

Patrimônios futuros em conectividade

RESUMO

Olira Saraiva Rodrigues
Universidade Estadual de Goiás

Professora do PPG Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologia (UEG). Pós-doutorado em Ciências da Comunicação e da Informação da Faculdade de Letras - Universidade do Porto / Portugal (FLUP). Pós-doutorado em Estudos Culturais pela Faculdade de Letras (UFRJ). Doutorado em Arte e Cultura Visual (UFG). Mestrado em Educação (PUC-Goiás). Graduação em Letras (UEG).

Este artigo tem como foco o museu e suas relações com o contexto contemporâneo, por meio da linguagem híbrida da arte tecnológica. O eixo central de análise encontra-se nas relações entre arte e recepção em museus, considerando, primeiramente, os processos imersivos como objeto de estudo, admitido no cruzamento da arte e tecnologia e, posteriormente, a partir de análise de elementos indiciais, a construção de um futuro baseado na conexão de dispositivos, verificando como o processo de integração, via tecnologia, se consolida em perspectiva conectada, com especial enfoque na conectividade enquanto prática e estética.

PALAVRAS-CHAVE: Instituições Museológicas. Processos Imersivos. Conectividade.

INTRODUÇÃO

A arte, enquanto linguagem simbólica, possibilita o aprimoramento das emoções, das sensações, da percepção e do próprio pensamento. Na esfera cultural, com a especificidade em museus, a integração cada vez mais intensa da tecnologia na sociedade suscita uma discussão sobre as potencialidades desses ambientes, tendo em vista o contexto tecnológico contemporâneo. As instituições culturais sentem a necessidade de se atualizarem com novas linguagens e formas de comunicação, sentem a importância de se adaptarem frente à evolução tecnológica social.

Não há mais fronteiras no sentido de barreiras e limites, mas espaços de trânsito, enquanto mudanças e deslocamentos nas formas de exibição, produção e recepção de imagens. A relação com a tecnologia, os espaços de exibição, as convergências de formatos e as estratégias de criação são alguns exemplos para tais alterações. Há novas formas de representação/apresentação audiovisuais em espaços como museus em arte e tecnologia.

Museus, mais do que depositórios culturais de toda obra humana, são testemunhos da atualidade e de novas experimentações. Há, inclusive, uma extensa classificação, que vai desde museus de arte, a museus de ciência, de morfologia, de antropologia, dentre tantas outras. Visivelmente, os museus foram adquirindo um novo desenho, resultado da intromissão de vias virtuais de comunicação e acesso à informação. Por conseguinte, esse novo modelo requer novos projetos para a linguagem, como a imersão e a conexão, proporcionando a interatividade.

Diante disso, o propósito é discorrer sobre a recepção da arte tecnológica nesses espaços culturais – museus – diante de uma nova perspectiva contemporânea, a partir dessas novas configurações tecnológicas e simbólicas. A proposta é ponderar como a arte tecnológica – digital, imersiva ou de mídias interativas – vem modificando os espaços, condição de sobrevivência dos museus no novo século. Espaços, às vezes, tidos como puro ambiente educacional, mas muito mais do que isto, como cultura, diversão, entretenimento, apreciação e, além disso, como envolvimento, por dialogar com o público/usuário.

Além disso, para além das relações sociais, sejam elas pessoais ou profissionais, muitas mudanças ocorreram na forma de contato e apropriação da cultura e da informação. Desse modo, pode-se observar o fenômeno do espaço do museu tradicional que se desloca para o espaço público do ciberespaço. A conectividade passa a ser considerada a partir do processo de construção coletiva do conhecimento, onde são produzidas, publicadas, distribuídas e consumidas mensagens multimídias. Novos desafios são instaurados na maneira de processar a cultura, intimamente conectada a novos hábitos, linguagem e comunicação.

O artigo encontra uma visão transdisciplinar, com desdobramentos na arte e na cultura em vários setores, principalmente na linguagem e na tecnologia. Um estudo de imagens e visualidades de artes tecnológicas, com seus processos de recepção e produção de sentido.

