

## Teias Conectivas: os usos das Tecnologias da Informação e Comunicação e os museus na construção da Cultura Digital

### Connective webs: the uses of information and communication technology and museums in the construction of Digital Culture

Valdir José Morigi<sup>1</sup>  
Rafael Teixeira Chaves<sup>2</sup>

DOI 10.26512/museologia.v10iEspecial.37341

#### Resumo

Reflete acerca dos usos das Tecnologias da Informação e Comunicação aplicada aos museus e a construção de cultura digital. As teias conectivas, expressas através das tecnologias digitais e nas redes sociais, produzem impactos na comunicação museológica, transformando a sua relação com o público e o fazer museológico. Os museus virtuais, a partir dos usos dos dispositivos tecnológicos digitais, realizam novas ações museológicas que incluem a divulgação de suas exposições, curadorias colaborativas etc. Assim, elas possibilitam o acesso às informações e novas as interações entre os cidadãos e às instituições museais, ao mesmo tempo em que tais ações auxiliam na construção da cultura digital.

#### Palavras-chave

Teias Conectivas. Cultura digital. Museu Virtual. Museu. Tecnologias da Informação e Comunicação.

#### Abstract

Reflects about the uses of Information and Communication Technologies applied to museums and the construction of digital culture. Connective webs, expressed through digital technologies and the uses of social networks, so, it has an impact on museum communication, transforming their relationship with the public and the museum's ways of working. Virtual museums, as of the uses of digital technological devices, carry out new museums actions that include the dissemination of their exhibitions, collaborative curating, etc. Thus, they enable access to information and new interactions between citizens and museum institutions, at the same time these actions help in the construction of digital culture.

#### Keywords

Connective Webs. Digital culture. Virtual Museum. Museum. Information and Communication Technologies

<sup>1</sup> Professor titular do DCI/FABICO da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Docente do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCIN) e do Programa de Pós-graduação de Museologia e Patrimônio (PPGMUSPA) ambos da mesma instituição. Doutor em Sociologia pela Universidade de São Paulo – USP (2001). ORCID 0000-0002-2304-399X

<sup>2</sup> Museólogo pela Universidade Federal de Pelotas-UFPEL. Especialista em Educação e Patrimônio Cultural e Artístico pela Universidade de Brasília-UNB. Mestrando do Programa de Pós-graduação em Museologia e Patrimônio pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul-UFRGS. ORCID 0000-0001-6581-285X

## Introdução

O tema da cultura digital passou a ter relevância com as mudanças capitaneadas pelo desenvolvimento tecnológico, pela ampliação do acesso e pela velocidade das informações, provocadas pelos usos das tecnologias de informação e comunicação na vida cotidiana. No passado, exigiam-se equipamentos eletrônicos, canais de comunicação, protocolos e padrões independentes o que dificultava sua abrangência. Hoje, com o modelo de comunicação mediado pelas redes digitais há uma mudança nas interações entre os produtores e receptores das informações e sua possibilidade de alcance tornou-se maior.

Como afirma Martín-Barbero (2006), as tecnologias de informação e comunicação, como uma dimensão estratégica da cultura, reconfiguram os sistemas comunicativos. Através de sua mediação, tais tecnologias facilitam os processos de interação, pois possibilitam a circulação das informações e promovem as trocas de mensagens e de experiências, viabilizando projetos amparados em um novo ambiente comunicacional.

As tecnologias de informação e comunicação podem ajudar para democratizar os museus. Elas possibilitam uma aproximação dos museus com seus públicos, criando oportunidades participativas, que auxiliam na formação de acervos e de exposições construídas através de metodologias colaborativas, independentemente da tipologia do museu.

Neste artigo, levantamos a seguinte indagação: como os usos das tecnologias digitais e as redes sociais aplicadas aos museus, uma vez que elas não foram criadas para este fim, auxiliam na comunicação museológica e na construção da cultura digital? Para responder tal questão, amparamo-nos em alguns fundamentos filosóficos que seguem alguns Pressupostos Filosóficos para Compreender a Cultura Digital.

