

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Rittieli D'Avila Quaiatto

**DO ESPAÇO EXPOSITIVO À MEDIAÇÃO
EM ARTE E TECNOLOGIA:
ESTUDO DE CASO DO FACTORS**

Santa Maria, RS
2019

Rittieli D'Avila Quaiatto

**DO ESPAÇO EXPOSITIVO À MEDIAÇÃO
EM ARTE E TECNOLOGIA:
ESTUDO DE CASO DO FACTORS**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais**.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Nara Cristina Santos

Santa Maria, RS
2019

Quaiatto, Rittieli D'Avila
DO ESPAÇO EXPOSITIVO À MEDIAÇÃO EM ARTE E TECNOLOGIA:
ESTUDO DE CASO DO FACTORS / Rittieli D'Avila Quaiatto.-
2019.
146 p.; 30 cm

Orientadora: Nara Cristina Santos
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação
em Artes Visuais, RS, 2019

1. Arte Contemporânea 2. Arte e Tecnologia Digital 3.
Espaço Expositivo 4. Expografia 5. Mediação I. Santos,
Nara Cristina II. Título.

Rittieli D'Avila Quaiatto

**DO ESPAÇO EXPOSITIVO À MEDIAÇÃO
EM ARTE E TECNOLOGIA:
ESTUDO DE CASO DO FACTORS**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais**.

Aprovado em: 26 de Março

Nara Cristina Santos, Dra. (UFSM)
(Presidente / Orientadora)

Ana Maria Albani de Carvalho, Dra. (UFRGS)

Darci Raquel Fonseca, Dra. (UFSM)

Santa Maria, RS
2019

Dedico aos meus pais, Iranir e Edison, pelo amor, apoio e incentivo incondicionais.
E, acima de tudo, por me proporcionarem valores humanos de fundamental
importância para construção da minha vida pessoal e profissional.

RESUMO

DO ESPAÇO EXPOSITIVO À MEDIAÇÃO EM ARTE E TECNOLOGIA: ESTUDO DE CASO DO FACTORS

AUTORA: Rittieli D'Avila Quaiatto
ORIENTADORA: Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos

Esta dissertação situada no campo da História, Teoria e Crítica da Arte, tem como objetivo discutir questões pertinentes à relação entre expografia e mediação em exposições de Arte e Tecnologia Digital. Para isso, parte-se do estudo de caso da 4ª edição do Festival de Arte, Ciência e Tecnologia (FACTORS), ocorrida em 2017. Considerando a apropriação tecnológica adotada pelos artistas e pesquisadores, percebe-se que as produções desenvolvidas extrapolam os tradicionais modelos de exibição, afetam a relação obra e espaço expositivo, assim como a interação do público com a exposição. Através da participação e da interatividade, as obras/projetos deslocam o público da postura contemplativa e convidam-no a experimentar a exposição utilizando outros sentidos além da visão. A partir da verificação dos elementos que configuram, constituem, caracterizam e auxiliam na comunicação com o público, essa dissertação contribui para pensar e discutir os modos de aproximação utilizados nas exposições de Arte e Tecnologia Digital.

Palavras-chave: Arte Contemporânea. Arte e Tecnologia. Espaço Expositivo. Expografia. Mediação.

ABSTRACT

EXPOSURE SPACE TO MEDIATION IN ART AND TECHNOLOGY: CASE STUDY OF THE FACTORS

AUTHOR: Rittieli D'Avila Quaiatto
ADVISOR: Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos

This dissertation is in the field of History, Theory and Criticism of Art and aims to present pertinent questions to the relation between expography and mediation in exhibitions of Digital Art and Technology. In order to do so, it is based on the case study of the 4th edition of the Festival of Art, Science and Technology (FACTORS), held in 2017. Considering the technological appropriation adopted by artists and researchers, it is noticed that the productions developed extrapolate the traditional models of exhibition, affect the relation work and exhibition space, as well as the interaction of the public with the exhibition. Through participation and interactivity, the works / projects move the public from the contemplative posture and invite them to experience exposure using others senses beyond sight. From the verification of the elements that configure, constitute, characterize and assist in communication with the public, this dissertation contributes to thinking and discussing the approaches used in Digital Art and Technology exhibitions.

Keywords: Contemporary Art. Art and Technology. Exhibition Space. Expography. Mediation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – O gabinete de Curiosidades de Ole Worm (1588-1655).....	24
Figura 02 – Cartaz da divulgação – Armory Show, 1913.....	25
Figura 03 – Exposição Armory Show (Galeria 50 - sudoeste), 1913.....	26
Figura 04 – Cartaz da divulgação – Cézanne, Gauguin, Seurat, Van Gogh, 1929....	27
Figura 05 – Exposição Cézanne, Gauguin, Seurat, Van Gogh, 1929.....	28
Figura 06 – Ars Electronica, 2018.....	35
Figura 07 – The Ars Electronica Center, 2016.....	36
Figura 08 – Instituto Itaú Cultural 37 Figura 09 – Exposição Emoção Art.ficial 6.0, 2012.....	38
Figura 10 – Centro Cultural Fiesp.....	41
Figura 11 – FILE LED show, 2018.....	42
Figura 12 – Instalação no FILE 2018.....	42
Figura 13 – Cartaz da divulgação – FACTORS 1.0.....	52
Figura 14 – Exposição do FACTORS 1.0.....	54
Figura 15 – Exposição do FACTORS 1.0.....	54
Figura 16 – Exposição do FACTORS 1.0.....	55
Figura 17 – Cartaz da divulgação – FACTORS 2.0.....	56
Figura 18 – Exposição FACTORS 2.0.....	58
Figura 19 – Exposição FACTORS 2.0.....	59
Figura 20 – Exposição FACTORS 2.0.....	59
Figura 21 – Cartaz da divulgação – FACTORS 3.0.....	60
Figura 22 – Exposição FACTORS 3.0.....	62
Figura 23 – Exposição FACTORS 3.0.....	63
Figura 24 – Exposição FACTORS 3.0.....	63
Figura 25 – Cartaz da divulgação – FACTORS 4.0.....	65
Figura 26 – Cartaz da divulgação – FACTORS 4.0 na BIENALSUR.....	66
Figura 27 – Entrada do FACTORS 4.0.....	68
Figura 28 – Entrada do FACTORS 4.0.....	68
Figura 29 – Exposição FACTORS 4.0.....	69
Figura 30 – Exposição FACTORS 4.0.....	69
Figura 31 – Registros da Ação Neuro/Bioarte.....	70
Figura 32 – Cartaz da divulgação – FACTORS 5.0.....	72
Figura 33 – Exposição FACTORS 5.0.....	73
Figura 34 – Exposição FACTORS 5.0.....	73
Figura 35 – Exposição FACTORS 5.0.....	74
Figura 36 – Registros da Ação expositiva (BIO)Arte e Sustentabilidade.....	75
Figura 37 – Imagem da obra E-Waste.....	76
Figura 38 – Imagem da obra PLC 360.....	76
Figura 39 – Organização dos materiais para montagem do FACTORS 4.0	78
Figura 40 – Montagem do FACTORS 4.0 em andamento.....	79
Figura 41 – Montagem do FACTORS 4.0 em andamento.....	79

Figura 42 – Artista Paula Guersenzvaig na montagem da obra Rio Callado.....	81
Figura 43 – Artista Ana Laura Cantera na montagem da obra Evolução de uma partida.....	81
Figura 44 – Painéis de acrílico, adesivados.....	83
Figura 45 – Espaço da +Mostra 4.0.....	84
Figura 46 – Sala Cláudio Carriconde.....	88
Figura 47 – Suportes disponíveis na Cláudio Carriconde.....	88
Figura 48 – Hall do CAL e entrada para Cláudio Carriconde.....	89
Figura 49 – Mediação em andamento no FACTORS 4.....	101
Figura 50 – Mediação em andamento no FACTORS 4.0.....	102
Figura 51 – Alunos do Colégio Politécnico durante o FACTORS 4.0.....	103
Figura 52 – Alunos do Colégio Politécnico durante o FACTORS 4.0.....	103
Figura 53 – Instalação Robôs Mistos, 2017.....	107
Figura 54 – Público na obra Robôs Mistos.....	108
Figura 55 – Registro da obra Edúnia, 2017.....	109
Figura 56 – Público na obra Edúnia.....	110
Figura 57 – Instalação Jardim colaborativo de Fritz Müller em open framework, 2017.....	111
Figura 58 – Público na obra Jardim colaborativo de Fritz Müller.....	112
Figura 59 – Instalação BOT_anic, 2017.....	113
Figura 60 – Público na obra BOT_anic.....	114
Figura 61 – Instalação PLNT3, 2017.....	115
Figura 62 – Público na obra PLNT3.....	116
Figura 63 – Instalação Ausculta, 2017.....	118
Figura 64 – Público na obra Ausculta.....	119
Figura 65 – Obra Máquinas de Choque 1, 2017	120
Figura 66 – Público na obra Máquinas de choque 1.....	121
Figura 67 – Instalação Evolução de uma partida, 2017.....	122
Figura 68 – Público na obra Evolução de uma partida.....	123
Figura 69 – Instalação Rio Callado, 2017.....	124
Figura 70 – Público na obra Rio Callado.....	125
Figura 71 – Instalação Trans(forma)ação assistida, 2017.....	126
Figura 72 – Público na obra Trans(forma)ação assistida.....	127
Figura 73 – Instalação Rizosfera FM, 2017.....	128
Figura 74 – Público na obra Rizosfera FM.....	129
Figura 75 – Cartaz da divulgação - Natureza Viva.....	130
Figura 76 – Cartografia da BIENALSUR.....	132
Figura 77 – Obra Máquinas de Choque 1 no MUNTREF.....	134
Figura 78 – Obra Rizosfera FM no MUNTREF.....	134
Figura 79 – Desenho técnico para montagem da obra PLNT3.....	135
Figura 80 – Montagem da obra PLNT3, 2017.....	136

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANPAP	Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas
BIENALSUR	Bienal Internacional de Arte Contemporâneo de América del Sur
CAL	Centro de Artes e Letras
CECA	Committee for Education and Cultural Action
CNPq	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
FACTORS	Festival de Arte, Ciência e Tecnologia
FIESP	Federação das Indústrias do Estado de São Paulo
IBRAM	Instituto Brasileiro de Museus
ICOM	International Council of Museums
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
IRCAM	Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique
ITAULAB	Laboratório de Mídias Interativas do Instituto Itaú Cultural
LABART	Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais
MASM	Museu de Arte de Santa Maria
MUNTREF	Museo de la Universidad Nacional de Tres de Febrero
NANO	Núcleo de Arte e Novos Organismos
PNM	Política Nacional de Museus
PPGART	Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
UFRJ	Universidade Federal do Rio de Janeiro
UFSM	Universidade Federal de Santa Maria
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
UNTREF	Universidad Nacional de Tres de Febrero

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 – INTRODUÇÃO	19
CAPÍTULO 2 – ESPAÇO EXPOSITIVO: CONSIDERAÇÕES	23
2.1 ESPAÇO EXPOSITIVO: DO MUSEU E DAS EXPOSIÇÕES	23
2.2 ESPAÇO EXPOSITIVO: ARTE E TECNOLOGIA	32
2.3 EXPOGRAFIA PARA ARTE E TECNOLOGIA: ESPECIFICIDADES.....	44
CAPÍTULO 3 – ESPAÇO EXPOSITIVO DO FACTORS	49
3.1 FESTIVAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA.....	50
3.1.1 FACTORS 1.0, 2.0 e 3.0	51
3.1.2 FACTORS 4.0	64
3.1.3 FACTORS 5.0.....	71
3.2 ESPAÇO EXPOSITIVO E EXPOGRAFIA: FACTORS 4.0.....	77
CAPÍTULO 4 – MEDIAÇÃO: DO ESPAÇO EXPOSITIVO AO PÚBLICO	91
4.1 MEDIAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE COMUNICAÇÃO	91
4.2 MEDIAÇÃO DO FACTORS 4.0 – COMPARTILHANDO A EXPERIÊNCIA.....	98
4.3 MEDIAÇÃO DAS OBRAS	106
4.4 NATURALEZA VIVA: EXPERIÊNCIA <i>IN LOCO</i> NO MUNTREF.....	130
CAPÍTULO 5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS	139
REFERÊNCIAS	143

CAPÍTULO 1 – INTRODUÇÃO

Esta pesquisa busca contribuir com a área de História, Teoria e Crítica da Arte Contemporânea, com o estudo de caso do Festival de Arte, Ciência e Tecnologia¹, FACTORS 4.0, discutindo os aspectos que caracterizam os espaços expositivos e a mediação em Arte e Tecnologia Digital. Afinal, como são pensadas e organizadas essas exposições e como são elaboradas as dinâmicas de comunicação nos espaços, considerando que a arte, como experiência estética, pode e deve ser vivida, experimentada e pensada criticamente também no âmbito da tecnologia. A dissertação foi desenvolvida através de abordagem qualitativa, levantamento bibliográfico e de imagens, atuação in loco, na exposição, análise e discussão dos dados para fundamentar o estudo de caso.

A Arte Contemporânea é baseada em múltiplas linguagens e suportes, o que favorece a utilização de conhecimentos e técnicas oriundas de diferentes campos de estudo. Abrange desde as produções tradicionais, a partir do desenho, escultura, pintura e gravura até as propostas realizadas através de tecnologias computacionais. Em meio a essa liberdade de criação e produção está situada a área de Arte e Tecnologia, uma vertente de pesquisa que compreende trabalhos vinculados à discussão entre a arte e áreas como a Eletrônica, a Genética, a Química, a Computação gráfica, as Engenharias, as Tecnologias da informação, a Biologia e a Neurociência.

Na produção em Arte e Tecnologia, o uso dos dispositivos tecnológicos possibilita ultrapassar o cenário tradicional das exposições, implicando alterações nos modos de realização da curadoria, da expografia, da montagem, da mediação, e como consequência provoca diferentes níveis de comunicação com o público. Nas exposições com esse recorte, a mediação existe como parte das estratégias realizadas para promover a aproximação do público com as mostras, e caracteriza-se ainda como parte de um sistema maior no qual estão inclusos outros aspectos, como a produção de catálogos, *folders* de divulgação e publicações *online* nas redes sociais.

¹ Inicialmente o FACTORS tratava-se do Festival de Arte e Tecnologia do Rio Grande do Sul, porém considerando que o evento era nacional e se tornou internacional preferiu-se retirar a menção à região sul.

Assim, percebe-se que do mesmo modo que a arte passou por mudanças, também o fez o seu público - que hoje se encontra mais ativo perante as exposições, fator que ocorre devido à necessidade de interação e/ou participação presente em algumas obras e trabalhos. Nesse contexto, a mediação do público é um dos elementos que perpassa as práticas museológicas contemporâneas, pensada nesta pesquisa a partir da expografia, do contato com os artistas e da interação com as obras. Quem visita o espaço expositivo - seja ele um museu, uma galeria ou um espaço alternativo - relaciona-se com a arte também a partir da mediação, pois essa interação faz parte do projeto de uma exposição.

Acredita-se, portanto, na importância do espaço expositivo e da mediação como responsáveis por uma maior aproximação entre o público e o objeto artístico: o primeiro age como agregador e o segundo como conector, um canal entre os vários aspectos que compõem a exposição, considerando a importância fundamental da participação do público nestes mesmos eventos.

Entretanto, quando se refere à produção em Arte e Tecnologia é necessário que estes aspectos sejam considerados de um ponto de vista mais específico. As obras precisam ser expostas em espaços que se adaptem e não interfiram de modo a alterar a poética e o conceito da obra; de um suporte técnico específico voltado para a disposição de energia elétrica (como cabos de extensão, tomadas, plugues e adaptadores); de lâmpadas diferenciadas, além da iluminação geral do ambiente; de estratégias de aproximação e interação diferenciadas em relação ao público; e de uma equipe em tempo integral no espaço expositivo para acompanhar os visitantes.

Compreende-se que abordar os temas expografia e mediação inseridos no campo da Arte e Tecnologia pode envolver desde o ponto de vista do artista que produz uma obra tecnológica, a proposta curatorial, até o espaço expositivo no qual será exibida a obra, a configuração e montagem da exposição. Nessa sequência inclui-se até as dinâmicas que serão usadas para aproximar o público da mostra através da mediação.

Assim, no primeiro capítulo são abordadas as transformações ocorridas nos espaços expositivos para apontar as modificações em seus formatos. Devido ao fato das histórias da arte e das exposições serem indissociáveis, fez-se necessário o apontamento de algumas mostras e produções específicas que contribuíram e influenciaram nos projetos arquitetônicos e ambientações de exposições de arte. Modificações espaciais que alteraram, inclusive, a relação com os públicos. São

apresentados alguns conceitos históricos em torno do museu, suas funções e sistemas, com o objetivo de investigar as transformações e os desdobramentos ocorridos, enquanto espaço expositivo, pois acredita-se que, assimilando este percurso será possível compreender a trajetória dos espaços expositivos e sua relação com o público, até o surgimento dos festivais de Arte e Tecnologia Digital. São discutidos aspectos da expografia e comunicação em espaços alternativos e próprios para exibição de Arte e Tecnologia Digital, características e especificidades de seus espaços expositivos para, apresentando elementos e aspectos que definem uma exibição adequada para essa produção. Evidencia-se o surgimento dos festivais como eventos que ocupam diferentes espaços e se reconfiguram a cada edição e, são apresentados alguns eventos que marcaram o circuito da Arte e Tecnologia para contextualizar e introduzir o FACTORS como importante evento da área, pioneiro no sul do país e objeto de estudo nessa pesquisa.

O segundo capítulo apresenta o FACTORS, abordando as cinco edições do evento, suas estratégias de comunicação, projetos curatoriais e exposições. A partir dos aspectos abordados no capítulo anterior, tratam-se questões sobre o espaço expositivo e a mostra da quarta edição do festival, em que o tema foi a Bioarte. O evento integrou e ocorreu simultaneamente às atividades desenvolvidas no 12º Simpósio de Arte Contemporânea, realizado pelo Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais (LABART)², e promovido pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFSM/PPGART.

No terceiro capítulo, faz-se o estudo de caso FACTORS 4.0. Nessa edição do evento, a autora participou da organização geral e integrou a equipe expográfica para pensar, propor e verificar *in loco*, possíveis estratégias de mediação para a exposição. A experiência da mediação contribuiu para pensar na comunicação em exposições inseridas no campo transdisciplinar da Arte, Ciência e Tecnologia. A exposição composta por obras individuais e coletivas, teve como tema a Bioarte, e contou com diversas linguagens artísticas como instalações interativas, vídeos, objetos arte, mecânicos e robóticos. O núcleo de mediação esteve em contato direto com os artistas durante a montagem da exposição, o que propiciou uma maneira particular de elaborar os diálogos e as estratégias de aproximação entre o público e as obras. Neste caso, o desafio da mediação estava tanto na abordagem

² www.ufsm.br/labart. A autora dessa dissertação é integrante do LABART desde 2016.

transdisciplinar no campo da História, da Arte e Tecnologia e da Bioarte, como no estímulo para o público experienciar obras interativas e obras vivas, que no contexto da natureza, implicava um compromisso coletivo.

CAPÍTULO 2 – ESPAÇO EXPOSITIVO: CONSIDERAÇÕES

Segundo Desvallés e Mairesse (2013), o contexto dos museus passou por grandes mudanças ao longo da história, tanto em relação às suas funções, quanto à sua materialidade e aos elementos que constituem seu sistema - como os profissionais, o público e as próprias coleções - considerando a exibição e preservação do seu acervo. Nos dias atuais, a discussão do papel do museu no sistema da arte contemporânea é ampliada, pois abrange também os modelos de curadoria, de exposição e de comunicação com o público, adotados pelas instituições. As reflexões e críticas em torno da teoria do “Cubo Branco”, por exemplo, originaram questões sobre a necessidade de espaços expositivos mais abrangentes e de modelos diferenciados de exposição. O modelo de local neutro, ideal para receber e apresentar diferentes produções artísticas ainda é comumente utilizado, porém não atende às necessidades de exibição de algumas produções atuais.

No cenário contemporâneo, a arte desdobra-se e reverbera sem destino aparente, com base em múltiplas linguagens e suportes, podendo ser produzida a partir de conhecimentos e técnicas oriundas de diferentes áreas. Em meio a essa liberdade de criação e produção, desenvolvem-se obras de arte e tecnologia, entendidas como digitais ou computacionais.

Nesta apropriação tecnológica adotada pelos artistas origina-se uma produção que extrapola os antigos modelos de exibição, afetando desde sua relação com o espaço expositivo até seu contato com o público. O endereçamento desta produção se torna cada vez mais relevante pois as obras sugerem e possibilitam o deslocamento da contemplação para a interatividade do público.

Assim como a maior parte das produções contemporâneas, estas obras precisam ser exibidas em espaços expositivos que se adaptem e não alterem a poética e o conceito da obra, de um suporte técnico e tecnológico específico.

2.1 ESPAÇO EXPOSITIVO: DO MUSEU E DAS EXPOSIÇÕES

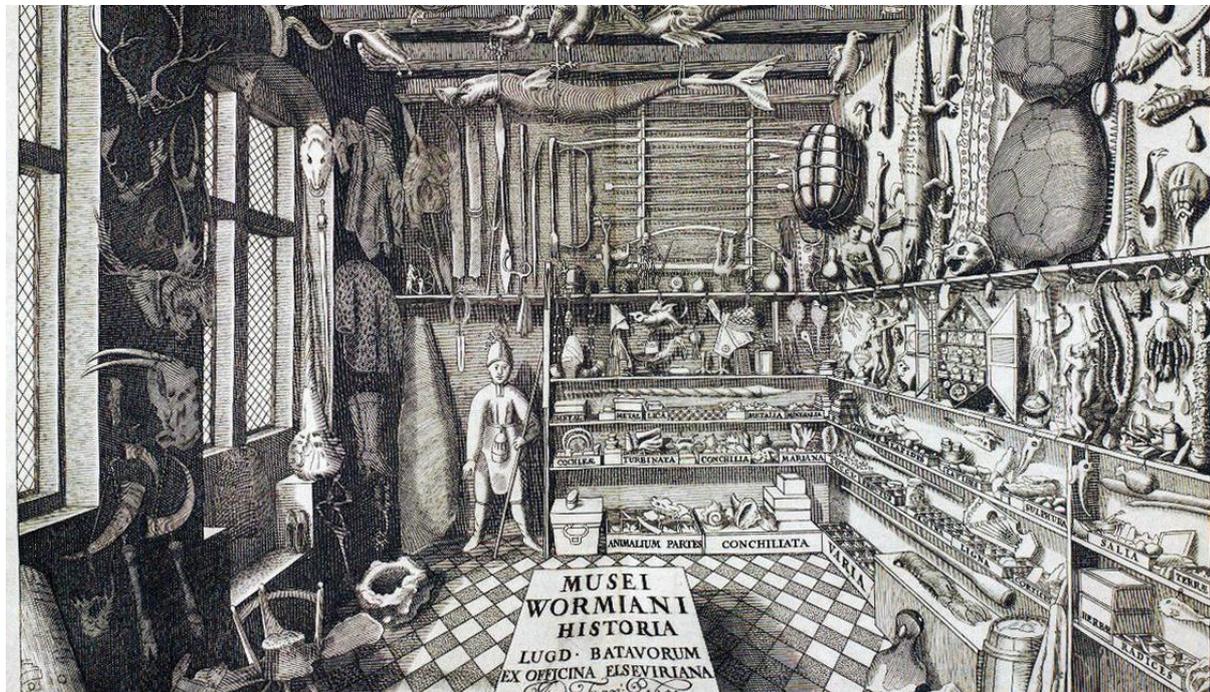
Pode-se dizer que as histórias, dos museus e das exposições, estão entrelaçadas na própria história da humanidade. Elas contribuem para testemunhar

a cultura do homem através do tempo, transformando-se nos meios pelos quais serão resgatados e reunidos objetos carregados de informação, exibidos em diferentes locais, sejam museus, instituições culturais ou espaços expositivos alternativos.

Convém ressaltar que algumas exposições e museus destacam-se pela maneira de apresentar as obras e por suscitar discussões a respeito da relação entre a arte, o espaço expositivo e o público.

No que concerne ao início da formação das coleções, exposições e consequentemente dos espaços expositivos, os Gabinetes de Curiosidade são considerados os precursores dos atuais museus, incluindo os museus de arte. Estes espaços surgiram entre os séculos XVI e XVII e reuniram diferentes artefatos de maneira caótica, sem que fossem estabelecidos critérios para a formação, exibição e documentação dos conjuntos. Eram abertos somente para convidados dos proprietários, que mediavam a aproximação entre o público e as obras (Figura 1).

Figura 1 – O gabinete de Curiosidades de Ole Worm (1588-1655)



Fonte: <http://www.sil.si.edu/Exhibitions/wonderbound/crocodiles.htm>.

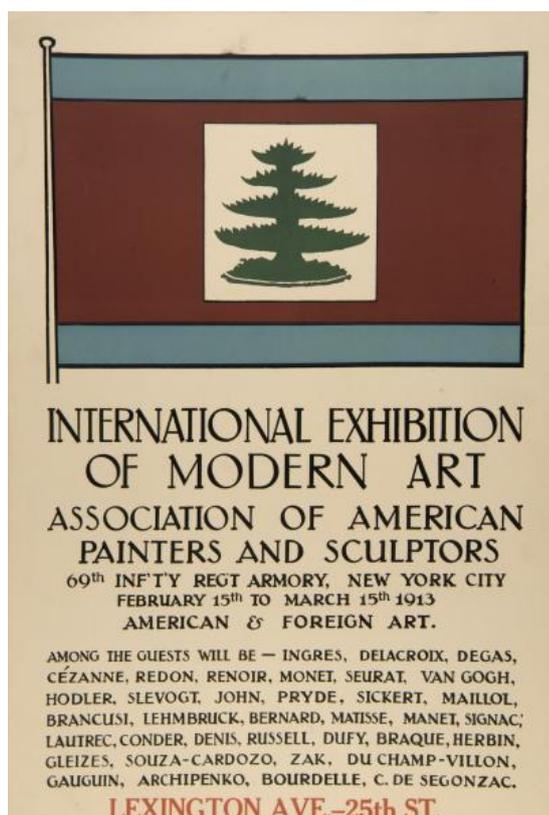
Deste modo, o ato de colecionar, aliado ao desejo de expor as coleções, marcou o surgimento do conceito e o desenvolvimento dos museus. Destacam-se as rupturas sociais do século XVIII decorridas da Revolução Francesa, que

contribuíram para que o museu se configurasse como instituição mais democrática, permitindo o acesso do público, enfatizando não somente a memória do passado como também desempenhando um papel significativo na construção do futuro. Tal conjuntura apontou o caminho para a concepção moderna dos museus, a qual iria se fortalecer, de fato, durante o século XIX com o surgimento de grandes instituições museais.

Em todos os momentos, e em todo lugar, a exposição aparece como pressuposto-chave da ideia de museu, é o meio pelo qual são reunidos e resgatados objetos carregados de informação cultural para uma recepção determinada. (GONÇALVES, 2004, p. 14).

No século XX, a Exposição Internacional de Arte Moderna Armory Show³ também foi considerada um marco na história da arte (Figura 2).

Figura 2 – Cartaz da divulgação – Armory Show, 1913



Fonte: <https://americanart.si.edu/artwork/poster-armory-show-34035>.

³ Disponível em: <http://archive.artic.edu/armoryshow/show>. Em 2013, marcando o centenário do Armory Show, o Art Institute of Chicago criou uma experiência de visualização na web, com o objetivo de proporcionar ao público a possibilidade de explorar a exposição e acessar informações sobre as obras, o conceito da exposição, contextos e artigos.

Apontada como a primeira exposição de Arte Moderna na América, aconteceu em 1913, em Nova York, Estados Unidos. Destacou-se pela produção apresentada, e por deslocar o eixo cultural da Europa para os Estados Unidos. Conforme o Instituto de Arte de Chicago⁴, a mostra foi exibida em três espaços expositivos diferentes (69th Regiment Armory, NY, Art Institute of Chicago, Chicago e Copley Society, Boston), organizada pelo artista Marcel Duchamp e apresentou ao público aproximadamente 1500 obras, com diferentes linguagens visuais, introduzindo os estilos experimentais da vanguarda europeia à cultura americana (Figura 3).

A exposição caracterizou-se por uma limpeza visual do espaço expositivo. Percebe-se a tentativa de aproximar a mostra do público, considerando a localização das obras nas paredes (exibidas mais próximas do olhar do espectador), e a presença de móveis utilitários (bancos disponíveis para que o público permanecesse no espaço por mais tempo).

Figura 3 – Exposição Armory Show (Galeria 50 - sudoeste), 1913



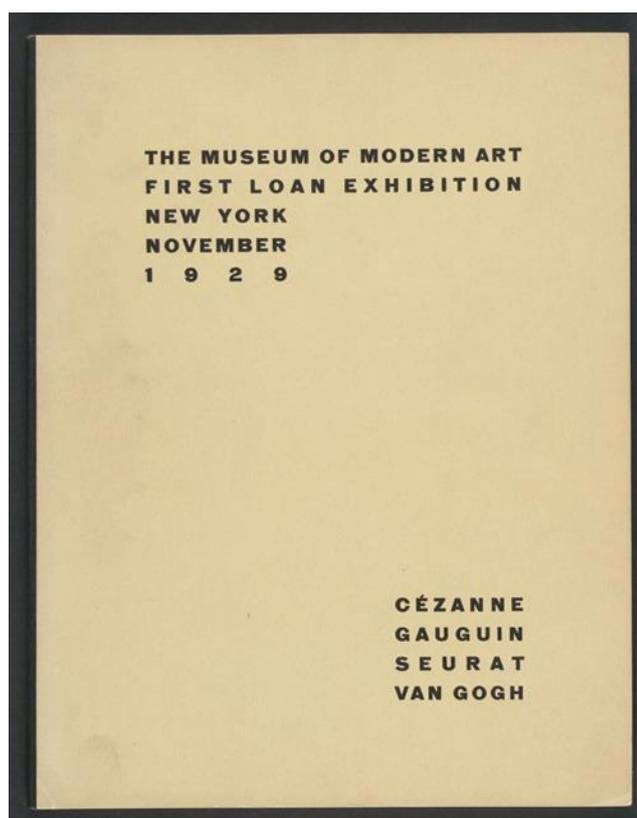
Fonte: <http://archive.artic.edu/armoryshow/50-ne>.

⁴ Disponível em: <https://archive.artic.edu/armoryshow/>.

A presença significativa de obras ocupando o espaço expositivo e extrapolando o limite das paredes, próxima aos locais de circulação dos visitantes, evidenciou a organização e planejamento dos diferentes elementos e objetos que constituíram a exposição. O cuidado com a experiência do visitante também assume mais importância.

Em Nova York/EUA, evidencia-se a inauguração do MoMA⁵ (The Museum Of Modern Art), em 1929, como primeiro museu exclusivamente de Arte Moderna⁶. Sua primeira exposição⁷ (Figura 4), intitulada 'Cézanne, Gauguin, Seurat, Van Gogh' apresentou obras dos quatro pintores pós-impressionistas europeus e recebeu aproximadamente 50.000 visitantes nas cinco semanas em que esteve aberta.

Figura 4 – Cartaz da divulgação – Cézanne, Gauguin, Seurat, Van Gogh, 1929



Fonte: <http://moma.tumblr.com/post/66326679523/84-years-ago-today-the-catalog-and-brochure>.

⁵ Disponível em: <https://www.moma.org/>.

⁶ Disponível em: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1767?locale=pt>.

⁷ Disponível em: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/history>. O site do museu disponibiliza o histórico de todas as exposições realizadas desde a sua abertura.

