estados do país.

⁴⁷ Fonte: www.museudalinguaportuguesa.org.br



Figura 7 – Mapa dos Falares⁴⁸

A frente do espectador aparece uma tela grande com o escrito “Mapa dos Falares” e logo abaixo um computador com o mapa do Brasil. O usuário da interface pode clicar através de sistema *touch screen* qualquer estado do país e em seguida, aparecem os nomes das cidades mais importantes do estado. Ao reproduzir a escolha de uma dessas cidades, surge na tela à frente do telespectador e usuário de interface um breve documentário sobre o estado escolhido. No vídeo, várias pessoas nas ruas falam sobre diversos assuntos com sotaques e expressões específicas da região, contam casos e declaram prosas.

O Mapa dos Falares funciona como um legi-signo interativo gigante, pelo fato do mapa ter fortes características de legi-signo. O recurso gráfico apresenta as regiões do país e a interação do usuário com o computador resulta em vídeos, sons e imagens a partir da sua escolha. (APÊNDICE 2) A sonoridade regional reproduzida através dos falares do vídeo carrega todo o sensível de uma estética local do próprio sotaque através de quali-signos, mas que ajudam a compor ícones, índices e símbolos de toda a representação que o sotaque e a fala carregam. A reprodução das imagens demonstra índices através da exibição concreta de pessoas que aparecem no vídeo e que são de fato moradores desses locais.

Mais uma vez, assim como a instalação das Palavras Cruzadas, a história e os signos presentes na instalação e as associações sígnicas possíveis dependerão da escolha do visitante e de sua mente interpretadora, pois são inúmeras possibilidades icônicas de acesso a vídeos através do mapa interativo e o conteúdo audiovisual só se reproduzirá com a interação do usuário. Portanto, o Mapa dos Falares funciona, como artifício de museu e signo de memória, diferente para cada receptor. Assim, os interpretantes gerados nessa instalação precisam ser energéticos, para que haja interação não só mental, mas também energética, com a ação existencial e ativa entre signo, interpretante e usuário sobre a própria máquina.

⁴⁸ Imagem retirada do site oficial do museu. Disponível em: <www.museudalinguaportuguesa.org.br>

4.1.2.5. *Beco das Palavras*

O Beco das Palavras é uma instalação altamente interativa que funciona como uma “sala com jogo etimológico interativo que permite ao visitante brincar com a criação de palavras, conhecendo suas origens e significados”.⁴⁹ São três mesas que dividem o jogo eletrônico interativo, onde é possível formar diversas palavras e descobrir um pouco sobre sua origem. A formação das palavras engloba a junção entre sílabas e também de prefixos e sufixos para a construção do vocábulo. O jogo cumpre bem sua função de ser didático, interessante e muito interativo.



Figura 8 – Beco das Palavras⁵⁰

São três mesas de sílabas, prefixos, sufixos, radicais e conjunto de letras que não fazem sentido sozinhas. Esses pedaços de palavras aparecerem como se estivessem flutuando no meio de uma água. Elas ficam se mexendo de um lado pro outro, vagarosamente, e na medida em que o espectador coloca seu braço em cima da mesa e das palavras que estão “nadando”, ele consegue movê-las apenas com o movimento do seu braço. Dessa forma, é possível juntar as sílabas soltas, os prefixos e os sufixos e o conjunto de letras e formar várias palavras. (APÊNDICE 3)

As possibilidades são muitas. Um exemplo é a junção dos trechos “eleg” e “ância” que formam a palavra “elegância” e resultam na palavra escrita na mesa digital, com a exposição de sua origem, seu significado original e sua definição no dicionário da língua, assim como o som do próprio jogo que emite vozes que leem os textos e explicam os conceitos dos vocábulos. Em alguns casos, como o da expressão “barata”, após a junção de sílabas e a criação da palavra aparece também um breve conteúdo

⁴⁹ Descrição retirada do site oficial do museu. Disponível em:

<www.museudalinguaportuguesa.org.br/instalacoes.php>

⁵⁰ Fotografia retirado do site. Disponível em:

<<http://www.conhecendomuseus.com.br/v1/v1/author/deborah/page/7/>>

audiovisual na própria mesa do jogo com imagens, sons, explicando a história do vocábulo, sua origem e como ela foi apropriada pelo senso comum.

Esse jogo apresenta atividade com características de intensa interação e também estética. O sensível pode ser percebido no instante em que o visitante entra na sala, que é mais escura e fica afastada das outras instalações e tem seu olhar imediatamente direcionado para o feixe de luz azul das letras em destaque, que geram a sensação de estarem “nadando” nas três mesas de alturas diferentes. A consistência de quali-signos ainda impressiona no momento que o espectador do museu posiciona seu braço em cima da mesa, pois o formato do seu braço reflete instantaneamente na água e ele possui a liberdade para movimentar os conjuntos de letras e sílabas da maneira como quiser e puxar alguma que esteja no canto da mesa/tela enorme para se juntar a outra e formar alguma palavra. Ao aproximar trechos de letras que não fazem sentido, elas batem umas nas outras e se repelem e apenas se anexam no momento em que o conjunto faz sentido com a formação de um vocábulo da língua.

Além dos quali-signos, o jogo é permeado de sin-signos, principalmente os que aparecem vídeos com imagens e indícios do signo no momento da sua aparição. A própria etimologia carrega trechos com significado em outras línguas, que sozinhos não fazem sentido, mas que contribuem para a construção simbólica da palavra e explicam seu conceito no nosso idioma. Por isso a etimologia tem muita participação dos legi-signos, por trazer à tona convenções do signo de outras gerações que deram origem à apropriação do significado na língua portuguesa.

A perspectiva estética do visitante nessa instalação é a de um usuário de jogos eletrônicos de alta participação e interação corpórea, como em um jogo da Nintendo Wi⁵¹, o que difere do espectador audiovisual da Grande Galeria ou do usuário de um computador nas Palavras Cruzadas, ou mesmo do visitante de um museu tradicional como na Linha do Tempo.

4.1.2.6. História da Estação da Luz

Essa breve instalação se localiza em um corredor que dá acesso do Beco das Palavras até a região das Palavras Cruzadas e atravessa corredor com portas que dão acesso a banheiros e escadas. São “painéis que mostram um pouco da história do

⁵¹ Jogo que possui sensor de movimentos especiais. Disponível em: <www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/2504-como-funciona-o-nintendo-wii.htm>

edifício sede da Estação da Luz e os trabalhos de restauro realizados antes da implantação do Museu da Língua Portuguesa”.⁵²

A História da Estação da Luz se trata mais de um painel histórico e institucional sobre a localização do museu e sobre sua restauração do que a própria língua portuguesa, portanto, foge um pouco da temática da língua. Ela não será analisada detalhadamente neste trabalho por se tratar puramente da história da própria estação. No site oficial do Museu é considerada uma instalação específica, mas em outros sites educativos, como o Wikipédia,⁵³ essa instalação não é nem mencionada. O painel fica em um corredor e apresenta imagens, fotografias e textos sobre a história da estação da luz.

O segundo andar do acervo permanente do museu se apresenta assim, como consideravelmente interativo, por ter instalações como Palavras Cruzadas, Mapa dos Falares e Beco das Palavras que permitem ação e participação de forma efetiva dos espectadores do museu e por apresentar uma estética de alta tecnologia como o conteúdo multimídia da Grande Galeria e da Linha do Tempo. Sob o ponto de vista da semiótica os interpretantes gerados pelos visitantes podem ser interpretados, sobretudo, como energéticos, por influenciar e depender da ação, da interação, do caráter palpável do ator com a rede. Os signos presentes na história e na memória da língua se corporificam através da multimídia e despertam a estética do sensível através da concretização do toque e do romance com a interface.

4.1.2.7. Vídeo de exibição no cinema do museu

No terceiro andar do museu o visitante deve esperar em uma fila para assistir a um vídeo (ANEXO 1)⁵⁴ e depois visitar a Praça de Língua. Na lateral dessa fila é possível ver descritos nas paredes os créditos dos responsáveis pela concepção do museu. Dentro de um Auditório, o espectador senta em uma espécie de cinema e é convidado a assistir um vídeo.

⁵² Descrição retirada do site oficial do museu. Disponível em:

<www.museudalinguaportuguesa.org.br/instalacoes.php>

⁵³ Página da Wikipédia do museu. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/?title=Museu_da_L%C3%ADngua_Portuguesa>

⁵⁴ O vídeo exibido no museu está disponível no anexo 1 desta dissertação. Também está disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=2LNopxcBVms>>

O vídeo inicia com uma música que sugere um tom de ação e mistério, possível de ser encontrado nos filmes de aventura e guerra. Um grito apresenta uma sensação de expansão e de grande amplitude pelas cordas vocais de um homem. Então, na voz da atriz Fernanda Montenegro, a narrativa do vídeo se inicia com a frase: “A linguagem humana surgiu há milênios”.⁵⁵ A partir daí, Montenegro narra a trajetória da língua desde a pré-história até as adaptações dos dias de hoje, tratando a evolução da linguagem com uma imagem que apresenta uma luz no meio da escuridão, sugerindo esboços de constelações e fumaça cósmica. Assim ela conclui: “Com a linguagem nasce o universo propriamente humano”. Tal perspectiva cai na premissa de que o museu não se trata somente de um museu de língua, ou idioma, mas de todas as formas de linguagem, comunicação e semiótica sendo assim um museu metasemiótico, principalmente quando é afirmando da ausência de registro da primeira palavra, canto ou dança.

Em seguida aspectos como razões, emoções, sonhos e projetos são apresentados como fenômenos vindos do universo que se relacionam com a própria linguagem. Nesse momento, imagens com hieróglifos, desenhos antigos e objetos de antiguidade são projetadas. Em algum momento, a narradora menciona que “só nós temos saudade do que passou”, nesse instante é possível correlacionar a noção de passado ao museu, memória e história, porque é só através das tecnologias e dos meios de registro é possível processar as recordações e lembranças. As imagens seguintes remetem à tecnologias e ciência, com antenas, engrenagem, foguete, antena, mandarim, olho, linguagem em geral, outra escrita.

O cinema dentro do museu para exibição e contextualização da história e da memória se constitui em forma ferramenta a completar o museu um espaço híbrido, onde vários meios e diálogos se relacionam num complexo sistema de intermedialidade. O hibridismo aqui se constrói trazendo o cinema, mesmo que com documentários, mas ainda constituídos de um espaço para ilustrar a história. Dentro do hibridismo, com a junção da vários meios, existe a extensão da memória e da história para dialogar o que está sendo contato. O cinema é um espaço que as pessoas estão acostumadas, portanto ajuda na construção da história. “Nosso reino é o dos signos e nele se instaura o universo da palavra”.

⁵⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2LNopxcBVms>>. Todas as referências entre aspas sem indicação nesse subcapítulo são do vídeo institucional do museu da língua.

A aparição de diversos povos expressando suas diversas línguas traz o caráter icônico da sensibilidade e da sonoridade indeterminada da potencialidade da palavra. O índice nesse conjunto de imagens fica por conta da visibilidade das pessoas que falam vocábulos de suas línguas e no final, a escrita, através do símbolo e da representação se reduz às letras que tomam conta da tela não só enquanto sonoridades, mas também como imagens.

“Não existe humanidade sem língua. É ela que dá significado ao que somos pensamos e fazemos”. Neste momento as palavras somem e aparecem fotografias com rostos de várias pessoas. A própria fala e a língua se tornam inerente e extensão identitária e símbolo daquele próprio grupo ou daquela própria pessoa. “A língua é como a espinha dorsal que põe de pé as sociedades, organizando crenças e costumes, valores e comportamento”. A imagem nesse momento é de uma formação de grande espinha dorsal composta de diversas ramificações, mas com pontos de convergência. A estrutura da língua é mostrada sob a forma de árvore genealógica, com descendências, parentescos e influências mútuas com signo expresso por meio símbolo e analogia metafórica. Com a apresentação de várias pessoas cantando: duas mulheres, Elvis Presley e no fim, Tom Jobin – o símbolo da palavra expresso através do canto é construído de forma lúdica e híbrida, onde várias intervenções icônicas de qualidades abstratas a partir de sonoridades podem contribuir com o potencial estético da língua.

As canções folclóricas como “boi do cara preta”, representada com composição de imagens nebulosa em fundo branco e preto potencializam o caráter estético e sensível que a palavra carrega. A sonoridade contribui de forma icônica para o imaginário sensível da palavra que ultrapassa seu puro significado e sugere aspectos de indeterminação interpretativa, mas com inúmeras possibilidades emotivas.

“Todos nós nascemos dentro do universo da nossa língua materna e as palavras dessa língua nos abrigam e envolvem”. A língua é estetizada através da sensação do aconchego de útero e é simbolizada a partir de toda a maternidade que identificação que o signo idioma pode nos apresentar. “Nossa língua nasceu em Portugal e descende de povos ancestrais. Hoje ela é falada por mais de 2 milhões de pessoas em todos os continentes do planeta”. A imagem que tem como objetivo equilibrar a fala é do universo e a terra no centro da tela. “Entre os séculos 15 e 16 os portugueses se lançaram numa grande aventura marítima e ancoraram em diferentes terras levando a sua cultura e a sua língua”. As músicas portuguesas compõe o imaginário de origem de nosso idioma, seguido de países que possuem identificação na

nossa árvore genealógica da língua como cabo verde, Guiné-Bissau, São Tomé e Príncipe, Angola, Moçambique, Goa, Timor Leste, Macau.

Durante a descrição dessas cidades por onde os portugueses passaram e deixaram parte de sua identidade e língua, aparece na lateral esquerda da página uma espécie de mapa ao redor do mundo, origens e destinos das grandes navegações. O diagrama descritivo serve para tornar lúdico os índices propostos pelos esquemas explicativos das origens de nosso idioma. No momento aparecem belezas naturais do país imagem de praia, azul do mar. Ao som da música: “Brasil, meu Brasil brasileiro, meu mulato exonerado, vou cantar-te nos meus versos (...)”. A língua aparece no vídeo como mistura de ícone, índice e símbolo de nossa grande identidade, de algo que nos une e ao mesmo tempo é inerente à nós.

“No Brasil, o português sofreu influências de línguas indígenas e africanas e também nas línguas de imigrantes”. A imagem dialoga no fundo com a aparição do azul do fundo do mar seguido de sensação da natureza, cor azul, balanço da água, com várias palavras de outras origens e adaptações, como capoeira, xangô, blitz, mirim, oca, peteca, jabuti, entre várias outras. Em seguida, aparecem várias pessoas divididas em três partes de imagens e elas conversaram e expressam através da fala, expressão e gestos, todos com falas dentro da língua portuguesa. E o sonoro é de zumbidos de pessoas falando juntas ao mesmo tempo. “Os encontros e desencontros entre essas culturas e falares criaram uma língua única e original e que continua a se reinventar todos os dias pelas ruas e praças do país nos seus ritmos e ritos, nos poemas e nas canções”. E diversas letras que mesclam entre as imagens com grupos de três pessoas.

A junção de três pessoas divididas pela tela recitando poesia abarcam o caráter icônico e sensível do idiomatônico: “Pensamos em português, pressentimos em português, criamos em português”. O português carrega então a dimensão estética sensível do vínculo emocional com o falar e a sonoridade do idioma, o aspecto indicial de concretude e também o simbólico considerando o falar muito mais do que simples representações imagéticas, mas também a construção de uma própria identidade.

“É essa língua que nos faz ser quem somos. É com ela que afirmamos e expressamos nossa identidade. Nossa língua é nosso melhor retrato, nossa pátria mais profunda”. O vídeo finaliza com a construção de uma grande cadeia de DNA, inerente a unidade celular e aspecto individual que todos nós carregamos e se estende em um amplo universo potencializando o símbolo de infinita e de multiplicidade. A imagem é o logotipo oficial do museu. O vídeo serve para potencializar a proposta da instituição de

criar vínculos emocionais e icônicos de sensações de identidade e identificação entre povos que expressam idiomas comuns. A proposta do conjunto audiovisual metaforiza a língua modificando o seu símbolo pré-determinado de representação, mas também de todas as nossas formas potenciais de linguagem, uma vez que está inerente na nossa composição de ser, no nosso universo e no nossa natureza.

4.2. MUSEU NACIONAL DE AUSCHWITZ-BIRKENAU

O Museu Nacional de *Auschwitz-Birkenau* está localizado no próprio local onde foi o maior campo de concentração e extermínio⁵⁶ durante a segunda guerra mundial⁵⁷. É um museu histórico e patrimonial sobre as atrocidades e crueldades cometidas a mais de um milhão de pessoas e é experencialmente e potencialmente imersivo por narrar os acontecimentos no próprio espaço onde esses crimes contra a humanidade aconteceram. Nele, o visitante é convidado a entrar nas prisões, nos espaços de tortura, no habitat dos que foram moradores daquele local aterrorizante aos olhos do observador e mergulhar em signos indiciais que comprovam os aspectos históricos do passado, mas que carregam diversas potencialidades de ícones por ser um ambiente aberto a várias construções sígnicas mentais. O museu também apresenta, assim, signos que possuem qualidades abstratas de uma estética desconfortável e claustrofóbica, desde a própria arquitetura das construções dos prédios, até à própria expografia disponibilizada através da disposição informativa.

O termo “museu” se torna um elemento discutível, segundo informações de sua cartilha: “alguns acham que o antigo campo é, antes de tudo, um cemitério, outros

⁵⁶ Fonte: cartilha do museu, página 4 (ANEXO 2): “Na Alemanha, os campos de concentração foram criados desde 1933. Neles foram presas pessoas consideradas como sendo “elementos indesejáveis”, como por exemplo, adversários políticos do regime nazista, criminosos e Judeus. Após o início da II Guerra Mundial, a Alemanha começou a construí-los também nos territórios dos países por ela ocupados. Konzentrationslager (KL) Auschwitz, assim como outros campos de concentração de Hitler, foi uma instituição estatal, administrada pelo poder central do governo alemão”.

⁵⁷ Fonte Wikipédia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Segunda_Guerra_Mundial>. A Segunda Guerra Mundial foi um conflito militar global que durou de 1939 a 1945, envolvendo a maioria das nações do mundo — incluindo todas as grandes potências — organizadas em duas alianças militares opostas: os Aliados União Soviética, os Estados Unidos e o Império Britânico eram as principais forças.) e o Eixo (Alemanha, Itália e Japão). Marcado por um número significativo de ataques contra civis, incluindo o Holocausto e a única vez em que armas nucleares foram utilizadas em combate, foi o conflito mais letal da história da humanidade, resultando entre 50 a mais de 70 milhões de mortes.^[1] No dia 30 de Abril de 1945, Hitler cometeu suicídio. No dia 7 de Maio de 1945, o que restou do governo alemão simplesmente se rendeu. A guerra na Europa estava terminada. https://pt.wikipedia.org/wiki/Final_da_Segunda_Guerra_Mundial

que é um lugar para lembrar, um monumento, ainda outros, que é um instituto da memória, centro de educação e pesquisa sobre o destino das pessoas aqui assassinadas”. (ANEXO 2, pag, 13). Considerando o museu um espaço híbrido que transborda seu próprio conceito limitado, o Museu Nacional de *Auschwitz-Birkenau* possui todos esses aspectos de maneira entrelaçada, uma vez que “de fato, o museu cumpre ao mesmo tempo todas estas funções, pois elas não se excluem, mas, ao contrário, completam-se”. (ANEXO 2, pag 13). Ao mesmo tempo em que é o museu é um memorial, espaço de educação e pesquisa, é também um grande cemitério sônico de lembranças que atravessam uma narrativa assustadora, mas que, segundo o próprio museu, devem ser lembradas para que a história não aconteça novamente. Nas falas do ex-prisioneiro do campo, Wladyslaw Bartoszewski:

Oswiecim é o maior cemitério sem túmulos da História do mundo, onde não temos onde pôr nem uma pedra nem uma flor em memória de uma pessoa individual. Cemitério sem túmulos, pois os corpos se dispersaram juntamente com a fumaça sob o céu. (ANEXO 2, pag 26)

A função do próximo subcapítulo é apresentar os aspectos históricos do campo de concentração e em seguida, do museu, contextualizando os objetos que serão analisados posteriormente no próximo subcapítulo.

4.2.1. Aspectos históricos gerais

O campo de concentração de *Auschwitz* foi estabelecido pelos alemães em 1940 durante a segunda guerra mundial nos subúrbios de Oswiecim, cidade polonesa que foi anexada ao Terceiro Reich pelos nazistas. No início, *Auschwitz* foi construída com a intenção de ser um campo de concentração, que são espaços específicos para a realização e exploração de trabalho escravo, porém, a partir de 1942, tornou-se também o maior dos campos de extermínio da segunda guerra, que são locais específicos para a destruição em massa da vida dos habitantes do lugar, com engenharia desenvolvida a fim de aniquilar o maior número de pessoas com o menor gasto possível⁵⁸.

A partir do ano de 1942, o campo começou a exercer uma segunda função – tornou-se um centro de extermínio em massa de Judeus europeus. Morreram somente por motivo de sua descendência, independente de idade, sexo, profissão, nacionalidade ou princípios políticos. Após a seleção, a maioria dos recém-chegados eram assassinados em câmaras de gás, por serem definidos pelos médicos da SS como inaptos para o trabalho: pessoas doentes, idosos, mulheres grávidas, crianças. Essas pessoas não constavam

⁵⁸ Informação retirada do site oficial do museu de Auschwitz. Disponível em: <<http://auschwitz.org/en/history/>>

no registro de evidência do campo, ou seja, não eram marcadas com números nem registradas. (ANEXO 2, pag. 9)

O antigo campo de concentração era dividido em três partes: a primeira e a mais antiga era conhecida como *Auschwitz I* - apresentava prédios grandes de dois andares e possuía um número de prisioneiros entre 15 e 20 mil. É onde ficam hoje as principais instalações internas do museu. A segunda parte foi conhecida como o campo *Birkenau* ou *Auschwitz II*, que chegou a ter 90 mil prisioneiros em 1944 e foi a maior parte do grande complexo *Auschwitz-Birkenau*, ficando a 3 quilômetros de distância de *Auschwitz I*. A grande maioria das vítimas foi assassinada neste segundo campo. Já *Auschwitz-Monowitz* completava a terceira parte do complexo *Auschwitz-Birkenau*, com 10 mil prisioneiras e ficava a 6 km de *Auschwitz I*⁵⁹. Esta terceira parte do campo não será analisada neste trabalho por não fazer parte do roteiro convencional de visita ao campo, que engloba *Auschwitz I* e *Birkenau*.

Os nazistas organizaram os campos isolando-os do mundo exterior com cercas de arame farpado eletrizados, o que dá uma sensação de claustrofobia aos arredores do museu, que preservou esses arames. O controle se estendia além da área restrita e incluía aproximadamente 40 km²⁶⁰. As pessoas que chegavam ao campo não sabiam do que se tratava e acreditavam que teriam melhores condições de vida na grande infraestrutura do local. Os poloneses e judeus que viviam nos arredores do campo foram expulsos e os estabelecimentos industriais de antes da guerra foram dominados pelos alemães e ampliados ou demolidos, de acordo com o que eles achavam conveniente para o Terceiro Reich. As zonas próximas do campo foram transformadas em escritórios, quartéis e espaços de armazenamento nazista.⁶¹

Entre maio e junho de 1944 foram deportados para *Auschwitz* cerca de 440 mil judeus da Hungria. Durante esse período foram registradas por alemães quase 200 fotos, onde é possível observar a seleção dos recém-chegados, com pessoas a caminho da câmara de gás ou esperando pela morte, e também a seleção das coisas que pertenciam às pessoas assassinadas. (ANEXO 2, pag. 10) Essas fotografias são disponibilizadas em um dos prédios do museu e serão analisadas posteriormente neste

⁵⁹ Informação retirada do site oficial do museu, disponível em: <<http://auschwitz.org/en/history/kl-auschwitz-birkenau/>>

⁶⁰ Informação retirada do site oficial do museu, disponível em: <<http://auschwitz.org/en/history/kl-auschwitz-birkenau/>>

⁶¹ Informação retirada do site oficial do museu, disponível em: <<http://auschwitz.org/en/history/kl-auschwitz-birkenau/>>

trabalho. Com a aproximação da ofensiva do Exército Vermelho⁶², os nazistas do campo começaram a apagar os vestígios de seus crimes, destruindo documentos, desmontando objetos e incendiando demais evidências. (ANEXO 2, pag. 12).

Em 20 de janeiro, eles (os alemães) explodiram crematórios e câmaras de gás II e III em *Birkenau*. Logo após o fim da evacuação, em 23 de janeiro, eles atearam fogo em *Kanada II*, o armazém cheio de propriedades espoliadas dos judeus. Três dias depois, eles explodiram câmara de gás e crematório V. Quando as tropas do Exército Vermelho entraram nos terrenos do campo no dia 27, eles encontraram cerca de 7.000 prisioneiros lá, a maioria deles doentes e nos limites da exaustão física. (Site oficial do museu de *Auschwitz*, disponível em: <<http://auschwitz.org/en/history/kl-auschwitz-birkenau/>> tradução nossa).

O campo de *Auschwitz* funcionou entre maio de 1940 e janeiro de 1945 e recebeu cerca de 1,3 milhão de deportados, sendo que 1,1 milhão eram especificamente judeus. Neste lugar foram executados 1 milhão de judeus, entre 70 e 75 mil polacos, 21 mil ciganos, 14 mil prisioneiros soviéticos, entre 10 e 15 mil pessoas pertencentes a outros grupos, gerando um total de cerca de 1,1 milhão de mortos. Apesar das atrocidades do nazismo no campo de *Auschwitz* terem acontecido há 70 anos, cerca de um milhão de pessoas visitaram o museu somente nos primeiros sete meses de 2015, de acordo com informações do site oficial do museu, batendo recorde do número de visitantes durante este período. “No último ano, quando o número de visitantes atingiu 1.53 milhões de visitantes, o primeiro milhão foi registrado no final de agosto”⁶³, afirmou o vice-diretor do museu, Andrzej Kacoryk, que ainda concluiu que “todos os indicativos são de que 2015 será marcado pelo aumento no número de visitantes de até 12%”⁶⁴.

Até 2010, o museu recebeu a visita de mais de 30 milhões de pessoas de todo o mundo com aumento do número de visitantes no decorrer dos anos. A média de visitantes por ano é de cerca de um milhão de pessoas. No início de 2015, o Museu Nacional de *Auschwitz-Birkenau* foi constantemente noticiado na mídia internacional devido às comemorações de 70 anos da libertação do campo de concentração. Na ocasião deste ano, cerca de 300 sobreviventes ao holocausto voltaram ao local, a

⁶² Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ex%C3%A9rcito_Vermelho “Exército da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas” que chegaram ao campo ao final da guerra.

⁶³ Fonte da notícia: <http://auschwitz.org/en/museum/news/1-million-people-have-visited-the-auschwitz-memorial-in-2015,1165.html>

⁶⁴ Fonte da notícia: <http://auschwitz.org/en/museum/news/1-million-people-have-visited-the-auschwitz-memorial-in-2015,1165.html>

maioria com mais de 90 anos. Segundo, Piotr M.A. Cywinski, diretor do Memorial Auschwitz:

O 70.º aniversário não será igual aos anteriores grandes aniversários. Temos de dizer de forma clara: é o último grande aniversário que podemos comemorar com a presença de um grande grupo de sobreviventes. As suas vozes tornaram-se o mais importante aviso contra a capacidade humana para a extrema humilhação, desprezo e genocídio⁶⁵

De acordo com o diretor, “em breve, não serão [os sobreviventes] as testemunhas daqueles anos, mas nós, as gerações do pós-guerra, que vão passar este conhecimento horrível e as esmagadoras conclusões que daí resultam”, referiu o representante, em declarações publicadas no 'site' do Museu de *Auschwitz-Birkenau*, uma das entidades responsáveis pela organização das comemorações.⁶⁶ Assim, o museu cumpre o seu papel social de passar para futuras gerações seus aspectos históricos e envolver o observador, impactando-o através da geração de interpretantes emocionais, energéticos e lógicos.