Para refletirmos a respeito das questões levantadas acima, partiremos da perspectiva do ativista e teórico italiano Franco Berardi, apresentando sua visão sobre a sociedade atual e o papel das tecnologias digitais e das informações no capitalismo pós-industrial, a partir das ideias que estão expressas no livro *Fenomenología del Fin: sensibilidad y mutación conectiva* (2017). Esse estudo aborda as mudanças que as tecnologias digitais produziram em nossa percepção acerca do mundo e o modo como elas afetam a nossa sensibilidade em relação ao mundo e aos outros: “Uma mutación que há infiltrado en el ambiente tecnológico, en las relaciones sociales y en la cultura” (BERARDI, 2017:17).

O autor defende que, no mundo contemporâneo, passamos por uma mutação na textura da experiência humana e no tecido do próprio mundo que levou à redução da sensibilidade e à transformação antropológica, ocasionadas pela dissolução dos valores humanistas (liberdade, solidariedade, igualdade social, justiça, respeito, compaixão etc.). O processo de mutação, responsável pela corrosão (desgaste), a qual o filósofo designa “infoesfera” sensível, decorre da implementação que ele denominou de “tecnoesfera” global na modernidade tardia, na qual sequências de dados são intensivamente combinados e recombinados continuamente.

Berardi (2017) faz uma contraposição entre a lógica conjuntiva e a lógica conectiva. Para o autor, nós saímos de uma lógica conjuntiva da infoesfera, em que as interações eram baseadas nas nossas experiências sensoriais, pois podíamos bulir, tocar nos objetos, nas coisas, porque elas apresentavam texturas, formas físicas e aromas. Segundo o autor, a lógica da conjunção não desapareceu completamente das nossas vidas, pois ainda temos diversas experiências

Teias Conectivas:

os usos das Tecnologias da Informação e Comunicação e os museus na construção da Cultura Digital

sensíveis que continuam estruturando boa parte das nossas interações com os objetos e com os outros. As interações com o mundo sensorial continuam auxiliando na construção da nossa subjetividade e da nossa identidade social: “[...] la concatenación conjuntiva es una fuente de singularidad: se trata de un evento, no de una estructura; y es irrepetible porque aparece en un punto único en la red espacio-tiempo.” (BERARDI, 2017: 19)

Em oposição à infoesfera, na tecnoesfera, predomina a lógica conectiva. Nesta, a comunicação é estabelecida pelo princípio de conectividade, baseado em canais de dados significativos, separados das texturas narrativas ou discursivas, mas amparados nos algoritmos – que codificam e recodificam as informações sem envolverem os fatores de interpretação orgânica dos dados. As interações se tornaram planas através do toque na tela do computador ou do celular, em que o manusear a textura se reduziu ao deslizar os dedos.

O autor tenta explicar que a virada (mutação) da conjunção para a conexão, como modelo dominante das interações sociais, ocorreu na transição da era do capitalismo industrial para a era do semiocapitalismo<sup>3</sup>. Segundo ele, esse processo afetou tanto as sensibilidades como as sensitividades, ainda que elas tenham acontecido de diferentes formas e intensidades nas distintas partes do mundo.

No centro da lógica conectiva estão a instalação, a implementação e a convivência com as tecnologias digitais na vida cotidiana. Elas são responsáveis pela mediação das interações sociais, reconfigurando a nossa cognição e a nossa sensibilidade a partir de uma modalidade operatória de comunicação separada do mundo conjuntivo das experiências corporais. Essas, por sua vez, são responsáveis pela sintonização emocional entre diferentes seres vivos que recebem impressões através dos sentidos.

Conforme o autor, na infoesfera, predominavam as interações face a face entre as pessoas. Antes da modernidade, os demais processos da vida eram marcados por um ritmo de vida e de tempo mais lentos, pois era possível estabelecer uma modalidade de comunicação em que os encontros entre os corpos de organismos sensíveis se entrelaçavam emocionalmente. Havia uma valorização do território, da sensibilidade ecológica, do local e das suas tradições culturais. O tempo se caracterizava por ser contínuo e cíclico.

