ARTE CONTEMPORÂNEA:
AÇÕES EXPOSITIVAS E ESTRATÉGIAS MUSEAIS

Nara Cristina Santos
(ORGANIZADORA)

PPGART
editora

ARTE CONTEMPORÂNEA:
AÇÕES EXPOSITIVAS E ESTRATÉGIAS MUSEAIS

ISBN: 978-85-93462-09-2

Organização: Nara Cristina Santos (UFSM)

Revisão: Natascha Carvalho

Projeto Gráfico: Daniel dos Santos | www.ds.art.br

Fotografia da Capa: Walesca Timmen. (Detalhe da obra PLNT3, de Raul Dotto e Walesca Timmen, para FACTORS 4.0).

A786 Arte contemporânea : ações expositivas e estratégias museais / organização Nara Cristina Santos. – Santa Maria, RS : Ed PPGART, 2019.
141 p. : il.

978-85-93462-09-2

1. Arte 2. Arte contemporânea 3. Museologia 4. Museus - ações expositivas I. Santos, Nara Cristina

CDU 7.036

Ficha catalográfica elaborada por Shana Vidarte Velasco - CRB-10/1896
Biblioteca Central da UFSM

Todos os direitos desta edição estão reservados à Editora PPGART.

Av. Roraima 1000. Centro de Artes e Letras, sala 1324.
Bairro Camobi | Santa Maria / RS
(55) 3220-9484 | (55) 3220-8427
editorappgart@ufsm.br e seceditorappgart@gmail.com
http://coral.ufsm.br/editorappgart/

PPGART editora

ARTE CONTEMPORÂNEA: AÇÕES EXPOSITIVAS E ESTRATÉGIAS MUSEAIS

Nara Cristina Santos
(ORGANIZADORA)

4 APRESENTAÇÃO

7 **MUSEU INTERFACE: A IMPLOSÃO DO CUBO BRANCO E A MUSEOLOGIA RADICAL**
Priscila Arantes *(UAM/Paço das Artes)*

20 **DE LOS CRUCES DE SABERES A LAS TRANSFORMACIONES EN LOS 'ESPACIOS DE ARTE'**
Tania Aedo Arankowski *(Laboratório Arte Alameda/INBA/México)*

24 **ARTE/TECNOLOGÍA:** ENCRUCIJADAS EXPOSITIVAS
Mariela Yeregui *(UNTREF/Argentina)*

40 **DESAFIOS CURATORIAIS E EXPOSITIVOS EM ARTE E TECNOCIÊNCIA**
Suzete Venturelli *(UnB)*

51 **EXPERIÊNCIA BIENALSUR**
Diana Weschler *(UNTREF- BIENALSUR)*

57 **MUSEUS SE EXPÕEM:** DIÁLOGO OU CONTEMPLAÇÃO?
Heloisa Helena Costa *(UFBA)*

72 **MUSEU DA ESCOLA CATARINENSE:** A EXPERIÊNCIA DE PRESERVAÇÃO DO ESPAÇO E CONSTRUÇÃO DE ARQUIVO VIRTUAL
Sandra Makowiecky e Beatriz Goudart *(UDESC)*

84 **MUSEUS E SUAS NOVAS MUSEOGRAFIAS:** UMA TEORIA MUSEOLÓGICA MARCIO ANDREI FLORES SOUZA
Marcio Andrei Flores Souza *(MASM)*

100 **OS CATÁLOGOS DE EXPOSIÇÕES ASSOCIADOS À EXPERIÊNCIA MUSEOGRÁFICA**
Valéria Boelter, Mário Vairinhos e Álvaro Sousa *(Universidade de Aveiro / Portugal)*

119 **ARTE-CIÊNCIA-TECNOLOGIA: ESTRATÉGIAS CURATORIAIS NO FACTORS**
Nara Cristina Santos *(UFSM)*

137 MINI-CURRÍCULO DOS AUTORES

APRESENTAÇÃO

Este livro está organizado em dez capítulos, escritos por pesquisadores nacionais e internacionais, para discutir ações expositivas e estratégias museais abordadas, em parte, no 12º Simpósio de Arte Contemporânea, realizado em agosto de 2017, na Universidade Federal de Santa Maria. Os autores convidados buscam problematizar em suas pesquisas e atuações relevantes no campo da Arte, da Tecnologia e da Cultura, algumas questões emergentes na contemporaneidade. Desde as interfaces museais, as transformações dos espaços de exposição, os desafios das exibições em outras plataformas, as estratégias curatoriais até as políticas públicas que não atendem demandas da área. As diferentes atuações e ações compartilhadas nesta coletânea por professores, artistas, curadores, críticos, historiadores, diretores de espaços culturais públicos, resultam de projetos, práticas e exposições realizadas em museus e galerias universitárias de arte no Brasil, na Argentina e no México.

Nesta publicação, os autores revelam em cada artigo uma atitude comprometida com a Arte Contemporânea. Não apenas com a cena artística do seu tempo, mas também com a produção cultural que se propõem questionadora de seu tempo e de seu contexto, para gerar conhecimento crítico e aproximar-se de diferentes públicos. Vale lembrar que, de acordo com Boris Groys (2018), ser con-temporâneo significa estar com-o-tempo, no sentido de ser camarada do tempo, alguém que colabora com o tempo e o ajuda quando este tem dificuldades.

Para iniciar, Priscila Arantes discorre sobre sua experiência no Paço das Artes em São Paulo, ao debater o museu como interface experimental, a implosão do cubo branco e a museologia radical. Ela questiona a situação crítica em que se encontram os museus de arte diante das atuais políticas públicas brasileiras e quais poderiam ser as estratégias possíveis de ação nos dias de hoje.

Tania Aedo compartilha suas vivências junto ao Laboratório de Arte Alameda, na Cidade do México, para discutir o que surge dos cruzamentos de diferentes saberes e as transformações que eles provocam nos espaços de arte. E pergunta como poderia se entender as características do museu atual, diante da relação histórica entre arte, o conhecimento e a percepção.

Mariela Yeregui trata, como artista e curadora, sobre quais seriam as encruzilhadas expositivas que surgem na intersecção da arte e da tecnologia, a partir das experiências dela junto à Universidade Três de Fevereiro, em Buenos Aires. Afinal, muitos trabalhos realizados com recursos eletrônicos, não tem um espaço apropriado para valorizar a exibição.

Suzete Venturelli parte da vivência como organizadora do #art, o Encontro Internacional de Arte e Tecnologia na Universidade de Brasília, para pensar os desafios curatoriais e expositivos em arte e tecnociência. Para ela, quem realiza a curadoria de uma mostra de arte computacional precisa manter um diálogo mais próximo com os artistas.

Diana Weschler discorre sobre sua experiência como curadora e diretora artística na primeira edição da BIENALSUR, proposta distinta de bienal internacional, entendida mais como uma plataforma emergente para a arte contemporânea provocar a sociedade. Diana acredita na ampliação da cartografia artística para neutralizar as relações entre centros e periferias, propondo um novo mapa.

Heloisa Helena Costa questiona o modo pelo qual os museus atualmente se expõem, se através do diálogo ou da contemplação. Ela busca compreende-los como laboratórios para a prática museológica e comunicacional, assim como espaços culturais que podem proporcionar um diálogo tanto intelectual, quanto lúdico com o público.

Sandra Makowiecky e Beatriz Goudart destacam a experiência de preservação do espaço e construção do arquivo virtual do Museu da Escola Catarinense. Para as autoras, o museu funciona como um espaço de contato cultural, onde o público tem a possibilidade de ampliar a experiência para um mundo em que o conhecimento pode ser compartilhado.

Márcio Flores traz uma colaboração para a área da museologia, a partir da sua vivência no Museu de Arte de Santa Maria. Ele discute questões teóricas em torno das concepções de museu, museografia, expografia e curadoria, integradas a um sistema que promove a construção do patrimônio cultural de modo dinâmico.

Valeria Boelter, com Mário Vairinhos e Álvaro Sousa desde a Universidade de Aveiro, analisa catálogos de exposições como experiência museográfica, pensados no âmbito da expografia, mais precisamente do design expositivo. A maioria dos catálogos de exposições são produzidos antes das mostras, mas ter acesso as imagens de registro da montagem e da prática expográfica, é fundamental para exibições em Arte e Tecnologia Digital.

Nara Cristina Santos compartilha as ações expositivas e estratégias curatoriais do Festival Arte Ciência e Tecnologia, de 2014 até 2019. O argumento da curadoria fundado no conceito de transdisciplinaridade aponta muitas vezes questões complexas, não necessariamente difíceis de resolver, mas sempre provocadoras de outras estratégias a cada edição do FACTORS.

Para finalizar, este livro propõe o debate de concepções e ações vinculadas a gestão e organização de espaços museais, curadorias de exposições, mostras, festivais, bienais de arte. Tanto por meio da atuação pessoal e ou institucional compromissada, quanto por meio do engajamento em contextos sociais, culturais e políticos distintos. E cada autor contribui, a sua maneira como pesquisador contemporâneo, na discussão das ações expositivas e estratégias museais, para a produção de conhecimento crítico na Arte Contemporânea.

Nara Cristina Santos

MUSEU INTERFACE: A IMPLOSÃO DO CUBO BRANCO E A MUSEOLOGIA RADICAL

Priscila Arantes
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/PUC SP
Universidade Anhembi Morumbi/UAM

INTRODUÇÃO

As transformações deste último século trouxeram modificações profundas no campo da cultura e das políticas culturais públicas. O que se percebe, no caso específico do Brasil, é um enfraquecimento crescente do papel do Estado na defesa da democratização cultural entendida aqui, não somente como o acesso à cultura, mas, também, como o atendimento da diversidade cultural. O que se vê muitas vezes é um desmantelamento da área da cultura, especialmente em tempos de crise econômica, considerada geralmente como uma área de menor importância frente a outras do Estado.

Pensar o papel do museu dentro deste contexto, levando em consideração que a cultura é um direito constitucional (no caso do Brasil implementada pela constituição de 1988), é, portanto, extremamente necessário. O questionamento do papel institucional vem acompanhado, especialmente no que diz respeito à esfera pública, por uma percepção de um descompasso entre as práticas institucionais – que muitas vezes se direcionam exclusivamente ao desenvolvimento de propostas espetaculares – e ações que possam criar um diálogo e uma participação efetiva com a diversidade do público e do espaço social.

O que geralmente se percebe é o desenvolvimento de conteúdos alheios às subjetividades heterogêneas e às diferentes classes sociais que permeiam a esfera social. Muitas vezes o rol das ações institucionais oculta um discurso que replica modelos já existentes sem, de fato, propor alternativas mais expandidas e transversais.

“ Artigo enviado para esta coletânea, já foi publicado impresso em “A Memória do Digital e outras questões das artes e museologia. UEMG, 2019. “

A pergunta que se coloca, dentro deste contexto, é: Quais seriam as estratégias possíveis dos museus nos dias atuais, considerando especialmente espaços, como o Paço das Artes, com orçamentos pequenos e que se situam fora dos grandes centros hegemônicos de produção e circulação de arte? Qual o lugar das instituições de arte que propõem estratégias mais experimentais, diversas daquelas produzidas por espaços voltados para a difusão de propostas espetaculares?

CUBO BRANCO E MUSEU TEMPLO

Interessante fazer a abordagem do papel do museu a partir da imagem de espaço fechado e neutro contido na expressão "Cubo Branco". Em seu ensaio "No interior do Cubo Branco", publicado na revista Artforum em 1976 (O' Doherty, 2002) o artista Brian O' Doherty tece uma crítica ao espaço expositivo modernista, tal como instaurado pelo Museu de Arte Moderna de Nova York na primeira metade do século XX.

O'Doherty descreve o espaço da galeria modernista como *"construído segundo preceitos tão rigorosos quanto os da construção medieval"*. O princípio fundamental desse espaço é que o *"mundo exterior não deve entrar, de modo que as janelas são lacradas, as paredes são pintadas de branco. O teto torna-se fonte de luz"*, diz ele. (2002, p.4)

Introspectivo e autorreferente, o cubo branco é um espaço-templo, um ambiente sacralizado, asséptico e atemporal, distante da realidade do mundo. *"Nas galerias modernistas típicas, como nas igrejas, não se fala no tom normal de voz: não se ri, não se come, não se bebe, não se deita nem se dorme"*, (2002, XIX) sinaliza Thomas McEvilley na introdução do ensaio de O'doherty.

DO MUSEU-TEMPLO AO MUSEU-ESPETÁCULO

Os museus como terrenos privilegiados para a exposição dos referentes culturais basearam-se durante séculos suas atividades numa aura de autenticidade histórica e cultural dos objetos que colecionavam e exibiam.

Critérios tais como originalidade, especificidade de linguagem, narrativa histórica universal, espaços sacralizados de exibição, foram durante séculos utilizados para conferir a construção de narrativas em torno da autoridade cultural dos museus da modernidade.

O impacto dos meios de comunicação, o advento da cultura digital, bem como o fenômeno da globalização, trouxe modificações profundas para a área da cultura e, consequentemente, dos museus. As análises mais pessimistas deste novo momento defendem a ideia de que o processo de globalização, ao afastar de forma radical a cultura do seu constrangimento espacial, promoveu um processo de homogeneização cultural.

A globalização econômica estaria, dentro desta perspectiva, atrelada à globalização cultural num quadro em que a cultura se transformaria em uma mercadoria produzida e consumida em escala global. Dentro desta perspectiva, vivenciaríamos um processo de deslocamento do museu-templo para o museu- espetáculo.

Em entrevista à Folha de S. Paulo nos anos 90, o crítico da pós-modernidade Fredric Jameson sinaliza que a área da cultura é um dos alicerces principais do que ele chama de capitalismo tardio. Diz ele:

> *É uma imensa 'desdiferenciação', na qual as antigas fronteiras entre a produção econômica e a vida cultural estão desaparecendo. Cultura é negócio e produtos são feitos para o mercado (...) cultura de massa não é mais um conjunto de comédias de rádio, musicais e romances de Hollywood. É uma produção muito mais sofisticada, feita por pessoas talentosas (...) na lógica da 'coisificação', a intenção final é transformar objetos de todos os tipos em mercadorias. Se esses objetos são estrelas de cinema, sentimentos ou experiência política não importa. (Jameson, Caderno Mais!, 19/11/1995)*

A 'desdiferenciação' que nos fala Jameson não se limita, no entanto, a apagar as antigas fronteiras entre super e infraestrutura, mas arrasta para o consumo de massa um conjunto de manifestações até então carimbadas como elitistas – como as exposições de arte, por exemplo – que agora se projetam nas agendas midiáticas como megaeventos. Ocupam museus, centros culturais e espaços ao ar livre, atraem patrocínios e financia-

mentos públicos e privados aproveitando as leis de incentivo e isenção tributárias. Mostras itinerantes de Monet, Rodin, Cézanne e Picasso servem de chamariz para vultosos negócios que começam nas bilheterias e prolongam-se na venda de catálogos, reproduções de quadros, vídeos, pôsteres, calendários, camisetas e outros souvenirs.

Douglas Kellner em 'Cultura da Mídia e triunfo do espetáculo' nos oferece um exemplo bastante elucidativo da espetacularização da cultura na sociedade atual:

> *trazendo o espetáculo para o mundo da arte, Thomas Krens, do Guggenheim Museum, organizou uma retrospectiva sobre Giorgio Armani, o estilista de moda italiano. Anteriormente, Krens produzira uma exibição de motos no museu e tem desejo de abrir uma galeria do Guggenheim dentro do Venetian Resort Hotel Casino em Las Vegas, num prédio de sete andares. (Kellner in Moraes, 2006, p.132)*

Não por acaso o teórico alemão Andreas Huyssen (1997, p. 223) pode afirmar que "o papel do museu como um local conservador elitista ou como um bastião da tradição da alta cultura dá lugar ao museu como cultura de massa, como um lugar de um mise-en-scène espetacular e de exuberância operística".

Essa espetacularização faz-se também através dos edifícios entregues muitas vezes a arquitetos estrelas, como é o caso do Guggennheim de Bilbao, com projeto de Frank Gehry, ou o museu MAXXI em Roma, de Zaha Hadid.

Aliados à noção de turismo cultural, muitos dos museus surgidos após os anos 90, incorporam grandes projetos arquitetônicos que redimensionam, ao mesmo tempo, áreas urbanas inteiras, como é o caso do Museu do Amanhã, inaugurado em 2015 no Rio de Janeiro, com projeto do arquiteto espanhol Santiago Calatrava. Iniciada em 2010, a concepção da obra pelo arquiteto espanhol se relaciona com a remodelação urbana do entorno da praça Mauá, assim como com o projeto global de requalificação da região portuária do Rio de Janeiro, do qual o museu se beneficia a partir de espaços livres resultantes da demolição da Perimetral.

Em muitos casos, como aponta a Rosalind Krauss, em seu ensaio The Cultural Logic of the late capitalism museum (publicado na October em 1990, p.3-17) não é nem o acervo a questão mais importante da instituição e sim o acolhimento de propostas expositivas espetaculares que tem como objetivo não somente dar visibilidade a instituição, mas também atrair grandes vultos orçamentários.

Muitas destas instituições tendem a se enquadrar em uma dinâmica espetacular em que o número de visitantes é um dos principais indicadores de sucesso ou insucesso da empreitada. Em São Paulo, por exemplo, a exposição "Obsessão infinita" da artista japonesa Yayoi Kusama, realizada entre 22 de maio e 27 de julho de 2014, no instituto Tomie Oktake, foi vista por 522.136 pessoas, sendo 43 mil só no último fim de semana em cartaz. Já o Castelo Rá Tim Bum, realizado no Museu da Imagem e Som, contou com mais de 80 mil pessoas nos dois meses de exposição.

Por outro lado, é possível perceber, em muitas destas mostras mais recentes, um comportamento completamente diverso do público em relação ao espaço expositivo. Muitas pessoas estão à frente dos trabalhos expostos enquanto câmeras de celulares ou tabletes registravam sua presença na mostra; presença que ganharia destaque a partir dos subsequentes compartilhamentos da imagem em redes sociais, extravasando e implodindo a noção de cubo branco modernista.

MUSEUS EXPERIMENTAIS E A MUSEOLOGIA RADICAL

Será errôneo de nossa parte, no entanto, acreditar na ideia que este modelo de museu seria o único do contemporâneo, mesmo por que a ideia de contemporaneidade sinaliza para uma visão não homogênea, mas heterogênea e híbrida.

Dentro de outra perspectiva, podemos ver o museu menos como um espaço de definições e narrativas consagradas, mas uma espécie de laboratório, território para a criação, experimentação e produção de conhecimento. Não por acaso Walter Zanini, quando diretor do MAC (Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo), escreve no catálogo da VI Exposição de Jovem Arte Contemporânea (JAC), realizada em 1972:

> *(...) os dirigentes institucionais tornaram-se absolutamente cônscios da impossibilidade de suas entidades continuarem a manter-se exclusivamente na condição de órgãos técnicos de apropriação, preservação e exposição de objetos de arte, ou seja, de órgão expectantes de produtos destinados às suas salas contemplativas de exposição (Zanini apud Freire, 1999, p. 53).*

As JACs, idealizadas por Walter Zanini no final dos anos 60 no MAC, podem ser vistas não somente como espaços para fomentar e legitimar a produção de jovens artistas brasileiros e para incorporar produções de linguagem com novos meios e técnicas no espaço do museu, mas também como espaços para aprofundar discussões sobre o papel do museu de arte contemporânea como fórum e laboratório durante os duros anos da ditadura militar no Brasil (1964-1985).

Sem querer esgotar o assunto gostaria de fazer alusão ao ensaio "Museologia Radical", ou *"O que é Contemporâneo nos museus de Arte Contemporânea"* de Claire Bishop (2013). Neste ensaio, Bishop parte de uma crítica ao texto de Rosalind Krauss *"A lógica cultural do capitalismo tardio nos museus"* em que a crítica norte americana em diálogo com o ensaio *"A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio"* de Fredric Jameson, aponta para a visão de que os museus contemporâneos seriam a expressão de uma lógica consumista implementada no campo da cultura no momento atual.

Em uma primeira instância, Claire Bishop percebe a dificuldade em precisar o que é contemporâneo e a impossibilidade dos usos desta noção dentro de uma perspectiva universal e global diante não somente das particularidades locais, mas também das diferentes tipologias de museus que encontramos na atualidade. Bishop nomeia de *"museologia radical"* as experiências de museus que hoje podem ser chamados de contemporâneos, e que de alguma maneira conseguiram se desvencilhar de um modelo de museu-espetáculo. Ou seja, são outra alternativa para situar a instituição museu no século XXI.

Estes museus, de alguma forma, seriam aqueles que podem ser apontados, como diria Agamben (2009), como espaços institucionais que se localizam no escuro e que acontecem para além dos espaços usuais da indústria do entretenimento.

Claire Bishop cita então três museus europeus que se enquadram nesta possível tipologia de Museologia Radical: O Van Abbe Museum, em Eindovem; o Museu Nacional de Arte Reina Sofia, na Espanha, e o Museu Sodobne em Ljubljana. O que eles têm em comum é exatamente o fato de apresentarem projetos que problematizam a complexidade do ser contemporâneo e de ser museu na contemporaneidade.

Nos projetos do Van Abbe Museum, a coleção, que é de arte moderna, é continuamente pensada a partir de proposições curatoriais. Nas estratégias adotadas, cabe destacar o projeto Time Machine: Museum Modules (2009) que era uma exposição sobre exposições, ou seja, uma exposição que tratava sobre o design expositivo, revelando que os formatos expositivos estão atrelados a certas visões curatoriais. A exposição colocava em pauta, assim, as estratégias utilizadas em instituições de arte para exibir obras de seu acervo e o discurso de montagem que os engendravam. A mostra, por exemplo, incluiu, além de obras e mobiliários do MoMA, os displays transparentes desenhados por Lina Bo Bardi para o MASP em 1969.

Já O museu de Arte Reina Sophia tem desenvolvido um exercício de revisitação da história e da história da arte. O museu nos últimos anos tem adotado uma autocrítica da representação espanhola do colonialismo, posicionando a Espanha e sua história em um grande contexto internacional de revisões da história e da história da arte. Segundo Bishop, o que está em jogo aqui é menos a quantidade de pessoas que irão à instituição, mas muito mais como o público verá o trabalho.

Já o Museu de Arte Contemporânea, na Eslovênia, fundado em 2011, apesar de não ter sede fixa e ter uma verba financeira bastante reduzida, tornou-se o epicentro da cultura alternativa na cidade. Uma das estratégias utilizadas pelo museu é o de reencenar não somente exposições já realizadas, expandindo e ampliando o formato expositivo original, mas o de trabalhar muitas vezes com material de arquivo, como é o caso do projeto

"An Archive *of performance art"* que mostrava, de diferentes formas, este tipo de prática através de fotografias, vídeo, objetos e re-performances.

A descrição dos casos estudados por Bishop nos dá pistas e ferramentas para pensar alternativas a museus de arte contemporânea na atualidade.

PAÇO DAS ARTES: MUSEU ACESSO: A COLEÇÃO COMO UM ESPAÇO VIVO //MEMÓRIA E ACESSO: LIVRO/ACERVO, MAPA E EX-PAÇO

Questionar padrões museográficos tradicionais, criar dispositivos curatoriais mais experimentais bem como tornar o acervo mais acessível, criando estratégias mais ativas de aproximação junto ao público, tem sido algumas das estratégias colocadas em voga pelo Paço das Artes.