O museu pretendia “oferecer ao visitante uma sensação de ‘privacidade’”, assim, para esta exposição, o espaço expositivo foi estritamente trabalhado para criar um ambiente neutro, com o mínimo possível de poluição visual em relação aos elementos constitutivos da própria galeria expositiva. (GONÇALVES, 2004, p. 54). O teto e as paredes foram pintados de branco, o chão de madeira ficou à mostra após a retirada dos carpetes, os azulejos ficaram visíveis e as luminárias decorativas foram substituídas por outras mais simplificadas (Figura 5).

Figura 5 – Exposição Cézanne, Gauguin, Seurat, Van Gogh, 1929



Fonte: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1767?locale=pt>.

Esta configuração se tornou modelo para a construção de outros museus de arte moderna e a concepção de montagem foi utilizada por outras exposições e instituições. Enquanto espaço físico considerado neutro, a intenção era de que suas características não interferissem ou influenciassem na relação do público com as obras, configurando-se assim, em um espaço “ideal” para realizar exposições.

A partir da segunda década do século XX, define-se claramente uma tipografia museológica para as exposições de arte moderna, mais tarde adotada pela arte contemporânea. A nova tipologia desse século aparece como o primeiro Museu de Arte de Nova York, nos Estados Unidos, que convencionou uma cenografia de paredes brancas nas exposições de Arte Moderna. A partir daí, o cubo branco impõe-se como espaço ideal para a exposição de arte. (GONÇALVES, 2004, p. 37).

Os parâmetros aplicados pelo MoMA, mais tarde, definiriam o conceito do Cubo Branco. Sua descrição incluía um ambiente artificial, branco, limpo, neutro do chão ao teto, com elementos como iluminação e ventilação dispostos de maneira discreta, para que toda e qualquer experiência, alheia à estética expositiva, fosse ignorada. Em 1976, o artista e crítico de arte irlandês, Brian O'Doherty publicou uma série de artigos⁸ na revista *Artforum*, criticando a ideia do cubo branco. Nos textos, o autor apontou que, com este modelo de espaço expositivo, as obras de arte estariam sendo afastadas do seu contexto social, histórico e econômico e que assim, se negaria à arte o direito de contribuir e participar na construção da realidade.

O'Doherty (2002), comparou o ambiente expositivo às construções religiosas, desenvolvidas anteriormente, às igrejas medievais, e citou as catacumbas egípcias como espaços idealizados que deveriam conservar os objetos sem deixar que a passagem do tempo ou o contexto externo atingisse o interior. De maneira irônica, o crítico faz uma analogia, no sentido de que, descontextualizados, esses objetos não se relacionavam com o exterior e se tornavam subordinados dentro do espaço.

A galeria ideal subtrai da obra de arte todos os indícios que interfiram no fato de que ela é 'arte'. A obra isolada de tudo o que possa prejudicar sua apreciação de si mesma. Isso dá ao recinto uma presença característica de outros espaços onde as convenções são preservadas pela repetição de um sistema fechado de valores. (O'DOHERTY, 2002, p. 3).

Por algumas décadas este conceito continuou imponente na formatação dos espaços expositivos e modos de exibição. Entretanto, a produção artística dos anos 1960 se estabeleceu como um divisor de águas na arte, deixando para trás os movimentos da arte moderna e seus parâmetros tradicionais, passando a enfatizar projetos experimentais de cunho processual. Com esta ruptura, e com o surgimento

⁸ Estes artigos foram, posteriormente, compilados no livro intitulado "No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte", 2002.

de novas propostas artísticas, iniciou-se o panorama da Arte Contemporânea que passa a exigir novas estratégias expositivas.

Sonia Salcedo Del Castillo (2008) aponta que, ao longo da história, a produção dos artistas influenciou diretamente a configuração das exposições, visto que, conforme produziam, e dependendo do que produziam, modificavam a concepção de espaço e montagem, e assim cada local precisava se adaptar para receber, expor e preservar essas obras. Essa relação modificou o panorama das exposições na história da arte.

As exposições mantêm uma relação direta com as propostas artísticas e, como essas, vinculam-se às transformações sociais em seus aspectos políticos e econômicos. Nesse sentido e por sua própria natureza, as exposições revelam um íntimo diálogo com os princípios projetivos da arquitetura e, assim, participam igualmente das transformações ocorridas no âmbito cultural, de onde surgem como um ponto de tensão entre os desejos e convicções artísticas e os interesses e projeções sociais. (CASTILLO, 2008, p. 319).

Na Arte Contemporânea discute-se a ausência de um modelo no qual se orientar, à medida que os artistas podem se utilizar de referências internas ao seu processo. Arthur Danto (2006) problematiza o processo de independência da arte em relação aos critérios de valoração estéticos e sua relação com a história da arte, a partir da inserção de uma vertente conceitual, tornando a arte livre e autônoma no seu próprio meio cultural reflexivo. Ele afirma que até a arte moderna, era possível discernir o que era considerado obra de arte ou não. Também, que os critérios foram substituídos pela pluralidade, tanto da arte quanto do pensamento cultural e político. A arte não desaparece propriamente, e sim a sua narrativa legitimadora, possibilitando que a estética crie sua própria autoconsciência, pensada a partir de critérios que lhe sejam pertinentes e não mais por características impostas pelo ambiente cultural. (DANTO, 2006, p. 216-218).

Ainda conforme Danto (2006), a arte contemporânea perde o limite histórico, conceitual e material, visto que toda produção é bem recebida e desenvolve-se a necessidade de pensar a arte a partir da percepção e do argumento de que “tudo pode ser arte”. Nesse sentido, alguns movimentos quebraram paradigmas e contribuíram significativamente para mudanças expográficas. A Pop Art, com as caixas Brillo Box de Andy Warhol (1964), inaugurou na arte a relação na qual o objeto poderia estar tanto na galeria, quanto no supermercado e influenciou um

discurso onde o espaço expositivo estaria diretamente relacionado com o objeto exposto.

Posteriormente, o Minimalismo produziu objetos que dialogavam intimamente com o espaço expositivo, pois muitas vezes eram expostos no chão ou na parede, fora das molduras, pedestais e suportes tradicionais. A arte minimalista, que estava relacionada aos materiais industriais, ao universo urbano, juntamente a Pop Art, trabalhou em uma relação mais estreita da arte com o cotidiano da sociedade a partir do uso de elementos comuns que poderiam facilmente ser reconhecidos pelo público.

A partir na década de 1970, a Arte Conceitual influenciou, de certa maneira, a organização do espaço expositivo a partir de sua relação mais íntima com o processo de produção da obra. Os artistas priorizavam os conceitos, ideias e reflexões em detrimento do caráter formal do objeto e muitas vezes a obra física nem precisava existir. A produção do movimento incluía linguagens tradicionais como pintura, desenho, escultura, também apresentava vídeos, fotografias, instalações e performances. Muitas obras tinham caráter efêmero (existindo somente durante a exposição), podiam ser compostos por vídeos, fotografias, sons e outros elementos que provocavam sensações no espectador e se modificavam ao serem exibidas em outro local.

Esses movimentos tiveram grande influência na ressignificação dos espaços expositivos e nos modos de expor. À medida que as mudanças na produção artística redimensionaram o potencial dos espaços expositivos, também exigiram do curador, do artista e dos vários profissionais que formam o sistema da arte, um trabalho em equipe para desenvolver discursos que facilitassem o diálogo entre a arquitetura do espaço, as obras de arte e o público.

Cabe ressaltar que, mesmo que o museu se mantenha tradicionalmente como local para exposições de arte, hoje surgem diferentes espaços expositivos, não necessariamente institucionais, como galerias, centros culturais e salas de exposição. E, cada um desses espaços requer maneiras específicas de exibir e comunicar, logo, estabelece diferentes estratégias para apresentação, fruição e mediação das obras.

Ao promover exposições, esses espaços assumem aspectos de comunicação, permitindo e proporcionando interações com seus visitantes. Cada local trabalha investindo na organização e disponibilização de conteúdos temáticos,

desenvolvendo estratégias próprias de comunicação nas quais realizam oficinas, cursos, palestras, filmes, visitas guiadas, projetos e atividades fora do espaço expositivo e mantendo parceria com escolas e professores. Aprofundar a relação entre o público e a arte nas exposições se tornou tão importante quanto às funções de pesquisa e preservação nas instituições.

Assim, as exposições passaram a ser pensadas desde o ponto de vista arquitetônico do espaço onde ocorrerá a mostra até o impacto e sua relação com o público. O espaço físico é trabalhado de maneira mais abrangente, diluindo suas fronteiras, tanto para relacionar o que está dentro e fora dele quanto para promover um diálogo que seja mais aberto aos visitantes.

Se outrora adotou-se o local expositivo neutro como modelo ideal de exposição, utilizando o espaço como um sistema fechado, no qual ignorava-se as referências externas e buscava-se um isolamento da obra exposta, na contemporaneidade, o conceito do cubo branco já não serve como modelo, nem exclusivo e nem ideal, para ser seguido.

2.2 ESPAÇO EXPOSITIVO: ARTE E TECNOLOGIA

O que a arte-tecnologia tem feito é explorar ao máximo as possibilidades criativas no uso das tecnologias, extraindo o existente nelas, e nesse sentido não há normas e nem verdades, apenas há uma diversidade de visões que enriquecem a capacidade criativa humana. (SOGABE, 2014, p. 68).

Enquanto uma tendência da Arte Contemporânea, a arte tecnológica se desenvolve a partir do uso dos dispositivos digitais e computacionais. Esta relação amplia a gama de possibilidades de produção, implica alterações nas exposições e nos projetos expográficos, e estabelece diferentes níveis de comunicação com o público.

Segundo Walter Zanini (2003, p. 12), o início dos anos 1980 marcou o momento em que os artistas tiveram acesso a essa nova ordem de sensibilidade espacial devido à introdução do microcomputador no mundo de consumo. Conforme o autor, as potencialidades do sistema geraram interesses em uma grande quantidade de artistas na época. Neste momento surgiu uma perspectiva ampla de produção artística.

Para Débora Aita Gasparetto (2014), os eventos e exposições voltados para esta área se tornaram mais recorrentes a partir dos anos 1990, fazendo com que diversos espaços institucionais buscassem se adequar à produção. Porém, a autora também aponta os espaços alternativos de exposição, como centros culturais e universidades, enquanto promotores e auxiliares no fortalecimento da área. Nesse momento emergiu um novo circuito na arte, pois as instituições como museus e galerias ainda não estavam adaptadas às suas particularidades.

No sistema da arte digital, mesmo que novas instituições sejam responsáveis por sustentá-lo, sua configuração é outra, as instâncias de legitimação podem estar nos centros culturais, nos institutos de pesquisa, nos Labs, nas universidades, nos museus, galerias, nos eventos, na imprensa, na articulação dos agentes, mas também está nas redes sociais, nos espaços virtuais, na arquitetura dos espaços urbanos, nas ruas ou na percepção e validação direta do público, sempre em conexão com as mídias. (GASPARETTO, 2014, p. 309).

Ou seja, apesar do investimento em eventos e exposições para reunir e exibir a produção de arte e tecnologia, ainda não existem muitos espaços específicos para tais atividades. Segundo Valéria Boelter (2016), acontece uma adaptação nos locais alternativos para que ocorram as exposições. Para ela “as exposições de arte e tecnologia digital demandam especificidades de montagem, execução e manutenção das obras e da expografia, portanto elas não acabam no dia da inauguração e se estendem até a sua desmontagem” (BOELTER, 2016, p. 93).

Na cultura contemporânea, marcada pela internet, mídias e redes sociais, a comunicação se tornou um conceito importante para se pensar as relações entre arte e o público, sobretudo quando se trata da produção vinculada à tecnologia. Os artistas cada vez mais discutem essa proximidade, elaborando e desenvolvendo poéticas que privilegiam a interação e/ou participação do público e ao mesmo tempo convidam a refletir também sobre a função e o papel das tecnologias no cotidiano da sociedade.

Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. Longe de se deixar esvaziar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, as obras realmente fundadoras na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia. (MACHADO, 2007, p. 14-15).

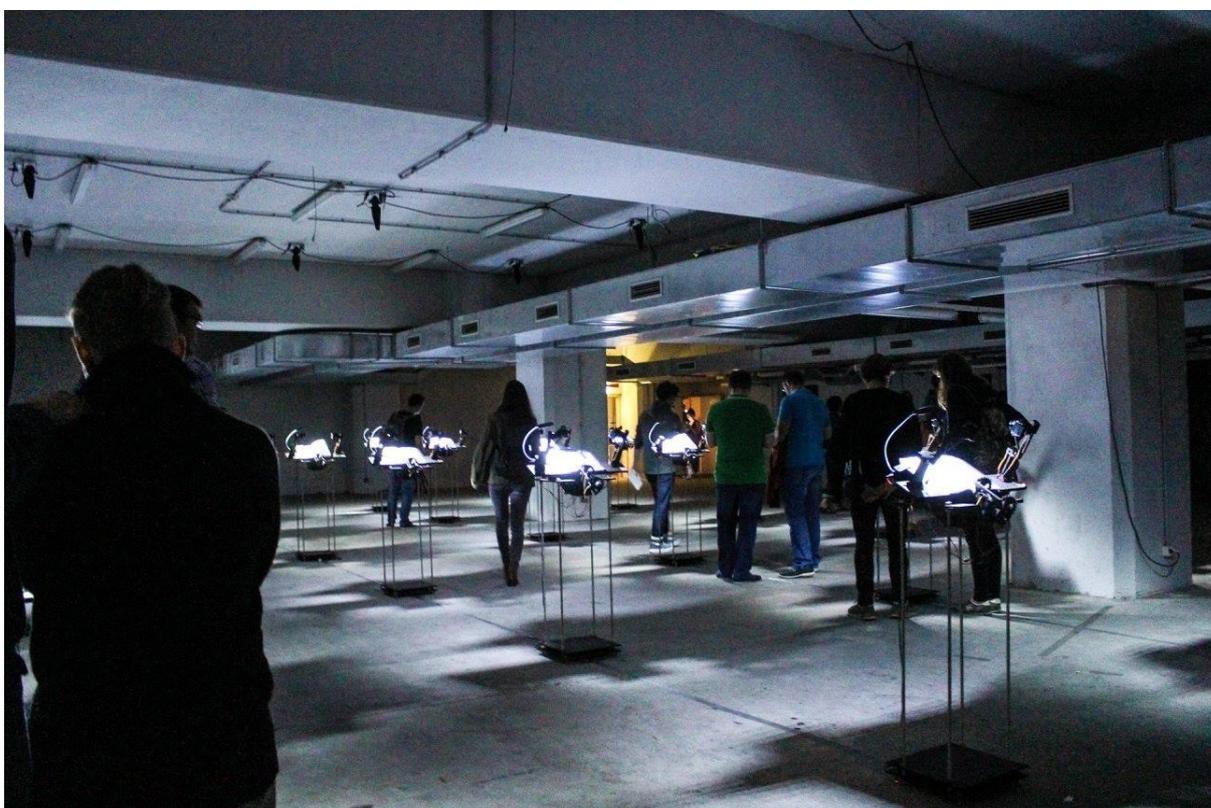
Neste sentido, Boelter (2016), aponta que na contemporaneidade, as exposições “utilizam, cada vez mais, diferentes mídias digitais em suas montagens. Elas podem ser usadas como artifício para tornar a exposição mais interativa, ou como sistema nas obras criadas pelos artistas que se utilizam dessa tecnologia [...]”. Portanto, ao contrário dos espaços tradicionais de exibição, o local que abriga uma mostra de arte e tecnologia também precisa propor e comportar a interação com o público. Logo, já não é necessário pensarmos o espaço expositivo, unicamente branco, neutro e padronizado, considerando que boa parte das projeções de imagens digitais necessita de um local escuro para ser realizada, salvo os locais que já possuem aparelhos com tecnologia para projetar em ambientes claros e ao ar livre. Para comportar essa produção, os espaços precisam permitir intervenções, sejam planejadas ou durante as necessidades surgidas no momento da montagem. Modificar a fiação elétrica com extensões, furar paredes e suportes e pintar elementos no local, são alguns dos procedimentos que facilitam na hora de executar o projeto expográfico. A presença de rede de internet *Wi-fi* com qualidade, necessária tanto para o funcionamento e manutenção das propostas artísticas quanto para possíveis estratégias de mediação.

Hoje, torna-se cada vez menos freqüente aquela experiência silenciosa, solene, quase ritualística, com suas paredes imaculadamente brancas, que, poderíamos resumir, busca favorecer o encontro do sujeito fruidor com a obra, oferecendo-lhe isolamento espacial, recolhimento individual e neutralidade visual. E isso ocorre porque a veiculação artística passou a ter não apenas múltiplos meios, como também embalagens diversas, por vezes antagônicas para um mesmo conteúdo. E, possivelmente, essas embalagens advêm das diversas falas que as proposições artísticas passaram a deter. Não é sem motivo que o espaço expositivo passou a ter uma necessidade quase infinita de oferecer possibilidades de transformação espacial. E, paradoxalmente, também não é sem motivo que, por vezes o cubo branco se torna a melhor solução, assim como, em outras, revela-se como uma total inadequação. (CASTILLO, 2008, p. 310).

Os festivais de arte e tecnologia surgiram como um circuito específico para discutir essa produção, a partir da necessidade de abrir espaço no campo da arte para tal vertente. Eles também exerceram papel fundamental na difusão e fomento das pesquisas na área, sobretudo, em seus primórdios, pois atuam como espaços para consolidar a arte e tecnologia.

Destacam-se como principais espaços de discussão e exposição de arte digital, eventos como Ars Electronica⁹ (Figura 6), em Linz, Áustria. O festival surgiu em 1979 e até 2018 já foram mais de 35 edições, sempre com temas diferentes, o evento é conhecido por seus projetos em grande escala e ao ar livre, bem como pela realização de palestras, discussões e *workshops* em diferentes locais públicos da cidade. Surge com o objetivo de fomentar uma abordagem artística e científica em confluência com as tecnologias.

Figura 6 – Ars Electronica, 2018



Fonte: <http://www.artjaws.com/en/error-the-art-of-imperfection-the-2018-ars-electronica-festival-which-place-for-the-error-in-the-digital-ideal/>.

Em 1987 o festival criou o Prix de Artes Eletrônicas, um importante prêmio da área. Em 1996 inaugurou-se o espaço físico do festival, o Ars Electronica Center (Centro de Arte Eletrônica) (Figura 7), e o Futurelab. Juntos, eles atuam como centros de pesquisa e produção envolvendo arte e mídia, arquitetura, *design*, realidade virtual e exposições interativas.

⁹ Disponível em: <https://ars.electronica.art>.

Figura 7 – The Ars Electronica Center, 2016



Fonte: https://www.esa.int/spaceinimages/Images/2016/04/Ars_Electronica_Center.

O Centro de Arte Eletrônica tem como missão ser um projeto de museu do futuro e busca “usar formas interativas de mediação para facilitar o encontro do público em geral com a realidade virtual, redes digitais e mídia moderna”. (CULTURE FOR CITIES AND REGIONS, 2015, sp, tradução nossa)¹⁰. A organização investe na qualidade das atividades e na diversidade de propostas expositivas e se tornou o mais importante festival de mídia do mundo, recebendo aproximadamente 75.000 visitantes por ano e mais de 2.000 turmas escolares participaram de experiências educacionais práticas no ambiente das mostras.

[...] é considerado um novo modelo de colaboração a ter lugar entre a cultura, e setores empresariais e universidades. Cada parceiro traz diferentes forças e competências para projetos colaborativos. Por exemplo, parcerias entre Ars Electronica e as escolas locais e universidades formam uma rica rede pedagógica e levar a inovações. Os estudantes se beneficiam de todo o mundo programas de intercâmbio, pesquisadores e artistas na

¹⁰ Do original: [...] “use interactive forms of mediation to facilitate the general public’s encounter with virtual reality, digital networks and modern media”.

residência promover trocas criativas. (CULTURE FOR CITIES AND REGIONS, 2015, sp, tradução nossa)¹¹.

No Brasil, destaca-se o evento Emoção Art.ficial, que tem seu ponto de partida com o desdobramento do programa Rumos Arte e Tecnologia, iniciado em 1999, junto ao Laboratório de Mídias Interativas do Instituto Itaú Cultural (Itaulab)¹² em São Paulo, Brasil (Figura 8). Cabe evidenciar que é um instituto privado, criado em 1987, voltado para a pesquisa, incentivo e difusão de manifestações artístico-intelectuais. Promove, atualmente, uma série de atividades além das exposições temporárias, como mostras de vídeo, espetáculos, palestras, cursos e seminários. Além disso, busca democratizar o acesso à arte e à cultura, e para isso investe consideravelmente no fomento de manifestações e apoio a artistas e novos pesquisadores.

Figura 8 – Instituto Itaú Cultural



Fonte: <https://catracalivre.com.br/agenda/itau-cultural-programacao-shows-gratis-sp/>.

¹¹ Do original: “*Ars Electronica is considered a new model of collaboration to take place between the culture, and business sectors and universities. Each partner brings different strengths and competences to collaborative projects. For instance, partnerships between Ars Electronica and the local schools and universities form a rich pedagogical network and lead to innovations. Students benefit from worldwide exchange programmes, and researchers and artists in residence promote creative exchanges*”.

¹² Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/quem-somos>.

A primeira edição¹³ da exposição aconteceu no ano de 2002 quando se tornou a Bienal Internacional de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural. Desde seu projeto, ela tem o objetivo de evidenciar as relações entre os sistemas de informação, os dispositivos tecnológicos, as mídias interativas e o campo da arte. Composta sempre por uma exposição e um simpósio, a bienal teve seis edições, e a última aconteceu em 2012 (Figura 9). Ela destaca-se também pela produção de conteúdo e de conhecimento, a partir de suas palestras e debates sobre questões emergentes no campo.

Figura 9 – Exposição Emoção Art.ficial 6.0, 2012



Fonte: <https://vejasp.abril.com.br/atracao/emocao-art-ficial-6-0/>.

Ao longo dos dez anos de existência, o Emoção Art.ficial reuniu centenas de pesquisadores, artistas e centros de arte mídia do Brasil e do mundo. Foi um importante pioneiro na difusão da produção de arte e tecnologia e em suas mostras estiveram presentes diferentes dispositivos e mecanismos que evidenciam a

¹³ Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/emocao-art-ficial>.

passagem do tempo e a atualização da tecnologia como *microchips*, *displays*, sensores de presença, CD's, DVD's, sites para artes visuais, digitais, cinema, vídeo, fotografia e nas últimas edições estiveram presentes obras que tratavam das relações entre máquinas e humanos, através de circuitos e softwares interativos.

O evento investiu em um núcleo para tratar das questões da mediação. O Núcleo de Educação e Relacionamento recebeu na última edição cerca de 200 escolas públicas e privadas. Realizou atividades como o Fim de Semana em Família, o Cantinho da Leitura, a Feirinha de Troca de Livros e DVDs, espetáculos teatrais, vivências e oficinas – brincadeiras de rua e momentos para contar histórias. As mediações ocorriam com ou sem agendamento e também a partir de visitas guiadas. Uma estratégia adotada foi a criação do “Educador Art.ficial”, para a quinta e sexta edição do evento, através do qual:

O visitante espontâneo pôde visitar a exposição utilizando um vídeo-guide com conteúdos disponibilizados em um aparelho de MP4. O sistema trazia informações e propostas de leitura das obras divididas em faixas, oferecendo a oportunidade do visitante explorar a exposição de acordo com seu tempo e disponibilidade. Foram disponibilizados 20 aparelhos de MP4 para empréstimo, retirados pelo visitante mediante retenção do RG e cadastro. (ITAÚ CULTURAL - RELATÓRIO DE PRESTAÇÃO DE CONTAS 2010, p. 76).

Um ponto importante é a relação do evento com a curadoria¹⁴. Sabe-se que ao curador pode ser atribuído um papel de poder centralizado na organização das exposições. Partindo deste aspecto, a bienal trabalha de maneira colaborativa entre os integrantes do Itaulab e do Instituto Itaú, sem atribuir o papel da curadoria a apenas um sujeito ou conjunto de curadores. Teve como exceção a segunda edição (2004), na qual a curadoria foi realizada por Arlindo Machado, Gilberto Prado e Jeffrey Shaw.

Para Marcos Cuzziol, diretor do Itaulab, o caráter inicial do evento era apresentar um panorama mundial da área sem evidenciar somente as inovações tecnológicas. Nesse sentido, também buscou, ao sugerir o nome do evento, dar ênfase a questão poética e sensível das produções exibidas.

O conceito original era relativamente simples: uma exposição internacional de arte que fizesse uso de novas tecnologias, mas com forte conteúdo poético. Em outras palavras, a intenção era apresentar ao público brasileiro

¹⁴ Guilherme Kujawski, um dos coordenadores do Itaulab, em entrevista a Francieli Filipini dos Santos, 2009, p. 29-30.

obras da chamada “arte e tecnologia” que não enveredassem para um caminho fácil do fascínio tecnológico, mas para um em que, antes a arte falasse mais alto que a tecnologia. (CUZZIOL in: SANTOS, 2009, p. 27).

Já o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE)¹⁵, criado em 1999, pelos artistas Ricardo Barreto e Paula Perissinotto, teve sua primeira edição no ano de 2000 e hoje é considerado o maior evento de arte e tecnologia do Brasil. Realizado anualmente, em São Paulo, no Centro Cultural Fiesp¹⁶ (Figura 10), o festival reúne obras interativas de vários países através de uma exposição, proporcionando uma maior visibilidade da produção em arte e tecnologia. Segundo a descrição no site do evento¹⁷, o FILE trata-se de

[...] uma organização cultural sem fins lucrativos que viabiliza uma reflexão atual sobre as principais questões do universo eletrônico-digital contemporâneo e vem divulgando, durante seus 20 anos de existência através de eventos e de publicações, as linguagens eletrônicas e digitais pelo Brasil e América Latina.

Conforme Paula Perissinotto, o FILE surgiu com a necessidade de criar um diálogo com a internet, um elemento novo em 1999. A partir da constatação de que havia produções diversas envolvendo tais diálogos, a organização abriu inscrições online e obteve grande número de trabalhos e projetos inscritos, nacionais e internacionais, discutindo as relações entre arte, ciência e tecnologia. (PERISSINOTTO in: SANTOS, 2009, p. 25-27).

Desde as primeiras edições do evento, foram percebidos desafios em relação à montagem e exibição das obras. Em termos de acessibilidade, são apontadas questões sobre o funcionamento e conexões instáveis da internet, pois as obras eram exibidas em ambientes virtuais. Posteriormente, as instalações se tornam um número expressivo no festival e surgem outros desafios além da montagem, como “[...] preparar as máquinas para os artistas com os sistemas pertinentes e compatíveis às suas propostas, ocupar o espaço expositivo, inventar suportes para as projeções [...]”. (PERISSINOTTO in: SANTOS, 2009, p. 26).

As edições anuais do FILE acontecem na cidade de São Paulo, porém já diversificou sua atuação em outras cidades brasileiras como Rio de Janeiro - RJ, Curitiba - PR, Vitória - ES, Belo Horizonte - MG, Brasília - DF, Porto Alegre - RS e

¹⁵ Disponível em: <https://file.org.br/?lang=pt>.

¹⁶ Disponível em: <http://centroculturalfiesp.com.br/>.

¹⁷ Disponível em: <https://file.org.br/about/?lang=pt>.

São Luiz - MA. Com a missão de promover acesso do público às linguagens tecnológicas, a organização do evento acredita que o “mundo contemporâneo se constrói no avanço das novas mídias e do digital”. (Texto curatorial)¹⁸

No FILE, as obras são selecionadas por uma comissão após os artistas inscreverem-se para o evento, pela internet, por meio de um edital. O evento extrapola o espaço da galeria e, atualmente, encontra-se na rua, no metrô, a partir de diferentes modalidades propostas pelo festival (Figura 11 e 12). A partir do momento que o FILE se propõe a apresentar ao visitante uma produção que pressupõe uma postura ativa do mesmo, contribui para a construção de um público com mentalidade modificada, que vai estabelecer a fruição com as obras de maneira diferente. Pois “o simples fato da característica da exposição exigir do público sua participação faz com que este se sinta também autor ou construtor do seu próprio sentido em relação às obras”. (PERISSINOTTO in: SANTOS, 2009, p. 26).

Figura 10 – Centro Cultural Fiesp



Fonte: <https://www.360meridianos.com/dica/o-que-fazer-na-avenida-paulista>.

¹⁸ Disponível em: <https://file.org.br/about/?lang=pt>.

Figura 11 – FILE LED show, 2018



Fonte: <http://maximearchambault.com/portfolio-item/system-restore-2-0-file-led-show/>.

Figura 12 – Instalação no FILE 2018



Fonte: <https://www.fiesp.com.br/noticias/file-sao-paulo-2018-celebra-relacao-entre-corpo-e-tecnologia/>.

O festival possui três categorias principais, são elas: Sonoridade Eletrônica, Arte Interativa e Linguagem Digital. Juntas, elas contemplam a diversidade de tendências e movimentos da cultura contemporânea que dialogam com a arte, ciência e tecnologia e abrange um público mais amplo e diversificado.

A organização do evento desenvolve um material didático sobre a exposição para enviar às escolas que agendam visitas. O material serve de apoio para os mediadores pois reúne informações sobre o argumento curatorial e contém imagens de algumas obras para apontar possíveis discussões e atividades a partir da exposição.

Conforme o material educativo da edição de 2016¹⁹, do FILE São Paulo

Das 33 edições do “FILE” já realizadas, o programa educativo atuou em dez edições em São Paulo, dez no Rio de Janeiro, duas em Porto Alegre, duas em Belo Horizonte, uma em Petrópolis, uma em Curitiba e uma em Campos de Jordão, atingindo aproximadamente 820.000 pessoas ao longo dos dez anos, entre escolas agendadas e público espontâneo. Já participaram do educativo aproximadamente 450 mediadores.

Eliane Weizmann coordena os projetos educativos do FILE e em seu texto sobre a edição do FILE SP 2017²⁰, evidencia o sentido da provocação como foco do material educativo. Nele, encontram-se sugestões de práticas a partir de investigações relacionadas a diferentes obras, que servem como disparadores. Tais atividades podem ser avaliadas posteriormente, pelos professores, como indica o material. O conteúdo disponibilizado pode incluir imagens das obras, informações como título, artista, breves descrições, *links* para acesso de conteúdos sobre trabalho e o festival, completam as publicações

[...] atividades que promovem o debate destas questões inspiradas nas obras expostas no FILE. Através de experiências lúdicas e criativas os alunos poderão expor suas percepções dos temas abordados e debater os conceitos da exposição permeados pelos seis próprios repertórios. O material educativo não traz perguntas nem respostas, apenas provocações inspiradoras. (WEIZMANN, 2017, p. 3).

¹⁹ Material educativo do FILE São Paulo, 2016:
<https://pt.calameo.com/read/004061465024c28cc28ea>.

²⁰ Material educativo do FILE São Paulo, 2017:
<https://pt.calameo.com/read/004061465ce9c1fc4236b>.

No sul do país destaca-se o Festival de Arte, Ciência e Tecnologia (FACTORS)²¹. Surge em 2014, em um contexto diferente, não mais com objetivo único de legitimação e reconhecimento da arte e tecnologia, mas com o intuito reunir e divulgar produções nacionais e internacionais desta especificidade e as suas relações com a ciência. Desde sua primeira edição, o FACTORS é desenvolvido junto à Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), no Rio Grande do Sul. Enquanto objeto de pesquisa e estudo de caso da autora desta dissertação, o festival será melhor descrito nos capítulos seguintes deste texto.