4.2.2. O museu nacional

O Museu de *Auschwitz-Birkenau* foi aberto para visitação nas dependências do antigo campo de extermínio e concentração e em 1979, foi declarado Patrimônio da Humanidade pela Unesco, se tornando um dos mais principais símbolos do Holocausto em todo o mundo. O surgimento da ideia do museu começou logo após a libertação dos campos, quando um grupo polonês de antigos prisioneiros afirmou o interesse em conservar a memória das vítimas, proteger ruínas e o que não havia sido destruído pelos alemães. “Eles organizaram a chamada Defesa Permanente do Campo de Oświęcim e começaram a cuidar dos milhares de peregrinos, que começaram a chegar em massa, buscando sinais de seus familiares, orar e prestar homenagem aos assassinados”. (ANEXO 2, pag. 13). A seguir serão contextualizados os aspectos do funcionamento do museu e o que ele apresenta hoje.

A primeira exposição aberta foi preparada por estes poloneses antes mesmo da abertura oficial do museu, no dia 14 de junho de 1947:

⁶⁵ Fonte da notícia: <http://www.ebc.com.br/noticias/internacional/2015/01/sobreviventes-e-representantes-internacionais-lembram-libertacao-de>

⁶⁶ Fonte da notícia: <http://www.dn.pt/globo/interior/300-sobreviventes-nas-comemoracoes-dos-70-anos-da-libertacao-de-auschwitz-4364953.html>

Em 2 de julho de 1947, o parlamento Polaco aprovou a emenda no sentido de preservar eternamente os terrenos e objetos do antigo campo e fundou o Museu Nacional Oświęcim- Brzezinka. Este nome, em 1999, foi mudado para Museu Nacional Auschwitz- Birkenau em Oświęcim. (...) Na cerimonia de abertura, participaram cerca de 50 mil pessoas, entre: antigos prisioneiros, familiares das vitimas, peregrinos de toda a Polonia, delegações oficiais do governo polaco, e tambem representantes da Comissão Central de Estudos dos Crimes Alemaes e Comissão Central Judaica de Historia, além de delegações das embaixadas britânica, tchecoslovaca e francesa. (ANEXO 2, pag. 13)

Em 1947, no ano de seu surgimento, ficou determinada a função do museu como: “proteger os terrenos do antigo campo e seus objetos, reunir e agregar provas e materiais relacionados com os crimes alemães cometidos em Auschwitz, pesquisa científica e informação sobre estes crimes”. (ANEXO 2, pag 13). O museu também abriu um campo de discussões e debates no que se refere à conservação do passado e a maneira de explicar essa história:

As questões relacionadas com a organização, funcionamento e progresso do museu foram e são objeto de discussão entre os antigos prisioneiros, e também entre museólogos, conservadores, historiadores, pedagogos e representantes da mídia. Ainda durante a criação do museu, refletiu-se se ele deve somente descrever o passado, ou também esclarecer a explicar os mecanismos centrais do sistema criminal. Surgiram vozes extremas em suas proposições: desde a ideia de arar o terreno até a ideia de conversar ao máximo e salvar tudo o que for possível. (ANEXO 2, pag. 13)

O museu acabou optando pela preservação de grande parte da área externa, como a manutenção das ruínas das câmeras de gás que foram bombardeadas pelos nazistas no final da guerra, mas adaptando algumas partes internas, com a transformação de alguns prédios em instalações de coleções que incluem:

Registros originais alemães do campo, cópias de documentos obtidos de outras instituições na Polônia e no exterior, material fonte de proveniência do pós-guerra (memórias, relatos de ex-prisioneiros, material dos julgamentos de criminosos de guerra nazistas, etc.), fotografias, microfilmes, negativos, filmes documentais, estudos acadêmicos, comentários, palestras, exposições cenários, roteiros de cinema e resultados de pesquisa. (Informação retirada do site oficial do museu. Disponível em: <<http://auschwitz.org/en/museum/archives/>> tradução nossa).

Após uma longa decisão na qual parte do campo seria preservada, a organização chegou à conclusão de que protegeria os campos de *Auschwitz I* e *Auschwitz II-Birkenau*, com uma superfície total de 191 hectares, contando com blocos e barracos para prisioneiros, latrinas, prédios de administração e direção do campo, posto de guarda da SS, prédios em que eram recebidos novos prisioneiros, torres de

vigilância, portões do campo, dezenas de quilômetros de cercas e ruas interiores, e a rampa ferroviária de *Birkenau*, a vala comum de centenas de prisioneiros que morreram pouco antes da chegada dos soldados do Exército Vermelho, ou depois da libertação, entre outros.

Embora grande parte dos objetos tenha sido destruída durante a eliminação das provas dos crimes após o fim da guerra “no campo e no terreno a sua volta, foram encontrados, após a libertação, milhares de objetos que pertenciam aos Judeus levados para extermínio”. (ANEXO 2, pag. 16). O Departamento de Coleções restaura e protege objetos que existiram no campo e bens roubados dos deportados e assassinados com um arquivo material de mais de 3,8 mil maletas, 12 mil panelas, 40 kg de óculos, 570 unidades de roupa no campo, 260 unidades de roupa civil, 260 unidades de mantas judaicas de oração, 460 unidades de próteses, 80 mil sapatos, 40m³ de objetos de metal derretidos, 6 mil exemplares de coleção artística, roupas infantis e materiais de higiene que são exibidos como parte da exposição nos blocos do campo. (ANEXO 2, pag 17).

O acervo da exibição também possui 39 mil negativos de fotografias de prisioneiros recém-chegados ao campo, 2,5 mil fotografias trazidas a *Auschwitz*, 48 livros de óbitos, 64 volumes de documentos, 16 volumes de ata, 8 mil cartas e postais, 800 mil quadros de microfilmes, mais de duas mil gravações, mais de mil videocassetes, cerca de 130 rolos de filme, 78 volumes de atas de processo, 192 volumes de questionários, 7 volumes de atas e relatos sobre a evacuação, assim como trabalhos artísticos, gráficos, relatos de memória e depoimentos de ex-prisioneiros. (ANEXO 2, pag. 18).

O museu também possui uma biblioteca dentro de suas dependências com acervo de mais de 30.000 livros que diz respeito à história da 2ª Guerra, ao Holocausto e ao movimento de resistência durante a 2ª Guerra Mundial, história do Terceiro Reich e a problemática do Nazismo. Na base de pesquisa digital que pode ser acessada pelo endereço eletrônico é possível encontrar mais de meio milhão de registros. Ainda nas dependências de preservação do museu existem também mais de 13 km de cercas, 3,6 mil pilares de concreto e aproximadamente 300 ruínas, entre elas o que sobrou das quatro câmaras de gás e crematórios, em *Birkenau*:

Em cerca de 200 hectares encontram-se quilômetros de ruas endurecidas, valetas, linhas de trem com ramal ferroviário e rampa de descarga, duas fossas do antigo campo, piscina contra incêndio, etc. A vegetação baixa e as árvores ante e pós-guerra (incluindo cerca de 20 hectares de mata) estão sob conservação constante. (ANEXO 2, pag 20)

O espaço de *Auschwitz-Birkenau* conta com meios de subsistência através do Projeto Internacional de Conservação do Museu *Oświęcim-Brzezinka*, por onde recebe doações de diversas instituições, fundações e países e possui um Conselho Internacional com ex-prisioneiros e historiadores a fim de desenvolver um corpo de opiniões e ideias criativas. Em 2005 foi criado o Centro de Educação sobre *Auschwitz* e o Holocausto com ações que tem como objetivo mostrar a memória das vítimas do campo para futuras gerações. A plataforma *online* possibilita o acesso aos arquivos de mais de 100 mil prisioneiros, além de fornecer aos internautas a informações e visitas virtual ao memorial.

O Centro Internacional de Educação sobre *Auschwitz* e o Holocausto organiza também uma série de atividades que envolvem seminários, pesquisas e estudos de doutorado, além de acampamentos científicos. O departamento de pesquisa do museu é dividido em três temas: identificação das entidades das vítimas, pesquisa de questões pouco aprofundadas sobre a história de diversas partes do campo e estrutura da SS relacionada com *Auschwitz* e edição da origem da história de *Auschwitz*. (ANEXO 2, pag 25). Por fim, a editora do museu possui uma tiragem de 8 milhões de exemplares e função de propagar em grande escala o tema de *Auschwitz*.

4.2.3. A visita ao museu

A duração da visita ao museu dura cerca de 3 horas e meia para conhecer tanto as dependências internas das exposições permanentes quanto às áreas externas de *Auschwitz I* e *Auschwitz-Birkenau*. Existem outros tipos de visitas mais completas que duram aproximadamente 6 horas ou até dois dias. As instalações analisadas neste trabalho se referem às que abrangem a maioria do público visitante do museu e, portanto, serão investigadas apenas as que englobam o percurso da visita de 3 horas e meia.

Não é necessário pagar para entrar no museu, porém é cobrado um valor de custo para aluguel de fone que transmite as falas do guia e possui papel crucial na experiência da visita ao museu. A contratação do guia com disponibilidade em vários idiomas é obrigatória, segundo o museu, pois “garante uma correta informação histórica e hábil visita pelas exposições”. (ANEXO 2, pag. 28) O guia por escrito também pode ser adquirido antes da visita. A função do museu é trazer através de seus diversos signos aspectos da memória dos antigos moradores e vítimas do campo:

O terreno original e objetos, ruínas e vestígios dos crimes de holocausto e genocídio aqui realizados formam a excepcionalidade deste lugar. Aqui se encontram, entre outros: terrenos com cinzas humanas, ruínas de câmaras de gás e crematórios; lugares onde os médicos da SS realizavam seleções; caminhos por onde pessoas eram levadas até as câmaras de gás; lugares onde famílias inteiras esperavam pela morte; lugares de revoltas de prisioneiros, lugares de execuções. (ANEXO 2, pag. 22)

A visita de 3,5 horas que engloba a maioria dos observadores do museu é dividida em duas partes: *Auschwitz I* e *Auschwitz-Birkenau*. Enquanto *Auschwitz I* conserva instalações de exibição histórica em seus prédios, *Auschwitz-Birkenau* permite a visita a barracões onde viviam os moradores do campo através da preservação do local. “Como a maioria das vítimas de *Auschwitz* foi assassinada em *Birkenau*, decidiu-se não criar exposições para museu e manter o terreno do campo intocável”. (ANEXO 2, pag. 23). Logo no início da visita ao espaço, é possível assistir a um documentário que exhibe fragmentos de filmes realizados por operadores do Exército Vermelho. O museu também disponibiliza transporte para deslocamento entre os dois campos: *Auschwitz I* e *Birkenau*.

O percurso mostra tanto o funcionamento de *Auschwitz* enquanto campo de concentração como campo de extermínio. Na parte do campo de concentração a exposição mostra as condições gerais e também “existenciais dos prisioneiros de *Auschwitz*, que morriam no campo em consequência do trabalho pesado, fome, doenças, experimentos, e também execuções e diversos tipos de torturas e castigos”. (ANEXO 2, pag. 22). A exposição apresenta, da mesma forma, fotografias, obras de arte, exposições sobre os movimentos de resistência, castigos e execuções, locais e experimentos e torturas e salas e celas em estado original. A área de *Auschwitz I* apresenta, por meio de suas exposições, as atividades do regime nazista:

Aqui aconteceram os primeiros testes para matar pessoas com o uso do *Cyklon B*, aqui assassinaram os Judeus dos primeiros transportes, aqui realizaram os primeiros experimentos médicos com os prisioneiros, aqui realizaram a maioria das execuções por fuzilamento, aqui estava localizada a prisão central para os prisioneiros de todas as partes do complexo do campo (...) Daqui, as autoridades do campo administraram o desenvolvimento do complexo do campo. (ANEXO 2, pag. 28)

O museu retrata a arquitetura por trás do extermínio evidenciando como era a rampa da chegada dos judeus, a seleção de pessoas, a morte nas câmaras de gás e o recolhimento dos corpos. O campo de *Birkenau* é onde ficava a maioria dos

estabelecimentos de extermínio de massa e também foi o maior campo de concentração do complexo *Auschwitz-Birkenau* com 300 barracas primitivas. No auge do funcionamento do campo, em 1944, *Birkenau* chegou a ter mais de 90 mil prisioneiros. Essa área do mundo também possui um monumento em homenagem às vítimas do campo.

A trajetória analisada neste trabalho destaca apenas o percurso das 3 horas e meia, o qual a maioria dos visitantes opta por fazer, com o acompanhamento obrigatório do guia. Será dividido na análise dos processos imersivos através da seguinte ordem: no filme documentário exibido no início da visita: na exibição *Zágada* de fotografias; na exposição “Provas dos Crimes”; na instalação “Vida dos Prisioneiros”; nas preservações das áreas externas de *Auschwitz I* e do campo de *Birkenau*. A coleta do material das pesquisas com visitantes foi realizada entre os dias 1 e 6 de Fevereiro de 2015, período relevante para a história do campo, considerando as recentes comemorações dos 70 anos de libertação, que aconteceram no final do mês de janeiro do mesmo ano e sua recorrência de noticiabilidade neste período na mídia europeia.

4.2.4. A semiótica no museu de *Auschwitz*

A imersão é o contexto sógnico de onde parte a análise semiótica, pautada na Gramática Especulativa, no decorrer deste subcapítulo. O objeto dinâmico, que seria o objeto tal como ele realmente é, será estudado dentro deste contexto não só por meio da observação do próprio Museu de *Auschwitz*, mas de todos os signos dispostos para os visitantes no próprio museu.

A sensação é a de que a nossa seleção cognitiva, seja ela proposital ou acidental, é de fato, imersiva. Ambos os museus cumprem seu papel não só de serem imersivos, já que todos os museus seriam potencialmente imersivos, mas também por conduzir o espectador do museu a diferentes fluxos e fatores de imersão. Por intermédio da relação entre a imersão e o museu, chega-se ao objeto imediato que é a experiência dessa imersão e seu entendimento como um processo multifatorial. A imersão, que possui um processo de fluxo e trânsito de vários fatores, não pode ser analisada sem seu aspecto de vivenciar a presença, o “aqui e agora”, o direcionamento da atenção.

A hipótese é de que quanto mais forte for a “imersão”, o estímulo sógnico que detém a atenção do visitante, mais forte será a sensação de se envolver com o “presente”, de envolvimento com o processo de semiose e de atenção e tensão por meio

dos interpretantes, sejam eles emocionais, energéticos ou lógicos. Assim, em um processo de alto potencial imersivo dentro de suas características multifatoriais, o efeito sígnico e os interpretantes serão extremamente emocionais, energéticos ou lógicos.

Para responder à pergunta sobre quais são os signos dispostos no museu, quais os efeitos produzidos na mente interpretadora dentro do espaço museográfico e imersivo e como acontece o processo de presentidade dessa imersão será realizada a seguir, como no exemplo do museu anterior, uma análise semiótica pautada na Gramática Especulativa, a fim de identificar como os signos estão engendrados nas instalações e quais os efeitos potenciais que aquele signo pode gerar na mente interpretadora.

As consequências práticas e as perspectivas imersivas seguirão a ordem do percurso da visita ao Museu Nacional de *Auschwitz-Birkenau* e será dividida em 5 partes: exibição de filme, exibição *Zágada Extermination* de fotografias, instalação “Prova dos Crimes”, exposição “Vida dos Prisioneiros” e área externa no museu.

4.2.4.1. O vídeo no museu

As instalações do museu de *Auschwitz-Birkenau* englobam uma grande área do espaço que era antes o campo de concentração e para entrar no museu é necessário que o visitante passe por um rigoroso controle de vistoria, no estilo das que acontecem em aeroportos. Ao entrar nas dependências do museu, o observador pode escolher o idioma de sua preferência, de acordo com as disponibilidades dos guias, sendo que a maioria das visitas é em inglês. O início do trajeto com os guias é marcado de acordo com o final do filme de 14 minutos exibido em um cinema no próprio museu. O conjunto de imagens foi captado pela SS no ato do fim da guerra e da libertação do campo (APÊNDICE 4).

A inserção do cinema no museu potencializa seu caráter híbrido e transmidiático, trazendo ao público novas formas de imersão e estímulos estéticos a partir de multicódigos. Nos dois museus deste trabalho o cinema funciona como um espaço a fim de contar parte de uma narrativa que dialoga com a proposta do museu e que já funciona por si só de forma isolada, uma vez que os vídeos apresentam introdução e desfecho no estilo de documentário. No ambiente do espaço museográfico, o documentário contribui para compor, mesmo que em uma mídia diferente, o conjunto da história que se pretende apresentar.

Enquanto no museu da língua o filme não é necessariamente assistido no início da visita, no caso do Museu Nacional de *Auschwitz-Birnekaeu*, o documentário histórico ajuda a arquitetar não só o imaginário do terror, mas também a condição da estética da crueldade que as imagens indicam sobre o lugar. O vídeo foi gravado pela pesquisadora e consta no arquivo no apêndice 4 deste trabalho. A seguir será feita uma análise do vídeo documentário, com o objetivo de ilustrar como os signos estão engendrados.

O signo auditivo traz grande impacto à mente interpretadora, uma vez que o som orquestral produzido ajuda a compor um imaginário sensível e aterrorizante do que aquelas pessoas sofreram naquele lugar. A voz do narrador introduz uma descrição com dados históricos sobre o campo e sua libertação. O vídeo se inicia com um panorama aéreo do campo mostrando as barracas de *Birkenau*, onde o signo apresenta a grandiosidade de espaço, que parece não terminar. O segundo bloco de imagens, ainda no primeiro minuto do vídeo apresenta grades, guaritas que caracterizam o próprio local do museu preservado e fotografias daqueles que foram antigos moradores e vítimas do símbolo de horror analisado.

No segundo 39, uma planta indica o tamanho do local. Um panorama aéreo do segundo 43 até 01min 2s (APÊNDICE 4) também proporcionam interpretantes lógicos para que o espectador tenha dimensão dessa grandiosidade. Entre 01min 22s e 01min 55s (APÊNDICE 4) o vídeo apresenta a junção de várias fotografias de antigos moradores do campo e descreve que “pessoas encarceradas no campo morreram de fome, exaustão, excesso de trabalho, experimentos e execução. Em 1942, o campo se tornou o maior centro de extermínio de judeus” (tradução nossa). Grande parte dessas fotografias mostradas no vídeo está no acervo de exibição de Zágada do museu e serão também analisados posteriormente.

No *frame* 01min 56s a exibição da placa “Arbeit macht frei” (“o trabalho liberta”, tradução nossa) com a junção de grades e cercas eletrificadas que circundam o campo como signo, indica o quanto o espaço era um ambiente ironicamente contraditório ao significado carregado pela descrição da frase de entrada. As fotografias imóveis apresentadas entre 02min 11s e 02min 26s (APÊNDICE 4) indicam o trabalho forçado aos quais os antigos moradores do campo eram escravizados a fazer. “Dia após dia os prisioneiros trabalham de forma cansativa com a supervisão dos homens da SS”, descreve o narrador em inglês. (tradução nossa).

Entre 2min 27s e 2min 55s, (APÊNDICE 4) por meio da gravação de vídeo pelo Exército Vermelho, o filme apresenta a compilação de uma série de imagens de mulheres em seu primeiro dia de liberdade. As ilustrações a seguir são as primeiras exibidas no vídeo que compõe caráter fortemente estético, no sentido de envolver e emocionar ainda mais o espectador. A ocupação de cerca três mulheres no mesmo espaço de dormir com pilhas de beliches de madeira, enquanto uma mulher se locomove com grande dificuldade, mostra o desconforto desumano que as pessoas estavam destinadas a viver naquele lugar. O close e aproximação da câmara no rosto de algumas mulheres mostra uma expressão estética de cansaço e envelhecimento que indicam a realidade do trabalho escravo sofrida por muitas e uma sensação de dor e exaustão.

Por quatro anos as pessoas viveram nessas condições dentro do campo e eram “torturadas e mortas” (APÊNDICE 4, tradução nossa). Na imagem 2min 34s uma mulher de cabelos brancos e traços envelhecidos aparenta respirar com muita dificuldade. Em seguida, aparece uma imagem com mulheres sentadas, outras deitadas: “Estas mulheres sobreviveram e este é seu primeiro dia em liberdade” (tradução nossa) Enquanto mulheres olham pra câmara, a voz descreve nomes e idades, o close da câmara mostra olhares demasiadamente cansados e perdidos das mulheres em momento de esgotamento que resultam quase em inexpressividade, devido à visível falta de força. Uma delas olha para a câmara com um cobertor em 2min 52s, com a iconicidade da entrega da indeterminação, vagueza, mas também com aspectos de fragilidade e fraqueza. O vídeo então ganha contornos além dos indiciais nos primeiros minutos e passa a compor um imaginário estético de horror da exploração física e mental sofrida por essas mulheres.

O período entre 2min 57s e 3min 20s (APÊNDICE 4) apresenta páginas de um álbum com fotografias e aponta diversas origens de antigos prisioneiros do campo. Em seguida, são mostradas pessoas em situações de extrema fraqueza e fragilidade após serem liberadas do campo: primeiro um homem aparenta prestar depoimentos, seguido de imagem de mulher e criança no meio de corpos espalhados ao redor. Os corpos ajudam a compor o cenário do terror em meio aos sobreviventes esqueléticos que carregam no seu físico debilitado as atrocidades do campo, com índices do estado de insalubridade. O vídeo aponta também a saída de pessoas da prisão que eram incapazes de se locomover sozinhas – muitos saem carregados, outros andam com dificuldade, o que indica a crueldade, resultado do que se estendeu durante o período naquele lugar.

Na imagem de 4min 25s (APÊNDICE 4) várias pessoas caminham após a libertação do campo e em 4min 28s, sobreviventes são perguntadas sobre suas diversas condições. A imagem de uma mulher sendo carregada em uma maca rumo ao hospital também funciona como aspecto indicial de fragilidade dos prisioneiros (5min 1s). O enquadramento de pessoas em charretes atravessando os portões de *Auschwitz* contrapõe o fato de que nem todos conseguiram se livrar da morte do campo nesse período - uma mulher fora assassinada nas dependências do campo ao tentar fugir pouco tempo antes da libertação do campo. Esses relatos e imagens funcionam como aspecto indicial para comprovar as atrocidades do campo e acontecimentos no seu período de soltura dos prisioneiros.

Uma multidão caminha em direção à saída do campo entre 5min 30s e 5min 40s. A câmera capta a dificuldade com que muitos andam e um homem machucado no meio dos que foram libertados. A quantidade de crianças saindo do campo, entre as mais de 400 que sobreviveram, são indicialmente ainda mais chocantes e demonstram simbolicamente uma crueldade ainda maior, entre 5min 40s e 06min 15s. Algumas mostram os braços pequenos marcados por números de identificação do campo. Imagens fortes entre 6min 40s e 7min 05s mostram dezenas de corpos jogados em valas em aparente processo de decomposição e funcionam como símbolo apontando para interpretantes lógicos de crueldade, índice que comprova esses acontecimentos e resultado de interpretantes emocionais que resultam em sensação de tristeza e desconforto na mente interpretadora.

Em 7min 06s (APÊNDICE 4) uma planta indica o funcionamento de uma câmara de gás. Descrições da câmara de gás, assim como outras imagens simbolizam a química por detrás da morte. Objetos de tortura também são exibidos com breve explicação de como eles funcionavam. Vários professores libertos aparentam dar depoimentos nas imagens seguintes e a personalização traz à tona a sensibilidade do horror do campo.

A partir de 8min 23s (APÊNDICE 4), vários objetos dos prisioneiros que fazem parte do acervo do museu na exposição “Prova dos Crimes” são demonstrados por meio das imagens do documentário como óculos, escovas de dente, escovas de cabelo, material de barbear, pares de sapato, próteses dentárias e também toneladas de cabelos femininos que eram usados na indústria têxtil alemã.

Malas também são exibidas nas imagens, o que indica o fato dos prisioneiros acharem, antes de ir para o local, que estariam se movendo para algum outro lugar com

possibilidade de moradia. A quantidade de bens apresenta o aspecto de índice, por exibir a concretude de milhares de pertences que foram roubados de pessoas que acreditavam que teriam uma vida melhor naquele ambiente. Em 8 min 55s uma pequena roupa de bebê é encontrada no meio de várias vestimentas infantis e o interlocutor indaga quem iria vestir ou experimentar estas pequenas roupas perdidas no meio de centenas.

Imagens de cadáveres espalhados pelo campo e pela vala mostram vítimas das câmaras de gás, fome, instrumentos de tortura em 11min 7s. Antigos prisioneiros são examinados por médicos após a libertação do campo e em 11min 26s aparece uma criança, seguida de um homem, todos com semblantes de fraqueza, doença e exaustão e pessoas incapazes de caminhar sem ajuda. Durante cenas do documentário onde antigos prisioneiros são examinados por médicos, a câmera captura crianças com problemas nos membros inferiores e apresenta uma garota da Eslováquia com as pernas enfaixadas, que, segundo o narrador, foi obrigada a ficar na neve por um dia inteiro. Outras pessoas também tiveram machucados semelhantes.

As vítimas também incluem, em 12min 13s, um grupo de homens que passou por experimentos de esterilização realizados por médicos nazistas, uma mulher que presta depoimentos a câmera sobre injeções de substâncias venenosas em 12min 19s e um grupo de homens que foram infectados por bactérias. Um menino também é examinado após receber curativos por tortura de choques na cabeça.

Corpos de pessoas que não puderam ser resgatadas vivas e foram enterrados perto do campo são demonstrados em 12min 53s por grupo de músicos com roupa fúnebre cercados de outros indivíduos carregando vários caixões próximos dessa área onde os mortos foram enterrados. Um grupo com vestimenta branca parece celebrar alguma oração ou missa fúnebre, com uma cruz, e o forte vento mostra o movimento das roupas, bandeiras e ajuda a compor o símbolo fúnebre através de representações do rito de passagem do velório. Dezenas de pessoas de preto aparenta acompanhar o velório/enterro com cabeça baixa e uma mulher chora compulsivamente simbolizando sua tristeza no signo da imagem do choro. Por fim, a terra cai sobre os caixões, em tonalidade branca, que são enterrados, sumindo no meio da areia em rito simbólico tradicional e esperado para um crime incomensurável.

Signos que apontam para rostos de prisioneiros recém-libertos atrás das grades são exibidos em 13min 35s (APÊNDICE 4), que trazem sensibilidade e personalização de vítimas que se dirigem para a câmera com certa indiferença, com

olhar que pode ser interpretado como vago, com potencial estético estando dentro da categoria de primeiridade como nas outras cenas que enquadram rostos dos prisioneiros. Assim, eles “encaram” a realidade com expressão indeterminada, o que pode ser índice de uma fraqueza e fragilidade. O vídeo termina com a indagação do locutor se os culpados foram devidamente julgados através de uma pergunta reflexiva (APÊNDICE 4, tradução nossa).