O Paço das Artes, equipamento da Secretaria de Estado de São Paulo, fundado nos anos 70, vem ao longo dos anos criando um espaço voltado para o experimental e a jovem arte contemporânea, com a diversidade de suas linguagens. Por não ser um museu no sentido estrito da palavra e, portanto, por não possuir uma coleção de obras de arte – e por atuar na promoção e difusão da jovem arte contemporânea brasileira – torna seu trabalho de registro e arquivo o eixo fundamental de seu 'acervo'.

Poderíamos dizer que as ações do Paço das Artes constituem uma espécie de Museu Imaginário, tal como o definiu André Malraux: o acervo do Paço das Artes são os artistas, as atividades, os curadores, críticos, educadores e o público que por lá passaram.

Foi dentro desta perspectiva, de colocar em debate e problematizar o 'acervo' institucional do Paço das Artes, que exatamente não é um museu no sentido estrito do termo mas de estar alocado dentro do setor de museologia da Secretaria de Estado da Cultura, e de dar voz a outras narrativas, neste caso da jovem arte brasileira, ou seja de um tipo de produção que ainda não tem representatividade dentro dos grandes circuitos de arte, que concebi uma série curatorial sobre arquivo e acervo com mostras cujo objetivo era dar visibilidade e criar um espaço de reflexão para esta questão. Livro/Acervo, MaPA,

Arquivo Vivo e Ex-Paço foram pensados. Longe de serem projetos curatoriais independentes, eles podem ser vistos como um work in progreess, em que cada curadoria e/ou projeto expandem e reatualizam a discussão dos projetos anteriores.

Livro-Acervo

O primeiro projeto, Livro Acervo, foi idealizado por mim no ano de 2010 em função da comemoração dos 40 anos do Paço das Artes. A ideia inicial do projeto foi desenvolver uma 'grande' curadoria que não somente pudesse resgatar a memória do Paço das Artes - os atores e agentes que fizeram parte de sua história, - e oferecer ao público a possibilidade de ter acesso a uma curadoria para além do espaço expositivo tradicional.

Foi dentro desta perspectiva que nasceu a ideia de desenvolver não somente uma curadoria no espaço do livro - como uma espécie de curadoria portátil e circulante – mas também de desenvolver uma curadoria a partir do 'arquivo' e 'acervo' da instituição, resgatando um de seus mais importantes projetos: a Temporada de Projetos[1].

O projeto foi composto por três partes principais[2]. Na primeira delas, 30 artistas que passaram pela Temporada de Projetos foram convidados a desenvolver um trabalho inédito em folhas de papel (como é o caso do flip book Naufrágio, desenvolvido pela artista Laura Belém). Estes trabalhos foram impressos como cópias para distribuição e encartados em conjunto com os outros itens que compunham o projeto. No mesmo encarte dos cadernos trabalhados pelos artistas, temos a Enciclopédia, segunda parte do projeto, com informações sobre cada um dos artistas, curadores e júri que participaram da Temporada de Projetos desde sua primeira edição. A terceira parte do projeto era composta por uma obra sonora de até um minuto de duração, encartado em um CD ROM, desenvolvida pelos artistas e curadores que participaram da Temporada de Projetos.

[1] A vocação experimental do Paço das Artes é constatada principalmente através da Temporada de Projetos, que foi criada com o objetivo de abrir espaço à produção, ao fomento e à difusão da prática artística jovem. Concebida em 1996 pelo diretor técnico Ricardo Ribenboim e pela então curadora da instituição Daniela Bousso, a Temporada de Projetos teve sua primeira exposição realizada em 1997 e se tornou, ao longo dos anos, um rico celeiro para a cena da jovem arte contemporânea brasileira.
[2] A partir da ideia inicial do projeto, convidamos os artistas Artur Lescher e Lenora de Barros para o desenvolvimento e concepção da primeira curadoria do Livro/Acervo.

Cabe ressaltar que o projeto (constituído por estas três partes) recebeu a forma de uma caixa/arquivo fazendo alusão exatamente à ideia de que este dispositivo contém uma parcela importante da história do Paço das Artes e de parcela da jovem arte brasileira.

MAPA

Dando continuidade ao projeto Livro/Acervo, implantamos em novembro de 2014 o MaPA: Memória Paço das Artes, uma plataforma digital de arte contemporânea que reúne todos os artistas, críticos, curadores e membros do júri que passaram pela Temporada de Projetos desde sua criação em 1996.

A plataforma é composta por um banco de dados com mais de 870 imagens das obras expostas na Temporada de Projetos, aproximadamente 270 textos críticos e vídeos-entrevistas que foram especialmente desenvolvidos, desde 2014, para este projeto. Reunindo mais de 240 artistas, 14 projetos curatoriais, 70 críticos de arte e 43 jurados, a plataforma foi construída como um dispositivo relacional e um work in progress, oferecendo ao pesquisador a oportunidade de ter acesso às informações a partir das relações existentes na Temporada de Projetos.

Já na home do MaPA, o público é apresentado por meio de um sistema randômico a uma série de nomes (de artistas, críticos, curadores e membros do júri que passaram pela Temporada). Ao passar o mouse sobre qualquer um desses nomes-links, o MaPA destaca, por meio de negrito, os demais nomes envolvidos naquela edição da Temporada. É assim que se inicia a pesquisa na plataforma MaPA: como um dispositivo relacional que permite conhecer a trajetória de cada artista, juntamente com o crítico que o avaliou e o júri que o selecionou. O destaque atribuído a essa história "relacional" explica-se ao dialogar com a proposta da própria Temporada de Projetos que, ao selecionar artistas, curadores e críticos em início de carreira, atua como um lançador de talentos no cenário artístico. É por essa razão que a organização e referência às informações na plataforma são feitas através dos nomes dos artistas, curadores e críticos, valorizando as trajetórias e o desenvolvimento criativo de todos os envolvidos na produção e sistema da arte contemporânea.

Finalmente o MaPA pôde ser visto não somente como um dispositivo de resgate de parcela da trajetória do Paço das Artes e do 'acervo' da instituição, mas, também, como um dispositivo fértil de pesquisa para todos aqueles interessados nos rumos da jovem arte contemporânea brasileira.

Por último, mas não menos importante, o MaPA é um veículo disparador para a construção de outras narrativas da história da arte brasileira, da jovem arte brasileira, que muitas vezes não têm oportunidade ou não aparecem nos discursos da história da arte oficial.

EX-PAÇO

Como último projeto desta trilogia, gostaria de ressaltar o trabalho em desenvolvimento Ex-Paço[3], concebido e idealizado por mim e Sérgio Nesteriuk em função da perda da sede do Paço das Artes na USP. O Ex-Paço é uma réplica virtual tridimensional do Paço das Artes[4], com saídas para computador (local e on-line), celular, cardboards e óculos de realidade virtual. Modelado em 3D a partir da última sede do Paço das Artes, o Ex-PAÇO é não somente um espaço de memória, no sentido que recuperar em realidade virtual o antigo espaço/sede da instituição, e neste sentido um espaço político e de resistência se assim podemos dizer, mas um museu digital voltado para abrigar diferentes curadorias e manifestações da arte contemporânea.

Este novo espaço navegável, sugestivamente alocado no 'espaço sideral', é o ponto de partida para se pensar novas dinâmicas curatoriais e expositivas potencializadas pelas novas tecnologias. Não se trata, portanto, de obras digitais expostas em um museu ou site, mas sim do próprio espaço expositivo que se torna digital, virtual, abrindo, assim, novas possibilidades criativas dentro do campo expositivo.

[3] Idealização e Concepção /Priscila Arantes e Sérgio Nesteriuk/ Realização Memulab (Laboratório da Memória e do Museu), Transmidialab, Grupo de Estudos em Design, Arte e Memória e DEED - Grupo de Pesquisa em Design, Entretenimento e Educação (UAM).
Jonathan Biz Medina

[4] No final do ano de 2015, o Paço das Artes teve que sair da sede que ocupou desde os anos 90 na cidade universitária. Criado nos anos 70, o Paço das Artes nunca teve uma sede definitiva. Atualmente a instituição conta com uma sede provisória localizada junto ao MIS (Museu da Imagem e do Som).

Se em Livro/Acervo, e na plataforma digital MaPA, o que estava em foco eram as estratégias de acesso e informação ao acervo do Paço das Artes - no sentido de contribuir para a construção da narrativa da jovem arte contemporânea brasileira - no projeto em desenvolvimento Ex-PAÇO, o que está em pauta é não somente a criação de um museu digital, um museu sem paredes, para o desenvolvimento de curadorias on-line, mas, especialmente de lançar luz para a importância do Paço das Artes como espaço de criação e experimentação artística.

Neste sentido, ele pode ser visto não somente como um espaço móvel, mas como um espaço virtual político crítico em relação à história da perda de sede do Paço das Artes, fruto de questões do seu momento.

CONCLUSÃO

E é neste sentido que entendemos este 'museu', que nomeio aqui como museu interface, como um museu que implode o cubo branco e que apresenta estratégias museais e curatoriais que de alguma forma dão visibilidade a outras vozes que não estão presentes nos espaços tradicionais e do espetáculo.

A instituição de arte é, neste sentido, chamada a refletir sobre sua prática, especialmente as instituições públicas que, a princípio, deveriam exercer um papel democrático e de efetivo acesso aos bens culturais. Trata-se de pensar o museu como um dispositivo participativo e de ação e não como um espaço fechado em si mesmo - como um cubo branco na expressão de Brian O'doherty.

O conceito de interface aqui diz respeito a pensar o museu não como um templo, nem como um espaço do entretenimento, mas como um museu que cria uma interface social, um museu que incorpora uma visão de cultura mais expandida e transversal.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN. G. O que é o Contemporâneo? E Outros Ensaios. Chapecó, 2009.
- ARANTES, Priscila. Reescrituras da Arte Contemporânea: história, arquivo e mídia. Porto Alegre: Sulinas, 2014.
- ARANTES, Priscila. Arte @ Mídia: perspectivas da estética digital. São Paulo: FAPESP/ SENAC, 2005.
- ARANTES, Priscila. Livro/Acervo.Org. São Paulo: IMESP, 2010.
- BELTING, H.O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- Bishop, Claire. Radical Museology. London: Koenig Books, 2013.
- CRIMP, Douglas. Sobre as Ruínas do Museu. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- DANTO, A. Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Odyssens, 2006.
- FREIRE, Cristina; LONGONI, Ana (org). Conceitualismos do Sul\Sur. São Paulo: Annablume.USP.MAC-AECID, 2009.
- GROYS, Boris. Art Power. Cambridge: MIT Press, 2008.
- KRAUSS, Rosalind. The cultural logic of the late capitalism museum.
- October .Vol. 54 (Autumn, 1990), pp. 3-17 .Published by: The MIT Press
- https://www.jstor.org/stable/778666?seq=1#page_scan_tab_content.
- O' DOHERTY, B. NO interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- JAMESON, Fredric. "Falso Movimento". Entrevista a Marcelo Rezende, Folha de S. Paulo, Caderno Mais!, 19 de setembro de 1995.
- KELLNER, Douglas. Cultura da Mídia e triunfo do espetáculo. IN: Denis de Moraes (org). Sociedade Midiatizada. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- HUYSSEN, A. Memória do Modernismo. Rio de Janeiro: URRJ, 1997.
- ZANINI, Walter. In: FREIRE, Cristina. Poéticas do processo: arte conceitual no Museu. MAC, Universidade de São Paulo, Jan 1, 1999.

CRUCES DE CONOCIMIENTO Y TRANSFORMACIONES EN LOS ESPACIOS DE ARTE

Tania Aedo Arankowski
Laboratório Arte Alameda/LAA

La segunda semana de agosto 2017 grabé una charla en dos partes en el CDPL (Centro de Documentación Príamo Lozada) en el Laboratorio Arte Alameda. La primera parte dedicada a la vocación del LAA y sus principales ejes de trabajo, habita en nuestro archivo para ser consultada, no online todavía desafortunadamente; la segunda parte fue transmitida en el 12 Simposio de Arte Contemporáneo, Acciones expositivas y estrategias museales y en ella abordé el punto de partida para una indagación acerca de las transformaciones en los espacios de exhibición y documentación de arte contemporáneo ocasionadas por las transformaciones en la producción de conocimiento, especialmente me interesa cómo se ven afectados los espacios en su constitución derivado de las enormes transformaciones en el conocimiento acontecidas en nuestro tiempo (desde las rupturas paradigmáticas que constituyeron las teorías de la relatividad, la cuántica, las teorías de la complejidad, la termodinámica lejos del equilibrio).

El CDPL lleva el nombre de nuestro curador fundador, Príamo Lozada y resguarda su archivo, resguarda también la memoria de dieciocho años de historia de este edificio histórico como recinto para el arte contemporáneo, un acervo expográfico, bibliografía especializada y realiza anualmente una serie de proyectos de activación que nos permiten dialogar con otros centros de documentación, archivos, actores importantes en el campo, artistas, investigadores así como otras iniciativas y organizaciones. Es también un espacio que nos permite reflexionar internamente desde nuestra propia memoria y definir las brújulas que orientarán el programa de cara al futuro. En el primer video describo a grandes rasgos la estructura operacional-conceptual del espacio y la segunda

parte, transmitida/proyectada en el simposio, tiene como fin dar lugar a la pregunta por el conocimiento, la percepción y por un supuesto giro epistémico en el arte1, pero sobre todo, siguiendo la pregunta que nos convocó al simposio, las repercusiones de tal giro en el museo, los espacios de exhibición, circulación y resguardo del arte contemporáneo, específicamente aquél arte que es definido por los cruces de conocimiento que propicia y de los cuales también depende su emergencia. Intento problematizar al conocimiento y preguntar ¿cómo es que el museo le da al cuerpo la bienvenida de regreso?.

- LAA / CDPL transformaciones Video.
  Prácticas documentarias requeridas
- Si pudiéramos apagar la piel lo entenderíamos mucho mejor[2]

Museo y conocimiento entrelazan sus motivos de formas tan diversas, en espacios tan lejanos como el Museion de la Antigüedad clásica, las Wunderkammern o Kunstkammer del Renacimiento o el museo de arte contemporáneo. En una doble espiral de movimiento ascendente siguiendo el mandato de la modernidad se convirtieron además en ese dispositivo que Theodor Adorno llegó a nombrar mausoleo. También ha sido dicho de ellos que albergarán a la próxima revolución y han estado entre los principales escenarios de la llamada revolución digital. La organización moderna-mecanicista, de los sentidos, que nos dividió en mente y cuerpo, dividió también al museo de arte en un espacio para la contemplación a la que designó visual a diferencia de aquellos espacios dispuestos para hacer 'contemplar' a nuestra percepción auditiva como las salas de conciertos. Sin embargo las profundas transformaciones en el arte y el conocimiento de los últimos tiempos se han encargado de transformar nuevamente al museo y hoy con la efervescencia de un arte sonoro, incurriríamos ya en un error al decir museo de artes visuales y son hoy espacios propicios para presenciar y experimentar cruces de conocimiento que nos ayudan a acercarnos a la complejidad del presente e imaginar futuros, entre muchos otros cambios en la relación entre museo y conocimiento. Valga este breve comentario para enfatizar el carácter cambiante del museo actual, en función de los cambios en el conocimiento y la relación tan íntima que existe históricamente entre arte, conocimiento -percepción- y museo. Pero sobre todo, para fines de esta charla, cómo se transforman las estrategias museales y cómo responden las acciones expositivas.

Es precisamente la noción de conocimiento una de las que ha sufrido transformaciones de enormes magnitudes en los últimos tiempos. La puesta en duda de la figura del autor en la producción de sentido en las humanidades y en el arte es muy cercana a la puesta en duda del observador en la ciencia. Esta puesta en duda sobre la cualidad de la participación de aquél que indaga, mide, especula sobre un fenómeno, al interior de la física ha provocado sismas que aún se encuentran abiertos. Hay osadas afirmaciones desde la cuántica -y sus debidos antagonistas- de que al medir un fenómeno lo estamos construyendo, creando. La pregunta filosófica sobre cómo es que existimos, nosotros observadores y los fenómenos que conforman nuestro mundo está siendo debatida al tiempo en que necesitamos acelerar las medidas necesarias para la preservación de la especie en el planeta. Se pone a debate una crítica de la crítica desde trincheras como la de Bruno Latour o la de Karen Barad para impulsar un pensamiento más 'hands on' y el museo parece una vez más haber estado dispuesto a transformarse radicalmente junto con la especie.

Desde Copérnico y su De Revolutionibus al conocimiento le da por girar. Así, el museo en su histórica y orgánica intimidad con el conocimiento ha participado de varias revoluciones. Como decíamos, la Revolución informática en el siglo XX ha tenido un lugar crucial en la transformación de la producción, circulación y los tópicos del arte contemporáneo. Aquél gran giro copernicano que desbancó el modelo Ptolemaico y junto con la física Newtoniana y el cogito Cartesiano nos volvió modernos, decimos, hoy choca con nuevos paradigmas, se encuentra con umbrales o simplemente los mira hacia atrás habiéndose transformado. No es el espacio ya el contenedor trascendente dentro del cual progresamos, tampoco es la cabeza el lugar del pensamiento ni la razón que mira a ese espacio objetivamente. Y sobre todo esto ¿Qué tiene que decir y qué ha dicho el museo?, ¿qué tendría que hacer y qué hace?.

Hablamos de un giro epistémico en el arte, de descolonización del conocimiento, de violencias epistémicas, de cambios de paradigma. Es importante cómo llamamos a las transformaciones en el conocimiento pero no es lo único importante a pensar. Se ha transformado nuevamente y lo estamos mirando. No hace falta repetir aquí la avalancha de noticias relacionadas con las posibilidades de todas las teorías científicas nuevas, al mismo tiempo. Pero quizá sí las advertencias de Stanislaw Lem o Ursula K. LeGuin o de tantos filósofos sobre contemplar también las consecuencias inesperadas de todo ello.

REFERÊNCIAS:

- Conferencia Marie Bardet en el "Coloquio Simondon: por un nuevo pensamiento para las ciencias y las artes", Buenos Aires 2015. Youtube

ARTE/TECNOLOGÍA: ENCRUCIJADAS EXPOSITIVAS, PROYECTOS ELECTRÓNICOS

Mariela Yeregui
Universidad Nacional de Tres de Febrero - UNTREF

DE CUBÍCULOS Y BLANCURAS

"Esa eternidad hace que el espacio expositivo se asemeje al limbo: se tiene que haber muerto para estar en él" (McEVILLEY, 2011, p. 14)

Hace poco más de cuatro décadas Brian O'Doherty, en su citado texto Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo (2011), analizaba las particularidades de este ámbito neutral encarnado por el concepto de *"cubo blanco"*: un espacio separado y aislado del contexto cultural, económico y político, que creció y se expandió bajo el signo de la modernidad (y aún hoy persevera y persiste con gran éxito). *"Cubo blanco"* y modernidad son nociones solidarias. El primer concepto, responde a la lógica moderna en la medida en que materializa la epifanía de una estructura de control y de una ambición transcendental de borramiento de la vida y la afirmación del auto-confinamiento y la auto-referencia a un cierto concepto esterilizado de espacio. No hay un más allá de él. El *"cubo blanco"* es un espacio recursivo dentro de los márgenes de sí mismo. Es, por outra parte, un componente nutricional básico para el universo mítico de la utopía moderna. O, como señala el propio O'Doherty, *"un creyente al que le interesa más el género humano que el individuo; es, de hecho, una especie de socialista discretamente autoritario"* (2011, p. 76).

Lo cierto es que el concepto de *"cubo blanco"* pone en escena un universo simbólico que amerita (una vez más) ser puesto en crisis a la luz de muchas de las experiencias que

han venido desarrollándose en el campo del arte contemporáneo. Sus dinámicas y programas conceptuales implican:

- **(a)** un divorcio entre el adentro y el afuera (o sea, una descontextualización de lo que se muestra y de cómo lo que se muestra se produce en función de un horizonte de expectativas basado en la asepsia),
- **(b)** una neutralidad aparente e ilusoria detrás de la cual *"se subsume el comercio y la estética, la ética y la conveniencia, al artista y al público"* (O´DOHERTY, 2011, p.74).
- **(c)** un espacio artificiosamente sacralizado e impolutamente acabado en el que el objeto artístico se erige más allá del tiempo y del espacio –idea en la que subyace un afán de eternidad inmaculada de las formas puras, un cierto platonismo no-ingenuo.
- **(d)** una eternidad visible sustentada por una encrucijada espacio-temporal que engarza atemporalidad y la discursividad vacua del no-lugar.

Frente a ello, es preciso analizar y discurrir en torno a estrategias que pongan en aprietos a esta naturaleza falsamente inocua y anodina del *"cubo blanco"*, y así dar paso a experiencias que contrapongan nociones que desarmen y desmantelen las trampas de la modernidad. Es decir:

- **(a')** una contextualización del hecho artístico a partir de una ruptura de la estructura cubicular desde la propia producción.
- **(b')** la emergencia de subjetividades que desafíen la presunta objetividad, racionalidad, trascendencia y economía de las formas espaciales.
- **(c')** la habitabilidad del espacio a partir de la incorporación del espectador dentro de las estrategias que la propia obra propone y que el espacio habilita.
- **(d')** la incorporación de la dimensión procesual al hecho artístico, rompiendo con la perdurabilidad y permanencia de los objetos y dando paso a la contingencia y a la provisionalidad de las producciones y experiencias.

Esta breve aproximación tiene por objetivo introducir la problemática en torno a la espacialidad expositiva dentro de un campo que me convoca, tanto desde la praxis como de la reflexión: el campo híbrido de las experiencias que articulan lenguajes y estéticas

tecnológicas[5]. Muchos de los trabajos que gravitan en el universo amplio de los recursos y estéticas electrónicos –sea desde el lugar que fuere- han manifestado, durante las últimas décadas, incomodidades a la hora de poblar los espacios de exhibición. Cierto es que también ha ocurrido, en contraposición, que muchos otros se han adaptado con fluidez, han logrado una asimilación próspera y se han aclimatado sosegadamente a las bondades de los *"cubos blancos"*.

Tal vez, sea pertinente re-pensar la espacialidad que proponen los *"cubos blancos"* para empezar a encontrar respuestas y nuevas alternativas a la hora de encarar proyectos que, muchas de las veces, van a contrapelo de ciertas nociones que este tipo de espacialidad sustenta, tales como las de permanencia, neutralidad y atemporalidad. Me centraré en dos experiencias (una en tanto facilitadora y la otra en tanto artista) para pensar cómo los espacios expositivos pueden eclosionar, dialogar contextualmente o, simplemente, embeberse en el espacio público.

EL AFUERA EN EL ADENTRO

Cuando Georges Didi-Huberman (2011) toma prestada la expresión *"máquina de guerra"* de Deleuze, intenta restituir el concepto de *"dialéctica"*, muchas veces banalizado a partir de perspectivas reduccionistas. La *"máquina de guerra"*, en el sentido deleuziano, es un dispositivo que desafía los aparatos del estado, entre los cuales se encuentra la institución *"museo"*, claramente inscripta en este conjunto de aparatos de poder y control. Para Didi-Huberman, la exposición, en contraposición, debería operar en el terreno de las "máquinas de guerra", es decir, plantear resquicios y espacios para el nomadismo y la desterritorialización.