Repensar esses espaços com desenvolvimento de sistemas é uma maneira para aprimorar a apreciação e fruição de informações a respeito de obras, acervos e coleções. Um objeto cultural pode ser contextualizado e justapor informações relativas a ele. A difusão de conhecimento dentro de um espaço cultural poderá

ser dar, inclusive, a partir de uma experiência interativa do usuário. As instituições museológicas, cada dia mais, têm buscado se aproximar das inovações tecnológicas, tornando-se ambientes culturais com novas formatações.

MUSEUS EM METAMORFOSE

Vários autores da arte tecnológica discutem questões que transformam o museu presencial em museu virtual. Com isso, há uma redefinição de questões de espaço, tempo, cultura, fruição e agenciamento. E, ainda mais por processos de distribuição, interação e intervenção. Em “O museu imaginário” (2013) de André Malraux, o autor afirmava que “o museu é um confronto de metamorfoses” (pág. 10). Para ele:

Hoje, um estudante dispõe da reprodução a cores da maior parte das obras magistrais, descobre muitas pinturas secundárias, as artes arcaicas, a escultura indiana, chinesa, japonesa e pré-colombiana das épocas mais antigas, uma parte da arte bizantina, os frescos românticos, as artes selvagens e populares. Em 1850, quantas estátuas estavam reproduzidas? Os nossos álbuns encontraram na escultura – que a monocromia reproduz mais fielmente do que reproduz um quadro – o seu domínio privilegiado. Conhecia-se o Louvre (e algumas das suas dependências), que cada um recordava como podia; hoje, dispomos de mais obras significativas, capazes de colmatar as falhas da memória, do que as que um grande museu é capaz de conter (p. 13).

Isso que determinou o sentido de museu imaginário, final da década de 50 e início da década de 60 no século XX. Mediante a fotografia, as obras de arte perderam as dimensões e adquiriram margens. Os avanços tecnológicos na época permitiram ao autor imaginar o museu em uma nova relação entre o museu e a obra de arte e o autor redefine museu a partir do efeito da fotografia, com suas possibilidades de registro e publicação.

Diante do avanço da tecnologia - a fotografia, o museu modifica as obras de arte para valor de exposição em detrimento ao valor de culto que antes obtinham. Entende-se por valor de culto a aura da obra de arte, ou seja, aquilo que a torna única e, portanto, autêntica, como afirma Walter Benjamin (1996):

A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico. Como este depende da materialidade da obra, quando ela se esquivava do homem através da reprodução, também o testemunho se perde. Sem dúvida, só esse testemunho desaparece, mas o que desaparece com ele é a autoridade da coisa, seu peso tradicional.

O conceito de aura permite resumir essas características: o que se atrofia na era de reprodutibilidade técnica da obra de arte é a sua aura (p. 168).

Para Benjamin (1996), a fotografia atribui um valor de exposição às obras de arte, uma reprodução que a transforma em um objeto em série, por conseguinte, a imagem deixa de ser aurática. E, contraponto Benjamin (1996) neste aspecto, Malraux (2013) atribui ao museu imaginário um conjunto de obras que as pessoas podem conhecer e estabelecer algum tipo de contato mesmo sem ir a um museu, por meio de reproduções e bibliotecas. O que está em voga nessa discussão é a autenticidade, a reprodução e o imaginário nas obras de arte, diante da fotografia e da imprensa.

É nesse pensamento que segue a análise sobre o museu imaginário de Malraux (2013), remetendo à possibilidade de indivíduos terem acesso a imagens que nunca viram fisicamente. Como o próprio autor afirma, o museu imaginário, ao contrário do museu físico e tradicional, é um espaço que nos habita, muito mais do que o habitamos.

Para Benjamin, contemplar a autenticidade de uma imagem é uma maneira do ser humano viajar, de ser um flâneur talvez, alguém que se coloca entre imagens, territórios e culturas. Na obra “Passagens” de Benjamin (2007), o flâneur era considerado o andarilho da cidade sem objetivos específicos, o andarilho errante que se movia diante do ócio e de pura contemplação artística. Nesse contexto, talvez esse estereótipo do sujeito que vaga sem finalidades, e que ao mesmo tempo contempla o que vê artisticamente, se aproxime desse novo sujeito observador dos museus contemporâneos em espaços tanto físicos quanto virtuais.