2.3 EXPOGRAFIA PARA ARTE E TECNOLOGIA: ESPECIFICIDADES

A expografia denomina a área de pesquisa sobre as técnicas para concepção, organização e manutenção dos espaços expositivos. O processo de elaboração da exposição abrange o planejamento de estruturas como iluminação, suportes, sinalização, utilização de tecnologias e comunicação visual. Para Gonçalves (2004), esse delineamento tem papel fundamental na comunicação do discurso e na condução da mensagem, portanto se trata de um importante recurso na construção da experiência do público.

Diferentemente de uma escultura ou pintura, nas quais, geralmente são usadas luzes focadas, em uma obra com sensor de movimento ou composta por letreiros e projeções, a luz precisa ser difusa ou não conter iluminação direta sobre a obra. Também devem ser levadas em consideração as luzes das outras obras e do ambiente como um todo. A distância entre os trabalhos precisa ser pensada a partir de sua proposta, por exemplo, quando uma obra propõe interação física, como movimentos corporais expansivos, o espaço destinado a ela deve ser diferenciado, visando tanto a experiência de quem interage quanto a integridade das obras ao redor. A temperatura ideal para o ambiente expositivo pode não visar somente o bem-estar do visitante, pois muitas obras tecnológicas contêm organismos vivos e o calor ou frio do espaço pode alterar seus comportamentos.

As montagens expográficas, as quais Gonçalves (2004, p. 43) nomeia como 'cenografias', são articulações que envolvem as questões de espaço e lugar, e

²¹ Disponível em: <http://coral.ufsm.br/labart/index.php/factors>.

relacionam a arquitetura do lugar expositivo, a disposição dos objetos expostos, a ideia expográfica pensada pela curadoria e a interação do público com as obras. A expografia, cada vez mais, passa a ser considerada também como um projeto de arte.

Dos anos 70 para cá, muitos governos passaram a investir na construção ou remodelação de museus. Os museus passam a ser “monumentos”, ícones da modernização da sociedade, emblemas da identidade cultural urbana, lugar obrigatório para frequência turística e de lazer e diversão para o cidadão. Os museus tornam-se pontos de referência centrais para a cultura. Passam também a ocupar um importante lugar na história da arquitetura. [...] É nesse contexto que uma nova dimensão para apresentação da exposição de arte vai aparecer. Acontece uma estetização da apresentação das exposições de arte, ao mesmo tempo que se dá a estetização da arquitetura (GONÇALVES, 2004, p. 66).

A exposição tecnológica, inserida em um espaço expositivo institucional ou não, envolve diversas áreas de conhecimento e uma equipe qualificada de profissionais para ser organizada. Nunca é realizada por apenas um indivíduo e o processo de montagem requer diversos conhecimentos e habilidades para que o conceito estabelecido pela curadoria seja materializado. Portanto, a exposição é uma composição complexa que depende da atuação em conjunto de várias pessoas. Quem elabora uma exposição procura tornar acessível uma mensagem e a apresenta a partir de um conjunto de objetos materiais, organizados para produzirem sentido.

A exposição é o meio de comunicação ideal para traduzir o discurso científico que dá sentido aos objetos. A razão é que a exposição que pretende transmitir uma mensagem em relação aos objetos que ela expõe usa esses objetos como suporte da referida mensagem e a constrói com os objetos que se tornam intencionalmente portadores de ideias, ao mesmo tempo em que disponibiliza ao visitante que não é especialista a informação complementar que irá guiá-lo na interpretação. Desta forma, a exposição pode satisfazer a curiosidade e a necessidade de explicações sobre os conjuntos de peças que a própria exposição provoca. (BLANCO, 1999, p. 36, tradução nossa)²².

²² Do original: *La exposición es el medio de comunicación idóneo para traducir el discurso científico que da sentido a los objetos. La razón es que la exposición que pretende transmitir un mensaje en relación con los objetos que expone utiliza dichos objetos como soportes de dicho mensaje y lo construye con los objetos que se convierten intencionalmente en portadores de ideas, al mismo tiempo que pone a disposición del visitante no experto la información complementaria que le oriente en la interpretación. De este modo la exposición puede dar satisfacción a la curiosidad y necesidad de explicaciones sobre los conjuntos de piezas que la propia exposición provoca.*

Portanto, é importante compreender que os objetos são suportes para significados culturais, que portam ideias relacionadas a conceitos, e que dentro da exposição existe um sistema de comunicação baseado na linguagem dos objetos, definida por Ángela García Blanco como a linguagem da própria exposição. Assim, o espaço expositivo deve considerar uma possível falta de conhecimento prévio do visitante, tomando cuidado na hora de conceber a linguagem da exposição, para que o discurso utilizado não se torne acessível apenas para o público especializado (BLANCO, 1999, p. 11-13).

Segundo Gonçalves (2004, p. 29) a exposição de arte se diferencia dos conceitos de 'exposição', os quais são descritos como apenas apresentação. Para ela, a exposição de arte também está relacionada à comunicação estética, sendo responsável, a partir de uma "apresentação intencionada" por estabelecer um canal, criando uma conexão entre os diversos sujeitos envolvidos na equação envolvendo as obras, o espaço expositivo e o público.

A exposição como parte de um sistema de comunicação, trabalha com a distribuição de um conteúdo no espaço expositivo. Junto à curadoria, o projeto expográfico vai desenvolver visualmente o discurso expositivo, uma narrativa através de um fio condutor dentro da exposição, a partir da disposição das obras. Paralelamente, podem ser desenvolvidas outras estratégias visando à relação do público com a produção apresentada, como a identidade visual da mostra, sites e *folders*. Para Gonçalves (2004, p. 57), "a exposição é uma 'mídia' fundamental para a comunicação da arte".

As exposições são concebidas para o público, para serem visitadas e experienciadas, logo, pensar na aproximação a partir da técnica expográfica é fundamental.

O primeiro passo para projetar a expografia é ir ao local, de preferência com a planta baixa para fazer as devidas marcações da disposição das obras e verificar algumas observações e obstáculos como pilastras, degraus, janelas, tomadas, interruptores, extintores que poderão afetar a disposição e funcionamento das obras. (BOELTER, 2016, p. 104).

A elaboração do projeto expográfico, no contexto da arte e tecnologia, ocorre de maneira diferenciada das demais mostras de arte. Alguns desafios se destacam, pois os espaços expositivos ainda não estão completamente preparados para receber essas mostras - que necessitam de algumas especificidades em termos de

suporte técnico e tecnológico. Um dos desafios da organização de exposições neste contexto é a constante atualização das tecnologias, lidar com novos equipamentos e diferentes interfaces, e a estrutura necessária para que tudo funcione.

Muitas vezes, a questão da segurança da obra e do público tem de ser levada em consideração na organização do espaço em trabalhos interativos, pois a quantidade de pessoas e o comportamento para descobrir quais as possíveis formas de interação, põem em risco a obra e o público. (SOGABE, 2011, p. 64).

Para Boelter (2014) alguns cuidados devem ser tomados em relação aos materiais utilizados, que podem requerer algum tipo de manutenção durante a mostra, o que pode atrapalhar a contemplação do público, como lâmpadas queimadas, ou aparelhos projetores superaquecidos, bem como a iluminação que não pode prejudicar a visita, por estar muito escuro ou muito claro. A quantidade certa de obras no espaço também é importante, visto que muitas produções envolvem projeções e áudios, e deve haver o cuidado para que uma não interfira na outra.

Neste sentido, mostra-se necessária a problematização da construção desses espaços para evidenciar o endereçamento de projetos e a importância de se considerar o público e priorizar novas relações. Até mesmo porque em decorrência da produção tecnológica, os espaços precisam saber como promover e possibilitar diálogos considerando as especificidades de cada obra, na exposição.

Assim, levando em consideração a importância das exposições como difusoras e propositoras de discussões no campo da arte, nota-se que a organização dos espaços ocorre de diferentes maneiras. A partir de elementos preestabelecidos pela curadoria, tais definições estabelecem problemas, questões, discursos e diálogos para a construção de um fio condutor que proporcione mediar o público com base em diferentes modos de experienciar a exposição.

CAPÍTULO 3 – ESPAÇO EXPOSITIVO DO FACTORS

A vivência entre o público e a obra ocorre em grande parte no espaço físico da exposição, seja uma galeria, um museu ou sala de exposições. Neste momento acontece, muitas vezes, o primeiro contato do público com determinados assuntos, e isso ressalta a importância de um discurso coerente entre a curadoria, a expografia e a mediação.

Historicamente, o visitante aprendeu a se mover em direção à obra, que está no espaço mas fora do seu alcance, em locais nos quais ele só se aproximava para contemplar objetos deslocados do mundo real, pendurados ou em pedestais, atrás de faixas de segurança, alarmes e seguranças. Por isso, nas exposições de arte contemporânea, sobretudo nas de arte e tecnologia, é possível perceber certa confusão e desconcerto por parte do público, ao ter esse distanciamento reduzido e ser convidado para interagir e participar das propostas.

Neste sentido, a produção que utiliza a tecnologia levanta discussões em suas diferentes proposições, seja tratando sobre os avanços tecnológicos, a obsolescência programada, o acúmulo de resíduos eletrônicos na natureza ou as relações humanas e não humanas, também a partir da interação física entre as obras e o público.

Essa associação, que deixa de ocorrer somente no campo das ideias, da reflexão e da visualidade, exige um investimento por parte dos espaços e exposições para proporcionar uma experiência adequada ao visitante. Nesse sentido, considera-se a mediação enquanto um canal de comunicação que se desenvolve a partir de um conjunto de estratégias, dentro e fora do espaço expositivo.

A mediação, realizada pelo sujeito mediador, faz parte deste conjunto, porém não atua sozinha neste campo. Atualmente, para gerar uma demanda maior de visitantes, os espaços passam a investir em diferentes propostas comunicacionais além do texto curatorial e das fichas técnicas, como o uso das redes sociais, os catálogos, *folders*, livros de artista, visitas guiadas, atividades extras que contemplam as diferentes faixas etárias dos seus visitantes, materiais educativos impressos, plataformas online para interação, entre outros.

A maior parte dessas estratégias ocorre no período da exposição, no local expositivo. Compreende-se que a mediação e a expografia ocorrem junto à

curadoria, no entanto, existe a necessidade de discutir a conexão entre o espaço expositivo e a comunicação estabelecida na mediação, pois as áreas são ligadas e, ao serem elaboradas em confluência, podem proporcionar uma experiência mais interessante nas exposições de arte e tecnologia.

Visando o estudo e análise da quarta edição do festival, fez-se necessária a revisão dos projetos curatoriais e expográficos das edições anteriores.

3.1 FESTIVAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

O FACTORS é realizado anualmente desde agosto de 2014 e se estabelece a partir de exposições, no campo das artes visuais, buscando convidar artistas reconhecidos nacional e internacionalmente, como também artistas que estão iniciando pesquisas em poéticas digitais. Ademais, ele destaca-se por proporcionar ao público o contato com projetos e produções artísticas, aproximando os visitantes do campo da Arte e Tecnologia. Tem como espaço principal da mostra a sala de exposições Cláudio Carriconde, localizada no Centro de Artes e Letras (CAL), no campus da UFSM.

O festival foi o primeiro produzido no estado do Rio Grande do Sul e desde então integra o Simpósio de Arte Contemporânea, evento anual promovido pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFSM e realizado pelo Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias digitais (LABART), na UFSM²³. É interessante destacar a coexistência dos eventos e a sua realização no mesmo local, o que, sob o ponto de vista da pesquisa e da extensão, permite que os ouvintes do simpósio possam participar das comunicações, mesas redondas com artistas e também interagir com o festival, o que contribui para que o público realize conexões entre a teoria e a prática artísticas.

A autora desta dissertação acompanhou o desenvolvimento do projeto expográfico da quarta edição do FACTORS em 2017, e integrou a edição de 2018.

²³ Disponível em: <http://coral.ufsm.br/labart/index.php/simposio>.

3.1.1 FACTORS 1.0, 2.0 e 3.0²⁴

A primeira edição do FACTORS ocorreu nos dias 20, 21 e 22 de agosto de 2014, na sala de exposições Cláudio Carriconde e no hall do CAL, na UFSM (Figura 13). Com a curadoria de Andrea Capssa, Débora Aita Gasparetto e Nara Cristina Santos, o festival não teve tema definido e integrou a programação do 9º Simpósio de Arte Contemporânea, realizado sob a temática 'Modos Expositivos'. Contou com quatro oficinas e quatro mostras, sendo duas físicas, uma inteiramente virtual e outra usando realidade aumentada. As produções selecionadas englobaram linguagens diversas de Arte e Tecnologia Digital como, fotografia, web arte, neuroarte, videoarte, instalação, música e *gamearte*. O evento ofertou as oficinas de Animação - *Stop Motion*, com Carlos Donaduzzi, oficina de *Mapping*, com Fernando Codevilla, oficina de *APP Inventor*, com Andrei Thomaz e oficina de Criação de Instrumentos de Música Visual, com Jarbas Jácome.

A Sala de exposições Cláudio Carriconde recebeu o festival com uma exposição das obras: Objeto tecnopoético (2014), de Alberto Semeler; Ampulheta (2014), de Andrei Thomaz; Onde está a arte (2012) e Dai-me paciência (2013), de Anelise Witt; Lembro (2014), de Carlos Donaduzzi; *Deliberator* (2014), de Fábio Fon e Soraya Braz; Sonografia (2014), de Fernando Codevilla; *Human Nature* (2008), de Henrique Roscoe; Flor da Ilha Formosa (2011), de Jarbas Jácome; Ultrapasse a cena do crime (2014), de Marcos Cichelero; O Artista Estah Presente (2013), de Mimo Steim; e, Variações Numéricas (2008-2014), de Tania Fraga. No Anfiteatro Caixa Preta, ocorreu a mostra da artista homenageada Anna Barros, com a obra Mata: 200 milhões de anos, doada posteriormente à UFSM, ao PPGART e ao LABART para acervo do projeto interdisciplinar Museu Arte-Ciência-Tecnologia

²⁴ O festival FACTORS é um projeto de extensão do LABART/CAL/UFSM e encontram-se disponível para acesso público no Portal de Projetos da UFSM. Disponível em:

<https://portal.ufsm.br/projetos/publico/projetos/list.html>.

Podem ser pesquisados pelo número de registo ou nos endereços abaixo:

FACTORS 1.0 - Número do projeto: 036765. Disponível em:

<https://portal.ufsm.br/projetos/publico/projetos/view.html?idProjeto=45050>.

FACTORS 2.0 - Número do projeto: 040838. Disponível em:

<https://portal.ufsm.br/projetos/publico/projetos/view.html?idProjeto=50269>.

FACTORS 3.0 - Número do projeto: 043641. Disponível em:

<https://portal.ufsm.br/projetos/publico/projetos/view.html?idProjeto=53895>.

FACTORS 4.0 - Número do projeto: 046365. Disponível em:

<https://portal.ufsm.br/projetos/publico/projetos/view.html?idProjeto=57360>.

FACTORS 5.0 - Número do projeto: 048439. Disponível em:

<https://portal.ufsm.br/projetos/publico/projetos/view.html?idProjeto=59850>.

(MACT)²⁵; no Hall do anfiteatro aconteceu a mostra Art[In]Muzz: Matéria e Objetos com Raquel Fonseca, projeto que envolveu realidade aumentada e fotografia.

Na +MOSTRA ONLINE 1.0, como exposição virtual, curada por Andrea Capssa e Giovana Casimiro, participaram as obras: Labirintos Invisíveis (2009-2012), de Andrei Thomaz; *Random Exhibition Title Generator* (2010), de Rebecca Uchill; O Artista Estah Telepresente (2013), de Mimo Steim; *Flux & Reflux la caverne d'Internet Décriplage citoyen du média* (2011-), de Fred Forest; *Glitched Landscapes* (2013), de Gisele Beiguelman; *History of Art for Airport* (1997), de Vuk Ćosić; ÚTERO portanto COSMOS (2002-2008), de Agnus Valente e Nardo Germano; e, Gavetas (2005), de Henrique Roscoe²⁶.

Figura 13 – Cartaz da divulgação – FACTORS 1.0



Fonte: Cartaz produzido por Valéria Boelter.

²⁵ O projeto do MACT funcionará no mezanino do Planetário da UFSM a partir de 2019. A obra de Anna Barros aguarda exibição permanente. Disponível em: <http://museuarteciencia.ufsm.br/index.php/2016-05-10-12-22-11>.

²⁶ Disponível em: <https://mostrafactors.wordpress.com/portfolio/mostra-1-0/>.

O festival apresentou um encontro da arte com a tecnologia e a ciência, possuindo o intuito de envolver e proporcionar experiências ao público (Figuras 14, 15 e 16). Os locais utilizados para a realização do evento permitiram o acesso do visitante de diferentes maneiras, a partir da presença no local ou o acesso à rede através da internet. Enquanto primeira edição experimental, pode-se afirmar que o festival atingiu seu objetivo, na medida em que conseguiu abranger diferentes aspectos da produção em Arte e Tecnologia Digital, da apresentação, da execução do projeto e da recepção e interação com o público. Pode-se dizer que as especificidades de uma exposição com esse recorte foram abordadas e discutidas anteriormente no LABART, tanto a partir das obras apresentadas, quanto sob os aspectos da montagem, na organização espacial e nas experiências proporcionadas ao público.

A curadoria optou por relacionar com o tema do 9º Simpósio que discutia os 'modos expositivos' e reuniu propostas que demandaram estratégias expositivas distintas. Destaca-se desde a primeira edição a presença de uma curadoria compartilhada, prática comum nas exposições de Arte e Tecnologia Digital.

Ao longo das edições seguintes foram elaboradas diversas metodologias para a organização do evento, incluindo a listagem dos materiais utilizados e os locais nos quais seriam obtidos, para a montagem de forma geral e também dos materiais específicos utilizados em cada obra (muitos trazidos pelos próprios artistas).

A expografia e programação visual foram realizadas por Valéria Boelter (integrante do LABART 2014-2016) que aponta em sua dissertação (2016) algumas especificidades na montagem do evento como a necessidade de locais mais escuros para as projeções e locais mais isolados para a apresentação de um projeto que envolvia som. Dividindo o espaço, cada obra tem sua necessidade e a falta de estrutura do espaço expositivo é apontada pela autora como uma característica marcante nos espaços expositivos de Arte Contemporânea, que precisam de constantes adaptações para que seja possível realizar exposições desta natureza.

Figura 14 – Exposição FACTORS 1.0



Fonte: Acervo do LABART²⁷.

Figura 15 – Exposição FACTORS 1.0



Fonte: Acervo do LABART²⁸

²⁷ Disponível em: <http://coral.ufsm.br/labart/index.php/factors/1-0>.

²⁸ Disponível em: <http://coral.ufsm.br/labart/index.php/factors/1-0>.

Figura 16 – Exposição FACTORS 1.0



Fonte: Acervo do LABART²⁹.

A segunda edição do festival, o FACTORS 2.0 também não foi temático. Ocorreu no Museu de Arte de Santa Maria (MASM), de 02 a 26 de setembro em 2015 como atividade expositiva do 24º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP)³⁰ e apresentou em sua mostra, instalações, vídeos, fotografias, games e uma escultura eletrônica (Figura 17), entre outras linguagens. Integrou o 10º Simpósio de Arte Contemporânea - edição que

²⁹ Disponível em: <http://coral.ufsm.br/labart/index.php/factors/1-0>.

³⁰ Sob a presidência da Prof.ª Dr.ª Nara Cristina Santos (2015-2016), o 24º Encontro da Anpap ocorreu em Santa Maria/RS no período de 21 a 26 de Setembro de 2015. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/>.

realizou homenagem ao SCIArts³¹, grupo brasileiro de pesquisa em arte-ciência-tecnologia. Paralelamente ao simpósio, ocorreu a exposição da obra interativa Metacampo (2010), importante produção do grupo, na sala Cláudio Carriconde/CAL/UFSM. Os eventos concomitantes (o festival, o simpósio e a exposição do SCIArts), criaram um circuito na cidade, promovendo a pesquisa e a produção na área, além de proporcionar ao público diferentes momentos de fruição.

Figura 17 – Cartaz da divulgação – FACTORS 2.0



Fonte: Cartaz produzido por Valéria Boelter, 2016.

O FACTORS 2.0 manteve a equipe curatorial da edição anterior, bem como a expografia e programação visual. Participaram as obras: Não é sobre sapatos (2014), de Gabriel Mascaro; EGOSHOT (2011) e BIOSHOT (2015), de Flavya Mutran; Transcave (2015), de Matheus Moreno; Sonografia (2014), de Fernando Codevilla; Planetária (2013), de Jack Holmer; Sem fim (2015), de Carlos Donaduzzi;

³¹ SCIArts é um grupo interdisciplinar que trabalha com instalações interativas desde 1996, formado por Fernando Fogliano, Julia Blumenschein, Milton Sogabe, Renato Hildebrandt e Rosangella Leote. Disponível em: <http://sciarts.org.br/sciarts/>.

Para onde vão as bolhas (2014) e Quatro Ilhas (2013), de Joana Burd; Jardim Colaborativo de Fritz Müller (2015), de Yara Guasque; Matryoshkas (2015), de Andrei Thomaz; Santa Maria Invaders (2015), de Suzete Venturelli; EntreMeios (2014), do laboratório Labinter; Desertesejo (2000-2014), de Gilberto Prado; e Espaço 2 (2014), de Bruna Dias.

Na segunda edição da +Mostra Online, com a curadoria de Andrea Capssa, Débora Aita Gasparetto e Giovana Casimiro, participaram as obras: Encantador de Serpente (2014), de Anelise Witt; Posthuman Ms. Pacman (2015), de Edgar Franco e Bruno Mendonça; A Cidade Dos Que Descem Pela Escada: Terceiro Andar (2015), de Lucas Junqueira; *We Feel Fine* (2006), de Jonathan Harris e Sep Kamvar³².

Se o objetivo da primeira edição foi apresentar ao público a produção em arte e tecnologia digital de uma maneira abrangente, o FACTORS 2.0 buscou também a construção de uma narrativa espacial que proporcionasse ao público uma experiência diferenciada, mesmo em um espaço expositivo tradicional de arte, para expandir seu olhar sobre a arte e suas conexões com a ciência, tecnologias e mídias digitais. De modo diverso da primeira edição, o espaço se tratava de um museu de arte, logo, a expografia contou com mais estrutura para elaborar e produzir a montagem da exposição (Figura 18, 19 e 20). Conforme Boelter (2016, p 113), a simulação através da planta baixa do museu foi realizada para definir a utilização dos 18 painéis móveis disponibilizados pela instituição. O argumento curatorial foi apresentado a partir de um percurso em forma de labirinto, para que o público se deslocasse no espaço e experienciasse seus três momentos: “o ser, o espaço-tempo, o maquínico”, como metáfora para a cultura “hiperlinkada” presente na sociedade. A partir da ideia de labirinto, utilizando os painéis, espaços escuros para a projeção dos vídeos puderam ser criados ao mesmo tempo em que havia iluminação direta em outras obras.

Sobre a mediação no 2º FACTORS, Boelter (2016, p. 122-123) cita que “as legendas podem cumprir o papel de mediação, embora alguns artistas prefiram que o público descubra por si a poética pretendida pela obra”. Nessa edição, alunos da disciplina Arte e Mídia I³³, foram convidados pela professora Nara Cristina Santos e

³² Disponível em: <https://mostrafactors.wordpress.com/portfolio/mostracuradoria/>.

³³ Disciplina do Curso de Artes Visuais da UFSM, ministrada pela prof. Nara Cristina Santos.

receberam instruções para a abertura da exposição. Na sequência os bolsistas do MASM assumiram a recepção do público.

Figura 18 – Exposição FACTORS 2.0



Fonte: Acervo do LABART³⁴.

A realização do festival no museu evidenciou a postura da instituição de abarcar e desenvolver o projeto, se adequando para a realização da exposição e o fato de que, mesmo com recursos limitados, as instituições podem exibir diferentes produções e propostas artísticas aos visitantes.

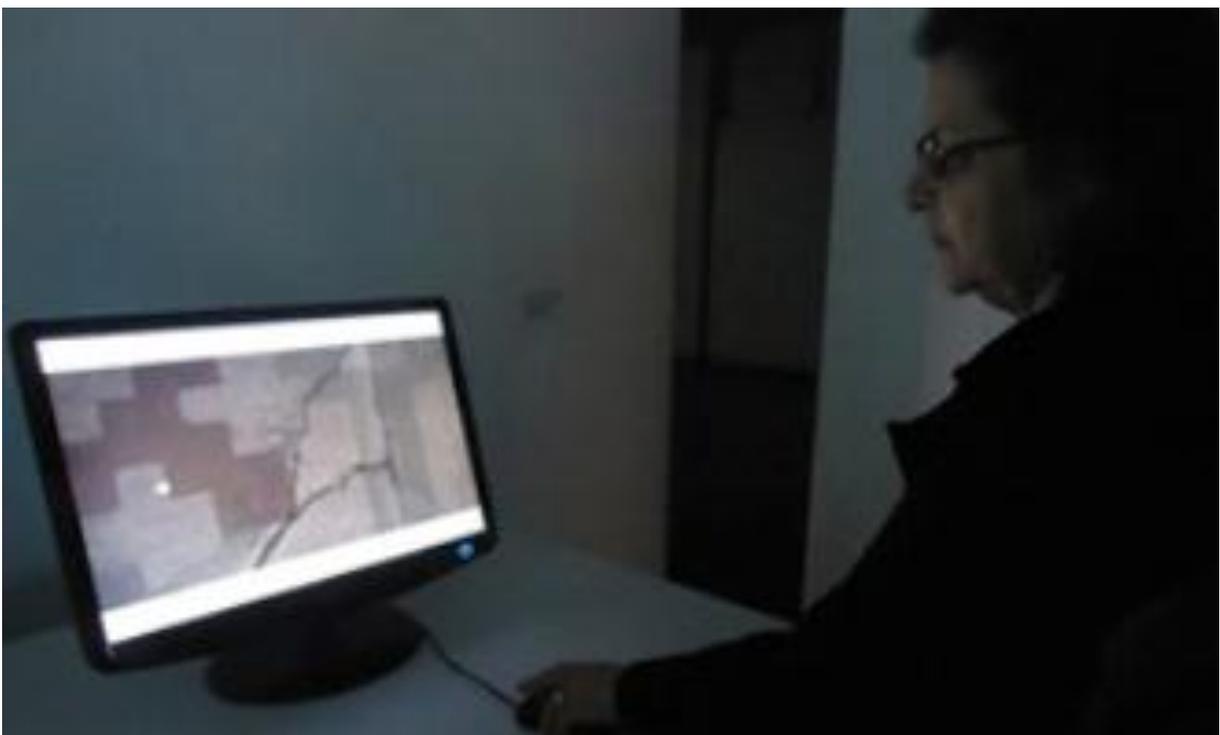
³⁴ <http://coral.ufsm.br/labart/index.php/factors/2-0>.

Figura 19 – Exposição FACTORS 2.0



Fonte: Valéria Boelter, 2016.

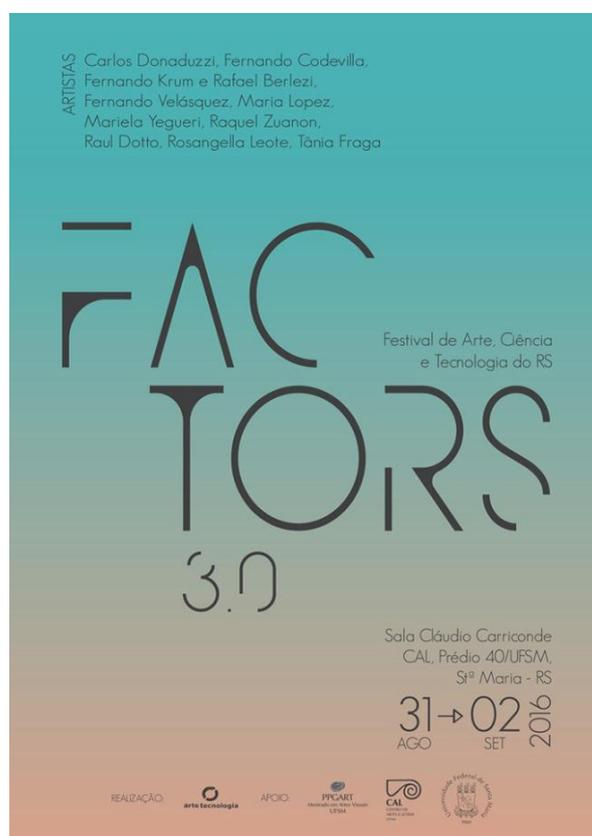
Figura 20 – Exposição FACTORS 2.0



Fonte: Valéria Boelter, 2016.

A terceira edição do festival foi realizada novamente nas dependências da sala Cláudio Carriconde/CAL/UFSM, durante os dias 31 de Agosto a 02 de Setembro de 2016 e inovou na marca, no projeto gráfico e passou a inserir uma temática específica. Sob o título de “Neurociência e Arte: percepção como experiência sensível”, os artistas selecionados apresentaram produções que dialogaram amplamente com o 11º Simpósio Arte Contemporânea: Neurociência e Arte (Figura 21).

Figura 21 – Cartaz da divulgação - FACTORS 3.0



Fonte: Cartaz produzido por Carlos Donaduzzi, 2016.

Nesta edição, o FACTORS e a ação do projeto transdisciplinar MACT, aconteceram em conjunto. Desenvolvido desde 2010, o MACT é um projeto de ensino, pesquisa e extensão que se desenvolve junto ao LABART/CAL/UFSM, vinculado ao grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. Enquanto um projeto de museu sem espaço físico próprio, o MACT se estabelece no campo das artes visuais a partir de ações expositivas que geralmente utilizam os espaços da universidade - isso, para propor experiências que relacionem os três campos de conhecimento que

dão título ao projeto. Também, promove ações expositivas, com foco na arte, e ações módulos, com ênfase na ciência.

A partir desta edição do festival, levantamos alguns questionamentos para pensar a transdisciplinaridade em relação as ações expositivas. Uma questão diz respeito à provocação que estas obras impõem para a percepção. De um modo geral, a arte contemporânea concentra suas forças em desconstruir as experiências perceptivas e sensoriais preestabelecidas, e de um modo particular, a apropriação de novos dispositivos científicos e tecnológicos torna os modos de sentir a arte, extremamente fluídos. (ROCHA; SANTOS; ARANTES, 2017, p. 80).

Conforme as curadoras Nara Cristina Santos, Andrea Capssa, Giovanna Casimiro e Manoela Vares, o FACTORS 3.0 esperava “proporcionar ao público uma interação com trabalhos artísticos que deslocam a percepção e a sensibilidade do homem em seu entorno mais imediato”³⁵. A exposição (Figura 22, 23 e 24) foi composta pelas obras: *Mindscapes* (2011), de Fernando Velázquez; *The Assessment* (2016), de Maria Manuela; *Jardim De Epicuro 2* (2014), de Tania Fraga; *No fundo de tudo há um jardim* (2012-2016), de Mariela Yeregui; *Compressão* (2016), de Fernando Codevilla, Fernando Krum e Rafael Berlezi; *Não pare de assistir* (2016), de Carlos Donaduzzi; *EmMeio* (2016) de Raul Dotto; *Inutilidade Mecânica* (2016), de Rosangella Leote e Daniel Seda; e, *NeuroBodyGame* (2010), de Rachel Zuanon³⁶. A expografia foi realizada pelas curadoras e a mediação foi desenvolvida pelos integrantes do LABART e bolsistas do projeto, que já tinham proximidade com as obras, juntamente aos alunos da disciplina de Arte Mídia do Curso de Artes Visuais/UFSM. A +Mostra 3.0 foi curada por Andrea Capssa Lima, Cristina Landerdahl e Giovanna Casimiro. Nesta edição da mostra online participaram as obras: *COGNOISE* (2014), de Eufrasio Prates, Maira Fróes e Danilo Moveo; *Blink* (2016), de Fernanda Pizzutti; *Incógnito* (2007), de Gilberto Prado e Silvia Laurentiz; *Glitchorama* (2013) de Giselle Beiguelman; *weCYBRID* (2016) de Martha Gabriel; *A dança do Avatar* (2016), de Isa Seppi; e *MÍMESIS* (2013), do laboratório memeLab³⁷.