Já a tecnoesfera é o paradigma das conexões, principalmente porque a subjetividade que ocorre a partir das conexões é resultado das interfaces de dados criptografados e não das experiências sensíveis: “La conexión no pertenece al reino de la naturaleza, sino que es un producto de la mente lógica y de la tecnología lógica de la mente” (BERARDI, 2017: 22). Na tecnoesfera, o humano é cognitivamente conectado, e seu entendimento torna-se limitado às mediações linguísticas do modelo tecnológico e das trocas operacionais entre inúmeros dispositivos.

Entretanto, com a adição de outras formas de comunicação e inúmeros dispositivos tecnológicos introduzidos na vida cotidiana, diversos componentes de alta sensibilidade comunicativa afetaram nossos encontros, não de forma absoluta, mas como uma interação paralela. As inovações na estrutura técnica da comunicação moldaram as nossas percepções sobre o mundo e, consequentemente, provocaram mudanças nas perspectivas culturais.

3 Conforme Berardi (2017) o termo semiocapitalismo se refere à atual configuração da relação entre linguagem e economia. Ou seja, a produção de bens culturais (materiais ou imateriais), traduz-se pelas combinações e pelas recombinações de informações (algoritmos, figuras, imagens, diferenças digitais etc.). A semiotização da produção social e do intercâmbio indica uma intensa mutação no processo de subjetivação.

Diante das mutações em curso, Berardi (2017) lembra que, no modelo conjuntivo, existe uma concatenação entre corpos e máquinas que podem produzir sentidos. Entretanto, eles não obedecem a uma lógica ou a um desenho preestabelecido, tampouco a nenhuma lei ou finalidade interna, porque a relação do corpo com as máquinas é externa. Na esfera da conjunção, o agente de significado é um sujeito vibrante. Na esfera da conexão, a concatenação de corpos e máquinas é diferente, pois os sentidos são gerados a partir de um desenho intrínseco, conforme as regras precisas de comportamento e funcionamento.

A conexão produz mensagens que somente podem ser interpretadas por agentes que compartilham dos mesmos códigos sintáticos de quem gerou as mensagens. Além disso, a conexão não é singular, intencional ou vibracional, mas uma concatenação operacional entre agentes de significado (corpos ou máquinas), formatados conforme um código: “[...] la conexión supone un simples efecto de funcionalidad maquina. Para que la conexión sea posible, los segmentos deben ser lingüísticamente compatibles” (BERARDI, 2017: 29).

Para Berardi (2017), a fenomenologia da sensibilidade, no mundo atual de mudanças tecnoculturais, resulta da transição - em curso - da infoesfera alfabética (analógica) para a infoesfera digital, que, por sua vez, reflete no deslocamento do modelo cognitivo de concatenação conjuntiva para o modelo de concatenação conectiva. Ao contrário da lógica da conjunção, em que os encontros e a fusão de corpos esféricos se fazem continuamente presentes. Na lógica da conexão, as interações são pontuais e repetitivas de acordo com as funções algorítmicas. Nesse cenário, afirma o autor (2017: 30): “[...] el pasaje de la conjunción a la conexión como modo predominante de interacción consciente entre los organismos es una consecuencia de la digitalización de los signos y de la creciente mediatización de las relaciones”.

Não sabemos qual é o nosso objeto comum de interesse e atenção: a comunicação consiste em lançar luz sobre esse ponto. Ao contrário da esfera conectiva, partimos de um ponto comum de conhecimento convencional, traduzidos conforme os formatos tecnológicos compatíveis com elementos padronizados da conexão. A tecnologia digital é ambígua e as suas potencialidades podem ser exploradas de diferentes modos, inclusive conflitivas. Entretanto, para que haja comunicação entre as pessoas, é necessário provê-las de ferramentas que permitam acesso aos fluxos das informações digitais (BERARDI, 2017). De acordo com o autor, “[...] la tecnología digital se basa en la inserción de memes neurolingüísticos y dispositivos automáticos en la esfera de la cognición, en la psique social y en las formas de vida” (BERARDI, 2017: 34).

