

Museus e a cultura visual: imersão em Auschwitz-Birkenau e no Museu da Língua Portuguesa

Museums and visual culture: immersion in Auschwitz-Birkenau and in the Museum of the Portuguese Language

Lívia Cristina de Souza Machado

Mestre em Comunicação e Sociedade pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF. Email: livinha.csm@uol.com.br.

Francisco José Paoliello Pimenta

Professor Titular da Faculdade de Comunicação e Professor Permanente do Programa de Pós Graduação em Comunicação da UFJF. Doutor em Comunicação e Semiótica - PUC SP. Email: paoliello@acessa.com.

Submetido em: 24/09/2017

Aceito em: 20/12/2017

PERSPECTIVA

RESUMO

O objetivo do artigo é situar os processos comunicacionais imersivos que ocorrem nos museus dentro do atual contexto da cultura visual, e apresentar resultados de pesquisa sobre que tipo de efeitos eles geram. Por meio de análise qualitativa e entrevistas, com base no Pragmatismo de Peirce, conclui-se que as atrações estéticas das tecnologias digitais e dos espaços realistas, e seu cenário de mudanças perceptivas, não alteram a busca pelo conhecimento como principal motivação de seus visitantes. Esse processo de fruição, mesmo em museus diferentes, passa por um trajeto emocional e energético, mas tem como finalidade a educação e o aprendizado.

PALAVRAS-CHAVE: *Comunicação, Cultura Visual, Signo, Imersão, Museus.*

ABSTRACT

The aim of the article is to situate the immersive communication processes that occur in museums within the current context of visual culture and to present research results about what kind of effects they generate. Through qualitative analysis and interviews, based on Peirce's Pragmatism, it can be concluded that the aesthetic attractions of digital technologies and realistic spaces, and their perceptual changes scenario, do not alter the search for knowledge as the main motivation of their visitors. This process of enjoyment, even in different museums, goes through an emotional and energetic path, but its main purpose is education and learning.

KEYWORDS: *Communication; Visual Culture; Sign, Immersion, Museum.*

A experiência contemporânea com as imagens traz grandes e novos desafios para quem delas usufrui. A ilusória sensação de acesso total e imediato a todas as informações carrega consigo um suposto apagamento de diferenças, em que tudo se torna relativo, sem passado, sem necessidade de debater perspectivas nem de buscar a consciência crítica. Nada mais falso. Ao contrário, a disseminação de signos derivada da comunicação digital, em especial as imagens, requer mentes crescentemente aptas a percebê-las, compreendê-las e agir extraindo delas o máximo de significado. Nesse sentido, ganha relevância uma nova compreensão estética articulada aos processos de imersão e às mudanças daí resultantes.

No esforço de compreendermos como se desenvolveriam tais transformações estéticas, apresentaremos, a seguir, pesquisa sobre o processo comunicacional de imersão nos museus da Língua Portuguesa e Auschwitz-Birkenau, situado na Polônia. O fenômeno será observado como processo multicódigos de afetação sensível, envolvimento e cognição por meio de interrelações entre signos, objetos e interpretantes, de acordo com o Pragmaticismo de Peirce, trazendo uma nova perspectiva para os estudos sobre a imersão digital.

Os museus são tomados como ambientes híbridos e transmidiáticos, em constante transformação, conduzindo à hipótese semiótica de que a imersão acontece de forma diferente nos dois museus, gerando efeitos mais concretos, materiais e energéticos no da Língua Portuguesa, e mais sensíveis e emocionais no de Auschwitz (Machado, 2016, p.59). Para o seu teste, além de análises das instalações, apresentaremos um resumo de pesquisa sobre processos interpretativos de visitantes dos dois museus (resultados completos em Machado, 2016).



Figura 1: Hipóteses aplicadas aos dois museus

1. Museus e a tecnologia como nova base para a Imersão

Atualmente, os museus estão especializados ao contar uma história. Antes, a expografia¹ era dividida em espaços temáticos com materiais em cúpulas de vidro. Hoje, além disso, são possíveis ambientes multicódigos (Pimenta, 2016, p.24) com diferentes estímulos, nos quais fotografias, imagens em movimento, sons, textos explicativos, guias, educadores e computadores contribuem de maneira criativa na composição da memória, que se ressignifica com o passar dos anos.

A imersão, por sua vez, possui múltiplos aspectos relacionados ao envolvimento do público com a semiose² disposta pelas tecnologias, desde a exploração e a participação em um espaço, a focalização da atenção em uma mensagem específica, sua relação com o objeto de referência e as diversas interpretações. Depende, portanto, de uma série de circunstâncias e não pode ser analisada por uma única perspectiva. O suporte utilizado, o repertório do observador e o envolvimento com a história determinam experiências distintas na relação signo e mente interpretadora. Na proposta do Movimento Internacional para uma Nova Museologia - Minom, por exemplo, a participação ativa dos visitantes pode conduzir a um uso do patrimônio voltado para combater injustiças, desenvolver comunidades e promover o diálogo (Duarte, 2013, p.100).

O Museu da Língua e o de Auschwitz exploram diferentes possibilidades sógnicas³ imersivas. O primeiro enfatiza o próprio signo ao utilizar o digital em instalações, jogos interativos e projeções multicódigos, reforçando relações indiciais e icônicas, o que parece incentivar a ação do visitante. Um incêndio, em dezembro de 2015, provocou seu fechamento, porém o acervo, majoritariamente digital, foi preservado e a reabertura está prevista para 2019. Já Auschwitz, utilizando signos mais tradicionais, se caracteriza por ser o próprio local de um dos cenários de maior horror do extermínio nazista, acentuando referências indiciais ao seu objeto, que, dramático, parece conduzir a uma imersão menos atuante e mais emotiva.

1 A colocação em exposição de tudo aquilo que diz respeito à ambientação. Fonte: criticaexpografica.wordpress.com/2012/05/25/o-que-e-expografia/

2 "Uma ação, ou influência, que é, ou envolve, uma cooperação de três sujeitos, tais como um signo, seu objeto e seu interpretante" (Peirce, CP 5.484).

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)

A pluralidade de semioses traz uma nova compreensão da estética dos museus, num ambiente da “narrativa transmídia” (Jenkins, 2012, p.138) e da convergência midiática, assim descrita por Jenkins:

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).

Quando tratamos da tecnologia em prol da representação artística multicódigos 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). Em meio a essas mudanças no contexto do sistema capitalista, a ida ao museu se torna também um bem de consumo de serviços e um gasto simbólico em prol do lazer e da cultura. Portanto, o consumo da memória, assim como sua forma de retratar o passado, está sempre cercado de interesses e não pode ser interpretado como neutro.

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 (Huysen, 2014, p. 181).

Ao lado disso, o envolvimento constitui consequência natural, na medida em que “vivemos, hoje, um contexto de transformações cognitivas geradas pela comunicação imediata, planetária, ubíqua, portátil e em rede, articuladas a mudanças comportamentais e perceptivas” (Pimenta, 2016, p. 17). Assim, torna-se cada vez mais comum representar a história articulando sentimentos, ações e pensamentos num processo marcadamente multicódigos, buscando, assim, a imersão.