[5] Más alllá de los consabidos debates acerca de qué son los mal llamados "nuevos medios" y, particularmente, qué entendemos por tecnologías, a qué clase de lenguajes tecnológicos aludimos, y lejos de querer articular una mirada ontológica en torno a este tipo de experiencias, quiero referirme de manera amplia a aquellos trabajos en los que las tecnologías electrónicas (analógicas o digitales) funcionan como disparadores, instancias de facilitación, intertextos, herramientas, universos tematizados, lenguajes u horizontes estéticos (o todas estas cosas al mismo tiempo).

Si como decía anteriormente, citando a O'Doherty, los *"cubos blancos"* recogen el proyecto utópico de la modernidad, es evidente que también, como lo señala Groys (2014), los museos ocupan el sitial de la acumulación secular y devienen espacios heterotópicos[6] en el sentido que le da Foucault. La acumulación del tiempo, en forma de *"colecciones"*, concretiza la utopía de la permanencia y supera la finitud del presente, *"compensada por el tiempo infinito del proyecto realizado"* (GROYS, 2014, p. 88). Sin embargo, es a partir de las propuestas expositivas que será eventualmente posible generar horadamientos en la estructura estable y monolítica de las instituciones[7]. Y es el campo del arte y la tecnología donde se producen muchas veces corrimientos interesantes en relación a la normalización espacial del hecho artístico. Dado que gran parte de los trabajos producidos en este campo generan nuevas condiciones de producción, comunicación y exhibición, nuevas encrucijadas muy habitualmente emergen.

Cabe señalar que dado su carácter eminentemente diálogico, el arte electrónico se ubica dentro del universo transdisciplinario. Para Bajtin (1982), el acto de comunicación implica una pluralidad de voces; no sólo por parte del sujeto hablante y del sujeto receptor: se trata de una polifonía en la que resuenan las voces de otros discursos en el interior de los discursos y de los sujetos. Discursos anteriores, discursos prospectivos, "discursos-otros" moldean la pragmática dialógica. Desde esta perspectiva, el arte electrónico configuraría un objeto dialógico en la medida en que articula una pluralidad de lenguajes –encaramándose incluso en el terreno de la hibridez discursiva y estética-. Pero a su vez, el dialogismo se manifiesta en el hecho de que las obras proponen una experiencia multidireccional: el concepto de autor se diluye para dar paso a una multi-autoría que emana de esta posibilidad de que la obra sea actualizada permanentemente por cada espectador. Es sin dudas uno de los rasgos más salientes del arte electrónico –tal como

[6] Recordemos que para Foucault las heterotopías son los contraespacios que, a diferencia de las utopías -que son lugares sin espacio real pero que entablan con ellos una relación de analogía-, éstas anidan en los espacios reales pero al mismo tiempo se separan de los mismos: plantean un quiebre o una suspensión en la linealidad del espacio físico real.

[7] Me refiero tanto a los museos como a las galerías de arte.

lo señala Weibel[8] -, el hecho de poner en el centro de la discusión al entorno y al espectador, haciendo del artista electrónico un facilitador de contextos más que un creador virtuoso o inspirado. Es innegable que el objeto ya no es un objeto cerrado, sino un objeto en permanente transformación. De igual manera, el abordaje transdiciplinario sustenta como principio de acción el cruce de voces y miradas en la constitución del objeto de investigación. De ello se desprende que el arte electrónico tiene una orientación transdisciplinaria y una dinámica que privilegia el aspecto diálogo en su sustrato conceptual. En virtud de ello, pensar al objeto electrónico dentro de los espacios expositivos implica per se una puesta en crisis de los ideales canónicos que encarna el *"cubo blanco"*.

Como señala precedentemente, para Georges Didi-Huberman (2011), organizar una exposición supone diseñar un lugar dialéctico, salvaguardando de todo reduccionismo a la noción de *"dialéctica"*. Se trata de generar un dispositivo de acción y de pensamiento que contradiga y desafíe las estructuras dadas, que desterritorialice, descentralice y ponga en acción estrategias nomádicas. Esta idea de *"dialéctica"*, para el filósofo francés, se asocia estrechamente con el concepto de *"máquina de guerra"* de Deleuze. Ambas nociones están profundamente vinculadas a la idea de Denkraum de Aby Warburg: un espacio para el pensamiento.

Activar dispositivos de saber constituye, sin dudas, un importante reto. No sólo en lo que respecta a la refuncionalización de un entorno que pre-existe a la muestra –desde una perspectiva curatorial-, sino también en lo concerniente a la versatilidad y disposición del artista en relación a abrir sus procesos –desde la perspectiva del artista en tanto actante de la exposición.

[8] "El arte electrónico traslada al arte de un escenario centrado en el objeto a uno centrado en el contexto y el observador. De esta manera, se convierte en un motor del cambio, desde la modernidad hacia la post-modernidad, concretamente, la transición de los sistemas de decisiones cerrados, definidos y completos a los abiertos, no-definidos e incompletos, del mundo de lo necesario al mundo de las variables llevadas a cabo por el observador, de la mono-perspectiva a la perspectiva múltiple, de la hegemonía al pluralismo, del texto al contexto, del localismo a lo non-local, de la totalidad a lo particular, de la objetividad al relativismo del observador, de la autonomía a la discrepancia, de la dictadura de la subjetividad al mundo inmanente de la máquina." WEIBEL, Peter. (1992). Traducción personal.

En el 2016 participé como jurado y tutora de proyectos de la segunda edición del Premio UNTREF a las Artes Electrónicas que organiza bi-anualmente la Universidad Nacional de Tres de Febrero. El objetivo del premio es activar un espacio de trabajo, en el que intervienen propuestas no-acabadas de la comunidad universitaria. Los proyectos se discuten y trabajan en espacios de clínica y debate con los tutores , en el propio espacio expositivo –en este caso, el museo de la universidad, MUNTREF-, el que deviene así un espacio-laboratorio. Al cabo de esta instancia, el trabajo se concretiza en un relato expositivo que tiene lugar en el museo durante varios meses.

Junto a mis colegas tutores coincidimos en la necesidad de favorecer procesos que estimularan el diálogo entre artistas y que dieran visibilidad a los procesos de praxis y pensamiento. En el texto de la muestra –titulada *"En ciernes"*-, señalo que

Los trabajos expuestos son el resultado de un proceso de intercambio, de devoluciones, de discusiones, de reflexiones compartidas –que por momentos no rehuyeron a la divergencia sino que la incorporaron-, cuyo objetivo último no fue sólo la concreción de un objeto *"mostrable"* sino la vigorización de un espacio de trabajo. En esta zona –de formación, de creación y de pensamiento-, tal vez, lo importante no son las configuraciones visuales y sonoras finales sino los procesos en ciernes –siempre dinámicos y mudables- que proponen seguir avanzando y repensando críticamente este campo. (YEREGUI, 2016)

En suma, se trató de crear un espacio de desarme y desguace del pensamiento y de las prácticas normalizadas –aun a riesgo de crear fricciones con la propia discursividad espacial del museo.

Para dar cuenta de estos derroteros, me detendré específicamente en una obra, Rizosfera FM del colectivo Electrobiota, puesto que durante su desarrollo la obra planteó una reformulación profunda de la propuesta original, al intensificar las potencialidades dialécticas que su propuesta espacial tímidamente –me atrevo a decir- planteaba. La idea original del colectivo –formado por Guadalupe Chávez y Gabriela Munguía- consistía en trabajar en torno a un árbol situado en la calle aledaña al espacio expositivo. Las artistas proponían intervenir el espacio rizosférico del árbol –compuesto por tierra, raíces, re-

siduos, otras especies vivas (insectos, vegetales, bacterias, etc.)- mediante sensores que dieran cuenta de la actividad energética que allí tenía lugar. Esa información ingresaría en el museo en tiempo real, en forma de señales radiofónicas. Este proyecto presentaba, tal como fuera enunciado para la etapa de selección, un germen interesante y potente de reflexión y acción, que podía romper eventualmente con la lógica del "cubo blanco" auto-centrado: los datos del afuera penetraban el adentro casi como un virus invasor que era, en cierta forma, contaminante y espurio.

La posibilidad de trabajar el proyecto en diferentes encuentros, en interacción con el resto de los artistas seleccionados, el equipo de montaje y los tutores permitió generar una expansión, no sólo espacial, sino también conceptual de Rizosfera FM. Se convirtió en un verdadero *"laboratorio de experimentación y exploración sobre nuevos y posibles diálogos interespecies"*, como luego lo definieron las artistas. El árbol exterior funcionó como un gran disparador que hizo visible en el espacio-museo un *"territorio vivo, poroso, entramado, interconectado, amorfo y colonizado por raíces e infinitas comunidades de especies y géneros microbianos"*.

En esta tensión entre micro y macro territorios, la colonización micro, a través de su propia acción, no hace sino decolonizar la espacialidad macro y así, desestabilizar la lógica del *"cubo blanco"*.

Colectivo Electrobiota, "Rizosfera FM", 2014. *Fotografia: Colectivo Electrobiota*

Lo que originalmente se planteó como una señal radiofónica invadiendo el espacio interior, devino progresivamente un concierto de señales acopladas de plantas por doquier invadiendo el espacio (diversas especies transmitiendo señales en frecuencia modulada, cada una de ellas visibles en pequeñas pantallas LCD y audibles a través de parlantes), paredes intervenidas y pintadas donde se exponían los procesos, los bocetos, las fases de acción y de pensamiento, la exposición física de las muestras inorgánicas y orgánicas recolectadas (y su proceso de degradación durante la exposición), los registros en video de las acciones desplegadas, etc.. En suma, *"un complejo sistema híbrido, organico-radiofónico vivo"* – según las artistas – que horadaba la lógica oclusa y la neutralidad impoluta del *"cubo blanco"*.

Colectivo Electrobiota, "Rizosfera FM", 2014. *Fotografia: Colectivo Electrobiota*

VAFUERA

> *"[...] art is not only the movement of territoriality [...] it is also the converse movement, that of deterritorialization, of cutting through territories, breaking up systems of enclosure" (GROSZ, 2008, p. 18)*

¿Qué pasa cuando el arte da la espalda al dispositivo *"cubo blanco"* para instalarse en el terreno de la urbe? ¿Cómo apropiarse del espacio público más allá de las lógicas de los museos o de las galerías de arte? Estas y otras cuestiones orientaron el trabajo Escrituras,

que iniciamos con Gabriela Golder en 2014. La idea era desplegar una experimentación creativa y una exploración teórica en torno al concepto de *"territorio"*, con el objetivo de producir un dispositivo polimórfico: una plataforma de colaboración e intercambio, una muestra-ensayo, una obra-ensayo, un espacio de pensamiento y acción, redes de discusión y la creación en el paisaje urbano de una *"construcción-emplazamiento"* – tal como fuera definido el concepto por Rosalind Krauss (2002, p. 59-74).

Se trató de pensar las operaciones sobre el territorio más acá de las dinámicas cartográficas, representacionales, modelizantes, para alumbrar, de esta forma, un espacio que funcionara como facilitador de ideas y de pensamiento. El proyecto puso en juego una mirada crítica en relación a la definición del territorio, con el objeto de visibilizar las diferentes relaciones de los individuos en una calle específica del barrio de La Boca, en Buenos Aires. Si el territorio real y su topología generan una capa de información que sería fácilmente *"trazable"*, hay autopistas y senderos mucho menos representables. Se trató de hacer visible lo que los mapas no muestran: vínculos sociales, prácticas organizativas, problemáticas comunitarias, huellas de una memoria histórica, reconfiguraciones formales en la dimensión urbanística, etc.. –aspectos que definen una morfología que no es tan neta como podría ser la de una representación del espacio en términos cartográficos. El entramado de relaciones que tiene lugar en el territorio no es lo que habitualmente representan los mapas oficiales. Y es esto lo que nos interesó, este nivel *"transversal"* que denominamos meta-mapa: tejidos relacionales que configuran y reconfiguran universos dinámicos y mutables, una urdimbre intangible que se edifica, planteando vínculos que exceden al mapa. En definitiva, se trató de plantear otras estrategias de mapeo, abordando al entorno como un territorio open-source.

Descubrir las capas menos visibles en el ámbito urbano, implicó activar derivas de desocultamiento. En una primera instancia, realizamos diferentes encuentros con los vecinos, haciendo una convocatoria amplia en el barrio y a través de las redes sociales. El objetivo integral fue construir espacios de trabajo -para la edificación colectiva de una memoria social del territorio; -para el desarrollo de estrategias de visibilización de capas intangibles; -para el fortalecimiento de una lectura crítica del entorno. La visibilización del espacio barrial se basó en 4 ejes: sonoridad, escritura, corporalidad y visualidad.

Los paisajes sonoros activaron la agudización de la escucha para fijar los sonidos usualmente inaudibles. El silencio interior y la atención calma de los participantes abrieron posibilidades y reflexiones acerca de la identidad y la territorialidad. Onomatopeyas, murmullos, sonidos y ruidos naturalizados se potenciaron a partir de derivas psicogeográficas que permitieron la construcción de metáforas sónicas.

El trabajo sobre la palabra partió de una reflexión sobre lo obvio como el resultado de un automatismo de la mirada y de la lengua, como un vacío en la representación, como aquello que suponemos sabido y por lo tanto innecesario nombrar. Sin embargo, enmascarado como está, lo obvio muchas veces no es tan obvio. Para decir *"esto no es obvio"* hay que dar paso a las palabras. Es decir, recorrerlas, buscar aquellas que tienden lazos hacia lo que siempre estuvo ante nosotros, y sobre todo dejar que estas redefinan nuestros espacios y nuestras percepciones. El taller propuso, a través de una serie de consignas, recorrer el espacio para documentar, clasificar y revelar frases ocultas en el paisaje barrial a partir de la formación de una base de datos cuyo objeto es la calle misma.

La inscripción del cuerpo en el entorno, por su parte, fue explorada a partir de una serie de prácticas corporales a través de las cuales los participantes reconocieron nuevos trayectos y diseños espaciales. Se crearon estrategias tendientes a invisibilizar al cuerpo dentro de las arquitecturas para explorar las formas de movernos grupalmente a través de estas. En la tensión invisibilidad-visibilidad se produce un efecto de distanciamiento por el cual el cuerpo se reinscribe en su propia territorialidad.

En relación a la visualidad, propusimos una serie de prácticas para señalizar los lugares ocultos. Pozos, grietas, huecos en una cuadra específica del barrio, nos sugirieron nuevos trayectos y diseños espaciales. Rompiendo las convenciones de recorridos predeterminados, definimos otras conexiones entre los espacios para crear un nuevo territorio visual.

Gabriela Golder y Mariela Yeregui, "Escrituras", 2014. *Fotografía: Gabriela Golder y Mariela Yeregui*

En cada uno de los talleres se produjo una instancia reflexiva durante la cual surgieron textualidades en relación al espacio. El meta-mapa cristalizó en una discursividad producida entre todos los participantes. Estos materiales textuales, producidos durante las experiencias de deriva, fueron objeto de debate y análisis y también de una configuración visual creada grupalmente a través de recursos simples (papeles, anotaciones, construcciones en capas, etc.). Todo este trabajo hizo emerger textos que enhebraban otras formas de concebir el territorio y las relaciones que en él se entretejen. Se seleccionaron colectivamente las siguientes frases de estos textos:

- Volvernos invisibles
- Se corrió el sol y cambió el límite
- Es imposible el silencio
- El viento arrasa y se va
- El terreno se vuelve a mover
- La calle chorrea un líquido espeso
- Tiemblan las casas

Estas frases fueron traspuestas a estructuras en neón de gran tamaño que se ubicaron sobre los techos de los inmuebles situados en la calle donde se realizaron las derivas. Así, la cartelería urbana, embebida en la arquitectura fabril y de las viviendas, construyó (y aún lo hace puesto que los carteles permanecen en el sitio de emplazamiento) una escritura espacial a partir de las prácticas narrativas de la comunidad.

Gabriela Golder y Mariela Yeregui, "Escrituras", 2014. *Fotografia: Alejandro Lipszyc*

El texto de Borges *"Del rigor en la ciencia"* dio pie para que Baudrillard desarrollase extensamente su concepto de simulacro. ¿Cuál es el territorio y cuál el mapa? De manera análoga, esta superficie de contacto virtual en forma de mapa, en un mundo regido por los medios, es el espacio de acción más usual. Las relaciones y diálogos priorizan el mapa por sobre el territorio. El mundo como interfaz –del que habla Weibel (Weibel 2008)- supone un apartamiento de la esfera real para adentrarnos en el orden de las simulaciones en el que los límites entre mapa y territorio, representación y realidad, el universo mecánico y el orgánico, hombre y máquina son imprecisos.

En el caso de Escrituras, el procedimiento cartográfico prescindió de todo tipo de mediaciones técnicas. Lo que el proyecto además implicó es la superación de la encrucijada de los tecno-discursos a la hora de pensar en flujos de interacciones en un entorno urbano. Durante las experiencias en el contexto barrial, los procedimientos cartográficos recuperaron las herramientas analógicas de señalización, marcación, relevamiento, dibujo, trazado, enfatizando así el contacto directo con el territorio y la aprehensión subjetiva e inter-subjetiva.

En tanto artistas, actuamos como agentes facilitadores en un espacio donde se podían realizar ciertas activaciones que percutían en el entorno urbano. En estos recorridos, cuyas dinámicas propiciaban la desautomatización de la mirada, de la escucha y del movimiento,

no fue lo armónico lo que finalmente emergió sino el paisaje des-normalizado a través de una aproximación precisamente también des-normalizada de aquellos que lo recorrieron.

La instalación final de los carteles supuso una nueva instancia de diálogo con los vecinos. Surgió una relación de anfitrión-huésped entre el cartel y aquel que lo albergaba (la mayoría de los que acogieron los carteles no participaron de las derivas). Es decir, alguien que se hacía cargo y que hacía propio un discurso que tal vez no le pertenecía supuso que ese alguien activara el emplazamiento: deviniera un nuevo actante en el juego relacional que el proyecto puso en juego.

Pero volvamos al *"cubo blanco"*. El proyecto fue ganador del Premio *"Buenos Aires Site-Specific"*, organizado por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, entre cuyos objetivos postulaba:

> *[...] responder con propuestas artísticas integrales a necesidades puntuales, demandas y problemáticas específicas de espacios físicos urbanos, seleccionados previamente para ser intervenidos y resignificados por creadores y artistas de todas las disciplinas en base a los factores particulares del espacio, la identidad del barrio en el que se encuentra y las características de los vecinos que allí habitan.*

En principio, la convocatoria del gobierno se mostraba como un interesante y bien intencionado impulso para re-pensar el espacio público. Desde nuestro lugar de artistas, trascender las variables que propone el *"cubo blanco"* era una oportunidad por demás tentadora. Sin embargo, el pasaje de la idea abstracta de *"espacio público"* que el premio planteaba, a la concretización a partir de mecanismos de territorialización por parte de acciones artísticas, suscitó e hizo emerger un sinnúmero de controversias. El proyecto Escrituras produjo agenciamientos que hicieron brotar nuevas líneas y vectores semánticos e ideológicos en el espacio, construyendo de esta forma una cartografía en la que la textualidad, cristalizada en luz, materializaba la visibilidad de los flujos comunitarios –conflictivos y críticos en relación al propio espacio público, a las instituciones y a su discursividad. Tales impulsos diálecticos y nuevas territorializaciones (que siempre suponen desterritorializaciones y reterritorializaciones previas) instauraron otros canales de entrada y salida entre los individuos y su entorno temporal y físico, pero a la vez una

brecha creciente entre la instancia organizadora y el propio proyecto1[12].

Esta falta de apropiación del mismo por parte de la institución gubernamental que organizó la convocatoria y que, además, tiene injerencia directa con la gestión y la implementación de políticas en relación al espacio público, reveló cómo las instituciones se tornan, en muchos casos, completamente refractarias a las *"máquinas de guerra"*. *"[...] en general, las ganas de hacer cosas en el espacio público por parte de la institución de gobierno tiene más que ver con una falsa ilusión de construcción conjunta. Otra cosa diferente es trabajar en el tejido: la idea de pensamiento abierto, de generación colectiva"*, señala Gabriela Golder (2016).

RE-HENEBRANDO

Las problemáticas expositivas dentro del campo del arte contemporáneo son variadas y múltiples. Aquellas obras que subvierten y bombardean los principios canónicos de la *"exposición"*, dentro de los espacios neutros e virtuosos de los *"cubos blancos"*, reclaman no sólo nuevos espacios, sino también marcos expositivos que estimulen la desterritorialización como práctica discursiva, como dinámica de pensamiento y como acción concreta y desestabilizadora en el propio espacio.

En este contexto, la amalgama arte/tecnología no hace sino potenciar este debate, al proponer y echar a andar proyectos que, por su carácter transdisciplinar, plantean per se nomadismos formales y conceptuales, nuevas relaciones con los espectadores, dinámicas de acción y de apropiación que se acomodan con dificultad a un estado de cosas dado.

A partir de la referencia a dos proyectos en los que intervine –uno como facilitadora/orientadora y otro como artista- propuse acercar dos experiencias muy diferentes (pero

[12] "Para el desarrollo del proyecto y según lo estipulaba el premio, se contó con los fondos económicos para su producción. Sin embargo, la propia institución organizadora fue incapaz de resolver una cantidad de acciones que dependían de organismos del propio espacio institucional del gobierno metropolitano (habilitación del proyecto, suministro eléctrico para los carteles, visibilidad del mismo en el mapa de las artes de la ciudad, etc.), que tuvo que ser provisto y gestionado por nosotras y, en muchos casos, suministrado por los propios habitantes de la comunidad.

ambas críticas en relación a los marcos expositivos): a) el *"afuera"* que penetra y viraliza el *"adentro-museo"* y b) el *"afuera"* en tanto espacio urbano y público, con los conflictos que emergen entre este *"afuera-comunitario"* y la instancia institucional del *"afuera"*.

Retomo entonces esta idea de Georges Didi-Huberman de abordar estos espacios del arte desde el punto de vista de la dialéctica (o como *"máquina de guerra"*, citando a Deleuze). Pensar los resquicios e intersticios, las rupturas y los quiebres, las líneas de fuga y los desvíos permiten también articular un marco de reflexión acerca de los proyectos que cruzan el arte y la tecnología, contribuyendo, tal vez, a generar espacios donde las obras puedan tener alternativas a la escena mainstream y propiciar así el carácter experimental de los mismos.

