

Os Signos do Museu da Língua Portuguesa como Fatores de Interação Estética¹

Lívia Cristina de Souza MACHADO²
Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

Resumo

O objetivo do artigo é descrever, com o auxílio dos conceitos da Semiótica de Charles Peirce, em que medida as instalações do segundo piso do Museu da Língua Portuguesa cumprem seu objetivo de fornecer informações através de signos de memória e possibilidades de participação ao visitante por meio de ferramentas de caráter marcadamente interativo, sustentadas na tecnologia digital. Conclui que a instituição obtém um alto grau de efetividade e afetividade comunicacional em vista de seus objetivos, na medida em que compreende bem as potencialidades estéticas dessas novas linguagens, em especial seus aspectos icônicos.

Palavras-chave: museu; semiótica; estética; interação.

1) Introdução

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.³ 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 da Língua, 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 concepção e implementação do museu”.⁴ 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

¹ Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Curso de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF, na linha de Estética, Redes e Linguagens e bolsista CAPES, e-mail: livinha.csm@uol.com.br

³ Fonte: site oficial do Museu da Língua Portuguesa. Link: <http://www.museulinguaportuguesa.org.br/>

⁴ O site oficial é utilizado como fonte de todas as referências institucionais do Museu da Língua Portuguesa neste artigo. www.museudalinguapotuguesa.org.br

linguagem.⁵ 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.⁶ 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.

O Museu da Língua Portuguesa traz, portanto, como proposta, a utilização de tecnologias digitais para preservar um patrimônio que tem importantes aspectos imateriais. Daí, é bastante adequado que a história, os conceitos e as significações da cultura da língua se desenvolvam em um espaço que também não é apenas material, ou seja, o ciberespaço⁷.

O primeiro andar abriga exposições temporárias com temáticas que valorizam a cultura da língua, incluindo autores como Machado de Assis e Jorge Amado, mas também compositores, como Cazusa, e até mesmo temas cômicos como a exibição provisória “Esta sala é uma piada”. 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. No terceiro piso estão presentes as instalações do Auditório e a Praça da Língua, que funciona como um planetário de poesias por meio de recurso audiovisual. Esse trabalho buscará analisar as instalações do segundo piso.

2) A semiótica como metodologia

Esse trabalho traz como metodologia uma análise a partir semiótica, a fim de identificar como os signos estão engendrados nas peças museológicas do Museu da Língua Portuguesa. O objetivo é identificar a produção de significados desses signos com as diversas possibilidades de interpretantes dispostas pelo museu através da relação signo/objeto/interpretante e dentro das principais tricotomias desenvolvidas por Peirce, com o propósito de desvelar as relações e potencialidades da linguagem na exibição da instituição.

⁵ Fonte: www.museudalinguaportuguesa.org.br

⁶ Fonte: https://pt.wikipedia.org/?title=Museu_da_L%C3%ADngua_Portuguesa

⁷ “Realidade multidimensional artificial ou virtual globalmente em rede, sustentada e acessada pelo computador”. (SANTAELLA, 2004, p. 99).

A escolha da semiótica como metodologia se adéqua à natureza do objeto de estudo, uma vez que o museu aparenta ser um ambiente cada vez mais híbrido⁸ e imersivo⁹ 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 memória¹⁰.

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).

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:

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).

⁸ “Híbrido, hibridismo, hibridação e hibridização são os atributos que mais freqüentemente têm sido utilizados para caracterizar variadas facetas das sociedades contemporâneas. Essas palavras podem ser aplicadas, por exemplo, às formações sociais, às misturas culturais, à convergência das mídias, à combinação eclética de linguagens e signos e até mesmo à constituição da mente humana” (SANTAELLA, 2008, p.1).

⁹ Experiência multifatorial de envolvimento com o sistema que resulta “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” e “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado”. (MURRAY, Janet, 2003, p. 103).

¹⁰ “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 (...) O meio, como um fenômeno estruturado, é capaz de informar, funcionando como uma memória: o meio é a memória”. (PEREIRA, Vinícius, A. 2011, p. 130).