2. Novas possibilidades estéticas da atual cultura visual

No imaginário sógnico de “imersão”, que significa “afundar-se, entrar em contato”⁴, as definições de Janet Murray em *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*⁵ tornaram-se uma referência para abordagens derivadas das teorias da narrativa, que seguem pressupostos epistemológicos diversos dos adotados aqui. Contudo, aproximações com a perspectiva semiótica podem ser ressaltadas. Também para Murray, a imersão será mais ou menos intensa dependendo do ambiente, do repertório e do envolvimento do visitante.

4 Fonte: dicionário Aurélio online. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=imersir>

5 Holodeck é o ambiente de Realidade Virtual na ficção Jornada nas Estrelas Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Holodeck>

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, 2003, p. 103).

Para ela, a experiência imersiva quebra fronteiras entre o espaço “real” e o “virtual”, seja no ambiente imaginário vivenciado emocionalmente como “mais real que a realidade”, ou num espaço simulado pela interface tecnológica, como filmes 3D ou o ciberespaço⁶. O usuário vê a história se construindo: “A grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários” (Murray, 2003, p. 113).

Para outros, a capacidade perceptiva seria alterada “devido às possibilidades tecnológicas de transmissão e consumo de informação e principalmente de imagens” (Orozco Gómez, 2006, p. 89), e, portanto, viveríamos um formato de percepção que “adquire dimensões insólitas, que inclusive transtornam o próprio sistema nervoso e as habilidades visomotoras” (Ibidem, p. 89). Resultaria desse sistema de saturação de imagens a supervalorização da visão em relação aos demais sentidos, e, muitas vezes, precisaríamos “ver” ou “quase tocar” algo para imergir nossa atenção, algo impossível para o código verbal.

McLuhan já valorizava a visão em decorrência da sociedade imagética (1969). Jonathan Crary (2013) enfatiza a mudança também nos demais sentidos, na mesma perspectiva multicódigos que adotamos aqui:

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).

Outros destacam o sentimento de “presentidade” da cultura visual. “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, 2010, p. 317). A sensação incluiria “a diminuição de intensidade pela qual o instante contrasta com aquele menos intenso que o sucede” (Ibidem). Esta também é uma concepção próxima à do processo perceptivo segundo o Pragmaticismo de Peirce, conforme veremos a seguir.

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

Os sentidos são compreendidos como a porta de entrada das possibilidades de imersão. Quando lidamos com meios híbridos, como o museu, por exemplo, o deslocamento de atenção e envolvimento sensível se torna uma operação seletiva, com o foco voltado para um determinado objeto. 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. Rheingold também ressalta o poder seletivo da atenção como fator crucial da percepção:

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. 42, tradução nossa⁷).

Nos museus atuais, portanto, não cabe mais uma atitude passiva. O visitante *imersivo* deve tornar-se crítico e criador de conteúdo, gerando semioses múltiplas que dialogam com os signos originais, ampliando possibilidades. Essa produção vai além do simples *feedback*, e o leigo é instado a reproduzir a informação em outras áreas da cultura participativa, como as redes sociais, o jornalismo e sites de viajantes, por exemplo. Os interpretantes assim formados se diferenciam das interpretações particulares, gerando semioses mais genuínas. Diz, a esse respeito, Santaella: “O devir do interpretante é, pois, um efeito do signo como tal e, portanto, dependente do ser do signo e não apenas e exclusivamente de um ato de interpretação subjetivo” (Santaella, 2000, p.63).

3. A imersão e a semiose da transformação estética

O museu contemporâneo traz instalações digitais articuladas a esculturas e objetos e todos são signos a ser interpretados, pois “a obra de arte, seja ela de que tipo for, mesmo uma escultura, não importa quão imponente possa ser na sua realidade matérica, 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.

A pluralidade de meios no museu atual opera de forma multicódigos para representar a

7 “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. 42).

memória e a história. Com tantos signos, o objetivo estético decorre de um tipo especial, pois “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” (Ibidem, p. 180).

A partir dessa perspectiva, tenta-se evitar a delimitação e sugestão simplista da estética voltada para o belo ou puro sentimento. Os aspectos pragmáticos do signo estético são: (1) o “signo” em si; (2) a referência, quer dizer, a relação que mantém com tudo aquilo a que ele pode se aplicar; (3) a especificidade do efeito ou interpretante característico que o signo estético está apto a produzir no intérprete (Ibidem, p. 179).

De acordo com as três categorias peirceanas, é possível dizer que, devido à sua natureza monádica, o ícone é a base do signo estético, embora sempre devedor de sua expressão concreta, por meio de índices. Esses signos podem produzir infinitos interpretantes a partir de diversas combinações, seja pelo signo visual, sonoro, tátil, ou pela articulação dos vários tipos dentro do museu, no objetivo de representar uma memória e envolver o espectador em um imaginário não desbravado.

A possibilidade de analisar efeitos interpretantes a partir dos pensamentos apreendidos pelo signo estético é uma das principais contribuições da semiótica. Com isso, surgem muitas outras características, entre elas a mistura inextricável do sentimento e da razão, da afecção não apenas sensível, mas também concreta e intelectual que marca o estético (Ibidem, p.181).

Alguns dos efeitos que qualidades estão aptas a produzir numa mente interpretadora também são qualitativos, ou seja, são qualidades de sentimento, tão só, e não necessariamente uma comoção corpórea, sensação física ou emoção codificada. Quanto mais a qualidade for proeminente, mais tenderá a produzir meros sentimentos desprendidos, suspensos no tempo e no espaço, que aparecem com a mesma rapidez com que se desvanecem, pois a prontidão interpretativa não separa o sentir do pensar (Santaella, 1994, p.179). A imersão decorre, em grande medida, dessa vagueza.

Contudo, embora esteja na Primeiridade, a estética se articula com as demais ciências normativas, a ética e a lógica. Como norma básica, 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. Dessa orientação decorrem julgamentos de valor relacionados aos aspectos éticos

da memória e da história, afetando a imersão também a partir da esfera existencial. Isso porque, para o Pragmaticismo, 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” (Ibidem, p. 126).

Por sua vez, a ética dá também seu suporte à lógica, ao definir os fins a que devem ser dirigidos os meios disponíveis. A articulação sógnica resultante atua, então, como tríade desencadeadora dos sentimentos de imersão. A ética e a lógica são, portanto, especificações da estética. A ética propõe quais propósitos devemos razoavelmente escolher naquelas circunstâncias, enquanto a lógica propõe os meios sógnicos mais adequados para atingirmos esses fins (Ibidem, p. 126).

Assim, a Primeiridade destaca-se, em função da natureza sensível e icônica da estética, com suas características de tempo presente e de compartilhamento de qualidades e sensações. A ela se associa, contudo, a concretude e a materialidade indicial da Secundidade, e à sofisticada recriação de padrões da realidade pelos recursos da Terceiridade. Desta forma, as categorias se complementam para uma ação estética, ética e lógica do signo, conduzindo à imersão e à geração de uma multiplicidade de interpretantes.

