

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM RÁDIO E TV

A RECEPÇÃO NA HIPERMODERNIDADE
ANÁLISE DA INTERAÇÃO DO PÚBLICO COM A EXPOSIÇÃO BJÖRK
DIGITAL

Orientandos: Gabriel Estavarengo; Paulo Ciochetti Salles

Orientador: Dr. Guilherme Bryan

RESUMO

Que impactos a hipermodernidade ocasiona nas formas de recepção dos produtos midiáticos? O artigo apresenta algumas possíveis respostas e aponta caminhos para a reflexão. O ponto de partida é um olhar para o meio digital a partir da obra “A Tela Global”, de Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, no qual é formado um panorama teórico sobre as características de recepção do indivíduo numa era hipermoderna e suas implicações nas maneiras de como a informação pode ser transmitida em um mundo de multi telas. Em seguida é traçado um paralelo entre a teoria da recepção e a interação do público na exposição “Björk Digital”, no Museu da Imagem e do Som de São Paulo (MIS-SP), entre 18 de junho e 18 de agosto de 2019, gerando importantes dados para melhor compreensão deste processo, no qual a convergência do ciber mundo faz com que as noções de multifuncionalidade e de otimização não decorram apenas como técnica. Mas também como forma de sociabilidade, onde o fluxo da cultura digital e seus desdobramentos parecem sugerir um vínculo entre o mundo real e o virtual.

Palavras-chave: Björk – hipermodernidade – cibercultura – mídia - recepção

ABSTRACT

What impacts does hypermodernity have on the forms of reception of media products? The article presents some possible answers and points out ways for reflection. The starting point is a look at the digital medium from the work “The Global Screen”, by Gilles Lipovetsky and Jean Serroy, in which a theoretical overview is formed about the reception characteristics of the individual in a hypermodern age and their implications for the ways of how information can be transmitted in a multi screen world. Then a parallel is drawn between

the theory of reception and public interaction in the exhibition “Björk Digital”, at Museum of Image and Sound (MIS-SP), between June 18 and August 18, 2019, generating important data for a better understanding of this process, in which the convergence of the cyber world make the notions of multifunctionality and optimization not only as a technique, but also as a form of sociability where the flow of digital culture and its unfolding seem to suggest a link between the real and the virtual world.

Key-words: Björk – media – reception – hypermodernity - ciberculture

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por objetivo uma análise da contemporaneidade, com foco nos efeitos que as tecnologias de comunicação têm sobre o indivíduo. Para isso, será utilizada como estudo de caso a interação do público com a exposição “Björk Digital”, como meio de se responder à pergunta: “Como o indivíduo recebe os conteúdos midiáticos na hipermodernidade?”. As bases teóricas da pesquisa são as teorias da recepção e a obra dos filósofos franceses Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, em especial do livro “A tela global” (Sulina, 2009).

Segundo Lipovetsky e Serroy (2009), o mundo contemporâneo se dirige a uma era hipermoderna, moldada por tecnologias inovadoras que conectam tudo que está a sua volta, ampliando os limites do possível e modificando as dinâmicas de interação social. De acordo com os autores, o contexto de convergência midiática e de uso dos recursos transmidiáticos permite “[...] dar corpo aos sonhos mais loucos, às fantasias mais incríveis e às invenções mais delirantes, e os efeitos especiais têm um papel tão importante como outros estímulos” (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p. 52).

Imersos no mundo de múltiplas telas, pessoas e instituições passam a compreender a realidade a partir dessa homogenia compartilhada e co-participativa em todos os processos de interação. Assim, o indivíduo hipermoderno tem hábitos de consumo e de relacionamento diferentes da época pós-moderna, marcados pelo ritmo acelerado, pela maior fluidez e pela aproximação entre o real e o virtual.

Nessa ótica, a forma como a sociedade atribui sentido às mensagens mediatizadas é afetada pelas transformações na comunicação mediada. Os diferentes modos de acesso a obras de arte e produções culturais diversas em um mundo de multi-telas tem influência na recepção e na construção de sentidos. Para analisar esse processo, será realizado um estudo de

recepção, valendo-se de pesquisa qualitativa, aplicando um questionário de perguntas abertas ao público da exposição “Björk Digital”, exibida no Museu da Imagem e do Som de São Paulo (MIS-SP), entre 18 de junho e 18 de agosto de 2019.

As teorias da recepção estudam as formas de se entender determinada obra, indo além de verificar os efeitos da comunicação no público (MARTINO, 2010). Desenvolvida por Hans Rober Jauss, a teoria é melhor entendida quando se percebe que todo conteúdo mediado (obras de arte e literárias, por exemplo) são um ato de comunicação. Dessa forma, o sentido da mensagem é dado segundo a interpretação do receptor, que utiliza seu capital cognitivo e cultural para compreender o objeto. Portanto, segundo a teoria da recepção, é o público quem dá sentido à obra.

Consequentemente, uma obra de arte tem tantos sentidos quantos forem seus receptores, fazendo da recepção um processo contínuo de atribuição de sentidos (MARTINO, 2010). Por isso, os estudos de recepção dão especial importância às estruturas de construção de sentido, às quais o indivíduo está vinculado, ou seja, suas ideias, referências, experiências, etc. Estas estruturas simbólicas dinâmicas são responsáveis por dar sentido à obra, contemplada por diferentes pessoas em determinado espaço e tempo.

Atualmente, o advento da era hipermoderna trouxe significativas mudanças no universo simbólico no qual o indivíduo está inserido, alterando a forma como este recebe o conteúdo mediado. Assim, muitos produtores de conteúdo e artistas passam a se utilizar das novas tecnologias de comunicação para transmitir suas mensagens e, cada vez mais, trazer uma experiência imersiva ao público. A artista islandesa Björk Guðmundsdóttir é um dos grandes nomes dessa tendência hipermoderna.

A interface da realidade virtual foi utilizada pela artista como instrumento principal de interação com o público na exposição “Björk Digital”, exposta no Museu da Imagem e do Som de São Paulo, em 2019. Esta tecnologia tem a potencialidade de alterar a percepção e a apreensão visual, promovendo habilidades e conhecimento intuitivos para que o indivíduo interaja com as mensagens apresentadas. Ao longo da exposição, este tipo de interação é feita por meio de equipamentos como óculos, capacetes, luvas e controles. Com eles, a realidade virtual constitui um novo modo de ver, pensar e sentir o espaço ao redor.

Em cada sala, os óculos são usados como forma de imersão no ambiente, junto com músicas da artista e vídeos. Assim, o receptor participa ativamente do espaço criado pela obra, trazendo uma nova camada de significados à experiência artística.