Hoje, através das teias conectivas das tecnologias e dos diversos dispositivos digitais à nossa disposição, comunicamo-nos e compartilhamos informações na rede. Em decorrência disso, surgem os conceitos de *ciberespaço* e de *cibercultura* para explicar como tais processos afetam a concepção do tempo e os suportes de preservação da memória.

### **Ciberespaço, Cibercultura, Cibertempo e Lugar de Memória**

Na perspectiva de Lévy (1999), o conceito de cibercultura precisa ser entendido a partir do conceito de ciberespaço. Esse, por sua vez, também é denominado “rede”, referindo-se ao meio de comunicação que nasceu com a interconexão mundial dos computadores. O ciberespaço é o sustentáculo tecnológico, a infraestrutura material e, também, o conjunto de informações e de usuários que trocam mensagens nesse espaço e o nutrem de informações.

Assim, a cibercultura pode ser conceituada como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999: 14). Segundo o autor, a cibercultura pode ser entendida a partir dos poderes da binarização da informação. Um deles se refere à capacidade de informações serem comunicadas através de um conjunto de circuitos elétricos, presente na maioria dos aparelhos eletrônicos que usamos, desde aparelhos de televisões e aplicativos de celulares até equipamentos de uso doméstico.

Na esteira do pensamento de Berardi (2017), o ciberespaço cruza o corpo orgânico e o corpo inorgânico de dispositivos eletrônicos. A virtualização desterritorializada da esfera social requer a configuração produtiva semiocapitalista, que retira os sinais dos produtos concretos para igualar valores e informações – imagens, diferenças digitais, algoritmos.

O filósofo problematiza ainda a questão da relação entre expansão ilimitada do ciberespaço e os limites do ciber tempo: “O ciberespaço, ponto de intersecção virtual das projeções geradas por inúmeros emitentes, é ilimitado e se expande continuamente” (BERARDI, 2019: 17), diferentemente do ciber tempo, o qual diz respeito à “capacidade de elaboração mental no tempo, que não é de forma alguma ilimitado. Os seus limites são os da capacidade da mente humana que, são limites orgânicos, emocionais e culturais.”

Essa ideia de *ciber tempo* é aprofundada por Berardi (2019) ao analisar o papel das tecnologias midiáticas e das informações digitais no capitalismo moderno. Segundo o autor, estamos vivendo em um tempo em que as nossas experiências são orientadas pela lógica da conectividade estabelecida por plataformas digitais, celulares, redes sociais, em que o tempo se move através de notificações, *time line*, *stories*. A partir dessa lógica, movem-se os fluxos de acontecimentos curtos que levam a uma dispersão temporal e ao rompimento com de várias experiências de longa duração. Um tempo que não termina nunca, sem início – meio ou fim. É o tempo do deslizar dos dedos.

Entretanto, há uma tensão entre a expansão do ciberespaço e os limites do ciber tempo, pois eles colocam em jogo a sensibilidade, a empatia e a própria ética: “A sensibilidade é a capacidade de interpretar signos não verbais, graças à capacidade de interpretação que provém do fluxo empático” (BERARDI, 2019: 17).

Na atualidade, a capacidade de nos colocarmos no lugar do outro está sendo afetada e, até mesmo, desaparecendo, pois, ao sermos submetidos a uma aceleração constante e infinita de infoestímulos, a nossa mente se desestabiliza. Ao recebemos milhares de mensagens via dispositivos eletrônicos, não conseguimos mais reagir às mensagens. Assim, está surgindo uma geração de humanos cuja competência sensorial é cada vez mais reduzida: “A habilidade de compreender empaticamente o outro, de interpretar sinais que não tenham sido codificados segundo um código de tipo binário, torna-se cada vez mais rara, cada vez mais frágil e incerta.” (BERARDI, 2019: 17). O autor complementa afirmando que o desenvolvimento acelerado da tecnologia e a exacerbação dos meios tecnológicos dão origem à “redução do mundo comum à sintaxe do intercâmbio linguístico” (BERARDI, 2019: 24).