4. A pesquisa nos museus e seus resultados

No caso de nossa pesquisa, o Museu da Língua Portuguesa optou pela imersão e interação por meio de ambientes digitais com alto grau de participação sensorial pela visão, audição e tato. O de Auschwitz-Birkenau aposta na imersão por meio da fotografia, do documento, da arquitetura, do papel e das próprias ruínas das câmaras de gás.

De acordo com nossa hipótese, ao enfatizar aspectos multicódigos, o Museu da Língua causaria uma imersão interativa e participativa, predominantemente energética, pela postura dinâmica que gera nos visitantes. Já o de Auschwitz resultaria numa imersão mais introspectiva e sensível, portanto emocional, devido a seus chocantes signos autorreferenciais, pois o ambiente que exhibe é o cenário onde, de fato, aconteceram os eventos expostos.

Os processos comunicacionais estudados no Museu da Língua foram *A Grande Galeria*, *As Palavras Cruzadas*, *A Linha do Tempo*, *Beco das Palavras*, *Mapa dos Falares* e o vídeo exibido no cinema

do museu. Já em Auschwitz, analisamos o vídeo, as instalações *Zaglada Extermination*, *Provas do Crime*, *Condições de Vida e Higiene*, a área externa e o campo de Birkenau.

4.1. Aspectos pesquisados no Museu da Língua Portuguesa

O Museu da Língua Portuguesa, fundado em março de 2006, está situado na cidade de São Paulo e, até ocorrer o incêndio, era um dos mais visitados do País. A iniciativa foi da Fundação Roberto Marinho em convênio com o governo do Estado. É curioso que a fundação invista na memória da linguagem verbal e oral, quando a principal atividade das Organizações Globo, da qual deriva, é a divulgação de sons e imagens pela Rede Globo de Televisão. Apesar de estar fechado para restauro, o museu tem um site ativo, o qual traz as informações para que se tenha uma ideia de como funcionava no decorrer da pesquisa⁸.

A *Grande Galeria* é um extenso painel que ocupa 106 metros de comprimento, onde são exibidos documentários com imagens, sons, músicas e entrevistas sobre a língua portuguesa. Existem conjuntos temáticos com alta qualidade de imagem e som, o qual é distribuído e acompanha o deslocamento do visitante.

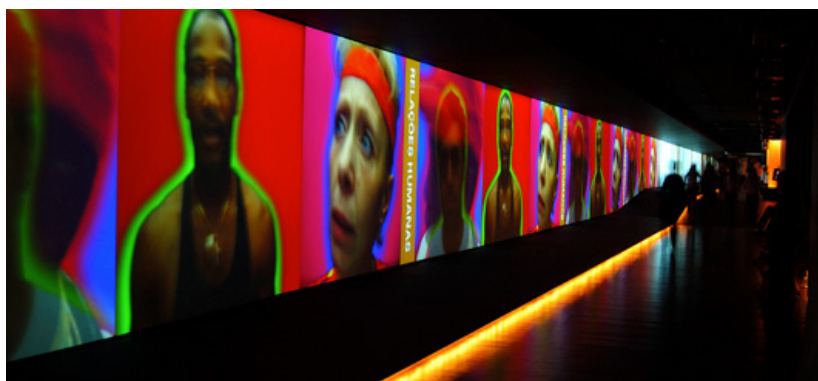


Figura 2: A Grande Galeria⁹

A perspectiva do visitante é de participação com predomínio de interações mentais. Porém, como as telas são enormes, a sensação é de se estar em uma sala de cinema, sendo possível, portanto, andar pelo ambiente, o que permite certa interatividade. Além de apresentarem muitos índices, os documentários também propiciam potencialidades icônicas, ampliando as possibilidades interpretativas.

A instalação *Palavras Cruzadas*, próxima à *Grande Galeria*, é constituída por totens com um

8 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>

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

computador interativo e um sofá, dispostos para que o visitante relacione vocábulos a imagens de objetos específicos da cultura, povos e nações que lhes deram origem.



Figura 3 – Palavras Cruzadas¹⁰

A interação se dá por meio da relação com dezenas de expressões pelo sistema touch screen¹¹, permitindo ao usuário escolher a palavra para saber seu significado e origem. É, portanto, uma ação que vai determinar sua interação com o sistema, envolvendo interpretantes energéticos.

A *Linha do Tempo* é um painel que funciona como “uma linha com recursos interativos”¹², por meio de imagens, textos e vídeos. Embora apresente características de hibridismo, não possui um valor estético tão eficaz quanto as demais.



Figura 4 – Linha do Tempo¹³

A instalação *Mapa dos Falares* possibilita “escolher uma localidade através de sistema touch

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

11 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>

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

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

screen e ver e ouvir depoimentos relativos aos diversos ‘falares’ do brasileiro”¹⁴. A grande tela interativa permite navegar pelo mapa e explorar sotaques e expressões regionais, também depende de escolhas e é, portanto, relacionado às ações dos usuários.

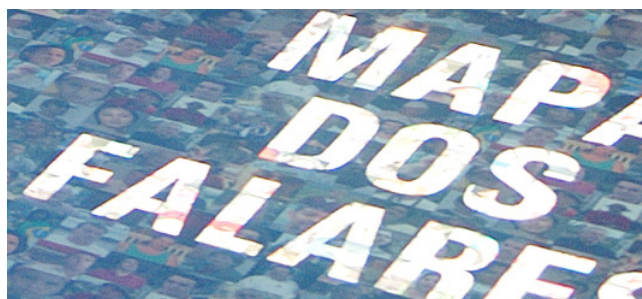


Figura 5 – Mapa dos Falares¹⁵

O *Beco das Palavras* funciona como “sala com jogo etimológico interativo que permite ao visitante brincar com a criação de palavras, conhecendo suas origens e significados”¹⁶. É constituído por três mesas nas quais é possível formar palavras por junção de sílabas, prefixos e sufixos e, assim, descobrir sua origem. É intensamente interativo, gerando muitos efeitos estéticos, lembrando produtos comerciais de ponta como o Nintendo Wii¹⁷.

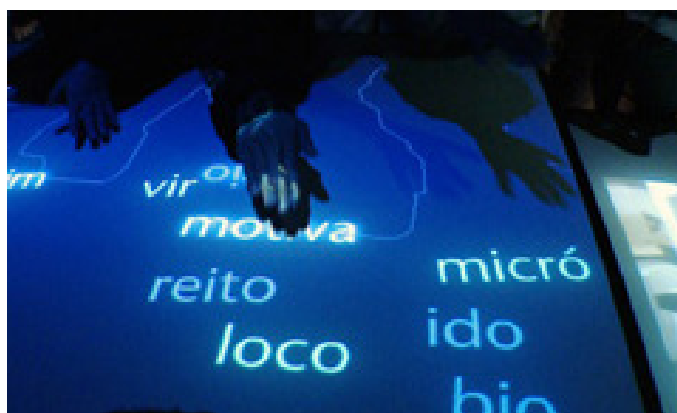


Figura 6 - O Beco das Palavras¹⁸

Finalmente, no terceiro andar, é possível assistir vídeo no qual a atriz Fernanda Montenegro narra a trajetória da língua desde a pré-história, potencializando a criação de vínculos emocionais por meio de sensações icônicas de identificação entre povos com o mesmo idiomas.