Algumas décadas e o museu ainda conchama por novas dimensões e formatações. Diferentemente do museu imaginário de Malraux (2013) que é descrito diante do acesso à tecnologia da fotografia somente, no século XXI a cibercepção apresenta um novo conceito como exemplo de avanço tecnológico. Ascott (2002) apresenta o conceito de cibercepção como a que “envolve uma convergência de processos conceituais e perceptivos em que a conectividade de redes telemáticas desempenha um papel formativo” (p. 32). Isso significa uma nova estruturação no modo de viver, uma nova compreensão da presença humana, além de novas maneiras de pensar e perceber.

No texto “A arquitetura da cibercepção” (2002), Ascott salienta que as cidades necessitam de novas arquiteturas, cujas presenças são distribuídas:

Uma cidade deve oferecer a seu público a oportunidade de compartilhar, de colaborar e de participar dos processos de evolução cultural. Suas muitas comunidades devem apostar no seu futuro. Por essa razão, a cidade deve ser transparente em suas estruturas, objetivos e sistemas de operação em todos os níveis. Sua infraestrutura e sua arquitetura têm de ser “inteligentes” e inteligíveis publicamente, compreendendo sistemas que reajam a nós, na mesma medida em que interagimos com eles. O princípio de um feedback rápido e efetivo em todos os níveis deve estar bem no cerne do desenvolvimento da cidade. Isso significa canais de dados ultravelozes zigzagueando por todos os recantos e frestas de suas complexidades urbanas. O feedback deve não apenas funcionar, mas também deve ser visto em funcionamento. Isso significa falar de

cibercepção como algo fundamental para a qualidade de vida na sociedade de tecnologia avançada e pós-biológica (p. 35-36).

Para ele, a nova cidade precisa passar por essa mudança, numa imaterialidade visível em sua construção invisível. “Vivemos cada vez mais em dois mundos, o real e o virtual, e em muitas realidades, tanto culturais quanto espirituais, independente da diferença dos designers urbanos” (ASCOTT, 2002, p. 37). O autor aponta a classe de artistas como difusores dessa mudança, auxiliando no desenvolvimento de formas e características desse novo formato, levando em conta novos princípios de interação e conectividade.

“É a sua cibercepção que os equipa com a consciência global e com a habilidade conceitual par rever, repensar e reconstruir o nosso mundo” (p. 37). Apropriando-se do pensamento de Ascott (2002) para o estudo em questão, na cidade ser constituída por suas inúmeras comunidades, os museus seriam exemplos dessas comunidades, ou se preferir, minicidades. Traduzindo o pensamento de Ascott (2002), a evolução cultural precisa adentrar nesses espaços, como uma zona dinâmica de negociação concebida por redes e sistemas, constituindo o modelo de museu do século XXI.

A arte contemporânea está empregando, de acordo com Edward Shanken (2009), cada vez mais a ciência e a tecnologia como mídia artística. São pesquisas interdisciplinares e híbridas que retomam, inclusive, um nível filosófico para compreender o status ontológico e epistemológico dessas formas híbridas no campo das poéticas visuais contemporâneas. O público frequentador de museus físicos é bem heterogêneo, que vai desde curiosos, turistas, visitantes casuais e constantes, pesquisadores e interessados em cultura. Com o advento da internet, novas formas de visualização do patrimônio cultural se instauraram, o que faz com que estudos convirjam para museus não presenciais.

Diana Domingues (2009), em seu texto “Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na história da arte”, aborda uma questão problematizadora entre os dois formatos museológicos diante do subtítulo “Queimem o Louvre! X Salvem os arquivos!”. O texto enfatiza a importância de conservação do patrimônio digital como patrimônio cultural futuro. Indica, outrossim, que a perda da qualidade de dados transmitidos na rede dessas instituições é recompensada pela disponibilidade online (DOMINGUES, 2009, p. 32).

A autora, dessa forma, relata que os museus não presenciais apresentam, de um lado maior acessibilidade e divulgação, principalmente nas áreas de educação e comunicação, de outro, experiências limitadas com acervos, coleções e exposições. Retomando o “museu imaginário” de Malraux (2013), agora citado por Domingues (2009), o espaço já alterara formas de documentação e arquivamento da arte.