Contudo, no ciberespaço, os conteúdos informacionais digitais que produzimos, partilhamos ou visualizamos através das tecnologias digitais podem ser registrados e gerar dados. A partir da capacidade de armazenamento das informações e de convergência desses suportes eletrônicos, podemos entender o ciberespaço como um lugar de memória, em que as memórias individuais e coletivas podem ser produzidas e constantemente compartilhadas.

Os museus são, por excelência, lugares de memória que, com a virtualização desterritorializada da esfera social, via ciberespaço, reconfiguram a esfera cultural através da cibercultura. Nesse contexto, os usos das tecnologias de informação e comunicação nos museus e o surgimento dos museus virtuais auxiliam na emergência da cultura digital.

## **Teias Conectivas: as Tecnologias de Informação e Comunicação, os Museus Virtuais e a Cultura Digital**

A revolução tecno-informacional e comunicacional produziu diferentes dispositivos comunicacionais, cujos usos causaram impactos em todos os setores da sociedade. A rede mundial de computadores possibilitou o surgimento dos museus virtuais que, com o uso das plataformas digitais e das redes sociais, modificaram práticas do fazer museológico, ampliando as possibilidades de interações e as interlocuções dos cidadãos com os museus.

Para refletirmos sobre as teias conectivas dos museus virtuais a partir dos usos das tecnologias digitais e sobre o modo como tais usos auxiliam na construção da cultura digital, iniciaremos definindo o que entendemos por museu virtual.

Como aponta Henriques (2018), apoiada em Schweibenz (1998), o conceito de museu virtual é complexo e está em permanente construção. Aderimos à definição de Henriques (2004: 67): “O museu virtual é um espaço virtual de mediação e de relação do patrimônio com o seu público. É um museu paralelo e complementar que privilegia a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer determinado patrimônio”.

Para a autora, a definição de museu virtual não se restringe à digitalização do acervo ou do patrimônio e à sua exposição por meio da internet, mas se ampara nas ações museológicas realizadas no espaço virtual. As ações museológicas são compreendidas aqui como teias conectivas que utilizam o espaço virtual da internet para possibilitar a interação dos bens, sob a salvaguarda do museu, com o público.

A seguir, listaremos algumas ações das instituições museológicas que utilizam a mediação das tecnologias digitais no espaço virtual que auxiliam na construção da cultura digital.

Os usos das plataformas digitais e das redes sociais por parte dos museus possibilitaram a cultura do compartilhamento. Além disso, ampliaram as possibilidades de interação e participação dos cidadãos, gerando impactos nas instituições museais de diferentes formas, ao mesmo tempo em que auxiliaram na criação de uma cultura digital.

O museu virtual, por meio das tecnologias de informação e comunicação, permite que cada visitante realize o seu próprio percurso e, dessa forma, interprete de modo particular os conteúdos dos acervos difundidos em ambiente virtual (HENRIQUES; CHAVES, 2020). Ademais, as tecnologias conectivas tornam possível uma maior interação do público com o museu. Isso porque o visitante pode escolher o que vai ver, na sequência em que quer ver.

Entretanto, como lembra Berardi (2019), a lógica da teia conectiva se define pelos algoritmos que codificam e recodificam as informações sem envolverem os fatores de interpretação orgânica dos dados. Assim, a autonomia do visitante torna-se relativa, pois se restringe às mediações linguísticas da teia conectiva do modelo tecnológico e das trocas operacionais entre inúmeros dispositivos em ação.



Teias Conectivas:

os usos das Tecnologias da Informação e Comunicação e os museus na construção da Cultura Digital

Para Henriques, a internet é um espaço interativo entre as pessoas que ocorre através das conexões que as ferramentas digitais possibilitam. A utilização das tecnologias de informação e comunicação como facilitadoras de comunicação de eventuais informações, tais como informes de data, local de abertura de exposições, notícias, auxilia na construção de um novo formato de site de museu. Nesse sentido, quando criam teias e compartilham os sentidos sobre o patrimônio no ciberespaço, as instituições de memória podem transformar-se em lugares virtuais de memória.