14 Fonte: www.museudalinguaportuguesa.org.br

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

16 Descrição retirada do site oficial do museu. Disponível em: <www.museudalinguaportuguesa.org.br/instalacoes.php>

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

18 Fotografia retirada do site. Disponível em: <<http://www.conhecendomuseus.com.br/v1/v1/author/deborah/page/7/>>

4.2. Aspectos pesquisados no Museu de Auschwitz

O Museu Nacional de Auschwitz-Birkenau está instalado no local onde, em 1940, foi estabelecido o maior campo de concentração e extermínio da segunda guerra mundial, nos subúrbios de Oswiecim, cidade polonesa anexada ao Terceiro Reich¹⁹. Fundado em 1947, é um museu histórico sobre atrocidades cometidas a mais de um milhão de pessoas e é potencialmente imersivo por narrar os acontecimentos no espaço onde ocorreram. Apesar dos crimes terem acontecido há 70 anos, cerca de um milhão de pessoas visitaram o museu somente nos primeiros sete meses de 2015, em escala crescente²⁰.

O museu preservou grande parte da área externa, inclusive ruínas de câmeras de gás explodidas pelos nazistas no final da guerra, e adaptou partes internas para instalação de coleções. Em 2005, foi criada a plataforma online Centro de Educação sobre Auschwitz e o Holocausto (<http://auschwitz.org/en/education/>), que possibilita o acesso aos arquivos de mais de 100 mil prisioneiros, além de fornecer visitas virtuais.

A visita dura três horas e meia e cobre dependências internas das exposições permanentes e áreas externas de Auschwitz I e Auschwitz-Birkenau. Além dos prédios, são apresentadas fotografias, obras de arte, exibições sobre movimentos de resistência, castigos e execuções, locais de experimentos e torturas, e salas e celas em estado original, todos, portanto, signos de alto poder indicial.

O trajeto com os guias ocorre após a exibição de filme de 14 minutos no cinema do próprio museu, com imagens captadas pela SS no ato do fim da guerra e da libertação do campo. O cinema potencializa o caráter híbrido e transmidiático do museu, fornecendo novas formas de imersão e estímulos estéticos multicódigos, com dados históricos sobre o campo, imagens de sua libertação, fotos das vítimas e dos trabalhos forçados. O vídeo tem forte apelo emocional, mas termina com a indagação do locutor se os culpados foram devidamente julgados, incluindo, portanto, efeito reflexivo, lógico.

As fotografias, documentos, maquetes e descrições sobre a chegada dos prisioneiros funcionam como um importante registro e estão concentradas na exibição *Zaglada Extermination*, que ocupa um prédio inteiro. A sensação icônica de correspondência desses signos com a morte ajuda a compor a estética fúnebre do museu.

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

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



Figura 7 – Caráter transmídia na articulação de texto e imagem

As fotografias mostram prisioneiros chegando em grande número, carregando pertences, de mãos dadas com familiares, ainda sem o uniforme. As imagens são mais chocantes quando mostram crianças na fila das câmaras de gás, com olhar de indeterminação, pois não sabiam que estavam a caminho da morte (fig. 8).



Figura 8 – Prisioneiros na fila da câmara de gás

O segundo acervo em instalação interna é a exibição de pertences saqueados dos prisioneiros, intitulada *Prova dos Crimes*. Diversas salas apresentam objetos em cúpulas de vidro e quadros com signos fotográficos. A estética do excesso, associada às informações das vítimas, propiciam interpretantes emocionais de angústia.



Figura 9 - Emaranhado de óculos

Os dois prédios com a temática *Vida dos Prisioneiros* e *Condições de Vida e de Higiene* apresentam consequências do trabalho forçado e da escravidão, inclusive de crianças, e a insalubridade. São apresentadas fotos, quadros explicativos, roupas, entre outros. Devido ao alto índice de mortalidade e dificuldade de identificação dos corpos, Auschwitz foi o único campo onde os prisioneiros tinham seu número tatuado.



Figura 10 - Quadro das tatuagens

A área externa, constituída por prédios e árvores, engloba Auschwitz e Auschwitz-Birkenau e tem grande potencialidade imersiva, uma vez que não lembra um museu. O guia aparece como ponto chave, pois direciona o olhar, as histórias, os dados e relatos que ampliam o fluxo de interpretantes emocionais, destacando-se a descrição da placa com o enunciado *Arbeit macht frei* (O trabalho liberta, fig. 11) que marcou o campo.



Figura 11 – Arbeit macht frei²¹

As câmaras de gás de Auschwitz e Birkenau são um dos pontos de maior possibilidade de geração de interpretantes emocionais. No primeiro, é possível conhecer o espaço onde centenas de pessoas foram executadas e, no segundo, apenas ruínas compõem o local, uma vez que, com a entrada do Exército Vermelho, os nazistas destruíram as câmaras. A visita é feita em silêncio e de forma introspectiva, com a estética do luto e a sensação de respeito em memória das vítimas.

Em Birkenau não foram construídos espaços museológicos expográficos para preservar o ambiente original. O trajeto é composto pela entrada em barracos nas proximidades da estação de trem; visita às ruínas das câmaras (fig. 12); às valas onde eram jogados os corpos, e ao grande memorial. A amplitude, por ser mais aberto do que *Auschwitz I*, funciona como signo de desconforto.



Figura 12 - Ruínas das câmaras de gás

4.3. Resultados da pesquisa sobre a interpretação dos visitantes nos dois museus

A pesquisa sobre as interpretações dos visitantes foi realizada por meio de entrevistas. No Museu da Língua, o questionário foi aplicado a 50 visitantes, na saída do prédio, entre 15 e 17 de dezembro de 2015. Já em Auschwitz, foi aplicado a 40 visitantes de diversas nacionalidades, entre 4 e 6 de fevereiro de 2015, também na saída.

21 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&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjYu42b7snKAhXDXh4KHV8DDY8Q_AUIBigB#tbn=isch&q=arbeit+macht+frei+auschwitz.org&imgsrc=40woy8oGMHow-M%3A>

Com base em metodologia derivada do Pragmatismo de Peirce (Pimenta, 2016, p.38), buscamos identificar efeitos s3gnicos sobre as mentes interpretadoras por meio da forma3o de interpretantes emocionais, energ3ticos e l3gicos, e poss3veis mudan3as de pensamento. Mesmo sendo museus muito distintos, encontramos semelhan3as no perfil dos visitantes, majoritariamente do sexo feminino, entre 20 e 30 anos, e com gradua3o concluída ou em andamento, talvez uma tend3ncia desse p3blico, em geral.

Dentre os 50 entrevistados no Museu da L3ngua, 19 pessoas, ou 38% (fig. 13), afirmaram ter tido informa3es antes de visitá-lo, e a grande maioria mencionou contatos positivos, contribuindo para um imagin3rio s3gnico que potencializava expectativas.