A imersão icônica, por meio da relação entre signo e objeto, resulta na individualização da sensação que apresenta de maneira intensa as características da primeiridade. Mesmo que se tente expressar no consenso da inteligibilidade e do pensamento lógico, o que se tem é um incômodo constante não descritível, uma qualidade sufocante e nauseante que gera interpretantes muito emocionais de tristeza e repulsa. A memória é ressignificada pelo museu com a elaboração pontual de elementos de imersão icônicos em sua narrativa, apresentando uma estética desconfortável – o que se torna crucial para a elaboração de um índice e um símbolo do que de fato tenha sido aquele lugar no passado.

A fotografia e as imagens do vídeo que é exibido no cinema no Museu, embora sirvam potencialmente enquanto ícones e símbolos, apresentam também o aspecto indicial de maneira incisiva à comprovar todo o imaginário de relatos em livros de histórias e documentários se ratifica, mostrando que de fato aquilo tudo aconteceu no passado. Parafraseando o ditado “uma imagem vale mais do que mil palavras”,⁶⁷ tamanho horror e tragédia do que é exibido no documentário audiovisual torna imensurável o puro pensamento da dimensão do que aconteceu e a cognição e racionalização plena das imagens.

A dimensão estética e icônica da ocorrência e reprodução das imagens do campo de concentração e extermínio no passado junto ao seu aspecto de índice e símbolo proporciona uma imersão espacial. Devido ao ambiente ser um cinema com proximidade física e real entre o que o espectador vê e o local de acontecimento da tragédia é também uma imersão sensível e estética, já que é inevitável não se envolver com a afetação do conteúdo audiovisual. O resultado é o predomínio de interpretantes emocionais em detrimento dos energéticos e lógicos, nesse caso.

⁶⁷ Autoria do filósofo chinês Confúcio. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/uma-imagem-vale-mais-que-mil-palavras/>>

4.2.4.2. *Zagłada Extermination*

As fotografias, arquivos e descrições sobre a chegada dos prisioneiros ao campo de concentração e extermínio funcionam como importante registro de memória no Museu de *Auschwitz* e estão concentradas na exibição *Zagłada Extermination*. A exposição ocupa um prédio inteiro e apresenta signos imagéticos impressos em fotografias e signos expressos por palavras em polonês e inglês para nortear as informações com grande caráter explicativo. Outro signo importante durante todo esse período é a elucidação do guia, que funciona como um veículo de informação a fim de complementar referências que não estão nem nos escritos, nem nas fotografias.

A instalação pode ser dividida em quatro partes: os suportes com informações descritivas em inglês e em polonês, a sessão de documentos com listas de arquivos e cadastros dos antigos prisioneiros do campo, fotografias da chegada das pessoas detidas pelo regime nazista e maquetes ilustrativas sobre a dimensão do campo e o funcionamento na câmara de gás.

Os suportes explicativos junto à explanação do guia possuem um alto potencial demonstrativo e educacional, para que os espectadores do museu possam vislumbrar signos que apontam para objetos do passado a partir de uma perspectiva instrutiva. A visita por este espaço começa com a questão: “Quem não se lembra da história está prestes a passar por ela novamente” (Figura 10, tradução nossa). Um diagrama explicativo em espécie de mapa, referente ao local de origem dos prisioneiros que chegavam ao campo, funciona como ilustração didática sobre onde vieram as vítimas do holocausto (Figuras 11 e 12). Outra imagem mostra a quantidade dos prisioneiros em *Auschwitz*. (Figura 13).



Figura 10 – Introdução à exposição



Figura 11- Origem dos prisioneiros



Figura 12 – Origem dos prisioneiros

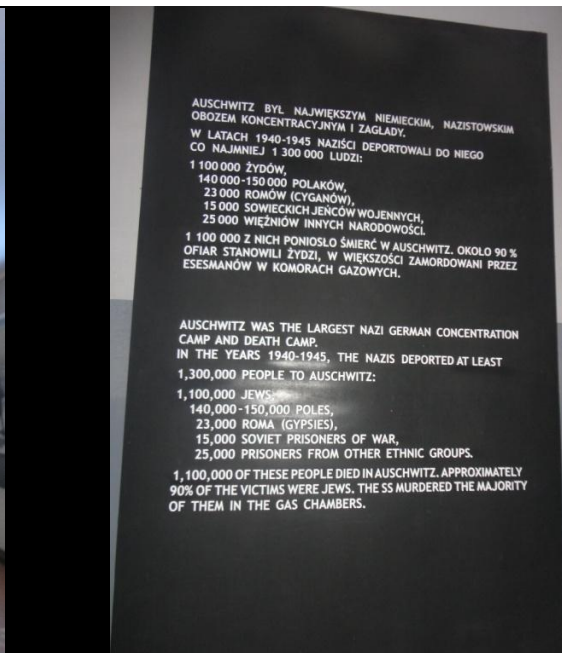


Figura 13 – Quantidade de prisioneiros

Falas de efeito segregacionista e genocida são expostos nesses suportes como “nós devemos libertar a nação dos poloneses, russos, judeus e ciganos” (Figura 14, tradução nossa) expressada pelo ministro da justiça do terceiro Reich e “os judeus são que uma raça que deve ser totalmente exterminada” (Figura 15, tradução nossa) por Hanz Frank, nazista da Polônia. Esses trechos indicam, comprovam e representam a violência e a opressão que articulavam com os planos de extermínio e massacre. Uma associação possível produzida pela mente interpretadora é a ligeira semelhança desses suportes com lápides de cemitério, uma vez que são negros e possuem letras pequenas em branco, sem imagens. A sensação da correspondência desses meios com a morte ajuda a compor a estética fúnebre do museu.

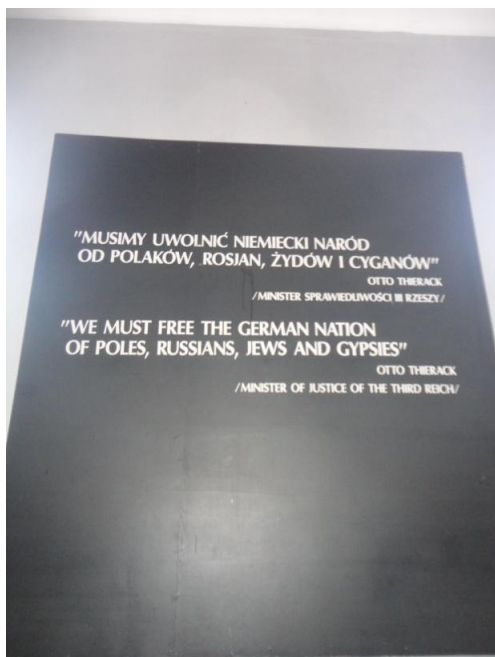


Figura 14 – Frase segregacionista

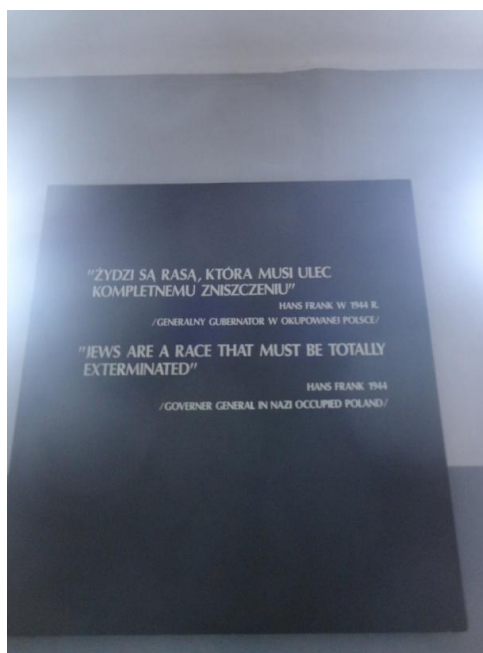


Figura 15 – Frase segregacionista

Descrições de técnicas de extermínio com ênfase nas que aconteciam com o *zyklon B*, utilizado nas mortes em massa das câmaras de gás, e informações sobre o funcionamento dos crematórios também fazem parte da descrição desta exibição. Outros relatos chocantes são expostos através de signos expressos por palavras nesses suportes como:

“Os que estavam em boas condições para o trabalho eram encaminhados diretamente para o campo. (...) O restante era encaminhado para as câmaras de gás. Com o objetivo de evitar pânico, pessoas condenadas à morte eram asseguradas de que iriam tomar um banho para desinfecção. Aconteceu que todos os trens eram direcionados diretamente para as câmaras de gás sem executar nenhuma seleção” (Figura 16, tradução nossa)

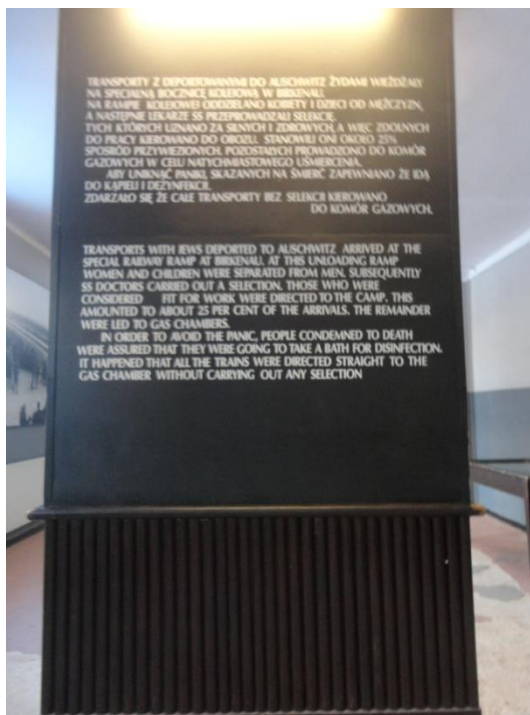


Figura 16 – descrição da chegada ao campo

Alguns desses suportes se mesclam nessa exposição explicativa de imagens fotográficas com os documentos e também às maquetes, compondo uma narrativa transmídia de signos imagéticos, descritivos e recriados através de maquetes. Os documentos nesta exposição apresentam arquivos de pessoas que foram vítimas do holocausto nazista por meio de um banco de dados. As escrituras funcionam como signos indiciais e ajudam a comprovar o que aconteceu naquele lugar e a logística por detrás dos meios de transporte e dos cadastros, onde a identidade e a condição dos seres humanos foram reduzidas a números. Os papéis, que ficam protegidos em cúpulas de vidro e expostos para os visitantes do museu apresentam cadastros, dados pessoais e protocolos digitados em máquinas datilográficas. (Figura 17)



Figura 17 – caráter transmídia na junção de escritos com fotografias

Assim como o vídeo exibido no início da visita, as fotografias possuem como signos um forte aspecto indicial, pois elas carregam um caráter de comprovação imagético muito maior do que os escritos das palavras nos arquivos dos documentos:

A fotografia tornou-se a ferramenta ideal do processo de investigação policial, um indício moderno definitivo (...) sua condição de índice, que deriva do fato que, desde que uma fotografia resulta da exposição a uma entidade preexistente, ela mostra diretamente a marca da entidade e pode portanto fornecer uma evidência sobre o objeto que retrata. (CHARNEY&SCHWARZ, 2000, p. 38)

No caso específico dessa exposição, a fotografia retrata a chegada de diversas pessoas ao campo de concentração e extermínio, apresentando os rostos das vítimas e a circunstância do fim da viagem. Grande parte das fotografias no museu apresentam legendas explicativas sobre a ocorrência da imagem e aspectos do cansativo deslocamento até *Auschwitz*. As que não apresentam são complementadas com descrição e observação do guia, muitas vezes com detalhes sensíveis de algum ponto de vista que possa passar despercebido pelo visitante.

Um fato ressaltado pelo guia é justamente a expressão dos fotografados nas filas: a indeterminação composta por um misto de sensação de curiosidade e desconfiança apresentam aspectos icônicos que contradizem com a realidade, uma vez que eles estão no caminho das câmaras de gás, como será demonstrado a seguir. Esse episódio ratifica e potencializa a traição, já que eles achavam que tomariam um banho enquanto seriam mortos. A expressão facial sígnica de muitos desses prisioneiros não expressa pânico ou receio de alguém que está prestes a morrer, o que aponta para a desonestidade pelo falta de clareza da circunstância que eles estavam.

As fotografias mostram crianças, adultos, homens e mulheres chegando em grande quantidade, carregando pertences e de mãos dadas com seus familiares, sem que esteja utilizando ainda o uniforme do campo. Algumas focam a expressão das pessoas, quando muitas olham para o registro da câmera (Figura 18). Outras imagens mostram (Figuras 19 e 20) mostram o processo de seleção através da separação dos que se enquadram no trabalho escravo do campo e os que são direcionados diretamente para a câmara. As fotografias são ainda mais chocantes quando demonstram crianças na fila das câmaras de gás, com olhar de indeterminação em relação à câmera, (Figuras 21 e 22) . No momento as pessoas não sabiam que estavam a caminho da morte.



Figura 18 – Chegada dos prisioneiros ao campo Figura 19 – Seleção de prisioneiros na entrada do campo



Figura 20 – Seleção dos prisioneiros no campo Figura 21 – Crianças na fila da câmara de gás



Figura 22 – Pessoas na fila da câmara de gás

Por fim, as maquetes ilustrativas funcionam como signos a fim de diagramar e exemplificar os objetos do passado em miniaturas, para que o visitante possa ter uma visão mais geral de perspectiva do campo e do funcionamento das câmaras de gás. O espaço da construção mostra a arquitetura por trás da distribuição das pessoas nos “banhos”, enquanto o emaranhado de pessoas indica a aglomeração e o desespero

sufocante das mortes nas câmaras de gás com inúmeras representações de pessoas ocupando o mesmo lugar na maquete (Figura 23).



Figura 23 – Maquete da câmara de gás

A maquete apresenta a reprodução de uma fila na parte externa da câmara, enquanto acontece o funcionamento interno da exterminação de prisioneiros e também uma perspectiva que fique mais fácil para o visitante ter uma ideia de sua dimensão. Dessa forma, o signo maquete funciona como índice porque trabalha com questões de concretude e existencialidade e também com o simbólico, uma vez que é uma representação dos espaços em perspectiva menor para melhor visualização desses lugares.

A imersão nesta exposição possui menos estímulos sensoriais de códigos sonoros e imagens em movimento através de vídeo, como no caso da exibição do documentário logo na entrada do museu e, por isso, pode ser considerada menos icônica nos documentos e nos suportes explicativos, embora a iconicidade apareça fortemente nas fotografias em preto e branco das chegadas dos prisioneiros. O envolvimento do espectador com o museu acontece, neste caso, de forma ainda mais cognitiva, uma vez que o espaço é composto a partir de signos sobretudo indiciais e simbólicos com alto caráter informativo e com relações entre signo e objeto que acabam impactando mais pelo conteúdo da memória contidas nos signos presentes nos quadros descritivos do que em aspecto icônicos com características de primeiridade.

Mesmo sendo instalações predominantemente indiciais e simbólicas, os signos resultarão em fluxos de interpretantes emocionais, energéticos e lógicos, por

compor relatos de uma estética trágica aos estímulos apreendidos pela mente interpretadora.

4.2.4.3. Prova dos Crimes

O segundo acervo em instalação interna visitado no museu é a exibição de pertences que foram saqueados dos prisioneiros no instante da entrada deles no campo, em exposição intitulada “Prova dos Crimes”. O próprio nome “prova” já aponta para as características de índice desses bens, uma vez que servem para comprovar a ocorrência destes crimes contra a humanidade aos que teimam em não acreditar, refutar ou duvidar sobre a ocorrência do holocausto. Diversas salas possuem cúpulas de vidro com esses objetos, e quadros com signos fotográficos de demais pertences contribuem para o acervo histórico deste prédio. (Figuras 24 e 25).



Figura 24- Corredor da exibição



Figura 25 – Imagem de quadro com pentes

Neste local é possível visualizar no acervo exibido em cúpulas de vidro 260 unidades de mantas judaicas de oração, 460 unidades de próteses, 80 mil sapatos, 3,8 mil malas, 12 mil panelas, 40 kg de óculos e duas toneladas de cabelo humano. O primeiro signo do acervo que aparece é um suporte semelhante aos da exposição analisada anteriormente, que diz: “Neste prédio há parte dos pertences saqueados das vítimas de *Auschwitz* pelo partido nacional socialista e que foram encontrados após a libertação do campo”. (Figura 26).

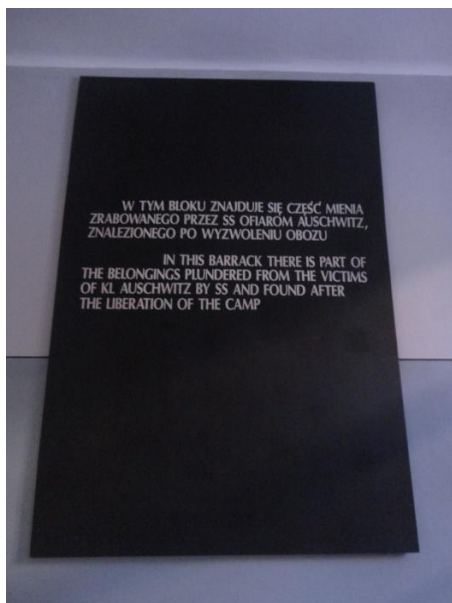


Figura 26 – Descrição do espaço



Figura 27- Emaranhado de óculos

Um emaranhado de óculos no meio de um acervo de 40 kg dificulta a visualização dos objetos, que são percebidos com certa indeterminação através de imagem que causa uma ligeira confusão (Figura 27). Como os óculos estão entrelaçados com os outros é possível que a primeira sugestão da mente interpretadora seja a de um possível outro objeto, pois somente após uma observação mais atenta é possível identificar os óculos. Um quadro auxiliar posto no interior na cúpula do vidro ajuda na identificação destes utensílios. Na entrada do campo foram retiradas todas as próteses auxiliares dos prisioneiros e, os que eram incapacitados de trabalhar, eram encaminhados diretamente para a câmara de gás.

Mantas de orações também foram recolhidas, exterminando qualquer direito de manifestação religiosa. (Figura 28) Este inclusive foi o principal motivo de ataque de genocídio, já que a grande maioria das vítimas do nazismo e do holocausto era de devotos do judaísmo. Estas mantas também foram recolhidas e formam um acervo de 260 unidades. Outras 460 peças de próteses de auxílio de locomoção também são exibidas nestas cúpulas (Figura 29) com dado exemplificado pelo guia: como estas pessoas não poderiam praticar o trabalho escravo do campo devido a algum tipo de necessidade especial, todas elas foram encaminhadas direto para as câmaras de gás.



Figura 28- Mantas de oração saqueadas



Figura 29- Próteses dos prisioneiros

Diversos utensílios de cozinha como potes, panelas, canecas foram apreendidos e são expostos neste espaço totalizando 12 mil utensílios de cozinha (Figura 30). Tal fato comprova que as vítimas também não sabiam que seriam privadas de alimentação e passariam fome no período em que estivessem ali. Materiais de higiene como escova de cabelo e de dente e ferramentas para barbear também foram saqueados e retirados destas pessoas que acreditaram que teriam condições de vivência e salubridade no espaço (Figura 31).

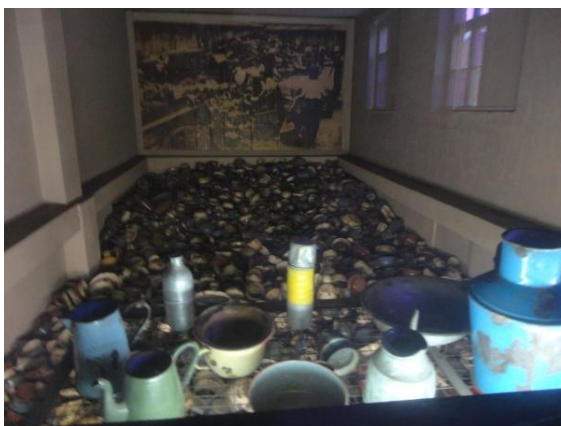


Figura 30 – Utensílios de cozinha

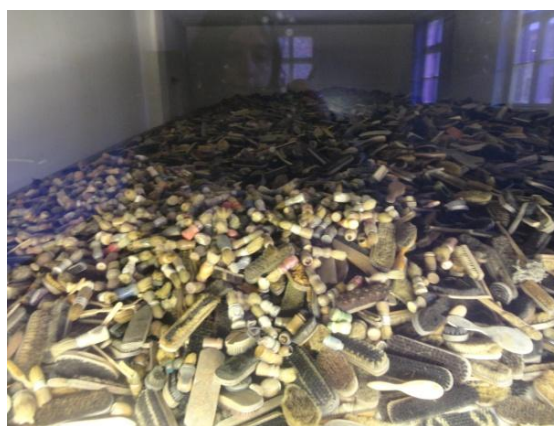


Figura 31 – Materiais de higiene

O número de malas e sapatos faz com que o espectador se perca no meio da grande quantidade de objetos de vítimas saqueadas com 80 mil sapatos (Figuras 32 e 33) e 3,8 mil malas (Figuras 34 e 35). O guia, enquanto importante componente da visita, direciona o olhar do visitante para ele não foque nas grandes quantidades de sapatos, mas tente imaginar a história e a origem dos proprietários de um calçado específico. “Quem era aquela pessoa, o que ela fazia antes?”. São questões de memória e identidades que foram reduzidos e mergulhados no meio de um emaranhado de

números e quantidades. As malas apresentam o endereço, nome e a localidade e informações sobre cada um dos proprietários daqueles objetos.



Figura 32 - Sapatos das vítimas



Figura 33 - Sapatos das vítimas



Figura 34 - Malas dos prisioneiros



Figura 35 - Malas dos prisioneiros

Os brinquedos infantis (Figura 36) caracterizam a extensão e a potência da crueldade, já que as crianças muito novas, sem condições para a realização do trabalho escravo nas dependências do campo eram encaminhadas direto para as câmaras de gás. Neste instante, o guia torna a conduzir o olhar para uma reflexão específica das origens e do histórico por detrás de um objeto singular ao invés de abranger a perspectiva das pilhas em números. Por fim, duas toneladas de cabelo (Figura 37) são expostas em uma grande cúpula com a intenção de ilustrar e comprovar o acontecimento do holocausto. Os cabelos, que eram encaminhados posteriormente para indústria têxtil alemã, foram analisados por um químico que certificou que aquela imensidão de fios era dos antigos prisioneiros do campo, uma vez que detinham substância típica que era utilizada em sua lavagem. A declaração do exame dos cabelos é exibida ao lado da exibição, sendo um

signo em relação indicial com o objeto por apontar questões de materialidade e funcionar como uma ratificação do passado.

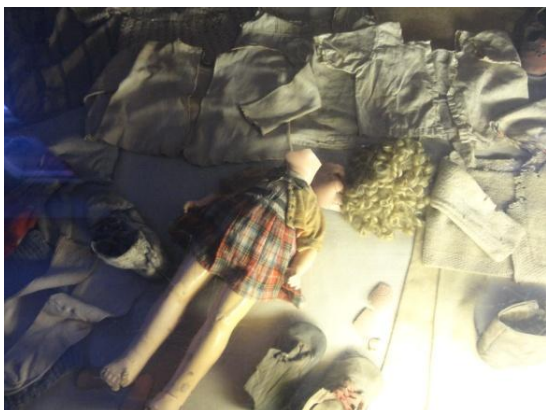


Figura 36 – Brinquedos infantis



Figura 37 – Toneladas de cabelo

As cúpulas de vidro com grande acervo e amostra dos objetos saqueados das vítimas do campo de *Auschwitz* apresentam o título “Provas dos Crimes” pela sua função como índice de comprovação dos acontecimentos dos passados dos crimes contra a humanidade. A quantidade, em termo de índice, também assusta, pois o número de sapatos, malas, roupas de criança é tão grande que, mesmo sendo possível visualizar em termos de extensão, é difícil mensurá-la cognitivamente, pois a própria visão se perde no meio de tantos materiais.

A iconicidade predomina sobre a sensação de se perder no meio desses utensílios na imensidão de origens e históricos que passaram por ali e não foram identificados. O símbolo funciona como representação das atrocidades cometidas àquelas pessoas que não se define puramente na perspectiva racional e se ratifica como algo inimaginável em tamanho e proporção. A estética do excesso quando associada às informações das vítimas configura uma tragédia impensável para a maioria das mentes interpretadoras, mas que só pode ser acessada por sentimentos de indeterminação que resultam em interpretantes emocionais de angústia.

Portanto, a imersão ocupa diferentes enfoques a partir dos signos, sendo icônica por poder passar uma qualidade abstrata de sensação de angústia e asfixia pode ser indicial por apresentar imensidão de objetos com seu caráter palpável, e simbólico por ser um cemitério de pertences de vítimas que foram traídas, uma vez que acreditavam que poderiam ter condições de moradia, higiene, alimentação devidos aos pertences que foram levados e saqueados no campo. A personalização dos prisioneiros e o direcionamento do olhar por parte do guia do campo contribuem para um maior

envolvimento com os signos materiais que foram transportados para este prédio e expostos para os visitantes.

4.2.4.4. Vida dos Prisioneiros

Os próximos dois prédios apresentam como temática a “Vida dos Prisioneiros” (tradução nossa) e “Condições de Vida e de higiene” (tradução nossa). O primeiro apresenta as consequências do trabalho forçado do campo e o impacto da escravidão sob suas vítimas e o segundo mostra as circunstâncias de insalubridade pelas quais os prisioneiros passaram. Segundo a descrição de uma das placas informativas na seção “Vida dos Prisioneiros”:

Os prisioneiros mantidos no campo de concentração morriam de trabalho forçado, punições sádicas de fome, exaustão após chamadas prolongadas, torturas, condições de vida apavorantes, sendo usados para experimentos médicos ou execuções arbitrárias. Os que estavam muito fracos ou doentes para trabalhar eram selecionados pelos membros do nacional socialismo durante as chamadas ou na enfermaria e enviados para câmaras de gás ou mortos com injeções de fenol. (Figura 38, tradução nossa)

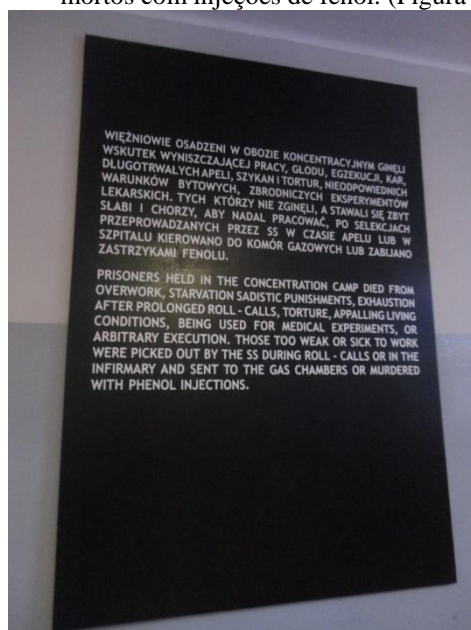


Figura 38- Descrição das Condições dos prisioneiros

Essa introdução apresenta o que será exposto a seguir: as situações de horror e a rotina apavorante que os prisioneiros teriam de passar para tentar sobreviver todos os dias. São apresentados no decorrer deste prédio vários signos que apontam para objetos dinâmicos da circunstância de como era a vida dos enclausurados no passado. Estes signos são fotografias, quadros explicativos, roupas, entre outros.

O corredor de fotografias apresenta rostos por meio de signos imagéticos das vítimas do holocausto. Dar um rosto, relatar a identidade, mostrar as origens e a

conjuntura da morte ressignifica os infinitos signos indiciais do museu e carrega um caráter de iconicidade junto ao símbolo, pois a indeterminação e o universo de possibilidades ampliam ao observar as imagens reproduzidas nos quadros, que são todos em preto e branco e apresentam dados das pessoas que passaram por ali, como nome, origem e data da morte.