HIPERMODERNIDADE E NOVAS MÍDIAS

As condições de permanente imediatismo, numa era hipermoderna, predominam nas telas, assim como diversos processos de interação com tecnologias e diferentes tipos de mídias. Hoje, a sociabilidade gerada pela mídia é muito maior, já que a informação atinge a praticamente todos, longe de classe social ou nível cultural. As pessoas, por sua vez, estão cada vez mais associadas às telas, viciadas em visualizar e compartilhar experiências, sejam elas boas ou ruins, mas que necessitam de exposição para apresentar a veracidade individual de participação daquele evento, segundo Lipovetsky e Serroy (2009, p. 262), “A medida em que triunfam a telepresença e o ciber mundo, novas formas de sociabilidade aparecem. Ao mesmo tempo em que se desenvolvem os passatempos diante do vídeo e as comunicações virtuais”.

Assim, de acordo com Lipovetsky e Serroy (2009, p. 265), se o indivíduo passa grande parte de sua vida em frente a uma tela, em outra parte de sua vida ele vê a necessidade de prazeres sensoriais, numa dimensão contrária, na qual ele cita que “o *Homo ecranis* não é o coveiro do *Homo aestheticus*”.

Por muito tempo as instalações, performances e montagens de vídeo estiveram confinadas aos centros de criação contemporânea, a manifestações frequentadas por pequenos círculos de iniciados, à obscuridade de algumas exposições ou festivais mais ou menos restritos. Mas um novo formidável vetor de difusão vem mudar a situação, subtraindo a videoarte desse mundo fechado: a Web. O aparecimento de sites de difusão e compartilhamento de vídeos MySpace, YouTube (criado em 2005, comprado em 2006 pelo Google) ou o francês DailyMotion alteram radicalmente o quadro. Passamos de uma arte de vanguarda, assunto de especialistas, para uma arte de todos e para todos. (LIPOVETSKY E SERROY 2009, p. 287).

Como resultado, Lipovetsky e Serroy (2009, p. 287) afirmam que, assim como a videoarte, a arte digital tem sido praticada por criadores interessados em utilizar as possibilidades de uma tecnologia nova que, no final dos anos 1960, abriu perspectivas radicalmente inéditas para a liberdade de criação. É exatamente o que propõe a artista multimídia islandesa Björk, na exposição “Björk Digital”.

Vemos uma era de expressão em vídeo em desenvolvimento, onde artistas de todos os âmbitos visuais começaram cada vez mais a utilizar do computador como instrumento criativo para a realização concreta de seus projetos, onde:

Pintores, realizadores de clipes e videastas também passam a utilizar as tecnologias digitais, aplicando a suas obras o tratamento de imagens, as incrustações, o controle digital da câmera. Mas é um trabalho que permanece restrito. (LIPOVETSKY E SERROY, 2009, p. 288).

Esse cruzamento de mídias certamente foi possível graças ao desenvolvimento da realidade virtual, da multimídia e das redes de comunicação digital. De acordo com Lipovetsky e Serroy (2009, p. 289), os anos 1990 foram os precursores de uma arte inteiramente digital na qual o receptor é parte da construção da obra. Nela, o público tem participação efetiva no desenvolvimento das características colocadas à interação de uma narrativa onde o real e o irreal se unem para uma composição simbólica artística.

É nesse contexto que surgem grandes artistas como Björk. As condições materiais e os novos valores hipermódnos possibilitaram que seus pensamentos vanguardistas e sua arte inovadora fossem, aos poucos, sendo concretizados. Desde o começo de sua carreira solo, no início da década de 1990, a cantora islandesa integra uma geração de produtores de conteúdo preocupados em dissolver as barreiras entre arte e tecnologia e expandir as formas como o público recebe e interage com a obra de arte.

O computador e seus componentes são agora os principais aparatos de produção de arte digital, responsáveis pela criação e elaboração de uma arte inteiramente tecnológica e transmidiática. Lipovetsky e Serroy (2009, p. 289) afirmam que ela é “capaz de simular a pintura, a fotografia, o cinema, o vídeo, a arquitetura, a voz, a música, a dança, e aplicando-se à quase totalidade das atividades humanas, o digital é realmente a técnica universal do tempo da tela global”.

Assim como fizeram artistas tradicionais, os artistas digitais se sentem livres para acessar o mundo e formar suas próprias linguagens. Esse processo vai além de simplesmente produzir novas linguagens em um mundo completamente fragmentado ou identificar novas tecnologias. Esse fato gera sedução e vai além das telas, realizando a integração em um ambiente digital, como a realidade virtual.

Embora os ambientes de arte, como exposições, museus, teatros, festivais e cinemas, continuem servindo como ponto de encontro para grande parte da sociedade, é importante ressaltar que o ambiente virtual potencializa o encontro com novas artes, agora midiáticas, de artistas não conhecidos pela história da arte.

As produções no ambiente virtual traçam involuntariamente outro panorama de produção, antes limitado somente ao campo do cinema. Hoje, todos podem produzir um

conteúdo de interação. O YouTube e a realidade virtual mudaram completamente a maneira de como consumir mídia, e a perspectiva é que essas experiências se tornem cada vez mais imersivas, interativas e influentes no cotidiano.

O ambiente virtual gerado pela tecnologia da realidade virtual (VR) pode ser animado ou considerado uma suposta representação da realidade, com o objetivo de gerar um comportamento autônomo ou criado por eventos, que, segundo Lipovetsky e Serroy:

Há um reencontro no extremo: agora é o real que penetra o virtual. Com o “virtual-real”, o jogo on-line hipermodernidade inventou a tela oximoro que, unindo os contrários, o falso e o verdadeiro, o fictício e o autêntico, dá origem a uma forma de experiência inédita (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p. 272)

O processo de recepção no ambiente de realidade virtual envolve interpretação e reinterpretação, de acordo com repertórios disponíveis, com os quais o indivíduo deve ter a impressão de estar atuando efetivamente no ambiente de realidade virtual, utilizando de gestos para a execução de tarefas dentro daquele espaço. Segundo John Thompson (2009, p.44), “o significado ou o sentido de uma mensagem deve ser visto como um fenômeno complexo e mutável, continuamente renovado e, até certo ponto, transformado, pelo próprio processo de recepção, interpretação e reinterpretação”.

Essas telas aprimoram cada vez mais experiências e desejos da vida real dos indivíduos, que é automaticamente gerada pelo contato com a arte digital, na qual as tecnologias orientam subliminarmente uma estética visual por som e imagem, criando também a autonomia de compartilhamento. Segundo Lipovetsky e Serroy (2009, p. 292), “Nas ruas e nos transportes, nas festas e nas exposições, as pessoas se filmam e filmam tudo o que acontece, como se a imagem realizada importasse mais que a experiência imediata vivida”.