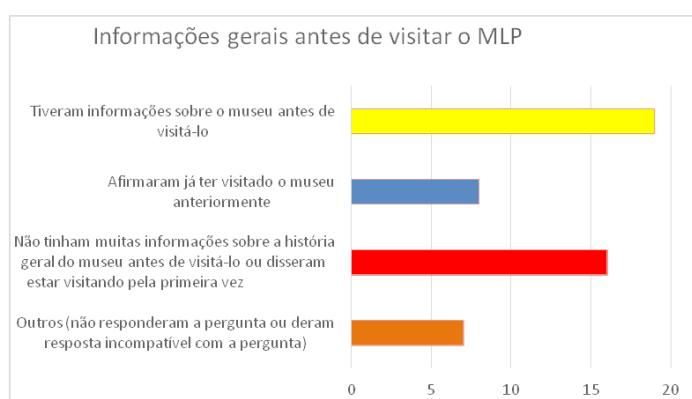


Figura 13 - Informações gerais antes de visitar o MLP (por número de respostas)

No caso de Auschwitz, visitantes ressaltaram que os livros, com 27%, os filmes, com 26%, e a disciplina de história na escola, com 25%, ajudaram a compor o imagin3rio s3gnico antes da visita (fig. 14). Duas pessoas apontaram a TV e a internet como principais meios informativos. Oito pessoas, ou 10%, comentaram sobre o imagin3rio de horror que tinham anteriormente e uma pessoa mencionou experi3ncia pessoal.

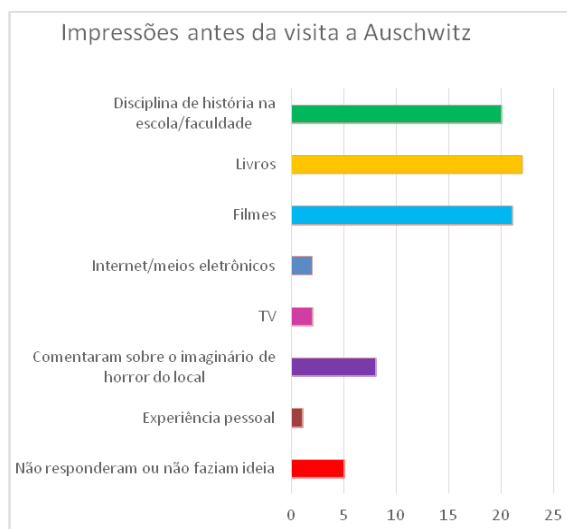


Figura 14 – Informações gerais antes de visitar o MA (por número de respostas)

No caso do Museu da Língua, quando indagados sobre o propósito da visita, a metade dos participantes mencionou o “conhecimento” (fig. 15), seguindo a ideia de museu ligada ao saber e à geração de interpretantes lógicos, mesmo que se apresente mais como um espaço lúdico e interativo.

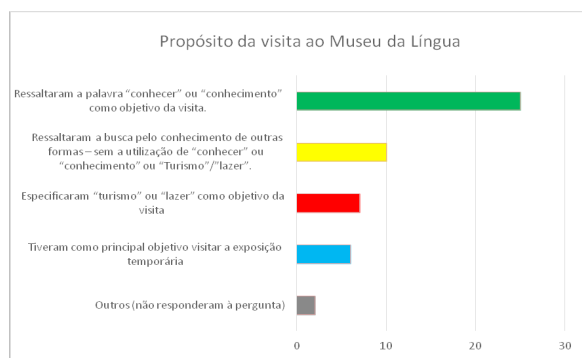


Figura 15 – Propósito da visita ao MLP (por número de respostas)

Na pergunta sobre o propósito da visita a Auschwitz, 53% também citaram aspectos ligados ao conhecimento (fig. 16). Desses, 28% ressaltaram a importância de conhecer a história no próprio local, potencializando a expectativa de imersão.

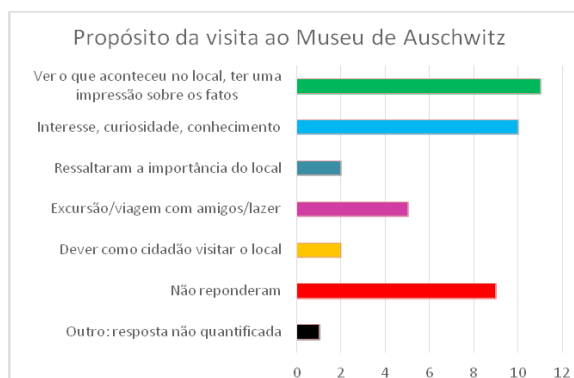


Figura 16 – Propósito da visita ao Museu de Auschwitz (por número de respostas)

A terceira pergunta avaliou possíveis diferenças entre visitas guiadas e individuais. No caso do Museu da Língua, a grande maioria, com 92%, fez visita individual (fig. 17). Já em Auschwitz (fig. 17), onde o guia é obrigatório, 60% das participações foram individuais e 30% tiveram apoio institucional. Processos interpretativos predominantemente individuais estimulam processos emocionais e energéticos, quebrando a continuidade de processos interpretantes mais genuínos, que geram mudanças de hábitos.

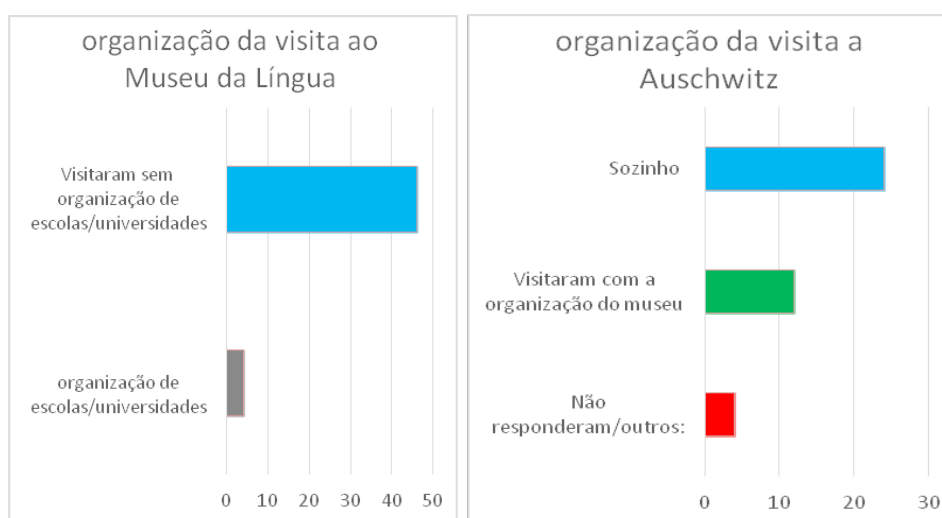


Figura 17 – Como foi feita a visita ao MLP e ao MA (por número de respostas)

No caso do Museu da Língua, frente à questão “qual o principal sentimento ao final da visita?” (fig. 18), 50% realmente ressaltaram sentimentos e interpretantes emocionais, como emoção, alegria, felicidade e satisfação. Reações ligadas à instrução, conhecimento, pertencimento e acréscimo apareceram em 44% das respostas, indicando articulação com interpretantes lógicos.