Alguns quadros trazem a própria produção de signos dos prisioneiros como representações e significações sobre a vida naquele ambiente ao olhar das vítimas. Um quadro sobre as tatuagens (Figura 39) apresentam outro aspecto simbólico do campo, por meio do qual os próprios prisioneiros eram submetidos a marcações em seus corpos e eram reduzidos a números:

Auschwitz foi o único campo onde os prisioneiros tinham seu número no campo tatuado. A razão para isto foi o alto índice de mortalidade e dificuldade de identificação dos corpos. A partir de outono de 1941, prisioneiros de guerra soviéticos, assim como outros grupos de prisioneiros eram tatuados. A partir da primavera de 1943, a tatuagem era utilizada em todos os deportados. (Descrição figura 39, tradução nossa)



Figura 39- Quadro das tatuagens

A tatuagem delimitava toda a redução simbólica de identidade a números. Os diversos signos que compõem a memória e a identificação dos prisioneiros como o nome, a história individual e os objetos e pertences saqueados foram reduzidos a códigos de identificação tatuados que funcionariam também como suporte em caso de identificação dos corpos. As diversas possibilidades de representação da fome no campo apresentaram como signos quadros explicativos, esculturas e fotografias fortes com imagens de pessoas desnutridas:

Fome constante era uma das principais causas de degradação e extermínio dos prisioneiros. Porções diárias de comida tinham entre 1.500 e 1.700 calorias enquanto os prisioneiros tinham que trabalhar cerca de 11 horas todos os dias. Prisioneiros que não encontrassem formas adicionais de meios de alimentação morriam após alguns meses de estadia no campo. (Figura 40, tradução nossa)



Figura 40 – A fome como extermínio

As imagens (Figura 41 e 42) que apresentam pessoas em estado avançado de desnutrição, por meio de fotografias, indicam mulheres e crianças em estruturas corporais esqueléticas, o que comprovam as descrições da quantidade de comida insuficiente para a vida que era oferecida aos prisioneiros e também a fome como uma das principais causas de morte. Uma escultura também representa a situação da fome no campo com reproduções de prisioneiros esqueléticos com expressões que podem sugerir tristeza.



Figura 41 – Pessoas em estado de desnutrição



Figura 42- Pessoas em estado de desnutrição

Por fim, um cômodo é reservado para a reflexão de crianças que eram escravizadas (Figura 43). Signos descritivos, assim como os que são expressos através de explicações do guia, apontam para o objeto de que elas, mesmo sendo crianças, não tinham de trabalhar menos do que os adultos. Suas roupas e fotografias dão a elas uma identidade e ressignificam a memória, circunstância diferente do período em que elas foram reduzidas a números.



Figura 43 – Crianças escravizadas

Nas instalações temáticas sobre as Condições de Vida e higiene, espaços preservados de cômodos tais como eram durante o funcionamento no campo podem ser observados. (Figura 44) “O interior de um quarto para prisioneiros durante as primeiras semanas de existência do campo” é separado dos visitantes por um vidro e é preservado por curadores. Banheiros e toaletes compartilhados apresentam “o interior de uma casa de banho de 1941 a 1945, antes que essas dependências fossem instaladas os prisioneiros tinham apenas dois poços do lado de fora das barracas onde podiam se lavar” (Figura 45).



Figura 44 – Espaços para dormir



Figura 45 – Espaço para tomar banho

Os banheiros são muito diferentes dos padrões de higiene, uma vez que os lavatórios de banho são pias e não chuveiros e os vasos sanitários são compartilhados sem divisória. As condições precárias de higiene contribuíam para o aumento do desconforto e rebaixamento das condições humanas, com nenhuma condição de direito, saúde e sobrevivência.

A hierarquia do campo trazia o pior tratamento possível especificamente aos judeus. Outros prisioneiros recebiam alguns privilégios e ficavam em quartos individuais (Figura 46). Os que não detinham privilégios tinham de dividir camas com várias pessoas. (Figura 47). Neste quarto ainda é possível observar resquícios de homenagem a um padre que se sacrificou no lugar de outro prisioneiro (Figura 48).



Figura 46: Quarto exclusivo



Figura 47: Quarto padrão



Figura 48 – Homenagem a padre

A imersão nesses cenários se volta para a materialidade e preservação do signo, que é ressignificado com o tempo e com a ocorrência da própria história, mas que tenta, enquanto materialidade, através da manutenção e restauração, permanecer o mais próximo do original para futuras gerações. Essa imersão espacial permite visitar banheiros, lavatórios e quartos dos antigos prisioneiros e perceber sua privação de sono, descanso e higiene - circunstâncias essenciais e rotineiras que eram estratégicas para menosprezar prisioneiros e reduzir possíveis gastos.

O processo imersivo atravessa, assim como nas áreas externas no campo, o aspecto espacial, pelo fato da atenção e cognição estarem voltadas para a natureza do ambiente e de sua localidade. A indiciabilidade é observada por meio das características físicas dessas instalações, onde se fortalece o aspecto da existencialidade do objeto, e também dele como símbolo, por representar uma memória do passado.

4.2.4.5. Área externa e Birkenau

A área externa do museu engloba, como dito anteriormente, *Auschwitz e Auschwitz-Birkenau* e é onde se tem, por observação, uma grande potencialidade imersiva, uma vez que são áreas preservadas com poucas indicações de que aquele espaço se trata de um museu. As árvores são mantidas para preservar a semelhança com a ambiência de 70 anos atrás, assim como os complexos de prédios, construções e ruínas com o objetivo de manter seu formato original.

Sob o ponto de vista da ressignificação museológica, ficam mais evidentes as mudanças das instalações internas dos prédios - foram transformadas de espaços administrativos do nazismo, salas de tortura, dormitórios em exposições fotográficas, arquivos de materiais. Alguns ambientes foram isolados em cúpulas de vidro a fim de uma melhor conservação dos artefatos originais, sem a possibilidade do público

adentrar livremente por esses lugares e com informações históricas em placas explicativas. Já a área externa, onde o visitante não possui a liberdade de andar por onde quiser, possui poucas referências ao antigo campo como museu, se distanciando muito das convenções e padrões de um museu tradicional.

A imersão que envolve o espectador do museu nesses espaços se constrói dentro de uma perspectiva icônica, indicial e simbólica com um misto de sensações de uma estética fúnebre. A imersão, portanto, estaria ligada à sua vertente especial, já que o simples estar no lugar, o permanecer na memória ressignificada de um ambiente com um forte imaginário construído com reprodução de filmes, livros, documentários se denota como algo concreto perante aos olhos do observador.

Sua visão capta as subjetivações do lugar que é ícone, índice e símbolo – ele passa sensações e qualidades, ele realmente existe enquanto concretude preservada, todos os seus símbolos fazem menção ao horror. Portanto, todas as apreensões sógnicas, após atravessar o juízo perceptivo, resultarão em sentimentos e associações de desconforto. A partir da premissa, “Aquele que não se recorda da história está fadado a vivê-la novamente” (tradução nossa), pensa-se que mesmo sendo uma temática e visita extremamente desconfortável, é uma perspectiva de releitura e experiência necessária para evitar possibilidades de repetição histórica da catástrofe que aconteceu.

O guia surge como ponto chave de todo o percurso, já que direciona o olhar, as histórias, os dados e relatos. Enquanto, por um lado, mentor da visita acaba conduzindo informações e reduzindo o livre “encontrar” os signos presentes no museu na sua amplitude de possibilidades, ele proporciona novas reflexões e visões a partir dos próprios signos verbais produzidos.

As histórias dos personagens contadas exclusivamente por signos gerados pelo guia, como o caso da menina que foi obrigada a permanecer horas descalça na neve como forma de tortura, a mãe separada de seu filho no momento da chegada do trem a *Birkenau*, o caso do padre que optou (por) morrer no lugar de um amigo, e os movimentos de resistência do campo, são de grande importância na trajetória do museu para o despertar de interpretantes emocionais e envolvimento imersivo com as narrativas. Estes relatos são disseminados pelos guias em momentos específicos da visita e potencializam o fluxo de interpretantes emocionais possíveis de serem obtido pelos espectadores e pela mente interpretadora.

A placa de ferro com o enunciado “*Arbeit macht frei*” (“o trabalho liberta”, tradução nossa, Figura 49) é um dos primeiros contatos que o visitante tem com um

grande símbolo do campo de concentração. A placa, que é uma réplica devido ao fato da original ter sido anteriormente roubada já durante o funcionamento no museu, ficava na entrada do antigo campo de concentração e extermínio em local estratégico. O guia dedica parte do seu tempo para explicar o funcionamento da engenharia da morte e da escravidão no interior do campo e a ironia por trás do aspecto simbólico-metafórico da placa – o excesso do trabalho escravo no interior do campo gerava morte por exaustão, fraqueza e doenças, portanto o prisioneiro encontraria a liberdade somente em sua destruição. As explicações narradas pelo guia fazem com que o visitante entre no museu emocionalmente envolvido com as histórias e as releituras das memórias de *Auschwitz*.



Figura 49 – “*Arbeit macht frei*”⁶⁸

O conjunto de construções apresenta prédios que são chamados de “barracos” (tradução nossa) e estão espalhados em *Auschwitz I* e *Auschwitz-Birkenau*. Estes prédios são desde dormitórios de prisioneiros até espaços administrativos do campo, sendo que todos os de *Auschwitz* apresentam semelhança entre si assim como os de *Birkenau*. Nos arredores dos prédios é possível observar um grande complexo de controle de segurança com grades de cercas elétrica e guaritas em pontos estratégicos (Figura 50). Esses signos fazem menção à realidade da prisão que os antigos enclausurados do campo viviam e traz uma constante sensação de claustrofobia ao visitante. Placas de *vorsicht* (“perigo” em alemão, tradução nossa) alertam através de signos que só quem fala alemão consegue entender sobre os perigos das cercas elétricas que circundam todo o território de controle, para os próprios funcionários do campo (Figura 51).

⁶⁸ Imagem retirada do site Wikipédia.org. Disponível em: <https://www.google.com.br/search?q=AUSCHWITZ+i+AUCHWITZ+BIRKENAU+MAP&espv=2&biw=683&bih=317&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjYu42b7snKAhXDXh4KHV8DDY8Q_AUIBigB#tbm=isch&q=arbeit+macht+frei+auschwitz.org&imgsrc=40woy8oGMHow-M%3A>



Figura 50 – Controle e guarita

Figura 51- “Vorsicht”⁶⁹

As placas de orientação ao visitante, assim como nas exibições no interior dos barracos, são os poucos signos da área ao ar livre que trazem códigos instrutivos e descritivos semelhantes aos que são mostrados em um museu. Essas placas apresentam orientações explicativas para o observador sobre aquela região - como um exemplo, o local onde tocava a banda do campo de *Auschwitz* ou pontos específicos de tortura. A ausência desses signos explicativos potencializa a sensação de que aquele espaço é diferente de museus convencionais, assim como o é, de fato. O muro de fuzilamento onde centenas de prisioneiros foram mortos, apresenta signos de homenagens às vítimas que foram fuziladas no local (Figura 52).

Figura 52 – Muro do fuzilamento⁷⁰

Em alguns outros pontos do campo, como na entrada das antigas câmaras de gás, também é possível observar flores, objetos religiosos e outros artefatos em

⁶⁹ Fotografia retirada da internet. Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=vorsicht+auschwitz&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwih36rW9MnKAhVEmh4KHTqWCtMQ_AUIBygB&biw=683&bih=317#imgdii=NjRbZM0EQU7gGM%3A%3BNjRbZM0EQU7gGM%3A%3BSRloGIUbgcb03M%3A&imgrc=NjRbZM0EQU7gGM%3A>

⁷⁰ Fotografia retirada da internet em blog. Disponível em: <

https://www.google.com.br/search?q=muro+fuzilamento+auschwitz+hoje&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiz7uCe9snKAhWKpR4KHU_NC4sQ_AUIBygB&biw=683&bih=317#imgrc=CYV8qZ2f21Yy5M%3A>

homenagens às vítimas, esses signos, que remetem a interpretantes emocionais, energéticos e lógicos, resultam em ambientes de sensações e símbolos que fazem referência ao local como um espaço de cemitério de memórias póstumas. Durante o período da pesquisa no museu foram observados grupos em dinâmicas aparentemente religiosas em memória das vítimas. Portanto, o museu se porta mais como um ambiente póstumo de cemitério de memórias, com rastros de signos que foram depositados por visitantes que prestam homenagens e respeito a esses acontecimentos do passado.

As câmaras de *Auschwitz* e *Birkenau* são visitadas em um dos pontos de maior possibilidade de geração de interpretantes emocionais durante o trajeto do museu. No primeiro, é possível adentrar o espaço onde centenas de pessoas foram executadas e, no segundo, as ruínas compõem o local, uma vez que, com a entrada do Exército Vermelho, os nazistas tentaram destruir as câmaras como adulteração da prova dos crimes que foram cometidos.

As ruínas foram mantidas pelo museu e potencializaram a interpretação da crueldade, devido à circunstância da aniquilação das provas de um grande crime cometido contra a humanidade, mas que foi ressignificado e preservado para que ele não se perdesse com o passar do tempo. Já a câmara de *Auschwitz* se manteve preservada e além do envolvimento icônico e simbólico, os visitantes podem captar o funcionamento da engenharia por detrás da morte com a explicação do guia na parte externa. A visita é feita em silêncio e de forma introspectiva, com a estética do luto e da sensação de respeito em memória das vítimas.

O transporte entre *Auschwitz* e *Birkenau* dura alguns minutos e é proporcionado pelo próprio museu que disponibiliza um ônibus que liga esses dois pontos. Em *Birkenau* não foram construídos espaços museológicos expográficos no interior dos barracos, pois a organização do museu quis preservar o máximo possível a região do campo da maneira como estava no passado, aproximando assim o signo e o objeto. A estação de *Birkenau* (Figura 53) é a primeira imagem que os prisioneiros viam quando chegavam à região do campo de concentração e simboliza o terror por meio de um signo que abarca todo o imaginário da imponente estação e destino final da vida de milhares de pessoas. A visita à *Birkenau* é composta da entrada em alguns barracos nas proximidades da estação de trem; visita às ruínas das câmaras de gás (Figura 54); às valas onde eram jogados os corpos e ao grande memorial com a reprodução em várias línguas sobre as especificidades históricas daquele lugar.



Figura 53 – Estação de trem de Birkenau⁷¹



Figura 54- Ruínas das câmaras de gás⁷²

A amplitude de *Birkenau*, por ser mais aberto e amplo que *Auschwitz I*, proporciona uma sensação de desconforto ainda maior. A grandiosidade do local de terror e a perspectiva da rotina da morte com que os prisioneiros tinham que conviver se fortaleciam com a presença das três câmaras de gás em funcionamento durante a existência do campo e os inúmeros barracos dos prisioneiros. Estes barracos são preservados pelo museu por meio da manutenção dos signos dos locais de origem. A vala, onde eram deixados os corpos, funciona como signo de espaço fúnebre e cemitério a céu aberto e também pode ser visualizado.

Ao final da visita, é possível observar um memorial com escritos em diferentes idiomas: “Que este local nunca deixe de ser um grito de desespero e um aviso para a humanidade, onde os nazis assassinaram cerca de um milhão e meio de homens, mulheres e crianças, principalmente judeus de vários países da Europa. *Auschwitz – 1940-1945*” (Tradução nossa, Figura 55). A união das nações em prol da preservação de uma memória e manutenção de um signo para a posterioridade apresenta questões e reflexões do que foi o campo e o que é o museu. A releitura através de interpretantes lógicos e a revisitação do signo como símbolo preservam o acontecimento histórico.

⁷¹ Fotografia retirada do site Wikitravel.org. Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=esta%C3%A7%C3%A3o+de+birkenau+hoje&biw=683&bih=317&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj4v68-cnKAhVH0h4KHfouBC4Q_AUICCGD&dpr=1.5#imgrc=DR0hMy_IP6U9QM%3A>

⁷² Fotografia retirada em site de viagem. Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=ru%C3%ADnas+de+auschwitz&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwit8NSW-snKAhVIGB4KHfhLAnoQ_AUIBygB&biw=683&bih=317#tbn=isch&q=ru%C3%ADnas+de+camara+de+g%C3%A1s+auschwitz&imgrc=hbNT51MJtp4ywM%3A>



Figura 55 – Memorial em diversos idiomas⁷³

A imersão na área externa do museu é muito indicial por fazer menções à relação entre signo e objeto dentro de uma perspectiva comprobatória dos relatos como acontecimentos de passado em sua concretude de preservação material, todavia é também simbólica, pois impacta a mente interpretadora com padrões e pensamentos do que aconteceu. O aspecto icônico faz referência a qualidades abstratas que perpassam o fluxo semiótico dessas relações da segunda tricotomia e geram interpretantes emocionais, energéticos e lógicos.

⁷³ Fotografia retirada da internet. Disponível em blog:
<https://www.google.com.br/search?q=QUE+ESTE+LUGAR+SEJA+GRITO+AUSCHWITZ+HUMANIDADE&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiVwuSc_cnKAhUKqh4KHQ3VCDEQ_AUIBygB&biw=683&bih=317#imgrc=ErL6WVu4IBUmRM%3A>

5. PESQUISA COM VISITANTES

No capítulo anterior, foi realizada uma análise dos signos nas instalações dos museus da Língua Portuguesa e de *Auschwitz-Birkenau*, a partir da Gramática Especulativa de Peirce, com o objetivo de identificar como os signos constroem e narram esses espaços de memória e o que eles articulam a partir da exibição expográfica. A relação entre a dinâmica dos signos através da ressignificação da história no museu e a geração de interpretantes por parte dos visitantes é potencialmente imersiva – a partir do momento em que o signo é apreendido pelo juízo perceptivo ele inevitavelmente gerará diversos efeitos, que são potencialmente imersivos e que variam de acordo com o repertório do observador.

Por isso a imersão, sendo um processo multifatorial⁷⁴ de afetação, envolvimento e cognição através de inter-relações entre signos, objetos e interpretantes, é um processo sógnico. Portanto, perguntar a principal questão deste trabalho sobre como acontece a imersão nos museus da Língua Portuguesa e de *Auschwitz-Birkenau* é também indagar sobre a relação sógnica entre a infinita produção de signos por parte do museu e a recepção deles pelos visitantes.

O capítulo 3 deste trabalho debruçou-se sobre esta primeira parte: observar a partir do emissor as singularidades e pluralidades das instalações desses espaços de ressignificações, utilizando principalmente a segunda tricotomia de Peirce como ferramenta de análise. Assim, foram identificadas iconicidades, indexialidades e simbolismos por detrás dos signos, considerando o potencial estético, estrutural e representativo dos meios dispostos no museu. No capítulo 4 serão analisados resultados de questionários aplicados aos visitantes nos dois museus, a fim de apontar possibilidades de interpretantes e de imersão por parte desses observadores através de uma pesquisa de recepção. Dessa forma, o capítulo 3 teve como propósito salientar a emissão dos signos nos museus e suas possibilidades de interpretação e agora, no capítulo 4, tem como objetivo indagar a recepção por parte dos espectadores que foram afetados por estes signos.

A partir da coligação de ideias sobre o que é o objeto desta dissertação, que no caso são os Museus da Língua Portuguesa e *Auschwitz-Birkenau*, e o contexto sógnico inicial, que é a imersão, definida como um processo multifatorial por meio de

⁷⁴ O termo imersão multifatorial foi tratado no primeiro capítulo deste trabalho e propõe uma maneira de olhar a imersão a partir diferentes vieses: espacial, psicológico, cultural, etc. No segundo capítulo é proposto como forma de observar a imersão a partir da gramática especulativa, identificando o processo imersivo como emocional, energético e lógica.

fenômenos e estímulos na inter-relação entre o signo e a mente interpretadora, é possível chegar a hipóteses e às consequências práticas deste trabalho.

Signos retirados da percepção tornam-se objetos do pensamento e podem ser observados. Isto é realizado, empregando-se a perspectiva semiótica, por meio da qual todo e qualquer processo de conhecimento se dá por meio de signos, não havendo, sequer, meios de evitá-los, uma vez que tudo que chega ao nosso pensamento vem de nossos sentidos, ou seja, através dos signos que apreendemos. (PIMENTA, 2014, 17);

Entre o processo de apreensão do signo e da busca pelo conhecimento, de acordo com o Pragmaticismo, a descoberta deve passar por aprimoramento:

Toda série de performances mentais entre o ato de notar o fenômeno maravilhoso e a aceitação da hipótese, durante a qual o entendimento geralmente dócil parece segurar a mordida entre seus dentes e nos ter a sua mercê; a busca de circunstâncias pertinentes e a apreensão delas, às vezes sem consciência disso; a análise delas, o obscuro trabalho; a explosão da conjectura surpreendente; (CP 6.469)

O Pragmaticismo, sendo o método que torna possível observar como a mente adquire o conhecimento, associará o contexto sógnico da imersão ao objeto de pesquisa, os Museus da Língua Portuguesa e *Auschwitz-Birkenau*. A partir desse processo e suas associações, é possível estabelecer uma junção que traz os aspectos e análise da imersão, como um desenvolvimento multifatorial de afetação, envolvimento e cognição de um signo com seus objetos, gerando objetos imediatos. O Juízo Perceptivo aponta a sensação de imersão para todos os processos de apreensão sógnica e envolvimento da mente com o signo que nos chama a atenção. Portanto, a pergunta deste trabalho seria como acontece a imersão nos museus da Língua Portuguesa e de *Auschwitz*, sendo também uma questão sobre a percepção dos signos por parte dos visitantes e o envolvimento e apreensão deles, que estimulam o usuário de forma emocional, energética e lógica.

A hipótese geral é de que a imersão acontece de formas diferentes nos dois museus: mais energética no museu da língua e mais emocional no museu de *Auschwitz*, devido ao fato do primeiro museu utilizar de meios interativos, os quais requerem a participação corpórea e a ação do espectador para que a narrativa aconteça e se estenda para o receptor participante. No segundo caso, no museu de *Auschwitz*, ela seria mais emocional por se tratar de relatos de memória que resultarão em sensações que podem ser interpretadas como de “tristeza” por parte dos observadores do museu. As consequências práticas são divididas em seis sub-hipóteses, sendo elas descritas a seguir:

No museu da Língua o emocional não seria tão relevante devido à potencialidade do envolvimento imersivo energético (primeira sub-hipótese); já o energético teria destaque por envolver o espectador por meio da imersão participativa de ação (segunda sub-hipótese) e o lógico estaria também presente, por compor um imaginário e quebrar o senso comum de alguns aspectos da língua portuguesa (terceira sub-hipótese).

No museu de *Auschwitz*, a imersão teria o emocional como um grande componente de sua multifatorialidade, uma vez que os visitantes teriam grande chance de ter sentimentos que seriam desenvolvidos a partir da triste narrativa configurada no museu (quarta sub-hipótese); os energéticos não seriam tão intensos quanto no caso do museu da Língua, pelo fato do espaço não cobrar uma ação participativa dos usuários (quinta sub-hipótese) e a imersão lógica seria a ratificação do passado por meio de signos indiciais que comprovariam trechos e relatos do passado, mostrando que aquele lugar aterrorizante e cemitério de mortos realmente existiu, diferente do museu da Língua, que teria como função apresentar novas ideias sobre seu objeto de exibição.

Para testar essa hipótese será feita, como já foi mencionado anteriormente, uma análise a partir da Gramática Especulativa, com o objetivo de identificar, sobretudo, como esses signos são construídos e transmitidos por parte do museu e em seguida será apresentada uma pesquisa aplicada com visitantes, que tem, por sua vez, o propósito de elucidar possibilidades de interpretantes por parte dos usuários de ambos os museus. Assim, é possível testar, por meio da experimentação, a hipótese e confirmá-la ou refutá-la nas considerações finais deste trabalho.

5.1. OS QUESTIONÁRIOS

A pesquisa de recepção foi realizada por meio de perguntas com visitantes. O questionário do museu da língua portuguesa foi aplicado entre os dias 15 e 17 de dezembro de 2015 com 50 visitantes na saída do museu. Já o de *Auschwitz-Birkenau* foi aplicado com 40 visitantes de diversas nacionalidades entre os dias 4 e 6 de fevereiro de 2015, também na saída do percurso. Como era opcional a participação no questionário, nem todas as pessoas abordadas aceitaram responder em ambos os casos. Nem todos os participantes de ambos os museus responderam a todas as perguntas do questionário. Nestes casos, somente as respostas em branco foram anuladas e as respondidas foram consideradas. Quando houve dificuldade de leitura da caligrafia, a palavra não entendida foi anulada e foi observado o restante do contexto da frase.

As perguntas foram elaboradas com o objetivo de identificar interpretantes nas esferas do emocional, energético e lógico, possibilidades de efeitos sob a mente interpretadora e potencial mudança de pensamento, através de transformações cognitivas. Os questionários estão disponíveis nos apêndices 5 e 6 deste trabalho. Reitera-se que, aqui, o objetivo não é classificar exatamente os interpretantes, ressaltando que eles estão em fluxo e nunca estão inseridos em apenas uma nomenclatura específica, mas sim, identificar, nesses interpretantes, aproximações e diferenças que sirvam para agrupá-los, a fim de constatar diferentes relações imersivas do público com os signos no museu. São perguntas predominantemente abertas de aspectos gerais não só do museu, mas da relação do visitante com o conjunto de semioses desenvolvidas pelo espaço. A preferência por questões abertas aconteceu pela menor restrição das questões e por não direcionar uma resposta exata para cada pergunta.

Os apêndices 7 e 8 apresentam a tabulação e a classificação das respostas divididas em números - cada número equivale à resposta de um mesmo participante para cada questão. Como exemplo, todas as respostas do número 1 vieram de uma mesma pessoa. As cores servem para diferenciar a classificação das respostas de cada questão, e, ao final de cada pergunta, é apresentada a indicação dessa separação das cores da questão anterior, numa espécie de pequeno sumário. As figuras apresentadas na sequência são gráficos referentes a cada questão abordada e os resultados da pesquisa sobre a recepção dos entrevistados.

5.2.1. Dados gerais dos participantes

Os dados gerais das respostas do museu da Língua Portuguesa (APÊNDICE 7) apontam que, dos visitantes que participaram dos questionários com amostra de 50 pessoas, 66% eram mulheres e 34% eram homens (figura 56). A grande maioria dos visitantes tinha ensino superior completo ou estava cursando uma graduação, totalizando 60% dos entrevistados (figura 57). Sobre a faixa etária dos espectadores do museu (figura 58), a metade teria entre 21 e 30 anos. A maioria dos outros 50% estaria dividida entre 20% de entrevistados entre 31 e 40 anos e 12% entre 11 e 20 anos. Participaram do questionário também 2 crianças de até 10 anos e 2 idosos com mais de 71 anos.