Esse mundo virtual imediato e individual impulsiona cada vez mais uma sedução por influenciadores, lugares e objetos de consumo. Essa influência de um mundo digital sobre o cotidiano foi facilitada pelo acesso contínuo de dispositivos tecnológicos, que apresentam dados e informações a todo o momento. No qual, segundo Lipovetsky e Serroy:

O individualismo hipermoderno não é apenas consumista: ele busca reconquistar espaços de autonomia pessoal, construir-se apropriando-se do que está fora, colocar em imagem e em cena o mundo, um pouco à maneira de um repórter, de um fotógrafo, de um cineasta. (LIPOVETSKY E SERROY, 2009, P. 292).

ESTUDO DE CASO: A EXPOSIÇÃO BJÖRK DIGITAL

Uma forma prática de se perceber a aplicação das teorias de recepção no contexto da hiper-realidade e das novas mídias é através da mostra “Björk Digital”, que, após rodar o mundo, foi exposta no Museu da Imagem e do Som de São Paulo (MIS-SP), entre 18 de junho e 18 de agosto de 2019. Tendo estreado em Sydney em 2016 e passado por cidades como Tóquio, Barcelona, Cidade do México, Moscou, Montreal, Londres e Los Angeles, a exposição une tecnologia, artes visuais e música para explorar o universo subjetivo da artista.

“Björk Digital” foi pensada de forma a proporcionar uma experiência multissensorial em torno do penúltimo álbum da artista, “Vulnicura”, lançado em março de 2015. Na obra, Björk se utiliza de arranjos que misturam cordas e batidas eletrônicas, e explora o conturbado período em que terminou seu relacionamento com Matthew Barney. O álbum foi produzido e escrito em parceria com o artista venezuelano Arca e o inglês Bobby Krlic.

Na exposição, Björk procura inserir o visitante na atmosfera das músicas através de videoclipes imersivos que se utilizam de mecanismos tecnológicos da realidade virtual. Assim, ao longo da mostra, óculos de 360 graus, fones de ouvido, controles remotos e tablets estão entre as aparelhagens que visam construir uma nova realidade em torno do espectador. Dessa forma, une-se tecnologia para que a arte tenha um efeito único sobre o indivíduo que a recebe.

No texto que se pode ler na entrada da exposição, Björk fala um pouco sobre o processo criativo e o uso de realidade virtual na construção da identidade visual do álbum.

“(...) Eu estou muito ansiosa para que vocês vejam os vídeos em realidade virtual do “Vulnicura”. (...) A realidade virtual não só é a continuidade do videoclipe, como também tem um potencial teatral bastante íntimo, ideal para essa jornada. Eu também estou “revivendo” o “Biophilia”, o álbum do programa de educação de música em touchscreen, que eu fiz há 5 anos. Ele tem sido incluído na grade curricular de escolas na Escandinava. Eu tenho escolhido as partes mais “acolhedoras” do meu trabalho para imergir todos vocês, com a ajuda da tecnologia”. (Mensagem exposta no início da exposição “Björk Digital”, no Japão, 2016)

No primeiro andar do Museu da Imagem e do Som, o visitante entra em contato com a realidade imersiva através de óculos e fones de ouvido. Ali, pode-se assistir aos videoclipes

das músicas “Stonemilker”, “Black Lake”, “Mouth Mantra” e “Quicksand” em 360 graus. No vídeo de “Stonemilker”, a delicada faixa de abertura de “Vulnicura”, Björk se movimenta por uma praia islandesa de Gróttu, Reykjavík, cantando e dançando para o espectador. “Black Lake” tem um conceito parecido, também situado em paisagens da Islândia. Porém, o tom da obra é mais doloroso e visceral, mostrando a cantora emocionada dentro de uma caverna e, em seguida, andando pelos *highlands* islandeses. Ambos os vídeos foram dirigidos em parceria com Andrew Thomas Huang.

O vídeo de “Mouth Mantra” tem um tom mais experimental e claustrofóbico, mostrando imagens distorcidas do interior da boca da artista que canta a música sobre uma cirurgia em suas cordas vocais. Já em “Quicksand”, o público se vê imerso em uma viagem psicodélica, com várias cores e efeitos visuais que se movimentam segundo a animação da música. Os videoclipes são frutos da colaboração entre o artista visual Jesse Kanda e Björk.

Na sala seguinte, com um controle remoto, o espectador interage dentro dos videoclipes de “Family” (dirigido por Warren Du Perez e Nick Thornton Jones) e “Notget” (dirigido por Andrew Thomas Huang com colaboração criativa de Björk e James Merry). No primeiro, a música evolui com arranjos progressivos enquanto o espectador aperta os botões do controle, fazendo com que braços virtuais se movimentem e longos fios flutuem ao seu redor. No segundo, o público interage com uma gigante Björk que dança rodeada de luzes e efeitos visuais.

No segundo andar da mostra, estão expostos tablets com o aplicativo desenvolvido por Björk em 2011 para expandir o universo de seu álbum anterior, “Biophilia”. Em entrevista à rádio BBC, em junho de 2011, Björk disse: “Estou tentando descobrir, em 2011, qual o ponto mais simples em que música, tecnologia e natureza se encontram”. Nesse aplicativo, o público tem acesso a jogos e atividades que exploram os arranjos num ambiente interativo, fornecendo uma experiência musical multimídia que revoluciona o modo como o artista se relaciona com os fãs, além de trazer novas ideias na área de educação musical. Na última sala da exposição, o público entra em um cinema onde são projetados videoclipes de outras fases da artista, incluindo de seu novo álbum “Utopia”, de 2019.

A respeito da realização de seus videoclipes em realidade virtual, Björk afirmou:

"Quanto mais velha eu fico, mais eu entendo o que é especial sobre como nós experimentamos a música. Não é intelectual, é impulsivo. A realidade virtual é uma continuidade natural do videoclipe. Tem um monte de intimidade. Não é

coincidência que a indústria pornô tem abraçado a realidade virtual" (DELANEY. 2016)

A artista também declarou a respeito do mesmo assunto:

Cada ferramenta tem pontos fracos e fortes. Meu instinto para os VRs é principalmente reinventar a ideia de um teatro. (...) O que me agrada na realidade virtual, provavelmente, é a gama de opções de sons em 360°. Possibilidades de sinestesia elevada, (...) O que geralmente me motiva a fazer um esforço especial para outras coisas além da música, é perceber o potencial de fusão entre imagem e som, o que oferece esse extra de magia especial. Acredito que isso pode melhorar a música. (...) É um universo alternativo em que se pode fazer o que quiser" (WILLIAMS. 2016)

Tendo por base as teorias da recepção, foi realizada uma pesquisa com o público da exposição. Nela, as reações individuais à mostra, tal qual as impressões das pessoas em relação ao mundo midiático em que vivem, foram objeto de reflexão. Assim, por meio de um questionário, os entrevistados fizeram o exercício de relacionar o conteúdo da obra de Björk com o quadro mais amplo da hiper-realidade na qual estão inseridos. A pesquisa foi feita tanto em campo com o público que acabou de assistir à exposição no dia 13 de agosto de 2019, quanto através de publicações nos grupos do Facebook Björk BR e MIS, tendo sido utilizada a ferramenta Google Forms nesse último caso. Ao todo, foram entrevistadas 14 pessoas com idades entre 19 e 48 anos.