Conforme destaca Henriques (2014), o compartilhamento dos registros no ciberespaço faz com que, cada vez mais, os museus invistam nas ferramentas virtuais, com o objetivo de aumentar a sua conexão com os visitantes. A conexão via internet possibilita que o público se torne agente ativo, uma vez que ele pode participar do contexto museológico, a partir das suas manifestações em relação às narrativas expositivas sobre o patrimônio, propostas pela instituição. Com as tecnologias de informação e comunicação, as instituições museológicas passaram a utilizá-las como suporte de salvaguarda da informação, substituindo os documentos impressos para os bancos de dados.

Na história dos museus, a comunicação com o público estabelecia com ele uma relação que o situava na condição de receptor passivo, pois a instituição era difusora das informações, sem que o público pudesse emitir as suas impressões sobre os acervos museais. A expografia, por exemplo, com os usos das tecnologias de comunicação e informação, pode auxiliar os usuários no acesso aos acervos e em inúmeros compartilhamentos das informações, além de possibilitar uma aproximação com os museus.

Os museus virtuais podem utilizar diferentes dispositivos eletrônicos como instrumentos para divulgarem seus acervos ou para permitirem o acesso às suas exposições e receberem *feedback* do público. Ao realizarem-se curadorias colaborativas, por exemplo, pode-se introduzir mudanças no comportamento do público e no modo de este se relacionar com tais instituições. Assim, é possível criar metodologias participativas, com base na colaboração, que podem ajudar na formação dos acervos museais.

Ademais, o museu virtual é uma instituição de memória que atende aos processos museológicos inseridos na virtualidade, utilizando as redes sociais não apenas como ferramenta de comunicação, mas também como extensão de suas ações museológicas. Entretanto, para pensar-se na potencialidade dos museus virtuais, é necessário considerar a comunicação em museus e refletir sobre o potencial do uso de ferramentas de conexão entre o museu e o público a partir do objeto musealizado.

Nessa perspectiva, os museus virtuais podem se tornar um local de reflexão e discussão acerca de objetos musealizados na virtualidade, na medida em que ele incorpora novas dinâmicas que vão além da preservação dos objetos. Além disso, o uso das redes sociais viabiliza uma cultura de compartilhamentos, tornando a plataforma digital um lugar de experimentação de uso para museus. Assim, ocorre a mudança paradigmática acerca dos formatos dos museus, pois assumem outras funções para além de locais de contemplação.

Dessa maneira, pode-se considerar a divulgação das informações digitais sobre os acervos como patrimônio digital museológico, tanto as digitalizações de acervos documentais, os registros fotográficos digitais de monumentos e outros bens patrimonializados como as próprias bases de dados que armazenam e fazem a gestão desses materiais. Nesse cenário, a noção de patrimônio se reconfigura. O processo de digitalização dos acervos passa a ter outro valor, o de comunicar.

O uso das ferramentas digitais e das redes sociais nos museus traz impactos no fazer museológico, pois os objetos perdem a centralidade. Na história dos museus, os objetos foram o centro; em contrapartida, na atualidade, o que se musealiza são as ideias e sua fruição, que passam a ter centralidade. Nesse processo, o público deixa de ser expectador para ser participante ativo.

Ristol (2020), ao se referir a presença das redes sociais nos museus nacionais argentinos, afirma que os recursos da Web 2.0 beneficiam a comunicação e possibilitam, dentre outros aspectos, a interação com a comunidade. Conforme a autora, as redes sociais não foram criadas para finalidades dos museus, mas as possibilidades dos seus usos nas atividades museais e na comunicação museal se constituem um desafio à ação cultural. As redes sociais, através da comunicação museológica, podem aproximar os visitantes dos museus.