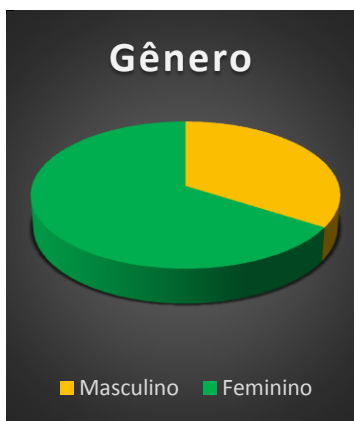
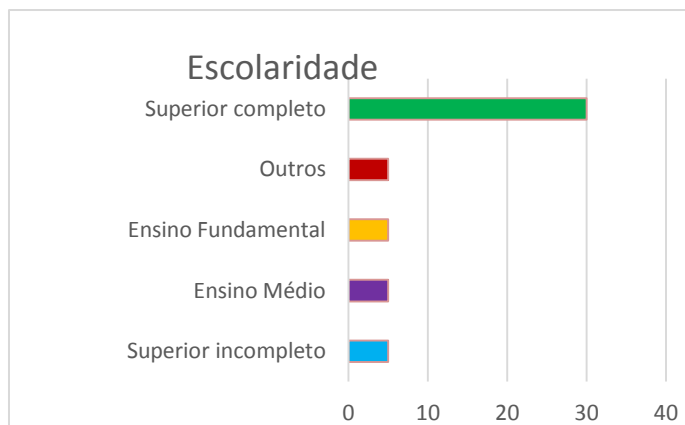
Figura 56 – Gênero dos visitantes do MLP⁷⁵

Figura 57 – Escolaridade dos visitantes do MLP

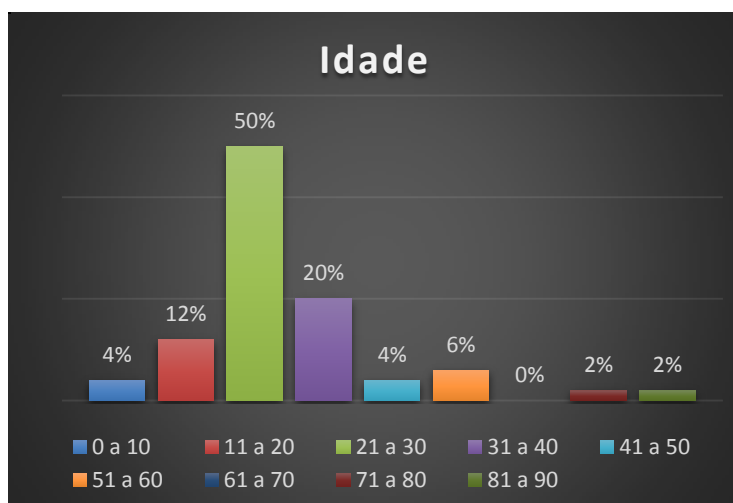


Figura 58 – Faixa etária dos visitantes do MLP

Os dados gerais das respostas do museu de *Auschwitz* apontam que, dos visitantes que participaram dos questionários com amostra de 40 pessoas (APÊNDICE 8), 58% eram mulheres e 40% eram homens (figura 59). Uma pessoa não respondeu. Das respostas contabilizadas, a maioria dos participantes possuía graduação em andamento ou concluída, com total de 45% (figura 60). A faixa etária predominante no museu de *Auschwitz* (figura 61) também era de jovens entre 20 e 29 anos - 55% dos visitantes, seguido por 13% dos participantes com até 19 anos, outros 10% entre 30 e 39 e outros 10% entre 40 e 49 anos. Quatro visitantes tinham mais de 50 anos e 1 pessoa não identificou a idade.

⁷⁵ MLP: sigla Museu da Língua Portuguesa

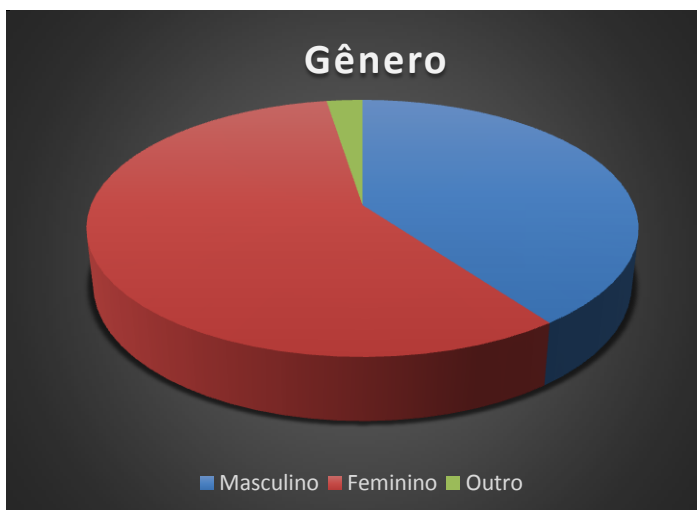
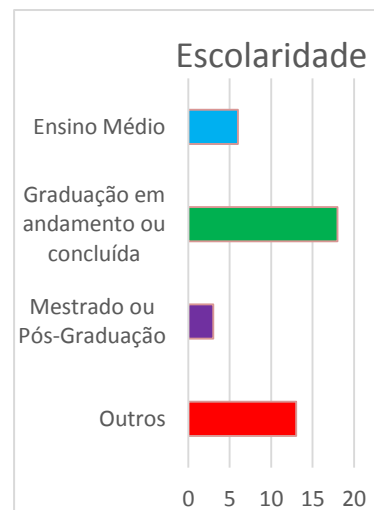
Figura 59 – Gênero dos visitantes do M.A.⁷⁶.

Figura 60 – Escolaridade M.A.

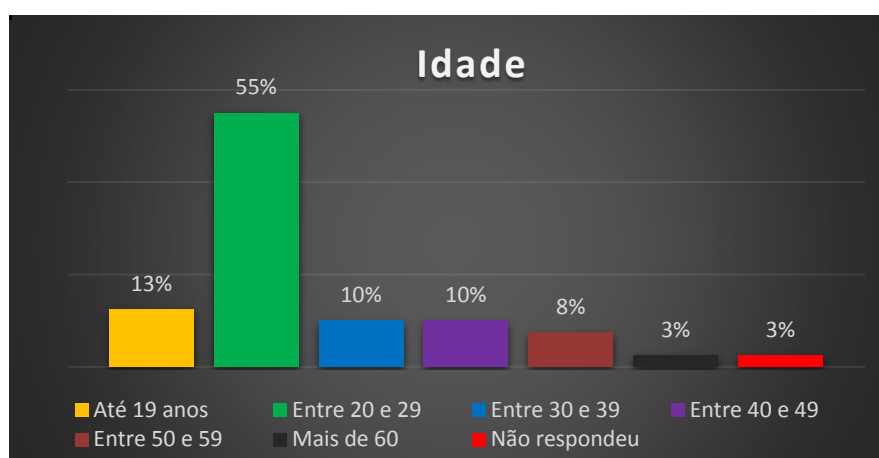


Figura 61 – Faixa etária dos visitantes do M.A.

Sobre as questões relativas às nacionalidades dos visitantes, todos os participantes do Museu da Língua Portuguesa se declararam brasileiros, enquanto os do museu de *Auschwitz* tinham origens bem distintas (figura 62). A maioria era proveniente da Polônia e da Bélgica, com sete pessoas oriundas de cada um desses dois países, totalizando 32% de todas as respostas dos questionários. Em seguida, França, Austrália e Itália aparecem com 10% das respostas, cada país. Três pessoas tinham como origem o Japão e duas eram da Inglaterra. Um participante do Brasil, um da Turquia, um de Portugal, um da Grécia, um da Índia e um da Espanha também contribuíram para as pesquisas. Três pessoas não informaram sobre a nacionalidade e curiosamente ninguém se declarou alemão, sendo que na cartilha do museu, os alemães aparecem como um dos visitantes mais recorrentes.

⁷⁶ M.A.: sigla Museu de *Auschwitz*

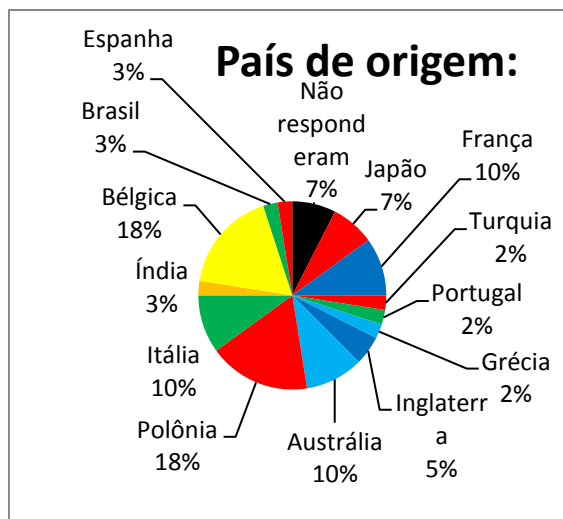


Figura 62 – Nacionalidade dos visitantes M.A.

Mesmo sendo museus com temáticas muito distintas e em países diferentes, os dados gerais das amostras de 50 pessoas no Museu da Língua Portuguesa e de 40 pessoas do de *Auschwitz* apontam para semelhanças de perfil. Os dois museus possuíam, majoritariamente, visitantes com idades entre 20 e 30 anos, do sexo feminino e com graduação concluída ou em andamento, o que aponta para uma possível tendência de perfil de público de museus em geral.

5.2. A IMERSÃO A PARTIR DOS INTERPRETANTES

5.2.1. A construção sógnica anterior à visita

A primeira pergunta dos dois questionários (APÊNDICES 5 e 6) tem como objetivo identificar os meios e signos que os participantes tiveram contato sobre o tema do museu, antes da primeira visita. O conjunto de signos ajudaria a compor a expectativa sobre o museu e a construir uma semiose anterior, que se juntaria com as propostas sógnicas do museu, ou seja, com o que o espaço museográfico se propõe a contar e por sua vez, modificar e ressignificar esses signos imaginários e interpretantes antes da primeira visita, em processo de semiose infinita.

Dentre os 50 participantes do Museu da Língua Portuguesa (figura 63), 38% afirmaram ter tido informações sobre o museu antes de visitá-lo. Foi o grupo de respostas mais recorrente, sendo que, de todos esses apontamentos, a grande maioria mencionava ter tido contato com o museu de forma positiva, gerando comentários que diziam que o espaço “era algo interessante”; (APÊNDICE 7, 1ª pergunta, n.23); ou “Ouvi falar por meio de amigos. A impressão era positiva”, (APÊNDICE 7, 1ª. n.22); “Eu já havia assistido reportagens e tinha fascinação pela sua dinâmica e interatividade”

(APÊNDICE 7, 1ª p, n. 25) e “Que era meio entediante, mas na verdade é super legal” (APÊNDICE 7, 1ª p, n.27); entre outras respostas. Essas indicações, ora boca a boca, ora através de reportagens, faziam menção ao espaço como um lugar interessante, positivo e de interatividade e contribuíram para a formação de um imaginário sógnico que potencializava expectativas.

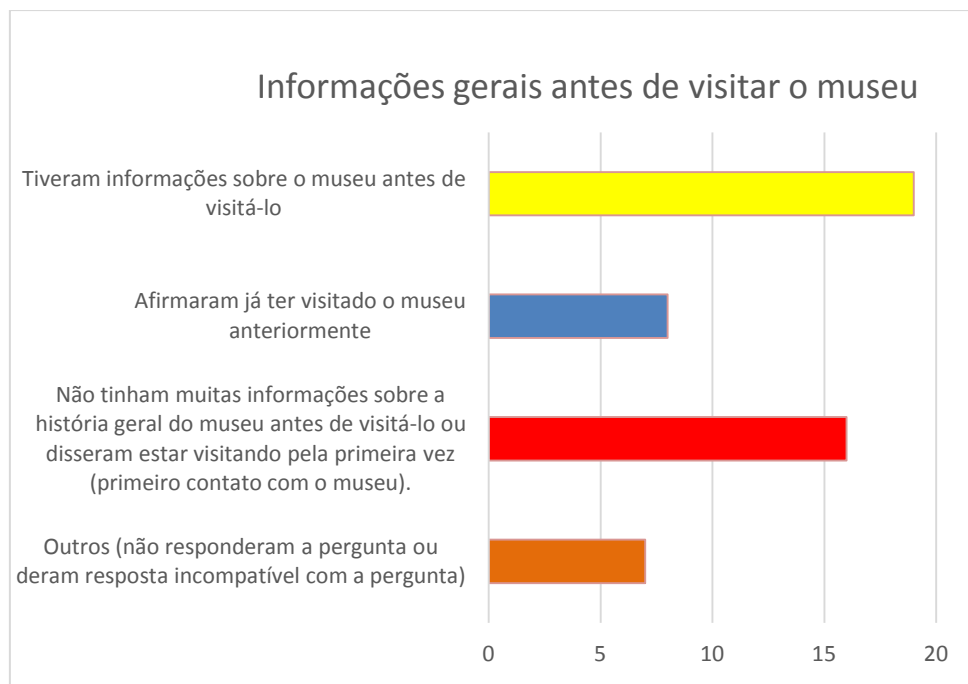


Figura 63- Informações gerais antes de visitar o museu MLP

Outro grupo (figura 63), totalizando 32% das respostas, disse não ter muito contato com informações sobre o museu antes de visitá-lo ou estaria visitando pela primeira vez. Esses participantes apresentaram respostas como: “Não sabia da existência do museu até pouco tempo, portanto, não tenho impressão gerais da história do museu” (APÊNDICE 7, 1ª pergunta, n.19) e “Não conhecia. Sou de Brasília. Estou em viagem com amigos que gostariam de visitá-lo” (APÊNDICE 7, 1ª pergunta, n.18). Outras pessoas ainda tiveram contato com algumas ideias, mas tiveram surpresa positiva após a visita: “Não sabia dos poemas tão bonitos” (APÊNDICE 7, 1º p, n. 34); “Sabia da existência, porém, não fazia ideia do conteúdo interno” (APÊNDICE 7, 1ª p, n.47) ou “Um lugar misterioso (sic), do qual ouvia falar mas desconhecia por completo” (APÊNDICE 7, 1ª p, n.20).

O grupo de pessoas que tinha tido contato com signos informativos sobre o museu recebiam relatos positivos, entretanto, um conjunto de 32% declarou não saber muito sobre o museu ou ter informações superficiais, ficando surpresos no ato na visita

(figura 63). Este fato aponta a necessidade de uma possível melhora da divulgação das atrações internas do museu.

Outro grupo, com 16% das respostas, disse já ter visitado o museu anteriormente (figura 63). O dado aponta para uma tendência de retorno ao local, que no caso MLP, é explicitamente justificado em algumas respostas dos questionários devido à busca pela exposição temporária, que está sempre se renovando e fazendo com que as pessoas voltem ao espaço. Algumas justificativas da segunda pergunta acerca do propósito da visita ao museu, estão expressas em sentenças como “visitar nova exposição” (APÊNDICE 7, 2ª p. n. 10); “ver novas programações” (APÊNDICE 7, 2ª p, n. 21). Outros 14% não responderam à pergunta ou deram uma resposta incompatível à questão original.

No caso do museu de *Auschwitz* (APÊNDICE 8), os visitantes ressaltaram que os livros, com 27%, os filmes com 26% e a disciplina de história na escola e na faculdade com 25%, ajudaram a compor o imaginário sógnico de interpretantes dos acontecimentos do Holocausto antes da primeira visita ao campo de concentração (figura 64). Duas pessoas apontaram a TV e a internet como principais meios informativos sobre relatos da época e do lugar. Oito pessoas, totalizando 10%, comentaram sobre o imaginário de horror que tinham anteriormente e uma pessoa mencionou experiência pessoal.

Cinco pessoas não responderam ou disseram não fazer ideia do que encontrariam no museu. No decorrer das respostas do questionário, foi observado que vários participantes colocaram mais de um item como meio de referência de históricos do holocausto, do campo e do museu (APÊNDICE 8). Todas as respostas foram quantificadas. Portanto, os livros, filmes e as disciplinas obrigatórias da escola foram os principais contribuintes de signos para a criação do imaginário do que seria encontrado naquele ambiente.

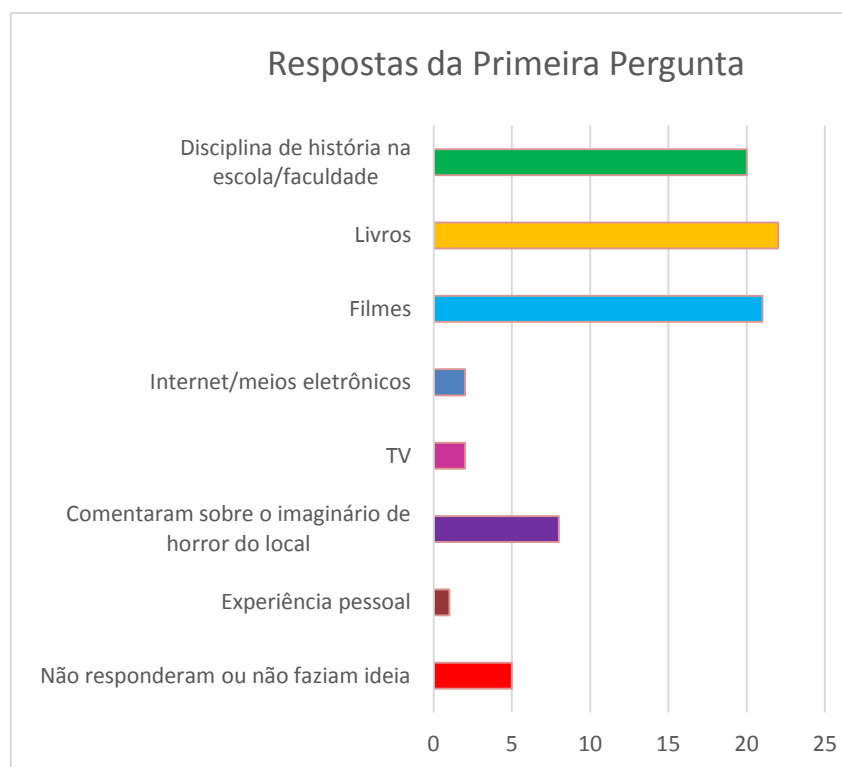


Figura 64 – Informações gerais antes de visitar o M.A.

Devido ao fato de ter acontecido há 70 anos, o holocausto “passou a ser uma empreitada museológica, na medida em que a geração que o tinha vivenciado e testemunhado foi desaparecendo”. (HUYSSSEN, 2014, p. 135). A visita ao museu se torna uma importante ferramenta de contato com o tema, visto sua importância para a humanidade e o fato de que “as gerações mais novas só conhecem ‘o Holocausto’ em segunda ou terceira mão, por meio de imagens, filmes e documentos” (HUYSSSEN, 2014, p. 135).

5.2.2. O objetivo da visita

Quando indagados sobre o propósito e objetivo da visita (APÊNDICES 5 e 6), no caso do Museu da Língua Portuguesa, 25 pessoas, ou seja, a metade dos participantes ressaltaram os vocábulos “conhecimento” e “conhecer” em sua resposta (figura 65). Então, mesmo que o museu se apresentasse como lúdico e interativo anteriormente, ele ainda assim, possuía como principal objetivo, por parte dos seus espectadores, a busca por aprendizagem, potencializando o senso comum do museu como um espaço de saber e de geração de interpretantes lógicos (figura 65). Mesmo que as pessoas desfrutassem de uma experiência que estivesse mais no campo do emocional,

do estético e do energético, a ideia da busca pelo conhecimento era mais forte do que, por exemplo, a exploração de um momento de lazer.

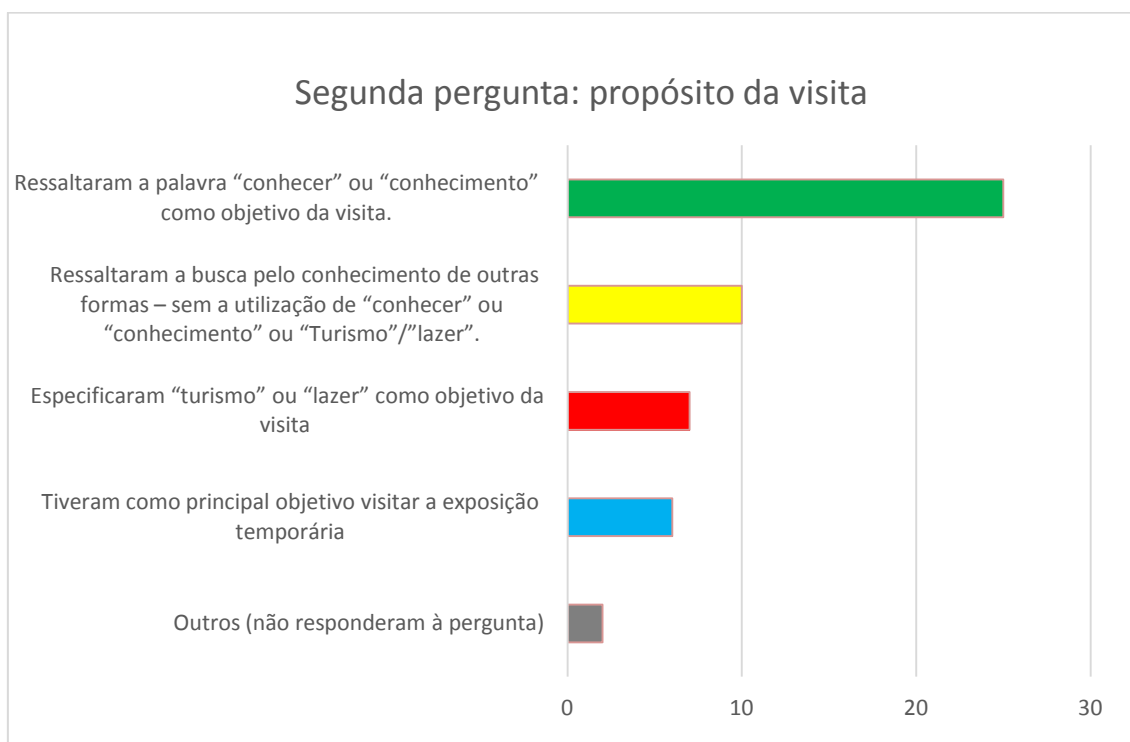


Figura 65 – Propósito da visita no M.L.P.

Em seguida, na classificação geral da resposta (figura 65), um grupo de 20% ressaltou a busca pelo conhecimento de outras formas, sem a utilização da palavra explícita do “conhecimento” com respostas como “entender um pouco mais sobre a história da língua” (APÊNDICE 7, 2ª pergunta, n.17); “recreação” (APÊNDICE 7, 2ª p. n. 11); “curiosidade” (APÊNDICE 7, 2ª p. n.22); “descobrir mais sobre o português” (APÊNDICE 7, 2ª p., n. 27); “ficar instruído” (APÊNDICE 7, 2ª p, n. 44). Outras sete pessoas ressaltaram o “lazer” (APÊNDICE 7, 2ª p. n. 16) ou o “turismo” (APÊNDICE 7, 2ª p. n. 5, 6, 37, 47 e 48) como objetivo, sem fazer necessariamente uma associação direta com o termo “conhecimento” e seis pessoas tiveram como prioridade visitar a exposição temporária. A maioria dessas pessoas declarou, em resposta anterior, que não era a primeira visita. Portanto, a exposição sazonal funciona como uma forma de atrair e fidelizar o público ao museu a partir da exibição de novas temáticas e novidades da língua e literatura.

Em relação à pergunta sobre o propósito da visita, no caso do museu de *Auschwitz* (APÊNDICES 6 e 8), 53% ressaltaram aspectos ligados ao conhecimento

como objetivo principal (figura 66). Desses 53%, 28% ressaltaram especificamente a importância de conhecer a história no local de experiência, dizendo que queriam “saber a história exata através da visualização dos prédios” (APÊNDICE 8, 2ª pergunta, n.1); “ver realmente tudo o que aconteceu” (APÊNDICE 8, 2ª.p, n. 5); “ver a experiência da história no lugar” (APÊNDICE 8, 2ª p, n.19); “sentir, memorizar a história” (APÊNDICE 8, 2ª p, n 23); “para ver o que é real” (APÊNDICE 8, 2ª p, n. 36). Essas respostas potencializam a perspectiva imersiva desse espaço em contar a história no lugar onde os fatos narrados aconteceram como foi analisado no capítulo 3 deste trabalho.

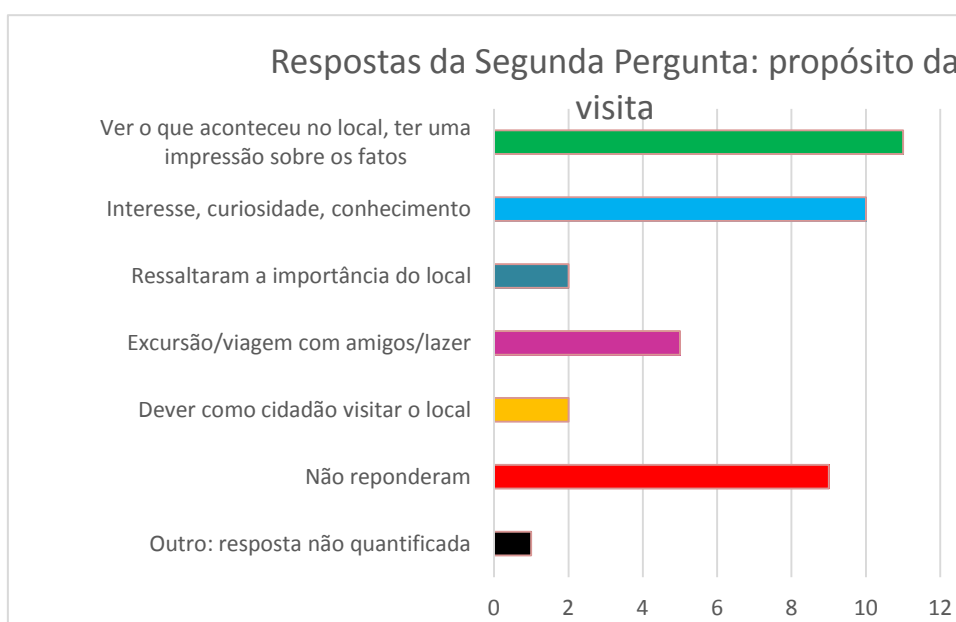


Figura 66 – Propósito da visita ao Museu de *Auschwitz*

Outros aspectos mais gerais foram citados como áreas de interesse, curiosidade e conhecimento, sendo estes 25% dos participantes (figura 66). Um número relativamente grande, de 23% dos participantes não respondeu à questão. Cinco pessoas alegaram o lazer, a excursão ou viagem com os amigos ser a circunstância da visita, resultando em 13%. Outras duas pessoas ressaltaram a importância do local e uma resposta não foi quantificada, uma vez que o entrevistado respondeu que “aprender cazuzu” (APÊNDICE 8, 2ª p, n. 27) era o propósito da visita ao museu de *Auschwitz-Birkenau*.

5.2.3. Condições da visita ao museu

A terceira pergunta (APÊNDICES 5, 6, 7 e 8) foi desenvolvida para avaliar as condições da visita pelo museu – se o espectador explorou o espaço sozinho ou com a presença de guia e as possíveis diferenças que poderiam ter entre as visitas guiadas e as visitas individuais. No caso do Museu da Língua Portuguesa, uma parcela pequena de apenas 8%, o que significa quatro visitantes entre os 50 entrevistados, disse ter tido a experiência organizada por escolas ou universidades (figura 67). A grande maioria, com 92%, visitou sem a organização de escolas ou universidades, explorando o local de maneira individual. Já no museu de *Auschwitz* (figura 68), 60% dos participantes disseram visitar o museu sem a organização específica de uma excursão, enquanto outros 30% alegaram uma organização institucional. Outros 10% não responderam.