REFERENCIAS

- BAJTIN, Mijail. Estética de la creación verbal. México: Siglo XXI, 1982.
- BAUDRILLARD, Jean. Cultura y simulacro. Barcelona: Kairós, 1978.
- BORGES, Jorge Luis. Del rigor en la ciencia. In: Obras Completas, II. Buenos Aires: Emecé, 1974, 225-227.
- CHÁVEZ, Guadalupe y MUNGUÍA, Gabriela. Rizosfera FM. Disponible en
- https://colectivoelectrobiota.wordpress.com/proyectos/rizosfera-fm/
- DIDI-HUBERMAN, Georges. La exposición como máquina de guerra. Minerva, Madrid, nro.16, 2011. Disponible en
- http://www.circulobellasartes.com/revistaminerva/articulo.php?id=449
- GOLDER, Gabriela y YEREGUI, Mariela. El territorio es la casa. Buenos Aires: Golder/Yeregui, 2016.
- GROSZ, Elizabeth. Chaos, territory, art. New York: Columbia University Press, 2008.
- GROYS, Boris. Volverse público: Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2014.
- KRAUSS, Rosalind. La escultura en el campo expandido. In: FOSTER, Hal (ed.). La posmodernidad. Barcelona: Kairós, 2002.
- McEVILLEY, Thomas. Introducción. In: O'DOHERTY, Brian. Dentro del cubo blanco: La ideología del espacio expositivo. Murcia: E.P.R. Murcia Cultural, Editora, 2011.
- O'DOHERTY, Brian. Dentro del cubo blanco: La ideología del espacio expositivo. Murcia: E.P.R. Murcia Cultural Editora, 2011.
- YEREGUI, Mariela. En ciernes. Muestra En ciernes. Premio UNTREF a las Artes Electrónicas. Caseros: MUNTREF, 2016. Disponible en
- http://untref.edu.ar/muntref/muestras/premio-untref-a-las-artes-electronicas-2/
- WEIBEL, Peter. The World from Within – Endo & Nano. Over and Beyond the Limits of Reality. In: GERBEL, Karl y WEIBEL, Peter (eds.). The World from Within, Endo & Nano, Linz: Ars Electronica 92, 1992. Disponible en
- http://archive.aec.at/media/assets/395795b5f9f4dcc3b1c80ee43d8540c6.pdf
- ---------- Foreword. In: SOMMERER, Christa y MIGNONNEAU, Laurent. The art of Science Interface and Interaction Design. Vol 1. Berlin Heidelberg: Springer-Verlag, V-X.

DESAFIOS CURATORIAIS E EXPOSITIVOS EM ARTE E TECNOCIÊNCIA

Suzete Venturelli
Universidade de Brasília/UnB

A partir do pressuposto de que a arte e tecnociência, principalmente a arte computacional, desenvolveu um modelo diferenciado de difusão e apreciação, pode-se afirmar então, que ela rompe completamente com os cânones do mercado da arte e suas exposições. Esse modelo tornou-se desafiador para a curadoria de exposições, principalmente quando a obra é composta por software e/ou hardware. Faz-se necessário que no Brasil possamos ser contemplados com um Museu específico que inspire a formação de coleções para o espaço expositivo e online, assim como possibilite aos visitantes experenciar as obras participativas/interativas, capacitando o público como atores e debatendo sobre a relação entre arte e tecnociência.

AS EXPOSIÇÕES

Os maiores desafios que enfrentei como curadora de exposições de arte computacional que participei se referem às próprias obras, pois são complexas e apresentam características de sistemas compostos de software, hardware, dentre outros elementos, como objetos e dispositivos. A adequação do espaço e do pessoal especializado para receber e dar manutenção durante a exposição também é desafiador e emocionante para a curadoria.

O curador de exposição de arte computacional tem um perfil diferenciado que se aproxima do artista computacional. Muitos são artistas que são convidados ou se arriscam na ideia, exatamente para estabelecer diálogo entre gerações, tecnologias, estéticas e formatos diferentes. Provocam um diálogo entre atores vivos e históricos, entre o passado e o futuro.

A exposição Cinético_Digital (2017), ocorrida no Itaú Cultural, em São Paulo no ano de 2005, na qual participei como curadora em conjunto com Mônica Tavares, foi concebida durante um ano. Além do texto curatorial, que estabeleceu as diretrizes e escolhas dos artistas participantes, também participamos da criação da expografia, pois a exposição tinha caráter didático. A instituição forneceu uma equipe bem preparada para a especificidade da proposta que foi pensada a partir de três grandes eixos conceituais: a arte computacional, as instalações e a arte nas redes, que, respectivamente, estão na base da produção de Waldemar Cordeiro, Abraham Palatnik e Júlio Plaza. Além da exposição, foi elaborado um catálogo (fig. 1), fonte de informação imprescindível.

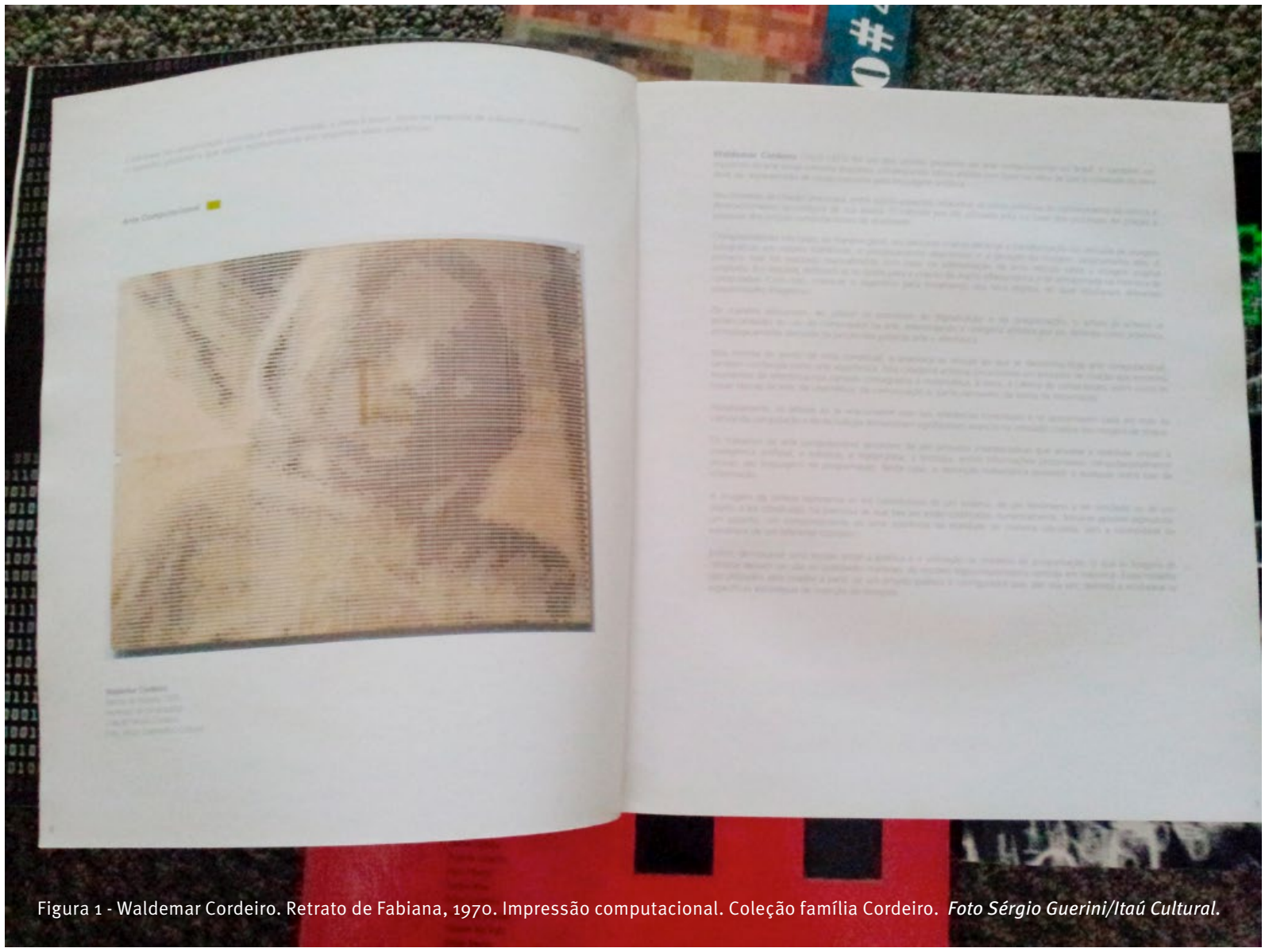


Figura 1 - Waldemar Cordeiro. Retrato de Fabiana, 1970. Impressão computacional. Coleção família Cordeiro. *Foto Sérgio Guerini/Itaú Cultural.*

Fonte: Catálogo Cinético_Digital.

A mostra pretendeu refletir sobre como os procedimentos criativos desses três artistas contribuíram para o estabelecimento da arte computacional no Brasil. Melhor dizendo, a proposta foi identificar como os procedimentos por eles utilizados já indicavam, de modo precursor, os caminhos e percursos que sustentam a produção contemporânea brasileira

de arte computacional, enfocando como cada obra foi produzida. Essa perspectiva fundamentou-se na linha de reflexão acerca de como os meios, códigos e linguagens utilizados, condicionam o modo de formar do artista. Tomando como base as influências antes referidas, foi feito o recorte da atual produção da arte computacional brasileira.

As curadorias das exposições EmMeio#, que realizo com Maria Luiza Fragoso e Tania Fraga, durante os eventos do #.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia[13], em Brasília, são marcadas por encontros entre a arte e a tecnociência. A escolha dos artistas leva em consideração a pesquisa artística experimental empreendida em laboratórios universitários, numa abordagem transdisciplinar. As exposições abordam grandes questões atuais, tais como inteligência artificial, biotecnologia e manipulação genética, mundos reais e virtuais, controle e descontrole de ambientes tecnológicos e arquitetura, complexidade e emergência e, claro, pelas técnicas que os artistas utilizam: uma arte que não deixa de levantar questões éticas do nosso tempo e de sacudir alguns hábitos estéticos por meio de trabalhos participativos/interativos. Os expositores também apresentam suas ideias durante o congresso, numa comunicação ou palestra.

Figura 2 - Catálogo da exposição EmMeio#4.0. *Fonte pessoal.*

[13] #.ART, Encontro Internacional e Arte e Tecnologia, que é realizado em conjunto com Cleomar Rocha, e em Portugal, quando também participam Maria Manuela Lopes e Paulo Bernardino, disponível em: art.medialab.ufg.br. Acesso 10 jan, 2018.

No ano de 2017, também foi possível participar do IMMERSPHERE 2017[14], I Festival Internacional de Fulldome de Brasília, na função de curadora da exposição de Arte Computacional, evento coordenado por Francisco de Paula Barretto. A exposição apresenta como texto curatorial a importância no processo que ocorre no contexto da imersão e da realidade aumentada que induzem à sinestesia, num cruzamento de sensações, que abrem caminhos para novas metáforas. As condições tecnológica e linguística na explicação do outro podem trazer uma ruptura, um deslocamento na ordem de criação de estados alterados. Passa a existir, então, um espaço para a imaginação ou mesmo para desmaterializar a realidade. O real e o virtual se tornarão presentes nessas arquiteturas de imaginação engendradas para outras interações perceptivas. As obras consideram alguns parâmetros essenciais do ponto de vista da imagem, que se traduzem, em primeiro, na imagem que se encontra em todos os lugares, em segundo, na imagem que está sempre em movimento e, em terceiro, na transformação da imagem como resultante da interação do público. Esse contexto perceptual marca a interferência gerada pela simulação numérica: natureza, artifício, original, duplo, reprodução, imitação, simulação e ilusão se juntam e se misturam.

Fig. 3 - Apresentação das obras de artistas selecionados.

Fonte: Site http://immersphere.com.br/pt/programacao/exposicao-de-arte-computacional/

[14] immersphere.com.br/pt/inicio/.

O que podemos vislumbrar, nesse caso, é que a relação entre natureza e artifício abrange implicações conceituais na ciência, arte e estética. As obras são elaboradas computacionalmente, o que significa que incorporam as máquinas computacionais e softwares criados pelos artistas da exposição que desenvolveram métodos e técnicas pessoais, considerando que devem ser projetadas para executar um tipo específico de processo algorítmico. Um dos aspectos importantes da exposição procura destacar que o sistema criado é complexo, pois permite a interatividade entre o público visitante, interagente, e as obras.

O modus operandi dos artistas é universal. O advento dos computadores impulsiona o imaginário e a criatividade de artistas programadores. Para encontrar a natureza humana, esse tipo de arte subverte as funções das tecnologias contemporâneas. A arte computacional deve ser imaginada a partir de diferentes dimensões humanas, de diversos pontos de vista. Isso sugere a participação de sujeitos de múltiplas áreas do conhecimento no diálogo, na troca de informação, assim como na busca por meios e soluções para desvendar determinados enigmas, já que a realidade, como um sistema vivo e mutante, constantemente nos escapa em algo e é muitas vezes um enigma.

A prática da arte computacional se desenvolve no território das tecnologias da comunicação, tornando-se nômade, e as universidades são territórios exploráveis no sentido da pesquisa. Por essa razão, ela não é classificada como oriunda da tradição somente das Artes Plásticas e, escolasticamente, como fruto das Escolas de Belas Artes. A teoria estética envolve a ciência e a tecnologia deste século, considerando uma dialética fecunda, em que a arte renuncia ao monopólio institucional de conceitos como intuição, sensibilidade e criação, da mesma maneira que a ciência abdica do domínio total da elaboração dos modelos teóricos.

OS ARTISTAS

Os artistas escolhidos para a exposição Cinético_Digital (2005) se destacavam por utilizar as novas tecnologias eletrônicas como potencializadores poéticos e na contramão do finalismo instrumental. A maioria das obras expostas eram inéditas e foram elaboradas especialmente para a exposição, com recursos do Itaú Cultural. Participaram 28 artistas, incluindo os pioneiros citados acima, que orientaram a construção conceitual

da curadoria e, ainda, obras já consagradas, como as obras de Videopoesia de 1994, elaboradas em outros meios e reescritas como imagens virtuais. Nesse novo formato, foi apresentada a poesia Bomba, de Augusto de Campos; Parafísica de Haroldo de Campos; Femme de Décio Pignatari e Dentro de Arnaldo Antunes. Os videopoemas foram criados mediante a modelagem e a animação de objetos tridimensionais que, posteriormente, foram "renderizadas", dando margem ao aparecimento de imagens virtuais.

Destaco como obra inédita e pioneira, no que concerne o conceito de emergência na arte, a proposta de Sílvia Laurentiz, intitulada *Community of Words* (2005), cuja ideia apresenta condições para que um sistema de palavras possa apresentar padrões emergentes, ou, ainda, macrocomportamentos observáveis. É um sistema multiusuário onde os participantes são convidados a escrever linearmente seu poema, podendo depois transformá-lo no contexto de um ambiente tridimensional interativo.

Outra obra pioneira e inédita intitulada Vestis (2004), de Luisa Paraguai com Daniela Gatti (performer), foi apresentada como uma performance na abertura da exposição. Vale-se de uma interface específica - um computador *"vestível"* -, utilizada para mediar o diálogo entre o ator e as pessoas em torno do mesmo espaço físico. Os aros da vestimenta que contornam o corpo do usuário mudam de forma constantemente. Estes aros formam uma unidade capaz de permitir expansões e contrações.

Nas exposições EmMeio#, os artistas trabalham em equipe transdisciplinar, em laboratórios universitários. Muitas obras são apresentadas numa etapa do processo de criação, onde a exposição, o ambiente e o público visitante, são componentes que acrescentam características da própria configuração e ajustes na mesma. As obras são experiências perceptivas e cognitivas também para os visitantes das exposições. São populares, pois algumas propostas em função do seu caráter lúdico, seduzem o público para se envolver e interagir, como num jogo.

A natureza das obras adotam inúmeras formas e recorrem a inúmeros materiais diferentes. Alguns trabalhos são de natureza relativamente simples para serem expostas, como por exemplo as projeções e as instalações sonoras. Outras são mais complexas e

podem apresentar elementos ou dispositivos criados especificamente, para o sistema funcionar. Uma outra característica importante é o fator temporalidade. Às vezes como objeto, instalação ou ambiente virtual, elas são mais do que objetos fixos num espaço. Incorporam uma dimensão extra ao transgredir a forma e a profundidade para integrar o aspecto temporal. As obras refletem as tecnologias existentes no momento de sua criação, de modo contundente, pois são testemunhas de um momento específico da história.
Penso que a conservação das obras é um argumento contra a substituição arbitrária de componentes tecnológicos quando eles deixam de funcionar.

A conservação das obras computacionais é um assunto importante, principalmente para as curadorias. Como preservar um momento histórico? Talvez a partir de num plano global de preservação possa ser possível. Observei que para a preservação de obras que foram expostas nas exposições que participei como curadora, é fundamental respeitar a intenção do artista e compreender sua proposta de modo global, no que concerne o seu conceito, poética e técnica. Qualquer modificação deve respeitar a integridade do trabalho, isto é, preservar as qualidades essenciais definidas pelo artista. Essa integridade afeta os aspectos físicos e conceituais. Essas qualidades são específicas para cada trabalho, pois cada trabalho apresentar um manual/tutorial preconcebido de preservação.

As exposições do #.ART permanecem abertas ao público durante 30 dias, no Museu Nacional, Em Portugal foram realizadas na cidade de Aveiro em 2015 e na cidade do Porto em 2017, somente durante o período do evento. Por essa razão, sempre foi importante entender a intenção do artista para dar suporte e manter as obras durante os períodos das exposições.

Em 2016, no Museu da República, Brasília – DF, a obra Sopro do grupo cAt (ciência/Arte/tecnologia)[15] considera que uma das questões essenciais que se coloca na atualidade

[15] Grupo de Pesquisa – cAt (ciência/Arte/tecnologia): Carolina Peres, Cleber Gazana, Fábio Oliveira Nunes, Fernando Fogliano, Leticia Nogueira, Milton Sogabe, Soraya Braz, Antonio Saggese, Leticia Nogueira Costa-Universidade Estadual Paulista – UNESP, CNPq.

são as nossas fontes energéticas. A obra foi transportada em uma caixa de madeira, bastante reforçada, pois é composta por peças esféricas de acrílico, transparentes, que permitem ver o seu interior, constituído por sistema que funciona a partir do momento em que o interator assopra em uma de suas esferas, fazendo mover a esfera célula na água. Existem quatro esferas com os cata-ventos que apontam para a participação coletiva. Trata-se de um sistema que envolve a participação dos interatores a partir do ato de soprar. O sopro é a *"fonte energética"* para a ativação da obra. Assim, a questão da energia em *"Sopro"* está presente em vários aspectos. Embora haja a possibilidade de um único sopro potente provocar o movimento da esfera-célula na água, é o sopro coletivo que vai permitir mais facilmente o seu movimento. Para os autores, as obras no campo da arte-tecnologia podem incorporar de certa maneira essa discussão e preocupação. Nesse sentido as obras que necessitam de energia podem buscar energias alternativas, como manifestação mais ecológica. Afirmam que é nesse contexto que surge a obra, *"Sopro",* buscando a poética na própria tecnologia e sua relação com o ser humano. Para esclarecer o público sobre a oportunidade e imprescindibilidade de participação do público, o grupo elaborou um vídeo no qual esclarecia o funcionamento e poética da obra.

Da exposição ocorrida no Museu de Belas Artes da Faculdade do Porto, em 2017, destaco a obra SandBox – Grãos em memória da artista Adriana Moreno Rangel, em conjunto com o desenvolvedor Tiago Rorke. A descrição da artista apresenta a obra como uma instalação interativa baseada em memórias sonoras (narrativas) de diferentes indivíduos no território português que evocam o mar como elemento de pertencimento. As narrativas foram (re)apropriadas e sobrepostas por diferentes fontes sonoras, formando assim fragmentos sónicos (assobios, música, ruídos, melodia, diálogos, risos, onomatopeias, sons naturais, entre outros). Estes registos foram recolhidos pela artista, no período de dois anos em diferentes lugares de Portugal com o objetivo de conhecer histórias e cenários que discutem o lugar mar e suas relações em distintos contextos: emotivo, ecológico, político e até mesmo institucionalizado quando toca as vertentes sociais e essencialmente econômicas. Quando interagi com o trabalho, utilizei o fone de ouvido e em seguida movimentei com minhas mãos a areia, para iniciar o sistema, e percursos narrativos (de forma aleatória). Apesar de ser um sistema simples, pois o software é de domínio público e sua configuração contém materiais como sensores e placa Arduino de

pouca complexidade, entretanto a experiência imersiva foi bem poética no que concerne a experimentação sônica do mar. Para a artista, o intuito é explorar a identidade e as memórias na intersecção da paisagem. A interatividade não ocorria espontaneamente, nesse sentido, foi necessário inserir no espaço expositivo, informações sobre a obra.

A partir da exposição de Arte Computacional do IMMERSPHERE, ressalto a obra: Relógio de Velas, de Andrei Thomaz, artista visual e desenvolvedor. No seu texto de apresentação da obra diz que velas já foram utilizadas como relógio e que se conhecendo o tempo de queima de uma vela, é possível construir uma régua que indique o tempo passado desde que a vela foi acesa. Quando uma vela acaba, basta substituí-la para que o relógio não pare. Relógio de Vela apropria-se do movimento de uma vela que encolhe, desenhando linhas horizontais, de cima para baixo, ao longo do tempo, de modo que uma linha contenha pixels anteriores aos da linha abaixo. O software permite que o usuário especifique quantas colunas – ou velas – a imagem deverá ter, e em quanto tempo todas as colunas deverão ser preenchidas, de modo que possamos ter imagens onde cada coluna represente um minuto, uma hora ou um dia inteiro. A obra foi exposta num monitor de TV de 52", conectada a um computador. Uma câmera digitaliza a imagem do visitante e, metaforicamente, ascende a vela, dando início a imagem que escorre pela tela. A obras ficou exposta durante um mês e necessitava de cuidados, pois em função do processamento do computador, deveria ser reiniciada, após algumas horas de execução.

A obra de Carlos Praude, intitulada Realidade virtual e atual é um siuma instalação interativa híbrida que, em um suporte pictórico, permite a associação de pequenos objetos e utensílios com a virtualidade de gerar estados estéticos em sua atualidade. O software foi desenvolvido pelo artista que também é desenvolvedor. A instalação interativa tornou possível uma hibridação das formas visuais e sonoras, das artes, das linguagens, da técnica, das formas de pensamento e de percepção. A proposta é composta por uma câmera digital que reconhece alguns padrões geométricos, como quadrados, retangulos e triangulos, pintados nas cores vermelho, verde e azul, em recortes de telas de pintura. Cada parte remete a uma nota musical e suas variações, duração e altura. Na exposição, as imagens resultantes eram misturavam aos sons emitidos por dispositivos em tempo real. Em função do grande número de informações que eram processadas, ocorria um

pequeno atraso na interatividade. Esse pormenor não afetou a participação interessada do público visitante.

CONCLUSÃO

As obras que recorrem a tecnociência não são expostas como uma obra tradicional. Os artistas, curadores, incluindo a equipe técnica devem ser criativos no desenvolvimento de áreas de exibição, principalmente nas exposições de arte computacional. Algumas obras são instalações, cujo design também faz uso do espaço de exposição. Entretanto, outros trabalhos exigem maior diversidade de equipamentos e dispositivos. Alguns artistas veem o equipamento como parte de seu trabalho, enquanto outros preferem ocultá-lo.

A arte computacional também pode convidar o público para interagir e permite que os visitantes manipulem determinados componentes de uma obra. O artista, o curador, o educador e o técnico devem, portanto, pensar sobre como garantir a interatividade dos visitantes com o trabalho.

No momento, muitos curadores, dentre eles Richard Gagnier do Musée des beaux-arts de Montréal (MBAM) (2017), assim como artistas e teóricos da arte buscam encontrar respostas para a seguinte questão: quais são os principais desafios para a documentação, exposição e conservação de obras que envolvam a arte e a tecnociência?

REFERÊNCIAS

- GAGNIER. Richard. Les Arts Médiatiques. http://www.virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/arts_mediatiques-media_arts/art_mediatique-media_art-fra.php. Acesso 1 dez. 2017.
- VENTURELLI, Suzete. Arte Computacional. Brasília: editora da Universidade de Brasília, 2017.
- VENTURELLI, Suzete e TAVARES, Mônica. Cinético_Digital. Catálogo, Itaú Cultural (2005). Disponível em http://www.scielo.br/pdf/ars/v3n5/08.pdf. 2005. Acesso jan. 2018.