Em primeiro lugar, observa-se que, independentemente da idade, os entrevistados se consideram inseridos em maior ou menor grau num contexto midiático, utilizando mídias sociais e consumindo notícias e entretenimento pelo meio virtual. Alguns, inclusive, classificam o uso dessas mídias como inevitável em pleno século XXI, considerando-o essencial para que sejam exercidos a cidadania e os próprios relacionamentos interpessoais num mundo globalizado. Outros ressaltam a importância de se estar sempre atualizado com as novas “tendências e inovações criativas”, tornando essas novas tecnologias essenciais em âmbito profissional. Segundo a técnica de som Mariana, de 21 anos, as mídias são “uma extensão virtual do indivíduo”, cabendo aqui a citação do filósofo e educador norte-americano John Calkin de que “Os homens criam as ferramentas, as ferramentas recriam os homens” (CALKIN, 1967). Assim, as novas tecnologias de comunicação são entendidas como indispensáveis, tanto para a vida pessoal quanto para a profissional, sendo fonte de

informação, notícias, cultura e a principal forma de as pessoas se conectarem com seu círculo afetivo.

Porém, os entrevistados não deixam de notar grandes diferenças entre os indivíduos nascidos em uma época analógica daqueles inseridos no meio informatizado desde o nascimento. Segundo Lipovetsky (2004), os valores da modernidade são exaltados de forma exponencial na contemporaneidade, formando a noção de hipermodernidade. Assim, nessa cultura de excessos, o indivíduo acompanha as mudanças frenéticas da sociedade num ritmo quase esquizofrênico. A validação dessa teoria aparece na fala dessas mesmas pessoas às quais o texto do filósofo francês faz referência. Por exemplo, segundo o empresário Leandro, de 41 anos, o “acesso rápido e fácil a qualquer tipo de informação”, característico da hiper-realidade, tem uma reverberação “péssima” na saúde mental do indivíduo, notando que os sintomas de “FOMO (do inglês, “Fear of Missing out”, ou seja, o medo de estar alheio ao que acontece no mundo) e Ansiedade tem afetado MUITA gente”. A dependência do ambiente virtual acaba distanciando as pessoas, em especial aquelas nascidas no meio digital, das questões relativas à vida e aos acontecimentos do mundo objetivo.

Mais especificamente sobre a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação, a entrevistada Mariana, de 21 anos, a define como uma “relação cacofônica”. Segundo ela, “por um lado, a quantidade de informação gerada é gigantesca, por outro, os meios de comunicação integrados permitem uma reprodução instantânea dessas informações”. Assim, a “falta de silêncio” do mundo atual e sua “cascata informacional” aparecem como desafios para o desenvolvimento sociocultural do indivíduo. Segundo a gerente de produto Aline, de 21 anos, que cursou comunicação social, “a relação com a informação” deve ser “construída com filtros bem definidos”, mas, em muitos casos, “em pessoas com pouco estudo [na área de comunicação], (...) a relação é de acreditarem em tudo que é dito/lido/contado sem esse filtro de se perguntar qual é o objetivo da sua fonte”.

Muitos dos entrevistados manifestam suas preocupações com os rumos para os quais o excesso de conteúdo e a velocidade da informação estão levando a sociedade. Para a professora de Inglês Aimée, de 23 anos, por exemplo, “poucas [pessoas] conseguem realmente analisar de forma criteriosa e interpretar o [conteúdo] que estão recebendo”. Dessa forma, inúmeras dúvidas surgem na “era da informação rápida”.

Além disso, a disseminação de notícias falsas e a desinformação são questões que afligem quem observa a realidade das novas tecnologias de comunicação. Segundo o confeitoiro Ian, de 25 anos, “o acesso ao conhecimento é otimizado, ao mesmo tempo em que também cria mais chances para alienação”. Isso ocorre por diversos motivos, em especial

pelos interesses dos grandes conglomerados de informação que manipulam o que é entregue ao público por questões políticas.

Inserida nesse ambiente hiper-real e midiaticizado, a artista islandesa Björk Guðmundsdóttir desenvolve, desde a década de 1980, projetos que misturam a subjetividade artística (em especial através da música) com as novidades da tecnologia e da comunicação. Assim, em determinado ponto de sua trajetória, ela passou a explorar ambientes imersivos e a realidade virtual como forma de se conectar com o público, em especial a partir do desenvolvimento da exposição “Björk Digital”, de 2016.

A continuação da pesquisa feita com os visitantes da mostra é, portanto, centrada na recepção deste público e suas impressões sobre as experiências que tiveram no MIS, tal qual suas opiniões sobre o uso deste tipo de tecnologia para a arte, a cultura e a educação.

Contando com uma recepção bastante positiva, a exposição “Björk Digital” impressionou por sua relevância contemporânea. Segundo a técnica de som Mariana, de 21 anos, o seu maior mérito é “a potência da realidade virtual como uma ferramenta de intensificação do dramático”. Ainda segundo a visitante, “não à toa, na entrada do MIS há um texto da Björk em que ela compreende as experiências em VR do “Vulnicura” como um meio perfeito de apresentação da sua tragédia grega; a realidade virtual, nesse caso, aflora a investigação do espectador sobre a dor dela naquele álbum”.

Considerando as teorias da recepção, entende-se que a obra de arte é de fato formada na comunicação entre artista (enunciador) e público (receptor). Esta comunicação é feita de forma ainda mais contundente na época hiper-moderna, onde a interação midiaticizada com o público afeta diretamente o fazer artístico. Björk, por sua vez, é vista como alguém que radicaliza essa relação através do uso de Realidade Virtual, que insere o receptor num ambiente multi-sensorial e ressignifica a comunicação artista-audiência. O estudante Hernani, de 20 anos, diz que a exposição apresenta “vídeos artísticos [que], além de terem uma estética muito boa, houve em alguns momentos que pudemos ver um pouco de outro país noutro continente. Acredito que é uma forma bem criativa de se florescer criatividade na mente alheia, porque ao superar barreiras e muita noção do que o público tem como vídeo musical, pode inspirar mais pessoas a buscarem formas novas e ousadas de se expressar através de arte, mesmo que hoje tudo possa soar como uma ‘nova roupagem’ de algo já criado”. Além disso, ele acredita “que a arte mais imersiva vai trazer uma ligação maior do público com a persona dos palcos”.

