



FOLKCOMUNICAÇÃO, TECNOLOGIAS DIGITAIS E ARTE: NOVAS PERSPECTIVAS PARA A MULTISSENSORIALIDADE E ACESSIBILIDADE¹

Luara Conrado L. Baptista²

Andréa Ferraz Fernandez³

Resumo

Este trabalho objetiva apresentar e discutir novas experiências e possibilidades de interação e mediação em ambientes museológicos e/ou outros espaços (formais ou informais, externos) através de conteúdos tecnológicos interativos e mídias: criação de ambientes imersivos, cavernas digitais, interfaces digitais, sensores entre outros recursos que proporcionem experiências multissensoriais que geram interações. A partir do século XIX até recentemente museus e outros locais de veiculação da arte eram espaços de exotismo e observação vigiada/disciplinada da arte e a utilização de tecnologia digital em criação artística remonta aos anos 1960. Estudos como design universal que estuda acessibilidade de todos à espaços, informação, objetos etc, para que esses possam ser utilizados com autonomia por todas as pessoas.

Palavras-chave: Design universal; Tecnologia digital; Mediação artístico-cultural; Folkcomunicação; Multissensorialidade.

Introdução

Os museus desde parte do século XIX têm sido espaços de repressão do corpo espectador. Isso já está em desacordo com muitas discussões da arte contemporânea, bem como com o desenvolvimento artístico em espaços museológicos experimentais. Existem indícios de

¹ Trabalho apresentado no GT 2: Morfologia da Comunicação: Gêneros e formatos, da XVII Conferência Brasileira de Folkcomunicação, realizada na Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), em Cuiabá, Mato Grosso, Brasil, de 10 a 12 de junho de 2015.

² Mestranda Programa de Pós-Graduação em Estudos da Cultura Contemporânea – ECCO (UFMT). E-mail: luaraconrado@gmail.com.

³ Andréa Ferraz Fernandez é doutora em Ergonomia Cognitiva e professora da UFMT, atuando no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Cultura Contemporânea – ECCO, e no curso de graduação em Radialismo. E-mail: ferrazfernandez@gmail.com.



que a proibição ao toque nas obras expostas emergiu no início do século XIX, quando os museus passaram a ser públicos (CLASSEN, 2005). A postura vigente parece transmitir a ideia de que determinadas obras fossem superiores a seus espectadores, ou seja, o toque não estava ligado somente à possibilidade de dano e sim ao valor estimado a quem a tocava, pois fica implícita a ideia de que o “toque é hierarquicamente condicionado e condicionante (CALDIN, 2004; 2008).” Dessa forma o comportamento do espectador em função de uma série de elementos pode assumir uma postura ‘hierarquizada ou hierarquizadora’.

Como exemplo dessas disparidades, constatam-se na história que foram produzidos grandes eventos e exposições que estabeleciam relações desiguais entre o espectador e obra. Houve um formato de exposição conhecido como “mostras etnológicas ou zoológicos humanos” que se popularizaram a partir do século XIX reproduziam ambientes de aldeia de diversas partes do mundo, porém não eram só reproduções ambientais, nesses “*habitats* itinerantes” haviam também seres humanos, famílias inteiras que eram obrigados a se expor, como grandes promotores já faziam com animais em zoológicos. Essas pessoas ficavam à sorte de insultos, ridicularizações etc. É possível detectar essas distinções entre os paradigmas que permearam o papel do espectador com o que está sendo veiculado à nível de entretenimento ou sendo exposto, considerando que essas mostras estavam em um ideário do que se tinha por comunicação e mídia na época (em que o cinema estava ainda se firmando), na medida em que essas exposições eram utilizadas como propaganda do progresso, modernidade e desenvolvimento europeu.

O século XIX representou cenário da tendência exotista⁴ com essas exposições universais que contemplavam máquinas e zoológicos humanos (ou “mostras etnológicas”) que a partir da década de 70 do século XIX, ganharam maior evidencia e passaram a ser realizados ao lado das exposições universais expondo seres humanos à um invasivo exotismo e que legitimaram a subalternidade de nativos, mulheres, crianças, pessoas com necessidades especiais. As exposições tinham como objetivo além de ostentar o poderio dos novos adventos tecnológicos da época (energia elétrica, rádio, cinema, máquinas etc.) expor nativos de diversos lugares tidos como exóticos para os europeus. Alguns autores, como Bancel, explicam como se dava o processo:

⁴ “(...) exotismo não é apenas fornecedor de clichês. Na melhor das hipóteses, ou seja, quando as terras e os nativos escapam por milagre à colonização, à exploração ou à evangelização é a maneira pela qual o Ocidente, costuma por toda parte, imprimir sua marca” (GRUZINSKI, 2001, p.29).