BIENALSUR, UNA PLATAFORMA PARA EL ARTE CONTEMPORÁNEO DESDE LA QUE SE BUSCA INTERPELAR A LA SOCIEDAD

Diana Wechsler
UNTREF/BIENALSUR/Argentina
Universidad Nacional Tres de Febrero/UNTREF

Fig.1. Página da BIENALSUR. *Fonte: https://bienalsur.org*

16 países, 32 ciudades, 84 sedes simultáneas, más de 350 artistas implicados. Estos son los números de BIENALSUR 2017: extensa plataforma para el arte contemporáneo que idea, impulsa y desarrolla UNTREF, la Universidad Nacional de Tres de Febrero de Buenos Aires.

Cuando en 2015 Aníbal Jozami (rector de la UNTREf y director general de BIENALSUR) y yo comenzamos a imaginar este proyecto, partimos de un diálogo situándonos cada uno a partir de las disciplinas que nos definen académicamente y nos proveen de herramientas críticas para analizar el presente. Centrándonos en las maneras que asumen las relaciones internacionales en el ámbito del arte y la cultura observamos la escena

artístico-cultural global a partir de distintas perspectivas que van desde el análisis del mapa mundial al calor de los estudios sobre las relaciones internacionales hasta los de sociología del mundo contemporáneo y los más específicos ligados al mundo del arte como los estudios culturales, visuales, curatoriales.

En esa intersección se sitúa BIENALSUR, una bienal de arte que por su carácter procesual, ocurre a lo largo de dos años y no sólo, cada dos años, como los eventos ya instituidos.

Así mismo, y buscando *"revisar las reglas de juego"*, BIENALSUR ensaya otra dinámica: en vez de elegir un curador o equipo de curadores que serán a su vez quienes elijan un tema y a partir de allí a los artistas cuyos trabajos permitan representar aspectos del tópico en cuestión, se convocó un open call internacional libre, abierto, sin el corsé de un tema, un sitio, u otros parámetros de manera de invitar a pensar e imaginar proyectos que quizás bajo otras condiciones resulta más difícil llevar a cabo. De esta convocatoria emergieron para la edición 2017, 2543 proyectos procedentes de 78 países. De estos proyectos y de la extensa labor de preselección llevada a cabo por un grupo de 14 especialistas de distintos horizontes, surgieron los temas -que no son ni más ni menos esas cuestiones que preocupan a los artistas en cada una de las escenas en las que actúan- que organizan las muestras del territorio BIENALSUR.

Esta inversión de las reglas ha permitido que se testeara el medio artístico, se pusiera en foco la producción, sus condiciones y sus demandas. Esta búsqueda permitió hacer foco en las agendas de los artistas más que instalar una agenda a priori sobre la que generar un evento.

Este esfuerzo fue acompañado además de la idea de deslocalizar las producciones y con ellas de resituar el trabajo de los artistas contribuyendo en este ejercicio a la doble situación de que el artista -en diálogo con el equipo de BIENALSUR- repiense su trabajo en relación a una sociedad y un espacio específico en el que sería colocado y a la vez que su obra alcance una circulación diversa, más allá de las fronteras por las que habitualmente transita.

Todas estas operaciones de ampliación de la cartografía artística y la búsqueda de una neutralización de las relaciones entre centros y periferias haciendo de cada sede un es-

pacio de recepción y emisión a la vez, llevaron a construir un nuevo mapa: sin fronteras nacionales, de carácter horizontal en donde se encuentran a la par espacios artísticos de distinto carácter y a la vez se integran sitios que habitualmente no forman parte del circuito, y con ellos, además ampliar audiencias.

En suma: BIENALSUR es un proyecto destinado a reconfigurar el espacio del arte contemporáneo y desde allí aspira a ampliar sus públicos así como su esfera de acción social.

Es por estas razones que la cartografía BIENALSUR alberga 84 sedes en donde se despliegan, a modo de capítulos con autonomía, pero integrados en líneas conceptuales generales, sus 5 ejes curatoriales: arte y espacio público, arte y fronteras, arte y acción social, curadurías bienalsur y colección de colecciones. Cada uno de ellos integra proyectos que emergieron del llamado abierto internacional y que fueron desarrollados en diálogo con el equipo de BIENALSUR. También se suman a estos ejes propuestas en colaboración entre espacios que integran la red de universidades, centros y museos asociados a esta plataforma, como es el caso del proyecto compartido entre la Universidad de Santa María y la UNTREF que, liderado por Nara Cristina Santos y Mariela Yeregui actuó en ambos espacios entre agosto y diciembre de 2017 en el contexto de BIENALSUR.

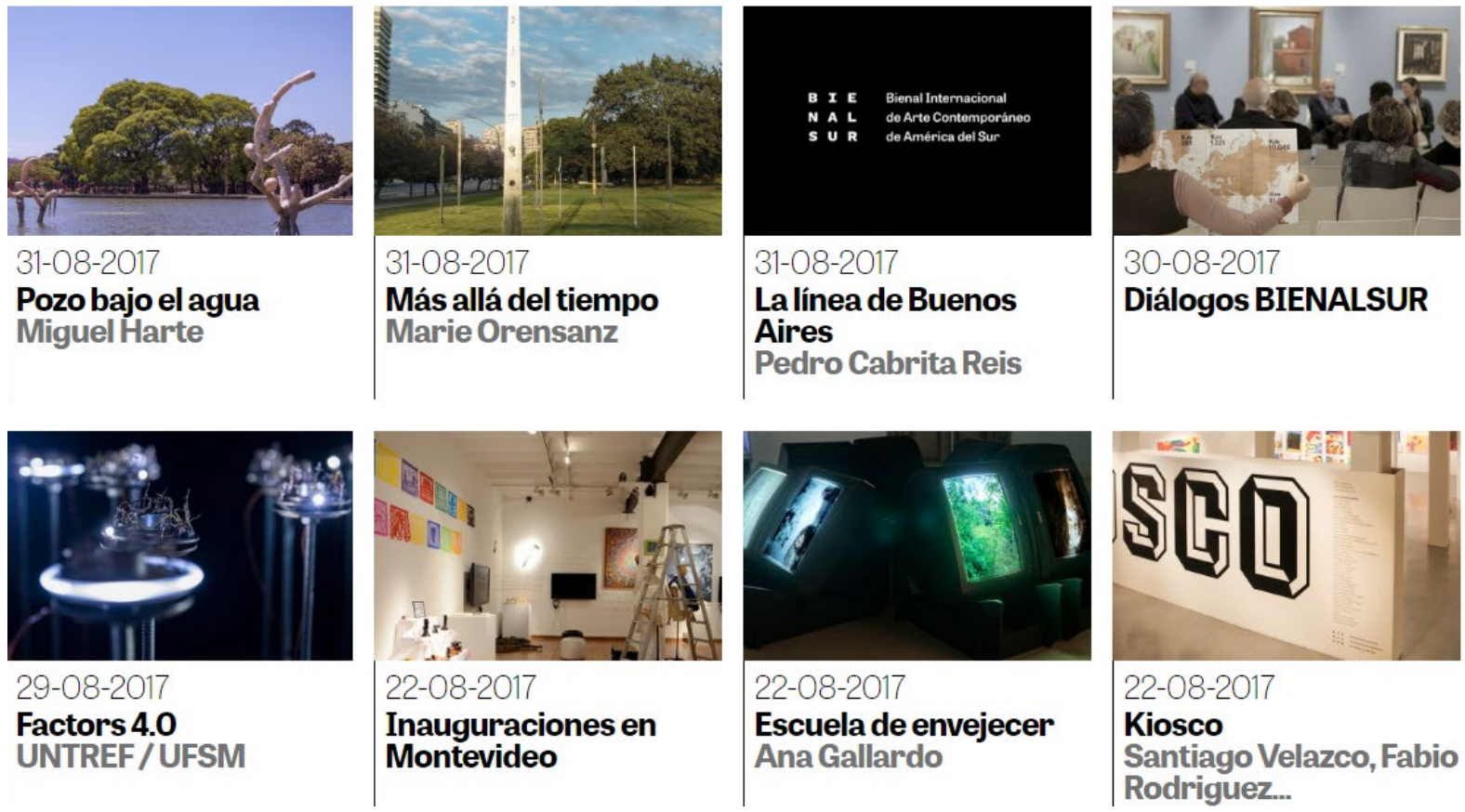


Fig.2. Detalhe exposições 2017 BIENALSUR. *Fonte: Fonte: https://bienalsur.org/es/page/cartografia*

Resulta interesante, para dar una dimensión más amplia de lo que esta plataforma albergó en su primera edición, situar algunos de los trabajos inscriptos en estos ejes curatoriales y desplegados dentro del territorio BIENALSUR. Por ejemplo, dentro de las acciones en el espacio urbano, proyectos como La línea de Buenos Aires del portugués Pedro Cabrita Reis, una enorme viga instalada en la escalinata del edificio de la Facultad de Derecho cumplió con la misión de quebrar la inercia cotidiana del ciudadano que diariamente pasa por allí. Así mismo, la intervención de video a gran escala que se llevó a cabo en la fachada del Museo de Arquitectura con The Eye, de la estadounidense Katy Urban, instaló una situación inquietante de alto impacto, entre tanto, la intervención del francés Bertrand Ivanoff en toda la superficie del Palais de Glace abrió el debate sobre el patrimonio arquitectónico de la ciudad. Por otro lado la intervención *Touch* de Regina Silveira mostró su capacidad de resignificación en cada uno de los sitios en donde fue emplazada: desde el Parque de la memoria (Buenos Aires), hasta el Museo de la memoria (Rosario) y el Museo Franklin Rawson (San Juan). Las acciones en el espacio público también alcanzaron aspectos más melancólicos como es el caso del trabajo de Marie Orensanz, Más allá del tiempo, o de carácter lúdico, como se verifica en el proyecto de Pablo Siquier para la explanada costanera de Rosario o el de Marcolina Dipierro para la Fundación Getulio Vargas de Río de Janeiro.

Otro eje que se escapa también del *"cubo blanco"* es el de arte y acción social, encarnado por el trabajo de Hibino, el artista japonés que desarrolló su propuesta TURN en el marco de BIENALSUR en simultáneo en Buenos Aires y en Lima con grupos de niños con autismo; y por los talleres de fotografía liberados por Reza, el fotógrafo iraní que formó a jóvenes de entre 13 y 19 años procedentes de los barrios Ejército de los Andes y villas 21-24. Ambos proyectos se llevaron adelante con extensos procesos de preproducción, estudios de campo, selección de colaboradores locales, e intensos talleres que dieron paso a las muestras presentadas en dos plazas de Buenos Aires, en el caso de las fotografías y en los espacios de exposición de UNTREF y de la ESBAP. El otro de los ejes que Jozami comenta con gran entusiasmo es el de arte en las fronteras. Se trata de dos proyectos que contribuyeron a dar visibilidad -a partir de experiencias in situ y desarrollo de acciones y producciones específicas- a la situación de dos fronteras con complejidades diferentes: una es la de Perú y Chile en la zona del triángulo terrestre - proyecto *HAWAPI/BIENALSUR*

- y la otra la de Colombia/Venezuela, con el proyecto Juntos/Aparte liderado por Alex Brahim y situado en simultáneo en 4 sedes en la ciudad de Cucuta (Colombia, frontera con Venezuela). Estos proyectos son los que permiten afirmar que la producción simbólica no sólo es capaz de poner en evidencia situaciones de la realidad sino también funcionar como dispositivos de integración social, cultural y regional.

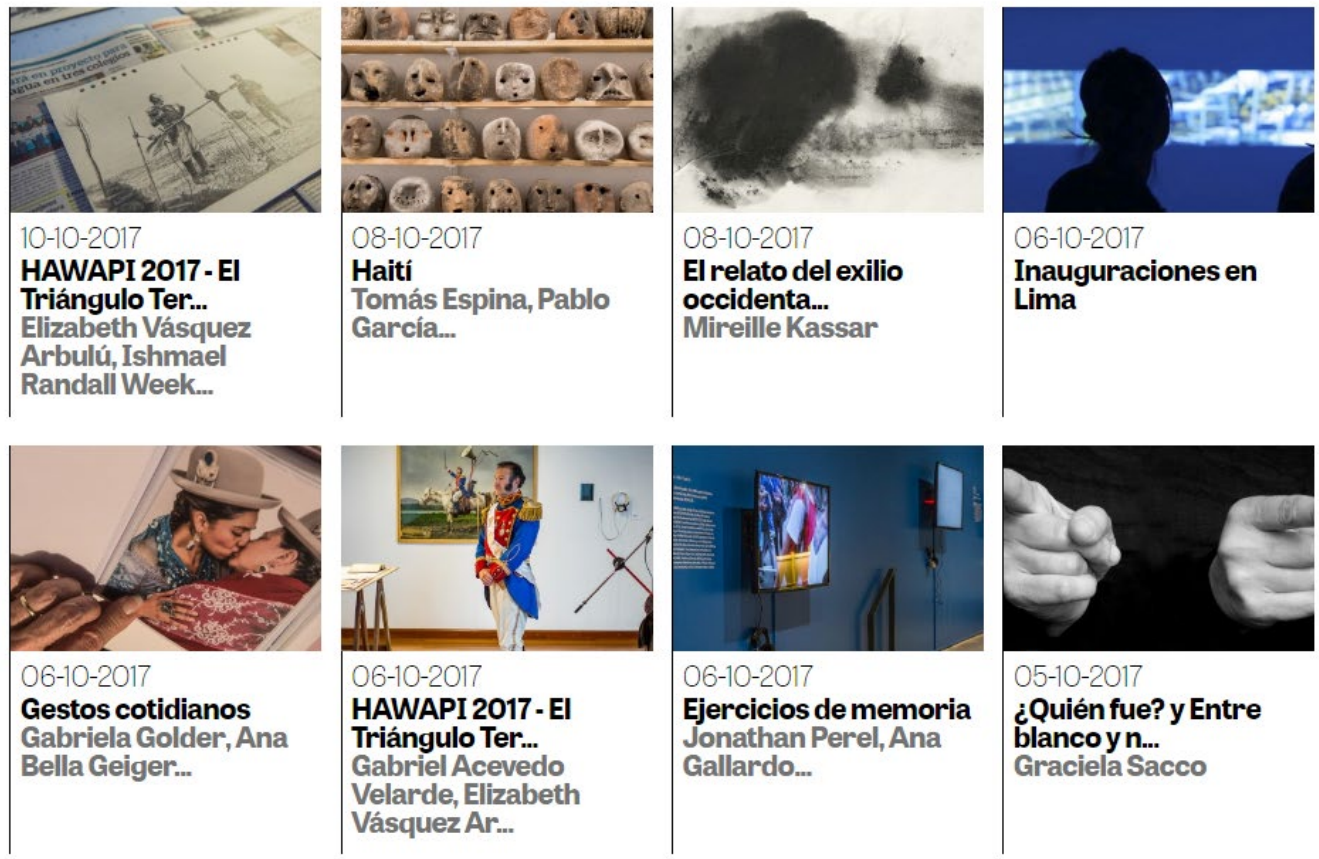


Fig.3. Detalhe exposições 2017 BIENALSUR. *Fonte: Fonte: https://bienalsur.org/es/page/cartografia*

Entre tanto, cabe enfocar aquí la especificidad de algunos de los temas que integraron las curadurías BIENALSUR, las que revelan proyectos dedicados a cuestiones medioambientales -como la muestra del MUNTREF centro de arte y naturaleza, o las instalaciones de Angelika Markul (Polonia), Charly Nijensohn (Argentina) y Shirley Paes Leme (Brasil) en las salas del CCK o los 30 proyectos que integran la muestra Pensamiento Salvaje presentada en la CNB, o las reflexiones que surgen del trabajo orientado por Santos y Yeregui que registra este libro-, cuestiones de memoria, como las que revelan los 25 proyectos expuestos en las salas del Centro Cultural Haroldo Conti; o la tensión entre poéticas y políticas como lo muestra la selección de obras de la curadora libanesa Nayla Tamraz, entre otras. A estas curadurías se suman otras, centradas en la perspectiva que pueden aportar las colecciones (sean estas públicas o privadas) dentro del proyecto que aspira a abrir el espectro a un panorama lo más amplio posible. Se invitó a algunas colecciones a

seleccionar obras dentro de su repertorio contemporáneo a partir de distintas hipótesis de trabajo. El resultado es un conjunto de muestras que recorren con las colecciones del Museo Reina Sofía de Madrid, del MAMCO de Ginebra, del Castagnino de Rosario o de la colección Lemaitre de París, entre otras, distintos aspectos de la relación entre arte y contemporaneidad como se vio en la muestra de la sala Marta Traba del Memorial de América Latina en Sao Paulo, en las interferencias contemporáneas en las salas europeas históricas del MNBA de Buenos Aires, o en las disrupciones que provocan los videos de la colección Lemaitre dentro de las salas permanentes del Museo Fernández Blanco de Buenos Aires, el diálogo entre la colección del Castagnino y la del MAAC en Guayaquil o en la selección de la colección del Reina Sofía que presenta el Kmo de BIENALSUR en las salas del MUNTREF Centro de Arte Contemporáneo.

En suma: BIENALSUR describe una cartografía artística con una nueva lógica que supera las dinámicas centro-periferia, así como traspasa las fronteras nacionales, establece otras relaciones regionales y continentales a la vez que promueve una circulación fluida de artistas, curadores, proyectos y producciones destinadas a instalar otras dinámicas, una primera experiencia que por su alcance y significación llegó para quedarse y seguir contribuyendo a reinventar la escena contemporánea.

MUSEUS SE EXPÕEM: DIÁLOGO OU CONTEMPLAÇÃO?

Heloisa Helena Fernandes Gonçalves da Costa
Universidade Federal da Bahia/UFBA

A Museologia se associa a outras disciplinas para, de forma interdisciplinar, construir conhecimento com base em sistemas analíticos que envolvem observação criteriosa, estudo aprofundado em fontes primárias e secundárias, descrição em forma de anamnese, análise iconográfica e iconológica, documentação e catalogação baseadas em sistemas contemporâneos de registro informatizado e midiatizado. E avança, com base nos estudos de mentalidades e de representações sociais, para procurar demonstrar a contribuição que o rico e amplo patrimônio cultural brasileiro, pode oferecer à construção da **Saúde Cultural** das populações e, consequentemente, das cidades.

Considerando o bem cultural como algo que tem valor coletivo e um profundo significado para o grupo que o criou, a tarefa do museólogo vai muito mais além do que preservar objetos significativos para uma dada sociedade. Ao observarmos essa profissão com olhar mais aguçado, procurando entender o que é esse bem cultural de que tanto falamos, vamos perceber que o museólogo é responsável por preservar a alma das sociedades, por preservar a saúde cultural dos grupos sociais.

Um profissional museólogo, bem formado e consciente de seu papel social, responsabiliza-se pela saúde cultural dos cidadãos, porque uma sociedade sem valores culturais preservados fica doente e se deteriora, deixando o patrimônio em ruínas e o sentimento das pessoas despedaçado.

Isto porque tudo aquilo que chamamos patrimônio cultural, quer seja o que está nos museus, quer seja em outros espaços considerados territórios culturais, é fruto do fazer humano. Então, cada objeto, cada edifício ou monumento, cada lenda, cada ritual, música ou crença trazem em si a energia imantada do conhecimento e da emoção de quem produziu e executou. E essa energia e emoção representam a Vida, essa mesma que move cada um dos indivíduos e a coletividade ao longo da existência.

Assim, o que se pretende nesse artigo é identificar o que os museus, importantes laboratórios de pesquisa para o fazer museológico e a comunicação cultural, e espaços culturais afins estão realizando como ações expositivas e estratégias museais para obter diálogo intelectual, emocional e lúdico com os mais diversificados públicos. E, nesse sentido, pretende-se ressaltar a força positiva das atividades voltadas ao trabalho com a Memória Social através da Arte, da Ciência e da Tecnologia.

RELAÇÕES ENTRE MUSEUS, PATRIMÔNIO, ARTE, MEMÓRIA

A Constituição da República Federativa do Brasil, de 1988, assim define o que é considerado patrimônio cultural no Brasil:

> *Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:*
>
> *I. as formas de expressão;*
>
> *II. os modos de criar, fazer e viver;*
>
> *III. as criações científicas, artísticas e tecnológicas;*
>
> *IV. as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;*
>
> *V. os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.*

De forma mais abrangente, a Declaração de Caracas, resultante do encontro de líderes culturais da América Latina e da Europa, promovido pela Organização de Estados Americanos (OEA), em 1992, considerou que: "O patrimônio cultural de uma nação, região ou de uma comunidade é composto de todas as expressões materiais e espirituais que o constituem, incluindo o meio ambiente."

Considerando que a noção de patrimônio cultural foi muito expandida a partir das pesquisas realizadas nos anos 90 do século XX, a Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (Unesco) criou uma lista para indicar o que considera ser patrimônio cultural digno de preservação do ponto de vista artístico, histórico, científico e cultural. Os bens culturais da humanidade, segundo a Unesco, são: cidades históricas, monumentos, paisagens culturais, territórios sagrados, herança cultural submersa, museus, artesanato, herança documental/digital, documentos cinematográficos, tradições orais, línguas, ritos e crenças, músicas e canções, artes cênicas, medicina tradicional, literatura, tradições culinárias, esportes e jogos, talentos humanos vivos.

Nesse sentido, destacam-se aqui as pesquisas que buscaram entender a origem dos museus, em especial as que se referem aos templos gregos como o Templo de Epidauro:

> *Os santuários de Asclépio, com destaque para Epidauro, eram também os centros culturais e de lazer. No santuário dessa divindade em Epidauro havia um Odéon, um pequeno teatro fechado onde se ouviam poetas e música; um Estádio para as competições esportivas, que se realizavam de quatro em quatro anos; um Ginásio para exercícios físicos; um Teatro, o mais bem conservado do mundo grego, construído no século IV a.C. pelo grande arquiteto Policleto, o Jovem; uma Biblioteca e numerosas obras de arte. (KOCH, 2011, p. 53-54)*

Nesse templo, os sacerdotes estimulavam os doentes a recorrem à prática de manter pensamentos sadios, e uma das formas de obter isso era a visita ao templo das Musas para apreciação de obras de arte e consequente elevação do espírito através da beleza, da genialidade, do talento artístico. Ou seja, a visita a espaços "musealizados" teria o poder de energizar os visitantes e colaborar com a cura de seus males. Hipócrates, conside-

rado "pai da Medicina", dizia que o teu alimento seja o teu remédio e que o teu remédio seja o teu alimento, sugerindo que tudo aquilo usado para nutrir uma pessoa poderia torná-la sã ou doente. Se, buscando uma metáfora pertinente, fizermos a substituição da palavra alimento pela palavra cultura, já que através dela se pode obter e conservar "bons e puros pensamentos", tal como desejavam os médicos seguidores de Asclépio que atuavam no templo de Epidauro, vamos obter a fórmula de que cultura é um alimento de cura, no mesmo sentido em que Brillat-Savarin afirmava que "o destino das nações depende da maneira como elas se nutrem". (BRILLAT-SAVARIN, 1848, p. 212)

As pesquisas que estamos realizando no âmbito do patrimônio cultural e da memória têm apontado que a Cultura é um processo permanente de criação, adaptação, assimilação e ressignificação de valores em uma dada sociedade; cultura é a *memória* que queremos ter enquanto atores sociais, é ela que nos gratifica e nos emociona, nos dá a noção de pertencimento a um grupo, nos identifica na diversidade de padrões e de hábitos criados pelos seres humanos no planeta Terra.