Esta nova forma de se pensar arte traz a tona uma discussão acerca das diferenças entre o fazer artístico dito “tradicional” e a arte digital ou imersiva. Muitos visitantes, por

exemplo, mesmo tendo apreciado a exposição “Björk Digital”, veem na arte contemplativa um estímulo à imaginação do receptor, tendo maior valor em seu desenvolvimento cognitivo e em seu mundo interior. A maioria, porém, vê na coexistência das várias formas de arte o melhor caminho para a cultura, para a educação e para a compreensão do mundo. A professora Aimée afirma:

Acredito que não há uma diferença, mas sim, aprendizado e influência das tradicionais com a digital. A maior diferença é que uma a gente pode "participar" e ir mais a fundo dessa experiência. Podemos, de alguma forma, deixar uma marca nossa junto com a do autor. Já a tradicional, temos uma experiência mais pessoal e não conjunta. Todavia, as duas acabam nos fazendo refletir sobre a sociedade tanto atual quanto antiga e podem também refletir uma na outra, o que é surreal (Aimée, Professora, 23 anos)

Segundo a professora Josenilde, de 48 anos, a obra de arte imersiva atinge o espectador com maior “intensidade”. Isso corrobora a impressão de muitos visitantes, que veem as obras que fazem uso da tecnologia como mais acessíveis e inclusivas, não necessitando a bagagem intelectual requerida pela maioria das expressões de arte “eruditas”.

É consenso o potencial que essas novas tecnologias têm na educação. Para a maioria do público, os novos dispositivos de interação têm uma boa ação para acelerar, facilitar e tornar mais prático o aprendizado. Segundo a técnica de som Mariana, 21, “o digital permitiu o nascimento de uma outra realidade: a virtual. Acho que estamos produzindo outras formas de interação receptor-comunicador que permitem inclusive um mergulho no universo narrativo proposto por essas tecnologias cada vez maior”. Já a professora Josenilde, 48, afirma que a “criatividade e a inovação” estão no centro dos benefícios que as novas tecnologias de comunicação trazem à sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou discutir os impactos da hipermodernidade na recepção de conteúdo midiático por parte do público. Assim, compreende-se a forma como as novas tecnologias de comunicação estão integradas na vida do indivíduo contemporâneo, tal como suas diversas aplicações no campo da cultura e da educação. Se, por um lado, o ambiente multi-telas tem implicações na forma como as pessoas se relacionam e interagem com o mundo ao seu redor,

por outro lado, o próprio fazer artístico e o contato do ser humano com seu universo simbólico sofrem alterações e são influenciados pela realidade virtual imersiva.

A exposição “Björk Digital” é uma representação muito clara das transformações pelas quais a arte e a cultura passam num contexto hipermoderno. Ela demonstra como o uso das mídias vai muito além da comunicação cotidiana, permitindo novas possibilidades de interação, percepção e interpretação do objeto artístico, potencializando o processo comunicativo entre o público e o artista, tornando o receptor um agente ativo na realização da obra.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. 2 .ed. São Paulo: SENAC, 2012.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. 5 .ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. 4 .ed. Petrópolis : Vozes, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

NASCIMENTO, Roberto. **Bjork: arte e tecnologia em desafio lúdico**. O Estado de S.Paulo. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/blogs/combate-rock/bjork-arte-e-tecnologia-em-desafio-ludico/>> Acessado em: 16 de Julho de 2019.

RASSY, Gabriela. **Exposição Björk Digital é uma viagem psicodélica e emocional pela música da artista**. Hypeness. Disponível em: <<https://www.hypeness.com.br/2019/06/exposicao-bjork-digital-e-uma-viagem-psicodelica-e-emocional-pela-musica-da-artista/>> Acessado em: 02 de Agosto de 2019.

DELANEY, Brigid. **Björk: 'It's no coincidence that the porn industry has embraced virtual reality'**. The Guardian. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/music/2016/jun/03/bjork-its-no-coincidence-that-the-porn-industry-has-embraced-virtual-reality>> Acessado em: 02 de Agosto de 2019.

WILLIAMS, Eliza. **Björk virtual's world**. Creative Review. Disponível em: <<https://www.bjork.fr/Creative-Review-2016>> Acessado em: 02 de Agosto de 2019.

TORI, Romero. Kirner, Cláudio. Siscoutto, Robson. **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Livro do Pré-simpósio; VII Symposium on Virtual Reality. Belém: SBC, 2006.

DELANEY, Brigid. **Björk: 'It's no coincidence that the porn industry has embraced virtual reality'.** The Guardian. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/music/2016/jun/03/bjork-its-no-coincidence-that-the-porn-industry-has-embraced-virtual-reality>> Acessado em: 02 de Agosto de 2019.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea.** 1 .ed. 2006. São Paulo: Martins Fontes.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos.** São Paulo: Barcarolla, 2004.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria da comunicação: ideias, conceitos e métodos.** 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

CULKIN, John M. **A schoolman's guide to Marshall McLuhan.** The Saturday Review. 1967.

ANEXO A – ENTREVISTA AO PÚBLICO

QUESTIONÁRIO GOOGLE FORMS.

Somos alunos do curso de Rádio e TV do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo e estamos realizando um projeto de Iniciação Científica sobre os usos e as influências das novas mídias na sociedade. Para isso, utilizamos a exposição Björk Digital (que ocorreu no MIS - Museu da Imagem e do Som de São Paulo, entre 18/junho a 18/agosto de 2019) como estudo de caso e gostaríamos de entrevistar pessoas de diversas faixas etárias para saber suas impressões tanto sobre a obra de Björk quanto sobre as mudanças nos meios de comunicação contemporâneos.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 1ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Leandro, 41, Empresário

Você se considera um indivíduo midiaticado? Por que?

Sim, entre outras coisas trabalho com VR.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/ imersivo?

Acesso rápido e fácil a qualquer tipo de informação.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Péssima, FOMO e Ansiedade tem afetado muita gente.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Depende da forma que é utilizada. Quase tudo no mundo pode ser utilizado para o bem e para o mal.

Responda somente se você foi à exposição no MIS - Museu da Imagem e do Som. Você gostou da exposição Björk Digital? De que modo a exposição se insere no mundo contemporâneo?

Muito.

De que modo você vê a Björk como representante desse mundo atual?

Ela sempre foi precursora em tecnologia na música, VR é só mais uma.

Quais as diferenças, para você, entre as obras de arte tradicionais e a arte digital/imersiva?

Todas. Cada uma representa uma era.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 2ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Mariana, 21 anos, técnica de som

Você se considera um indivíduo midiaticizado? Por que?

Sim; como disse um certo pensador (mais ou menos assim), se os homens criam as ferramentas, essas mesmas ferramentas o recriam. Concordo que eles são uma extensão virtual do indivíduo.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/imersivo?