Em estado ascendente, Christiane Paul, diante de estratégias curatoriais na rede, acentua o papel do museu como “um ponto de acesso ou nó na rede”. A curadora ainda ressalta que a modalidade net art permite que o espaço do museu seja acessado em qualquer lugar por rede, bem como em qualquer hora, não havendo a necessidade do cumprimento do horário de visitaç o, inclusive. As net arts n o definiram a nomenclatura de seu espa o, que ainda   muito recente, e vai

desde museu virtual, cibermuseu, museu eletrônico, museu digital, museu online, web museu, museu em rede, entre outros ainda pouco difundidos.

Conforme Domingues (2009), uma revisão é necessária, visto que são levantadas alterações na constituição dos circuitos na arte. Para a autora, são revistos os papéis de museus, no seu projeto físico de um museu sem paredes e principalmente por sua constituição em museu distribuído na rede (p. 34). A autora alerta, ainda, a necessidade de adequação das salas com terminais, projeções de demais aparatos tecnológicos para a adaptação das estruturas museológicas à natureza interativa.

A ideia de distribuição remete à cultura telemática de conectividade intensa, onde tudo se encontra conectado, interage e é afetado. Esta conectividade, essa unidade indivisível, ação à distância não mediada, capaz de transcender as leis do espaço e tempo com interação não local, é refletida no desenvolvimento telemático da rede de mediação computadorizada da transferência de dados, videoconferência interativa, senso remoto e telerrobótico, onde a comunicação também pode estar em um senso “não local” e assíncrona apesar de diferentes imprevistos (ASCOTT, 2013, p. 246).

O funcionamento em rede é caracterizado mediante a operação de conteúdos sobre a infraestrutura da conectividade. De acordo com Roy Ascott (2013) em seu texto “Homo telematicus no jardim da vida artificial”, a “conectividade através da rede eletrônica induz telenoia, um senso de afirmação vivo de mente amplificada” (p. 246), em que, segundo ele, a telepresença passa ser o centro de toda prática conectivista.

De acordo com o livro “Comunicação Ubíqua: repercussões na cultura e na educação” de Lúcia Santaella (2013), tomar como empréstimo do termo comunicação ubíqua para museu ubíquo, entendendo a adjetivação ubíqua o situar nas interfaces de duas presenças simultâneas, a física e a virtual seria bem interessante para a apropriação na pesquisa. Afinal, este espaço de hipermobilidade indica as intersecções do espaço digital e físico nesta revolução digital, também denominada de tecnologias de conexão contínua, especialmente nos contextos culturais e educacionais.

Para a autora, indiscutivelmente, à mobilidade física do indivíduo foi acrescida à mobilidade virtual das redes. Assim, o ciberespaço digital fundiu-se de modo indissociável com o espaço físico (SANTAELLA, 2013, p. 276). Uma análise que o autor Pierre Lévy (1999) trata em seu livro Cibercultura, evidencia que “quanto mais as informações se acumulam, circulam e proliferam, melhor são exploradas (ascensão do virtual) e mais cresce a variedade de objetos e lugares físicos com os quais estão em contato (ascensão do atual)” (p. 221).

Contrariando uma preocupação da guinada do espaço virtual em detrimento ao espaço físico. Para ele, há na realidade um incentivo a ida aos museus, mediante o estímulo de examinar pessoalmente a materialidade das obras difundidas virtualmente. André Lemos (2009) aborda que “a cidade informacional do século XXI encontra na cultura da mobilidade o seu princípio fundamental: a mobilidade de pessoas, objetos, tecnologias e informação sem precedente” (p. 28).

Neste movimento dinâmico entre o próximo e o distante, são produzidas a política e a cultura no âmbito social. Corroborando Pierre Lévy (1999), Lemos (2009) afirma que “com as mídias de função pósmassiva, móveis e em rede, há

possibilidades de consumo, mas também de produção e distribuição de informação” (p. 29). Neste contexto, a mobilidade informacional se alimenta da mobilidade física, potencializando esta. São novas territorializações, com espaços diferenciados, subjetividades e sociabilidades.