Assim, qualquer arquivo em museu é um rastro de comunicação¹¹, prótese e extensão¹² que traz uma memória através de um meio e 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)apresentação - (re)significação através dos signos da memória codificados nas instalações e nos meios dentro do museu. A pluralidade de meios e mensagens no museu contemporâneo opera através de diversos signos e multicódigos¹³ com o objetivo de complementar a memória e a história.

Para a análise do museu serão considerados os conceitos da primeira tricotomia de Peirce, que são os quali-signos, sin-signos e legi-signos, através da relação do signo com ele mesmo e também a segunda tricotomia, que apresenta os aspectos icônicos, indiciais e simbólicos a partir da relação entre signo e objeto.

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)

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”.

¹¹ “Rastros são signos de representação (...) 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. (BARBOSA, M. In: FERREIRA&RIBEIRO, 2007, p. 25).

¹² “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).

¹³ “Processos comunicacionais híbridos, articulando relações sígnicas de indeterminação, existencialidade e procedimentos lógicos” (PIMENTA, 2014, p.119).

(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”.

Dentro do universo da primeira tricotomia peirceana, através da relação do signo com ele mesmo, encontra-se também 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).

Se a primeira tricotomia se refere às relações do signo com ele mesmo, a segunda propõe a relação entre signo ou representamen com o seu objeto. 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 define como uma relação no campo da primeiridade, o índice, secundidade, e o símbolo como uma relação de terceiridade.

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 distinções entre esses dois tipos de ícones: “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’” (2008, p. 78).

Peirce também definiu outros ícones como 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).

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”. (SANTAELLA, 1994, p. 168). Dessa forma não se fala mais em objeto estético puramente, mas sim em signo estético.

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).

Por fim, nas relações entre signo e objeto, temos o símbolo, que se especifica como “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 todas as regras, convenções culturais, leis e assim os estereótipos são símbolos. “Cada símbolo é, portanto e ao mesmo tempo, um legisigno” (NÖTH, 2008, p. 83).

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 tem o potencial de produzir dentro da mente interpretadora dos visitantes do museu e receptores dos signos estéticos, distribuídos através de multicódigos em diversos meios e suportes, a partir de interpretantes emocionais¹⁴, energéticos¹⁵ e lógicos¹⁶.

De acordo com as três categorias semióticas peirceanas e devido à sua natureza monádica, “o ícone parece preencher muitas das condições do signo estético”. (SANTAELLA, 1994, p.177). Dessa forma, o primeiro contato que temos com o mundo a

¹⁴“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).”

¹⁵“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).

¹⁶“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”. (SANTAELLA, 2000, p. 79).

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”.

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 e afeição - um impacto sobre a mente interpretadora a gerar diferentes interpretantes. Esses signos podem produzir infinitos interpretantes a partir de distintas 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 história, mas também com o objetivo de envolver o espectador e imergi-lo em outros espaços de linguagens e sensações. 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).

A seguir serão descritas as instalações do segundo piso do Museu da Língua Portuguesa com o objetivo de apontar em que medida elas não só transmitem informação, mas também compõem a estética do museu e possibilitam ao visitante um cenário de interação¹⁷ e participação com seus diversos signos e linguagens.

¹⁷“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).

3) As instalações do museu

a) A Grande Galeria

A Grande Galeria é um 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, formando conjuntos de sons e imagens de alta qualidade de uma determinada temática. Ao longo de todo o painel, três documentários diferentes são exibidos simultaneamente (anexo 1). O sistema de áudio acompanha 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.

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.

A língua se desenvolve no cotidiano e de forma pluralmente multicódigos, 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 de suas personalidades. No caso da cultura, as manifestações que formam o imaginário de trocas simbólicas também funcionam por meio de signos que compõem a língua portuguesa. Até a culinária atua como signo da cultura, articulada aos processos de linguagem.

Do mesmo modo, a religião mostra a língua como meio e canal de propagação da ideias, assim como a raiz lusa situa os primórdios do português de Portugal que foi impactado por mudanças de acordo com a realidade brasileira. Na música, a língua se decompõe em muito mais do que letras misturadas aos sons: ela também se articula em linguagem, resultando em legi-signos de ritmos específicos do Brasil como a Bossa Nova e o Samba. Tópicos relacionados a carnavais, danças, festas e futebol, além das referências à natureza, completam esse conjunto de temáticas por meio de outras múltiplas manifestações sígnicas.