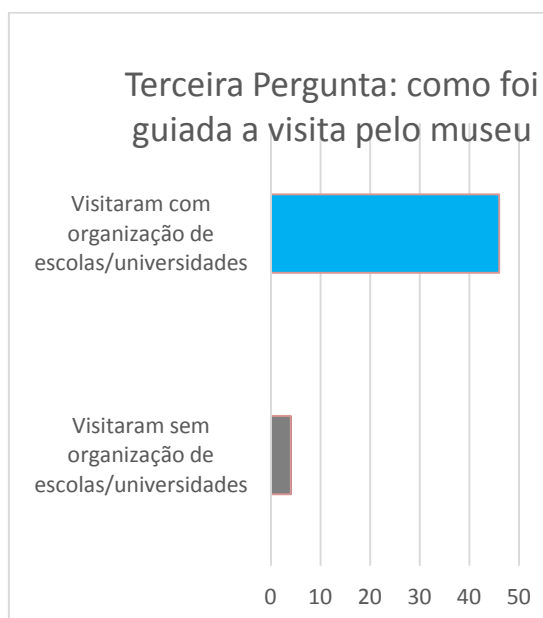


Figura 67 – Como foi guiada a visita pelo M.L.P.

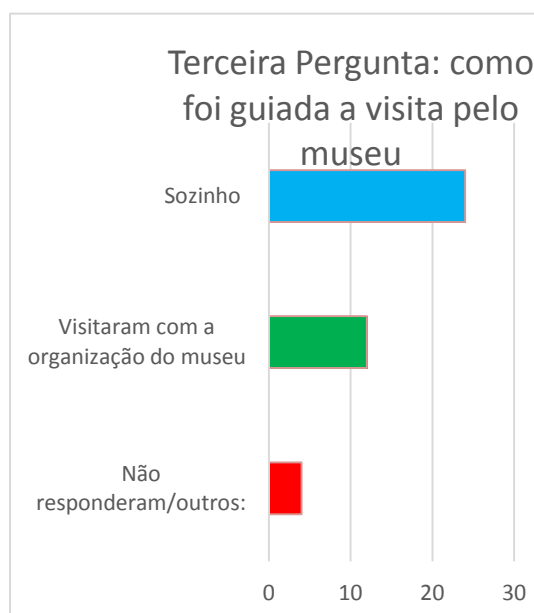


Figura 68- Como foi guiada a visita pelo M.A.

No Museu de *Auschwitz* é proibida a presença de visitantes sem a instrução do guia. Todos os entrevistados participaram do trajeto histórico com a presença de um orientador, mesmo que este grupo não tivesse demais vínculos institucionais com escolas ou universidades de diversas partes do mundo que organizam excursões para o museu. O objetivo dessas excursões é explicar imersivamente o que aconteceu, trazendo um novo olhar e experiência ao visitante. Quando perguntado a essas pessoas se elas vieram à Polônia apenas para visitar o museu, 73% disseram que sim enquanto 28% disseram que não (figura 69).

O número de 11 pessoas em um grupo de 40 que afirmou que foi à Polônia somente para visitar o museu ilustra os grupos escolares e acadêmicos que organizam excursões ao país somente para ter aulas sobre seus acontecimentos do antigo campo de concentração e extermínio. Tal fato aponta para a importância de tal espaço como ambiente de educação histórica, humana e acadêmica, sobretudo nos seus aspectos de valorização dos direitos humanos e para a filosofia de evitar que o genocídio acontecido durante a segunda guerra não se repita novamente.

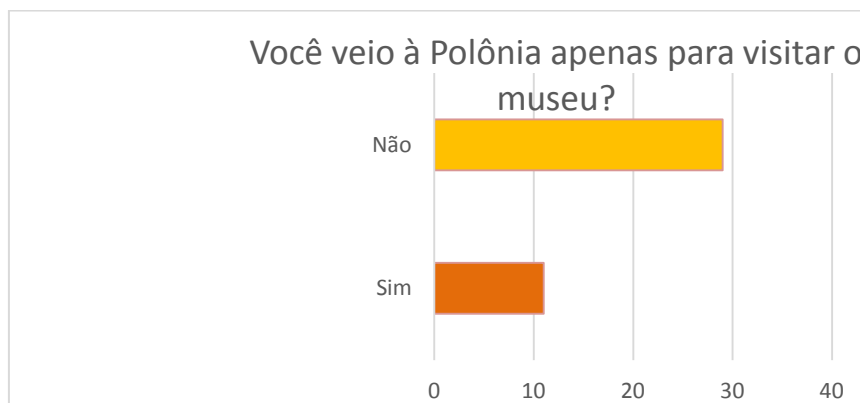


Figura 69 – Motivo da viagem à Polônia

5.2.4. Identificação dos interpretantes emocionais

A quarta pergunta (APÊNDICES 5, 6, 7 E 8) foi desenvolvida com o objetivo de identificar potenciais interpretantes emocionais que surgiram em detrimento dos impactos dos signos presentes no museu. No caso do Museu da Língua Portuguesa, a questão “qual é o principal sentimento que você tem ao final da visita?” foi respondida de diversas maneiras (figura 70): 50% ressaltou sentimentos referentes a interpretantes emocionais em respostas que apontavam para emoção, alegria, felicidade, satisfação em explicações como “emocionado, apaixonado pela língua mais ainda” (APÊNDICE 7, 4ª pergunta, n. 1); “nostalgia, emoção pelas coisas que me lembraram minha vida” (APÊNDICE 7, 4ª p. n. 11) e “ainda mais encantada. Fantástico” (APÊNDICE 7, 4ª p. n.25).

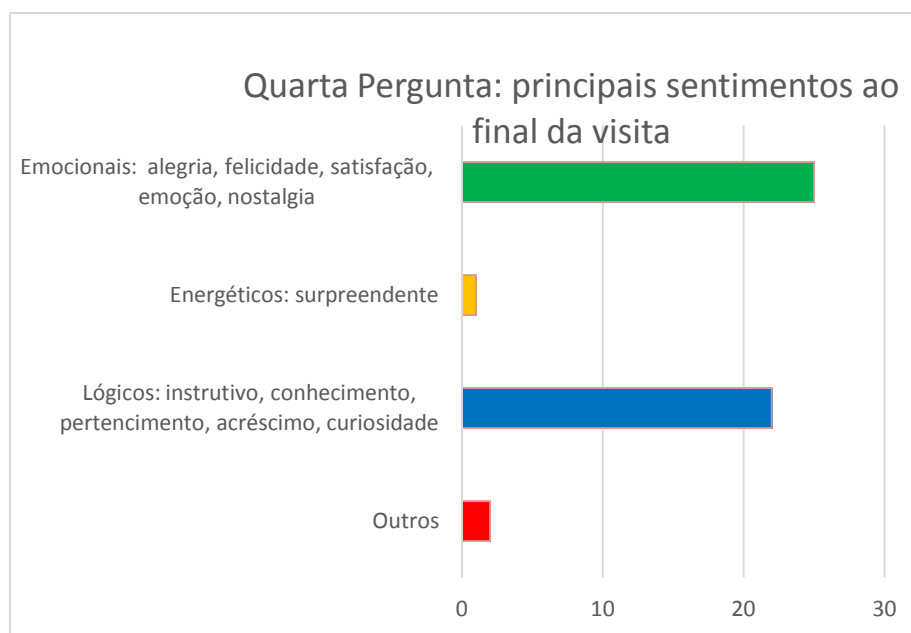


Figura 70 – Principais sentimentos ao final da visita M.L.P

Embora o propósito fosse identificar os interpretantes emocionais, mais na esfera do sensível, grande parte dos entrevistados ressaltou a importância do “ter conhecimento” como sentimento de satisfação ao final da visita. Questões relacionadas à instrução, conhecimento, pertencimento e acréscimo apareceram em 44% das respostas em frases como “Orgulho de São Paulo ter um espaço tão significativo quanto esse” (APÊNDICE 7, 4ª p. n.14); “na visita de hoje fortaleceu em mim, a certeza de que C Cascudo amou sua vida na terra, sua gente e tradições de sua identidade” (APÊNDICE 7, 4ª p. n.31); “que nossa cultura e língua é muito interessante.

Muitas vezes não paramos para apreciá-la (SIC) (APÊNDICE 7, 4ª p. n.13) e também pode ser observada em “conhecimento sobre a origem da língua” (APÊNDICE 7, 4ª p. n.15). Interpretante energético também pode ser observado na frase “surpreendente” (APÊNDICE 7, 4ª p. n. 9) e outros que não se manifestaram são 4%. Embora o termo “surpreendente” também possa ser interpretado como emocional, o que se considera nessa questão é sua expressão física de surpresa, destacando sua ação energética e existencial sob a mente interpretadora.

Ao perguntar aos visitantes do Museu de *Auschwitz* (APÊNDICES 6 e 8, figura 71) quais eram seus principais sentimentos ao final da visita com o objetivo de identificar possíveis interpretantes emocionais, as respostas foram: 73% descreveram a emoção que sentiram ao final da visita, com trechos que apontavam para respostas como “chocada, com raiva” (APÊNDICE 8, 4ª pergunta, n.12); “meu espírito está chorando”,

(APÊNDICE 8, 4ª pergunta, n 22); “tristeza” (APÊNDICE 8, 4ª p, n 7). Este grupo de 73% foi composto por 29 pessoas. Destes participantes, 17 especificaram a palavra “triste” ou “tristeza” para exemplificar esse sentimento (APÊNDICE 8, 4ª pergunta, n. 2,7,9,10,14,18,19,20,21,23, 26,27, 33,34,35,37,40).

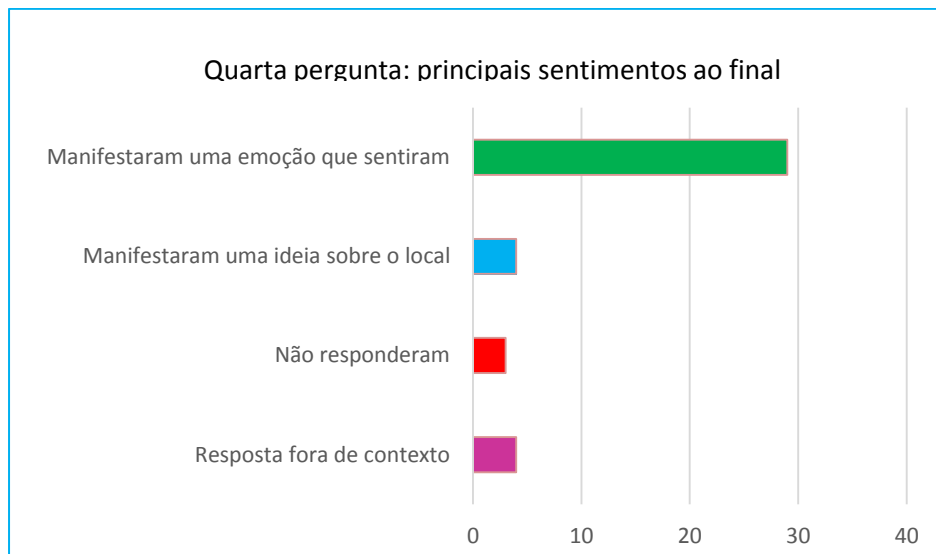


Figura 71 – Principais sentimentos ao final da visita M.A.

Outros 10% dos entrevistados manifestaram uma ideia sobre o local ou ressaltaram a busca pelo conhecimento como principais sentimentos em respostas como “gostaria de saber história” (APÊNDICE 8, 4ª pergunta, n.8); “eu não entendo porque a humanidade pode ser tão cruel” (APÊNDICE 8, 4ª pergunta, n.3); “foi muito triste o que aconteceu. Ninguém merece isto” (APÊNDICE 8, 4ª p., n 4) e “que eu poderia saber mais sobre o holocausto e também de situações de políticas contemporâneas” (APÊNDICE 8, 4ª p. n1). Outros 10% apresentaram respostas fora de contexto e 8% não respondeu.

Nesta questão também foi observado que no caso do museu de *Auschwitz*, os espectadores expressaram mais sobre o fato de carregarem emoções de tristeza ao final da visita, enquanto os visitantes de Língua Portuguesa, mesmo com interpretantes emocionais, atrelavam muito à ideia das interações e emoções à satisfação de ter o conhecimento proporcionado pelo museu: conhecimento adquirido através de um processo lúdico e interativo.

5.2.5. Identificação dos interpretantes lógicos

Na quinta questão, a pergunta era sobre os principais pensamentos e ideias ao final do percurso ao museu, com o objetivo de identificar principalmente

interpretantes lógicos, e, assim, identificar possibilidades de imersão do usuário com o espaço (figura 72). Ideias sobre o museu foram apresentadas por 64% dos entrevistados, sendo que muitas delas estariam ligadas ao campo do conhecimento, com respostas como “conhecimento de diversas formas de comunicação e interação com o público” (APÊNDICE 7, 5ª pergunta, n. 15); “o museu é maior do que eu esperava” (APÊNDICE 7, 5ª p, n. 23); “como nossa cultura é inspiradora” (APÊNDICE 7, 5ª p, n. 24); “é possível contar a história de qualquer coisa de forma divertida e interessante” (APÊNDICE 7, 5ª p, n.25); “Casquedo era genial” (APÊNDICE 7, 5ª p. n. 49) e “Às vezes penso que o museu é um acerto em interatividade e estético, mas falta um pouco de suporte teórico (não que não haja na elaboração, mas no sentido de textos escritos mais aprofundados)” (APÊNDICE 7, 5ª p, n. 40).

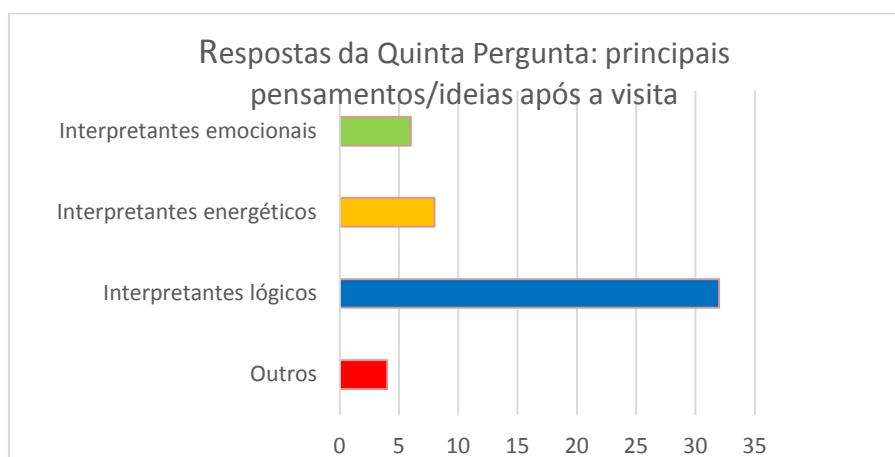


Figura 72 – Principais pensamentos e ideias ao final da visita M.L.P

As ideias gerais dos visitantes sobre o museu estariam, em sua maioria, voltadas para a riqueza simbólica da língua – em um grupo de 32 pessoas, 12 participantes ressaltaram a valorização de nossa língua e nossa cultural como patrimônio e bem a ser considerado. Elogios ao próximo espaço de exibição desenvolvido pela instituição foram ressaltados por nove espectadores em respostas como “Que outros deveriam conhecer” (APÊNDICE 7, 5ª p, n. 13) e “Conhecimento de diversas formas de comunicação e interação com o público” (APÊNDICE 7, 5ª p, n. 15).

Interpretantes emocionais e energéticos puderam ser observados também por 12% e 16%, respectivamente. Emoções foram observadas como principal manifestação de pensamento ao final da visita em seis questionários através de respostas como “de novas percepções” (APÊNDICE 7, 5ª pergunta, n. 44); “impressionado” (APÊNDICE 7, 5ª pergunta, n. 48) e “satisfação” (APÊNDICE 7, 5ª pergunta, n. 9). Ações e busca por

atividades foram analisadas em oito questionários em respostas como “aprender culturas diferentes” (APÊNDICE 7, 5ª p. n. 4); “Ler e estudar” (APÊNDICE 7, 5ª p, n. 5); “fazer letras. Gosto pela área. Passar isso para mais pessoas” (APÊNDICE 7, 5ª p, n. 21) e “preciso voltar aqui” (APÊNDICE 7, 5ª p. n. 22). Quatro respostas foram desconsideradas.

Na pergunta sobre as principais ideias sobre o Museu de *Auschwitz-Birkenau* com o objetivo de identificar interpretantes lógicos e ideias dos visitantes sobre o museu (figura 73), a metade dos participantes ressaltaram ideias gerais sobre o museu com 20 questionários que apontavam para reflexões como “necessidade de saber sobre isto” (APÊNDICE 8, 5ª p, n. 1); “perguntando como as pessoas podem fazer isso umas com as outras” (APÊNDICE 8, 5ª p. n. 11); “vou refletir sobre esse assunto Agora tenho uma visão melhor sobre o que aconteceu” (APÊNDICE 8, 5ª p. n. 16); “espero que nada disso aconteça novamente” (APÊNDICE 8, 5ª p. n.13), entre outras respostas. Dessas 20 respostas que totalizam 50%, cinco pessoas ressaltaram a importância de que isso nunca se repita como principal ideia sobre o museu.

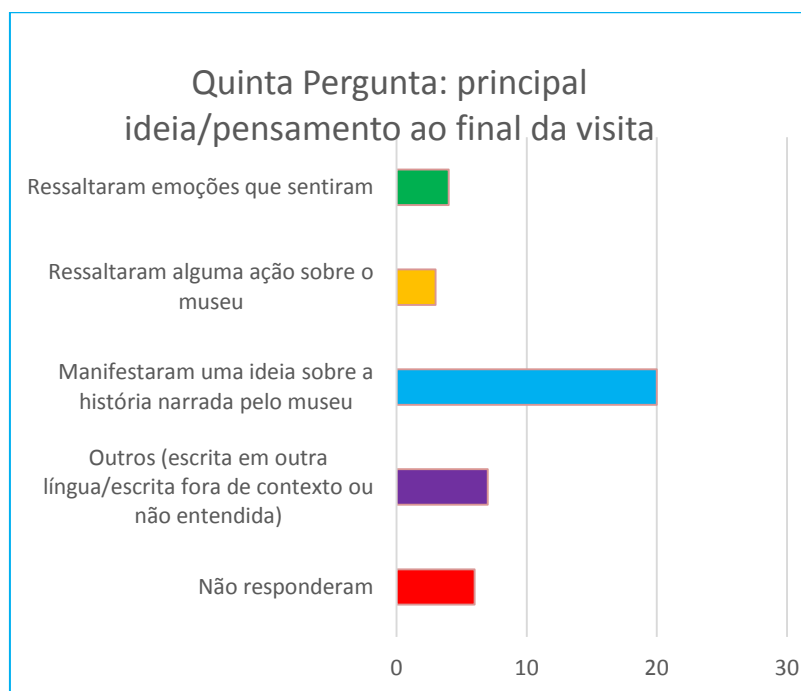


Figura 73 – Principais pensamentos e ideias ao final da visita M.A.

Outros 10% e 8% apresentaram indicações de ideias que remetiam a aspectos emocionais e energéticos, respectivamente, mesmo a pergunta sendo voltada para a ideia e pensamento do visitante após a visita. Quatro pessoas disseram sobre o pensamento como “difícil descrever” (APÊNDICE 8, 5ª p. n. 15); “foi muito triste e

dramático” (APÊNDICE 8, 5ª p, n.24) e “estou tão triste” (APÊNDICE 8, 5ª p. n. 8). Três pessoas apresentaram caráter energético em suas respostas sobre a ideia do museu como “me farei (SIC) realizar de uma forma melhor com as coisas belas (e na maioria das vezes, simples) que acontecem ao meu redor” (APÊNDICE 8, 5ª p. n.3); “levar meus amigos a este lugar” (APÊNDICE 8, 5ª p. n. 17) e “comemorar as outras nações melhores, não somente a judaica” (APÊNDICE 8, 5ª p, n. 23). Grupos consideráveis de 18% e 15% tiveram respostas não consideradas, porque a escrita estava fora do contexto ou não entendida e de pessoas que não responderam, respectivamente.

5.2.6. Mudança de pensamento

A sexta pergunta foi desenvolvida com o propósito de identificar potenciais mudanças de pensamento dos visitantes após o contato s gnico com os objetos do museu. Novos signos gerar o impacto sob a mente interpretadora e resultar o em interpretantes ou signos mais desenvolvimentos intelectualmente. Sendo assim, os visitantes dos museus, ap s ter o contato com o objeto no espa o, poder o ter uma nova ideia sobre os signos “l ngua portuguesa” e “holocausto”.   semioticamente inevit vel que ocorra uma mudan a na maneira de lidar com os signos “L ngua” e “Holocausto” ap s as visitas aos museus, pois ambos apresentam intensas experi ncias est ticas, interativas e cognitivas sobre esses assuntos. Por m, essa mudan a pode parecer relativamente impercept vel ou insignificante aos olhos do receptor.

Quando perguntados se houve mudan a de opini o sobre a L ngua Portuguesa aos visitantes do museu (figura 74), 50% dos participantes disseram que n o aconteceram mudan as, resultando em 25 respostas, embora alguns ressaltem em seguida melhor conhecimento sobre o assunto em afirma es como “n o, mas sempre interessei pelo assunto” (APÊNDICE 7, 6ª p. n. 12); “n o tive mudan a de opini o, mas agreguei conhecimento” (APÊNDICE 7, 6ª p, n. 22); “n o, apenas endossou-a” (APÊNDICE 7, 6ª p. n. 17) ou “n o, nada. Sempre gostei de ler, sou bastante familiarizado com a l ngua” (APÊNDICE 7, 6ª p, n. 1).

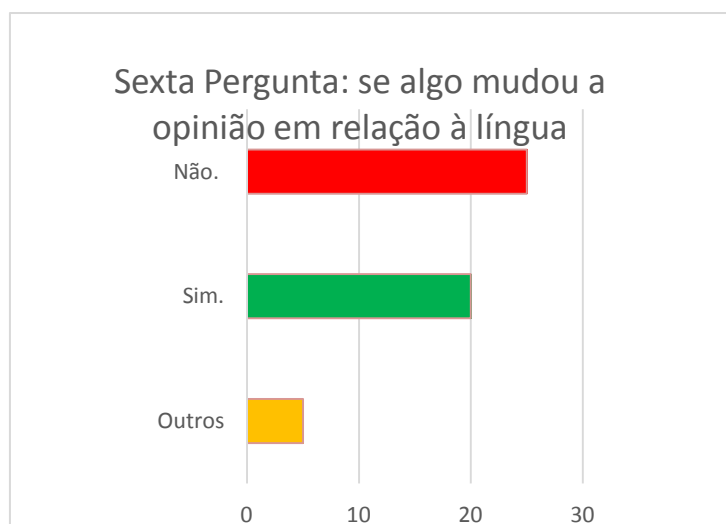


Figura 74 – Mudança de opinião no M.L.P.

Um grupo um pouco menor, de 20 entrevistados e 40% das respostas, disse ter percebido mudança de opinião em relação à língua portuguesa com respostas como “sim, despertou mais curiosidade” (APÊNDICE 7, 6ª p, n. 47); “sim, preciso estudar mais” (APÊNDICE 7, 6ª p, n. 45); “que há muito que se aprender” (APÊNDICE 7, 6ª p. n. 31); “sim. Muito mais extenso que o cotidiano” (APÊNDICE 7, 6ª p. n. 33); “sim. A língua é mais dinâmica do que se imaginava” (APÊNDICE 7, 6ª p. n.2) e “sim. A influência de outras línguas e a história da língua portuguesa” (APÊNDICE 7, 6ª p. n. 3). Outras cinco respostas foram desconsideradas.

Sobre os visitantes do museu de *Auschwitz*, quando perguntados sobre a mudança de opinião sobre o assunto (figura 75), 50% ou metade dos participantes disseram não ter tido essa mudança, apresentando respostas como “Não, mesma opinião” (APÊNDICE 8, 6ª p. n. 32); “não. Eu esperava tristeza e experimentei o mesmo” (APÊNDICE 8, 6º p. n. 19), e “não. Eu já sabia como seria. Mas eu quis senti-lo” (APÊNDICE 8, 6ª p. n. 3). Nove participantes ou 23% das respostas do questionário apresentaram mudança de opinião em respostas como “Sim. O racismo... não somente raça mas também políticos foram enviados por egoísmo. Eu odeio o racismo agora” (APÊNDICE 8, 6ª p. n. 9); “Mais brutal do que eu pudesse jamais imaginar” (APÊNDICE 8, 6ª p. n. 13); “A conexão entre este evento histórico e o Japão” (APÊNDICE 8, 6ª p. n. 1) e “Agora eu tenho minha mente aberta e eu sei mais sobre esta história” (APÊNDICE 8, 6ª p. n. 37).

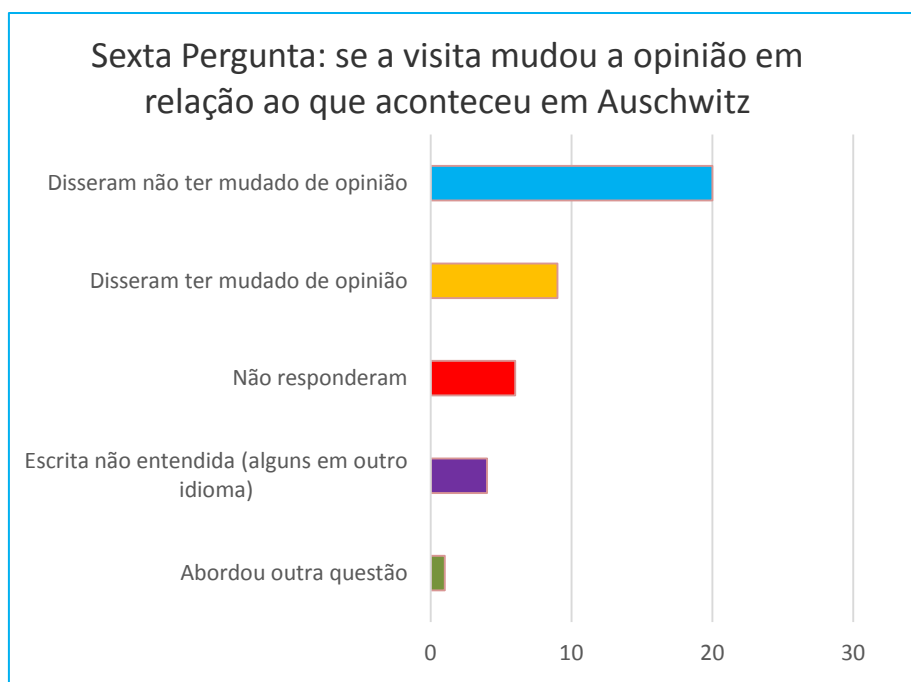


Figura 75 – Mudança de opinião no Museu de *Auschwitz*

Seis pessoas não responderam e outras quatro não tiveram a escrita caligrafada de forma legível, porque, inclusive, algumas delas responderam em outro idioma sem ser o inglês e uma pessoa abordou outra questão na resposta. É possível concluir que ficou mais clara uma mudança de opinião no Museu da Língua Portuguesa, já que ele trata a língua de uma forma lúdica e interativa, que foge da ideia do senso comum da língua limitada à escrita e à oralidade, mas que abrange várias formas de linguagem como cultura, culinária, religião. Já o Museu de *Auschwitz* funciona mais como um museu indicial de comprovações, que vão ratificar os pensamentos que os visitantes já possuíam anteriormente sobre o holocausto e dar ainda maior credibilidade e concretude a essas ideias.

5.2.7. Possíveis efeitos

A pergunta geral “qual é o efeito do museu sobre você agora?” (APÊNDICES, 5, 6, 7 e 8) tem como propósito identificar a preponderância dos interpretantes sem direcionar especificamente a uma emoção ou pensamento sobre a visita e deixar a questão livre para que os participantes respondam.