A idéia de promover um espetáculo zoológico pondo em cena populações exóticas aparece paralelamente em vários países europeus ao longo da década de 70 do século passado. Inicialmente, na Alemanha, onde em 1874 Karl Hagenbeck, vendedor de animais selvagens e futuro promotor dos principais zoos europeus, decide apresentar, aos visitantes, ávidos de "sensações", nativos de Samoa e da Lapônia como populações "genuinamente naturais". O sucesso dessas primeiras exposições o conduz, a partir de 1876, a enviar um de seus colaboradores ao Sudão egípcio, a fim de trazer animais bem como nubianos, para renovar a "atração" (BANCEL et al, 2000, p.).

Para a discussão serão utilizados conceitos da Folkcomunicação de Luiz Beltrão, possibilitando a aplicação modelo teórico que sobre a acessibilidade de grupos marginais e com pouco espaço na mídia clássica. Para pensar multissensorialidade serão utilizados conceitos dos autores Hélio Oiticica e Lygia Clark e no diálogo sobre arte e tecnologia Paulo Bernardino. É relevante trazer também o conceito design universal que foi criado em 1987, pelo arquiteto americano Ron Mace que usava cadeira de rodas e um respirador artificial, com o objetivo de tornar as coisas que projetamos e produzimos utilizáveis por todas as pessoas. (CARLETTO; CAMBIAGHI [s.d.], p.8)

A pesquisa ora apresentada foi realizada com a metodologia da pesquisa bibliográfica em bases de dados físicos e virtuais, com abordagem qualitativa. Esta pesquisa também está classificada como descritiva, em relação aos objetivos, e explicativa em relação aos procedimentos técnicos é bibliográfica.

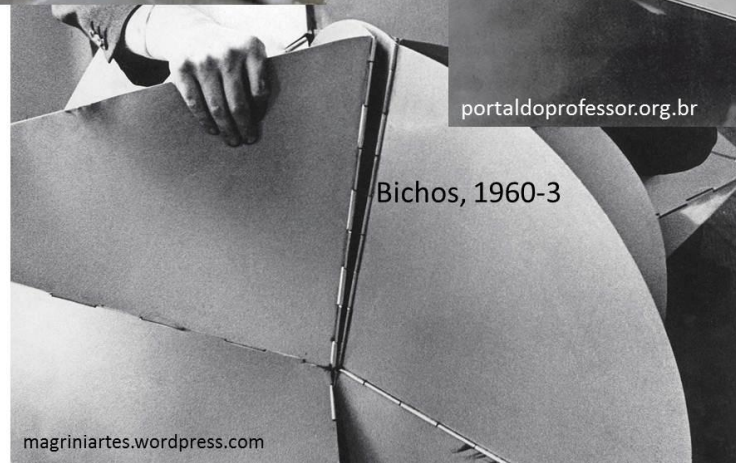
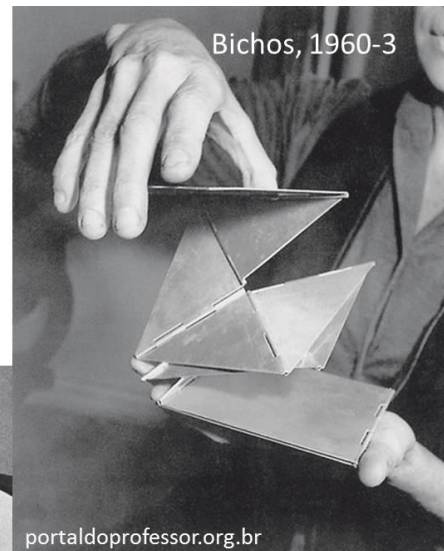
Assim, o presente artigo estrutura-se com a apresentação de algumas experiências que utilizam a tecnologia digital, através das interações e interseções possíveis, materializadas em instalações artístico-tecnológicas, imersivas e multissensoriais, executadas em ambientes museológicos e demais espaços culturais, informais, formais, ambientes externos, abordando essa temática como umas das possibilidades de se produzir pesquisas científicas e trabalhos artísticos multidisciplinares bem como discutir conceitos relacionados a historia da tecnologia em arte como mediadora de interação do espectador com a obra.