³⁵ Citação presente no texto curatorial da mostra. Disponível em:
http://coral.ufsm.br/labart/images/factors/factors_3/Factors-3_verso.jpg

³⁶ Disponível em: <http://coral.ufsm.br/labart/index.php/factors/3-0>.

³⁷ Disponível em: <http://coral.ufsm.br/maismostraonline/index.php/mostras/mostra-3-0>.

Figura 22 – Exposição FACTORS 3.0



Fonte: Carlos Donaduzzi, 2016.

Figura 23 – Exposição FACTORS 3.0



Fonte: Carlos Donaduzzi, 2016.

Figura 24 – Exposição FACTORS 3.0



Fonte: Carlos Donaduzzi, 2016.

3.1.2 FACTORS 4.0

A cada ano, desde 2016, o festival é desenvolvido a partir de uma temática distinta, que pode dialogar ou não com o Simpósio de Arte Contemporânea. Em 2017, o tema proposto foi a Bioarte - área que trabalha com as relações entre arte, biologia e natureza. O festival apresentou produções e projetos realizados a partir do uso de seres vivos e recursos naturais em aproximação com meios e técnicas artificiais. Conforme o texto curatorial³⁸, as obras selecionadas trabalhavam com ressignificações de elementos naturais, modificados a partir da interferência de diversas tecnologias. Nesta edição do FACTORS, a autora desta dissertação pôde acompanhar com mais proximidade a organização do evento, visando perceber melhor a expografia e coordenando o núcleo de mediação do festival.

O FACTORS 4.0 integrou também uma das ações da *Bienal Internacional de Arte Contemporânea de América del Sur* (BIENALSUR). O evento ocorreu em Santa Maria, RS, nos dias 30 de agosto a 01 de setembro de 2017, no CAL/UFSM e em novembro, parte das obras foram levadas para integrar a exposição NATURALEZA VIVA, na Universidade Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), em Buenos Aires/Argentina. A curadoria das duas exposições foi realizada pelas professoras Nara Cristina Santos (UFSM) e Mariela Yeregui (UNTREF). A expografia desta edição foi realizada conjuntamente pela curadora da UFSM e as mestrandas do PPGART (2017–2019) Cristina Landerdahl e Rittieli Quaiatto. A mediação foi realizada por Amabile Tólio, Daniel Lopes, Dieina Marin, Emanuelle Cecchin, Henrique Ribeiro, Laryssa Machado, Mônica Appelt e Pablo Pinheiro com coordenação de Rittieli Quaiatto.

Cabe ressaltar a importância de integrar a BIENALSUR pois o FACTORS acontece desde 2014 no interior do estado e, embora desde 2016 com integrantes estrangeiros, é com a participação neste evento internacional que atinge um público relativamente maior. Ultrapassando as fronteiras físicas do espaço expositivo, através da tecnologia da geolocalização online do evento, pôde estar presente em diferentes países, levando para fora do contexto gaúcho e brasileiro a exposição da quarta edição do festival.

³⁸ Disponível em: <http://coral.ufsm.br/labart/index.php/factors/factors-4-0>

Figura 26 - Cartaz da divulgação - FACTORS 4.0 na BIENALSUR



Fonte: Acervo do LABART⁴⁰.

O material gráfico foi desenvolvido por Cristina Landerdahl. A quarta edição do festival contou com três fotógrafos, Walesca Timmen, Fernanda Pizzutti e Cássio Lemos, que ficaram responsáveis por registrar o evento e também a sua pré e pós-produção. Para Boelter (2016) é de grande importância que as montagens sejam registradas enquanto processo, pois geralmente as exposições são fotografadas depois de prontas e abertas ao público. E completa, este “pode ser um material de grande utilidade para todos os envolvidos nas exposições, e é preciso incentivar os profissionais a registrarem essas etapas de contribuição como fonte de estudo para os demais pesquisadores” (BOELTER, 2016, p. 101).

As obras selecionadas para expor no FACTORS 4.0 foram: Robôs Mistos (2016), do Grupo Robots Mestizos; Edúnia (2003-2008), de Eduardo Kac; Jardim colaborativo de Fritz Müller em *Open Frameworks* (2017), de Yara Guasque e Kauê

⁴⁰ Disponível em: <http://coral.ufsm.br/labart/index.php/factors/3-0>.

Costa; Trans(forma)ação Assistida (2017), de Rebeca Stumm; Bot_anic (2012), Guto Nóbrega e o grupo NANO; PLNT3 (2017), de Raul Dotto e Walesca Timmen; Rizosfera FM (2016), de Gabriela Munguía e Guadalupe Chávez; Ausculta (2017) de Fernando Codevilla e Leonardo Arzeno; Rio Callado (2017), de Paula Guersenzvaig; Evolução de uma partida (2015-2016), de Ana Laura Cantera; e Máquinas de Choque 1 (2016), Gilberto Prado e o Grupo Poéticas Digitais.

A quarta edição da mostra online, a +Mostra 4.0, teve a curadoria realizada por Andrea Capssa, Cristina Landerdahl e Rittieli Quaiatto e reuniu as obras: Transborda (2015) de Bárbara Castro; Nós abelhas (2015), de Malu Fragoso; Éter (2016), de Muriel Paraboni; e, TransGraf (2017), de Matheus Moreno. A mostra ainda se encontra disponível online⁴¹.

Em relação ao trajeto do público dentro do espaço, pode-se dizer que a disposição das obras obedeceu à ordem pensada, através do texto curatorial e o projeto expográfico foi realizado a partir das inter-relações entre elas, estendendo-se da Sala Cláudio Carriconde para o hall do CAL. Com exceção das placas, localizadas na entrada da exposição e servindo como uma parede para criar um ambiente mais isolado para a obra Ausculta, o público poderia seguir o percurso pela direita ou esquerda depois de entrar na exposição, conforme a sequência exposta pelo texto ou livremente, circulando entre a sala e o hall (Figuras 27, 28, 29 e 30).

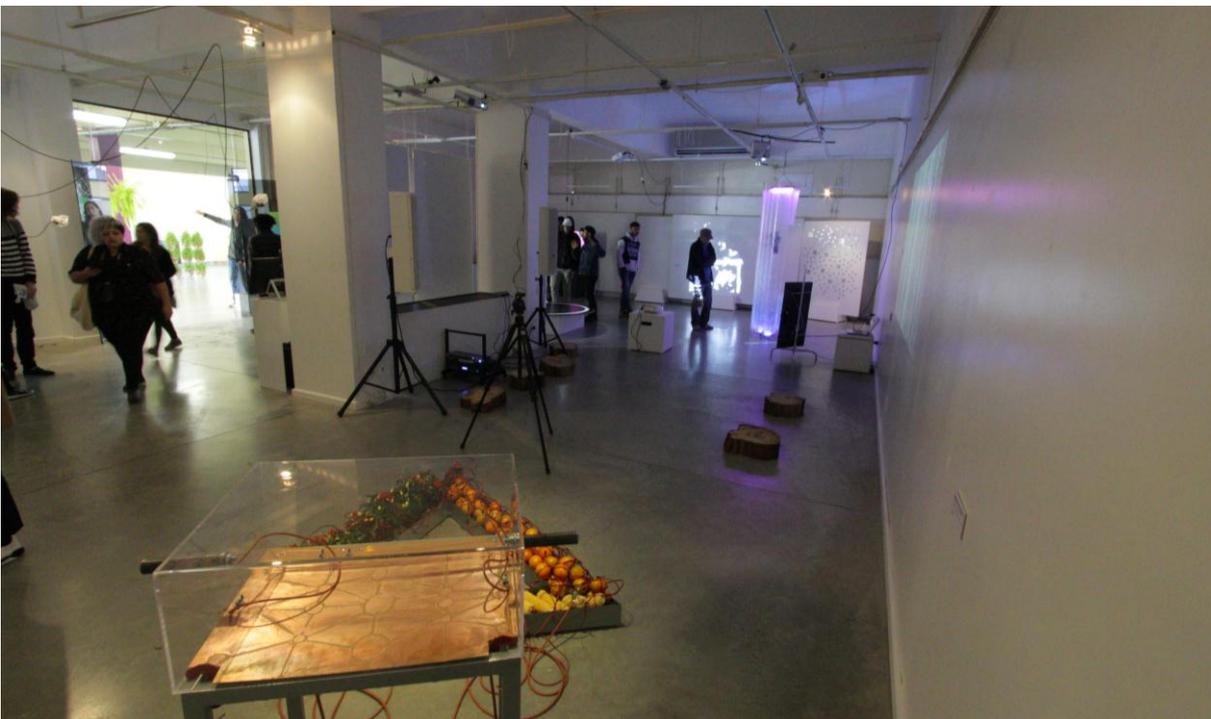
⁴¹ <http://coral.ufsm.br/maismostraonline/index.php/mostras/mostra-4-0>.

Figura 27 - Entrada do FACTORS 4.0



Fonte: Acervo do LABART/Cássio Lemos, 2017.

Figura 28 - Entrada do FACTORS 4.0



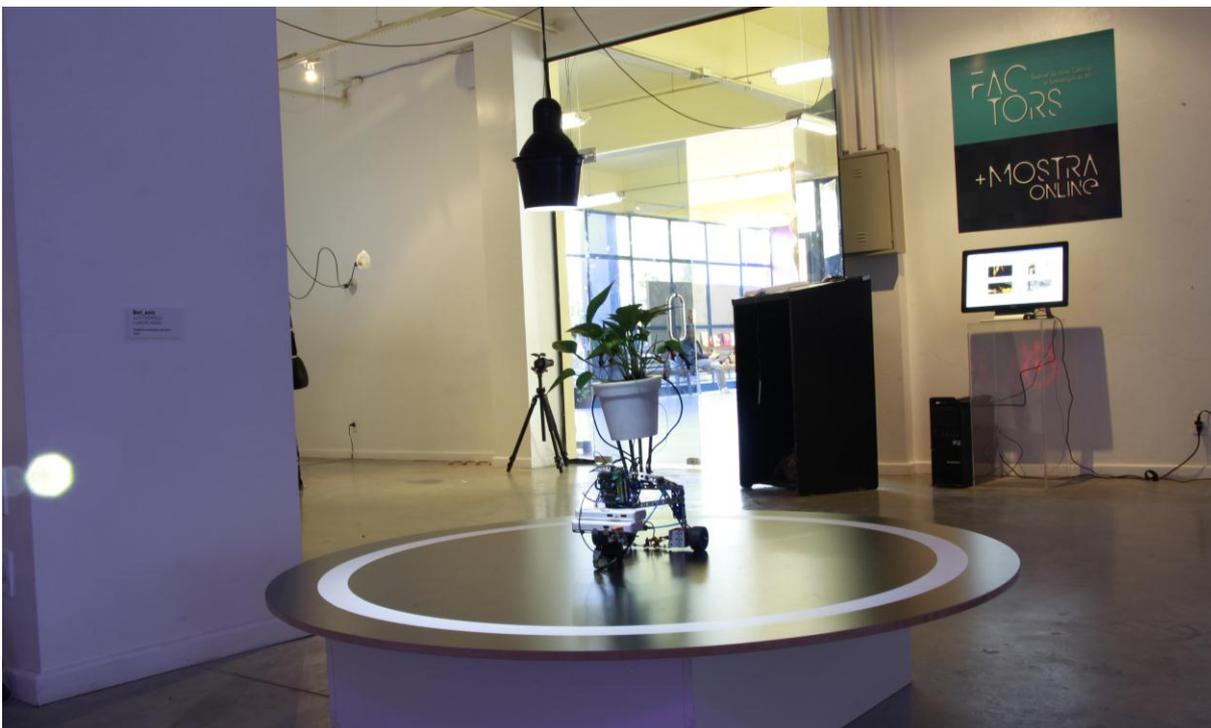
Fonte: Acervo do LABART/Cássio Lemos, 2017.

Figura 29 - Exposição FACTORS 4.0



Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

Figura 30 - Exposição FACTORS 4.0



Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

Ação Módulo Neuro/Bioarte

Com a realização do FACTORS 4.0, aconteceu também a Ação Neuro/Bioarte que trouxe um contexto experimental, iniciado em 2015 com a Ação NeuroArte vinculada ao projeto do MACT, com seus módulos expositivos criados para instigar os sentidos da visão, audição e tato. Realizar ações é uma estratégia adotada pela organização do projeto do museu, na qual as obras/trabalhos são desenvolvidas para essa proposta, a partir da temática estabelecida pela curadoria. Nesse caso o tema se relacionou com a discussão apresentada pelo FACTORS.

A inovação dessa ação estava na inserção da experiência sensorial a um ambiente natural, em que os sentidos poderiam reconhecer imagens já armazenadas no cérebro, através de óculos de realidade virtual para interação e aproximação do público com a biodiversidade que o campus da universidade oferece.

Esta ação (Figura 31) baseou-se na experiência proporcionada a partir do ambiente imersivo, com a virtualidade e as sensações oferecidas ao público. A partir da simulação de uma caminhada pelo bosque da UFSM, na qual o participante pôde ouvir os sons da natureza e observar o seu entorno, ao mesmo tempo em que novos sons foram adicionados.

Figura 31 - Registros da Ação Neuro/Bioarte



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

O cérebro recebe informações sensoriais do ambiente a todo o instante. Entre as questões deste módulo estavam: de todas essas informações, algumas são selecionadas e reagimos a elas. Qual é a nossa reação ao ambiente virtual? Como reagimos a um ambiente virtual com imagens que reconhecemos do nosso ambiente

real? Os nossos sentidos sabem diferenciar esse conjunto de imagens? Reagimos a elas de forma diferente? Várias experiências sensoriais podem ser criadas para tentarmos entender como esse mecanismo funciona.

A proposta vinculada ao projeto do MACT, foi elaborada de maneira colaborativa pelos artistas Fernanda Pizzutti, Carlos Donaduzzi e Marcelo Birck, a gestão de tecnologia foi realizada pela Prof. Juliana Vizzotto (Centro de Tecnologia/UFSM) e a curadoria da Prof.^a Maria Rosa Schetinger, juntamente a autora desta dissertação.

3.1.3 FACTORS 5.0

O FACTORS 5.0 abordou como temática a (bio) arte e sustentabilidade, ocorreu de 29 a 31 de Agosto de 2018, na sala de exposições Cláudio Carriconde/CAL/UFSM e no Planetário da UFSM. A curadoria foi realizada por Nara Cristina Santos e Mariela Yeregui; a expografia, por Cristina Landerdahl, Leonardo Burmann e Alice Siqueira; a mediação elaborada por Rittieli Quaiatto e desenvolvida por Daniel Lopes e Flávia Queiroz; e, o material gráfico, criado por Cristina Landerdahl e Carlos Donaduzzi (Figura 32).

Entre as estratégias de comunicação dessa edição, além da mediação, estiveram cartazes impressos e digitais para divulgação, o catálogo virtual da mostra (produzido posteriormente)⁴², uma página do evento criada no Facebook, uma página no site do LABART (com divulgação prévia e atualizada após o término do FACTORS), divulgação através do Facebook do LABART, fichas técnicas e texto curatorial impressos na exposição.

O evento ofertou o Workshop 'Processos artificiais com matéria semi-viva//comportamento//limite'. O artista Federico Hemmer trabalhou conceitos, apresentou o processo artístico e alquímico de sua obra exposta FACTORS 5.0.

Na sua quinta edição (Figuras 33, 34 e 35), a produção que fez parte da mostra exposta na sala Cláudio Carriconde contou com as obras: Nós abelhas (2015), de Malu Fragoso; RearWindow (2018), de Helga Correa; Protocélulas//semivivos (2018), de Federico Hemmer; Natureza e Arte (2018), de

⁴² Disponível para download em:
http://coral.ufsm.br/editorappgart/images/Noticias/Catlogo_FACTORS_5.0.pdf.

Raquel Fonseca; Tradescantia (2018), de Cládia Valente; e Colônia (2014-2018), de Darío Sacco (Argentina). No espaço do planetário da UFSM foi exposta a obra Geoformações (2018), de Camila Zappe e Calixto Bento.

A expografia desta edição distingue-se das outras pela ampliação do local de exposição. A utilização do espaço do Planetário como local para exibir a projeção da obra 'Geoformações', propiciou o deslocamento do público pelo campus da UFSM. Neste caso, o Planetário é um espaço próprio para a projeção de imagens e vídeos, portanto não houve grandes dificuldades para planejar o espaço físico. A estratégia adotada pela organização focou na divulgação online e impressa e a orientação pelos mediadores sobre as sessões da obra, pensando no deslocamento a ser realizado pelo público. Para a sua correta exposição, não poderia haver a presença de luz no local, portanto cada exibição precisou começar em horários específicos, exigindo que a organização pudesse controlar a entrada e a saída dos visitantes, em vista de não prejudicar a fruição do trabalho. A primeira exibição ocorreu no dia da abertura do festival e a segunda durante a tarde, no segundo dia da exposição.

Figura 32 – Cartaz da divulgação – FACTORS 5.0



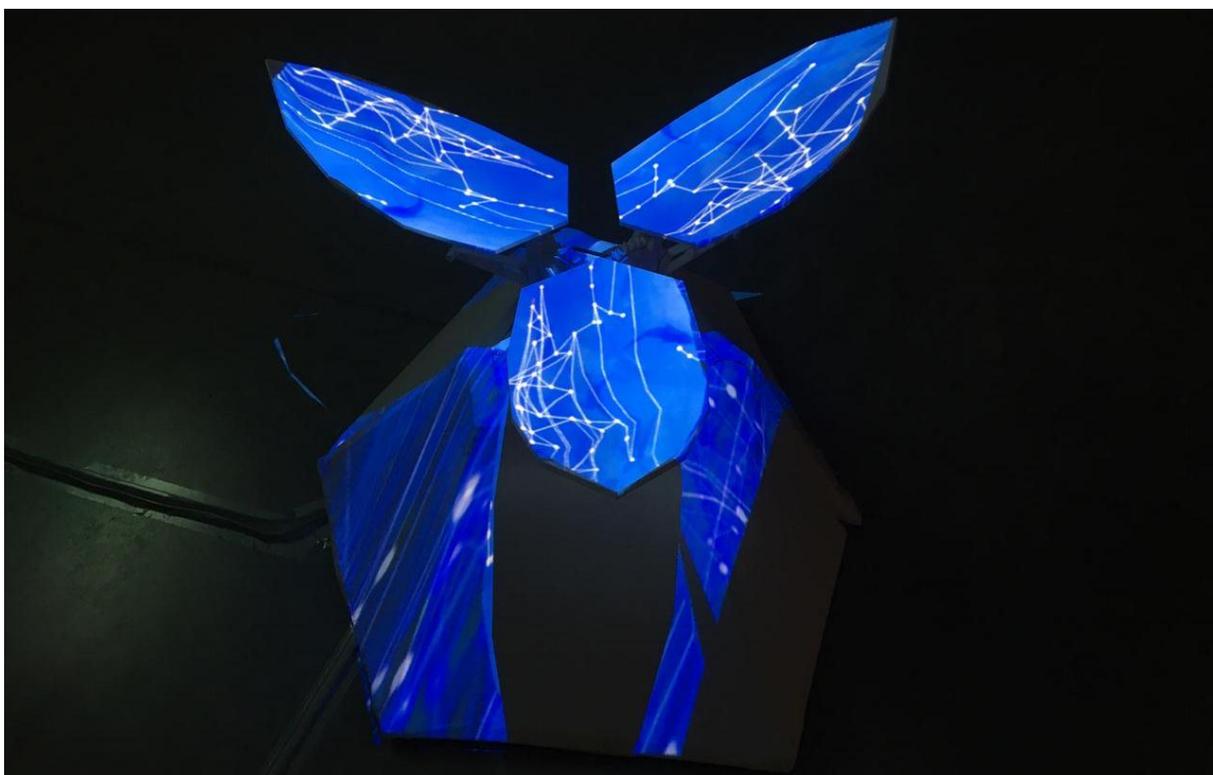
Fonte: Cartaz produzido por Carlos Donaduzzi e Cristina Landerdahl, 2018.

Figura 33 – Exposição FACTORS 5.0



Fonte: Acervo do LABART/Rittieli Quaiatto, 2018.

Figura 34 – Exposição FACTORS 5.0



Fonte: Acervo do LABART/Natascha Carvalho, 2018.

Figura 35 – Exposição FACTORS 5.0



Fonte: Acervo do LABART/Rittieli Quaiatto, 2018.

Ação módulo (BIO)Arte e Sustentabilidade

A ação expositiva deste módulo teve a curadoria de Nara Cristina Santos, Maria Rosa Chitolina e Juliana Vizzotto e contou com Natascha Carvalho e Flávia Queiroz como assistentes curatoriais (Figura 36).

A partir de fotografias e vídeos, as propostas foram desenvolvidas para realidade virtual com o intuito de discutir sobre o tema da sustentabilidade na arte. Conforme o texto curatorial da ação, os trabalhos apresentavam aos visitantes a possibilidade de interagir com imagens digitais e observar referências sobre a questão do lixo eletrônico bem como propuseram e provocaram sensações relacionadas à ausência de ações sustentáveis. Esta edição da ação contou com

duas proposições, intituladas *E-Waste* (2018), de Fernanda Pizzutti Codinotti e Leonardo Burmann e *PLC 360* (2018), de Raul Dotto e Walesca Timmen⁴³.

A primeira, voltou-se para o problema do descarte inadequado de aparelhos eletrônicos e a contaminação ambiental provocada por esse lixo, pois entre seus componentes, os circuitos eletrônicos possuem quantidades significativas de metais pesados e causam danos à qualidade do solo e da água. Para provocar o visitante, o vídeo apresentou uma série de imagens com locais cobertos por lixo eletrônico e um áudio acelerado com ruídos que se estendia durante toda a sequência de imagens, apresentada de forma aleatória (Figura 37).

A segunda propôs uma experiência, simulando de forma lúdica, a imersão do público em um frasco de laboratório que se preenchia lentamente com elementos poluentes e nocivos à saúde. A proposta sugeria ao visitante uma sensação de soterramento e quanto mais tempo ele ficava interagindo, mais ficava envolvido pelos elementos que caíam sobre ele (Figura 38).

Ambas usaram a tecnologia para discutir o tema proposto, questionando as práticas sustentáveis e também a ausência delas.

Figura 36 – Registros da Ação expositiva (BIO)Arte e Sustentabilidade



Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2018.

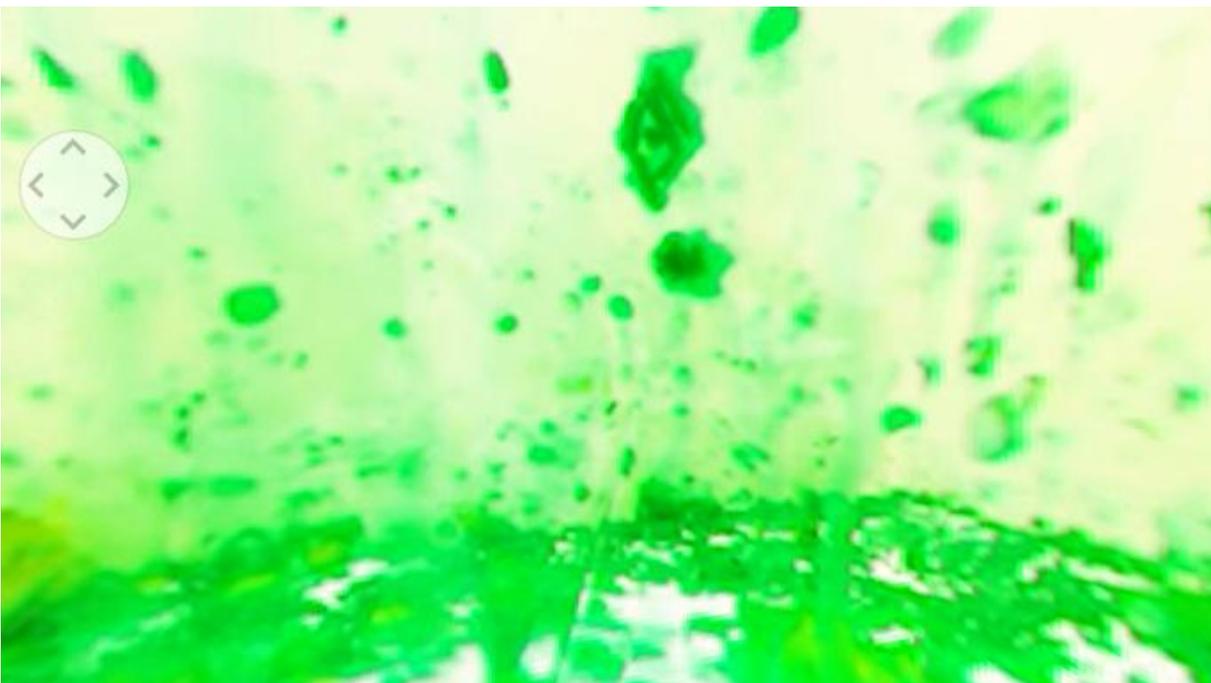
⁴³ Disponível em: <http://museuarteciencia.ufsm.br/index.php/exposicoes/bio-arte-e-sustentabilidade>.

Figura 37 – Imagem da obra E-Waste



Fonte: <http://museuarteciencia.ufsm.br/index.php/exposicoes/bio-arte-e-sustentabilidade>.

Figura 38 – Imagem da obra PLC 360



Fonte: <http://museuarteciencia.ufsm.br/index.php/exposicoes/bio-arte-e-sustentabilidade>.

3.2 ESPAÇO EXPOSITIVO E EXPOGRAFIA: FACTORS 4.0

[...] os pontos mais delicados do processo [de concepção montagem de exposições], por importância, estão na escolha do tema e sua aproximação com o público-alvo; na seleção e articulação dos objetos museológicos na construção do discurso expositivo e nas concepções espacial e da forma (CURY, 2005, p. 124).

Os aspectos expográficos influenciam na aproximação com a obra, desde as cores das paredes e do chão, até a iluminação e a disposição das obras. Em relação à expografia, percebe-se que o planejamento prévio é imprescindível para o bom andamento e efetiva repercussão na mediação. Para o festival, nos primeiros meses de 2017, iniciam-se as reuniões no LABART com os integrantes do grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq e demais integrantes do laboratório, para discutir os diversos aspectos da organização, incluindo o tema, a definição dos artistas participantes, o projeto gráfico, orçamento disponível, equipe, funções e equipamentos necessários.

Assim como nas edições anteriores, foi elaborada uma lista de todos os materiais e equipamentos necessários para a montagem das obras. O pedido das especificações é feito aos artistas, pela curadoria, com o objetivo de analisar previamente o que se tem disponível e avaliar a necessidade de realizar as solicitações de empréstimos aos departamentos e laboratórios do centro. Durante a montagem, os materiais foram posicionados no local onde cada obra seria montada, para serem revisados com o artista (Figura 39).

Pelo fato de ocupar dois espaços distintos e não destinados propriamente para este tipo de exposição, foi necessário conhecimento técnico aliado a certo grau de improviso e objetividade criativa em relação à adaptação dos equipamentos, visando minimizar o grau de interferência na proposta das obras ou na circulação do público. A instalação dos projetores, monitores e amplificadores de som foram realocados até ficarem na posição ideal ou localizados de forma a causarem o mínimo de interferência possível. Os cabos de rede e fiação elétrica foram cobertos com fitas adesivas ou escondidos atrás dos painéis de madeira, os pontos de luz planejados de acordo com a necessidade das obras e também de acordo com a quantidade limitada das lâmpadas (Figuras 40 e 41).

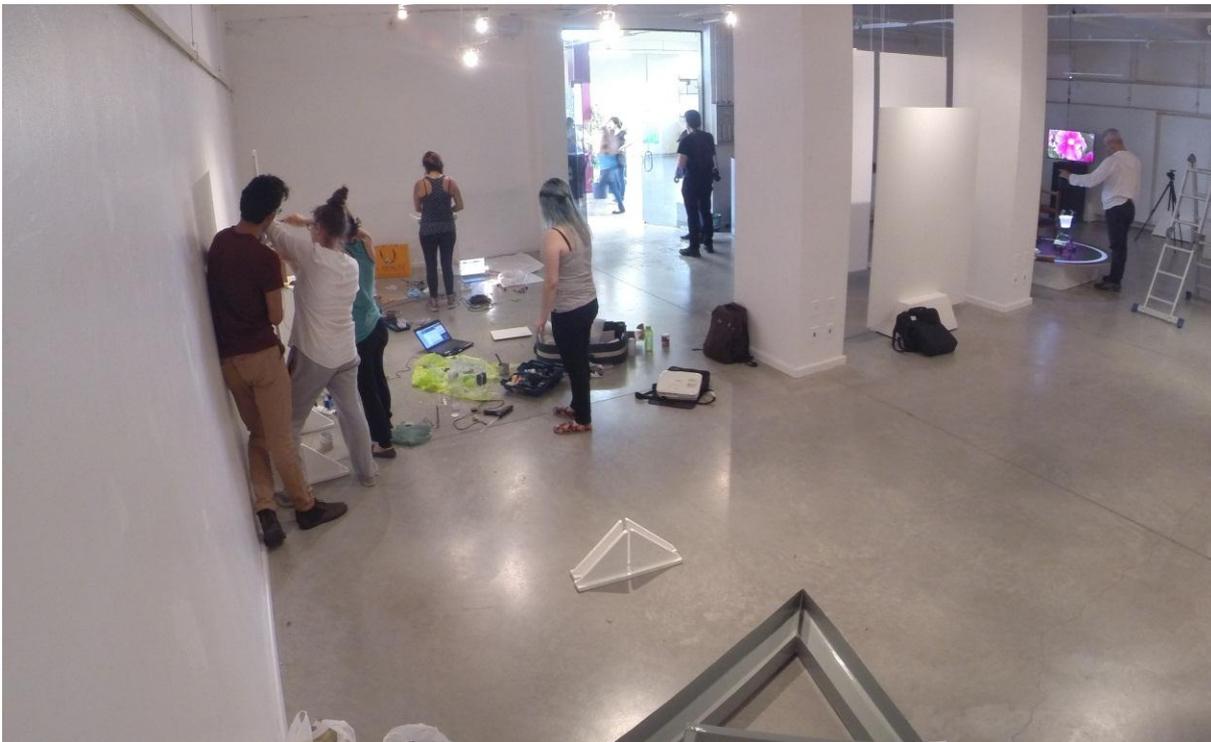
Figura 39 – Organização dos materiais para montagem do FACTORS 4.0



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

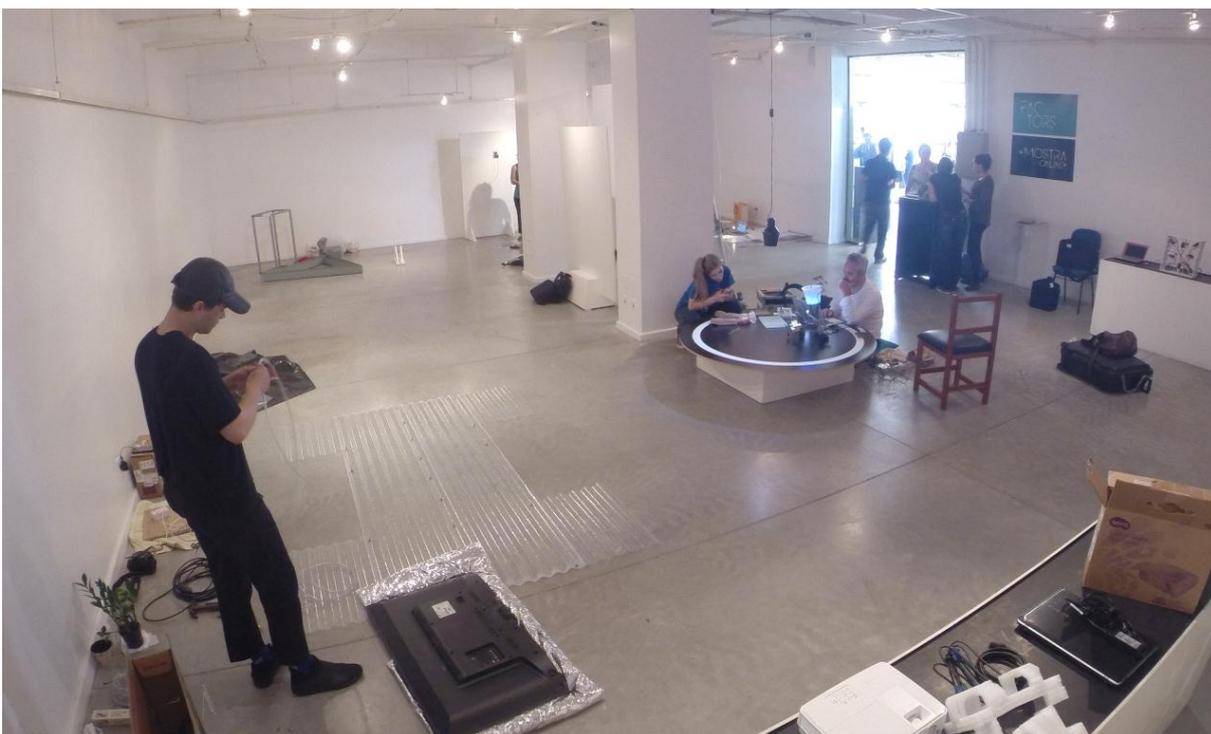
A resolução das questões do espaço expositivo fica, em geral, por conta dos curadores. Estes, ao realizarem a curadoria, selecionam as obras, pensam nas relações entre elas e elaboram o argumento curatorial, o fio condutor da exposição. No caso do FACTORS, as funções da curadoria e expografia são desenvolvidas por diferentes sujeitos, também porque o festival é realizado pelo laboratório de pesquisa e seus integrantes realizam estudos prévios sobre as perspectivas curatoriais e expográficas. Ou seja, neste festival a curadoria fica consciente de todos os aspectos da exposição, porém cada integrante ou grupo exerce uma função durante o planejamento e execução do evento. Nesse sentido, considerando as exposições de arte e tecnologia digital, Boelter (2016, p. 111) aponta a “necessidade de um curador que medie a equipe técnica e que ambos entendam a poética das obras para instalá-las em conjunto com o designer de exposição”. A expografia da quarta edição do festival foi realizada conjuntamente pela curadora brasileira e as mestrandas Cristina Landerdahl e Rittieli Quaiatto.