TENDÊNCIAS DA PESQUISA CIENTÍFICA SOBRE MUSEUS NO SÉC. XXI

Estudos contemporâneos em Psicologia Analítica e em Neurologia estão, cada vez mais, integrando arte e ciência. Desde 1997, a Wellcome Trust Foundation e o Science Museum de Londres estudam a interação entre artistas e cientistas, considerando-a um território propício à fecundação da neuroarte. Bem antes disso, em 1946, Dra. Nise da Silveira, psiquiatra alagoana e primeira mulher a se formar médica na Faculdade de Medicina da Bahia, tratou seus pacientes dando-lhes o prazer de lidar com as emoções provadas pela arte nos ateliês de arte-terapia criados por ela no Hospital Psiquiátrico do Engenho de Dentro, Rio de Janeiro. Como resultado dessas atividades, surgiu O Museu de Imagens do Inconsciente no referido hospital, e faz parte da história da reforma psiquiátrica no Brasil sendo um centro de referência na área da Saúde Mental. O que nos faz pensar na assertiva da afirmação do matemático polonês Jacob Bronowski (1908-1974): *"O ser humano não é único apenas porque ele faz Ciência, nem é único porque ele faz Arte, mas porque Ciência e Arte são expressões da maravilhosa plasticidade de sua mente"*. (BRONOWSKI, 2011, p. 201)

Corroborando com essas ideias sobre a integração interdisciplinar entre Arte, Ciência, Cultura e Memória, observamos parte da conversa de Auguste Rodin com Paul Gsell, na qual ele dizia:

> *Arte é contemplação. É o prazer da mente que penetra a Natureza e descobre o espírito que a anima. É a alegria da inteligência que vê o universo com clareza e o recria, dotando-o de consciência. A arte é a missão mais sublime do homem já que é o exercício do pensamento tentando compreender o mundo e torná-lo compreensível. (RODIN, 1990, p.29)*

Na incessante busca de compreender, então, o papel dos museus, de suas exposições para diversificados públicos e as estratégias de aproximação comunicativa que os profissionais de museus se utilizam para estabelecer diálogo em ambiente de percepção sensível, apresentamos os resultados de uma pesquisa efetuada pelo Instituto de Psicologia de Roma nos museus de arte situados em Roma, Itália, com casais na faixa etária entre 25 a 50 anos, nos anos 2000. Os professores pesquisadores Massimo Cicogna e Stefania Rocchi disseram o seguinte, após análise dos dados coletados:

> *Amor à arte fortalece a saúde. Amar a arte e gostar de conviver com ela torna a vida mais saudável, o intelecto muito mais ativo e combate a depressão. Visitar museus com frequência pode ajudar a recuperar a serenidade necessária para enfrentar os problemas do dia-a-dia. O contato constante com a arte aumenta a capacidade de atenção, o desempenho sexual e a segurança em si mesmo. Também melhora o estilo de vida de qualquer pessoa. Os casais que convivem com a paixão pelo belo têm uma cumplicidade erótica muito mais elevada que os outros (66% contra 37%). Acredito que uma pessoa acostumada a admirar obras de arte tem uma percepção mais sensível e aberta de tudo que a cerca. (CICOGNA, 2005, p. 1)*

A partir dessas pesquisas, estamos dando prosseguimento a um estudo de público que procura revelar as habilidades específicas desenvolvidas em ambientes expositivos, os tipos de memória suscitados pelas coleções apresentadas e o papel da memória na percepção sensível e no conhecimento adquirido e compartilhado.

BREVES RELATOS DE EXPERIÊNCIAS REALIZADAS EM ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS – ESTRATÉGIAS DE AÇÃO COM AS EXPOSIÇÕES

A exposição Auguste Rodin, homem e gênio 2008 – 2012

Através de um acordo entre o governo da Bahia e o Ministério da Cultura da França, foram cedidas 62 obras em gesso da coleção Rodin em Paris, por comodato de 3 anos, para serem vistas no Palacete das Artes, bairro da Graça, em Salvador, sob o fio temático do processo artístico desenvolvido por Auguste Rodin.

Entre as estratégias utilizadas destacaram-se a cenografia expositiva, na instalação de uma sala semelhante ao ateliê de trabalho do escultor e no jardim das esculturas, que constava de uma montagem de tubos de acrílico branco transparente sobre um tablado em vidro temperado no qual se podia caminhar. Nos tubos cilíndricos foram colocadas as pequeninas esculturas, protótipos feitos por Rodin, à semelhança do que o escultor fazia nas colunas existentes em seu ateliê parisiense. Também houve um projeto educativo-cultural com visitas temáticas, que culminavam nas palestras filosóficas e musicais, fazendo uma reflexão sobre a obra de Rodin em integração com música, literatura e ciência, a fim de promover melhor compreensão sobre o processo criativo desenvolvido por Rodin. Foi ainda realizada uma pesquisa de público para avaliar o impacto da obra do escultor na cidade de Salvador. Para as crianças, foi elaborado um programa de Cirandas com Rodin, sempre nos finais de semana, realizado por uma colecionadora de brinquedos populares, professora e educadora. Houve muita contação de histórias sobre a vida do escultor, sobre memórias reveladas nas visitas

Projeto Eletrocooperativa

Observando as necessidades básicas de conhecimento sobre patrimônio cultural nos 9 grupos de percussão do Pelourinho, foi criado um grupo de jovens sonhadores com disposição para formarem 90 jovens, sendo 10 de cada grupo de percussão no Pelourinho/Pelô. Esse público alvo recebeu formação em informática, em programas de computador, em criação de softs, em atividades de DJ, em preparação de spots e clips, entre outros.

A estratégia de aproximação empregada com os jovens foi o uso do Patrimônio Cultural musical e tecnológico como instrumento de inclusão. Os participantes criaram uma rádio comunitária para discutirem o tema com a população local; levaram essa discussão para um círculo de palestras dinâmicas onde, ao tempo em que um professor palestrava, eles criavam spots sobre a fala que estavam ouvindo e ao final da apresentação esse spot já seguia para a rádio. Ao término das palestras, alguns jovens saiam promovendo gravações com os habitantes locais e com turistas nacionais e estrangeiros, indagando o público sobre o que ele considerava que era um patrimônio, um museu, pedindo ao final um registro da memória de cada trabalho feito na Eletrocooperativa. Houve tanto entusiasmo que criaram um conceito, hoje bastante divulgado entre a comunidade jovem do Pelô: Sevirologia, que segundo eles é fruto da experiência do "se vira, cara!"

Projeto OCUPA NISE

Essa proposta, que foi realizada de 2008 a 2014 no Hospital Psiquiátrico do Engenho de Dentro, teve a intenção de, respeitosamente, reativar o lugar ocupado por Dra. Nise da Silveira, junto aos pacientes atuais do referido hospital. Dessa forma, um grupo de pesquisadores em patrimônio cultural, orientado por um médico que atuava no Hospital, se organizou para realizar debates intelectuais, poéticos e culturais com pacientes, cuidadores e médicos, iniciando com eventos no Teatro Carlos Gomes, no Rio de Janeiro. Essa atividade cultural chamou-se Universidade Aberta de Arte, Ciência e Cultura e envolveu participantes de várias regiões do Brasil.

Em paralelo, criou-se o Hotel da Loucura, uma ocupação afetiva dos espaços físicos desocupados no Hospital Psiquiátrico do Engenho de Dentro, onde paredes foram pintadas de cores vivas, antigas celas usadas para tratamento com choques elétricos se transformaram em quartos coletivos e os participantes (médicos, estudantes de Medicina, artistas plásticos, poetas, psicólogos, artistas de arte circense, museólogos, pedagogos, artistas de teatro de rua, entre outros) interagiram com pacientes do referido hospital a partir de ações integradas de arte, música, dança e teatro, sempre iniciadas com falas inspiradoras, seguidas de debates, conversas e ações interdisciplinares. Além disso, havia refeições coletivas e abraços que não chegavam para todos. Foi um período de grande

mediação cultural para médicos, cuidadores e *"pessoas em estado diferenciado de ser"*, tal como eram chamados os pacientes com questões de saúde mental.

Esse projeto, Ocupa Nise, deu a entender a todos que se envolveram nele a percepção aprofundada do Ser humano como um ser holístico, traço/sentimento/comportamento inerente às características de todas as pessoas, mesmo quando elas mesmas não percebem e não utilizam essa energia de integração entre a parte e o Todo e vice-versa.

O Museu de Imagens do Inconsciente foi palco de várias atividades artísticas com os pacientes que eram estimulados a apreciar e a reagir diante das obras de pessoas com questões semelhantes às deles; um diálogo frutífero aconteceu, alguns voltaram a produzir mais nos ateliês de arte terapia, outros conversavam mais e expunham suas preocupações e alegrias, todos interagiram mais e melhor uns com os outros e com os mediadores culturais que participavam do movimento Ocupa Nise.

ARTE – MEMÓRIA: ESTUDOS QUE LIGAM PATRIMÔNIO CULTURAL, ARTE, MEDICINA E MEMÓRIA O QUE É A MEMÓRIA?

Esse tema parece ser bastante interessante e caro aos neurologistas, tanto quanto para os atores culturais que usam o patrimônio como instrumento de trabalho. De acordo com Dr. Eric Kandel, memória é a cola que liga a nossa vida mental. É a característica fundamental da nossa vida mental; sem memória não haveria nada. Ele afirma que nós somos quem somos em razão do que aprendemos e do que nos lembramos. (KANDEL, 2009, p. 228-230)

O Dr. Ivan Izquierdo, neurologista argentino radicado no Rio Grande do Sul, que desenvolveu no Brasil grande parte do estudo sobre memórias, diz que a formação de memórias é favorecida pelo alerta emocional. (IZQUIERDO, 2006, p. 29)

Enquanto isso, o prof. Cid Teixeira, historiador baiano que lecionou muitos anos na Universidade Federal da Bahia, explica que Cultura é a memória daquilo que se consegue lembrar com emoção quando tudo o que se aprendeu já foi esquecido. (TEIXEIRA, 1984, notas de aula)

No mundo do século XXI, a tecnologia digital apresenta um crescimento surpreendente e tem contribuído na promoção de significativas mudanças no campo das tecnologias de informação e de comunicação. As instituições culturais também procuram acompanhar esse movimento e vêm modificando e ampliando as formas de interação com o público. Uma grande parte dos museus de arte e de ciências exatas ou naturais, no mundo atual, promove exposições onde tecnologia, arte e ciência se misturam de forma muito positiva. Um exemplo recente no Brasil é a atividade dialógica do público com as obras de arte expostas na Pinacoteca de São Paulo; através de um programa criado pela IBM os visitantes podem conversar, fazer perguntas às obras (telas à óleo, esculturas, desenhos) através de pequenos aparelhos transportados pelos visitantes que por sua vez, manifestam na entrada do museu o seu interesse em fazer o percurso expositivo com essa tecnologia acoplada. Trata-se de algo mais interativo do que as já conhecidas gravações audíveis quando os visitantes se aproximam das obras; nesse caso, para qualquer pergunta que seja feita as obras *"respondem"* a partir do reconhecimento digital de determinadas palavras-chave, o que provoca a impressão de um real diálogo entre duas partes e torna a visita muito lúdica e mais atrativa.

Em que pesem as inovações tecnológicas de ponta, as tendências atuais nos estudos sobre memória apontam para uma busca incessante de se compreender com mais aprofundamento e clareza as interações possíveis entre os estudos da neurobiologia e as estratégias museais em ambientes de gestão cultural e educativa. Isto porque tais estudos apontam para uma necessidade imperativa dos seres vivos, qual seja a construção de formas afetivas e sociais de comunicação, sem a qual as espécies não criam possibilidades de sobrevivência saudável. Nesse sentido, as mais diversificadas e avançadas tecnologias de informação e de comunicação eletrônica, virtual, precisam continuar sendo instrumentos potentes e incontestáveis de transmissão da memória e do saber produzido ao longo dos séculos de ocupação do planeta Terra.

Assim, é importante destacar as palavras do Rei Carlos Gustavo Folque Humberto, da Suécia, quando da entrega do Prêmio Nobel de Medicina ao Dr. Eric Kandel, em 2000, pelas descobertas cientificas na área da Neurobiologia, identificando o locus de formação de memórias no cérebro humano, a formação de sinapses e a produção de neurônios.

O trabalho dele nos mostrou como esses transmissores por meio de fosforilização da proteína criam memórias de curto e de longo prazo, formando o básico para nossa habilidade de interagir de forma significativa em nosso mundo. (HUMBERTO, 2000, discurso no Prêmio Nobel)

Durante os longos anos de estudo, Dr. Kandel obteve confirmações muito significativas que dizem respeito à formação de memórias nos seres vivos, especialmente em seres humanos. Diz ele:

> *Nos aos 60, quando eu comecei a trabalhar nós não tínhamos ideia do processo, não havia praticamente nada sobre o processo de aprendizado. Então primeiramente fomos capazes de mostrar que o aprendizado envolve mudanças na comunicação das células nervosas através das conexões sinápticas. E descobrimos que é possível ver, no nível das células nervosas o que vemos no comportamento. Existe a memória de curto prazo e a de longo prazo. [...] Sem a força de ligação da memória as nossas experiências seriam retalhadas em vários fragmentos assim como alguns momentos de nossas vidas. Sem a viagem mental do tempo oferecida pela memória nós não teríamos conhecimento da nossa história pessoal, uma habilidade vital para a resolução de problemas. (KANDEL, 2009, p. 187)*

Ainda acompanhando o raciocínio de Dr. Kandel, para que a memória de longo prazo se forme e se consolide ela necessita de dois componentes básicos: atenção e emoção. Ele explica que quando se ativa um sistema modulatório no cérebro através de dopamina ou de serotonina, isso libera uma substância transmissora química que age na formação e fortificação da conexão sináptica. E, assim, a impressão de um evento se torna fortemente presente na mente, passando ao status de memória de longa duração.

> *O que meu trabalho mostrou é que a sinapse química é a chave para a compreensão do aprendizado na memória. A sinapse química não é fixa, é plástica, pode ser alterada pela atividade... Então, a sinapse utiliza qualquer fonte disponível para pegar instruções e fazer proteína. O objetivo de fazer tudo isso, de enviar proteínas pelo axônio, de enviar mensagens pelo axônio, é tentar conseguir uma coisa ... um produto final, que é o aprendizado. (KANDEL, 2016, entrevista filmada)*

Na mesma linha de raciocínio e de pesquisa, o neurologista português Antônio Damásio, ganhador do Prêmio Pessoa em 1992, se dedica ao estudo da cartografia do cérebro ou, como ele mesmo diz, o cérebro à procura da alma. E com o resultado de suas pesquisas ele afirma que: "A razão pura não existe: nós pensamos com o nosso corpo e nossas emoções". (DAMÁSIO, 2000, p. 76)

REFLEXÕES FINAIS E PERSPECTIVAS

As ações expositivas e as estratégias museais que forem desenvolvidas pelos museus ou outras instituições culturais visando interagir com o público (e não desejarem apenas levá-lo a um estado tão somente de apreciação) podem se apropriar mais detalhadamente das experiências curativas de Epidauro, dos resultados das pesquisas já consagradas sobre a Memória, para que cada visitante se sinta acolhido e motivado a refletir, a questionar, a aprender com aquela experiência expositiva.

A instituição MUSEU ocupa um lugar de produtor de conhecimento, portanto, ela depende visceralmente de instrumentos e de pessoal diretamente envolvido com a pesquisa histórica, artística, literária, musical, tecnológica, médica, biológica, para citar apenas algumas áreas a depender do seu foco, da sua temática, da sua missão e finalidade.

Produzir conhecimento é produzir sentido para as coisas. Por isso, o museu não pode prescindir da comunicação dos resultados das pesquisas ou elas de nada vão servir à sociedade. Então, nesse viés, o museu ocupa também o lugar de comunicador, de um ente de diálogo com os mais diversos públicos. Mas o diálogo pressupõe abertura, respeito às diferenças, escuta, e nesse sentido, o discurso do museu precisa vivenciar essa prática dialógica ou continuará sendo uma montanha de jargões científicos, impedindo muitas vezes que os diversos tipos de público participem, compreendam e se sintam à vontade.

Ainda se discute muito, no Brasil, os rumos que a educação e as políticas públicas, voltadas para essa área, precisam tomar. Mas faz-se muito pouco pela educação de massa. Respeitando algumas experiências marcantes vindas de profissionais com competência para olhar o OUTRO como um verdadeiro patrimônio que se deve amar e preservar, em geral

faz-se quase nada pela educação dinâmica, dialógica e efetiva, especialmente no mundo dos museus. Continuam a ser aplicadas as antigas e pouco produtivas práticas de visitas guiadas com orientadores um tanto robóticos e com a pressa inerente ao mundo atual.

Hanna Arendt nos inspira intensamente quando se coloca a favor da educação e dos jovens:

> *Educação é o ponto em que decidimos se amamos o mundo o bastante para assumirmos a responsabilidade por ele, e com tal gesto, salvá-lo da ruína que seria inevitável não fosse a renovação e a vinda dos novos e dos jovens. (ARENDT, 2004)*

Pensando dessa forma, estima-se que quando uma pessoa entra em um museu ela precisa encontrar e receber afeto catalisador; ela precisa ter sua memória estimulada para apreciar com olhos renovados a incrível novidade do mundo, e ainda precisa sentir sua autoestima elevada para poder criar ou fortalecer o conceito e a prática da Saúde Cultural.

> *Saúde Cultural é a capacidade que o indivíduo adquire de, através da percepção do valor dos bens culturais que compõem seu patrimônio, superar questões complexas da existência e melhorar sua qualidade de vida na qual o afeto catalisador, a memória afetiva e a autoestima elevada são fundamentos de base para obtenção da saúde integral. (COSTA, 2012, p. 91)*

Museus que apenas levam os visitantes à contemplação, cumprem somente uma parte do seu papel social, pois não estimulam à reflexão, não proporcionam oportunidades para o cidadão pensar ou para exercer seu pensamento crítico. Os museus têm sido chamados a saírem da caixa, abrirem janelas, permitirem o olhar para os jardins, a calçada e as ruas...permitirem que se olhe para a vida. Pois ao assim fazerem estarão reconhecendo que o maior e verdadeiro patrimônio é o ser vivo, e sem dúvida, o ser humano, que é o produtor de bens culturais tangíveis e intangíveis, produtor de memórias e de emoções.

Por trás da descoberta do conceito de Saúde Cultural existem anos, décadas de trabalho duro e rigoroso. E vem sendo possível comprovar que os indivíduos que constroem sua saúde cultural, através da prática e do conhecimento de Arte, Ciência e Tecnologia,

formando memórias de longa duração, tornam-se capazes de empreender suas vidas, rememorar e salvaguardar lembranças do que lhes é mais querido, dialogar com segurança mesmo em tempos de incertezas, sustentar opiniões e serem capazes de modificá-las quando um novo conhecimento se mostrar mais pertinente e, com tudo isso junto no seu cotidiano, são aptos a melhorar sua existência e garantir níveis de esperança.

Dessa forma, é possível acreditar que aos museus cabe um grande papel social, por meio de sua atividade mais evidente ao público, as ações expositivas. Através delas é possível valorizar os seres humanos que as visitam, oferecer condições dignas para pensar a existência; as exposições museológicas podem ser um caminho para que a consciência cidadã se consolide e cidadãos conscientes ajam em favor da cidadania responsável.

Pode-se, então, perguntar em que se fundamentam as estratégias museais de maneira que possam oportunizar respostas às questões cotidianas de vida em sociedade, de vida social que valorize os bens culturais a ponto de não só preservá-los para as gerações futuras, mas também de divulgá-los, promovendo formas de comunicação adequadas a todos os públicos. Seguramente, os fundamentos são memória afetiva, experiências humanizadoras e tecnologia adequada e inovadora, pois a memória bem preservada é a chave para a Saúde Cultural bem consolidada. Considerando que todo cidadão tem direito constitucional à sua memória individual e coletiva, torna-se uma obrigatoriedade para as instituições culturais a promoção e a participação na criação de políticas públicas para educação, cultura e saúde. Pois afinal, qual é o lugar do museu na sociedade? É o lugar da educação e da cultura, é o lugar da memória dos tempos que se forma através das memórias dos sujeitos, dos atores sociais, dos cidadãos, enfim. Museu é lugar de talentos humanos apresentados para que a genialidade dos seres possa ser marco simbólico da passagem deles no planeta, e possa elevar o espirito, confortar a mente e o coração. É tão genial um Da Vinci quanto um ceramista chinês anônimo que nos legou uma porcelana casca de ovo e ainda marcou no fundo: feito em dia de vento forte e de extrema tristeza! Todo ser humano é um patrimônio em potencial, à espera de que seja valorizado um talento, uma vocação, uma expressão artística, pois há saber em todo ser. Cabe aos mediadores culturais, aos formadores e educadores perceberem, valorizarem e incentivarem esses patrimônios vivos, plenos de memória e de saberes.

Queria que a minha voz tivesse um formato de canto.
Porque eu não sou da informática:
eu sou da invencionática.
Só uso a palavra para compor meus silêncios. (BARROS, 2010, p. 13)

REFERÊNCIAS

Livros

- ARENDT, Hanna. Responsabilidade e Julgamento. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- BARROS, Manoel de. Memórias inventadas para crianças. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2010.
- DAMÁSIO, Antonio. L'erreur de Descartes. Paris: Odile Jacob, 2010.
- BRILLAT-SAVARIN, Jean Anthelme. La Physiologie du Goût. Paris: G. de Gonet, 1848.
- BRONOWSKI, Jacob. The Ascent of Man. London:Randon House, 2011.
- IZQUIERDO, Ivan. Questões sobre memória. São Leopoldo:UNISINOS, 2006
- KANDEL, Eric R. Em busca da memória; o nascimento de uma nova ciência da mente. São Paulo; Companhia das Letras, 2009.
- RODIN, Auguste. A Arte, conversas com Paul Gsell. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

Artigos

- COSTA, Heloisa Helena F.G. Museologia e patrimônio nas cidades contemporâneas: uma tese sobre gestão de cidades sob a ótica da preservação da cultura e da memória. Bol. Mus. Para. Emílio Goeldi. Cienc. Hum., Belém, v. 7, n. 1, p. 87-101, jan.-abr. 2012
- KOCH, S.R. Asclépio, o deus-herói da cura: seu culto e seus templos. Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia, São Paulo, Suplemento 12: 51-55, 2011.
- Entrevista em site da Internet
- KANDEL, Eric R. Em busca da memória. In https://www.youtube.com/watch?v=iYKQ-Qo1c470. Acessado em 18.junho.2016

Jornal

- CICOGNA, Massimo e ROCCHI, Stefania. Arte e vida saudável. In Folha Online, artigo de Valquiria Rey, BBC Brasil, Roma. http://www1.folha.uol.com.br/folha/bbc/ult272u39094.shtml Acessado em 27.01.2005

MUSEU DA ESCOLA CATARINENSE: A EXPERIÊNCIA DE PRESERVAÇÃO DO ESPAÇO E CONSTRUÇÃO DE UM ARQUIVO VIRTUAL[16]

Sandra Makowiecky e Beatriz Goudard
Universidade do Estado de Santa Catarina/UDESC

INTRODUÇÃO

Na décima segunda edição do Simpósio de Arte Contemporânea – realizado pelo Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais (LABART), da Universidade Federal de Santa Maria, *"se promoveu a discussão em torno do papel do historiador, teórico e crítico de arte, frente às diferentes possibilidades de montagens de exposições e às diferentes percepções de exploração do espaço do museu. O evento visou também discutir questões atuais sobre a pesquisa em poéticas digitais em Arte Contemporânea através de palestras e conferências de professores e pesquisadores da área"*, nos dizia a convocação do evento. O convite foi formulado para que apresentássemos o trabalho realizado no Museu da Escola Catarinense. Buscamos contemplar em nossa fala, nossos estudos, nossas atividades, que alcançam iniciativas de construção de arquivos, museus e centros de memórias, bem como experiências de educação patrimonial relacionadas às memórias da Educação. Tentaremos mostrar um caso em que a busca pela preservação dos lugares de memória da educação encontra lugar na construção de um museu - O Museu da Escola Catarinense (MESC) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), situado em Florianópolis, Brasil - que passou recentemente (de 2013 até hoje) por uma experiência de preservação de seu prédio e espaços físicos, bem como da experiência de construção de seus arquivos, também em forma virtual, com muito ma-

[16] Uma versão reduzida deste artigo, foi apresentada no IV Colóquio de História da Educação, 2016, Criciúma. Anais do IV Colóquio de História da Educação. Criciúma: UNESC, 2016. Disponível em < http://www.unesc.net/portal/resources/files/595/Museu%20da%20Escola%20Catarinense%20a%20experiência%20de%20preservação%20do%20espaço.pdf> Acesso em 08 fev.2018.

terial disponibilizado em sua página, no site da Universidade do Estado de Santa Catarina, ambicionando que sua preservação e valorização possam garantir que os trabalhos de memórias consigam legitimar identidades.