Arte, tecnologia e sensorialidade no Brasil e no mundo

O Manifesto Neoconcreto assinado em 1959 por Lygia Clark, marcava a continuidade enquanto movimento de uma crítica à estética construtiva trazida pelo



concretismo brasileiro. Tendo como principais expoentes, além de Clark, Hélio Oiticica e Lygia Pape, o neoconcretismo herdava aspectos do movimento concreto, porém inaugurava outros como o contato do espectador com a obra, que se vincula à multissensorialidade e à característica experimental de suas obras (MAXWELL, [s.d.], p.13). Assim a ideia é que o espectador construa a obra de arte sendo parte da experiência sensorial que está intrínseca na proposta. Ferreira Gullar traz o conceito de não-objeto (Teoria do Não-Objeto, 1959), pensada como fundamento teórico ou uma “interpretação” da Arte Neoconcreta. Lygia Clark tinha como principal premissa que a arte deve ser moldada pelo espectador, suas principais obras (mostradas abaixo nas imagens): *Arquiteturas Biológicas*, 1969; *Bichos*, 1960-3.



Oiticica se tornou reconhecido internacionalmente por obras como: *Bólides* (1965 a 1966), *Parangolés* (década de 1960), “*Quasi-cinemas*”/*Cosmococas* (1973) entre outros). Suas obras são expostas em espaços museais e externos também, onde o público podia tocar e interagir diretamente. Ferreira Gullar estudou e produziu interpretações



acerca do movimento neo-concreto criando a teoria do Não-objeto em 1959, que passa a ser considerada por alguns teóricos como fundamento do neo-concretismo ou até mesmo como a teoria da arte neo-concreta (SOLEDAR, 2011, p.120). Oiticica afirmava que essa concepção presente na interpretação de Gullar sobre suas obras [de Oiticica] eram dissidentes dos poemas-objetos já desenvolvidos pelo artista e outros contemporâneos, além disso deixava claro que o corpo não deveria ser somente um suporte da arte e sim pertencer e integrar-se à ela (SOLEDAR, 2011, p.120).



Retornando à crítica da arte contemporânea, apontada inicialmente por Bourriaud, os artistas citados têm um grande papel no âmbito da arte contemporânea brasileira de propor discussões e, de certa maneira, alternativas possíveis a esse problema relacional estético, pois trazem conceitos e obras vivenciadas em seu sentido teórico e prático objetivando a participação do espectador e um cunho de transformação social, sendo este último elemento herdado do concretismo brasileiro (SOLEDAR, 2011, p.119).

No contexto internacional (1960), J. C. R. Licklider inicia o design das interfaces dos Computadores, amplificando debates sobre ciberespaço, cibercultura,



ambientes virtuais, metadesign, posteriormente convergência midiática etc. entre outros conceitos que enfatizam a inteligência e participação coletivas. Nesse sentido é importante ressaltar que a tecnologia é uma constante na história da arte, pois esta foi desenvolvida com base em imagens, além da produção partilhada e associação da tecnologia e arte estar crescendo significativamente (BERNARDINO, 2010), favorecendo a comunicação e interação entre diferentes grupos sociais que a partir do acesso às novas mídias podem se fazer participantes de novos espaços.

Cultura Contemporânea, arte e tecnologia digital

As discussões sobre arte e a tecnologia entendidas a partir de suas possíveis mediações culturais, considerando a cultura como um dos conceitos fundamentais da pesquisa leva a compreensão de um dos motivos para que a cultura, em geral, esteja na centralidade dos debates em vários setores da sociedade contemporânea, como afirma Hall:

a cultura tem assumido uma função de importância sem igual no que diz respeito à estrutura e à organização da sociedade moderna tardia, aos processos de desenvolvimento do meio ambiente global e à disposição de seus recursos econômicos e materiais. Os meios de produção, circulação e troca cultural, em particular, tem se expandido, através das tecnologias e da revolução da informação (HALL, 2006, p.17).

Para o autor, a revolução informacional e tecnológica da denominada “sociedade moderna tardia” tem dinamizado não só os meios de produção, mas também as trocas culturais, sendo a cultura de fundamental importância para a estrutura e organização dessa sociedade.

A cultura ganha cada vez mais evidência em diversas esferas e nichos da sociedade, porém nem sempre todas as culturas se veem contempladas, por isso retomando a finalidade dessa pesquisa, se faz necessário problematizar o debate não só sobre cultura mais sobre o desenvolvimento de novas propostas comunicacionais e tecnológicas que desenhem um cenário mais holístico e/ou universal em relação às diferenças e diversidades humanas.