Figura 40 – Montagem do FACTORS 4.0 em andamento



Fonte: Acervo do LABART/Cassio Lemos, 2017.

Figura 41 – Montagem do FACTORS 4.0 em andamento



Fonte: Acervo do LABART/Cassio Lemos, 2017.

Na quarta edição do FACTORS, existia um tempo para a montagem que não permitia atrasos, pois a abertura estava com hora e data marcadas. Foram dois dias de montagem, três de exposição. A maioria dos artistas permaneceu na cidade até o fim da exposição para a retirada das obras. As obras 'Jardim Colaborativo' de Yara Guasque e 'Máquinas de Choque 1' de Gilberto Prado, ficaram sob a responsabilidade do LABART para desmontagem, o que necessitou de cuidado e atenção redobrados da equipe, visto que posteriormente foram enviadas para Buenos Aires/Argentina, onde integraram a mostra Natureza Viva, na BIENALSUR.

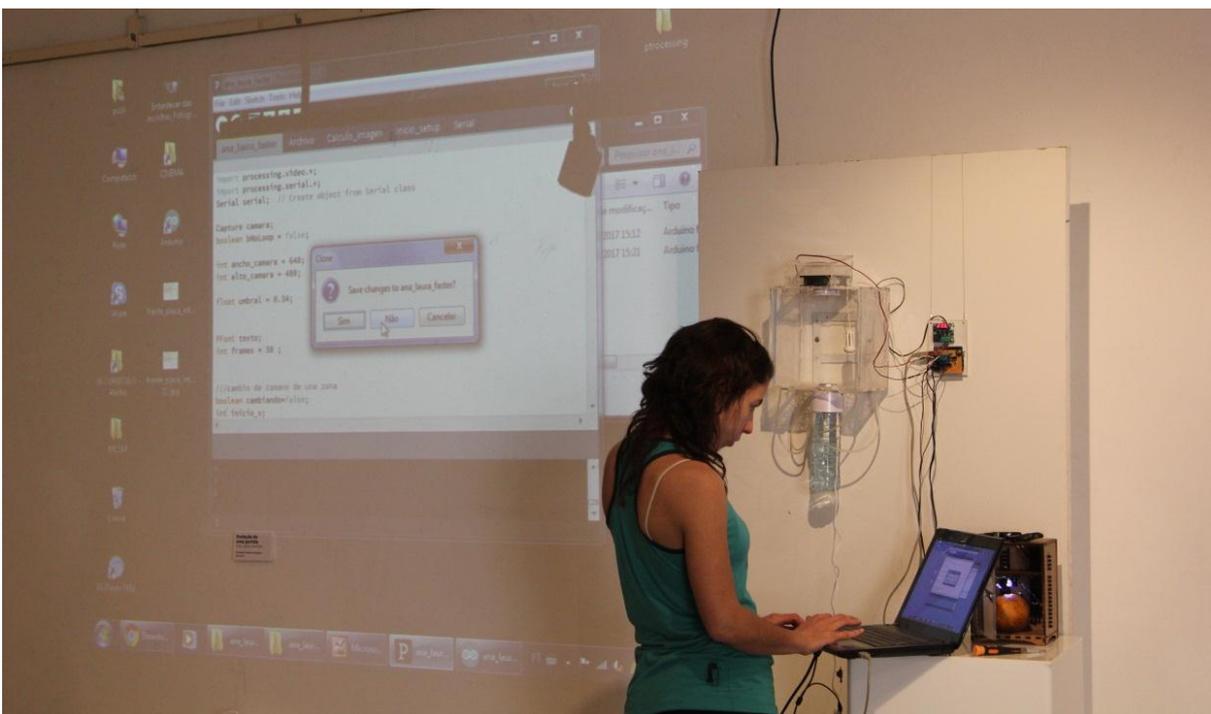
O FACTORS não possui uma equipe fixa e profissional que realize a montagem. Para isso conta com os integrantes do laboratório de pesquisa, bolsistas e voluntários, integrantes que podem ou não permanecer na sequência dos anos e, com uma equipe técnica do Laboratório de Informática do Centro de Artes e Letras da UFSM, com dois funcionários vinculados ao projeto de extensão. Portanto, o planejamento antecipado, a formação da equipe e a distribuição de tarefas a serem cumpridas durante o evento é de grande importância. O compartilhamento do trabalho da curadoria e da expografia, em constante relação com o restante dos integrantes da equipe, se torna essencial para a realização do festival. Outro ponto fundamental é a possibilidade de contar com a presença dos artistas durante esse processo. Nesta edição, como nas anteriores, alguns artistas se envolveram na montagem de suas respectivas obras, sempre contando com o apoio técnico da equipe local, mas as especificidades tecnológicas de seus projetos, em sua maior parte, foram resolvidas por eles (Figuras 42 e 43).

Figura 42 – Artista Paula Guersenzvaig na montagem da obra Rio Callado



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

Figura 43 – Artista Ana Laura Cantera na montagem da obra Evolução de uma partida



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

É interessante participar do processo e ao mesmo tempo acompanhar o trabalho dos artistas, pois ocorreram diferentes debates sobre os aspectos da exposição. Desde o conceito expográfico, o pensamento dos artistas em relação à autonomia das obras, os problemas técnicos que surgem durante o percurso de produção e montagem da obra, os conceitos e referências utilizados em cada produção até a visão de cada um sobre sua proposta e interação com o visitante.

O espaço no qual foi montada a exposição não atende completamente às especificidades da produção de Arte e Tecnologia Digital, por isso, como nas demais edições, há a necessidade de adaptações, deslocamentos e realocações dentro do espaço. Na página online da sala Cláudio Carriconde, constam⁴⁴ as regras para utilização do espaço, e entre elas destaca-se o uso exclusivo de materiais que não danifiquem as paredes; a proibição do uso de pregos, fitas dupla face, fita durex transparente e fita marrom; a manipulação das luzes, que deve ser feitas somente pelos bolsistas; e que informações necessárias para mediação do público devem ser repassadas para os bolsistas.

Assim, um dos desafios da montagem foi o ajuste das luzes, pois no festival havia projeções e vídeos, bem como vários monitores e aparelhos que precisavam ser pendurados. Levando em consideração que a sala precisava estar escurecida, optou-se pela retirada da maioria das lâmpadas da sala e pelo uso de iluminação direta nas obras e no *banner* de apresentação da exposição.

Nesta exposição de arte e tecnologia, um dos pontos bastante significativos é a disposição das tomadas e o acesso à rede elétrica, pois todas as obras precisam de energia para funcionar. Neste caso, a expografia considerou a disposição das saídas elétricas na hora de pensar o projeto, no sentido de otimizar o tempo na montagem e os materiais disponíveis. Na sala, as tomadas são distribuídas na altura dos rodapés e em canaletas suspensas no teto. Essa questão dificulta a disposição das obras no espaço, e para a montagem foram necessárias adaptações com extensões elétricas para conseguir manter o projeto expográfico.

Ao entrar na exposição, o público se deparou com duas placas acrílicas adesivadas, com 2 m x 1 m (AxL), cada. Uma apresentando o texto curatorial e outra contendo informações sobre os apoiadores e realizadores da exposição, bem como a marca do evento, descrição das equipes e suas funções. Ambas estavam

⁴⁴ Disponível em: <https://www.ufsm.br/unidades-universitarias/cal/sala-claudio-carriconde/>.

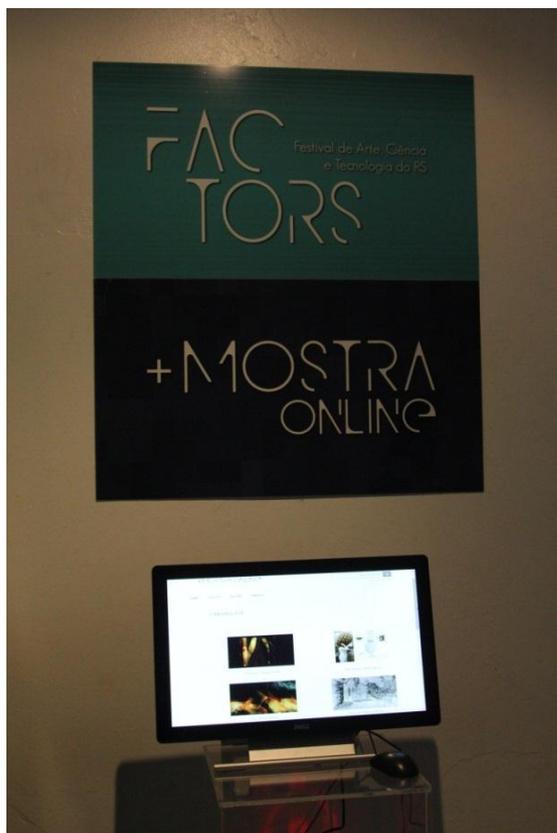
localizadas na frente da porta de entrada, criando uma parede no centro do espaço e dividindo a sala ao meio (Figura 44). Ao transpor esta primeira divisão do espaço, o público poderia iniciar o percurso pelo lado direito ou esquerdo, e fazer o trajeto que lhe interessasse mais. Neste sentido, o festival não estabeleceu um caminho específico para o visitante, pois delimitou com o elemento ‘parede’, mas não forçou o público a realizar uma visita preestabelecida. Paralelamente à exposição, no mesmo espaço expositivo, ocorreu a +Mostra 4.0, uma mostra online de Arte e Tecnologia disponível para acesso em um computador, ao lado esquerdo, na entrada da exposição (Figura 45). Na posição oposta, encontrava-se outro monitor para que o público pudesse acessar informações de outras mostras que ocorriam simultaneamente e faziam parte do circuito da BIENALSUR.

Figura 44 – Painéis de acrílico, adesivados



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

Figura 45 – Espaço da +Mostra 4.0



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

Na sala Cláudio Carriconde foram expostas nove obras, incluindo projeções, instalações e objetos que foram distribuídos pela totalidade do espaço, no chão e nas paredes. Essa característica, aliada ao percurso livre proposto aos visitantes, criou a necessidade de um monitoramento constante da exposição. Como não foram utilizadas faixas de contenção no espaço, e estas têm como objetivo criar uma distância entre o público e as obras (como medida de segurança), a presença dos mediadores fez-se indispensável durante o período completo do festival.

O espaço de circulação para o público ficou reduzido devido à quantidade de obras. Este aspecto fez com que a exposição não acomodasse grandes grupos de visitantes ao mesmo tempo, demanda que surgiu no último dia do festival e foi resolvida com a formação de grupos menores para entrar na sala de exposições. Em relação à acessibilidade, pode-se dizer que os espaços estavam adaptados para receber visitantes com deficiências físicas pois não possuíam degraus ou elevações, não havia objetos além das obras, permitindo a livre circulação do público. O Centro

de Artes e Letras possui rampa de acesso ao Hall, espaço para o qual se expandiu parte da exposição e no qual se encontra a entrada da sala Cláudio Carricone

Mesmo com todo planejamento realizado anteriormente, durante o processo da montagem da exposição ocorreram alguns imprevistos, que levaram a equipe a pensar em soluções rápidas e práticas. As adaptações foram desde os aparatos técnicos e tecnológicos, cabos de extensão elétricos até a reorganização das obras no espaço. No caso da instalação sonora 'Ausculda' de Fernando Codevilla, a montagem da obra ocupou um espaço maior do que foi planejado, e como encontrava-se entre outras duas instalações, optou-se por redimensioná-la, reorganizando seus elementos e modificando a localização das caixas de som para que não houvesse interferência nas outras obras.

Sobre alguns contratempos presenciados durante o processo de montagem, pode-se citar um problema técnico que resultou em um acidente com a obra Bot_anic, do artista Guto Nóbrega e do grupo NANO. A instalação interativa apresentava uma planta viva acoplada a um objeto robótico como um ser híbrido e através de sensores colocados na planta e conectados ao robô, é possível ver a folhagem "reagir" ao ambiente, ficando imóvel quando a sala está muito cheia, ou reagindo ao espaço na medida em que se desloca em busca da luz. Dentre as especificidades desta obra, está a calibragem do dispositivo, que ocorre a partir de um programa no computador com a intenção de fazer com que o robô se desloque em busca da luz, como as plantas fazem para sobreviver. Para isso, a obra é exposta em um local pouco iluminado, sobre um suporte circular e elevado do chão, no qual uma faixa branca é previamente pintada, apontando o limite de deslocamento do robô. O artista também utiliza uma lâmpada suspensa e posicionada em cima da instalação, fazendo com que a luz obedeça ao limite da faixa branca, garantindo que o dispositivo não se deslocará para fora do suporte.

A montagem da obra se estendeu ao longo de um dia, pois a programação do dispositivo exigia do artista um trabalho conjunto com o restante do grupo NANO, que não estava presente no local e, a calibragem, segundo o artista era a parte mais demorada. Infelizmente, no final do dia, ao ocorrer uma queda de luz no prédio, que durou apenas alguns segundos, o robô se deslocou buscando a fonte de luz mais próxima e acabou caindo do suporte, o que resultou em uma planta parcialmente danificada, interferindo posteriormente no funcionamento da obra, mesmo com a calibragem e programação atualizadas. Como estratégia para evitar outro acidente,

a lâmpada utilizada na obra foi conectada ao painel de luzes de emergência (assim continuaria ligada mesmo com outra queda de energia); o comprimento do fio foi alterado (encurtado para que a luz ficasse mais focada em cima da obra, assim evitaria o deslocamento em busca de outra fonte de luminosidade); a iluminação na entrada da exposição foi reduzida para diminuir a interferência; e, os mediadores se certificaram para que ao final de cada dia, o dispositivo fosse desligado manualmente e retirado de cima da plataforma elevada, bem como se mantiveram presentes em tempo integral para orientar o público.

Na obra 'Trans(forma)ção Assistida' de Rebeca Stumm, a instalação era composta por vasos de cerâmica com plantas vivas, posicionados em frente a um monitor no qual era apresentado o processo de produção da obra. Ela foi exposta no hall do CAL, onde o espaço era maior e o público poderia circular no meio da instalação, o que era uma proposta da artista. Neste caso, a obra precisou ser redimensionada mais de uma vez, em função da montagem de outra instalação no mesmo local.

A 'Rizosfera FM', das artistas Gabriela Munguía e Guadalupe Chávez, era composta por terra posicionada no chão simulando ilhas, com rádios pendurados logo acima, que emitiam as frequências captadas das plantas do local, a partir de dispositivos eletrônicos. As artistas coletaram diversas plantas vivas pelo campus da UFSM e nelas aplicaram sensores para captar suas frequências de som. Os sensores eram conectados aos rádios suspensos e sintonizados nas frequências emitidas pelas plantas, assim, os visitantes podiam "ouvir as plantas" e ao circundar pela instalação sonora, podiam se aproximar ou afastar dos ruídos confusos apresentados na obra.

Apesar de ambas as obras dialogarem e proporem que o público se deslocasse entre elas, a montagem de 'Rizosfera FM' foi iniciada antes da 'Trans(forma)ção Assistida' e as artistas ocuparam um espaço maior do que planejado, o que resultou na alteração do posicionamento da obra de Rebeca e também da ação módulo Neuro/Bioarte que dividia o espaço com as instalações.

Na obra 'Robôs Mistos', do Grupo Robots Mestizos, foi exposto um objeto robótico articulado que, quando conectado a um programa no computador, realizava diversos movimentos. Durante a montagem da obra, percebeu-se que apesar de o suporte em que a obra foi colocada ser estável e com uma dimensão bem maior do que a própria obra, os movimentos do pequeno robô possibilitavam que houvesse

também uma queda. Devido à delicadeza do sistema eletrônico, optou-se junto à artista, fixar o robô com pequenos parafusos. Para isso, foram providenciados dois pedaços finos de madeira MDF que foram parafusados de cada lado de uma das partes do robô, fixando-o posteriormente, no balcão, permitindo que ele se movimentasse adequadamente, sem o risco de cair do suporte.

A obra 'Máquinas de Choque 1' de Gilberto Prado também precisou de manutenção durante a exposição, pois entre seus componentes existia uma bateria que precisava ser recarregada diariamente, do contrário a obra não funcionaria. A obra, "Jardim Colaborativo", da artista Yara Guasque, a instalação era composta por uma projeção conectada ao sensor de movimento *Kinect*. Neste caso, o sensor usado se desconfigurou diversas vezes durante a exposição, e com a ajuda do apoio técnico do CAL/UFSM, a artista precisou interferir em alguns momentos, inclusive enquanto havia público interagindo.

Entre outros imprevistos, um visitante danificou parte da obra da artista Paula Guersenzvaig, 'Rio Callado'. Durante a conversa com a artista, o mesmo se apoiou sobre a obra e acabou rompendo um dos fios ligados aos microfones usados dentro das estruturas com água, suspensas, pelas quais eram captadas vibrações e direcionadas para uma parte da obra em que o público era convidado a tocar e "sentir o som" da água. Nesse momento, parte da obra foi desmontada para manutenção e o microfone foi colado, porém não voltou ao seu pleno funcionamento. Por fim, a artista optou por manter a estrutura no seu local de origem e retirou a parte danificada.

A sala possui dois pilares no centro do espaço e, por determinação de sua direção, não se pode usar pregos nas paredes e nem fitas adesivas de alta fixação, visando evitar danos à sua estrutura. Composta por paredes brancas, a sala possui janelas por toda a extensão de uma das quatro paredes (Figura 46). Com o uso de painéis, também brancos, pôde-se utilizar esta parede, inclusive para projeções. Como havia mais de uma obra na sala utilizando projetores, foi preciso tomar cuidado para que uma não interferisse na outra. Além disso, o espaço disponibiliza suportes circulares e retangulares para ajudar nas exposições - elementos que por muitas vezes acabam interferindo nas mostras, devido à cor preta e ao tamanho (Figura 47). No evento não foi necessária a utilização desses materiais da sala e a organização pôde optar por suportes em acrílico, branco e transparente,

pertencentes ao LABART, com o objetivo de enfatizar as obras, minimizando as interferências visuais.

Figura 46 – Sala Cláudio Carriconde



Fonte: Acervo do LABART/Rittieli Quaiatto, 2018.

Figura 47 – Suportes disponíveis na Cláudio Carriconde



Fonte: Acervo do LABART/Rittieli Quaiatto, 2018.

O evento contou com o apoio da equipe que realiza os transportes dentro da universidade, questão importante pois muitos elementos, como bancos, plantas e materiais pesados precisaram ser realocados ou retirados do espaço. O apoio da

direção do centro foi fundamental inclusive com o consentimento para o deslocamento de algumas obras, pois hall do CAL caracteriza-se por ser um local de intenso trânsito de pessoas e nele, estão dispostos bancos, obras de arte, televisores, entre outros elementos que podem agir como interferências visuais e espaciais, durante uma exposição (Figura 48).

Figura 48 – Hall do CAL e entrada para Cláudio Carriconde



Fonte: Acervo do LABART/Rittieli Quaiatto, 2018.

Apesar de todas as adversidades em relação ao espaço expositivo e aos equipamentos, o festival foi desenvolvido da melhor maneira possível, através do trabalho em equipe e dedicação dos integrantes do LABART, dos bolsistas da sala de exposição, dos mediadores, dos técnicos do CAL e dos próprios artistas.

CAPÍTULO 4 – MEDIAÇÃO: DO ESPAÇO EXPOSITIVO AO PÚBLICO

Ao analisar o sistema da arte contemporânea percebe-se o desdobramento das instituições e a existência de diferentes espaços expositivos (centros culturais, galerias, bienais e festivais), bem como a ampliação da rede de agentes que formam o campo (produtores e agentes culturais, curadores, artistas, mediadores, educadores, galeristas, técnicos, os designers expográficos e o público). Nesse contexto, é possível sugerir que a mediação pode atuar de maneira mais crítica, em um processo de difusão e discussão de diálogos mais complexos e não apenas afirmativos. No entanto, existe certa dificuldade para estabelecer esta autonomia pois, ainda hoje, o conceito do termo mediação e da função do mediador é confuso.

No âmbito das exposições, para esta pesquisa, considera-se a mediação como um conjunto de estratégias de comunicação utilizadas para aproximar o público das obras e entende-se que a expografia abrange um conjunto de técnicas utilizadas para elaborar e conceber o espaço a partir de um discurso expositivo. Ambas as áreas atuam para proporcionar ao público uma experiência sensível e abordar essa relação pode servir como importante recurso para as exposições de arte e tecnologia digital e portanto, no FACTORS.

O projeto de mediação foi desenvolvido de maneira experimental e teve como objetivo principal elaborar dinâmicas e estratégias iniciais para mediar exposições de arte e tecnologia. O FACTORS tem o objetivo de evidenciar produções de artistas que desenvolvem projetos em diferentes linguagens no campo da Arte, Ciência e Tecnologia, o que o torna uma importante fonte de pesquisa e estudos de caso.

4.1 MEDIAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE COMUNICAÇÃO

O termo 'mediação' é complexo e apresenta usos múltiplos em praticamente todas as áreas de conhecimento. Nesta dissertação é compreendida como um processo de comunicação múltiplo, assimétrico e indispensável no contexto das exposições. Concomitantemente às modificações da função, sistema e estrutura dos espaços expositivos, que por sua vez estão relacionadas à trajetória da arte, ocorre o surgimento e o desdobramento do status do mediador e suas funções. O conceito

mais comumente utilizado vincula o mediador à ideia de um sujeito intermediário e a uma ação de estar entre.

me-di-a-ção sf

1 Ato ou efeito de mediar. 2 Ato de servir como intermediário entre pessoas, grupos, partidos, noções etc., com o objetivo de eliminar divergências ou disputas. 3 COM Ato de servir como intermediário entre o comprador e o vendedor; corretagem. 4 JUR Intervenção por meio da qual se procura chegar a um acordo. 5 **Procedimento que visa aproximar as partes interessadas para o fechamento de um contrato ou negócio.** 6 FILOS Processo criativo por meio do qual se passa de um termo inicial a um termo final. 7 RET Ato de interceder junto a um santo ou divindade, a fim de obter proteção. 8 ASTR Momento em que um astro atinge sua maior altura acima do horizonte. 9 MAT Operação de soma, termo a termo, de duas frações ordinárias. 10 MÚS Divisão de versículo ou salmo em duas partes, a primeira cantada por um coro e a segunda por outro. (DICIONÁRIO MICHAELIS ONLINE, grifo nosso)⁴⁵.

O termo mediação pode ser ligado a diferentes áreas do conhecimento, usado comumente no âmbito do Direito, da Educação e Comunicação. A palavra tem origem do latim '*mediatio*' e significa interferência ou intervenção⁴⁶. Sabe-se que alguém que atua como mediador está entre duas partes, desempenhando o papel de um terceiro elemento em uma relação. Na comunicação, o mediador denota um aproximador, um conciliador, atividade que pode ser desenvolvida por diversas profissões. Também se entende a mediação como “uma estratégia de comunicação com caráter educativo”, que se utiliza de várias técnicas para “fornecer aos visitantes os meios de melhor compreender certas dimensões das coleções e de compartilhar as apropriações feitas”. (DESVALLÉS e MAIRESSE, 2013, p. 53).

Para Carmen Mörsch (2016), já no princípio da história da mediação, em museus e exposições de arte, existe um olhar econômico sobre a função, pois conforme o papel se difunde, os espaços expositivos vêm nele um potencial de renda, a partir das visitas guiadas. Nestas, o público pagava ao espaço um valor para receber informações acerca da exposição, do espaço e as obras, como uma aula. Dessa maneira, surgem os primeiros profissionais atuantes na área de mediação. Primeiramente os “guias de visita”, responsáveis por fornecer uma visão sobre o projeto curatorial, percorrer o espaço junto ao público e transmitir informações simplificadas sem considerar as interpretações do público. Posteriormente, define-se a função do ‘monitor’ que considera, mesmo que pouco, o

⁴⁵ Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/MEDIA%C3%87%C3%83O/>.

⁴⁶ Disponível em: <https://pt.glosbe.com/pt/la/media%C3%A7%C3%A3o>.

pensamento do público e tenta responder aos questionamentos surgidos diante das obras. Quando as instituições atribuem importância ao público e suas questões, surge a necessidade de disponibilizar um sujeito que consiga atender essa nova postura e trabalhar trocando ideias, tornando a mediação uma via de mão dupla e não mais um monólogo. E, é nesse sentido que se dá a função e as atividades desenvolvidas pelos então “mediadores” ou “educadores”, os quais são capazes de intermediar as relações do público com a produção artística na exposição e com o espaço expositivo, desempenhando um papel mais ativo, sendo capaz de propor discussões, trocar informações, fazer provocações e estar envolvido e em contato com a instituição, o curador, o artista e o público.

Muitas vezes, quando a mediação se desloca de um monólogo/aula/palestra e busca um diálogo, o público sente-se “enganado”, pois procura uma definição para a obra e uma explicação para a intenção do artista. Segundo Mörsch (2016), foi exatamente o que ocorreu na exposição Documenta 12, em 2007⁴⁷, da qual participou como responsável pelo núcleo de mediadores. Nesta edição, o projeto educativo se voltou para os mediadores e o espaço expositivo, não para o público de fato. O interesse do projeto era estimular os mediadores a tomarem decisões a partir do seu próprio pensamento, escolhendo a melhor forma de mediar cada público, não tendo um discurso padronizado imposto pela organização da exposição, nem um percurso de visita único.

A mediação não exige um sujeito com formação específica para atuação. Portanto, o mediador pode ser um professor, um artista, um curador, um escritor ou um crítico. Mesmo que o termo denote grau de neutralidade e imparcialidade, o sujeito atuante tem voz e pensamento crítico e assim pode contribuir para a construção de uma reflexão que pode ser pautada em diferentes experiências, dele ou do público.

Para Davallon (2007), levando em consideração as áreas de Ciências da Informação e da Comunicação, a mediação seria dividida em Mediática, Pedagógica, Cultural e Institucional. A mediação mediática é desenvolvida no mundo das mídias, no qual o jornalista seria o terceiro elemento, o mediador; a mediação pedagógica seria realizada pelo educador/professor nas interações educativas para conduzir aprendizagem; a mediação cultural seria elaborada relacionando a cultura

⁴⁷ Disponível em: <https://www.documenta12.de/100-tage.html>.

em geral, na qual o mediador teria um papel de transformador dos significados, agindo como uma interface entre o público e o objeto cultural; e, a mediação institucional pode ocorrer no contexto político e social, voltada mais para o âmbito do patrimônio. Neste caso, o mediador atuaria inclusive internacionalmente junto às outras organizações museais.

Assim, a mediação está ligada ao processo de comunicação e, para exercer a função, adota diferentes discursos que podem variar de acordo com a proposta curatorial ou com a instituição a que estão vinculados. Nessa breve revisão da função e conceito de mediação, volta-se o interesse para o viés da mediação cultural, visto que parece definir melhor a atuação desenvolvida junto às exposições de arte e tecnologia digital.

Quando as exposições de arte são pensadas como meio de comunicação entre espectador e a arte verifica-se que na perspectiva da imaginação social seu âmbito é limitado, sendo amplos os limites do contexto cultural que articulam o espaço comunicante. Como meio de comunicação, as possibilidades que as exposições de arte oferecem são, portanto, tão extensas quanto a dimensão cultural: seja de uma determinada época, de uma tendência, de um movimento, da trajetória de um grupo ou de um artista individualmente, e assim por diante. (GONÇALVES, 2004, p. 32).

Porém, ainda hoje existem numerosas instituições conservadoras na hora de elaborar suas exposições, mesmo as contemporâneas. Muitas partem do princípio da contemplação do público e expõem seu acervo para ser observado de uma maneira distanciada. Para isso, fazem uso de estratégias como a presença de vitrines, cercas, faixas de segurança, incluindo a presença de vigias, para preservar a integridade das obras e da exposição, mas também na tentativa de evitar qualquer contato físico. Essas são normas necessárias que variam de acordo com cada espaço, e algumas delas podem afastar o público, mas de qualquer maneira, “é importante que o espaço pense na recepção dos visitantes e adapte suas necessidades às do público” (BLANCO, 1999, p. 83).

Muitas delas se mantêm conservadoras também na sua comunicação com o público e costumam se manter no âmbito das visitas guiadas, palestras e *tours* padronizados, independente do visitante. Para Mörsch (2016), atividades como essas fazem parte de uma postura institucional de se manter como narradora de verdades e assim fazer da arte um campo especializado, que diz respeito a um público entendido e profissional. Neste modelo impera o discurso “Afirmativo” de

mediação, que, de maneira geral, reafirma as ideias e posicionamentos da instituição e geralmente é reproduzido por sujeitos também especialistas como os artistas, curadores, professores e mediadores com formação na área. A partir desta perspectiva, a mesma autora identifica e diferencia outros discursos de mediação utilizados, são eles: “o Reprodutivo, o Desconstrutivo e o Transformador”. (MÖRSCH, 2016, p. 3).