Os ambientes virtuais musealizados possibilitam acessibilidade, difundindo o acesso ao patrimônio para além dos muros dos museus, e a difusão de informações sobre o patrimônio, constituindo os novos suportes da memória no ciberespaço. De acordo com Henriques (2004: 16), as ações museológicas dos museus compartilhadas no ciberespaço podem aumentar a abrangência dos museus, os quais podem ultrapassar as fronteiras físicas. Ademais, a conectividade dos dispositivos digitais nos museus virtuais, com o uso de redes sociais e ferramentas de conexão, amplia a democratização dos acervos virtuais de tais museus. Assim, o compartilhamento de informações digitalizadas no ciberespaço reconfigura os novos patrimônios através da salvaguarda e da comunicação em outros suportes. As redes sociais passam a ser espaços complementares, tornando os ambientes museais mais atraentes e dinâmicos. Dessa forma, através da divulgação do acervo digitalizado no ciberespaço, o próprio patrimônio documental passa por uma mutação, transformando-se em patrimônio digital<sup>4</sup>. O patrimônio museológico digitalizado é percebido com ressonância pelo público e compartilhado nas redes sociais. O ambiente virtual é um meio de comunicação para as práticas museais e a preservação da memória. Desse modo, o ciberespaço se constitui um lugar de memória virtual, no qual as memórias individuais e coletivas são compartilhadas.

Nesse cenário, com as mudanças capitaneadas pelo desenvolvimento tecnológico e pela ampliação do acesso às informações facilitada pela convergência tecnológica, emerge o tema da cultura digital. O modelo de comunicação mediado pelas redes digitais transforma as relações entre emissores e receptores, tornando sua possibilidade de alcance inimaginável (CASTELLS, 2013).

O conceito de cultura digital nasce na era digital, com o surgimento do ciberespaço e da linguagem da internet, que procura integrar a realidade objetiva com o mundo virtual. A cultura digital se ancora na conectividade, nos usos de tecnologias digitais e em sua ampliação através do compartilhamento dos conteúdos informativos que se propagam nas redes sociais. Essa cultura apresenta um forte apelo emocional, levando ao imediatismo de informações e de retornos. Ao mesmo tempo, ela produz análises superficiais e modos diferentes de narrar e argumentar.

Conforme Berardi (2017), as tecnologias digitais provocaram mudanças nas nossas percepções sobre o mundo e na nossa sensibilidade. Nesse contexto, as teias conectivas e a convivência com as tecnologias digitais na vida cotidiana

4 Para essa discussão, ver: DODEBEI, Vera. Digital virtual: o patrimônio no século XXI. In: DODEBEI, Vera; ABREU, Regina. (Org.). *E o Patrimônio?* Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria Ltda., 2008, v. 1, p. 11-32. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/42832519-E-o-patrimoniovera-dodebei-regina-abreu.html>>. Acesso em: 01 abr. 2020.



Teias Conectivas:

os usos das Tecnologias da Informação e Comunicação e os museus na construção da Cultura Digital

são responsáveis pela mediação das interações sociais que reconfiguram a nossa cognição e a nossa sensibilidade a partir de uma modalidade operatória de comunicação, que, por sua vez, insere automatismos cognitivos em profundos níveis de percepção, imaginação e desejo.

Assim, compreendemos que a cultura digital é fruto da diversidade de constelações advindas de múltiplas competências que combinam diferentes mundos e culturas. Afinal, as transformações ocorridas com o desenvolvimento da internet e dos usos das tecnologias digitais no cotidiano produziram novos gêneros comunicativos e práticas de linguagem que auxiliam na construção da cultura digital.

### Considerações Finais

O contexto da sociedade em rede caracteriza-se pela lógica conectiva das tecnologias da informação e comunicação, que reconfiguram os sistemas comunicativos, fazendo surgir novos gêneros comunicativos. Estes, ao mesmo tempo em que possibilitam o acesso, a circulação e o compartilhamento das informações, são responsáveis pela mediação das interações sociais, reconfigurando a nossa cognição e a nossa sensibilidade.

As teias conectivas das tecnologias digitais no ciberespaço auxiliam os espaços museais no emprego das redes sociais, as quais são espaços complementares para divulgar o acervo. Nessa perspectiva, as tecnologias digitais como ferramentas possibilitam uma nova comunicação museal, democratizando o acesso às informações, bem como permitindo novas relações entre os sujeitos com o tempo, com o espaço e com os objetos culturais.