Nesse sentido, percebe-se que não só a cultura representa centralidade nos debates contemporâneos, e se torna cada vez mais presente na maioria dos discursos, mas



também há outros conceitos relacionados que tem adquirido evidencia como: interação, inovação, comunicação, tecnologia são conceitos chaves, assim como as inteligências coletivas, compartilhamento de informações, cibercultura e cultura participativa (LÉVY, 1999), todos esses conceitos se relacionam com um debate contemporâneo sobre a cultura da convergência (JENKINS, 2006) trazendo à tona a narrativa transmidiática (*transmedia storytelling*), por exemplo, que é a utilização de várias tecnologias para difundir determinada narrativa ou mensagem, trazendo a importância fundamental da participação intensa do espectador, ou seja, ele não permanece somente como receptor, mas também se torna construtor de conteúdos. Esse conceito também tem como base outros fatores como inteligências coletivas, interatividade etc.

Para compreender que aspectos da interatividade, multissensorialidade e tecnologia se relacionam através de diferentes meios vinculando situações virtuais às situações “reais”, pode-se recorrer à análise de Julio Plaza sobre tais conceitos:

As noções de interação, interatividade e multisensorialidade intersectam-se e retroalimentam as relações entre arte e tecnologia. (...) A multisensorialidade trazida pelas tecnologias é caracterizada pelo uso de múltiplos meios, códigos e linguagens (hipermídia), que colocam problemas e novas realidades de ordem perceptiva nas relações virtual/atual. (PLAZA, 1990)

As tecnologias da comunicação, criação compartilhada, participação, arte em rede viabilizam intercâmbios socioculturais que fomentam as discussões contemporâneas sobre inovação, acessibilidade e dinamizar diversos campos.

Além dos conceitos abordados, temos os conceitos de folkcomunicação através do qual também é possível estabelecer um diálogo entre ações comunicacionais que gerem interação ou visibilidade aos grupos ou segmentos da sociedade convencionalmente não inseridos na indústria midiática clássica. Segundo o idealizador do conceito Luiz Beltrão, folkcomunicação é “(...) o processo de intercâmbio de informações e manifestação de opiniões, idéias e atitudes da massa” (BELTRÃO, 2004, p.36). No Brasil há grupos que são considerados “minorias”, como por exemplo, os surdos representam uma minoria linguística e cultural, entre outros grupos que possuem necessidades especiais ou condições de participação enquanto cidadãos dos processos sociais diferenciados. Beltrão propõe essa situação:



Há, entretanto, na sociedade contemporânea, não obstante as características próprias e os conflitos de interesses imediatos de cada grupo, uma unidade mental, decorrente da própria natureza humana dos seus componentes e de um universal consenso. Os grupos acham-se, assim, vinculados a uma ordem semelhante de idéias e a um propósito comum: - adquirir sabedoria e experiência para sobreviver e aperfeiçoar a espécie e a sociedade. Sabedoria e experiência, sobrevivência e aperfeiçoamento que só se conseguem mediante a comunicação, - o processo mínimo, verbal e gráfico pelo qual os seres humanos intercambiam sentimentos, informação e idéias. (BELTRÃO, 2004, p.53)

Esses grupos geralmente, não encontram representação nas mídias clássicas ou comerciais, fazendo com que suas expressões comunicacionais permaneçam marginais, nesse contexto é importante a base do conceito de design universal que estuda acessibilidade de todos aos espaços, informações, objetos etc, para que esses possam ser utilizados com autonomia por todas as pessoas.

Assim o problema constatado na associação da arte com a dimensão prática, encontra uma correspondência na identificação da comunicação como um problema do contemporâneo. Para Luiz Beltrão proponente da Teoria da Folkcomunicação,

a Comunicação é o problema fundamental da sociedade contemporânea - sociedade composta de uma imensa variedade de grupos, que vivem separados uns dos outros pela heterogeneidade de cultura, diferença de origens étnicas e pela própria distância social e espacial (BELTRÃO, 2004, p.53).

Mesmo com as divergências entre anseios de distintos grupos sociais, há uma “unidade mental” que a partir de elementos da própria humanidade em comum que esses grupos ainda conservam uma vinculação. Os grupos permanecem buscando experiências que resultem em melhor condição de vida para a sociedade que só seriam obtidos mediante o uso de códigos comunicacionais, através dos quais são expressos sentimentos, ideais etc (BELTRÃO, 2004, p.53).