Os museus funcionam como zonas de contato, espaços em que sujeitos que estavam separados no tempo e na geografia, por razões das mais variadas, têm a oportunidade de se encontrar, alargar a experiência de vida e ver que o mundo pode ser compartilhado e apreendido. O que se encontra em um museu gera um interesse que não se esgota na visualidade efêmera. Há outras implicações de natureza diversa: a informação e o conhecimento, os vínculos de subjetividade, inclusive identitários, que podem ser criados ou reativados, o exercício da imaginação. Este trabalho de grande envergadura apresenta várias problemáticas com os quais nossos museus se defrontam, tanto por suas dificuldades operacionais, financeiras, por falta de investimentos, bem como de equipes especializadas. Sabemos que as pesquisas sobre a história dos arquivos e da arquivologia são pouco desenvolvidas no Brasil, há muito ainda a ser explorado e os dilemas da arquivologia brasileira no tempo presente são muitos, mas precisamos enfrentar estes problemas. Este artigo se propõe a relatar a preservação de um patrimônio cultural catarinense ligado à educação que está repleto de histórias para contar.

Jacques Derrida, em Pensar em não ver: escritos sobre as artes do visível (2012), discute arquivo, entendendo a memória como a necessidade ou desejo de colecionismo. Temos a necessidade de memória porque temos o medo de perder. Para Derrida, *"O arquivo, não é uma questão de passado, é uma questão de futuro"* (Derrida, 2012, p. 132), pois selecionamos o que consideramos que seja importante e o que é preciso que se repita no futuro. A memória no arquivo está em trazer para a atualidade o que está distante e dar continuidade ao passado, garantindo que este sobreviva amanhã. Este movimento de olhar projetado para o passado é expresso por Agamben no livro O que é contemporâneo e outros ensaios, quando diz que a *"via de acesso ao presente tem necessariamente a forma de uma arqueologia"* (Agamben, 2009, p. 70), no sentido de situações que já aconteceram, já foram vividas e no presente não podemos mais viver nem alcançar, mas devemos lançar um olhar para o não-vivido no que é vivido, em um movimento que não cessa ao se repetir.

SOBRE A CRIAÇÃO DO MESC

A criação do Museu da Escola Catarinense teve como objetivo principal sua consolidação como espaço educativo não formal, responsável pela preservação do patrimônio cultural catarinense ligado à Educação. O Museu se restringe à Educação Escolar, delimitando com mais clareza seu objetivo e estabelecendo similaridade com outro museu desta natureza no Brasil, o Museu da Escola de Minas Gerais, primeiro no gênero no Brasil, que guarda a memória da educação escolar do Estado, com ênfase no trabalho do professor e no seu fazer cotidiano. O museu da Escola Catarinense (criado em 1992), está abrigado em edifício que foi construído para abrigar a Escola Normal Catharinense (1892 -1926). Trata-se de um edifício tombado como Patrimônio Histórico. Há uma seção destinada aos materiais de escola, sobretudo do início do século XX até os anos 70. Citamos: giz, cadernos, lápis, mata-borrão, palmatória, quadros miniatura, escrivaninhas, máquinas de escrever, mimeógrafo, apagador, livros de consulta, quadro negro, armários, carteiras. O armário porta-bandeira, o púlpito, quadros com amostras sementes de produtos agrícolas nacionais que recebiam o sugestivo nome de *"museu escolar"*. Destacamos a presença frequente do relógio e crucifixo e de gravuras, mapas, coleções de insetos, globo terrestre, abecedários de madeira, esqueletos humanos, imagens de homens ilustres, obras de arte. Considerados indispensáveis à prática do método de ensino intuitivo ou lições de coisas, contribuíram para que a instituição escolar cumprisse a sua dupla tarefa de instruir e educar/moralizar/higienizar/civilizar. É na sala de aula que se compreende o macro universo existente à nossa volta, que está correlacionado ao nosso universo próprio. Visitar um museu desta natureza não é apenas *"absorver"* cultura. Esse universo material, sensorial, é muito importante na nossa existência, respondem a valores, a interesses, a focos de conflitos e suportes de dominação. O acervo hoje existente (fig. 1) leva à esta direção, podendo se constituir como um Centro de Pesquisa sobre a história da educação escolar em Santa Catarina. O MESC integra oficialmente o Sistema Nacional de Museus, possui inscrição no Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) e fez adesão ao Sistema Estadual de Museus em 2007. O Museu também pretende contemplar um centro cultural que possa abrigar exposições de artes plásticas e de outras naturezas, cursos, apresentações cênicas e musicais, bem como eventos culturais de forma ampla. Atualmente, o MESC tem sido espaço para cursos de capacitação da própria universidade e tem feito parcerias com instituições ligadas à arte e museologia, bem como abriga-

do diversas mostras culturais. O Plano Museológico do MESC foi elaborado por museóloga, juntamente com a equipe do Museu, em 2013.

SOBRE A EXPERIÊNCIA DE PRESERVAÇÃO DO ESPAÇO

O Museu recebeu durante o ano de 2013 uma série de melhorias em sua estrutura física para sediar a 12ª edição da Mostra Casa Nova (evento de arquitetura). A Mostra buscou valorizar a rota cultural no Centro da Capital e contribuir com a preservação do patrimônio histórico. O edifício foi construído para abrigar a Escola Normal Catharinense, no final do século XIX (1892), inaugurada no prédio do MESC em 1926. Foi a primeira Faculdade de Educação do Brasil e mais tarde, dessa iniciativa nasceu a UDESC. Criado em 1992, o museu foi instalado definitivamente no prédio a partir de 2007. O prédio do MESC é bem imóvel tombado e classificado como P1, que significa tombamento total, externo e interno e, portanto, quaisquer obras que venham a ser realizadas no mesmo, necessitam de autorização e supervisão da Fundação Catarinense de Cultura, do Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis e do SEPHAN - Serviço do Patrimônio Histórico, Artístico e Natural do Município (ele é tombado em nível estadual e municipal). O prédio não dava visibilidade ao campo de pesquisa e memória pública, justamente porque poucos o conheciam, porque seu acervo não estava em condições de ser consultado, sobretudo o documental, e seu aspecto físico merecia reparos urgentes.

Várias das questões complexas afetam este estudo de caso. Ele envolveu teorias e critérios de intervenção em obras consideradas patrimônio artístico e arquitetônico, adequando ao uso na atualidade, equilibrando a intervenção entre os aspectos históricos e estéticos, com projetos aprovados pelos órgãos de preservação oficiais. Como benefícios resultantes, após o término do evento, os órgãos de preservação histórica fizeram vistoria no imóvel para determinar o que poderia permanecer e o que deveria ser retirado, pois o prédio tombado está inscrito na categoria P1. Todas as modificações e projetos tiveram que ser aprovadas por estes órgãos. A análise bem feita pelos órgãos responsáveis permitiu que mais melhorias fossem feitas para o MESC, para além do que inicialmente se planejava. Por exemplo, reforma interna com a pintura das paredes, o melhoramento dos pisos de madeira que foram lixados e encerados e o realinhamento das tubulações elétricas e hidráulicas ficaram como legado, a nova calçada de passeio em frente ao MESC. Além disso,

o Museu ganhou, após o término do evento, banheiros novos, um café (fig.3), uma lojinha (fig.4) e a iluminação da fachada, que ganhou pintura nova e projeto luminotécnico (fig.2), executado com tecnologia de vanguarda no Brasil. Também foram recuperadas as redes elétrica e hidráulica, projetos de prevenção de incêndio e vigilância sanitária, recuperação dos banheiros, dos pisos das salas, esquadrias de portas, janelas e vidros, além de outros. Importante mencionar também a execução e doação do projeto da Loja e Café do Museu, este último com projeto de autoria da arquiteta Beatriz Kubelka Fernandes, que foi agraciado com uma menção honrosa no 2º Prêmio Arquitetura Catarinense, na categoria *"Projetos de Restauro e Conservação de Edificações e Sítios Históricos"*.

Fig.1. Sala expositiva de acervo permanente. ***Fonte: acervo do Museu da Escola Catarinense.***

Fig.2. Fachada iluminada. ***Fonte: acervo do Museu da Escola Catarinense.***

Fig.3. Café do Museu. *Fonte: acervo do Museu da Escola Catarinense.*

Fig. 4. Lojinha do Museu. *Fonte: acervo do Museu da Escola Catarinense.*

SOBRE UMA CUSTOSA E DIFÍCIL RESTAURAÇÃO OU OPERAR UMA INTERVENÇÃO / RECUPERAÇÃO PREVENTIVA

Como não cristalizar o patrimônio do Museu da Escola Catarinense sem des-significá-lo? Como atualizá-lo na dinâmica temporal, considerando sua materialidade e imaterialidade? O que deveríamos fazer? Esperar por uma custosa e difícil restauração ou operar uma intervenção/recuperação preventiva? Optamos pelo termo restauração preventiva, conceito utilizado por Brandi (2004), que embute diretrizes de observância à estética, à história, à função e à ambiência cultural. Na recuperação preventiva realizada no Museu, percebemos que prevaleceu para sua recuperação os princípios do Restauro Científico da Carta Italiana de Restauro de 1972, por Cesare Brandi (2004), sem esquecer que esta res-

tauração visava restabelecer a unidade potencial da obra, sem cometer o falso artístico ou o falso histórico. Concordamos também com Vinãs (2003), quando diz que, sobre os objetos/monumentos históricos, nenhuma circunstância material justifica a preocupação porque seu valor é outro. Trata-se de um valor convencional, acordado e concedido por um grupo de pessoas, e sobre estes objetos acrescentam-se valores que na realidade correspondem a sentimentos, crenças e ideologias, ou seja, a aspectos imateriais da realidade. É o entendimento do bem cultural em seu caráter simbólico e impregnado de sentidos, um conceito ainda não explicitado, denominado de *"intangibilidade"*. O trabalho realizado envolveu teorias e critérios de intervenção em obras consideradas patrimônio artístico e arquitetônico, adequando ao uso na atualidade, equilibrando a intervenção entre os aspectos históricos e estéticos, com projetos aprovados pelos órgãos de preservação oficiais. Havia a percepção da sustentabilidade referente à reutilização de edifícios antigos e áreas urbanas já construídas, visando ajudar a evitar o esvaziamento e degradação dos centros históricos das cidades brasileiras. Era presente a necessidade de compatibilização e intervenção sustentável dos edifícios antigos às novas funções e necessidades. As políticas dos órgãos de preservação de patrimônio federal, estadual e municipal e as distintas legislações que protegem o patrimônio nas diversas instâncias governamentais foram observadas, com atento acompanhamento por parte de todos.

Em um texto bastante utilizado na área de patrimônio, chamado *"O novo historicismo: ressonância e encantamento"*, Stephen Greenblatt (1991) define dois conceitos importantes: ressonância e encantamento. Os objetos que compõem um patrimônio precisam encontrar "ressonância" junto a seu público. O historiador Stephen Greenblatt conceitua "ressonância" e "encantamento", examinando a maneira como nossa cultura apresenta, para si mesma, não os vestígios textuais de seu passado, mas os vestígios visuais e materiais que dele sobrevivem, pois estes últimos estão colocados em exibição em museus e galerias, projetados especificamente para este fim.

> *Por ressonância entendo o poder do objeto exibido de alcançar um mundo maior além de seus limites formais, de evocar em quem os vê as forças culturais complexas e dinâmicas das quais emergiu e das quais pode ser considerado pelo espectador como uma metáfora ou simples sinédoque (GREENBLATT, 1991, p. 250).*

Ou seja, ressonância, como o poder de evocar no espectador as forças culturais complexas e dinâmicas de onde eles emergiram. O autor define também encantamento.

> *Por encantamento entendo o poder do objeto exibido de pregar o espectador em seu lugar, de transmitir um sentimento arrebatador de unicidade, de evocar uma atenção exaltada (GREENBLATT, 1991, p. 250).*

O encantamento tem a ver com uma espécie de veneração e tem sido mais associado ao formalismo do que ao historicismo. Costumamos venerar determinadas obras históricas, com seu passado e tradição. Uma obra de arte conhecida, como algumas obras de Picasso, Toulouse-Lautrec, Leonardo da Vinci, ou documentos da proclamação de independência, para ilustrar, são vistos como vestígios visuais e materiais colocados em exibição em museus e galerias projetados especificamente para este fim. Já museus com objetos que não valem pela sua singularidade, mas pela sua capacidade de proporcionar o conhecimento de uma manifestação social, expressiva, podem causar ressonâncias com maior intensidade pelo poder de evocar no espectador as forças culturais complexas e dinâmicas (fig.5 e fig.6).

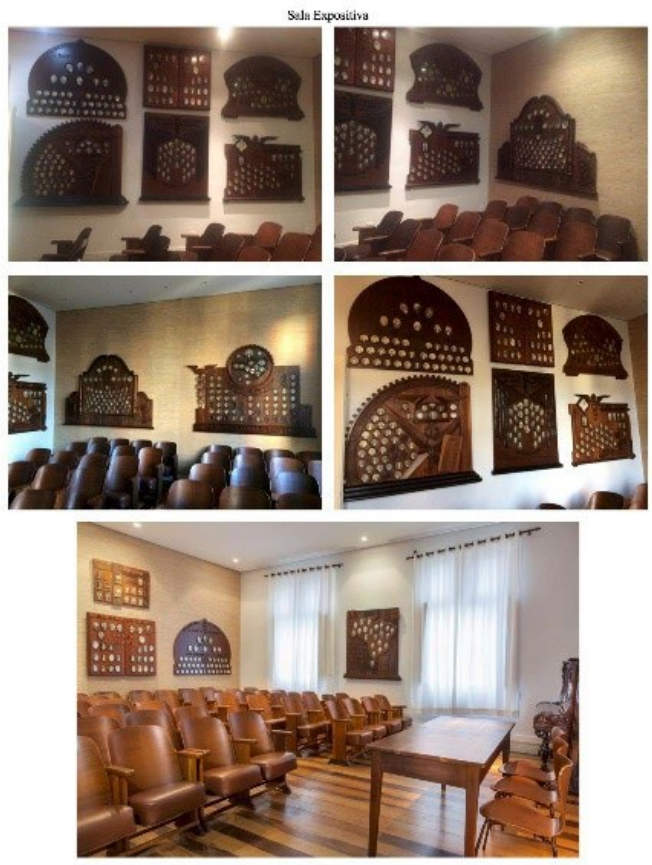


Fig.5. Vista geral da sala expositiva, onde os painéis estão expostos como acervo (2017). "Imersão". *Fonte: acervo do Museu da Escola Catarinense.*

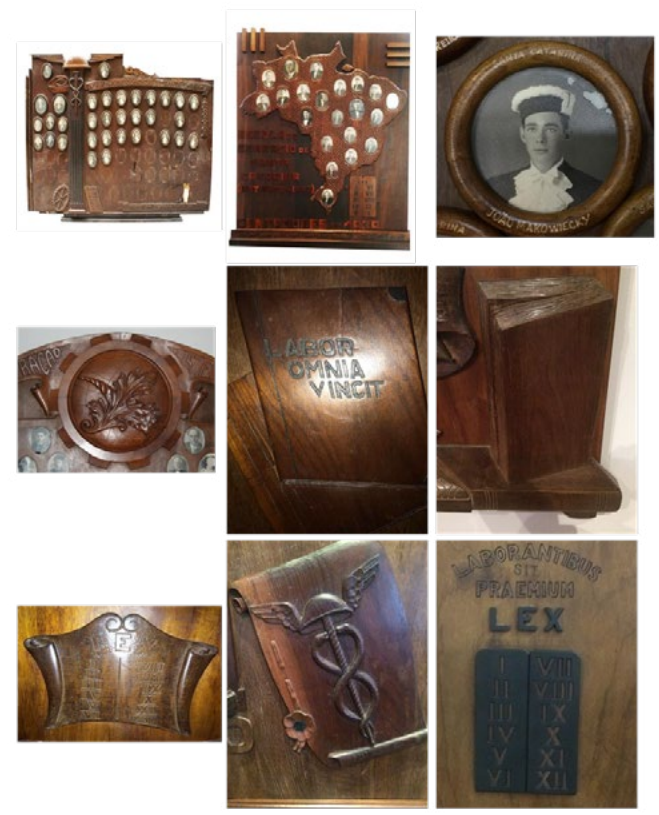


Fig.6. Símbolos presentes na ornamentação- Flores, caduceu, Lex com doze leis, lemas em latim, fotografias, livros, mapa de Santa Catarina. *Fonte: acervo do Museu da Escola Catarinense.*

Uma exposição ressonante, explica o autor, frequentemente distancia o espectador da celebração de objetos isolados, e o leva em direção a uma série de relações e questões sugeridas, apenas semivisíveis. E lança uma série de perguntas aplicadas ao que vemos no Museu da Escola Catarinense, ao vermos seus objetos, seus móveis, sua cultura material escolar:

> *Como os objetos chegaram a ser expostos? O que está em jogo na sua caracterização como "dignos de museu"? Como eram originalmente utilizados? [...] Quais os sentimentos das pessoas que originalmente seguraram esses objetos, os colecionaram, possuíram? Qual o significado de meu relacionamento com esses mesmos objetos agora que eles estão expostos aqui, neste museu, neste dia? (GREENBLATT, 1991, p. 253).*

Desta forma, entendemos o Museu da Escola Catarinense como um museu de ressonâncias. Importante destacar que alguns visitantes acabam por emocionar-se de tal forma que nos surpreende verificar o efeito que exerce na memória das pessoas. Muitos relatam fatos e histórias vivenciadas naquela época, outros falam das histórias que ouvem de seus pais, outros relatam suas próprias histórias no prédio do museu. Os depoimentos contidos nos livros de visita nos levam geralmente a uma ênfase maior no próprio prédio, onde se formaram muitos professores que ali retornam, ou à própria atmosfera do ambiente escolar que exerce um efeito diferenciado em cada espectador. O elogio ao espaço físico é constante, bem como um agradecimento pelo cuidado que se tem com o espaço e a valorização da memória.

SOBRE A CONSTRUÇÃO DE UM ARQUIVO VIRTUAL

O Museu da Escola Catarinense (MESC), da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), lançou uma nova página em www.museudaescola.udesc.br (fig. 7 e fig.8), dentro do portal da instituição, para aumentar a visibilidade do seu acervo e facilitar o acesso do público à sua estrutura. O ambiente virtual, que apresenta informações completas sobre o local, foi desenvolvido pela designer gráfica Fernanda do Canto. O projeto teve como base as pesquisas feitas por Eduardo Petry, estudante de Arquitetura e estagiário do Museu da UDESC, e pela coordenadora do espaço, Sandra Makowiecky. A nova página é de fácil navegação e mostra especificidades, objetivos e atividades do museu, onde o visitante virtual pode ter acesso a informações como eventos, histórico, descrição e imagem,

salas das exposições permanentes, acervo documental, fotográfico, descrição das salas destaques, projetos de educação escolar, plano museológico, pesquisas e textos sobre educação escolar, documentos do Museu, entre outros, visando também facilitar a busca de informações pela própria equipe do museu. Mesmo não sendo ainda interativo, ele supre a finalidade de informar. Precisamos avançar muito, mas já temos um trabalho em que apenas na coleta dos arquivos e a construção de sua lógica, se levou três anos de pesquisa.

Fig.7. Página do Museu da Escola Catarinense. *Fonte: acervo do Museu da Escola Catarinense.*

Fig.8. Aspectos contemplados no site do Museu da Escola Catarinense.

- Administrativo
- Institucional
- Plano museológico
- Histórico
- Equipamento Histórico do Museu
- Biblioteca e Acervo Virtual
- Exposições permanentes
- Salas em destaque
- Salas Multiuso
- Uso dos espaços
- Sobre doações
- Visite o museu
- Agenda de eventos
- Contatos
- Links de interesse

Aos poucos, o objetivo geral do Museu, de preservar, pesquisar, comunicar a partir do acervo, assim como conceber e desenvolver ações museológicas definidas no Plano Museológico, garantindo uma administração e gerenciamento em consonância com a política museológica proposta, que visa reunir um acervo representativo da cultura material relativa à educação escolar em Santa Catarina, se consolida, em um espaço digno da educação. Outro cuidado que as instituições museológicas, sobretudo as públicas, ao utilizarem novas tecnologias, devem tentar manter, além do equilíbrio no uso desses recursos expositivos, diz respeito à atualização e manutenção dos equipamentos, evitando com isso padecer da obsolescência tecnológica que pode afligir esses espaços, caso não disponham de recursos destinados para sua contínua conservação, pesquisa e atualização. Este passo ainda precisa ser dado em maior escala, mas nossa página visa diminuir esta distância. A página do Museu se caracteriza como um arquivo visual que completa a exposição. De sua casa ou de qualquer lugar, quem visitou o Museu pode retornar a ele com calma, lendo sobre tudo que viu no Museu. Pode assimilar com mais cuidado as informações e de igual forma, ampliar pesquisas sobre o tema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitas são as questões presentes nos significados atribuídos ao patrimônio cultural com ênfase em políticas públicas de preservação, batalhas de memória e embates identitários, bem como tensões entre o público e o privado nos processos de patrimonialização.