Os principais efeitos ressaltados pelos visitantes do Museu da Língua Portuguesa foram interpretados como lógicos (figura 76) com 16 entrevistados com 32% das respostas que foram “Mais conhecimento” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 6); “Ver a

complexidade da língua” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 10); “Sensação de conhecer um pouco mais da cultura brasileira” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 23); “Um novo olhar sobre Cascudo” (APÊNDICE 7, 6ª p. n. 24) e “pertencimento” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 39).

Logo em seguida, com 28% das respostas, apareceram interpretantes que podem ser considerados majoritariamente energéticos em 14 entrevistados, com observações como “Vou ficar mais atenta ao que falo, escrevo e ao que surge em nossa língua” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 25); “dar mais valor às palavras” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 44); “Desejo de estender o conhecimento sobre” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 33); “Despertou maior curiosidade” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 34); “Vontade de ler algo do Câmara Cascudo” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 11); “Gostaria de voltar assim que possível” (APÊNDICE, 7ª p. n. 12).

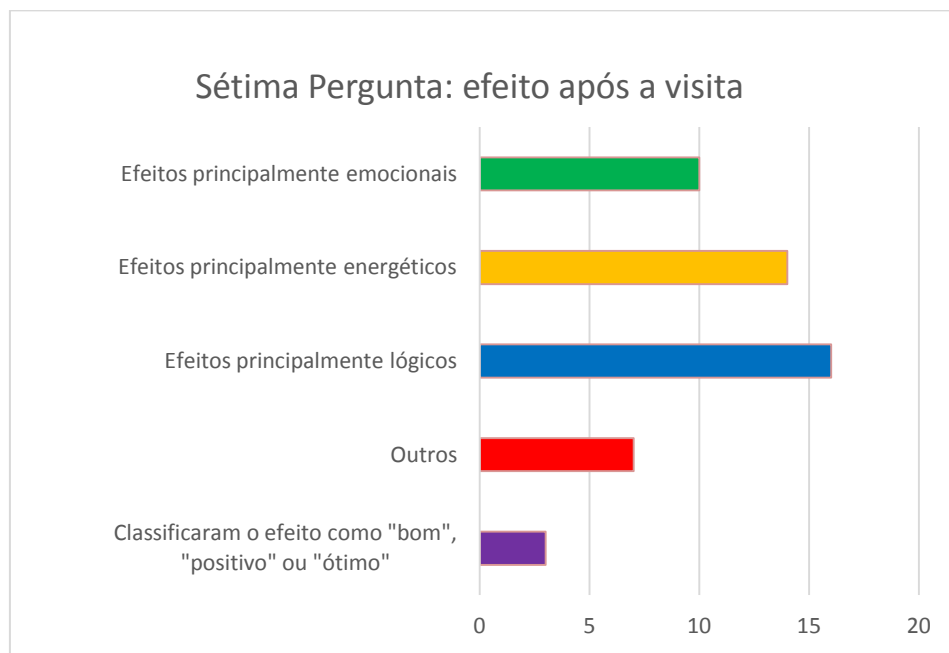


Figura 76 – Efeito após a visita ao M.L.P.

Interpretantes emocionais foram encontrados em 20% das respostas somando 10 entrevistados, apresentando (sinônimo de “apontamentos”) como “Satisfação” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 45); “Deslumbramento” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 46); “Efeito agradável” (anexo 32, 7ª p. n. 21); “Espanto, alegria” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 26); “feliz” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 3). Três pessoas classificaram o efeito como “bom”, “positivo” ou “ótimo” (APÊNDICE 7, 7ª p. n. 9, 16, 50). Outras sete respostas foram desconsideradas ou porque o grupo não respondeu ou por falta de contextualização. Em geral, tiveram interpretantes semelhantes nas respostas dos

participantes do Museu da Língua, sendo estes principalmente lógicos, seguidos de energéticos e emocionais.

No caso do Museu de *Auschwitz-Birkenau* (figura 77), 33% dos participantes apresentaram 13 respostas que compunham efeitos de interpretantes principalmente lógicos em respostas como “Um melhor conhecimento” (APÊNDICE 8, 7ª p. n. 7); “O Japão fez algo semelhante com a China. Nós deveríamos admitir nosso erro” (APÊNDICE 8, 7ª p. n. 9); “Maior apreciação do que os prisioneiros suportaram” (APÊNDICE 8, 7ª p. n. 11); “É incrível e depois da visita minhas opiniões e ideias se tornaram reais” (APÊNDICE 8, 7ª p. n. 18) e “Deixou uma grande marca” (APÊNDICE 8, 7ª p. n. 20).



Figura 77- Efeito após a visita ao Museu de *Auschwitz*

Logo em seguida, com 25% das respostas, os efeitos descritos foram predominantemente emocionais, com 10 questionários com respostas como “Me sinto psicologicamente mais forte” (APÊNDICE 8, 7ª p. n. 23); “Estou enjoado” (APÊNDICE 8, 7ª p. n. 16); “Eu já me senti melhor, mas eu posso desapegar disto” (APÊNDICE 8, 7ª p. n. 3); “Sem palavras” (anexo 33, 7ª p. n. 5) e “Estou chocada” (APÊNDICE 8, 7ª p. n. 29). Uma pessoa respondeu “nada” (APÊNDICE 8, 7ª p. n. 33);

duas pessoas não tiveram a escrita entendida e um número relativamente grande de 13 pessoas, totalizando 33%, não responderam à questão.

A ausência de resposta nessa questão pode ser interpretada como dificuldade de identificar o que seria esse “efeito”. Efeitos interpretados como lógicos surgiram em 13 respostas, enquanto efeitos emocionais foram observados em 10 - o que mostra que certa maioria apresenta ideias sobre os museus, seguido de um número semelhante, porém menor, que descreve emoções. Uma pessoa apresentou resposta muito energética dizendo “Eu direi sobre isto. É duro” (APÊNDICE 8, 7ª p. n. 38). No Museu da Língua Portuguesa também há efeitos apontados majoritariamente como lógicos, seguidos de energéticos e emocionais e pouca diferença entre eles.

5.2.8. Identificação de interpretantes energéticos

A oitava pergunta (APÊNDICES 5 e 6), questionou se o visitante teria planos de fazer algo relacionado ao museu, tal item foi elaborado com o objetivo de identificar possíveis interpretantes energéticos que poderiam surgir, analisando se as ações do observador resultariam numa transformação depois do contato com o signo. No Museu da Língua (figura 78) a metade respondeu que teria planos de fazer algo relacionado ao aprendizado do museu. Exemplos dessas ações seriam “Falar português quimbundo” (APÊNDICE 7, 8ª p. n. 8); “Sim, ler mais sobre nosso país” (APÊNDICE 7, 8ª p. n. 9); “Divulgar vias (sic) redes sociais o uso apropriado do nosso idioma” (APÊNDICE 7, 8ª p. n. 29); “Talvez estudá-la mais a fundo” (APÊNDICE 7, 8ª p. n. 20); “Fiquei interessada em comprar o livro de história da alimentação do Câmara Cascudo” (APÊNDICE 7, 8ª p. n. 40) e “Sim. Aplicar uma atividade na escola com base na exposição da entrada do segundo andar” (APÊNDICE 7, 8ª p. n. 41).

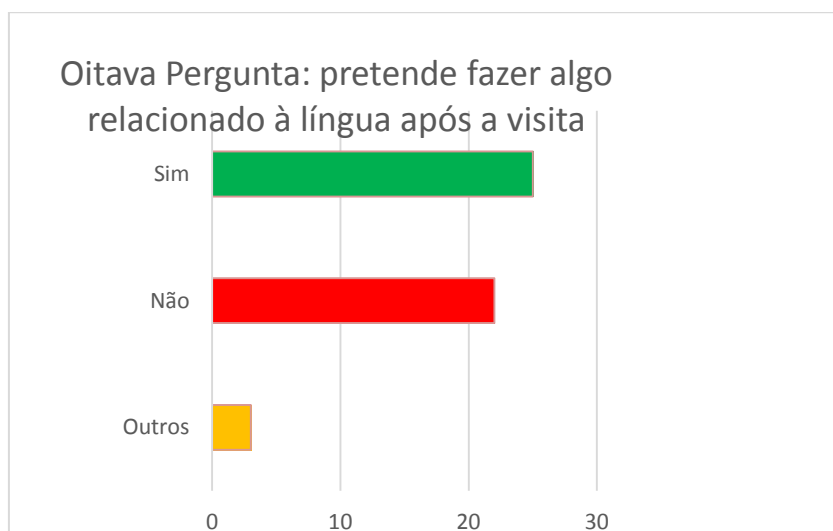


Figura 78 - Pretende fazer algo relacionado à visita ao M.L.P

Outros 22 participantes disseram não ter interesse em fazer algo relacionado ao museu, resultando em 44% dos participantes que apresentaram respostas como “Não, já fiz tudo o que deveria, inclusive lecionar” (APÊNDICE 7, 8ª p. n. 28); “Nada no momento” (APÊNDICE 7, 8ª p. n. 24) e “Não, já sou palestrante” (APÊNDICE 7, 8ª p. n. 14). Por fim, três pessoas disseram não saber ou não respondeu.

No Museu de *Auschwitz*, quando indagados se havia interesse dos visitantes em fazer algo relacionado ao histórico do campo e do museu, (figura 79) 40% ou 16 participantes disseram “não” e um apontou a justificativa, sendo esta “Não por enquanto. É muito pesado” (APÊNDICE 8, 8ª p. n. 30). Outros 28%, resultando em 11 respostas, disseram que pretendem fazer algo relacionado ao museu como “Ajudando as pessoas que estão vivendo na mesma situação. (Ásia, África, Oriente Médio)” (APÊNDICE 8, 8ª p. n. 33); “Sim. Apresentar o museu a minha família” (anexo 33, 8ª p. n. 29); “Visitar a Fábrica do Shindler” (APÊNDICE 8, 8ª p. n. 11 e 12); “Eu gostaria que compartilhar o que eu aprendi e senti” (APÊNDICE 8, 8ª p. n. 1) e “Recomendar a visita” (APÊNDICE 8, 8ª p. n. 3). Uma pessoa lamentou a circunstância do Holocausto na resposta e 30%, resultando em 12 participantes não respondeu a questão.

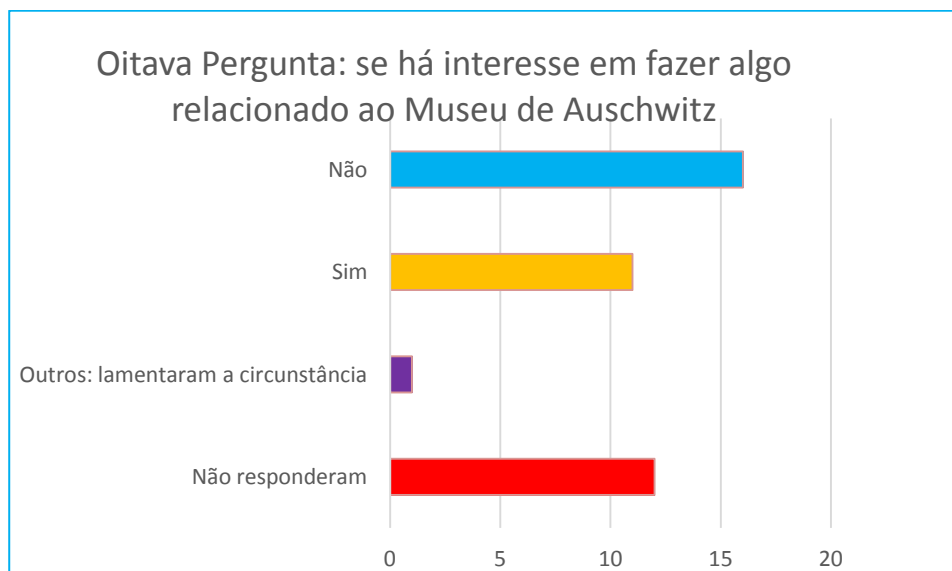


Figura 79 - Pretende fazer algo relacionado à visita ao M.A

5.2.9. Continuação às atividades propostas pelo museu

Sobre o interesse em fazer algo relacionado ao museu, é possível perceber uma maior afinidade do público pelo Museu da Língua Portuguesa, como a busca pelo aprendizado de novas línguas e o aprofundamento em estudos sobre o tema. Uma possível interpretação se deve ao fato do tema do Museu de *Auschwitz* ser triste e pesado, como descrito em resposta de alguns visitantes. Outros fariam algo relacionado ao museu por meio de ações voltadas para recomendação da visita e atitudes altruístas no combate ao preconceito e genocídio.

A nona questão (APÊNDICES 5 e 6), que apresentava a pergunta “O que você acha sobre a exposição? Você acha que deveria ser diferente?”, serviu para apontar sugestões de modificação ao museu por parte do público a partir da opinião sobre o espaço. Também foi observado se o contato dos espectadores com os objetos “língua” e “holocausto” através dos signos no museu satisfaziam esses visitantes.

A grande maioria, 86% dos participantes do questionário, elogiou o museu da Língua (figura 80) ou disse que não mudariam nada, com 43 participantes apresentando opiniões como “Acho perfeito do jeito que está” (APÊNDICE 7, 9ª p. n. 47); “Não, apesar de achar que não deve ser estagnada. Renovar sempre e motivada dos jovens” (APÊNDICE 7, 9ª p. n. 35); “Gostei bastante, principalmente sobre as superstições/lendas” (APÊNDICE 7, 9ª p. n. 32); “Ótima. Organizada e intuitiva” (APÊNDICE 7, 9ª p. n. 33); “Me impressionei positivamente, achei que seria mais parado” (APÊNDICE 7, 9ª p. n. 11) e “Ótima, muita interação” (APÊNDICE 7, 9ª p. n. 15).



Figura 80 – Mudaria algo no Museu da Língua Portuguesa

Outras sete pessoas, totalizando um grupo de 14% sugeriram mudanças como “Boa. Poderia ser mais política” (APÊNDICE 7, 9ª p. n. 8); “Acho ótimo, mas deveria ter mais monitores. Ele faz você sentir o Cascudo, mas pouco se absorve sobre o saber” (APÊNDICE 7, 9ª p. n. 24); “Acho que está ótima, mas se as coisas funcionassem bem seria melhor” (APÊNDICE 7, 9ª p. n. 38) e “Como consta no item 5, poderia haver suporte escrito mais aprofundado” (APÊNDICE 7, 9ª p. n. 40).

No caso do museu de *Auschwitz*, foi levantada a questão na mesma pergunta sobre o pouco uso de tecnologias digitais para exibição da história. Ao contrário do museu da língua, o museu de *Auschwitz-Birkenau* não utiliza de recursos de alta tecnologia digitais nas instalações analisadas, que são as principais visitadas nos trechos das visitas obrigatórias (figura 81). Em resposta à questão “o que você acha sobre a exibição? Você acha que deveria haver outros tipos de tecnologias no museu ou não é necessário?” (figura 81), 60% dos participantes analisados em 24 respostas disseram que “Acho que não é necessário” (APÊNDICE 8, 9ª p. n. 4); “A tecnologia atual é adequada” (APÊNDICE 8, 9ª p. n. 11); “Não. Muito bem liquidado (sic)” (APÊNDICE 8, 9ª p. n. 13) e “Não necessariamente. Mantenham isto com era originalmente nos tempos da guerra” (APÊNDICE 8, 9ª p. n. 19).

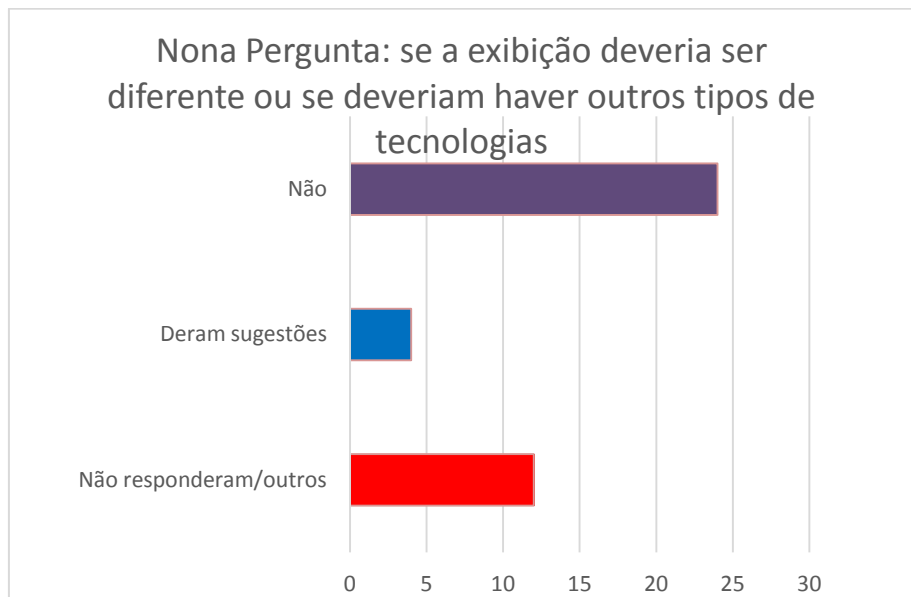


Figura 81 – Mudaria algo no Museu de *Auschwitz*

Outras quatro pessoas, em 10% dos entrevistados, deram sugestões como “Mais fotos, menos desenhos” (APÊNDICE 8, 9ª p. n.12); “Sim, eles deveriam dar um mapa a todos” (APÊNDICE 8, 9ª p. n. 5); “Poderia ser melhor organizado”

(APÊNDICE 8, 9ª p. n. 6) e “É necessário” (APÊNDICE 8, 9ª p. n. 1). Doze participantes ou não responderam ou tiveram as respostas anuladas.

Nos dois museus o público demonstrou satisfação, de uma forma geral. No caso do Museu da Língua, que foi muito elogiado, as poucas sugestões que aparecem são voltadas para o maior aprofundamento e pesquisa do material, para que tenha mais conteúdo. No museu de *Auschwitz*, as poucas pessoas que fizeram sugestões não apresentaram explicitamente a questão das poucas instalações com pouco uso de tecnologias digitais.

5.2.10. A experiência no museu

A décima pergunta (APÊNDICES 5 e 6) pede para o participante resumir em uma palavra a experiência que teve no museu. O propósito da questão é identificar tipos de interpretantes que foram emitidos dessa relação imersiva entre o espectador e o museu. No caso do Museu da Língua (figura 82), a maioria, com total de 18 participantes, resultando em 36% dos questionários, apresentou respostas voltadas para o conhecimento ou ideia sobre a língua: “identidade” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 39 e 41); “aprendizagem” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 42); “interessante” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 32); “conhecimento” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 6, 29, 33); “Diferente” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 34); “Indagação” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 21); “Pensação” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 21) / SIC; “humanizador” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 22).

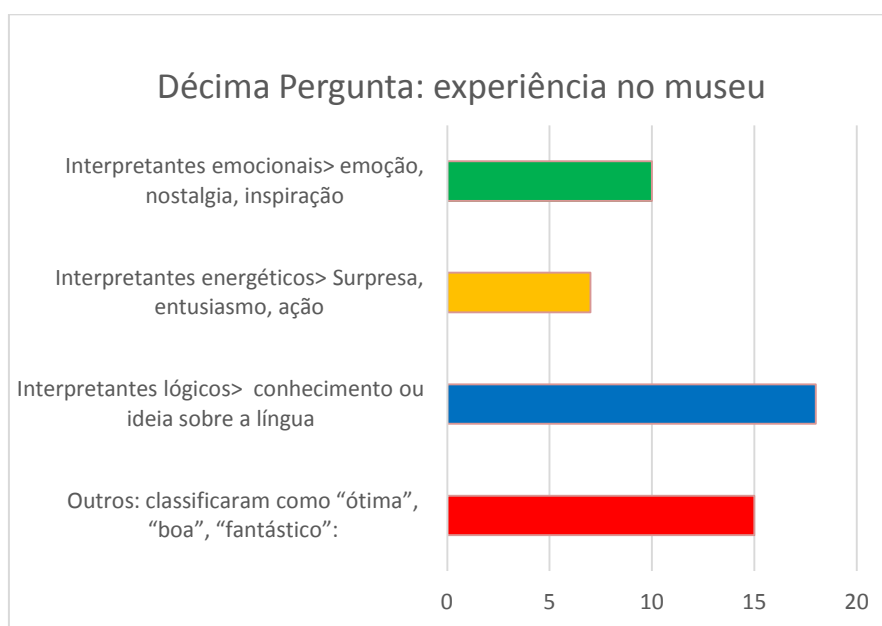


Figura 82- Experiência no Museu da Língua Portuguesa

Outros 30% apresentaram em 15 respostas genéricas que não foram classificadas, com série de elogios ao museu como “Maravilhosa” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 25); “Incrível” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 26); “Legal” (APÊNDICE 7 32, 10ª p. n. 7); “Show” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 8); “Excelente” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 9); “Fantástica” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 10); “Avanço” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 11).

Outros 10 participantes com 20% das respostas apresentaram respostas com possibilidades de interpretação no campo do emocional através de sentimentos como nostalgia e inspiração, observados nas respostas “Encantamento” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 49); “Nostalgia” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 46); “Emocionante” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 27) e “Sensação” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 16). Por fim, sete respostas em 14% das respostas foram avaliadas como energéticas a partir de relatos como “Experiência” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 15); “Surpreendente” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 2); “Ler cada vez mais” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 31) e “Ludicidade” (APÊNDICE 7, 10ª p. n. 40). Assim, a maioria apresentou palavras e trechos que fizessem menção aos interpretantes lógicos seja através de relações da experiência com o conhecimento ou apresentando uma ideia relativa a essa experiência no Museu da Língua.

Os visitantes do Museu de *Auschwitz* (figura 83) apresentaram respostas que podem ser interpretadas sobretudo como lógicas, associando a experiência do museu ao conhecimento com 35% dos participantes, associando a experiência do museu ao conhecimento, totalizando 14 entrevistados. Essas pessoas ressaltaram que o museu trouxe as experiências: “Perspectiva” (APÊNDICE 8, 10ª p. 36); “Foi muito bem organizado”, (APÊNDICE 8, 10ª p. n. 38); “Minha questão” (APÊNDICE 8, 10ª p. n. 17); “Realista” (APÊNDICE 8, 10ª p. n. 18); “Educativo” (APÊNDICE 8, 10ª p. n. 19); “Inesquecível” (APÊNDICE 8, 10ª p. n. 12); “Confrontante” (APÊNDICE 8, 10ª p. n. 13). Outros 23% resultados da análise em nove questionários apresentaram interpretantes que podem ser analisados como emocional com respostas como “Tristeza” (APÊNDICE 8, 10ª p. 34); “Cruel” (APÊNDICE 8, 10ª p. n. 35); “Severo” (APÊNDICE 8, 10ª p. n.11); “Forte” (APÊNDICE 8, 10ª p. n. 3); “Frio” (APÊNDICE 8, 10ª p. n. 16); sendo que a palavra “Tristeza” ou “triste” apareceu cinco vezes (APÊNDICE 8, 10ª p. 8, 21, 26, 34, 37).

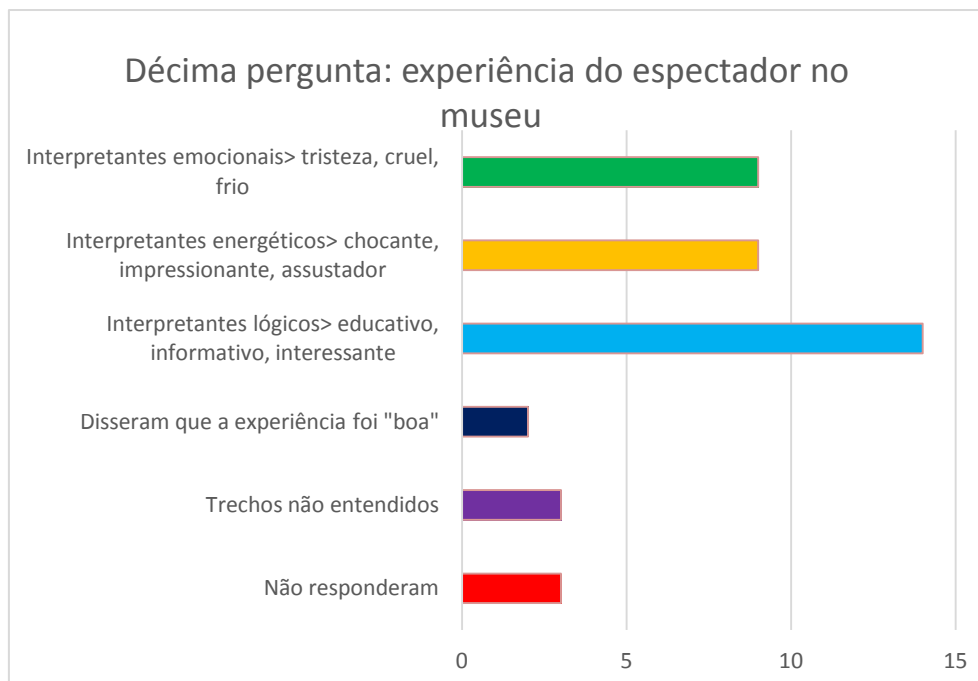


Figura 83- Experiência no Museu de *Auschwitz*

Outro grupo com o mesmo número de participantes com 23% dos entrevistados e 9 pessoas apontaram frases que podem ser interpretadas sobretudo como energéticos com falas como “Impressionante” (APÊNDICE 8, 10ª p. n. 32, 40), “Assustador, história terrível” (APÊNDICE 8, 10ª p. n. 15); “Chocante” ou “choque”(APÊNDICE 8, 10ª p. n. 2, 5, 24, 25, 30). Duas pessoas classificaram a experiência como “boa”, outras três não tiveram escrita entendida e também três não responderam.

No processo de classificação das palavras enquanto interpretantes emocionais, energéticos ou lógicos foram consideradas as expressões específicas utilizadas pelos participantes dos questionários, independente se esse efeito ocorreu de fato. Não foram observadas as ações dos visitantes durante o trajeto, somente as respostas dos questionários. O interpretante emocional pode ser classificado como o signo do estado emocional que o visitante ficou. Nos casos onde houve alteração do estado interno da pessoa em reação corporal que pode ser observada pelo semblante, através de susto, choque ou excesso de palpitação, como descrito pelos participantes, os interpretantes foram classificados como energéticos, podendo ser estes processos de resultado de uma transição emocional e energética. O caráter energético é uma alteração propriamente dita e não puramente a fala dessa alteração. Porém, como foram

analisadas as expressões descritas nos questionários e não as reações de fato, palavras como “choque”, “assustador” e “impressionante” foram classificadas como energéticas.

5.2.11. As preferências no Museu da Língua

O Museu da Língua Portuguesa ainda trouxe uma questão extra com o objetivo de identificar qual instalação o público teria preferência (figura 84). Foram quantificadas todas as respostas apresentadas, mesmo de quem selecionou mais de uma opção, totalizando 70 respostas. A maioria do grupo, com 23% das respostas, apontou para A Grande Galeria como instalação favorita, que é o grande painel de 106 metros que atravessa todo o corredor da Estação da Luz e, apresenta, por meio de documentários, vídeos, imagens e trechos históricos, os aspectos singulares da língua portuguesa. Ela é uma instalação multicódigos por trazer diversos estímulos, por se tratar de um grande vídeo com documentários criativos e imagens de efeito, todavia não é a exibição mais interativa no aspecto participativo.