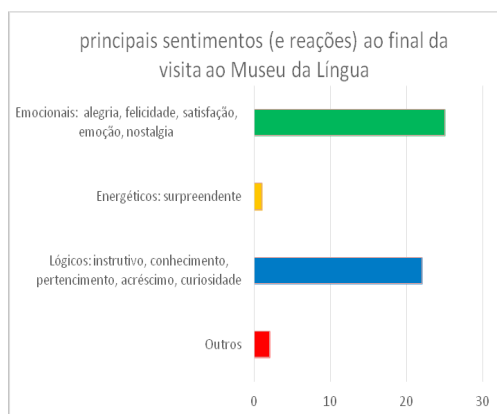


Figura 18 – Principais sentimentos (e reações) ao final da visita ao MLP (por número de respostas)

Em Auschwitz, 73% descreveram uma emoção ao final da visita (fig. 19), enquanto 10% manifestaram uma ideia sobre o local ou ressaltaram a busca pelo conhecimento como principais sentimentos. Destaca-se, portanto, a clareza na expressão dos interpretantes emocionais em articulação com os lógicos.

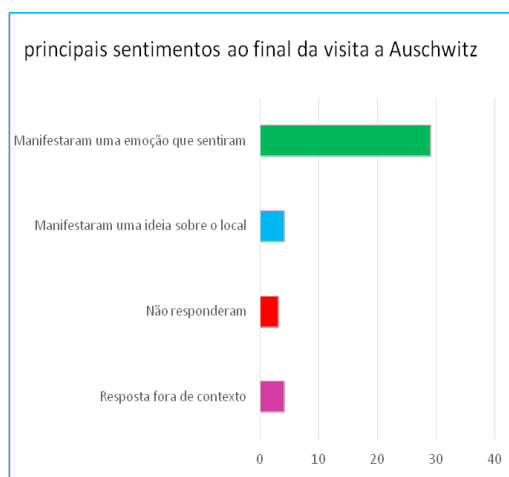


Figura 19 – Principais sentimentos (e ideias) ao final da visita a Auschwitz (por número de respostas)

Quando questionados sobre principais pensamentos ao final, para identificarmos interpretantes lógicos no MLP (fig. 20), somente 64% realmente apresentaram ideias, ligadas a diversos campos do conhecimento. Interpretantes emocionais e energéticos, traduzindo ações futuras, também puderam ser observados por 12% e 16%, respectivamente.

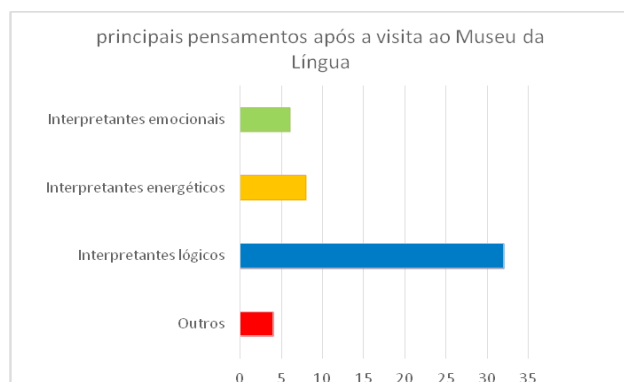


Figura 20 – Principais pensamentos e ideias ao final da visita ao MLP (por número de respostas)

No caso de Auschwitz-Birkenau (fig. 21), apenas metade dos participantes ressaltou, de fato, ideias, em especial a necessidade de reflexões e a importância de que isso nunca se repita. Outros 10% e 8%, respectivamente, apresentaram reações emocionais e energéticas, de ações futuras. Nos dois casos, portanto, os interpretantes lógicos não foram explicitados de forma satisfatória.

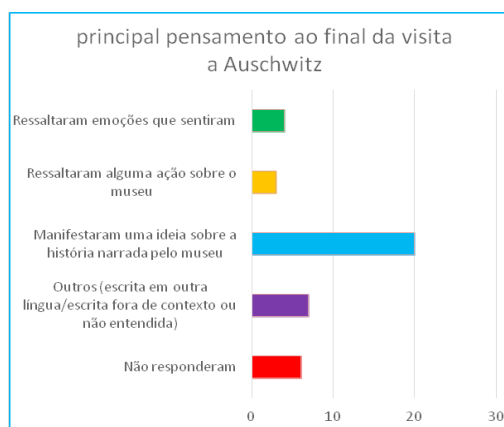


Figura 21 – Principais pensamentos e ideias ao final da visita ao MA (por número de respostas)

Na pergunta sobre possíveis mudanças de pensamento após a visita, 50% dos entrevistados do MLP negaram tal fato. Um grupo de 40% percebeu mudança de opinião sobre seus conhecimentos sobre a língua.

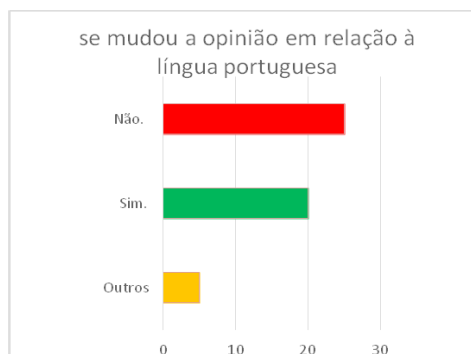


Figura 22 – Mudança de opinião no MLP (por número de respostas)

Quanto aos visitantes de Auschwitz, (fig. 23), 50% disseram não ter havido mudança de opinião sobre o tema. Outros 23% relataram mudanças em relação ao racismo, à brutalidade e ao conhecimento da história. Esses dados obtidos nos dois museus indicam uma percepção média sobre mudanças lógicas, um pouco baixa no caso de Auschwitz.



Figura 23 – Mudança de opinião no MA (por número de respostas)

A pergunta “qual é o efeito do museu sobre você agora?” foi pensada como questão livre. No Museu da Língua, 32% relataram interpretantes lógicos, relacionados ao conhecimento, 28% falaram de ações futuras, como interpretantes energéticos, e 20% mencionaram interpretantes emocionais.

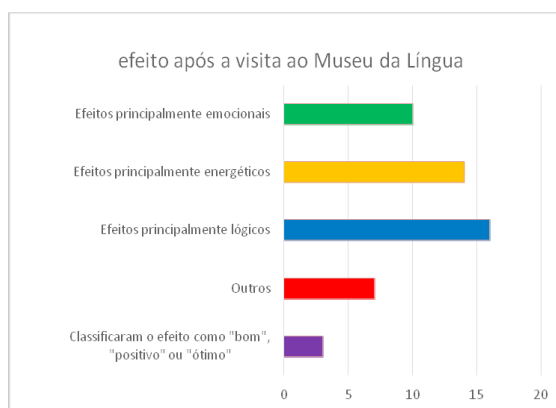


Figura 24 – Efeito após a visita ao MLP (por número de respostas)

No caso de Auschwitz-Birkenau (fig. 25), 33% dos participantes relataram efeitos lógicos, se referindo à ampliação do conhecimento, e emocionais por 25%, pela descrição de sensações. Um número relativamente grande de 13 pessoas, ou 33%, não respondeu, talvez por não entender o sentido dado a “efeito”. Observamos, portanto, um equilíbrio entre os interpretantes nessa abordagem mais aberta.