Ainda no artigo científico “Cultura da Mobilidade”, apresentado no III Simpósio Nacional da ABCiber (2009), Lemos retrata a cibercultura como produtora de espacialização, cujas características mobilidade e localização simultaneamente são contraditórias e complementares (p. 32). A nova interface que caracterizará os lugares contemporâneos buscará conectividades, produzindo viscosidades e aderências sociais a determinados pontos do espaço (p. 32). Dessa maneira, mais que substituições, trata-se de um fenômeno de articulações entre espaços digitais e físicos. Não há barreiras e/ou fronteiras, mas espaços de trânsitos.

Na conectividade, a experiência sensível resulta, neste enfoque, a uma experiência de dissidência, que se opõe à adaptação mimética ou ética da arte com fins sociais. Os espaços imersivos, outrossim, dão um novo significado, reduzindo aquilo que é representado diante de seu envolvimento emocional.

PROCESSOS IMERSIVOS

Inquestionavelmente, a imersão é uma experiência, e, enquanto experiência nos instiga à presença, ligada a um espaço. A proposta de abordagem de estudo de processos imersivos, toma como premissa o sentido de imersão, bem designado por Janet Murray (2003), em sua obra “Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço”, que conceitua como: um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água (...): a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (p. 102).

O conceito de imersivo, de acordo com Murray (2003), diante da metáfora do mergulho e o conceito de líquido de acordo com Bauman (2003) sob a ideia de fluidez, a ponto de escorrer e deslizar se complementam, em contraposição à sociedade sólida dita pelo autor, que não tem resiliência e não se adapta às novas formas.

Neste sentido, imersão, não necessariamente é experienciada em espaços imersivos, mas em tudo que, de certa forma, nos envolve por completo, em foco e profundidade, explorando todos os nossos órgãos dos sentidos. Um simples ato de apreciar uma música, um momento de leitura, de estudos específicos, de tarefas atentas no trabalho ou não, é caracterizado imersão. No entanto, a imersão, com auxílio da tecnologia, é possível no ambiente imersivo em um padrão narrativo e tecnológico e apresenta novas formas narrativas com sistemas de visualização e imersão em 3D.

Uma forma de capturar a atenção do receptor, dando lugar a uma nova comunicação com a linguagem e a estética digital. Machado (2002) retrata “o sujeito agenciador, um sujeito que dialoga, que interage com as imagens” (p. 15). Para ele, o agenciamento é a experiência a um evento enquanto sujeito agente e os regimes de imersão em espaços específicos possibilitam a criação de uma tensão muito rica entre distintos graus de envolvimento do espectador, na

incorporação de um olhar já presente e previsto na imagem assumido ao penetrar no sistema. Ao propor um estudo de leitura da imagem em movimento, considera-se que o objeto artístico permitirá novas configurações e incorporará novos significados, tanto no momento da produção quanto na fruição. Dessa forma, as formas de representações imagéticas na cultura visual merecem ser pensadas em relação à tecnologia, receptor e formas narrativas.

Para Grau (2009), “a imersão é, sem dúvida, a chave para qualquer compreensão do desenvolvimento da mídia”. (p. 30). Nas mídias interativas, o produtor e/ou receptor partilham um tipo de uma construção sensível. São novas sensibilidades diante de novas modalidades de experiência. Interação entre os regimes de prazer e de saber nestes novos espaços não formais de educação, cuja função nos permita, inclusive, educar na contemporaneidade. Um dissenso, não enquanto conflito de ideias ou sentimentos, mas o conflito de muitos regimes de sensorialidade.

Entende-se, à vista disso, a experiência sensível como afetação, uma experiência adquirida pela sensibilidade, ou seja, que se aprende a perceber a partir dos órgãos sensoriais. Nesses ambientes, ainda mais, o público passa a fazer parte efetiva do processo artístico. Pois, de acordo com Machado (2002), “nos meios digitais nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação” (p. 1). Os suportes hipermultimidiáticos dos espaços imersivos, apresentam uma imagem potencializada, que cria novos espaços de sensibilização com uma faceta lúdica e artística da linguagem. A imersão tratada como a metáfora do mergulho, trafega desde o sentido de leituras às experiências em espaços imersivos específicos.