O discurso denominado Reprodutivo assume a função de educar o público espontâneo e de encontrar maneiras para aproximar da arte àqueles que não costumam visitar as instituições. Destaca-se neste discurso, a preocupação com o futuro da instituição e o temor pela diminuição do público ao longo dos anos. Portanto, este arquétipo busca propor atividades diferenciadas, voltadas para públicos escolares, professores e pessoas com necessidades especiais, além do geral. Ele também promove eventos temáticos com o objetivo de alcançar um número cada vez maior de visitantes. A elaboração dessas programações geralmente é concebida por profissionais relacionados com as áreas da educação, como Pedagogia e Letras, além dos mediadores e educadores da instituição.

Mais raramente praticado, o discurso Desconstrutivo parte de um pensamento crítico a respeito da própria instituição e é realizado pelos mediadores junto ao público. Examina tanto a arte quando a instituição e seus preceitos canônicos, partindo da ideia de que as instituições podem produzir exclusão ou distinção com relação a certos públicos, logo, as estratégias elaboradas a partir dele incluem discussões sobre histórias que não costumam ser contadas ou são relativizadas pela sociedade. Entre as ações destacam-se intervenções nas exposições, realizadas pelos artistas e/ou mediadores que convidam ou não o público para participar. O conjunto de ações “também pode se articular na forma de visitas guiadas, desde que tenham a intenção de criticar a natureza autorizada das instituições, relativizá-la e torná-la visível como uma voz entre muitas outras”. (MÖRSCH, 2016, p. 4).

O quarto discurso é o Transformador, através do qual a mediação tem a tarefa de afirmar a instituição como “agente de mudança social” e promover assim a ideia de que as instituições e espaços expositivos são organizações que podem melhorar a vida das pessoas. “Práticas relacionadas a este discurso atuam contra distinções hierárquicas ou de categorização entre curadoria e mediação e educação” e buscam, de certa maneira, combater desigualdades sociais. Os mediadores

trabalham junto ao público com o intuito de ressignificar e expandir os conceitos tradicionais sobre papel e função da instituição e para isso elaboram uma série de projetos destinados a uma variedade de grupos de interesses. Essas atividades são realizadas independentemente dos programas expositivos em andamento.

Pensando que cada espaço expositivo tenha seu conjunto de ideias e interesses, evidenciado a partir de suas exposições e acervos, torna-se importante perceber que o público desenvolve um pensamento a partir das suas próprias vivências e expectativas, de acordo com seus conhecimentos e experiências prévias. Ou seja, a fruição ocorrerá conforme a relação estabelecida entre os visitantes, o espaço expositivo, o sentido evidenciado na exposição, o argumento curatorial e os diferentes momentos da mediação. Essas relações não são passíveis de serem controladas pela instituição, pela curadoria ou pelos mediadores. O percurso é elaborado, o argumento curatorial definido e a expografia é discutida, porém a experiência é incerta, sobretudo quando se trata de obras tecnológicas.

Tanto a técnica quanto a tecnologia exercem um comprometimento com o fazer artístico. Sem dúvida, os materiais e processos utilizados, assim como as técnicas e tecnologias, predeterminam, de certo modo, o surgimento de uma obra. E, portanto, o discurso sobre a obra e a própria obra podem estar condicionados a estes limites. Podem, porque sabemos que os pretensos limites são ultrapassáveis e permeáveis, de modo que o discurso se estabelece num processo instaurador, reflexivo, com e sobre a obra/projeto a partir de seu caráter interativo. (SANTOS, 2006, p. 483).

Acredita-se que diante dos cruzamentos estabelecidos para atuar na comunicação das instituições, o mediador desenvolve uma força discursiva, a qual ele trabalha de acordo com a postura exigida por cada espaço expositivo/exposição. No entanto, considera-se pouco provável a atuação deste sujeito de maneira totalmente neutra e imparcial diante dos visitantes. Assim, se torna evidente certo grau de autonomia em sua prática, mesmo quando trabalha a partir do discurso Afirmativo.

Mörsch (2016) defende que esta prática do mediador não deve ser entendida como uma tentativa de explicar a arte e muito menos ser cobrada com essa intenção. Durante a mediação, os conhecimentos do público e do mediador se entrelaçam e portanto não se deve considerar o mediador enquanto um sujeito mais culto ou inteligente. E, por mais que mediador detenha conhecimento sobre as

obras, as vivências e o olhar do público podem gerar discussões que vão além dessas informações.

Teoricamente os discursos apresentados por Mörsch são bem definidos e parecem ser bastante fragmentados. Na prática pode-se perceber que a mediação, muitas vezes, se manifesta no atravessamento desses conceitos, geralmente Afirmativo e Reprodutivo. E, justamente neste cruzamento podem-se situar estratégias que contribuam para a mediação em exposições de arte e tecnologia, as quais poderão ser utilizadas independente do espaço expositivo.

No processo de instauração da exposição ocorre um fluxo de troca de informações e um diálogo entre as diferentes instâncias de produção. O mediador elabora seu discurso considerando as delimitações da curadoria (que por sua vez é desenvolvida com limites institucionais) e suas ações considerando, também, as necessidades da produção apresentada. É importante que o mediador esteja presente durante o processo de concepção da exposição para que assim consiga ampliar seu repertório de informações e elaborar um pensamento crítico sobre o que está sendo exibido/discutido. Conforme (MÖRSCH, 2011, s.p), “uma intermediação auto reflexiva reconhece sua cumplicidade nesses processos e se questiona acerca de possibilidades de ação”. Essas questões foram consideradas no desenvolvimento do projeto de mediação para o FACTORS 4.0, bem como a premissa da experiência proposta pelo festival. Concorda-se com a ideia de que

[...] a experimentação se processa no desenvolvimento do percurso da mostra, ao longo da qual o visitante constrói sua interpretação do conjunto apresentado, articulando as informações que lhe são oferecidas por textos, documentos expostos, vídeos, filmes que estimulam a percepção de conteúdos de sentido. (GONÇALVES, 2004, p. 60).

Na atual conjuntura, entende-se que a mediação existe como parte das estratégias que complementam a noção de experimentação apresentada por Gonçalves. Nesse sentido, atribuir à mediação uma potência discursiva e considerar a autonomia do mediador (mesmo quando reproduz discursos fechados), pode contribuir para pensar novas estratégias que contemplem as exposições de arte e tecnologia digital, nas quais o mediador possa atuar além das funções de guia/monitor e utilize discursos além do Afirmativo/Reprodutivo.

4.2 MEDIAÇÃO DO FACTORS 4.0 – COMPARTILHANDO A EXPERIÊNCIA

Interatividade, mutabilidade, conectividade, efemeridade e a não linearidade, são características pontuais recorrentes das obras de arte tecnológicas, aspectos que, para Edmond Couchot (2003), alteraram o sentido estrito da comunicação baseada em emissor, receptor e mensagem. E, devido a interação do público, ocorre uma “comutação mais ou menos instantânea entre um receptor tornado emissor, um emissor tornado (eventualmente) receptor e um ‘propósito’ flutuante, que por sua vez emite e recebe se aumenta e se reduz. (COUCHOT, 2003, P. 187).

A arte tecnológica interativa pressupõe uma parceria, uma colaboração e uma conectividade que acabam incluindo muito mais o interator no ambiente expositivo. Os artistas não são mais autores únicos de suas obras, podendo envolver outros profissionais como programadores e cientistas. Em relação ao público, um aspecto interessante é que existe a necessidade da contribuição do mesmo para que a obra atinja seu potencial enquanto arte interativa.

Os artistas priorizam mais o processo de produção, a experiência, a interação e a participação que ocorre na relação público-obra, do que apresentar um objeto artístico finalizado. Plaza (1990, p.17) afirma que “a interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes, suscitada pelo artista, permite uma comunicação criadora fundada nos princípios da sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovadora”.

As produções permitem que o visitante se torne interator e proporcionam uma experiência distinta para o mesmo. O público agora habita o espaço expositivo de outra maneira. Essa relação é complexa e está sujeita a diferentes tipos de interferência, físicas, sonoras ou visuais, podendo aproximar o público ou afastá-lo da obra. Se por um lado a iluminação do espaço e das obras deve favorecer a experiência do visitante, em uma exposição de arte e tecnologia é preciso pensá-la também a partir da interferência nos sensores de movimento e presença, entre outros componentes dos trabalhos.

A tecnologia digital permitiu um tipo de interatividade na qual a obra se atualiza e modifica sua estrutura (imagética, sonora ou outra qualquer) de acordo com algum tipo de interação com o público. A obra não existe sem a presença do público, que faz parte do sistema-obra e cuja presença e forma de participação é pensada no processo de criação da obra pelo artista. (SOGABE, 2014, p. 64).

A obra de arte tecnológica atinge seu potencial interativo quando ocorre a ação do público, o qual desenvolve papel decisivo neste gênero de produção. Essa relação evidencia a influência direta, tanto do público quanto do espaço expositivo na poética realizada pelo artista. O público possui outras necessidades, busca a interação, a experimentação, participando mais ativamente das obras. De acordo com Nara Cristina Santos (2006, p. 483) “a produção da arte tecnológica possibilita uma relação distinta do espectador, do participante, agora interator, de modo mais direto com a obra, integrando-a no seu processo sistêmico de vir a ser”. Assim, o interator é induzido a explorar tanto o objeto artístico quanto o espaço no qual ele encontra-se.

Nesse sentido, na experiência da mediação para o FACTORS 4.0, optou-se pela criação de um grupo dedicado especificamente para pensar nos diálogos de aproximação entre o público e a exposição, coordenada pela autora desta dissertação. Para compor este grupo foram convidados alunos da disciplina de História da Arte III, estudantes do bacharelado e licenciatura, a maioria sem experiência ou proximidade com mediação ou arte e tecnologia.

Na tentativa de explorar uma mediação no entrecruzamento dos discursos Reprodutivo e Desconstrutivo, conceituados por Mörsch (2016), buscou-se, ao longo dos dois meses que precederam o festival, inserir o grupo em todas as reuniões semanais realizadas pela organização do evento no LABART e dez reuniões específicas direcionadas para a mediação. Simultaneamente aos encontros do laboratório, foram criados um grupo na rede social *Facebook* e outro no aplicativo de mensagens *Whatsapp* para facilitar a troca de materiais e bibliografia, permitindo que a comunicação entre a equipe ocorresse de maneira mais contínua. O ambiente virtual se tornou um interessante espaço de trocas, no qual os integrantes puderam tirar dúvidas, organizar cronogramas de reuniões, sugerir leituras, compartilhar links de conteúdo sobre os artistas e as pesquisas que cada um estava desenvolvendo.

Logo de início, foi elaborado um passo a passo de atividades e exercícios para serem realizados até o momento da abertura da exposição. Primeiramente, o grupo pesquisou conceitos e definições para a função que desenvolveriam no festival, apresentando autores e bibliografias sobre mediação. Nesta proposta inicial o intuito era apresentar ao grupo as atividades pelas quais eles estariam responsáveis, inclusive para que eles decidissem se comprometer de fato com a função ou escolher trocar de atividade.

Em um segundo momento, foram realizados seminários, nos quais cada integrante apresentou conceitos sobre arte e tecnologia, para discutir o contexto no qual o festival estava inserido. Acredita-se que esta etapa introdutória foi essencial para o desenvolvimento posterior de um pensamento crítico sobre as obras e artistas que integrariam o festival.

Na sequência, ainda em forma de seminários, discutiram-se as fichas técnicas da exposição, que foram recebidas da curadoria, e que tratavam sobre os artistas e obras do festival. Cada integrante escolheu dois artistas, pesquisou suas biografias e trajetória de produção artística, além de mais dados sobre a obra que seria exposta. Neste momento a intenção da pesquisa prévia era de que o grupo desenvolvesse argumentos para contextualizar as obras sem isolá-las no âmbito do festival.

As últimas reuniões do grupo foram dedicadas a discutir sobre o cuidado com as obras, pois algumas delas propunham participação e os mediadores ficariam responsáveis também em orientar os visitantes sobre os cuidados durante o festival.

Como parte das propostas realizadas pelo evento, houve conversas com os artistas. Nestes momentos, os mediadores puderam discutir de maneira mais direta sobre os aspectos da autonomia das obras, suas poéticas, cuidados e características de produção e manutenção, relacionando as pesquisas feitas para a mediação aos discursos elaborados pelos artistas. Este contato foi bastante significativo para que o grupo desenvolvesse a mediação com mais conhecimento e segurança de informações.

Cabe destacar aqui os diferentes anseios dos artistas em relação à mediação de suas obras. Durante as conversas, alguns pediram para que o grupo restringisse a mediação, orientasse o público para interagir com a obra sem “explicar” ou informar algo além do que estava na ficha técnica; em contrapartida, outros pediram para que os mediadores dialogassem com o público sobre todos os aspectos da obra, perpassando pelos conceitos, os materiais utilizados e o modo como as obras foram produzidas. Ainda, existiram aqueles que pediram aos mediadores para se aproximarem do público apenas se percebessem alguma inquietação ou curiosidade, do contrário gostariam que não mantivessem diálogo em relação às suas obras.

A mediação do festival ocorreu no nível da experimentação pois foi a primeira atuação dos mediadores. Alguns nunca haviam sido acompanhados por mediadores

em exposições e tiveram dificuldade inicialmente para entender seu papel ou o objetivo da função do mediador. No entanto, destacou-se o empenho e comprometimento em relação ao público, a postura responsável perante o festival, e a atenção às obras e aos artistas (Figura 28).

Durante os três dias em que esteve em funcionamento, a exposição recebeu uma quantidade considerável de visitantes, em torno de 70 por dia, a maioria estudantes da UFSM. É importante ressaltar que o fluxo das visitas se manteve constante, o que permitiu uma abordagem mais continuada por parte dos mediadores com cada visitante. Entretanto, no último dia a exposição recebeu duas turmas de ensino médio no mesmo turno, vindas do Colégio Politécnico da UFSM, contabilizando mais de 60 estudantes acompanhados por duas professoras (Figura 49 e 50). Os estudantes foram recebidos pela coordenadora da ação de mediação e por três mediadores, e a partir deste momento puderam ser feitas algumas observações mais específicas sobre a aplicação do projeto.

Figura 49 – Mediação em andamento no FACTORS 4.0



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

Figura 50 - Mediação em andamento no FACTORS 4.0



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

Lembrando que a sala de exposições não comportaria todos os alunos, foram formados grupos menores, em torno de 15 visitantes para cada mediador. A visita ocorreu com dois grupos por vez, dentro da sala, enquanto o restante permanecia com os mediadores no hall. Apesar da surpresa, os mediadores relataram a experiência como positiva, pois favoreceu praticar o que estudaram, segundo o grupo foi desafiador quando os estudantes fizeram muitas perguntas pontuais sobre o funcionamento, os conceitos, a história e o contexto das obras (Figuras 51 e 52).

Figura 51 – Alunos do Colégio Politécnico durante o FACTORS 4.0



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

Figura 52 – Alunos do Colégio Politécnico durante o FACTORS 4.0



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

Comparando a turma de adolescentes aos demais visitantes ficou evidente a diferença de postura exigida aos mediadores, nesta ocasião o projeto de pesquisa desenvolvido previamente se mostrou mais necessário. Percebeu-se que visitantes desta faixa etária estão mais intimamente ligados à tecnologia e às diferentes interfaces apresentadas na exposição e por isso exigiram muita contextualização e conhecimento por parte dos mediadores, mais em relação à tecnologia do que a arte. Em dado momento percebeu-se que os estudantes atribuíram a exposição um caráter de entretenimento e ludicidade.

É importante perceber que as tecnologias digitais podem modificar as sensações dos interatores, alterando o modo como ele atua nas exposições. Historicamente, o público se acostumou a não tocar e não interagir com as obras, o que causa certa surpresa quando se depara com uma exposição interativa de arte e tecnologia digital. Para o artista e pesquisador Milton Sogabe (2015), a relação de inserção do público na obra ocorreu como um processo no decorrer da história, mas a partir do século XX, ficam mais evidentes as discussões sobre a participação do público nas artes visuais e também nas outras manifestações artísticas.

No contexto da tecnologia digital, presenciamos na arte interativa um público com um maior grau de participação na obra, e com o artista precisando pensar mais na presença do público em várias etapas do processo de criação da obra. (SOGABE, 2015, p. 34).

No caso deste grande grupo de visitantes, a mediação dividiu-se em dois momentos: no primeiro, ficou clara a necessidade de desconstrução do conceito tradicional sobre o comportamento em exposições de arte (receberam a orientação da professora para que não falassem e não tocassem em nada); e, no segundo o diferencial foi que os mediadores se utilizassem do discurso afirmativo, no sentido de lembrar o público que apesar da experiência e do entretenimento proporcionado, eles estavam diante de obras/projetos de arte. Em uma exposição dessa natureza, quando o público é cercado por diferentes elementos ao mesmo tempo, sejam eles visuais, táteis e/ou sonoros, é comum que os visitantes atribuam caráter de entretenimento às obras, no entanto pode ser uma oportunidade para que o mediador reúna o grupo e reafirme o contexto da visita.

Durante o festival, pôde-se perceber que, apesar do intuito inicial da equipe mediadora, de aproximar o público da exposição, convidando-o para participar e interagir, muitos visitantes não quiseram uma aproximação, por diferentes motivos,

muitas vezes pela ausência de interesse, outras por não se sentirem confortáveis devido a certo desconhecimento, timidez ou receio de causar algum acidente. Nesse caso, o mediador foi responsável por apresentar o tema da exposição, introduzindo possíveis diálogos a partir das obras/trabalhos ao mesmo tempo em que buscava não impedir a interpretação nem a curiosidade do público.

Para Blanco (1999), como citado anteriormente, deve-se ter cuidado na concepção da linguagem da exposição para que o discurso utilizado não seja acessível apenas para o público especializado. Partindo do pensamento de Blanco, é interessante ponderar o “conhecimento prévio” exigido em uma exposição de arte e tecnologia. Como colocado anteriormente, a tecnologia faz parte do cotidiano, inserida nas mais diversas atividades do dia a dia das pessoas, o que pode ser considerado uma condição facilitadora no momento de experienciar um festival como o FACTORS. Porém, mesmo com conhecimento prévio sobre os aparatos tecnológicos e interfaces presentes nesse tipo de exposição, como computadores, *tablets*, celulares e jogos eletrônicos, o público prefere se manter como observador pois acredita que não pode ou não sabe como interagir com estes dispositivos em uma exposição de arte.

É curioso perceber que, por se tratar de uma exposição ocorrida em âmbito institucional, grande parte do público era estudante do CAL. Teoricamente esse público estaria mais confortável para interagir com a mostra, por estarem familiarizados com o contexto, serem alunos da graduação em Artes Visuais e/ou áreas afins. Porém, a maior parte dos estudantes do CAL exigiu dos mediadores um papel explicativo, mostraram maior interesse em dados específicos e informações técnicas, se afastando ou não permitindo uma experiência a partir da poética das obras. Assim, pôde-se constatar que mesmo o público com conhecimento prévio e/ou inserido no campo da arte mantém algumas ressalvas perante as exposições tecnológicas.

É importante ressaltar que esta experiência exigiu uma postura ativa do grupo, visto que o fluxo de visitantes foi intenso e as obras eram compostas por elementos naturais e muitas estavam dispostas no chão. Na mediação de exposições dessa natureza se torna evidente a importância do cuidado com as obras, fator que exige do mediador uma atenção dobrada, pois precisa prezar pela integridade da exposição sem interferir na experiência do público, sem constrangê-lo ou intimidá-lo e ainda incentivá-lo a experienciar a exposição, apoiando um percurso

previsto pela curadoria. De acordo com o interesse do visitante, os mediadores se dedicaram simultaneamente a aproximar o público das propostas e a evitar acidentes e danos às obras durante a interação e/ou manipulação pelos visitantes.

A mediação, como diálogo, precisou ser aberta para que o público manifestasse seus próprios conceitos a partir do que estava vendo e experienciando. Nesse momento a figura do mediador, acima de tudo, pode atuar com caráter crítico e problematizador, não simplificando o processo de comunicação, mas instigando o público a interagir e pensar sobre o que está experienciando.

4.3 MEDIAÇÃO DAS OBRAS

Independente da relação, analógica ou digital, cada vez mais a sociedade se distancia da ideia meramente contemplativa em relação à arte, e em decorrência dessa interação é possível convergir o imaginário e o real, onde a sensibilidade do público é trabalhada de outro modo, em espaço e tempo distintos.

[...] a inclusão do espectador na obra de arte, que - ao que tudo indica - segue essa linha de percurso: participação passiva (contemplação, percepção, imaginação, evocação, etc.), participação ativa (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador) [...] e interatividade, como relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente. (PLAZA, 1990. p. 9).

A mediação, acompanhando a expografia, pôde estabelecer associações dentro do espaço, inclusive entre as propostas artísticas, afirmando o diálogo entre as obras e o tema da exposição, relacionando as tecnologias e os diferentes modos de utilizar organismos vivos para realizar propostas sensíveis, interativas e tecnológicas.

O FACTORS 4.0 apresentou onze produções, divididas em dois espaços, mediadas por oito mediadores e pela autora dessa dissertação. A presença dos artistas *in loco* proporcionou ao público outra relação com as obras, e por consequência, com a exposição, pois muitas dúvidas eram direcionadas a eles, mesmo com os mediadores presentes no espaço expositivo. A possibilidade de um diálogo direto com os artistas intensificou a relação do público com a mostra.

Considerando esta experiência, percebe-se que o conhecimento e as habilidades dos mediadores de arte e tecnologia exigem constante atualização, pois nosso objeto de pesquisa e estudo está em constante desenvolvimento e mudança: a arte e tecnologia - e a produção existente a partir desta vertente - exige de todos os agentes envolvidos nesse sistema, tais como curadores, artistas, museólogos e mediadores, conhecimentos em diferentes áreas, não só da arte, mas também em outras, como física, biologia, robótica. Este conhecimento transdisciplinar torna-se uma necessidade, pois dele dependem as ações prévias, durante e após a exposição, evitando maiores problemas.

1) ROBÔS MISTOS (2016) – GRUPO ROBOTS MESTIZOS

A proposta tratava da relação do homem com seu entorno, extremamente contaminado pela tecnologia e suas criações, comumente vinculadas ao conceito de progresso. O grupo propôs uma reflexão sobre a fronteira invadida pelo 'Outro', a qual é habitada por seres tecnológicos, artificiais, superinteligentes e antropomórficos. O trabalho exibido era composto por um mecanismo acoplado ao suporte expositivo, que se movimentava de maneira incerta (Figura 53).

Figura 53 – Instalação Robôs Mistos, 2017

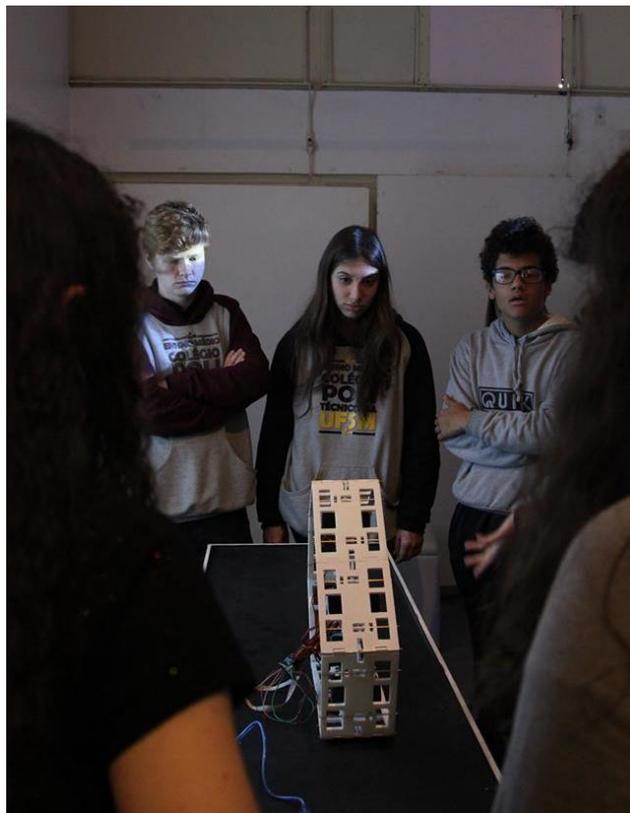


Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

Apresentado como uma pequena parte de um projeto maior, que originaria em um robô maior, desenvolvido pelo grupo de pesquisa. O vídeo projetado atrás do trabalho, mostrava parte do processo de elaboração e montagem dos mecanismos que faziam parte do robô e também outras partes já prontas e em estágios de testes e exposição. Contrariando os paradigmas robóticos típicos, na projeção ficou visível que o robô também era composto por madeira e barro, misturando as tecnologias e o material associado ao artesanal.

Nesta obra, quando foi solicitada a mediação, o discurso inicial se encontrava na afirmação do projeto de pesquisa, pois o público solicitava explicações pontuais sobre os mecanismos que estavam presenciando (Figura 54).

Figura 54 – Público na obra Robôs Mistos



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

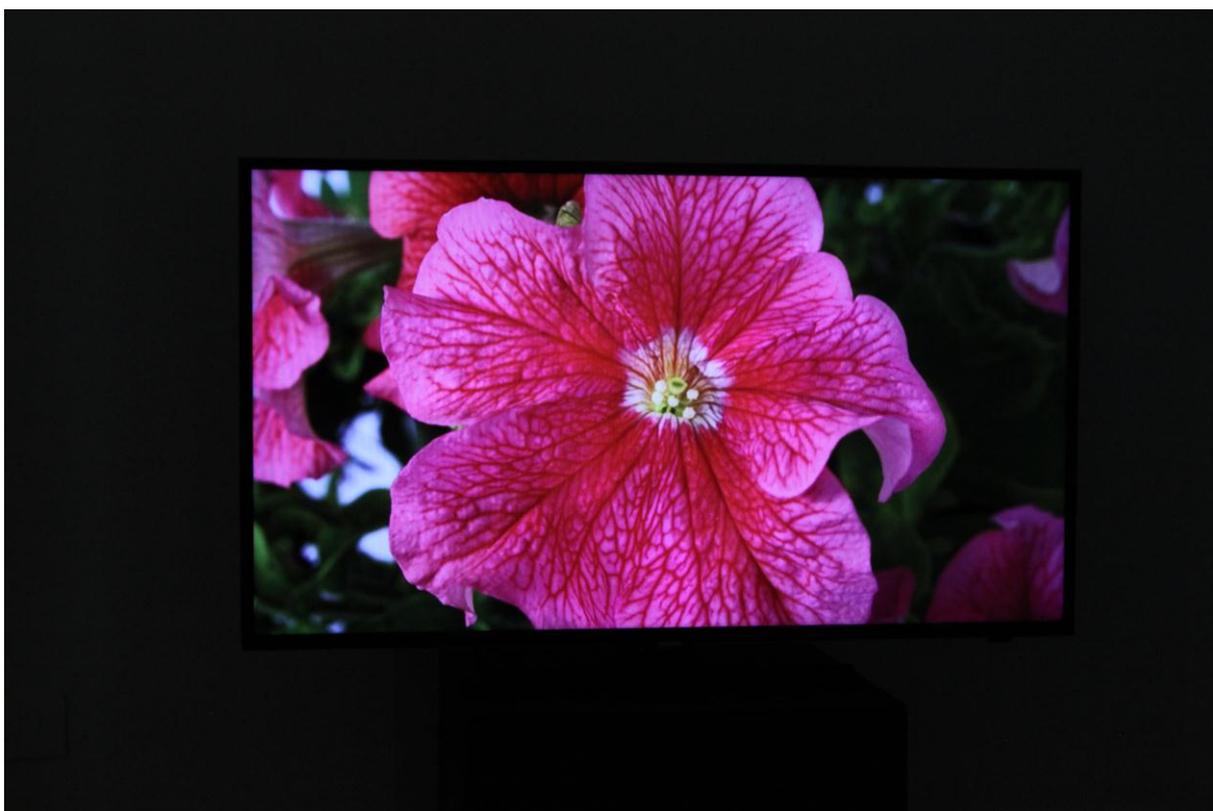
O público não podia tocar na obra, porém podia circular em torno dela e percebê-la por todos os lados. O suporte utilizado foi afastado da parede para facilitar a projeção e permitir uma interação o deslocamento dos visitantes. Houve muito interesse sobre o funcionamento da obra e a presença da artista foi

fundamental para discorrer sobre a programação do sistema e sobre as partes que não estavam presentes na exposição, mas que faziam parte do projeto e da pesquisa que ela coordenava na UNTREF (Figura 31).

2) EDÚNIA (2003-2008) – EDUARDO KAC

A obra integrou o festival a partir do seu registro fotográfico exibido em um monitor de televisão (Figura 55). A obra gerou discussões polêmicas quando foi realizada, por se tratar da junção dos DNAs do artista e da flor Petúnia. O artista é responsável por diferentes trabalhos que discutem as relações de vida entre humanos e máquinas também entre espécies vivas como é o caso de Edúnia: Eduardo + Petúnia.

Figura 55 – Registro da obra Edúnia, 2017



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

A mediação partiu do percurso artístico de Kac para discutir o tema da exposição e assim entrava nas questões de Bioarte e tecnologia. A manipulação genética presente na obra fez com que o público questionasse sobre ética na arte e

sobre a autoria da obra pois essa produção necessitou de um laboratório especializado em modificação genética, bem como outros profissionais. O desafio de mediar a Edúnia esteve no fato de discorrer sobre o registro da obra e para isso, optamos por fazer a mediação explicativa, porém fazendo relações com as obras mais próximas a ela, a partir de suas temáticas e conceituações (Figura 56). Partindo da expografia, a mediação atuou de maneira mais concisa na tentativa de entrelaçar as tecnologias utilizadas para produzir as obras que estavam próximas da obra de Kac, a Robôs Mestiços e Jardim Colaborativo.

Figura 56 – Público na obra Edúnia



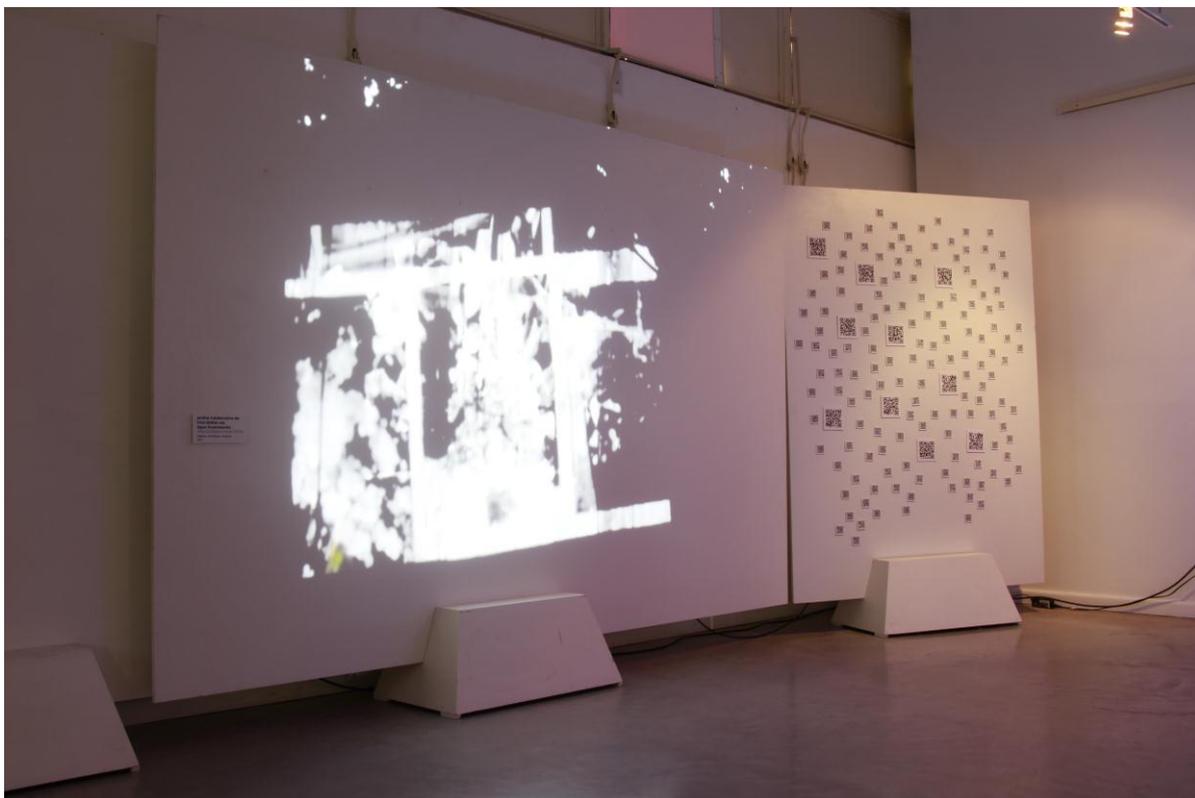
Fonte: Acervo do LABART/ Walesca Timmen, 2017.