A busca por experiências que vinculam vivências se torna talvez mais incessante na contemporaneidade, pois os indivíduos encontram-se mais envolvidos particularmente do que coletivamente com as tecnologias. Dessa forma percebe-se que as experiências construídas coletivamente (na tecnologia ou na comunicação) tem mais



possibilidade de gerarem produções que se destinem a todos de forma mais acessível e igualitária.

Pode-se perceber que ao longo do percurso de propostas que tem objetivo de relacionar arte, tecnologia e multissensorialidade, espectador-obra, vem assumindo diferentes aspectos em diferentes movimentos artísticos, ressaltando novamente que as manifestações artístico-culturais aqui apresentadas foram selecionadas pelo fato de envolverem tecnologias multimídias/audiovisuais multissensoriais em obras e autores da década de 1960 a 1980, algumas teorizações sobre interatividade, tecnologia em arte e multissensorialidade nos anos 1990 e tecnologias digitais multissensoriais e transmidiáticas que são as experiências no século XXI apresentadas a seguir.

Experiências Contemporâneas

O primeiro exemplo trata-se de um evento culturais multissensoriais para surdos, ouvintes e público em geral o “*Sencity*” – a primeira festa exportada, por clube holandês homônimo, direcionada especialmente para o público surdo (porém com o objetivo de proporcionar interação entre o público ouvinte e o público surdo também), com bandas e grupos musicais, DJs, VJs, aroma-*jockeys*, audiovisuais, massagistas, degustação, pisos vibrantes entre outras atrações, além de performers que interpretam a música para a Língua de Sinais (*Signdancers*) - com sua última edição em 2014 realizada no Museu de Arte Moderna (MAM) de São Paulo e simultaneamente em Roterdã e desenvolvido junto com a comunidade surda brasileira, propôs uma experiência de “perceber, ver, sentir, cheirar, degustar a música”.



Nesse evento é bem presente a já apresentada transmídia *storytelling*, pelo fato de serem utilizadas várias mídias diferenciadas inclusive *internet* em tempo real, para gerar interatividade entre um evento em um país com outro em outro país simultaneamente, ou seja, uma mesma mensagem ou narrativa sendo compartilhada e construída em tempo real pelos participantes, que geram novas informações a cada segundo.



O projeto "Manhãs de História", desenvolvido pela Ação Educativa do Instituto Tomie Ohtake, utiliza os recursos da contação de histórias e da audiodescrição para aproximar crianças cegas e videntes de temas da arte e da cultura e do universo de Tomie Ohtake e os primeiros questionamentos que fizera ao chegar ao Brasil "Qual é a cor do ar?", "Que cheiro tem o amarelo?", que inspiraram a narrativa apresentada às crianças.

Outro evento multissensorial a ser realizado até dezembro desse ano o "Entre, pare e toque" pretende contribuir para tornar alguns espaços museológicos do Alto Minho



(Portugal) mais acessíveis aos visitantes cegos e com baixa visão e fomentar a participação deste público.

Mais algumas experiências de comunicação sensorial bem sucedidas não voltadas especificamente para acessibilidade propriamente dita, porém relevantes: “Museu dançante” também realizado no MAM de São Paulo (2015) que une arte plástica, dança e interação baseado nos princípios da Gravidade, Desequilíbrio e Flutuação.

Os irmãos Os Gêmeos (Gustavo e Otávio Pandolfo - artistas plásticos e grafiteiros) realizaram a mostra “A ópera da lua” (Galpão Forte Vilaça, em São Paulo - 2014) apresentaram 30 obras inéditas, em um ambiente imersivo, com universo narrativo criado pelos próprios artistas, conta ainda com uma instalação 3D interativa, pinturas, esculturas de seus personagens em tamanho real.



Ópera da Lua, 2014





Considerações finais

Já se discutem experiências multissensoriais ou transmuseológicas, porém recentemente vem ganhando corpus teórico, na medida em que se produz conhecimento sobre tais campos.

Com esse artigo procurou-se apresentar a trajetória de experiências relacionais que promovem uma interação e interatividade saudável entre o público e o que está sendo apresentado ou quem está se apresentando (no caso de performances). Para isso apresentar a trajetória de algumas experiências que reprimiam o corpo espectador, outras que reprimiam o corpo que se apresentava para o público, depois algumas obras artísticas que propunham concepções próprias de multissensorialidade, tecnologia experimental diferenciadas de eventos/experiências/obras multissensoriais, transmuseológicas ou transmidiáticas contemporâneas, mas também que geram construção coletiva de conteúdo, exploração de inteligências coletivas, cultura participativa, mesmo sem a utilização de trans/multimídias digitais ou somente tecnológicas (no sentido de novas técnicas).