Acho que saber trabalhar de maneira a integrar melhor os diversos meios de comunicação, com maior flexibilidade. Acredito que aqueles que nasceram na era digital já compreendem que não podemos voltar atrás quanto à integração virtual do conhecimento disponível na internet, por exemplo; e podemos trabalhar com essa integração de maneira bastante benéfica.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Acho que é uma relação cacofônica. Por um lado, a quantidade de informação gerada é gigantesca, por outro, os meios de comunicação integrados permitem uma reprodução

instantânea dessas informações. Muitas vezes acho que há tantos meios e tantos receptores compartilhando essas informações de maneira disparada que não há silêncio. É uma cascata informacional mesmo, em que tudo é produção de notícias, imagens, etc.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Acredito que promove conhecimento! O digital permitiu o nascimento de uma outra realidade: a virtual. Acho que estamos produzindo outras formas de interação receptor-comunicador que permitem inclusive um mergulho no universo narrativo proposto por essas tecnologias cada vez maior.

Responda somente se você foi à exposição no MIS - Museu da Imagem e do Som. Você gostou da exposição Björk Digital? De que modo a exposição se insere no mundo contemporâneo?

Adorei! A exposição é super contemporânea porque compreende a potência da realidade virtual como uma ferramenta de intensificação do dramático. Não à toa, na entrada do MIS há um texto da björk em que ela compreende as experiências em vr do vulnicura como um meio perfeito de apresentação da sua tragédia grega; a realidade virtual, nesse caso, aflora a investigação do espectador sobre a dor dela naquele álbum.

De que modo você vê a Bjork como representante desse mundo atual?

A björk é completamente integrada às ferramentas digitais. Seja em sua produção musical, seja na visual, ela é capaz de realizar diversas modificações e experimentações em seu corpo; samplear sons sem referencial, construindo novas texturas sonoras e criando um corpo virtual que está nessa outra realidade (de quebra ela supera discussões menores em torno da validade da música digital × a música produzida por instrumentos acústicos)

Quais as diferenças, para você, entre as obras de arte tradicionais e a arte digital/imersiva?

A obra de arte tradicional pressupõe uma experiência que arrebatava o espectador por uma relação quase divina, em espaços como a maioria dos museus que não permitem uma aproximação a partir de certa distância.

A obra de arte imersiva necessita justamente que essa distância seja superada: o espectador é agente da obra, e é necessário que ele participe da experiência para que

possa mergulhar na realidade proposta pela obra.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 3ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Igor Almeida, 19, Estagiário.

Você se considera um indivíduo midiaticizado? Por que?

Me considero um indivíduo midiaticizado de modo que com a ascensão a globalização em uma escala mundial dentre os acontecimentos o avanço tecnológico, acredito que não é possível em um sociedade em que vivemos manter pleno contato com as pessoas dentre o uso das mídias sociais para relacionamentos.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/ imersivo?

Pensamentos.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Positiva.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

É relativo.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 4ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Paulo César, 23 anos, Estudante de Arquitetura e Urbanismo

Você se considera um indivíduo midiaticizado? Por que?

Acredito que todos da minha geração acabam sendo indivíduos midiaticizado devido à facilidade ao acesso.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/ imersivo?

Acredito que as pessoas que nasceram no meio digital tem uma facilidade com o uso de aparelhos e recursos, mas ao mesmo tempo é um conhecimento raso, pois a maioria não sabe trabalhar com outros meios ou tem dificuldades.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Acho que é algo dual, as vezes é raso e as vezes as pessoas se aprofundam nessas informações.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Acredito que facilita ao aprendizado de vários tipos de conhecimento, mas cria relações superficiais no âmbito social.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 5ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Hernani Oliveira, 20, Nenhuma.

Você se considera um indivíduo midiaticizado? Por que?

Sim, sou um consumidor de vários tipos de mídia sempre atrás de produtos de qualidade.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/ imersivo?

A facilidade que o pessoal mais novo, dessas gerações que estão vindo no meio digital, tem muita mais facilidade em utilizar, mesmo tendo pouco ou nenhum conhecimento, e isto ir explorando mais a fundo as possibilidades e o que o meio digital pode nos oferecer.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Com muitos algoritmos coletando cookies, acredito que isso varie de acordo com o que a pessoa é inclinada. É algo um pouco bizarro, na verdade, porque é algo que pode unir muito um grupo, comi distanciá-lo bastante.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Pode ser uma faca de dois gumes, depende muito de do tipo conteúdo e sua finalidade. Pode ser uma forma de educação que fixa muito melhor, mais fácil e prático que métodos já estabelecidos e pouco mutáveis; assim como pode ser uma fonte de prejudicar um trabalho, de alienar a respeito de algo. Depende bastante.

Responda somente se você foi à exposição no MIS - Museu da Imagem e do Som. Você gostou da exposição Björk Digital? De que modo a exposição se insere no mundo contemporâneo?

Sim, foi maravilhoso. São vídeos artísticos, além de terem uma estética muito boa, houve em alguns momentos que pudemos ver um pouco de outro país noutro continente.

Acredito que é uma forma bem criativa de se florescer criatividade na mente alheia, porque ao superar barreiras e muita noção do que o público tem como vídeo musical, pode inspirar mais pessoas a buscarem formas novas e ousadas de se expressar através de arte, mesmo que hoje tudo possa soar como uma "nova roupagem" de algo já criado.

De que modo você vê a Björk como representante desse mundo atual?

Como visionária que nunca esquece do que passou, do que viveu. Ela está olhando para o futuro, tem uma boa mira no alvo que quer alcançar, mas carrega consigo a importância de proteção ao passado. Ela olha para o futuro se agarrando ao passado, sempre no progresso das coisas.

Quais as diferenças, para você, entre as obras de arte tradicionais e a arte digital/imersiva?

Muita gente não conhecia um artista, seja por ir ao show ou ter um contato rosto a rosto, acredito que até seja humanamente impossível. Como opinião própria, acho que a exposição digital será o mais próximo que chegarei da björk, mesmo tudo não sendo físico. Então acredito que a arte mais imersiva vai trazer uma ligação maior do público com a persona dos palcos.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 6ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Raul, 25, estilista.

Você se considera um indivíduo midiaticizado? Por que?

Em partes, minha profissão exige sempre uma atualização a novas tendências e renovações criativas, e isso a mídia é uma ótima fonte, porém tento me limitar o máximo que eu posso.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/ imersivo?

A maior diferença é a cultura, pessoas que nasceram no meio digital, são mais atualizadas em questão de alguns assuntos específicos, tem a tendência a ter uma mente mais aberta para assuntos que pessoas que não nasceram nesse meio.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Elas ficaram mais críticas e interativas.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Promove o conhecimento, aprendemos com qualquer post/vídeo/dica que vemos na mídia. Porém o que causa a alienação das pessoas vai depender de sua cultura ou ignorância.