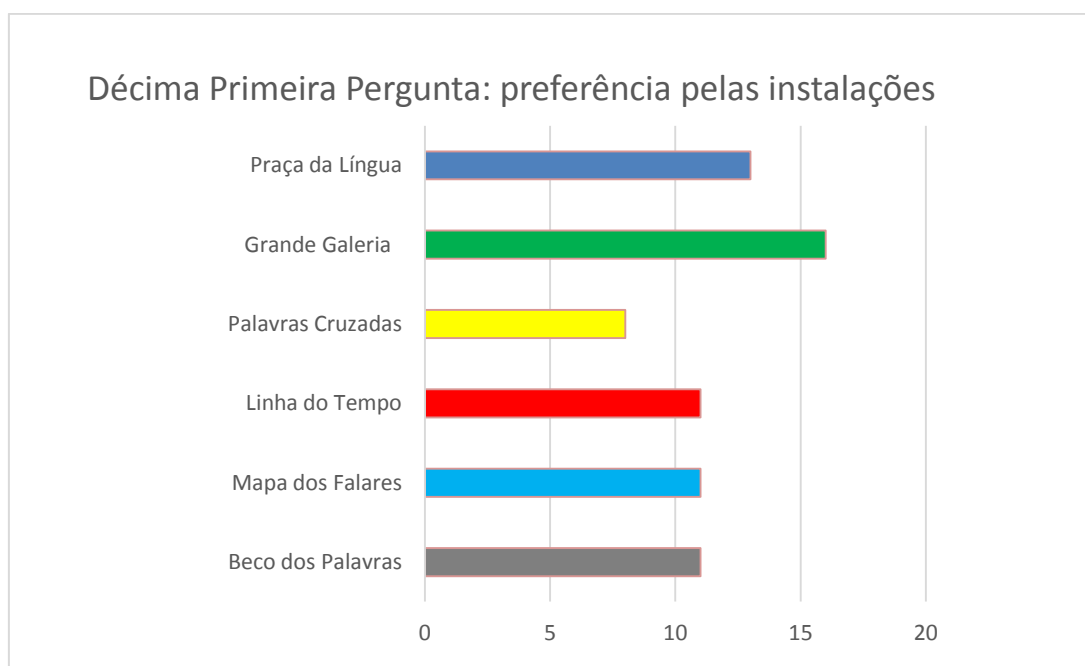


Figura 84 – Preferências pelas instalações no Museu da Língua

Em seguida, em 19% das respostas, o resultado apontou para a Praça da Língua como o segundo espaço mencionado como o mais interessante. A Praça da Língua é uma instalação que apresenta projeções de imagens com trechos e recitações de poesia no telhado do local, gerando jogo lúdico e metafórico de luzes e sons. Este espaço não foi analisado neste trabalho, uma vez que o museu não liberou a captura das

imagens deste ambiente justificando possíveis problemas em relação aos direitos autorais. Logo em seguida, com 16% e 11 respostas em cada instalação, ficaram empatadas o Beco das Palavras, o Mapa dos Falares e a Linha do Tempo.

O Beco das Palavras é a exibição mais interativa do museu, na qual o espectador pode explorar com seu próprio corpo em um jogo de junção das sílabas das palavras presentes numa mesa digital. Já a Linha do Tempo se trata da instalação menos interativa, por ser um painel sem recurso digital com o objetivo de contar a história da língua por meio de descrição de palavras e imagens. O Mapa dos Falares, que teve o mesmo número de votos, é uma exibição altamente interativa, na qual o espectador pode explorar os sotaques e os modos de falar de diversas partes do país utilizando um computador que também é um mapa, repletos de documentários sobre regiões do Brasil.

Por fim, a sessão Palavras Cruzadas foi a que teve o menor número de votos com oito participantes e 11% das respostas. Está é, como o Beco das Palavras, uma das instalações mais interativas do museu, na qual o visitante pode sentar à frente de um computador e pesquisar sobre a origem das palavras, assim como a cultura dos povos, seus costumes e etnias. O fato das instalações Beco das Palavras e Palavras Cruzadas não terem sido as mais votadas, mesmo sendo as mais interativas, mostra que, pelo menos no caso do Museu da Língua Portuguesa, embora todos pensem em interatividade quando imaginam o museu, não são as instalações participativas as consideradas como as mais interessantes pelo público nesta pesquisa com os visitantes do museu.

A Grande Galeria e a Praça de Língua, que trazem ao museu seu potencial estético por compor o imaginário da língua através de jogo de imagens e sons, mesclando sensações e sensibilidades, mesmo sem participação direta do público, apontam para uma preferência dessas instalações. Conclui-se que o público acaba sendo mais seduzido pelas instalações que causam maior efeito estético, sendo a Grande Galeria e a Praça da Língua as mais votadas, do que as que causam um efeito interativo e energético, como as Palavras Cruzadas ou o Beco das Palavras.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal identificar como acontece a imersão nos museus da Língua Portuguesa e *Auschwitz-Birkenau* depois de delimitar, por meio de analogias no capítulo 2, novas releituras do que seja o museu e do que seja a imersão. O museu foi considerado um meio dinâmico e em transformação, gerando semioses híbridas e transmidiáticas e a imersão um fenômeno comunicacional multifatorial, sendo este também um processo sógnico, que acontece por intermédio da inter-relação entre signos, objetos e interpretantes. Sendo a imersão também o efeito do signo sob a mente interpretadora, a observação dos signos e dos interpretantes aponta para a direção da identificação do impacto da atividade imersiva, podendo esse ser muito emocional, energético ou lógico.

O pragmatismo serviu como base e norteou a elaboração da metodologia e das consequências práticas, para testar, via experimentação analítica, as hipóteses desta pesquisa (figura 1). A partir da relação entre o contexto sógnico da imersão e os objetos de estudos Museu da Língua e de *Auschwitz-Birkenau*, constatou-se, numa primeira instância processada do juízo perceptivo, de que a imersão não pode ser estudada por meio de uma única perspectiva devido à abrangência que se tem do tema. Portanto, o objeto imediato apontou a observação da imersão como um fenômeno multifatorial (ABREU&MACHADO, 2015), chegando à hipótese de que ela acontece de formas diferentes nos dois museus, sendo mais energética no da língua e mais emocional no museu de *Auschwitz*.

A semiótica foi adotada como metodologia investigativa tanto na parte da Lógica Crítica de Peirce, com a elaboração do processo abduutivo pragmaticista (figura 1) e também quanto na Gramática Especulativa, método também desenvolvido por Peirce, a fim de identificar como os signos estão engendrados e quais possibilidades se podem apreender das linguagens em observação meticulosa dos signos. No decorrer do capítulo 3, os dois museus foram analisados pela ótica da gramática especulativa, baseada principalmente na segunda tricotomia de Peirce e, por fim, foi realizada uma pesquisa com os visitantes com o objetivo de mensurar como esses indivíduos receberam os signos do espaço museográfico.

Nas consequências práticas apresentadas no capítulo 3 deste trabalho (figura 2), as imersões no museu da Língua não seriam tão emocionais em detrimento de seu caráter predominantemente energético e lógico. O energético se justificaria pela interação com o museu nas instalações de computadores e jogos, através das quais é

possível que a história se desenvolva com a participação dos espectadores. A imersão lógica aconteceria pela proposta de se pensar a língua como um fenômeno ainda mais dinâmico, presente em todas as linguagens como nas religiões, culinária, carnavais e futebol. Já a imersão no museu de *Auschwitz* poderia ser observada como mais emocional do que energética e lógica, uma vez que a história se desenvolve no próprio local onde aconteceram atos violentos a mais de um milhão de pessoas que foram prisioneiras do campo de concentração. O caráter energético da imersão seria menos intenso que do museu da língua, devido ao fato das possibilidades participativas serem menores. Já o aspecto lógico teria ligação com a comprovação de fatos.

No capítulo 4 foi realizada uma análise nos dois museus pautada na Gramática Especulativa. O que se pode observar como considerações conclusivas sobre a análise do museu da Língua é que uma única instalação, a saber, a Linha do Tempo, dentre as seis que foram observadas, trabalha com um estímulo único, exclusivamente visual – outras duas possibilitam estímulos sonoros além dos visuais, sendo estas, a Grande Galeria e o vídeo do cinema. Outras três convidam o espectador a participar corporalmente e interativamente da história por meio de jogos e computadores, sendo elas, Palavras Cruzadas, Mapa dos Falares e Beco das Palavras. Portanto, a imersão que tenta construir do museu com a língua é de interatividade e energética, numa ação majoritariamente participativa.

Nos questionários do Museu da Língua Portuguesa pôde ser observado que a maioria dos espectadores eram mulheres, jovens e com graduação em andamento ou concluída. A maioria dos visitantes tinha alguma informação sobre o museu antes de visitá-lo e ressaltaram expressões como “conhecimento” sendo o objetivo da visita, fortificando a ideia de que mesmo sendo um espaço lúdico, interativo com jogos e possibilidade de diversão, ainda sim é um lugar priorizado pelo aprendizado.

Ao investigar as possibilidades de interpretantes emocionais, a maioria dos entrevistados ressaltou sentimentos como alegria, satisfação, emoção após visita. Sobre os interpretantes lógicos, grande parte dos visitantes respondeu que a ideia principal do espaço estaria voltada para a riqueza simbólica da língua, enfatizando a valorização do idioma e da cultura como patrimônios e bens a serem considerados. Sobre os possíveis efeitos ao final do percurso, a maioria destacou aspectos lógicos e não energéticos, como anteriormente esperados durante a elaboração das consequências práticas, considerando fatores como o acréscimo de conhecimento, a atividade primordial do museu. Em relação à questão da experiência do museu, mesmo se tratando de um meio

energético com alto convite à participação, os visitantes ressaltaram aspectos mais racionais sobre a busca pelo conhecimento do que necessariamente o caráter interativo e dinâmico proposto pelo espaço.

Quando questionada a preferência das instalações, a maioria destacou predileção pela Grande Galeria e Praça da Língua que são instalações de alto caráter sensível e estético, mas pouco participativo, uma vez que o convite à interação por meio de jogos e computadores não ocorre nestes espaços. Entretanto, são os espaços que possuem grande potencialidade no aspecto relacionado à estética, já que brincam com o sensível por meio de combinações de luzes, sons e imagens que geram qualidades e indeterminações sentimentais pautadas na esfera do sensível. As instalações Beco das Palavras, Linha do Tempo e Mapa dos Falares tiveram um empate, estando neste patamar duas instalações altamente participativas e uma sem muitos estímulos e pouco participativa. Por fim, Palavras Cruzadas, um dos espaços mais propícios à interação por meio de computadores foi a menos votada.

Ao contrário do que se pensava, de que a imersão energética seria apontada nos questionários como a mais interessante, as instalações de caráter fortemente estético que acontecem em jogos poéticos de imagens e sons foram as mais votadas pelo público. A Grande Galeria, instalação mais votada, ocupa 106 metros de comprimento, em que são exibidos vários documentários com imagens, sons, músicas e entrevistas sobre a língua portuguesa. Mesmo estando em outras partes do museu, se o observador olha para a lateral da Grande Galeria, ele verá uma infinidade de signos através de imagens em movimento de diversas formas e cores que ajudam a compor a estética de alta tecnologia de seu acervo multimídia.

Embora os documentários da galeria apresentem muitos índices e símbolos na sua imagem, eles também compõem o cenário do museu como elemento icônico, ao apresentar um universo de possibilidades para o visitante. A apresentação sensibiliza o espectador que visualiza a Grande Galeria sem de fato assistir aos vídeos, por meio de qualidades de imagens, cores e formas, formando hipoícones que resultarão em um efeito predominantemente estético.

De forma geral, mesmo o museu da Língua tendo a interatividade como proposta, apresentando caráter lúdico e divertido e ser um convite à experiência prazerosa, as pessoas vão à instituição, principalmente, para ganhar conhecimento e sentem que saem com esse aprendizado. Esse processo também pode ser considerado como divertido, contudo a primeira ideia que surgiu aos entrevistados sobre o museu

não é interatividade e sim conhecimento. Isso pode ou não estar atrelado à palavra “museu”, que carrega conotação baseada no senso comum de ser um espaço mais de aprendizado do que em outras atividades.

No caso do museu de *Auschwitz*, durante as análises, os signos mais imersivos, que surgiam como possibilidade aos espectadores, eram os mais fortes e chocantes, por meio de fotografias e imagens que impossibilitavam acreditar no fato daquilo ter ocorrido. O museu funciona como índice de relatos de livros, filmes e documentários que apresentam o holocausto, uma vez que comprova, por meio de evidências materiais, que as atrocidades cometidas por nazistas durante a Segunda Guerra de fato aconteceram, e, com o alto nível de violência retratada pela história. O vídeo transmitido no início da visita com imagens de pessoas durante a liberação do campo, as fotografias de registro da chegada de pessoas sendo encaminhada para câmaras de gás, a exibição dos objetos saqueados pelos nazistas intitulada “Prova dos Crimes” e a manutenção das ruínas das câmaras em *Birkenau* funcionam como grande índice comprobatório desses crimes.

Neste museu, a estética se conduz nas entrelinhas sensíveis de semiose da trágica, produzindo sentimentos em seu visitante. Enquanto o indicial informa muito sobre números de vítimas e as grandes quantidades de atrocidades, de objetos abandonados e do tamanho da engenharia por detrás da morte, o signo icônico e estético é observado na minimização e personalização das histórias, nas fotografias com enquadramento no rosto nas vítimas de corpos desnutridos e semblantes de indefinição, na sensação de claustrofobia subentendida na arquitetura imponente do antigo campo. Portanto, embora tenha aspectos predominantemente indiciais, o museu personaliza parte dos números das vítimas do campo, trazendo à tona histórias e memórias específicas de tortura, fatos isolados, relatos pessoais, rostos e expressões marcantes.

Os relatos são transmitidos muitas vezes pelo guia, que direciona o sentido para histórias específicas das vítimas, contando diversas narrativas durante o trajeto. As expressões marcantes são personalizadas pelo olhar das vítimas do campo durante o vídeo exibido no início da visita. Portanto, quanto maior a personalização do sofrimento por meio dos relatos e expressões imagéticas individuais, maior a iconicidade e a primeiridade pelo seu meio sensível.

Nas pesquisas com os visitantes, a maioria deles eram mulheres, jovens e estavam concluindo ou haviam concluído a graduação. Quando questionados sobre o propósito da visita, a maioria disse que queriam ter uma ideia do que aconteceu no local

ou ter uma impressão sobre o fato. Essas respostas potencializam a perspectiva imersiva do museu em contar a história no lugar onde os fatos narrados aconteceram e também a análise pautada na gramática especulativa, que aponta o índice como grande fato comprobatório das experiências, muito observável neste museu. Em um grupo de 29 pessoas que manifestaram interpretantes emocionais quando perguntados sobre a sensação ao final da visita, 17 entrevistados ressaltaram a palavra “triste” ou “tristeza” para expressar o sentimento.

Quando questionados sobre os efeitos ao final da visita, os sujeitos que estiver no museu de *Auschwitz*, assim como os do museu da Língua, apontaram para respostas mais lógicas, na esfera do pensamento e não majoritariamente emocionais ou energéticas, como esperado na elaboração das consequências práticas. Em *Auschwitz*, a diferença entre o efeito lógico e emocional foi pequena, já que uma grande parcela também ressaltou expressões emocionais. Sobre a experiência no museu, grande parte também ressaltou aspectos voltados para o conhecimento e para a elaboração do pensamento sobre o que aconteceu durante o holocausto naquele lugar, apresentando respostas como “educativo”, “informativo” e “interessante” para caracterizar as experiências. Em seguida, as expressões ficaram divididas entre emocionais como “tristeza”, “cruel”, “frio” e energéticas como “chocante”, “impressionante”, “assustador”.

Portanto, é possível pensar que o principal efeito e a principal experiência gerada nos dois museus são o de impactar pensamentos e gerar interpretantes predominantemente lógicos a partir de novas ideias sobre o signo exposto nas instalações, mesmo tendo objetos temáticos e meios tão distintos. Esse fato pode ser tanto uma tendência em museus diferentes ou a ideia atrelada ao senso comum que a palavra “museu” carrega. Assim, a imersão nos museus da Língua Portuguesa e no museu de *Auschwitz* são mais voltadas para o conhecimento, ou lógicas, do que se pensava anteriormente na elaboração das consequências práticas.

Na comparação das outras categorias, o Museu da Língua apresentou características mais energéticas do que o de *Auschwitz* e o de *Auschwitz* apresentou aspectos mais emocionais do que o museu da Língua. Os questionários apontaram o museu da língua como uma imersão mais lógica, seguida de imersão energética e o museu de *Auschwitz*, como imersão lógica, seguida de imersão emocional.

Sendo uma experiência, um contato com semioses do passado e significações dinâmica de memórias que estão sempre em transformação, a imersão no museu parece

se definir, em primeiro lugar, como educativa e informativa, independente do meio e da temática. Mesmo com possibilidades interativas, potencialidade de semioses criativas e um contato estético com o espectador, a imersão no museu tende a ser uma busca por um caminho, que embora atravesse a emoção, o sensível, a ratificação do passado e a interação, o destino final desse trajeto se elucida como a busca por conhecimento, inerentes a esses espaços de semiose ilimitada e infinita e de ressignificação da história e da vida.

REFERÊNCIAS

ABREU, Pablo; MACHADO, Lívia. Imersão Multi-fatores: contornos iniciais. Artigo apresentado no Intercom Regional em Uberlândia, 2015.

BARBOSA, Marialva. *Meios de comunicação e história: um universo de possíveis*. In: FERREIRA, Lucia M. A. & RIBEIRO, Ana P. G. (org.). **Mídia e Memória**. Ed: Mauad, 2007.

BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2ªed. São Paulo: Atlas, 2006.

BARTHES, Roland. A morte do autor. Texto publicado em: **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**. 8ª ed: Brasiliense. São Paulo, 2012.

Blog Chicomaia. Fotografia retirada do blog. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?q=muro+fuzilamento+auschwitz+hoje&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiz7uCe9snKAhWKpR4KHUNC4sQAUIBygB&biw=683&bih=317#imgsrc=CYV8qZ2f21Yy5M%3A>> Data: 05/02/2016

Canal Youtube. Vídeo de exibição do Museu da Língua Portuguesa. “Idiomaterno”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2LNopxcBVms>> Data: 05/02/2016

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Volume I. 4ª Ed: Paz e Terra. 1996.

CHARNEY, Leo. SCHWARZ, Vanessa (org). **O cinema e a invenção pós-moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2010.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da Percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. São Paulo. Ed: Cosac Naify, 2013.

DESVALLÉES, André & MAIRESSE, François. **Conceitos-chave de museologia**. São Paulo. Ed: Armand Colin, 2013.

DIJCK, Jose Van. **The Culture of Connectivity**. In: Oxford University Press, Oxford, 2013.

DISSANAYAKE, Ellen. **What is art for?** University of Washington Press, 1990, pp. 34-39.

Ditado Popular. Confúcio. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/uma-imagem-vale-mais-que-mil-palavras/>> Data: 05/02/2016

DOMINGUES, Diana. Realidade Virtual e a Imersão em caves. In: **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul, vol. 3, n. 6, pag. 35-40, 2004.

DUARTE, Alice. Nova Museologia: os pontapés de saída de uma abordagem ainda Inovadora. In: **Revista Eletrônica do PPG-PMUS Unirio / MAST** – vol. 6. n.º1. 2013.

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na cultura**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2012.

JENKINS, Henry. **Cultura de Convergência**. São Paulo. 2ª Ed: Aleph. 2012.

JIMENEZ, Marc. **O que é estética?** São Leopoldo: Unisinos, 1999.

GOMEZ, G. Comunicação social e mudança tecnológica. In: MORAES, D. **Sociedade Midiatizada**. Rio de Janeiro. Ed: Mauad, 2006.

HARVEY, David. **A Condição pós-moderna**. SP: Loyola, 1994, 4ª ed.

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue. Infodesign: 2009.1: **Imagem e Complexidade**.

HERMES, Gilmar. **Teorias semióticas em uma perspectiva estética**. Curitiba: CRV, 2013.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

HILLS, Ken. *Digital sensations. Space, identity and embodiment in virtual reality*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999.

LUCCHESI, Ivo. Walter Benjamin e as questões da arte: sob o olhar da hipermodernidade. In: CASTRO, Manuel. **A arte em questão: as questões da arte**. UFRJ. 2006.

HUYSSSEN, Andreas. **Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

MACHADO, Irene. Contribuição de McLuhan para uma visão de mundo global e inclusiva. In: CURVELLO, João; RUSSI, Pedro & SOUSA, Janara. **100 anos de McLuhan**. Brasília: Casas das Musas, 2012.

MAGNO, MD. **Arte e Psicanálise**. Rio de Janeiro: Novamente, 2008, 2ª Ed.

MANOVICH, Lev. *The language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2002.

MCLUHAN, Marshall H. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. São Paulo. 18º Ed. Cultrix, 2012.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NETTO, J. Texeira. **Semiótica, informação e comunicação**. 7ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PEÇANHA, José Américo. **A retórica dos museus**. In: *Ideia/Jornal do Brasil*. Rio de Janeiro. Número 93. Ed: 09/07/1988.

PEIRCE, C. S. (1931-1958). *Collected Papers*. Volume 1-8. Cambridge: Harvard University Press.

Semiótica. 2ª ed, São Paulo. Perspectiva, 1995.

PEREIRA, Vinícius A. **Estendendo McLuhan: da Aldeia Global à Teia Global**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

PIMENTA, Francisco José Paoliello. **Ciberativismo, redes digitais e pensamento mutante** (livro em preparação), 2014.

Portal Conhecendo Museus. Fotografia de instalação do museu da língua. Data: 05/02/2016. Disponível em: <
<http://www.conhecendomuseus.com.br/v1/v1/author/deborah/page/7/>>

Portal Dreamstime. Fotografia retirada do site. Data: 05/02/2016. Disponível em:
<https://www.google.com.br/search?q=ru%C3%ADnas+de+auschwitz&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwit8NSW-snKAhVIGB4KHfhLAnoQ_AUIBygB&biw=683&bih=317#tbm=isch&q=ru%C3%ADnas+de+camara+de+g%C3%A1s+auschwitz&imgrc=hbNT5IMJtp4ywM%3A>

Portal de Notícias EBC. Sobreviventes e representantes internacionais lembram libertação de Auschwitz. Data: 05/02/2016. Disponível em:
<<http://www.ebc.com.br/noticias/internacional/2015/01/sobreviventes-e-representantes-internacionais-lembram-libertacao-de>>

Portal de Notícia Globo Media. 300 sobreviventes na comemoração dos 70 anos da libertação de *Auschwitz*. Data: 05/02/2016. Disponível em:
<<http://www.dn.pt/globo/interior/300-sobreviventes-nas-comemoracoes-dos-70-anos-da-libertacao-de-auschwitz-4364953.html>>

Portal de Notícias Museu de *Auschwitz*. Data: 05/02/2016. Disponível em:
<<http://auschwitz.org/en/museum/news/1-million-people-have-visited-the-auschwitz-memorial-in-2015,1165.html>>

Portal Wikipédia da Alemanha. Fotografia de *Auschwitz*. Data: 05/02/2016. Disponível em:
<https://www.google.com.br/search?q=AUSCHWITZ+i+AUCHWITZ+BIRKENAU+MAP&espv=2&biw=683&bih=317&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjYu42b7snKAhXDXh4KHV8DDY8Q_AUIBigB#tbm=isch&q=arbeit+macht+frei+auschwitz.org&imgrc=40woy8oGMHow-M%3A>

Portal Wikipédia. Referência sobre Segunda Guerra Mundial. Data: 05/02/2016. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Segunda_Guerra_Mundial>

Portal da Wikipédia. Referência sobre *hiperlink*. Data: 05/02/2016. Disponível em:
<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hiperliga%C3%A7%C3%A3o>>

Portal da Wikipédia. Referência sobre o Museu da Língua Portuguesa. Data: 05/02/2016
Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/?title=Museu_da_L%C3%ADngua_Portuguesa>

Portal Wikitravel. Fotografia retirada do site. Data: 05/02/2016 Disponível em:
<https://www.google.com.br/search?q=esta%C3%A7%C3%A3o+de+birkenau+hoje&biw=683&bih=317&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjp4v68-cnKAhVH0h4KHfouBC4Q_AUICCGD&dpr=1.5#imgrc=DR0hMy_IP6U9QM%3A>

Portal Ocultos e Sobrenaturais. Fotografia retirada do site. Data: 05/02/2016. Disponível em: <<http://ocultossobrenaturais.blogspot.com.br/2011/08/auschwitz-uma-viagem-pelo-mais.html>>

Portal Oficial do Museu da Língua Portuguesa. Data: 05/02/2016. Disponível em:
<www.museudalinguaportuguesa.org.br>

Portal Oficial do Museu de Auschwitz-Birkenau: Data: 05/02/2016. Disponível em: <<http://auschwitz.org/en/history/>>

Portal Tecmundo. Referência sobre *touch screen* e funcionamento do Nintendo wii. Data: 05/02/2016. Disponível em: <www.tecmundo.com.br/multitouch/177-o-que-e-touch-screen-.htm> e <<http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/2504-como-funciona-o-nintendo-wii.htm>>

Portal Unusvita. Fotografia retirada do site. Data: 05/02/2016. Disponível em:
<https://www.google.com.br/search?q=vorsicht+auschwitz&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwih36rW9MnKAhVEmh4KHTqWCtMQ_AUIBygB&biw=683&bih=317#imgdii=NjRbZM0EQU7gGM%3A%3BNjRbZM0EQU7gGM%3A%3BSRloGIUbqcb03M%3A&imgrc=NjRbZM0EQU7gGM%3A>

ROQUE, Maria Isabel Rocha. Comunicação do museu. In: BENCRETRIT, Sarah; BEZERRA, Rafael & MAGALHÃES, Aline. **Museus e Comunicação: exposições como objeto de estudo**. Rio de Janeiro. Ed: Museu Histórico Nacional, 2010.

ROSE, Frank. *The Art of Immersion*. Nova York: W.W. Norton Company, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2ª ed, 2004.

_____ **Estética: de Platão a Peirce**. São Paulo: Experimento, 1994.

_____ **O que é semiótica?** São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____ **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

SEIPE, Charles. *Decoding the universe*. NY: Penguin, 2007.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado.** Rio de Janeiro. Ed: Zahar, 2011.

_____ **Lá vem todo mundo: o poder de organizar sem organizações.** Rio de Janeiro. Ed: Zahar, 2012.

TRINTA, Aluizio R. **O meio é a mensagem.** *Ciência Hoje*. Rio de Janeiro, n. 315, vol. 53, p. 58-59, junho 2014.

LISTA DE APÊNDICES

Apêndice 1 - vídeo da sessão Palavras Cruzadas no Museu da Língua

Apêndice 2 - vídeo da sessão Mapa dos Falares no Museu da Língua

Apêndice 3 – vídeo da sessão Beco das Palavras no Museu da Língua

Apêndice 4 – vídeo sobre o campo no Museu de *Auschwitz*

Apêndice 5- Questionário aplicado aos visitantes do museu da Língua Portuguesa

Apêndice 6- Questionário aplicado aos visitantes do museu de *Auschwitz*

Apêndice 7 – Tabulação das respostas do museu da Língua

Apêndice 8 – Tabulação das respostas do museu de *Auschwitz*

Observação: estes itens estão gravados no CD da dissertação

ANEXOS

Anexo 1 – vídeo de exibição no cinema do museu da língua

Anexo 2 – cartilha oficial do museu escrita em português

Observação: estes itens estão gravados no CD da dissertação