A perspectiva do visitante diante a instalação da Grande Galeria é a do espectador com participação indireta, por meio de percepções sígnicas e respectivas interpretações. A

sensação é a de se estar em uma sala de cinema, pois são telas enormes, maiores inclusive que as do próprio cinema, porém numa situação onde o observador pode explorar o ambiente andando sobre ele caso não queira apenas 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, deixando de perceber muitos dos sin-signos e legi-signos presentes no vídeo. Dessa forma, a Grande Galeria funciona, principalmente, como caráter estético na composição do museu e não apenas como provedor de conteúdo. De todas as instalações do segundo piso do museu, apenas a do Beco das Palavras não acompanha esses 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 signos através de imagens em movimento de diversas formas e cores que ajudam a compor a estética de alta tecnologia de seu acervo multimídia. Assim, 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 hipóicones que resultarão em um efeito predominantemente estético.

b) Palavras Cruzadas

A instalação denominada Palavras Cruzadas (anexo 2) fica próxima ao ambiente da Grande Galeria, e, portanto, é por ele impactada esteticamente na maior parte da visita. A função dessa exibição é mostrar as origens de palavras que derivam de outras culturas, regiões e costumes e foram apropriadas pela língua no Brasil, sofrendo adaptações. São “totens dedicados às influências das Línguas e dos povos que contribuíram para formar o Português falado no Brasil”.¹⁸ Os ambientes são compostos por estruturas na cor laranja com um sofá e um computador com dados sobre a origem dos vocábulos, circundado por objetos específicos da cultura, povos e nações relativos àquele totem e àquela palavra.

São oito totens temáticos divididos nos seguintes assuntos: os totens “quicongo”, “quimbundo e umbundo” são dedicados às palavras da língua portuguesa que vêm da matriz

¹⁸ Fonte: www.museudalinguaportuguesa.org.br

africana; os totens “tupinambá” e “línguas indígenas hoje” mostram as palavras que tiveram sua origem em línguas indígenas; os 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 faladas em oito países e em cinco continentes.

Ao contrário da posição do espectador da Grande Galeria, que é um receptor de uma grande tela com conteúdo audiovisual, a instalação das Palavras Cruzadas traz maiores possibilidades de interatividade. Existe ali um ambiente digital onde o visitante 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 se torna uma experiência única, pois entre as infinitas possibilidades, dificilmente o usuário irá selecionar os mesmos vocábulos, ampliando o caráter icônico de sua experiência estética.

Outro aspecto que estimula as relações predominantemente qualitativas é a interação por meio de telas de toque *touch screen*, que integram à experiência a linguagem gestual, incluindo a sensação de captura de imagens que parecem flutuar. Já o aspecto indicial é reforçado nos processos de formação de sin-signos, nos quais é possível visualizar as imagens relativas aos indícios dos povos e lugares relacionados a cada totem.

As relações simbólicas também ganham destaque, impactando na formação dos mais diversos tipos de interpretantes a que a mente do usuário pode chegar, sejam emocionais, energéticos ou lógicos. Em vista de seu caráter interativo, contudo, a instalação se caracteriza, fortemente, pelas relações marcadas pelos interpretantes energéticos.

c) Linha do Tempo

A Linha do Tempo (anexo 3) é um painel que funciona como “uma linha com recursos interativos onde o visitante poderá conhecer melhor a história da língua portuguesa”.¹⁹ 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, incluindo as influências do etrusco, do latim clássico e das línguas românicas antigas.

¹⁹ Fonte: www.museudalinguaportuguesa.org.br

Embora a Linha do Tempo apresente características de hibridismo ao unir várias linguagens no mesmo painel, ela não oferece nem as possibilidades estéticas da Grande Galeria nem a interação e participação das instalações Palavras Cruzadas e também do Beco das Palavras, conforme veremos a seguir. A narrativa cronológica se assemelha ao modo convencional de apresentação de museus que não utilizam a tecnologia digital.