3) JARDIM COLABORATIVO DE FRITZ MÜLLER EM OPEN FRAMEWORKS (2017) – YARA GUASQUE E KAUE COSTA

Nesta videoinstalação (Figura 57), os artistas partiram da relação entre dois grandes pesquisadores naturalistas: o inglês Charles Darwin e o alemão Fritz Müller. Ambos trocaram cartas discorrendo sobre espécimes e trocavam mudas de plantas

durante o século XIX. A proposta remete às pesquisas feitas sobre a flora catarinense, no Brasil e enviadas para Europa, relação que evidencia as redes de colaboração e comunicação da época. O trabalho também discutia a respeito dos direitos autorais das produções contemporâneas, batalha amplamente travada pelos institutos de pesquisa para obtenção do reconhecimento em obras e produções colaborativas.

Figura 57 – Instalação Jardim colaborativo de Fritz Müller em open framework, 2017



Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

A instalação permitia que o visitante acessasse, a partir de códigos QRcode, diversos espécimes que atualmente constam do *Herbário Kew, Royal Gardens* com o intuito de tornar acessível ao público o conteúdo de origem brasileira. A programação em *Open Frameworks*, projetava a sombra dos visitantes como recortes em cores sobre a versão do vídeo, em branco e preto, mesclando a imagem do interator às imagens das plantas. A proposta lembrava um jardim, como diz o título, porém virtual, com espécies de plantas brasileiras que hoje estão disponíveis em acervos de outro país. A mediação partiu da contextualização, na maioria das

vezes exigida pelos visitantes e se manteve mais no âmbito de explicar sobre a interação proposta pela obra, pois se observou que sem a intervenção do mediador, muitas vezes o público não chegava perto nem passava diante dos sensores de presença que modificavam as imagens da projeção (Figura 58).

Figura 58 – Público na obra Jardim colaborativo de Fritz Müller



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

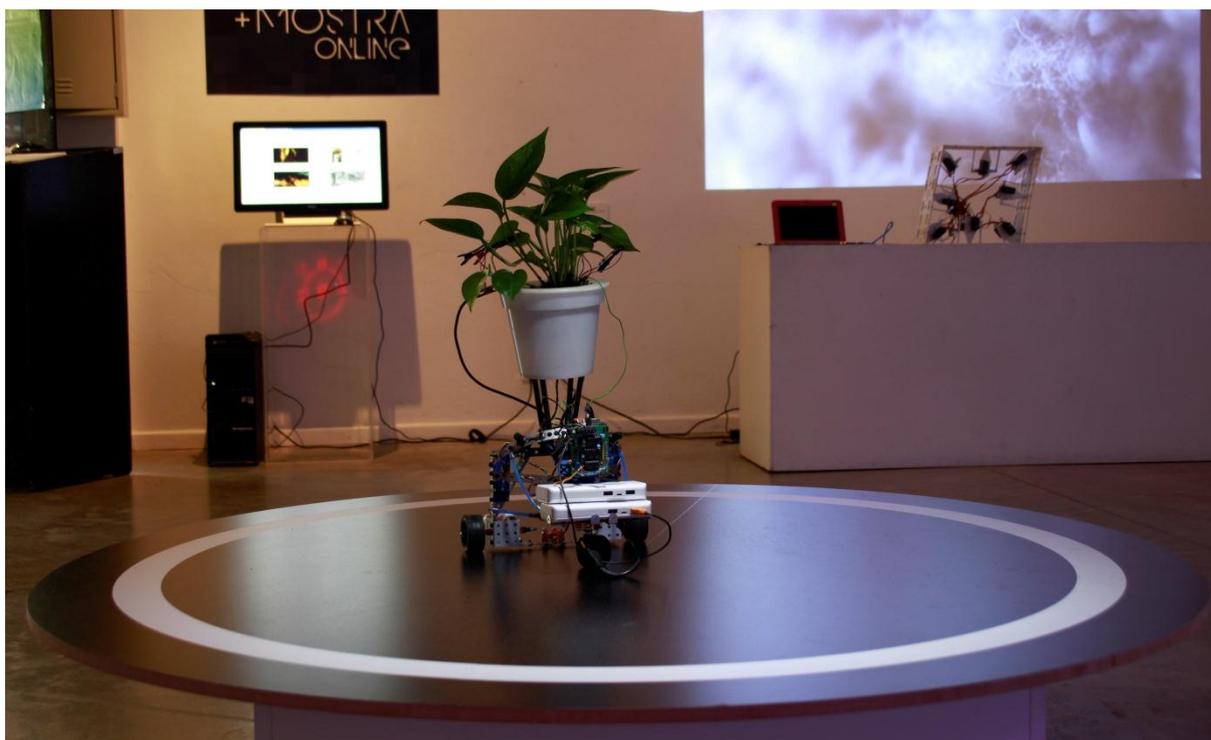
4) **BOT_ANIC – GUTO NÓBREGA**

O projeto propunha uma instalação interativa, composta por um sistema robótico e por uma planta (Figura 59). A ideia era propor ao público uma interação com um “sistema vivo”, que reagia aos estímulos do ambiente a partir da sensibilidade à luz e a partir da participação do público na ação de expirar perto das folhas da planta. O projeto era um sistema híbrido criado para discutir a relação entre as plantas, seus comportamentos e sua autonomia. O artista elucidou, durante a conversa com a equipe de mediação, que a planta era o elemento principal da obra, e que apesar de toda a tecnologia envolvida e da programação necessária

para que a obra funcionasse, a planta precisava estar saudável para poder reagir ao ambiente. Ressalta-se também, que por mais que esta reação fosse a esperada, ainda havia a possibilidade de que a planta, enquanto ser vivo, se comportasse de maneira diferente.

A mediação desta obra partiu da pesquisa sobre as outras produções do artista e o grupo de pesquisa do qual faz parte. O Núcleo de Arte e Novos Organismos (Nano) da UFRJ desenvolve diversas pesquisas envolvendo a relação de seres vivos com máquinas. Outras obras do artista discutem o entrecruzamento de organismos naturais e artificiais no campo da arte e a mediação fez este levantamento para poder relacionar e contextualizar a obra dentro da produção do artista.

Figura 59 – Instalação BOT_anic, 2017



Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

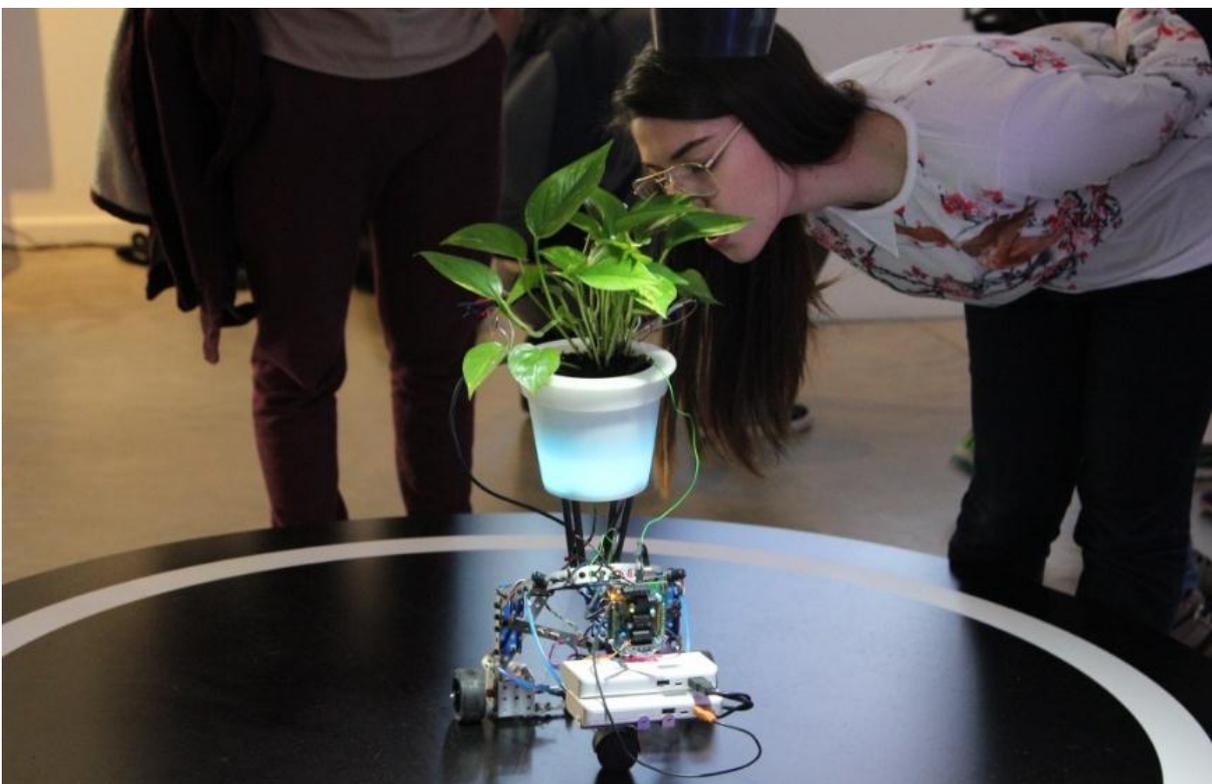
Na planta são distribuídos sensores cujos dados são captados pela estrutura robótica. As variações a partir dos estímulos elétricos em suas folhas são enviadas e analisadas, ativando a movimentação do robô. O sistema funcionava de duas maneiras: em repouso ou movimento. O repouso acontecia quando o híbrido percebe a luz do ambiente e direciona a planta para o local mais iluminado, e

quando a planta percebe a luminosidade entra em estado de repouso. O movimento acontecia a partir da interação do público, ocorrendo quando o interator expirava próximo às folhas da Jiboia. Essa interação fazia com que o robô analisasse novos dados e se movimentasse em direção ao interator.

A mediação desta obra apresentou algumas especificidades devido ao fato de a obra estar localizada no chão, em cima de um suporte de pequena dimensão, e em um lugar de grande circulação de visitantes. Em um primeiro momento, a mediação ficou restrita a orientar o público em relação aos cuidados com a obra - e esse é um aspecto que entra em divergência quando o visitante espera de uma exposição de arte e tecnologia, uma interação pautada no ato de tocar.

A obra chamou a atenção pela iluminação e o movimento do robô, reunindo e concentrando muitos visitantes ao seu redor, e a mediação partiu da reação do público para estabelecer um diálogo. Em situação de estresse vivenciada pela planta, a interação não ocorria exatamente do modo como foi planejado. Muitas vezes o vegetal ficava sobrecarregado e não se movia (Figura 60).

Figura 60 – Público na obra BOT_anic

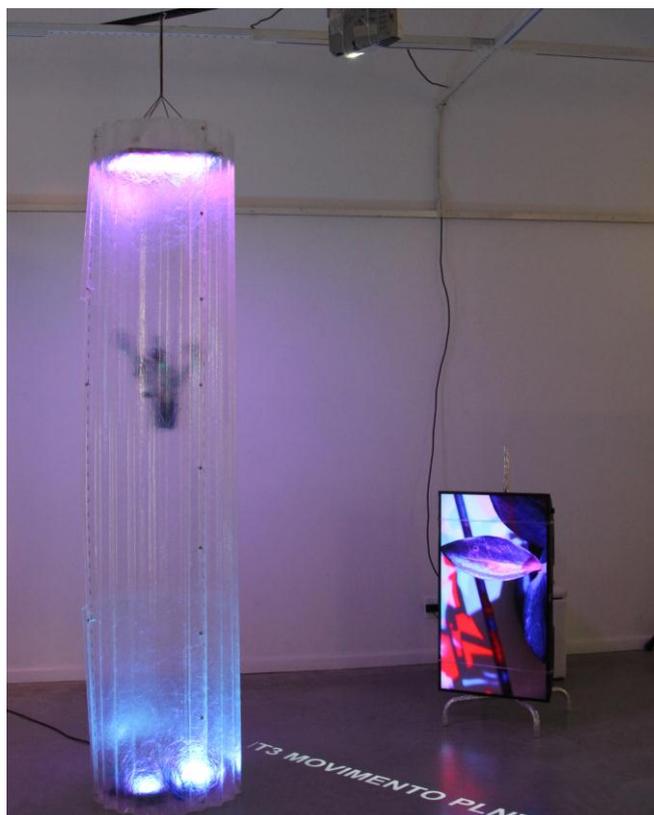


A partir dessas constatações se estabelece um diálogo para discutir a relação proposta pelo artista, bem como buscar levantar questionamentos sobre o ambiente em que vivemos e nossa relação com as plantas e outros seres vivos. Na tentativa de alimentar o pensamento crítico do público sobre essas questões, a mediação não se deteve somente em explicar a tecnologia utilizada e orientar o público sobre a interação permitida ou sobre os cuidados com a obra. BOT_anic foi uma das obras pelas quais o público mais se interessou e se dispôs a discutir, perguntar e procurar pelos mediadores para receber orientações.

5) PLNT3 (2017) – RAUL DOTTO E WALESKA TIMMEN

A instalação PLNT3 foi uma obra que chamou a atenção, principalmente pela estética convidativa e por seus diferentes elementos de composição (Figura 61).

Figura 61 – Instalação PLNT3, 2017



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

A obra era composta por uma planta exposta a raios de luz ultravioleta, dentro de um cilindro de polipropileno (um tipo de plástico), ao lado do cilindro encontrava-se um monitor apresentando o registro do crescimento e desenvolvimento da planta, através de fotografias. Um terceiro elemento completava a instalação, uma projeção no chão apresenta o texto “PLNT3 LUZ PLNT3 SUPERFÍCIE PLNT3 MOVIMENTO”, fator bastante chamativo para os visitantes (Figura 62).

A proposta artística incluía o resultado de um experimento científico presenciado pelos artistas durante o processo de composição da obra, no qual visitaram um laboratório e constataram as mudanças ocorridas na planta devido aos diferentes níveis de onda emitidos pela luz. Assim, os artistas perceberam que as cores das folhas se alteravam conforme a incidência da luz ultravioleta, apresentando tons mais escuros. Conforme os artistas, as folhas absorviam mais as luzes azul e vermelha e, portanto, a cor verde era consequência de um não aproveitamento de luz em sua superfície.

Figura 62 – Público na obra PLNT3



Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

A maior parte do público questionou sobre a ciência e a arte, pois muitos acreditavam que a proposta estava mais voltada para a área de ciências e solicitaram argumentos para contextualizar a produção no conjunto das propostas, bem como fizeram suas próprias comparações e teceram comentários. Mesmo que o mediador propusesse diferentes diálogos a partir da obra, o público direcionou a mediação, na maior parte do tempo, e mesmo assim, muitos visitantes saíram insatisfeitos com a mediação. As experiências com essa obra afirmaram um dos principais objetivos do projeto: mediar além de monitorar, ou seja, gerar diálogo e discussão além de responder perguntas técnicas e orientar o visitante, mesmo que seja para ele sair da exposição 'sem entender nada'.

6) AUSCULTA (2017) – FERNANDO CODEVILLA E LEONARDO ARZENO

Ausculata é uma instalação sonora que propõe ao público uma experiência a partir de estímulos visuais através de um vídeo contendo imagens e sons de uma paisagem florestal, captados pelo artista. Além do vídeo, troncos de árvores compuseram a instalação, dispostos no espaço expositivo contribuíam para uma pequena sensação de imersão (Figura 63). O artista captou, utilizando sensores, os sons emitidos pela vibração das árvores e uniu-os com imagens da paisagem, criando sua "paisagem sonora". A proposta buscava evidenciar sons que existem na natureza, porém para os quais não direcionamos muita atenção e por muitas vezes nem percebemos.

O percurso estabelecido pela obra permitia a circulação entre seus elementos, os visitantes permaneceram bastante tempo nesta obra e acredita-se que isso ocorreu devido ao seu caráter sinestésico, no qual os visitantes ouviam o som emitido pelas árvores ao mesmo tempo em que viam as fotografias que remetiam ao local de onde o som estava sendo emitido e, também podia tocar nos troncos que representavam a união do que viam e ouviam.

O mais interessante para a mediação desta obra é que por diversas vezes o público se sentiu confortável para sentar-se no espaço da obra e sobre os troncos dispostos no local. Essa interação não fazia parte da proposta, porém diante da iniciativa do público, o artista foi consultado e permitiu o uso dos elementos, pelos visitantes. A mediação ocorreu no âmbito da experiência com a obra, naquele momento, pelo fato dos visitantes demonstrarem-se interessados pela sensação de

imersão proporcionada pelo trabalho e não exigirem explicações específicas (Figura 64).

Figura 63 – Instalação Ausculta, 2017



Fonte: Acervo do LABART/Cássio Lemos, 2017.

A mediação desta proposta pode servir como exemplo para pensar na reação do público diante de uma exposição que apresenta em sua temática cruzamentos entre a arte, a ciência e a tecnologia. Nesta obra, o público sentiu a necessidade de permanecer no ambiente da proposta, mesmo sem ser direcionado ou influenciado pelos mediadores, atingiu sozinho outro nível de interação com a obra e fez parte dela. O mediador propôs o diálogo e monitorou a experiência.

Figura 64 – Público na obra Ausculta



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

7) MÁQUINAS DE CHOQUE 1 (2016) – GILBERTTO PRADO

A obra era composta por um dispositivo tecnológico e por elementos naturais utilizados para gerar energia, viabilizava pequenas descargas elétricas em quem tocasse na sua estrutura metálica (Figura 65). Essa produção utilizou como referência os Toqueros e as caixas de choque utilizadas no centro histórico da cidade do México, perto de bares e locais movimentados pelo turismo.

A tradição mexicana se estabelece no formato de brincadeira na qual as pessoas se desafiam para testar seus limites recebendo choques elétricos. As caixas também são utilizadas por pessoas alcoolizadas, pois ao levar o choque o corpo libera adrenalina e a pessoa fica mais acordada e disposta. No México a voltagem pode chegar a 100 volts carregados através de pilhas e baterias. No caso desta obra, o artista utiliza elementos orgânicos específicos, milho, laranjas e pimentas, para gerar a energia que descarrega no máximo 12 volts, quando totalmente carregados na bateria que faz parte do sistema.

Figura 65 – Instalação Máquinas de choque 1, 2017



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

Os elementos naturais foram escolhidos como referência aos choques culturais e aos processos advindos da colonização portuguesa e hispânica, dispostos em um triângulo (em alusão a santíssima trindade) no chão, eram conectados com a caixa a partir dos cabos que fazem a transferência da energia retirada dos elementos naturais até a placa que distribui a energia para as barras de metal disponíveis para o toque. A proposta do artista era proporcionar uma experiência sensorial aos visitantes e ao mesmo tempo discutir as relações culturais que se estabeleceram e foram construídas a partir da colonização.

A mediação desta obra passou por dois momentos: o primeiro foi fazer o público entender que era possível a interação a partir do toque. Os visitantes se mostravam resistentes por pensar que não poderiam tocar nas obras em uma exposição de arte. A partir da desconstrução deste estereótipo o público modificou a postura diante da obra e por diversos momentos acreditou se tratar de mero entretenimento ou uma brincadeira (Figura 66).

Figura 66 – Público na obra Máquinas de choque 1



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

Como consequência, o segundo momento da mediação deteve-se sobre as questões pertinentes à arte e o contexto da exposição, lembrando que a proposta da obra comportava diferentes referências pensadas pelo artista, a mediação buscou dialogar com os visitantes a partir da experiência vivenciada por eles através da obra, para que houvesse o discernimento em relação a proposta artística e a interação sugerida enquanto experiência sensível, e não somente entretenimento. Contudo, a partir da mediação desta obra foi possível perceber que independente da estratégia planejada pelos mediadores ou a expectativa de estabelecer um diálogo construtor, muitas vezes o público busca somente o entretenimento que pode ser proporcionado neste formato de exposição. E não há problema algum nisso.

8) EVOLUÇÃO DE UMA PARTIDA (2015-2016) – ANA LAURA CANTERA

Nesta instalação mecânico-biológica, a artista propôs uma discussão a partir dos fenômenos “miniaturas”, ou seja, os acontecimentos que ocorrem na biosfera, mas que não são percebidos e captados pelo olhar humano. A obra é composta por um ecossistema produzido artificialmente, no qual são utilizados um organismo vivo,

neste caso uma laranja, e um sistema eletrônico que simula as condições climáticas para a criação e desenvolvimento de fungos e bactérias (Figura 67).

A instalação é efêmera, a laranja apodrece e durante o processo de decomposição o dispositivo registra a modificação estabelecendo uma matriz de *pixels* vivos, feita a partir de folhas de árvores. O sistema controla o processo natural que ocorre com a laranja e simula os mesmos eventos nas folhas porém o procedimento é feito pelo sistema eletrônico. A laranja encontra-se em uma caixa junto com uma microcâmera responsável por registrar, em intervalos de cinco minutos, as mudanças ocorridas na fruta.

Posteriormente essas informações são repassadas para o sistema composto por folhas, essa parte da obra contém dispositivos eletrônicos que reagem aos dados recebidos e ativam um refrigerador (simboliza o vento), um umidificador (a água) e o aquecedor (calor) para facilitar a proliferação dos fungos na tela orgânica. A mediação desta obra ocorreu a partir da discussão sobre a vida e morte destes organismos.

Figura 67 – Instalação Evolução de uma partida, 2017



A atuação dos mediadores ficou bastante restrita em auxiliar o entendimento do público com relação à fala da artista pois a mesma esteve presente na exposição durante a maior parte do período da mostra e fez questão de conversar com o público para explicar o sistema eletrônico e o funcionamento da obra (Figura 68). Neste sentido a mediação aconteceu com o intuito de traduzir a fala da artista e, ao mesmo tempo, acrescentar outros pontos que poderiam ser pertinentes à relação da obra com a 'Ausculpta', pois ambas registravam acontecimentos que não eram visíveis ou audíveis para o ser humano. A mediação também estabeleceu relações com a obra 'Máquinas de Choque 1', que se encontrava ao lado, no espaço expositivo. Partindo do diálogo entre os elementos naturais e as diferentes maneiras trabalhadas pelos artistas em suas respectivas obras. Apesar das possíveis relações com outras obras, a mediação dessa proposta se caracterizou pelo diálogo mais fechado, no sentido de reafirmar somente o funcionamento da obra e os aspectos da produção da artista.

Figura 68 – Público na obra Evolução de uma partida



Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

9) RIO CALLADO (2017) – PAULA GUERSENZVAIG

A obra 'Río Callado' propôs uma experiência sensível ao público utilizando a percepção do som a partir da água. Esta instalação sonora foi composta por cinco partes, produzidas com impressão 3D, distribuídas e suspensas no espaço expositivo, se conectando entre si por fios elétricos (Figura 69). As peças são diferentes porém faziam parte de um único elemento: a peça central, maior, ficou apoiada em um suporte fixo, enquanto as outras quatro foram colocadas em diferentes locais, formando uma espécie de rede no espaço expositivo.

Figura 69 – Instalação Rio Callado, 2017



Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

Todas as peças continham água e um microfone mergulhado para capturar o som do ambiente que se deslocava através dos cabos e se dirigem à peça maior, central, fixada e disposta para a interação com o público. Os visitantes tiveram a liberdade para tocar na peça e perceber o som captado do ambiente, que, ao ser

transformado pelo sistema, originava um ruído, movimentando delicadamente a peça central, possibilitando ao público “sentir o som” e escutar através da água.

Os visitantes se mostraram muito sensíveis diante desta proposta e diversas vezes a relacionaram com a obra ‘Rizosfera FM’ em relação à sinestesia. Nesta obra o público exigiu tanto monitoria quando mediação, pois ao mesmo tempo em que a obra sugeria interação, era delicada e seus fios ficavam no espaço onde os visitantes transitavam, logo foi necessária uma constante orientação sobre os cuidados e funcionamento; e, as questões que o público levantou ficavam no âmbito da sensibilidade, seja estética por sua aparência frágil, ou por sua proposta que envolvia o ato de sentir, muitas vezes realizado em grupos, mesmo com visitantes espontâneos (Figura 70).

Figura 70 – Público na obra Rio Callado



Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

10) TRANS(FORMA)AÇÃO ASSISTIDA (2017) – REBECA STUMM

A instalação comportava 12 vasos de argila com plantas advindas de meses de cultivo, e um monitor de televisão no qual foi apresentado o processo de produção da obra a partir de um vídeo em programação de *loop* (Figura 71). O registro em vídeo apresentava a gestualidade da artista e denotava a aleatoriedade no momento de plantar as sementes nos orifícios dos vasos. Ao longo de vários meses a artista cuidou para que pequenas plantações recebessem a quantidade de luz e umidade necessárias para seu crescimento, cultivando-as em sua residência.

Figura 71 – Instalação Trans(forma)ação assistida, 2017



Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

A obra foi montada de maneira vertical, os vasos foram empilhados em quatro grupos de três vasos e posicionados no espaço próximo às janelas para que as plantas recebessem luz e continuassem seu processo de desenvolvimento. A mediação desta obra incluiu quase sempre orientação sobre cuidados pois a proposta da artista incluía a livre circulação dos visitantes em torno e entre os vasos (Figura 72). Fazendo alusão às florestas naturais a artista deslocou essas plantas e

as colocou em um ambiente – os vasos, simulando as condições e fatores naturais porém evidenciando nesta estrutura a mistura entre o acaso da maneira como foi plantada e o equilíbrio da vida que segue o seu curso mesmo não estando no seu habitat. O ciclo do ser vivo vegetal, que nasce, se desenvolve e morre, foi apresentado junto à obra e para que fosse visto, o público precisava adentrar essa “floresta” montada no espaço e assim, se aproximar do monitor de televisão.

Figura 72 – Público na obra Trans(forma)ação assistida



Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

As questões levantadas foram sobre a dificuldade para relacioná-la com o contexto tecnológico da mostra. Percebeu-se que o público gerou expectativas durante a visita em relação à interação com as obras e ao deparar-se com essa questão a mediação precisou partir do tema da exposição para estabelecer um diálogo que perpassasse pelas áreas de conhecimento trabalhadas na mostra e situasse a obra no contexto da ciência e da arte. A mediação ocorreu a partir do diálogo sobre o processo, tanto da artista como das plantas, e tentou propor discussões a partir do ciclo de vida, da planta, da obra, do homem; da força na

gestualidade da artista; no produto criado a partir do encontro do gesto com o material e o suporte utilizado; do processo e das transformações ocorridas em um período de tempo.

11) RIZOSFERA FM (2016) – GABRIELA MUNGUÍA E GUADALUPE CHÁVEZ

A rizosfera é o local onde o solo e as raízes das plantas entram em contato. Explorando os diálogos entre as espécies, a instalação sonora interativa foi composta por diferentes plantas integradas a rádios – representando os meios de comunicação em massa (Figura 73). A obra fez alusão às diversas relações existentes, sejam elas humanas, animais ou vegetais, na construção de um processo de coautoria entre a natureza, os animais e o ser humano. As artistas exploraram a integração de elementos biológicos e dos micro-habitats, lugares onde seres infinitos coabitam, interagem, constroem e se expressam. Não são possíveis de enxergar a olho nu, porém são responsáveis por equilíbrio do solo e manutenção de diversos outros sistemas.

Figura 73 – Instalação Rizosfera FM, 2017



Fonte: Acervo do LABART/Cássio Lemos, 2017.

Os rádios foram sintonizados nas frequências emitidas pelas plantas, captadas por sensores. Possibilitando que os visitantes escutassem o som remetido pelas diversas plantas dispostas no espaço. Cada rádio emitia uma frequência diferente, portanto o som no ambiente era sobreposto por ruídos que provocavam os visitantes (Figura 74). A obra também permitia o deslocamento em torno das ilhas de terra construídas embaixo dos rádios e das plantas suspensas, no chão. Assim o visitante podia “estar” na obra, escutar a obra, se deslocar por ela e ao mesmo tempo tentava desvendar os sons e não se prender aos diversos fios que ligavam todos os elementos da instalação.

Figura 74 – Público na obra Rizosfera FM



Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

Nessa obra, a mediação aconteceu, em grande parte, no âmbito do discurso ‘Afirmativo’, devido à necessidade de orientação e explicação exigidas, pois os visitantes queriam tocar e deslocar os elementos da obra. Porém, buscou-se diálogo a partir da sinestesia e sensibilidade proposta pelo trabalho, pode-se relacionar com assuntos de preservação e poluição da natureza. Durante a visita do Colégio Politécnico, muitos estudantes relataram incômodo e angústia com ruídos da obra, o

que suscitou discussões sobre poluição sonora e sobre a capacidade da arte de fazer o espectador “sentir” e os motivos de tais envolvimento.

4.4 NATURALEZA VIVA: EXPERIÊNCIA *IN LOCO* NO MUNTREF

O FACTORS 4.0 integrou uma das ações da BIENALSUR⁴⁸ em Santa Maria. Posteriormente, a exposição realizada na UFSM foi redimensionada, levada para Buenos Aires/Argentina e integrada à exposição Naturaleza Viva, no Museo de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (MUNTREF), Sede Caseros I (Figura75).

Figura 75 - Cartaz da divulgação - Naturaleza Viva

B I E Bienal Internacional
N A L de Arte Contemporâneo
S U R de América del Sur

UNTREF
 UNIVERSIDAD NACIONAL
 DE TRES DE FEBRERO

MUNTREF
 MUSEO DE
 ARTES VISUALES

INVITACIÓN
7 DE NOVIEMBRE 2017
12:00 h

**EL MUNTREF MUSEO
 DE ARTES VISUALES
 ESTÁ
 BIENALSUR**

BIENALSUR junto a MUNTREF Artes Visuales **invitan a la inauguración de la
 exposición NATURALEZA VIVA curada por Mariela Yeregui (ARG) y Nara
 Cristina Santos (BRA).**

A las 11:00 h, desde la Biela, Quintana 596 (esquina Ortiz), facilitaremos el traslado de ida y vuelta.
 Para reservar lugar, llamar al 4759-3578/3528/3537 int. 4 - muntrefeducacion@untref.edu.ar

MUNTREF MUSEO DE ARTES VISUALES
SEDE CASEROS I
12:00 h
 Valentin Gomez 4828/38
 Caseros, Provincia de Buenos Aires.

Km 20,2
bienalsur.org

UFSM

Fonte: Acervo do LABART, 2017⁴⁹.

A BIENALSUR realizou sua primeira edição em 2017. Organizada pela UNTREF, o evento não contou com um único curador, como diretor geral Anibal

⁴⁸ Disponível em: <https://bienalsur.org/pt/bitacora/222>.

⁴⁹ Disponível em: <http://coral.ufsm.br/labart/index.php/exposicoes/naturaleza-viva>.

Jozami, reitor da Universidade e como diretora artístico-acadêmica a subdiretora do MUNTREF, Diana Wechsler. O projeto inédito trabalhou a partir do conceito de construção conjunta entre artistas, universidades, curadores, museus, centros culturais, críticos, jornalistas e o público em geral, com o objetivo de criar uma rede mundial para tratar de arte contemporânea.