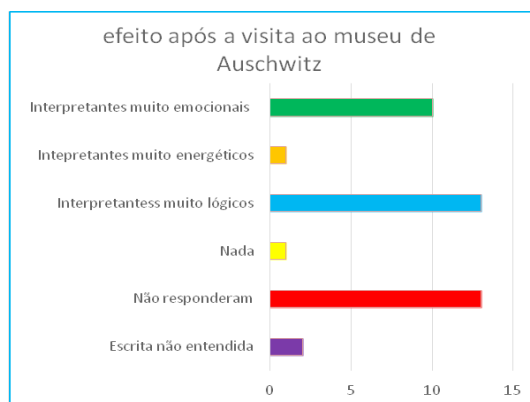


Figura 25- Efeito após a visita ao MA (por número de respostas)

A oitava pergunta abordou planos após a visita, para identificar possíveis interpretantes energéticos. No Museu da Língua (fig. 26), a metade respondeu que faria algo relacionado ao aprendizado obtido.

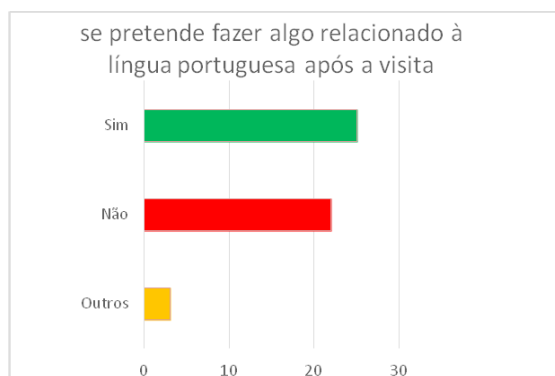


Figura 26 – Se pretende fazer algo relacionado à visita ao MLP (por número de respostas)

Em Auschwitz (fig. 27), 40% não mencionaram ações posteriores, 28% disseram pretender fazer algo, em especial compartilhar a experiência, e muitos não responderam. Assim, os interpretantes dinâmicos apareceram mais no Museu da Língua.

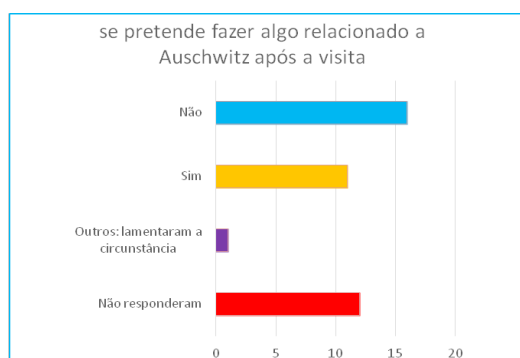


Figura 27 – Se pretende fazer algo relacionado à visita ao MA (por número de respostas)

A questão seguinte apresentava as perguntas: “O que você achou da exposição? Deveria ser diferente?”. Também foi observada a reação aos temas “língua” e “holocausto”. A grande maioria, 86%, elogiou o museu da

Língua (fig. 28), ou disse que não mudaria nada. Outros 14% sugeriram mudanças variadas.

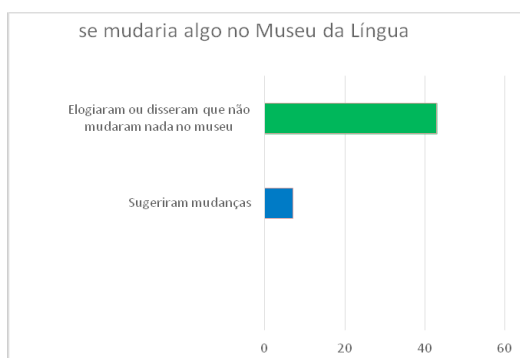


Figura 28 – Mudaria algo no MLP? (por número de respostas)

No caso de Auschwitz, foi levantada, na mesma pergunta, a opinião sobre o uso de tecnologias digitais (fig. 29). Em resposta, 60% dos participantes não acharam isso essencial, e os 10% que as consideraram importantes não explicitaram onde poderiam ser empregadas. Tais respostas demonstram baixa incidência de interpretantes lógicos com características críticas nos dois museus.

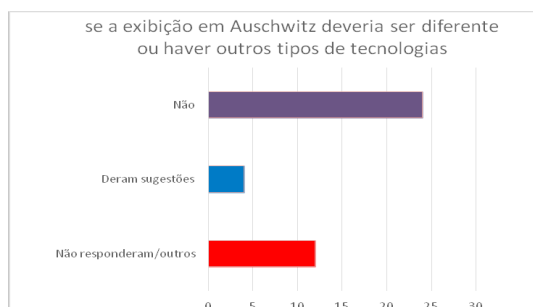


Figura 29 – Mudaria algo no Museu de Auschwitz ? (por número de respostas)

Outra questão pedia para resumir a experiência em uma palavra. No caso do Museu da Língua (fig. 30), 36% dos visitantes citaram o conhecimento ou ideias sobre a língua. Outros 30% das respostas foram meros elogios, enquanto 20% manifestaram sentimentos como nostalgia e inspiração. Por fim, 14% das respostas foram energéticas, indicando reações concretas e ações.

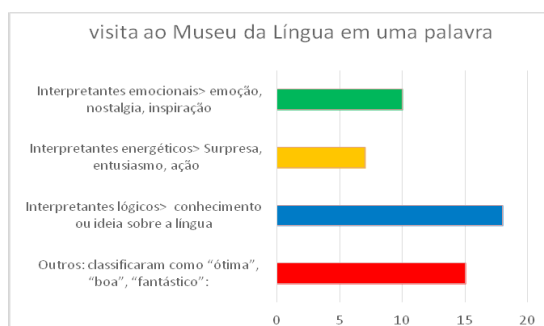


Figura 30 - Experiência no MLP (por número de respostas)

Um total de 35% dos visitantes de Auschwitz (fig. 31) apresentou respostas lógicas, associando a experiência ao conhecimento. Outros 23% apresentaram interpretantes emocionais, relacionados à tristeza. Um grupo de 23% apresentou interpretantes energéticos, relacionados a efeitos concretos. Como ocorreu na outra questão mais aberta, observamos um equilíbrio entre os interpretantes obtidos.

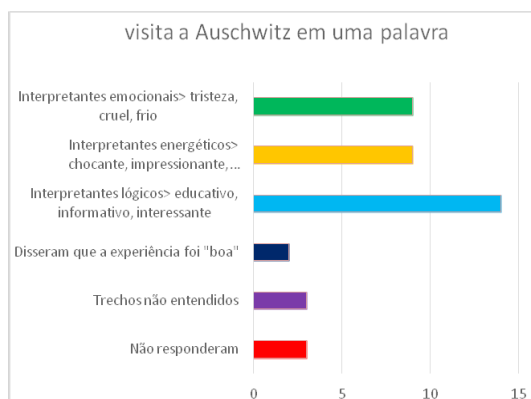


Figura 31 - Experiência no MA (por número de respostas)

Os visitantes do Museu da Língua se manifestaram, ainda, sobre qual instalação teria a sua preferência (fig. 32). A Grande Galeria contou com uma ligeira preferência de 23% dos visitantes. O fato das instalações mais interativas, Beco das Palavras e Palavras Cruzadas, não terem sido as mais votadas, indica que, pelo menos nesse caso, embora esta característica marque o museu, não é o que mais atrai o público.