Sujeitos partícipes são convocados, os mesmos sujeitos agenciadores de Machado (2002), espectadores (re)criadores, apresentando um papel de coautoria. A tecnologia, nesse modelo, intervém com a cultura visual com intenção emancipatória, diante da produção/uso e da criação/recepção da arte, no exercício de produção de sentidos. Os novos espaços, como museus, por exemplo, passam por um processo revolucionário, como enfrentamento neste contexto contemporâneo, na formação de espectadores sensíveis e críticos, que refletem a emancipação e a capacitação de geração de dissensos, em uma função transformadora e libertadora ante um mundo em construção.

PROCESSOS REFLEXIVOS

Com uma visão sazoadada diante do tema, a conectividade poderá trazer segurança em alguns aspectos, acessibilidade, praticidade, velocidade, enfim, sistemas altamente práticos com soluções que favorecem uma qualidade de vida, além das expectativas, o que impulsiona e estimula uma categoria específica da sociedade. Por outro lado, a mesma conectividade pode carregar, potencialmente, uma gama de outros “atributos” que não são tão positivos, como: invasão de privacidade, controle, insegurança em outros aspectos, estresse para uma considerável parte da sociedade, principalmente os mais antigos.

O Patrimônio Cultural dos museus representa a cultura e suas facetas em uma sociedade e a conectividade é compreendida como uma comunicação computacional penetrante, como uma conectividade altamente dinâmica e distribuída. Nos museus, a conectividade é caracterizada como um avanço

tecnológico em prol das exposições, acervos e programações. A arte já vivencia os impactos da conectividade, por meio de sistemas de controle de temperatura, umidade relativa, luminosidade, qualidade do ar, segurança, conectividade, conteúdos multimídia e experiências interativas. Este momento histórico-social nos faz refletir criticamente a respeito dos desdobramentos, diante das transmutações culturais provocadas pela conectividade. Não mais uma prospecção, pois já é presentificada, pela acelerada transformação tecnológica que reflete na perspectiva social, histórica e cultural.

Future assets in connectivity

ABSTRACT

This article focuses on the museum and its relations with the contemporary context, through the hybrid language of technological art. The central axis of analysis is found in the relationship between art and reception in museums, considering, allowing, immersive processes as an object of study, admitted in the intersection of art and technology and, later, from the analysis of indicator elements, a construction of a future based on the connection of devices, verifying how the integration process, through technology, comforting the connected perspective, with a special focus on connectivity during practice and aesthetics.

KEYWORDS: Museological Institutions. Immersive Processes. Connectivity.

REFERÊNCIAS

- ASCOTT, Roy. A arquitetura da cibercepção. In: LEÃO, Lucia (org.). **Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2002.
- ASCOTT, Roy. Homo telematicus no jardim da vida artificial. In: PARENTE, André (org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, políticas e estéticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte. Ed. UFMG, 2007. pp.461-472.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas I**. São Paulo: Brasiliense, 1996. pp.165-196.
- DOMINGUES, Diana. Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na História da Arte. In: Domingues, D. (org.). **Arte, ciência e tecnologia**. Passado, presente e desafios. SP: Ed. Unesp, 2009, p. 25-67.
- GRAU, Oliver. Lembrem a fantasmagoria! Política da ilusão do Século XVIII e sua vida após a morte multimídia. In DOMINGUES, Diana (org.). **Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: UNESP, 2009. Pp. 239 – 260.
- LEMONS, André. Cultura da Mobilidade. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre. Nº 40. Dezembro de 2009. Quadrimestral.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. Trabalho apresentado no NP07 – Núcleo de Pesquisa Comunicação Audiovisual, **XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação**, Salvador/BA, 04 e 05/setembro/2002.
- MALRAUX, André. **O museu imaginário**. Lisboa: Edições 70, 2013.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural:Unesp, 2003.
- SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação Ubíqua – Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.
- SHANKEN, Edward. A. Historicizar arte e tecnologia: fabricar um método e estabelecer um cânone. In: Domingues, D. (org.). **Arte, ciência e tecnologia**. Passado, presente e desafios. SP: Ed. Unesp, 2009, p. 139-163.

Recebido: 16/09/2021

Aprovado: 24/02/2022

DOI: 10.3895/rts.v18n51.14730

Como citar: RODRIGUES, O. S. Patrimônios futuros em conectividade. **Rev. Technol. Soc.**, Curitiba, v. 18, n. 51, p. 260-271, abr./jun., 2022. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/14730>. Acesso em: XXX.

Correspondência:

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