Portanto, pretendeu-se contribuir para a discussão de alguns conceitos e formatos de mediação cultural ainda considerados novos.

Referências bibliográficas

BANCEL, Nicolas [et.al.]. *Ces zoos humains de la République coloniale. Le Monde Diplomatique*. In LINS, Flávio. *Criaturas x Criadores: Dos Zoológicos Humanos ao Rock in Rio*. VI Congresso de Estudantes de Pós-graduação em Comunicação – UERJ | UFF | UFRJ | PUC-RIO | FiocruzRio de Janeiro. 23 a 25 de outubro de 2013.

BELTRÃO, Luiz. *Folkcomunicação: Teoria e metodologia*. São Bernardo do Campo: Umesp, 2004.

BERNARDINO, Paulo. *Arte e tecnologia: interceções*. ARS (São Paulo) vol.8 nº.16 São Paulo 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202010000200004&script=sci_arttext> Acesso em 04/2015

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora 2008.

CANDLIN, Fiona. *Don't touch! Hands Off! : art, blindness and the conservation of expertise. Body & Society*, v.10, p.71- 90, 2004. In: MAGALHÃES, Juliana de Moura Quaresma. *Acessibilidade tátil e a inclusão de deficientes visuais nos museus de arte. Núcleo de Pesquisa Cognição e Coletivos. Práticas Artísticas e Construção da Cidadania com Pessoas Deficientes Visuais*. [s.d.]



CLASSEN, Constance. *Touch in Museum*. In: Constance Classen (ed.). *The Book of Touch*. New York: Berg, 2005.

Evento Multissensorial “Sencity”. Disponível em <<http://mam.org.br/transmuseu-2014/>> Acesso em 02/2015.

GRUZINSKI, Serge. *O pensamento mestiço*. Trad.: Rosa Freire d’Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

JENKINS, H. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, c2006.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo. Ed. 34. 1999.

O experimental em Lygia Clark. Disponível em <http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13056/13056_3.PDF> Acesso em 03/2015.

Os Gemeos “Ópera da lua”. Disponível em <<http://www.osgemeos.com.br/pt/projetos/a-opera-da-lua/>> Acesso em 03/2015.

PLAZA, Julio. *Arte e interatividade: autor-obra-recepção*. 1990. Disponível em <www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf> Acesso em 03/2015.

Projeto Helio Oiticica <<http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/home/index.cfm>> Acesso em 03/2015.

SOLEDAR, Jorge. *Apontamentos da Teoria do Não-objeto*. Revista Valise. Porto Alegre. v.1, n.1, ano 1, julho de 2011.

TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. *Metodologia da Pesquisa*. Curitiba. IESDE Brasil S.A., 2009.

WALSH, Catherine. *Interculturalidad Crítica/Pedagogia decolonial*. In: *Memórias del Seminario Internacional “Diversidad, Interculturalidad y Construcción de Ciudad”*, Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional 17-19 de abril de 2007.

Imagens

Lygia Clark:

Disponível em <<http://www.lygiaclark.org.br/defaultpt.asp>> Acesso em 03/2015.

Disponível em <magriniartes.wordpress.com> Acesso em 03/2015.

Disponível em <<http://multissenso.blogspot.com.br/2009/11/linguagens-multissensoriais.html>> Acesso em 03/2015.

Disponível em <portaldoprofessor.org.br> Acesso em 03/2015.

Os gêmeos:

Disponível em <gaiabrasil.com.br> Acesso em 03/2015.

Disponível em <heyitsmi.com.br> Acesso em 03/2015.

Disponível em <g1.globo.com – os gemeos> Acesso em 03/2015.



Hélio Oiticica:

Parangolés . Disponível em <<http://www.holgonsi.com/disciplinas/arte-e-politica.html>> Acesso em 03/2015.

Disponível em <itaucultural.org.br> Acesso em 03/2015.

Disponível em <arquitetosassociados.arq.br> Acesso em 03/2015.

Sencity:

Disponível em <shapersoffthe80s.com> Acesso em 03/2015.

Disponível em <livetolinda.logspot.com> Acesso em 03/2015.

Disponível em <hoorfriesland.nl> Acesso em 03/2015.

Disponível em <metronieuws.nl> Acesso em 03/2015.