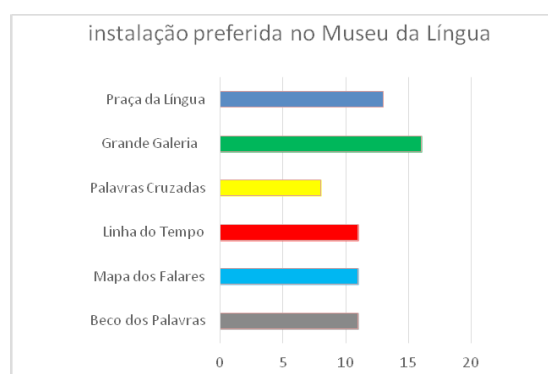


Figura 32 – Preferências pelas instalações no MLP (por número de respostas)

5. Considerações finais

De acordo com nossa hipótese, ao enfatizar aspectos multicódigos, o Museu da Língua causaria uma imersão interativa e participativa, predominantemente energética, pela postura dinâmica dos visitantes. Entretanto, quando questionados sobre possíveis efeitos ao final do percurso, além de relatarem, de fato, aspectos energéticos, muitos visitantes destacaram também efeitos emocionais e lógicos.

Até mesmo em relação à experiência no museu, com muitos convites à participação, os visitantes ressaltaram aspectos racionais, ligados ao saber e ao conhecimento, em detrimento do caráter interativo e dinâmico proposto. Quando pesquisamos sobre esses interpretantes lógicos, grande parte se referiu ao impacto da riqueza simbólica da língua, enfatizando a valorização do idioma e da cultura como patrimônios e bens a ser considerados.

Por outro lado, quando tratamos das instalações, a maioria manifestou predileção pela *Grande Galeria e Praça da Língua*, que têm um apelo estético e emocional, mas pouco participativo, uma vez que não há interação por meio de jogos e computadores. A atratividade decorreu, portanto, mais dos apelos sensíveis por meio de combinações de luzes, sons e imagens ligadas a qualidades e indeterminações. Embora os documentários da *Grande Galeria* tenham muitos índices e símbolos em suas imagens, também são ricos em iconicidades, ao apresentarem um universo de possibilidades de interpretação.

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. Por fim, *Palavras Cruzadas*, um dos espaços mais propícios à interação por computadores, foi a menos votada. Assim, em lugar da imersão energética, conforme prevíamos, as instalações de caráter mais estético, com jogos poéticos de imagens e sons, foram as mais votadas e efeitos lógicos bastante enfatizados.

No caso de Auschwitz, verificamos que a imersão está muito ligada às fotografias e outros signos visuais chocantes, confirmando parcialmente nossa hipótese de ocorrência de processos interpretativos introspectivos e sensíveis, portanto emocionais. A estética se conduz nas entrelinhas sensíveis de semiose da tragédia, produzindo diversos sentimentos. Enquanto o indicial informa sobre atrocidades, o signo icônico e estético opera a partir da personalização das histórias, nas fotografias com enquadramento no rosto de vítimas com corpos desnutridos e semblantes de indefinição, e na sensação de claustrofobia subentendida na arquitetura imponente do campo.

As imagens do vídeo transmitido no início, a exibição dos objetos saqueados e as ruínas das câmaras em Birkenau funcionam como índices realistas, com relações existenciais entre signos e objetos, e, portanto, comprobatórias dos crimes. Além de indicializar, o museu também emociona ao personalizar vítimas do campo, trazendo à tona histórias e memórias específicas de tortura, fatos isolados, relatos pessoais, rostos e expressões marcantes, enfatizados pela atuação do guia. Em um grupo de 29 pessoas

que descreveram interpretantes emocionais ao final da visita, 17 ressaltaram a palavra “triste” ou “tristeza” para expressar seus sentimentos.

Entretanto, mesmo sendo museus tão distintos, nas questões abertas sobre efeitos ao final, e a experiência em uma palavra, os visitantes relataram um pouco mais de efeitos lógicos do que emocionais ou energéticos, em desacordo com nossas hipóteses. Verificamos uma imersão um pouco mais lógica, seguida da energética, no Museu da Língua, e lógica seguida de emocional em Auschwitz.

Assim, a imersão nos atuais museus ainda parece se definir como educativa e informativa, independentemente dos suportes e da temática, ao se constituir como experiência, contato com semioses do passado e significações dinâmicas de memórias em transformação. Mesmo com possibilidades interativas, processos sógnicos criativos e com crescente apelo estético, a imersão no museu se apresenta como um caminho que atravessa a emoção, o sensível, a ratificação do passado e a interação, mas permanece como busca por conhecimento, inerente a esses espaços de semiose ilimitada e de constantes ressignificações da história e da vida.

Entretanto, conforme observamos no início, esse ambiente em rápida transformação exige receptores de signos capazes de articular seus vários efeitos comunicacionais de forma a superar outra tendência, muito atuante na contemporaneidade, de apagamento de diferenças e da memória, com base num relativismo superficial e acrítico. E, nessa pesquisa, encontramos alguns indícios desses problemas: clareza na expressão de sentimentos, mas baixa capacidade de explicitação das relações lógicas, mesmo que frequentes, e pouca consciência de possíveis processos de mudança de pensamento. Nesse sentido, as oportunidades sógnicas fornecidas pelo ambiente multicódigos não são bem aproveitadas no sentido das transformações necessárias à constituição de concepções que correspondam à atual evolução dos meios de comunicação.

Referências bibliográficas

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.

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.

JENKINS, Henry. *Cultura de Convergência*. São Paulo. 2ª Ed: Aleph. 2012.

OROSCO GÓMEZ, Guillermo. Comunicação social e mudança tecnológica. In: MORAES, D. *Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro. Ed: Mauad, 2006.

HUYSEN, Andreas. *Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

JENKINS, Henry. *Cultura de Convergência*. São Paulo. 2ª Ed: Aleph. 2012.

MCLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo. Cultrix, 1969.

MACHADO, Livia. *Comunicação imersiva dos museus: a semiótica em Auschwitz-Birkenau e no Museu da Língua Portuguesa*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Sociedade) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PEIRCE, Charles. (1931-1958). *Collected Papers. Volume 1-8*. Cambridge: Harvard University Press.

PIMENTA, Francisco. *Ambientes multicódigos, efetividade comunicacional e pensamento mutante*. São Leopoldo: Unisinos, 2016.

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/>>

RHEINGOLD, Howard. *Net Smart: how to thrive online*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2ª ed, 2004.

_____ *A Teoria Geral dos Signos*. São Paulo: Pioneira, 2000.

_____ *Estética: de Platão a Peirce*. São Paulo: Experimento, 1994.