Através dos usos das redes sociais, os museus ampliam a divulgação dos objetos museais, tanto como estratégias de comunicação com o objetivo de persuadir o público quanto como forma de publicizar o acervo. As redes possibilitam que outras narrativas sejam compartilhadas e que múltiplas memórias circulem no ambiente virtual. Além disso, comunicação por meio das tecnologias digitais pode auxiliar os museus a realizarem ações educativas em relação ao patrimônio.

A potencialidade dos museus virtuais reside na comunicação museológica digital, a qual auxilia na apropriação das informações, ao mesmo tempo em que torna possível uma maior visibilidade ao patrimônio documental que está sob o seu domínio. Ademais, a comunicação digital é conectiva e permite o imediato do compartilhamento das informações, dinamizando as relações entre o museu e o público, que se torna participante ativo.

As tecnologias digitais realizam a mediação dos sentidos dos objetos musealizados difundidos no ambiente virtual dos museus. Assim, através da incorporação das tecnologias digitais e dos usos dos novos gêneros comunicativos nas práticas museais, os museus possibilitam a construção da cultura digital.

## Referências

- BERARDI, Franco. *Fenomenología del Fin: sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra, 2017.
- BERARDI, Franco. *Depois do futuro*. São Paulo: Editora Ubu, 2019.
- CASTELLS, M. El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global. En *C@mbio: 19 ensayos clave acerca de cómo Internet está cambiando nuestras vidas*. Madrid, BBVA, 2013. Disponível em: <<https://www.bbvaopenmind.com/wp-content/uploads/2014/01/BBVA-OpenMind-libro-Cambio-19-ensayos-fundamentales-sobre-c%C3%B3mo-internet-est%C3%A1-cambiando-nuestras-vidas-Tecnolog%C3%ADa-Interent-Innovaci%C3%B3n.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2020.
- DODEBEI, Vera. Digital virtual: o patrimônio no século XXI. In: DODEBEI, Vera; ABREU, Regina. (Org.). *E o patrimônio?* Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria Ltda., 2008, v. 1, p. 11-32. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/42832519-E-o-patrimoniovera-dodebei-regina-abreu.html>>. Acesso em: 01 abr. 2020.
- HENRIQUES, Rosali. *Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa*. 2004. 224f. Tese (Mestrado em Humanidades e Tecnologia). Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, Lisboa. 2004.
- HENRIQUES, Rosali. Museus virtuais e cibernuseus: a Internet e os museus. Disponível em: Acesso em: 07 ago. 2020.
- HENRIQUES, Rosali. *Os rastros digitais e a memória dos jovens nas redes sociais*. Tese de Doutorado em Memória Social. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2014.
- HENRIQUES, R. M. N.; CHAVES, R. T. . Museus virtuais brasileiros: teias da musealização. In: Semana dos Museus da UFPel, 2020, Pelotas. *Anais da Semana dos Museus da UFPel*. Pelotas: Ed. da UFPel, 2020. v. 4. p. 235-246
- LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, Denis. (Org.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- RISTOL, Marcela B. Presencia de las redes sociales en los museos argentinos de gestión nacional: Avances significativos en su implementación (2015-2017). *Información, cultura y sociedad*, n.43, dez 2020 p.147-160. Disponível em: <<http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/ICS>>. Acesso em: 22 dez. 2020.
- SCHWEIBENZ, W. The “Virtual Museum”: new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communications systems. 1998. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/221315497\\_The\\_Virtual\\_Museum\\_New\\_Perspectives\\_For\\_Museums\\_to\\_Present\\_Objects\\_and\\_Information\\_Using\\_the\\_Internet\\_as\\_a\\_Knowledge\\_Base\\_and\\_Communication\\_System](https://www.researchgate.net/publication/221315497_The_Virtual_Museum_New_Perspectives_For_Museums_to_Present_Objects_and_Information_Using_the_Internet_as_a_Knowledge_Base_and_Communication_System)>. Acesso em: 20 nov. 2020.