O grande painel apresenta textos por meio de signos convencionais das palavras, ou seja, legi-signos verbais, trazendo, assim, informações sobre a história do idioma no próprio código da língua. As imagens adjacentes funcionam como sin-signos indiciais com o fim de indicar o objeto no seu aspecto existencial, do mesmo modo que os mapas os inserem num determinado espaço geográfico. Estes funcionam também 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.

Além disso, o panorama apresenta televisores e monitores, sem o recurso interativo *touch screen*, que mostram imagens em movimento ou mesmo estáticas, com as diferenças do português no Brasil e em Portugal.

d) Mapa dos Falares

De acordo com o material disponível, a instalação Mapa dos Falares (anexo 4) é assim descrita: “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”.²⁰ Desta forma, por meio de uma grande tela interativa, torna-se possível navegar pelo mapa e explorar os diversos sotaques, expressões regionais e o modo de falar das pessoas de todos os estados do país.

O usuário pode usar o sistema *touch screen* para acessar qualquer Estado do País e, daí, aparecem os nomes de suas cidades mais importantes, juntamente com um breve documentário sobre o território. No vídeo, várias pessoas se manifestam nas ruas sobre diversos assuntos com sotaques e expressões específicas da região, contam casos e declaram prosas.

A sonoridade regional reproduzida através dos sons do vídeo propicia ao usuário uma percepção sensível das características de uma estética local que constitui aquele sotaque, por meio de quali-signos que, ao serem apreendidos, sugerem relações icônicas e ajudam a compor os índices e símbolos da representação pretendida. A reprodução das

²⁰ Fonte: www.museudalinguaportuguesa.org.br

imagens enfatiza, ainda, o caráter indicial derivado da exibição realista de pessoas que aparecem no vídeo e que são, de fato, moradores desses locais.

Assim como ocorre na instalação *Palavras Cruzadas*, as associações sígnicas dependerão bastante das escolhas do visitante e do repertório de sua mente interpretadora, pois são inúmeras as possibilidades icônicas no acesso aos vídeos através do mapa interativo e seu conteúdo audiovisual. Portanto, o Mapa dos Falares funciona como um signo de memória diferente para cada receptor. Assim, os interpretantes gerados nessa instalação devem ser fortemente energéticos, para que haja interação mental aliada à ação existencial e ativa do signo/interpretante/usuário sobre a própria máquina.

e) Beco das Palavras

O Beco das Palavras (anexo 5) é uma instalação que permite uma alta taxa de participação, pois funciona como uma “sala com jogo etimológico interativo que permite ao visitante brincar com a criação de palavras, conhecendo suas origens e significados”.²¹ O jogo é composto por três mesas onde é possível formar diversas palavras e descobrir um pouco sobre sua origem. As mesas apresentam sílabas, prefixos, sufixos, radicais e conjuntos de letras que não fazem sentido sozinhas e são apresentadas como se fossem elementos flutuantes num líquido. Na medida em que o espectador coloca seu braço por cima das palavras, ele consegue movê-las, e, assim, é possível juntar as sílabas soltas, os prefixos e os sufixos e o conjunto de letras e formar várias palavras.

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

Além de apresentar essas características de intensa interação, o jogo se destaca também pelas suas possibilidades como signo estético. A percepção sensível se dá já 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

²¹ Fonte: www.museudalinguaportuguesa.org.br

em destaque, que geram a sensação de estarem flutuando nas três mesas de alturas diferentes. A interação gestual determinada pelo braço do usuário amplia a sensação imersiva da instalação, que reage aos movimentos. Quando se tenta aproximar trechos de letras que não fazem sentido, eles se chocam e se repelem, pois só é possível junções que formem um vocábulo da língua.

Desta forma, as possibilidades estéticas da instalação remetem aos jogos eletrônicos de alta participação e interação corpórea, como, por exemplo, o Nintendo Wi²², o que dá uma dimensão da utilização bastante efetiva da tecnologia digital para a representação sígnica. É uma característica que difere essa experiência daquela 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.

f) História da Estação da Luz

Essa breve instalação se localiza em um corredor entre o Beco das Palavras e Palavras Cruzadas. São “painéis que mostram um pouco da história do edifício sede da Estação da Luz e os trabalhos de restauro realizados antes da implantação do Museu da Língua Portuguesa”²³.