De que modo você vê a Björk como representante desse mundo atual?

Björk sempre foi apaixonada por tecnologias, desde para produzir novos sons até em criação de seus videoclipes. Sua visão artística levou para um patamar onde foi reconhecida pelo seu jeito extravagante, inquieto e singular por fazer arte. Não é atoa que tem um videoclipe em uma exposição permanente em um museu nos EUA.

Quais as diferenças, para você, entre as obras de arte tradicionais e a arte digital/imersiva?

As obras digitais são mais rápidas de se produzirem e de mais fácil acesso, que é o contrário de algumas formas de exposição das artes tradicionais.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 7ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Guilherme de Luna, 26, Confeiteiro e Chocolatier

Você se considera um indivíduo midiaticizado? Por que?

De certa forma sim, sempre ligado a tendências e as notícias do dia a dia, nas mídias sociais e profissionais.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/ imersivo?

Acho que podemos viver sem a tecnologia, ou se abster dela as vezes, as pessoas que nascem nesse meio são dependentes dela.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Acho q falta muita interpretação e busca da veracidade, as pessoas acreditam muito fácil no q recebem, e tem preguiça de pesquisar a fonte

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Depende se o usuário está apto e tem discernimento sobre as mídias, oq vemos hj em dia é uma alienação das massas, e isso é muito triste

Responda somente se você foi à exposição no MIS - Museu da Imagem e do Som. Você gostou da exposição Björk Digital? De que modo a exposição se insere no mundo contemporâneo?

Sim, eu amei, primeiro que é uma exposição midiática, onde experimentamos outras formas de ver e sentir a arte, não apenas observar, mas vivenciar.

De que modo você vê a Björk como representante desse mundo atual?

Ela é inovadora, e usa todas as formas de mídia e tecnologia pra propagar sua arte.

Quais as diferenças, para você, entre as obras de arte tradicionais e a arte digital/imersiva?

Assim, cada uma tem seu valor, e querendo ou não as duas são muito importantes pros dias de hoje, nos mostra de onde viemos e pra onde queremos ir, e transforma nosso modo de sentir, sem deixar de sentirmos.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 8ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Jean Ricardo de Figueiredo, 46 anos, Atendente de Seguro.

Você se considera um indivíduo midiaticado? Por que?

Não. Porque faço uso da tecnologia apenas quando necessário, não sou dependente dela, falando de forma geral.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/imersivo?

É uma diferença astronômica, principalmente na educação.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Eu acho delicada. Muitas pessoas não sabem usar com bom senso.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Como tudo o uso é benéfico ou prejudicial de acordo com quem está fazendo uso.

Responda somente se você foi à exposição no MIS - Museu da Imagem e do Som. Você gostou da exposição Björk Digital? De que modo a exposição se insere no mundo contemporâneo?

Achei a proposta muito boa, uma experiência válida pra saber o quanto a tecnologia evolui a cada dia.

De que modo você vê a Björk como representante desse mundo atual?

Björk sempre esteve à frente de seu tempo, inovação musical e visual sempre fez parte do seu trabalho desde o início da sua carreira.

Quais as diferenças, para você, entre as obras de arte tradicionais e a arte digital/imersiva?

São coisas bem distintas, uma não anula a outra, toda forma de arte é válida.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 9ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Aimée, 23, Professora de inglês.

Você se considera um indivíduo midiaticado? Por que?

Um pouco, sim. Pois sempre tento me manter atualizada e tento entrar na onda das pessoas, porém, muitos aplicativos eu não utilizo.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/imersivo?

Há alguns prós e contras. Acredito q a Grande diferença é como as pessoas selecionam o que elas querem internalizar ou não. As pessoas q nasceram antes da internet tem um pouco de dificuldade em diferenciar o q agora chamamos de fake news das que já estão imersas na internet. Porém, aquelas que nasceram antes conseguem digerir e interpretar melhor as informações do que os millennials.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Poucas conseguem realmente analisar de forma criteriosa e interpretar o que estão recebendo. Agora estamos na era da informação rápida e não sei dizer até qual ponto isso é bom.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Depende do conteúdo que a pessoa está ingerindo e se aquilo realmente trará algo positivo à vida dessa pessoa.

De que modo você vê a Björk como representante desse mundo atual?

É difícil defini-la de uma forma só. Porém, o que a faz ser tão única e diferente dos outros é exatamente por essa questão de sempre estar além e querer fazer com que as pessoas também queiram ir além. Ela é uma artista completa, na minha opinião. Pois ela traz a sua bagagem de vida e tenta misturar com o mundo atual.

Quais as diferenças, para você, entre as obras de arte tradicionais e a arte digital/imersiva?

Acredito que não há uma diferença, mas sim, aprendizado e influência das tradicionais com a digital. A maior diferença é que uma a gente pode "participar" e ir mais a fundo dessa experiência. Podemos, de alguma forma, deixar uma marca nossa junto com a do autor. Já a tradicional, temos uma experiência mais pessoal e não conjunta. Todavia, as duas acabam nos fazendo refletir sobre a sociedade tanto atual quanto antiga e podem, também refletir uma na outra, o que é surreal.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 10ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Anunciação Rosa.

Você se considera um indivíduo midiaticizado? Por que?

Hoje fica difícil não ser.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/imersivo?

O tempo que gastam para assimilar o mundo digital.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

As experiências tendem a ser mais superficiais, embora sejam mais prolíferas, imediatistas e expositivas.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Toda ferramenta tecnologica pode promover o conhecimento desde que a pessoa se permita à experiência e esteja aberto às novas tendências. Alienado é quem não se atualiza

Responda somente se você foi à exposição no MIS - Museu da Imagem e do Som. Você gostou da exposição Björk Digital? De que modo a exposição se insere no mundo contemporâneo?

Fui muitas vezes. Sou fã incondicional de Björk, exatamente por ela ser como é: um ser híbrido que transita entre todos os mundos e conversa através de todas as linguagens.

De que modo você vê a Björk como representante desse mundo atual?

Björk é uma deusa, um ícone, um mito muito além de seu tempo!

Quais as diferenças, para você, entre as obras de arte tradicionais e a arte digital/imersiva?

Pra mim, todo tipo de arte ou forma como se apresenta é válida. O modo digital é só um jeito a mais de apresentação. O conteúdo será sempre o mesmo. Estamos em constante mudança com os avanços tecnológicos, mas a essência e a busca do ser humano será sempre a mesma: por coisas que alimentem o corpo e para a alma!

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 11ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Josenilde, 48, Professora.

Você se considera um indivíduo midiaticizado? Por que?

Sim.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/imersivo?

Igual qualquer meio.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Transformar em conhecimento.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Sempre bom.

Responda somente se você foi à exposição no MIS - Museu da Imagem e do Som. Você gostou da exposição Björk Digital? De que modo a exposição se insere no mundo contemporâneo?