A BIENALSUR deseja promover a responsabilidade social através da arte e da cultura. É multidisciplinar, e tem como objetivo criar uma rede de universidades e instituições culturais para que produzam não somente mostras, mas também material de reflexão sobre o presente e futuro da criação artística. A primeira edição do evento vem sendo construída desde o final de 2015, através do intercâmbio de ideias, debates e reflexões. Já foram realizadas 11 reuniões, “jornadas de diálogo”, em cinco países, com a participação de um grupo de intelectuais e gestores culturais. É a primeira vez na história das bienais que vários países são promotores de uma iniciativa. (REVISTA MUSEU, online, 2017, sp).

A organização do evento ocorreu a partir da colaboração entre 17 curadores de diferentes países, reunidos como o Conselho Internacional de Curadoria e do Comitê Acadêmico, formado pelas 25 universidades participantes. O projeto teve início em 2015, em 2017 ocorreu em 84 locais, em 32 cidades, em 16 países e reuniu mais de 350 artistas com obras, trabalhos e projetos exibidos ao longo de 120 dias, entre os meses de setembro e dezembro. A bienal dividiu-se em cinco eixos curatoriais: Curadurías BIENALSUR, Coleção de Coleções, Ações no Espaço Urbano, Arte nas Fronteiras e Arte Ação Social⁵⁰.

A cartografia do evento apresentou marcadores de quilômetro (Figura 76) e o MUNTREF Centro de Arte Contemporânea e Museu da Imigração: Sede Hotel dos Imigrantes de Buenos Aires foi o ponto inicial, o marco KM 0.00. O MUNTREF Artes Visuais sede Caseros I com a Naturaleza Viva foi o marco Km 2020 e a UFSM com o FACTORS 4.0 foi o marco Km 1055, atingiu reconhecimento a partir da internacionalização do festival. As exposições ocorreram em diversos museus e centros culturais, buscando formar uma rede de colaboradores e instituições. A segunda edição está confirmada e ocorrerá entre junho e outubro de 2019⁵¹, simultaneamente em vários locais, países e cidades.

⁵⁰ Curadurías BIENALSUR, Colección de Colecciones, Acciones en el Espacio Urbano, Arte en las Fronteras y Arte Acción Social. Disponível em: <https://www.untref.edu.ar/mundountref/todo-el-arte-de-bienalsur>.

⁵¹ Disponível em: <https://bienalsur.org/es/quees>.

Figura 76 - Cartografia da BIENALSUR



Fonte: <http://leedor.com/2017/08/27/listado-de-las-sedes-de-bienalsur/>.

A mostra *Natureza Viva*, integrando a bienal, teve como elemento principal para discussão, a natureza e suas relações com as artes eletrônicas.

Grande parte das obras da exposição em Buenos Aires eram familiares devido ao *FACTORS 4.0*, logo a autora pode auxiliar na montagem de outras obras na exposição. O espaço expositivo era maior, com mais recursos, justamente por ser um museu institucional e, também pelo fato de dispor uma equipe técnica treinada, com experiência em montagem e com competência e autonomia para resolver as especificidades que foram surgindo durante a montagem.

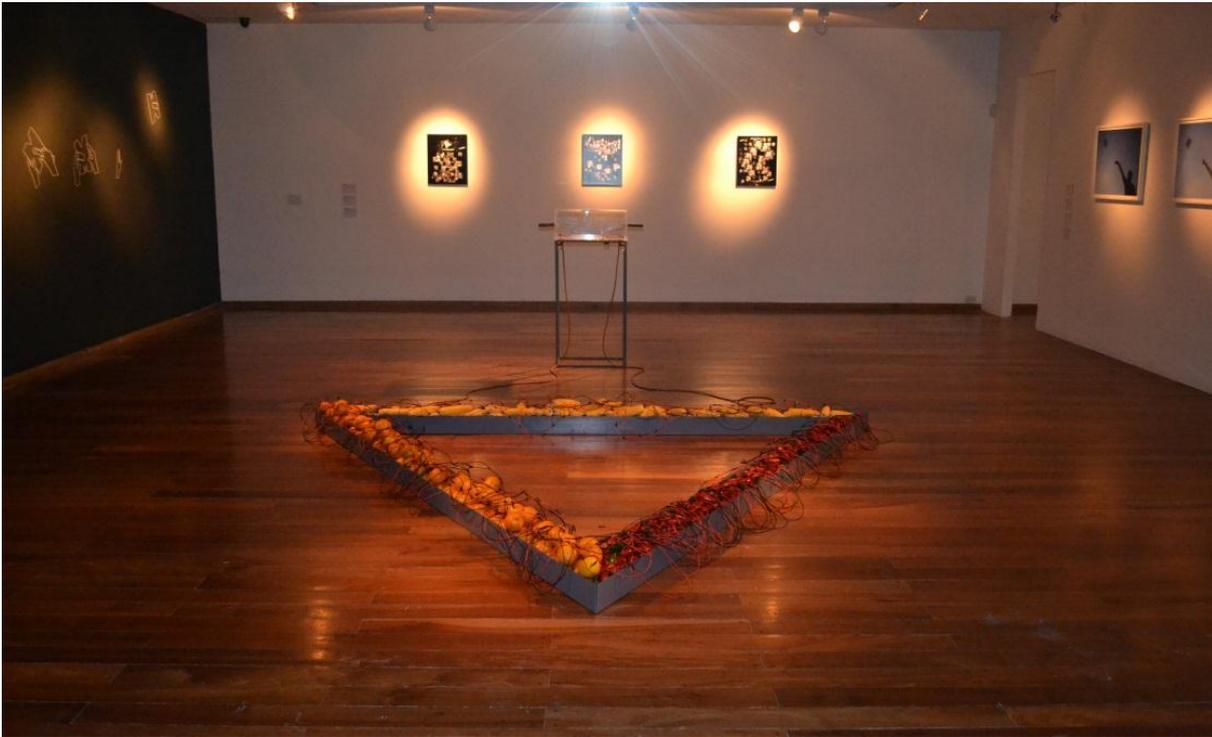
Com exceção das obras “*Rio Callado*” de Paula Guersenzvaig e da “*Edúnia*”, de Eduardo Kac, o restante das obras que integraram o *FACTORS 4.0*, em Santa Maria, estiveram expostas entre os meses de novembro e dezembro de 2017, no MUNTREF. A autora desta dissertação pôde acompanhar e participar da montagem desta exposição, pois viajou para realizar a montagem da obra *PLNT3* dos artistas brasileiros Raul Dotto e Walesca Timmen.

Participam da exposição os artistas brasileiros Eduardo Kac, Gilbertto Prado e o Grupo Poéticas Digitais, Guto Nóbrega, Malu Fragoso, Yara Guasque, Fernando Codevilla, Leonardo Arzeno e Moises Canabarro; da UFSM: Rebeca Stumm, Raul Dotto e Walesca Timmen; os argentinos Ana Laura Cantera, Grupo Robótica Mestiza: Juan Ford, Laura Nieves, Leandro Nuñez, Mariela Yeregui, Miguel Grassi e Paula Guersenzvaig, Paula Gaetano e Gustavo Crembil e as mexicanas Gabriela Munguía, Guadalupe Chávez e Grupo Electrobiota.

Assim como no FACTORS 4.0, a maioria dos artistas estava presente para montar ou instruir a equipe de apoio técnico. Mas como não pode estar presente, a artista Malu Fragoso enviou sua obra por Guto Nóbrega, que também ficou encarregado da montagem. Salvo as exceções, cada artista se envolveu com sua obra, trabalhando em conjunto com a equipe do museu para realizar as alterações necessárias no espaço expositivo, como a realização de pintura, adesivagem, furos nas paredes e/ou a colocação e reposicionamento de fios elétricos. A possibilidade de intervenção no espaço expositivo, o tamanho do local, a iluminação, a presença de equipes treinadas e o suporte técnico e tecnológico são fatores que permitem uma melhor montagem e exibição das obras.

A participação desta autora em ambas as organizações propiciou a compreensão da expografia realizadas nas duas instituições. A diferença entre montagens foi bastante significativa, como por exemplo, a instalação 'Máquinas de Choque 1', de Gilbertto Prado (Figura 77), dividiu a sala de exposição apenas com a obra de Eduardo Kac (instalada e projetada utilizando apenas nas paredes do local), o espaço era amplo e comportava uma quantia expressiva de visitantes, a iluminação destacou a montagem e a arquitetura do espaço pôde ser transformada para atender as necessidades das obras. A instalação 'Rizosfera FM' (Figura 78), de Gabriela Munguía e Guadalupe Chávez, foi montada em um local de passagem, como no FACTORS 4.0, porém contava com duas paredes na qual foram apoiadas prateleiras como suporte para rádios e outros equipamentos eletrônicos. O local foi mantido com baixa iluminação para que se destacassem as plantas suspensas. Diferentemente da montagem na UFSM, a terra que fazia parte da obra foi colocada diretamente no chão, o que permitiu mais liberdade para que as artistas montassem a instalação.

Figura 77 – Obra Máquinas de Choque 1 no MUNTREF



Fonte: Acervo do LABART/Rittieli Quaiatto, 2017.

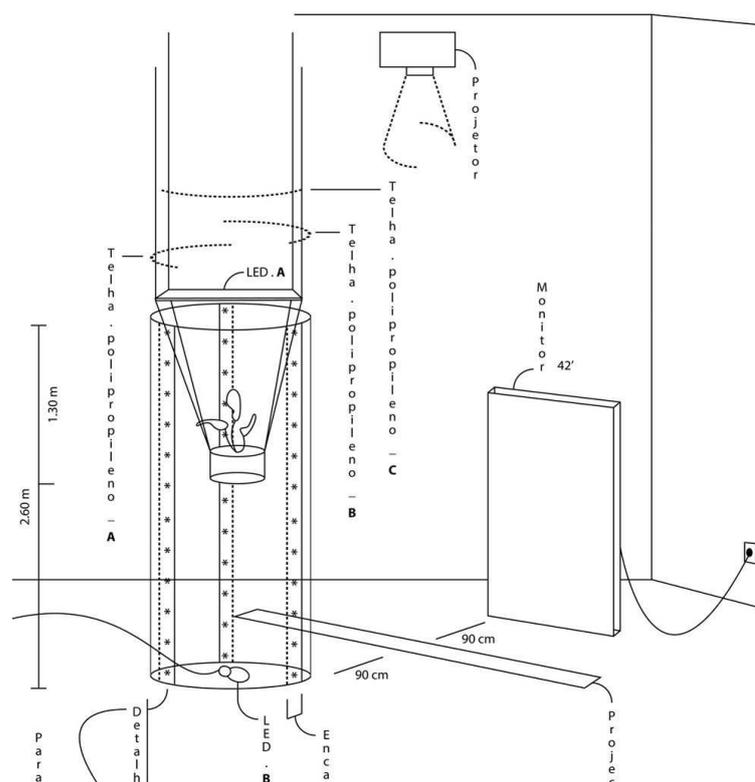
Figura 78 – Obra Rizosfera FM no MUNTREF



Fonte: Acervo do LABART/Rittieli Quaiatto, 2017.

Em relação à montagem da obra PLNT3, os artistas enviaram, junto aos aparatos tecnológicos que compunham a obra, um manual com instruções específicas sobre as medidas e materiais que deveriam ser usados no processo, juntamente aos desenhos técnicos do trabalho (Figuras 79 e 80).

Figura 79 - Desenho técnico para montagem da obra PLNT3



Fonte: Raul Dotto, 2017.

No entanto, apesar das coordenadas específicas, no momento da montagem faltaram parafusos; o tamanho da planta comprada pela organização do evento era menor do que deveria; o efeito esperado pelas lâmpadas enviadas pelos artistas foi projetado para um local menor, portanto a obra não teve o impacto visual pretendido. E a principal questão: como a obra precisava de energia elétrica para funcionar, exigia que fosse ligada ao abrir a exposição e desligada no final, todos os dias. Este fato levou a equipe técnica do museu a modificar parte do sistema e incluir um interruptor na obra, assim poderia ligá-la e desligá-la sem precisar mexer diretamente na lâmpada. Essa estratégia não poderia ser efetuada no festival, por

exemplo, pois não se podem fazer modificações na estrutura fixa do espaço expositivo da sala Cláudio Carriconde.

Figura 80 – Montagem da obra PLNT3, 2017



Fonte: Acervo do LABART/Rittieli Quaiatto, 2017.

Como a exposição ficou aberta por mais de um mês, os artistas instruíram os mediadores em relação aos cuidados e manutenções com as obras. No entanto percebeu-se que a equipe de mediadores em Buenos Aires não teve a mesma função que na exposição na UFSM, pois não permaneceu em tempo integral e realizaram visitas guiadas como monitores no evento. Diferentemente de como ocorreu no FACTORS 4.0, os artistas brasileiros não ficaram até o final da exposição. Para auxiliar nesse processo, a equipe da curadoria e expografia pediu aos artistas que enviassem por e-mail um “minimanual”, explicando os cuidados principais em relação às plantas que faziam parte das obras e sugerindo soluções a respeito dos dispositivos eletrônicos.

A experiência no museu da UNTREF foi significativa para refletir sobre os espaços expositivos que exibem mostras de Arte e Tecnologia Digital. A diferença

entre as duas exposições é grande e envolve desde dimensão, até suportes e possibilidade de intervenções no local. O MUNTREF, Sede Caseros I, está mais próximo de ser um espaço adequado às mostras com essa temática do que a sala que comporta as edições do FACTORS. A realidade das duas montagens foi bastante diferente, desde a estrutura física e orçamentária até o contexto das mostras, pois uma encontrava-se no âmbito da universidade, como uma exposição integrada à um simpósio, enquanto outra estava inserida em um evento internacional composto por exposição, conferências e palestras.

CAPÍTULO 5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou contribuir, a partir do estudo do FACTORS 4.0, para pensar os aspectos relativos à concepção dos espaços expositivos em confluência com a mediação nas exposições de Arte e Tecnologia Digital.

Inserida no campo da Arte Contemporânea, a área de Arte e Tecnologia Digital compreende obras/projetos desenvolvidos no cruzamento entre a arte e diferentes áreas de conhecimento, pautado nas relações com a tecnologia eletrônica e digital. A produção envolve áreas como a Computação, a Química, a Neurociência, a Eletrônica e a Computação gráfica, e, assim implica em diferentes configurações de curadoria, de expografia, de montagem e de mediação.

A arte tecnológica ao mesmo tempo exige e proporciona ao público uma interação diferente das linguagens tradicionais e cabe aos espaços expositivos promoverem uma aproximação a partir de ações também distintas das comumente realizadas nos museus e espaços expositivos convencionais. Pois, ao visitar o espaço expositivo, o público se relaciona com a exposição a partir de elementos como as fichas técnicas, textos e cartazes impressos, e essa interação faz parte do projeto curatorial. Esses aspectos integram as estratégias desenvolvidas para promover a aproximação do público com as mostras como o FACTORS, e caracterizam-se como parte de um sistema maior no qual também estão inclusos os projetos expográficos, a mediação, os catálogos e as publicações *online* nas redes sociais.

O FACTORS contribui, no contexto contemporâneo, ao reunir no sul do país, obras e projetos nacionais, internacionais e também valorizar produções locais. Assim, ajuda a inserir no circuito expositivo artistas que estão iniciando suas pesquisas na área, bem como apresenta ao público conjuntos diversos de propostas a cada edição do evento. Torna-se importante objeto de pesquisa por tratar-se de um festival desenvolvido em locais que não são adequados às suas necessidades e exigem intensa adaptação e reconfiguração para proporcionar a experiência pretendida ao público.

Baseando-se na relação entre a comunicação e o espaço da exposição, desenvolveu-se o projeto de mediação no FACTORS 4.0. De maneira experimental, no seu primeiro momento com os membros integrantes, sob coordenação desta autora, o projeto buscou estabelecer de maneira ativa e crítica a atuação do

mediador. Durante os encontros do grupo, muito se discutiu sobre o acolhimento e a recepção dos diferentes públicos que poderiam visitar o festival e a importância de estabelecer diálogos a partir da interação com as obras.

O projeto baseou-se em atividades propostas por essa autora, com o intuito de promover uma compreensão mais abrangente do festival, para que a atuação do mediador não ficasse restrita apenas ao período da exposição. Fundamentou-se em levantamento bibliográfico sobre os assuntos pertinentes ao festival, discussões e seminários que colaboraram para a construção de um pensamento crítico, conjunto, no que concerne à mediação desta produção específica. Ao longo do planejamento, os diversos encontros propiciaram pesquisas e seminários, o que resultou na construção de questões mais complexas para discutir com o público, visando o distanciando do papel explicativo, geralmente solicitado pelos visitantes.

Percebeu-se que os mediadores que atuaram no festival precisaram ter conhecimentos básicos sobre os aparatos técnicos utilizados pela proposta, sobre seus componentes e especificidades, sobre o cuidado, manutenção e conservação das obras durante a exposição. Essas condições fazem com que a atuação do mediador ultrapasse o papel comumente desenvolvido por ele, de agente que adentra o processo da exposição somente na etapa final. Nesse sentido foi fundamental o desenvolvimento de um pensamento e discurso críticos para estabelecer os diálogos com o público do festival.

A partir dessa experiência, puderam-se verificar aspectos interessantes e questões que necessitam de ajustes e/ou aprofundamentos. Por exemplo, a participação do mediador ao longo de toda a organização do evento, bem como o desenvolvimento de treinamento adequado, e se possível contínuo, de um grupo reunido com foco na recepção dos visitantes é extremamente necessário. A mediação não pode ser elaborada, apenas, depois que todos os outros aspectos estejam resolvidos e que a exposição esteja montada. O papel desempenhado pelos mediadores precisa estar em convergência com o posicionamento da curadoria, o projeto expográfico e os aspectos tecnológicos das obras e para isso foi fundamental a inserção dos mediadores no processo de concepção, elaboração e montagem da exposição.

Ao considerar o público e suas necessidades de interação, o projeto expográfico pode elaborar da melhor maneira possível a organização do percurso expositivo e o projeto de mediação pode pensar em variadas possibilidades de

diálogo e modos de aproximação com os visitantes, porém, deve-se estar preparado para aceitar que alguns momentos o visitante deseja apenas manter um olhar distante sobre as obras, ler as fichas técnicas e ir embora.

Ao compreender que, por vezes, o público se identifica rapidamente com os trabalhos devido aos materiais e suportes utilizados, pois faz uso diário destas interfaces, também se entende que ele estabelece relações distintas com a exposição e com as obras e, eventualmente, se aproxima das propostas assumindo que a exposição possui apenas caráter de entretenimento (momento em que a curiosidade impera e os visitantes exigem do mediador o papel de monitor para apenas orientá-lo sobre a interação/utilização dos equipamentos). Em outros momentos, os visitantes se mostraram desconfortáveis e se sentiram deslocados, alegando não terem conhecimento sobre tecnologia ou proximidade com o campo da arte. Assim, percebeu-se que nessas exposições cabe ao mediador flexionar essas premissas de maneira séria e comprometida ao mesmo tempo em que tenta proporcionar ao público um diálogo crítico sobre a própria exposição.

Não é regra que o visitante vá interagir, participar, dialogar com o mediador e manter uma postura ativa e curiosa somente porque a exposição exhibe produções que abrangem esses aspectos. Logo, exigir do público esse comportamento significa forçar uma aproximação e tentar controlar suas ações dentro da mostra. Portanto, deve-se considerar que a preparação das dinâmicas e dos assuntos precisa ser desenvolvida previamente, contudo, o mediador poderá atuar somente como um monitor, auxiliando a interação com as obras, orientando o visitante sobre os cuidados e realizando a manutenção das produções. Assim, outro aspecto importante é a necessidade da presença dos mediadores em tempo integral no espaço expositivo.

Na exposição, os materiais gráficos são recursos importantes na comunicação com o público. O festival se empenha na produção de tópicos para web, atualização e publicação de informações sobre o evento e na quarta edição desenvolveu, além das outras estratégias já absorvidas pelo festival, um catálogo virtual disponível para download gratuitamente. Contudo, sugere-se a produção de folhetos que podem ser levados pelos visitantes.

Diante da pesquisa realizada, confirma-se que os processos de comunicação em exposições e eventos de arte e tecnologia, como o FACTORS, precisam ser incentivados e viabilizados pelas instituições, curadores e organizadores, bem como

necessitam estar inclusos nos projetos curatoriais. Ao permitir a autonomia criativa por parte dos mediadores no desenvolvimento das estratégias e dinâmicas das exposições, é possível aproximar o público da arte de maneira mais qualificada, pois o mediador pode promover uma experiência intelectual e não só monitorar a experiência sensorial nessas exposições. Acredita-se que essa é uma importante contribuição desta dissertação, e esta pesquisa pode ter sequência em projetos futuros pois o desafio da mediação continua.

REFERÊNCIAS

- BIENALSUR. **Pasaporte Bienalsur**. Catálogo de cartografia. UNTREF/Argentina, 2017, 127 p.
- CADERNO DE DIRETRIZES MUSEOLÓGICAS**. Belo Horizonte: Secretaria do Estado da Cultura, Superintendência de Museus, 2006.
- BLANCO, Ángela García. **La Exposición**: um médio de comunicaci3n. Madrid: Akal, 1999.
- CASTILLO, SONIA SALCEDO DEL. **Cenário da arquitetura da arte**: montagens e espaços de exposi33es. São Paulo: Martins, 2008.
- CYPRIANO, Fábio; OLIVEIRA, Mirtes Marins de. (Orgs.). **História das exposi33es / Casos exemplares**. São Paulo: EDUC, 2016.
- COUCHOT, EDMOND. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: EDUFRGS, 2003.
- CURY, MARÍLIA XAVIER. **Exposi333o**: Concep333o, montagem e avalia333o. São Paulo: Annablume, 2005.
- DANTO, Arthur C. **Ap333s o fim da arte**: a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.
- DESVALLÈES, André; MAIRESSE, François (editores). **Conceitos-chave de Museologia**. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, 2013.
- DOMINGUES, Diana . **A Humaniza333o das Tecnologias pela Arte**. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A Arte no Século XXI: a humaniza333o das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- FIGUEIREDO, Betânia Gonçalves; VIDAL, Diana Gonçalves (Orgs.). **Museus**: dos gabinetes de curiosidades à museologia moderna. 2.ed. - Belo Horizonte: Fino Tra333o, 2013.
- GASPARETTO, Débora Aita. **O “curto-circuito” da arte digital no Brasil**. 1. ed. Santa Maria, RS. Edi3333o do Autor, 2014.
- GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. **Entre cenografias**: o museu e a exposi333o de arte no século XX. São Paulo. EDUSP, 2004.
- O'DOHERTY, BRIAN. **No interior do cubo branco**: a ideologia do espaço da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- RUSH, MICHAEL. **Novas Mídias na Arte Contemporânea**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2013.
- SANTOS, Franciele Filipini dos (Org.). **Arte contemporânea em diálogo com as mídias digitais**: concep3333o artística/curatorial e crítica. Santa Maria: Gráfica Editora Pallotti, 2009. 112 p.

DISSERTAÇÕES

BOELTER, VALÉRIA. **Expografia na Contemporaneidade**: Propostas em Arte e Tecnologia Digital. Dissertação de mestrado, UFSM, 2016.

BON, GABRIELA. **Mediação profissional em instituições museais de Porto Alegre: interações discursivas**. 2012. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2012.

REFERÊNCIAS DIGITAIS

ARTIGOS E TEXTOS

BERNARDINO, PAULO. **Arte e tecnologia**: intersecções. ARS (São Paulo) vol.8 no.16 São Paulo, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202010000200004>. Acesso em: jun. 2017.

BRASIL, Lei nº 11.904, de 14 de Janeiro de 2009. Brasília, DF, jan, 2009. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/l11904.htm>. Acesso em: jan. 2017.

CANDIAN, Elisiana Frizzoni. **O conceito de gamificação x artificação no contexto de exibição do FILE**. VIRUS, São Carlos, n. 10, 2014. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=4&item=3&lang=pt>>. Acesso em: fev. 2018.

CARVALHO, Ana Maria Albani de. **A Exposição Como Dispositivo na Arte Contemporânea**: Conexões entre o Técnico e o Simbólico. In Museologia e Interdisciplinaridade. Vol II, nº 2, Jul/Dez, 2012.pg 47-58. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/12654>>. Acesso em: maio. 2018.

DAVALLON, JEAN. **A mediação**: a comunicação em processo? Prisma.com: Revista de Ciência da Informação e Comunicação do CETAC, n.4, jun. 2007. Disponível em: <<http://revistas.ua.pt/index.php/prisma.com/article/view/645/pdf>>. Acesso em: jan. 2018.

EMOÇÃO Art.ficial (2002 : São Paulo, SP). In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/evento331104/emocao-artificial-2002-sao-paulo-sp>>. Acesso em: 13 de Dez. 2018. Verbetes da Enciclopédia

FACTORS 4.0 é BienalSur [recurso eletrônico] : catálogo da exposição 2017 : Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do RS / organização: Nara Cristina Santos, Mariela Yeregui. – Santa Maria, RS : Ed. PPGART, 2018. Disponível em: <http://coral.ufsm.br/editorappgart/images/Noticias/Catlogo_FACTORS_OK-1.pdf>. Acesso em: jul. 2018.

FACTORS 5.0 [recurso eletrônico] : catálogo da exposição 2018 : Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do RS / organização: Nara Cristina Santos, Mariela Yeregui. – Santa Maria, RS: Ed. PPGART, 2018. Disponível em: <http://coral.ufsm.br/editorappgart/images/Noticias/Catlogo_FACTORS_5.0.pdf>. Acesso em: dez. 2018.

HOFF, MÔNICA. **Mediação (da arte) e curadoria (educativa) na Bienal do Mercosul, ou a arte onde ela “aparentemente” não está.** Artigo publicado na Revista Trama Interdisciplinar, Vol 4, n.1 (2013). Disponível em: <<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tint/article/viewFile/5543/4194>>. Acesso em: dez. 2016.

IBRAM. **Os museus.** Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/os-museus/>>. Acesso em: jan. 2018.

JULIÃO, Leticia. **“Apontamentos sobre a história do museu”.** Cadernos de diretrizes museológicas 1. Brasília: Ministério da Cultura / Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional/ Departamento de Museus e Centros Culturais; Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/ Superintendência de Museus, 2006. Disponível em <http://www.cultura.mg.gov.br/files/Caderno_Diretrizes_I%20Completo.pdf>. Acesso em: jan. 2017.

MÖRSCH, Carmen. **Numa encruzilhada de quatro discursos.** Mediação e educação na documenta 12: entre Afirmação, Reprodução, Desconstrução e Transformação”, in Periódico Permanente n. 6, fev, 2016. Disponível em: <<http://www.forumpermanente.org/revista/numero-6-1/conteudo/revista/numero-6-1>>. Acesso em: jun. 2018.

MÖRSCH, Carmen. **Trabalhar na contradição.** Tradução do alemão: Marcelo Backes. Copyright: Goethe-Institut e. V., Humboldt Redaktion. Disponível em: <<http://www.goethe.de/wis/bib/prj/hmb/the/156/pt8622710.htm>>. Acesso em: set. 2018.

PLAZA, JULIO. **Arte e Interatividade:** autor-obra-recepção, in Revista eletrônica Brassilpaissssdoofuturoborosss, 1990. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/arte_e_interatividade.pdf>. Acesso em: jun. 2017.

REVISTA MUSEU. **1ª BIENALSUR, uma Bienal diferente.** Publicação online. Disponível em: <<https://www.revistamuseu.com.br/site/br/noticias/internacionais/2305-04-03-2017-1-bienalsur-uma-bienal-diferente.html>>. Acesso em: jan. 2019.

ROCHA, Cleomar; SANTOS, Nara; ARANTES, Priscila. **Questões para pensar os percursos da arte e tecnologia digital no Brasil.** In E-book do 26º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas: Memórias e inventações: simposiastas. ANPAP, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017, p. 76-83. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/wp-content/uploads/2018/11/Ebook_2017.pdf>. Acesso em: out. 2018.

SANTOS, Nara Cristina. **Interatividade e interação:** fricção em projetos de arte e tecnologia digital. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/nara_cristina_santos.pdf>. Acesso em abr. 2017.

SANTOS, Nara Cristina. **Museu Arte Ciência Tecnologia:** um projeto, seu percurso e seus percalços. In Configurações do pós-digital: Arte e cultura tecnológicas / Pablo Gobira, Tadeus Mucelli (organizadores). – Belo Horizonte: EdUEMG, 2017, p. 208-219. Disponível em: <http://eduemg.uemg.br/arquivos/2017_Configuracoes_do_Pos_Digital.pdf>. Acesso em: ago. 2017.

SANTOS, Nara Cristina. **Museu Arte-Ciência-Tecnologia**: artistas em ações transdisciplinares. *In* Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa / Gilberto Prado, Monica Tavares, Priscila Arantes (organizadores), São Paulo: ECA/USP, 2016, p. 442-453.

Disponível em:

<http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/textos/002791402.pdf>.

Acesso em: ago. 2017.

SANTOS, Nara Cristina. **História da Arte e Tecnologia**: um estudo a partir do percurso de Diana Domingues. XXVI Colóquio do Comitê Brasileiro de História da Arte, 2006. Disponível em: <

http://www.cbha.art.br/coloquios/2006/pdf/54_XXVICBHA_Nara%20Cristina%20Santos.pdf>.

Acesso em: ago. 2017.

SESI-SP ARTE. **FILE São Paulo 2016**. Material educativo online. Disponível em: <<https://pt.calameo.com/read/004061465024c28cc28ea>>. Acesso em: set. 2018.

SESI-SP CULTURA. **FILE São Paulo 2017**. Material educativo online. Disponível em:< <https://pt.calameo.com/read/004061465ce9c1fc4236b>>. Acesso em: set. 2018.

SOGABE, Milton. **O público na estrutura da obra Metacampo**. In SANTOS, Nara. 24º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Santa Maria, RS. 2015. Pág. 1533-1549. Disponível em:

<http://anpap.org.br/anais/2015/comites/cpa/milton_sogabe.pdf>. Acesso em: maio. 2018.

SOGABE, Milton. **Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital**: análise e produção. ARS (São Paulo), São Paulo, v. 9, n. 18, p. 60-73, 2011. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ars/v9n18/v9n18a04.pdf>>. Acesso em: jul. 2018.

SOGABE, Milton. **Falsa interface como recurso poético na obra interativa**. ARS (São Paulo) [online]. 2014, vol.12, n.24, pp.62-69. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ars/v12n24/1678-5320-ars-12-24-00062.pdf>>. Acesso em: jul. 2018.

VARES, M. F. ; ; MACHADO, L. **Neuroarte**: participação e interatividade em um projeto de Arte, Ciência e Tecnologia. *In*: 26º Encontro Nacional da ANPAP, 2017, Campinas. 26º Encontro Nacional da ANPAP, 2017. Disponível em: < http://anpap.org.br/anais/2017/PDF/S07/26encontro_____CARVALHO_Natascha_Rosa____MACHADO_Laryssa__VARES_Manoela.pdf>. Acesso em: abr. 2018.

WEIZMANN, Eliane. **Mediação cultural em exposições interativas**: FILE uma experiência. In: CONFAEB, 22., 2012. Arte/Educação: Corpos em Trânsito. São Paulo: 2012. Disponível em: < https://faeb.com.br/site/wp-content/uploads/2018/01/XXII-CONFAEB-REDUZIDO_Parte2.pdf >. Acesso em: dez. 2018.

ZANINI, WALTER. **A arte de comunicação telemática**: a interatividade no ciberespaço. ARS, São Paulo, 2003, p. 11-34. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1678-53202003000100003>>. Acesso em: jun. 2017.