A História da Estação da Luz constitui um painel histórico e institucional sobre a localização do museu e sobre sua restauração, por meio de imagens, fotografias e textos, e se distancia portanto, da temática da língua. No site oficial do Museu é considerada uma instalação específica, mas em outros sites de conteúdo educativo, como o Wikipédia,²⁴ não é sequer mencionada.

Conclusão

O segundo andar do acervo permanente do Museu da Língua Portuguesa se apresenta assim, como um processo comunicacional, portanto sígnico, consideravelmente interativo, por ter instalações como Palavras Cruzadas, Mapa dos Falares e Beco das Palavras que permitem ação e participação de forma efetiva dos visitantes. Além disso, se

²² Jogo que possui sensor de movimentos especiais. Fonte: www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/2504-como-funciona-o-nintendo-wii.htm

²³ Fonte: www.museudalinguaportuguesa.org.br

²⁴ Fonte: https://pt.wikipedia.org/?title=Museu_da_L%C3%ADngua_Portuguesa

destaca por apresentar uma estética de alta tecnologia, como é o caso do conteúdo multimídia da Grande Galeria e do Linha do Tempo, que propiciam a formação de interpretantes complexos, incluindo aspectos imersivos, de ação e pensamento.

Sob o ponto de vista da semiótica, os interpretantes gerados nos visitantes serão, por um lado, energéticos, por influenciarem e dependerem da ação, da interação, da postura existencial do usuário e de sua iniciativa de participação, e, por outro, marcadamente lógicos, na medida em que desencadeiam processos de compreensão mais ricos e complexos sobre os objetos representados. Por meio de uma profusão de signos audiovisuais, e suas conseqüentes possibilidades de caráter icônico, a história e a memória da língua se corporificam frente aos visitantes, promovendo a educação sobre a língua portuguesa de uma forma sensível e atraente, através da concretização do toque e da efetividade e afetividade com a interface.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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.
- 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.
- NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 4ª ed, 2008.
- PEIRCE, C. S. (1931-1958). *Collected Papers*. Volume 1-8. Cambridge: Harvard University Press.
- PEREIRA, Vinícius A. **Estendendo McLuhan: da Aldeia Global à Teia Global**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- PIMENTA, Francisco José Paoliello. (2010) *Pragmatismo: referência epistemológica para ciberativistas?* In FERREIRA, J. **Cenários, Teorias e Epistemologias da Comunicação**. Rio: E-papers.
- PIMENTA, Francisco José Paoliello. **Ciberativismo, redes digitais e pensamento mutante** (livro em preparação), 2014.
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2ª ed, 2004.
- _____. **Ecologia Pluralista das Mídias Locativas**. Porto Alegre: Revista Famecos, nº37, dezembro de 2008. Disponível no link: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4795>
- _____. **Estética: de Platão a Peirce**. SP: Experimento. 1994.
- _____. **O Método Anticartesiano de C. S. Peirce**. São Paulo: Unesp. 2004.
- _____. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.
- _____. **Teoria Geral dos Signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Pioneira, 1ª ed, 2000.
- SILVEIRA, Lauro Frederico B. da (2007) **Curso de Semiótica Geral**. São Paulo: Quartier Latin.

ANEXOS:

1) Grande Galeria



2) Palavras Cruzadas



3) Linha do Tempo



4) Mapa dos Falares



5) Beco das Palavras



Crédito das fotografias:

Anexos 1, 2 e 3: site oficial do Museu da Língua Portuguesa

Anexo 4: Blog coletivo Multissensorial

<http://multissenso2010.blogspot.com.br/2010/09/museu-da-lingua-portuguesa.html>

Anexo 5: Fotografia de Bia Parreiras do site Viaje Aqui

Link: <http://viajeaquie.abril.com.br/estabelecimentos/br-sp-sao-paulo-atracao-museu-da-lingua-portuguesa/fotos#6>

Fontes da internet:

Site oficial do Museu da Língua Portuguesa

Página do Wikipédia do Museu da Língua Portuguesa

Site de tecnologias: www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/2504-como-funciona-o-nintendo-wii.htm