Sim.

De que modo você vê a Björk como representante desse mundo atual?

Criatividade e inovação.

Quais as diferenças, para você, entre as obras de arte tradicionais e a arte digital/imersiva?

Intensidade.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 12ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Aline, Gerente de produto.

Você se considera um indivíduo midiaticizado? Por que?

Sim. Sou formada em Comunicação Social e trabalho com produção de conteúdo há mais de dez anos.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/imersivo?

Acredito que o diferencia não é a idade/ano de nascimento na questão de ser analógico ou digital, mas de que forma a pessoa teve/tem acesso às informações. se estudou ou se é uma pessoa sem estudo.

Mas para ficar no contexto de sua pergunta, poderia citar uma diferença que não necessariamente se aplica a todos que é a capacidade de navegar com mais naturalidade nesse universo de muita informação e novas tecnologias. De fazer uso dela para aprender coisas que antes não eram acessíveis e se transformar. De ser mais volátil, mais fluído. O que pode ser bom e ruim, dependendo do ponto de vista. Em questões profissionais, de apresentar multi "talentos" e habilidades.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Que tipo de pessoas você se refere? Por mim, que sou formada em universidade pública em comunicação te dou uma resposta. Minha relação com a informação é construída com filtros bem definidos. Sempre penso quem está me dizendo/ou contando uma história e por quê? Não é uma relação ingênua por que estudei comunicação. Em pessoas com pouco estudo, vejo que a relação é de acreditarem em tudo que é dito/lido/contado sem esse filtro de se perguntar qual é o objetivo da sua fonte.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Na minha opinião não muda nada. A alienação vem da falta de educação. Os meios podem mudar, livro, imprensa, cinema, rádio, tv etc.

De que modo você vê a Björk como representante desse mundo atual?

Como uma artista experimental que se propõe a testar as novas formas de conteúdo existentes.

Quais as diferenças, para você, entre as obras de arte tradicionais e a arte digital/imersiva?

Uma já tem uma linguagem clara e bem definida e a outra está em constante mudança e construção.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 13ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Ian Kohutek, 25 anos, Confeiteiro.

Você se considera um indivíduo mediatizado? Por que?

Sim, praticamente todas minhas fontes de notícias e de contato com a cultura de modo geral vem das mídias.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

Pode acabar gerando uma ansiedade por acompanhar obsessivamente as novidades, fazendo com que haja uma relação de dependência às vezes.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

As duas coisas, dependendo de como se usa. O acesso ao conhecimento é otimizado, ao mesmo tempo em que também cria mais chances pra alienação.

De que modo você vê a Björk como representante desse mundo atual?

Como ela incorpora a tecnologia em sua arte.

Quais as diferenças, para você, entre as obras de arte tradicionais e a arte digital/imersiva?

A forma como atinge o público e sua interação com a artista e obra.

BJÖRK E AS NOVAS MÍDIAS NA SOCIEDADE: 14ª ENTREVISTADO.

Você poderia nos informar seu nome, idade e profissão?

Mirella Ribas, 24 anos, Assistente Social.

Você se considera um indivíduo mediatizado? Por que?

Sou mais ou menos, não sou MT de olhar notícias, só as vezes.

Qual é, na sua opinião, a maior diferença entre as pessoas que nasceram no meio analógico (antes da internet, por exemplo) das que nascem no meio digital/imersivo?

Eu notei que quem não nasceu nesta época da internet não tem muita necessidade de andar sempre com o celular na mão, eles só usam o básico que é receber chamada ou fazer uma ligação.

Como é a relação entre as pessoas e o conteúdo que elas recebem nessa era de excesso de informação?

É muita, e tem muitas notícias falsas.

Na sua opinião, a interação com os dispositivos de tecnologia imersiva promove algum tipo de conhecimento ou aumenta a alienação do usuário?

Os dois, tudo depende da pessoa que está olhando.

ANEXO B – DESCRIÇÃO DA EXPOSIÇÃO BJÖRK DIGITAL

Disponível no site do MIS – Museu da Imagem e do Som de São Paulo

O MIS recebe a exposição internacional Björk Digital. Na mostra, música, artes visuais e tecnologia se unem para expressar o pioneirismo da multiartista islandesa Björk.

A mostra, que estreou em Sydney em 2016 e já passou por Tóquio, Barcelona, Cidade do México, Moscou, Montreal, Londres e Los Angeles, entre outras, será apresentada pela primeira vez no Brasil. Concebida por Björk e James Merry, com produção do MIF (Manchester International Festival), a mostra é dividida em seis áreas compostas por realidade virtual e elementos audiovisuais imersivos que demandam a interação dos visitantes.

No primeiro andar da exposição, seis faixas de Vulnicura (2015) – Stonemilker, Black Lake, Mouth Mantra, Quicksand, Familye Notget – são transformadas em experiências VR divididas em quatro salas. De uma performance intimista na praia de Grótta, na Islândia, a um mergulho na boca da Björk, passando por interações com os avatares digitais da artista, os vídeos interativos exploram a tecnologia de realidade virtual, ressaltando o seu papel como uma das artistas mais vanguardistas de nosso tempo.

“a realidade virtual não é apenas uma continuidade natural do videoclipe, mas tem um potencial dramático ainda mais íntimo, ideal para esta jornada emocional.” – björk

Já o segundo andar da exposição é dividido em duas salas: Biophilia e Cinema. A primeira traz uma área educativa baseada no álbum Biophilia (2011), com tablets permitindo a composição de músicas e a exploração da relação entre o mundo natural e a tecnologia. A segunda sala apresenta dezenas de clipes da carreira da artista remasterizados em alta definição, como Army of Me (Michel Gondry), It's Oh So Quiet (Spike Jonze) e All Is Full of Love (Chris Cunningham), incluindo o seu videoclipe mais recente Tabula Rasa (Tobias Gremmler).

“Sempre acostumados a nos admirar com cada evolução musical e artística que Björk nos apresenta – que são, de fato, pequenas grandes revoluções –, não nos damos conta de que ela, na mesma medida em que nos traz todas essas novidades, também oferece uma questão ligeiramente perturbadora: para onde vai o futuro?” – Zeca Camargo

Para quem visitar a exposição, o MIS distribuirá um folder especial (sujeito a disponibilidade), que se transforma em um pôster, com textos da Björk, Zeca Camargo (jornalista, apresentador e fã da cantora desde 1992) e Cleber Papa (diretor cultural do MIS). Tire a fotografia do pôster em sua casa e compartilhe com as hashtags #björknomis e #björkdigital.

Disponível em: <http://www.mis-sp.org.br/exposicoes/emcartaz/14b2b0bc-650e-4b08-86b0-b1e2c0a9c2b3/bjork-digital>

ANEXO C – IMAGENS DA EXPOSIÇÃO