A experiência de preservação do espaço e construção de um arquivo virtual no Museu da Escola Catarinense nos remete de imediato à pulsão de morte a que se refere Derrida, em *"Mal de arquivo"*, uma pulsão de agressão e de destruição, que impele ao esquecimento, à amnésia, à aniquilação da memória. "A pulsão de morte é acima de tudo, anarquívica [...] sempre foi, por vocação, silenciosa, destruidora do arquivo. A pulsão de morte é também uma pulsão de agressão e de destruição" (DERRIDA, 2001, p. 21-2). Neste breve texto, evidenciamos duas formas que encontramos para manter um patrimônio cultural, reagindo contra a pulsão de morte, reforçando que acreditamos ter realizado uma parceria público-privada de pleno êxito e que pode ser modelo a ser seguido em outros casos. Por fim, nossa página fornece um completo arquivo digital que facilita pesquisas e difusão do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. O que é contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.
- BRANDI, Cesare. Teoria da Restauração. Cotia/SP, Ateliê Editorial, 2004.
- DERRIDA, Jacques. Mal de arquivo: uma impressão freudiana. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.
- DERRIDA, Jacques. Pensar em não ver: escritos sobre as artes do visível (1979-2004). Florianópolis: Ed. da UFSC, 2012.
- GREENBLATT, Stephen. O novo historicismo: ressonância e encantamento. Revista Estudos Históricos. Rio de Janeiro, v. 4, n. 8, p. 244-261, dez. 1991. ISSN 2178-1494. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/2323/1462>. Acesso em: 26 Ago. 2016.
- VINÃS, Salvador Muñoz. Teoría contemporánea de la restauración. Madrid: Editorial Síntesis, 2003.
- Site oficial do Museu da Escola Catarinense. Disponível em < http://www.museudaescola.udesc.br >. Acesso em 08 fev.2018.

MUSEUS E SUAS NOVAS MUSEOGRAFIAS: UMA TEORIA MUSEOLÓGICA ATRAVÉS DA EXPOGRAFIA E CURADORIA NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Marcio Andrei Flores Souza
Museu de Arte de Santa Maria/MASM

A museografia permite que o homem utilize a capacidade cognitiva para entender, assimilar, relacionar e conectar-se com todo o universo ao seu redor, se relacionando também com o processo de aquisição do conhecimento; isto ocorre porque a mente é uma das ferramentas mais potentes, engenhosas e sublimes que permeiam o universo individual.

Esta cognição envolve fatores diversos como o pensamento, a linguagem, a percepção, a memória e o raciocínio, todos relacionados com o desenvolvimento intelectual. Desta forma, como qualquer outro instrumento que está disponível para o uso humano é importante que as pessoas tenham um amplo conhecimento sobre suas características, seus métodos de uso e suas aplicações para que elas possam utilizar este poder plenamente. Para Vygotsky (2007) os signos e a linguagem simbólica que os homens desenvolveram, possuem um papel similar aos instrumentos de trabalho que concomitantemente com os signos constroem a mente humana, estabelecendo uma relação de mediação entre a realidade e o homem.

Os museus utilizam-se desta cognição e simbologia para realizar sua missão de produção de conhecimento, mas também de difusão, comunicação e educação, dialogando diretamente com a preservação e investigação. As mídias e processos tecnológicos (Figura nº 01), possibilitam a realização de museografias múltiplas, onde processos digitais e manuais, são comumente utilizados na elaboração das exposições e mostras realizadas pelos espaços museológicos na contemporaneidade. *"O cenário museu é onde se dá*

a construção museográfica, campo prático do museu e auxiliar da museologia. O "lugar" da museografia é no museu, o tradicional ou outras formas, na sua estruturação administrativa, técnica, política e metodológica." (CURY, 2009.p.35)

Figura nº 01 – Exposição David Bowie, Museu da Imagem e do som, São Paulo.
Fonte: http://www.grupopleno.com/

MUSEUS E SUAS NOVAS MUSEOGRAFIAS

Os museus apresentam atualmente a missão de produção de conhecimento, mas também de difusão, comunicação e educação, dialogando diretamente com a preservação e investigação e principalmente com o imaginário.

O desenvolvimento, durante o século XX, das instituições museológicas através de investigações, permitiu aos museus apresentar-se como uma instituição que estabelece uma conexão cultural, política e econômica, sujeitas a redefinições conforme os interesses e mudanças de seu próprio contexto.

Estas transformações, sofridas por estes museus também vêm ocorrendo no campo das artes visuais, reflexo das cidades e metrópoles culturais. Segundo Pesavento (1999): *"Através do olhar literário que também se expandia sobre o urbano dessa cidade, pode-*

mos perceber o confronto dessas imagens do passado com as do presente. O olhar se volta para o positivo do rural voltado para o passado, num trabalho de recuperar, pelo imaginário, um tempo e um espaço preciso." Assim, a visão que se tem da cidade supracitada é bipolar, que transita pelos paradigmas da metrópole, com o seu agito, a multidão, as atrações da rua, o luxo, a ostentação, o prazer fácil, o povo apreensivo e nervoso. Isto acontece muitas vezes através da diluição das fronteiras entre o imaginário e a desmaterialização do objeto. Estas transformações podem ser associadas às atualizações das formas de documentar, catalogar, preservar e expor as obras de arte e a urgência do envolvimento do artista em todas as práticas.

Novas tecnologias foram incorporadas aos museus, tornando-os mais interativos e inseridos na sociedade, instigando o imaginário e a percepção dos sentidos e conceitos diferenciados, em contrapartida surgiu à necessidade de compreender e discutir ações de preservação da memória e da história.

As instituições museológicas são denominadas como um sistema múltiplo organizado como um conjunto de procedimentos metodológicos, recursos humanos, infraestrutura, técnicas, tecnologias digitais e manuais, políticas, procedimentos, informações, experiências, ações educativas, pesquisa e preservação, todas importantes no desenvolvimento de processos museais que promovem a construção do patrimônio cultural museológico.

Desta forma a museografia é a responsável pela organização do espaço museal, desde os aspectos da climatologia do local até a salvaguarda de seus acervos. Para Cury (2008): *"a museografia abrange toda a práxis da instituição museu, compreendendo administração, avaliação e parte do processo curatorial (aquisição, salvaguarda e comunicação)"*.

É de competência dos museus criar políticas culturais inovadoras que estimulem e possibilitem a realização de diversificadas atividades nestes locais, para tanto é necessária uma revisão nas suas funções e em seus propósitos, atribuindo a estes locais, verdadeiros centros difusores de conhecimento. Segundo Hernandés (2001), os estudos do aspecto técnico da Museografia, ou seja: a instalação das coleções, a arquitetura, a climatologia do edifício administrativo, e assim por diante constituem-se como uma atividade essencial-

mente técnica e prática. Estas novas museografias proporcionam o despertar de novas interpretações estabelecendo um diálogo com os públicos, Estes novos modelos museológicos e museográficos, surgiram nos anos 1960, juntamente com o minimalismo, onde os espaços museológicos passaram a absorver as tendências da arte de seu tempo.

Assim os museus de arte deixaram de ser espaços passivos não se restringindo a apenas colecionadores de obras de arte, mas também formadores de novas diretrizes que abarcavam o pensamento crítico, a aquisição de obras contemporâneas para a preservação do presente, verdadeiros locais de experimentação, debate, criação e deliberação de demandas da contemporaneidade.

O desenvolvimento, durante o século XX, das instituições museológicas através de investigações, permitiu aos museus de arte apresentar-se como uma instituição que estabelece um contexto cultural, político e econômico, sujeitos a redefinições conforme os interesses e mudanças de seu próprio contexto.

Estas transformações sofridas por estes museus também vêm ocorrendo no campo das artes visuais, através da diluição das fronteiras entre as linguagens, a desmaterialização do objeto e a utilização de tecnologias digitais.

No Rio Grande do Sul encontramos vários museus de arte com diversos acervos e reservas técnicas, desde arte sacra, moderna, contemporânea entre outros, distribuídos em diferentes locais deste estado. Dentre os quais podemos citar o Museu de Arte do Rio Grande do Sul Ado Malagoli – MARGS – possui um acervo de aproximadamente 4.000 obras de artistas nacionais e internacionais de diferentes movimentos artísticos brasileiros ao longo do século XX e nas artes visuais no Rio Grande do Sul, entre o século XIX até a atualidade.

O MARGS é um dos principais museus de arte do Estado e um dos mais importantes do país. É referência no estudo, conservação e divulgação da arte, a sede do Museu ao longo da sua existência ocupou diversos espaços em Porto Alegre, entre eles o foyer do Theatro São Pedro, em 1978 instalou-se definitivamente no prédio localizado na Praça da Alfândega, antiga Delegacia Fiscal, construído em 1913, no Centro Histórico de Porto Alegre.

Nos anos 70 o museu ganhou sua sede atual, na década de 80 esta instituição criou um projeto de análise formal de seu acervo realizando descrição técnica e categorização sistemática das obras segundo suas escolas estilísticas, logo após o prédio foi restaurado, nos anos 90 e adaptado conforme as especificações museológicas internacionais da época, além de aquisição de equipamentos, criação do núcleo de restauro e climatização e modernização de sua reserva técnica.

O acervo desta instituição está em constante transformação e aperfeiçoamento, as necessidades encontradas por curadores e os estudos realizados por pesquisadores teóricos possibilitaram a aquisição de uma visão museológica, importante na preparação deste espaço em um cenário cultural globalizado, competitivo e exigente.

As exposições e mostras realizadas do seu acervo apresentam ao público uma crescente preocupação museográfica, não servindo apenas para adornar os ambientes, mas principalmente para instruir sobre a história, a cultura e o patrimônio cultural.

Também destacamos outras instituições museológicas com a tipologia das artes visuais importantes no sul do Brasil, Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul – MACRS, fundado em 18 de março de 1992 criado pelo decreto 34.205 do Governo do Estado do Rio Grande do Sul, pelo curador Gaudêncio Fidelis seu primeiro diretor, em Porto Alegre. Museu de Artes Visuais Ruth Schneider – MAVRS, localizado em Passo Fundo criado em 1996, Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo – MALG, inaugurado em 1986 em Pelotas, está ligado ao Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Pelotas e o Museu de Arte de Santa Maria, criado em 1992.

O MASM está em transformação, integrando-se a nova museologia, buscando preservar sua história. Estas ações possibilitam a interface e o diálogo direto com a comunidade, tornando este espaço vivo e dinâmico, sendo que esta transformação tem como princípio norteador o exercício da museografia, é através dela que os museus se tornam lugares de aprendizado, com práticas especificas dinamizadoras e interativas proporcionando experiências culturais, trocando informações entre a instituição e o público.

"E, ainda que toda prática museológica pudesse inscrever-se numa sociologia do cotidiano, a compreensão das relações entre o Museu e o Real, nos diferentes sistemas de pensamento, recolocaria o problema em nova dimensão - a possibilidade efetiva de o Museu ser pensado enquanto processo, nas suas relações com a diferença e a complexidade." (SCHEINER, 2005, p.87)

Desta forma, estas instituições museológicas, contemporaneamente passam a exercer a museografia, seguindo novas tendências onde as relações, sejam elas de qualquer origem, se direcionem a práticas dinâmicas proporcionando a educação, o conhecimento, a memória, a história e o patrimônio cultural.

A EXPOGRAFIA NAS ARTES VISUAIS

Os museus apresentam atualmente a missão de produção de conhecimento, mas também de difusão, comunicação e educação, dialogando diretamente com a preservação e investigação.

De acordo com Marília Xavier Cury (2008): *"A museografia abrange toda a práxis da instituição museu, compreendendo a administração, avaliação e parte do processo curatorial (aquisição, salvaguarda e comunicação)".* Todas estas atividades reúnem os processos técnicos e práticos, constituindo os museus em conjuntos de estruturas com procedimentos metodológicos, recursos humanos, materiais, técnicas, tecnologias, políticas, informações e experiências necessárias para o desenvolvimento destas instituições, interagindo diretamente e indiretamente no patrimônio, memória e cultura.

A curadoria é responsável pelo dia a dia do processo museológico, utilizando-se da expologia e expografia, seu objetivo principal é fazer com que o público visitante se sinta à vontade ao visitar uma instituição museal.

> *O ato de musealizar compreende a seleção de um objeto, valorizando-o, por meio da retirada de seu circuito original (ou in situ) conformando-o a um padrão de institucionalização, e assim transformando-os em vetor de conhecimento e de comunicação para um público mais amplo. (CURY, 2005, p. 52).*

As exposições têm como objetivo comunicar através do conteúdo e mecanismos de informação, ampliando o espaço de troca e interação do espectador com a expografia realizada. Esta narrativa atua de forma individual, estabelecendo uma troca de experiências dialogando diretamente com o objetivo desta atividade, a comunicação.

A montagem de uma exposição surge do desejo de comunicar, uma ideia, tema, objetos, artefatos, coleções ou apenas uma obra de arte. Para isto é necessário a seleção, pesquisa, documentação, organização até a sua exibição e difusão. Sendo assim a expografia é a área da museografia que se ocupa da definição da linguagem e do design da exposição museológica, desde a criação de circuitos, suportes expositivos, legendas, recursos tecnológicos disponibilizados e necessários, projeto gráfico e leiaute do espaço, programação visual de textos, catálogos, imagens entre outros.

A expologia e a cenografia, ambas inseridas na museografia, determinam aspectos essenciais em uma exposição ou mostra, definindo a metodologia utilizada, processos de gestão e planejamento, organização de cronogramas de atividades e captação de recursos financeiros. A elaboração e montagem da exposição necessitam de diferentes profissionais como curador, arquiteto, designer gráfico, coordenador, gestor, museólogo, programador visual. O projeto expográfico realizado deverá considerar a interface da mesma com a edificação, segurança e logística do espaço.

Em espaços expositivos contemporâneos necessita-se da compreensão de alguns aspectos quando o objeto a ser exposto trata-se de uma obra de arte, atualmente os processos de criação nas artes visuais possibilitam diferentes inserções de linguagens, técnicas, materiais e tecnologias, permitindo aos artistas contemporâneos dialogar e expressar-se através de processos híbridos, mestiçagem, estranheza, performance, instalação, objeto multimídia, vídeo arte entre tantos outros.

A arte passa a utilizar-se e apresentar-se de outras maneiras, desafiando as instituições museológicas e os espaços expositivos a suprir e transformar-se paralelamente, acompanhando estas manifestações. Assim cabem transformações e adequações a estes espaços suprindo estas necessidades, tornando-se um grande desafio para os gestores e curadores.

Aspectos referentes à iluminação diferenciada, suprimentos e instalações elétricas apropriadas, mobiliários específicos para a disposição de telas, leds, fios condutores de energia, sistema de sonorização, são alguns itens analisados pelos profissionais na programação de uma exposição. Para Juliana Monachesi (In SANTOS, 2009) a Curadoria de arte em novas mídias está estreitamente interligada com a especificidade dos próprios trabalhos. Enfatizando particularidades que o curador deve analisar quanto ao aspecto processual de muitos dos trabalhos em novas mídias.

Desta forma a expografia na contemporaneidade reflete a flexibilidade nos processos artísticos e de curadoria, propiciando diferentes estratégias, desde o momento de montagem das exposições, desencadeando processos de reflexão e percepção diferenciados, interagindo diretamente com a arte.

A caixa preta expositiva passa a incorporar a cenografia teatral, transformando o cubo branco em preto, criando salas de projeções e vídeo arte, permitindo aos espectadores a experimentação perceptiva e a aproximação entre o cotidiano e a arte, a intensificação da discussão entre conceito e objeto, por meio da distinção entre forma e imagem, através do projeto expográfico e curatorial e mediado pela tecnologia.

As significações das montagens permitem articulações simbólicas que envolvem questões de espaço e lugar, em uma interseção de relações entre o trabalho exposto, o espaço arquitetônico construído, a disposição cenográfica dos objetos, a necessidade de interação, público e obra, e o desenho expográfico proposto pela curadoria.

Ao curador cabe a função de selecionar as obras de arte partindo da concepção e conceito escolhidos pelo mesmo entorno da exposição, determinando a melhor forma de expor as obras, proporcionando diversas leituras e interpretações possíveis.

A história da arte e a historiografia possibilita observarmos a influência de ambas no modo expositivo realizado pelos museus e suas mudanças podendo suscitar e permitir diferentes leituras sobre a apresentação de uma determinada coleção ou acervo. O significado da obra de arte é modificado conforme a expografia é realizada nos mu-

seus, pois estes lugares são bons laboratórios, onde através da estética e crítica de arte, proporcionam a naturalidade com que concebemos o ato de expor uma obra. Podemos observar que no decorrer da história, ocorreram vários momentos com exposições emblemáticas, que através delas, propiciaram novos olhares e perspectivas sob o modo expositivo e seus espaços, possibilitando diferentes compreensões da arte.

O galpão construído em 1855, (Figura nº 02) pelo artista francês Gustave Courbet, para suas obras que haviam sido rejeitadas pela Exposição Universal de Paris, foi um marco na história da arte, pois foi através desta ação que muitos outros artistas passaram a expor suas obras em diferentes locais, não somente nos espaços institucionalizados e comumente conhecidos pela sociedade da época.

Figura nº 02 – Pavilhão da exposição de Gustave Coubert, 1855, Paris, C. Thurnston Thompson, Victoria & Albert Museum, Londres. *Fonte: Pinterest*

É evidente que Courbet, realizou a exposição como forma de protesto, mas hoje percebe-se que através deste ato, algumas mudanças surgiram possibilitando aos artistas visuais da época, marchands e outros profissionais da área novos olhares sobre a expografia.

Em 1874, Monet reuniu mais de 165 telas de artistas variados, que posteriormente foram chamados de impressionistas, e também no século XX, tivemos a homenagem ao Artista Naif Henri Rousseau, no ano de 1908. Neste ano o artista pintou duas obras "Na

Floresta Húmida" e "Luta entre tigre e búfalo" (Figura nº 03), as duas obras são muito parecidas, sendo que a primeira está atualmente no museu Hermitage de São Petesburgo na Rússia, e a segunda em Cheveland, no The Cheveland Museum of Art. Em ambas as obras podemos ver um tigre atacando um boi em meio a uma vegetação, juntamente com uma árvore surreal, com várias pencas de bananas amarelas.

Figura nº 03 – Pintura "Luta entre tigre e búfalo" do Artista Naif Henri Rousseau, 1908. ***Fonte: Pinterest***

No mês de dezembro do mesmo ano aconteceu o lendário banquete organizado por Picasso em homenagem a Rousseau, no Bateu Lavoir em que a comida foi, por engano encomendada para o dia seguinte.

Todas estas e muitas outras exposições aqui mencionadas, desconstruíram o lugar comum e confortável aonde eram realizadas, proporcionando uma nova apreciação, recolocando a percepção em diferentes lugares expositivos e suas múltiplas possibilidades, enquanto modelos encadeados de imagens normativas, lineares e sucessivas, trazendo novos parâmetros expositivos e artísticos, aproximando a arte de outras ciências.

A palavra exposição tem origem no latim (exponere), que significa *"pôr para fora"*, já o espaço expositivo é um meio de comunicação que possibilita a formação da cultura, através de mediações entre objetos artísticos e públicos e neste contexto, a museografia é responsável pelo encontro entre a arte e o público. (GONÇALVES, 2004)

As montagens expográficas percorrem a simbologia que envolve as questões referentes aos espaços e lugares, onde o trabalho exposto tem uma relação com o espaço arquitetônico, a disposição cenográfica das obras no espaço, a interação com o público proposto pela curadoria. Neste intuito o curador passa a realizar o trabalho de projetar a exposição, proporcionando maior visibilidade ao conjunto das obras, atualmente é o indivíduo que interfere nos espaços expositivos construindo leituras possíveis e diferenciadas.
Os mais variados especialistas e críticos de arte, acreditam na necessidade do profissional curador a frente dos projetos expográficos, seja este em museus, galerias, bienais ou outros eventos do gênero, possibilitando diferenciadas expografias, como estratégias para a construção de sentidos, articulações teóricas e provocativas.

Através destas ações é possível explorar obras de um acervo ou reserva técnica com uma nova maneira de perceber e valorizar as obras, podendo revisar as percepções acerca do espaço, a utilização do discurso direto através de textos, imagens, montagens, legendas e apresentações discursivas.

Contemporaneamente, vivemos tempos de institucionalização com demandas de mediação ampliadas culturalmente, esteticamente e politicamente, assim os discursos e suas mostras expositivas, compreendem modos de atuação e educação. Segundo Buren (1991) os museus, galerias não são espaços neutros de difusão da obra de arte, eles a situam, sobrepondo-lhe novos significados.

As exposições são e sempre serão espaços potenciais para a crítica e o conhecimento, pois é através delas que podemos revisar os mais diversos aspectos das instituições proponentes, desta forma a expografia passou a ser importante, figurando na dianteira do processo de seleção, orientação, concepção e montagem do aparato expositivo e seu produto final.

A arte contemporânea redireciona os espaços museais e suas expografias, aonde artistas, curadores e críticos discutem os formatos expositivos utilizados na contemporaneidade em contraponto a expografia tradicional, propondo outros meios de difusão, outros formatos, suportes onde a obra se relaciona com o público de diferentes maneiras, com apresentações verbo-visuais diferenciadas com a utilização de mídias digitais e outros recursos possíveis.

A relação entre a obra de arte e o lugar de exposição, podem sugerir novos olhares, percepções e entendimento desta arte contemporânea, através das suas múltiplas e diversas manifestações e linguagens como instalações, site-specific e in situ, todas contribuindo diretamente e significamente com ideologias que propõe espaços expositivos neutros, como os já conhecidos cubos brancos (salas expositivas sem o uso de cores). A realização das grandes exposições de arte contemporânea, nos formatos de bienais (Figura nº 04), conferiu aos curadores o papel de novos protagonistas, inseridos em todos os processos da mostra desde a sua concepção até a realização final, colocando em segundo plano o papel do crítico que aos poucos foi sendo deslocado a produção textual sob as orientações do curador.

Figura nº 04 – Instalação da artista Japonesa Yayoi Kusama, São Paulo. *Fonte: http://www1.folha.uol.com.br/*

Cury (2005) menciona sobre o "respeito ao público", por parte dos gerenciadores e programadores de eventos atuantes nas instituições museológicas devendo residir exatamente na proposição de "produtos-inquietação resultado da interação do visitante com a exposição" e não de meros "produtos-satisfação" (CURY, 2005, p. 67) destinados a funcionar como simples entretenimento segundo uma lógica do espetáculo. Desta forma, uma exposição com uma grande variação de trabalhos em vídeo arte, por exemplo, sendo este gênero das artes visuais importante ter um tempo determinado para a sua apreciação, é necessário o planejamento do tempo disponível para que o visitante possa aprecia-los de forma positiva, verificando que o tempo visual gasto para a apreciação de uma obra como pintura, cerâmica ou outras linguagens este mesmo tempo poderá ser diferenciado.

A montagem da exposição desde a sua concepção e planejamento requer várias demandas com a participação de muitos profissionais de diferentes áreas do conhecimento,

tais como engenheiros, arquitetos, designers, historiadores, conservadores restauradores, analistas de sistema, programadores visuais, técnicos em iluminação e computação gráfica, educadores, entre outros.

A participação de profissionais com formações e experiências variadas possibilita a satisfação do artista na execução da sua obra conforme sua criação e mensagem, interagindo de maneira positiva com o visitante expectador da mostra.
Do ponto de vista do artista, a obra é o ponto principal e a razão de ser da exposição, partindo deste enfoque, as condições de existência da obra, materialmente, conceitualmente e esteticamente, e seu modo expositivo devem ser o ponto principal do curador, visível na escolha do design da montagem, onde do ponto de vista do curador ressalta as conexões entre as obras escolhidas e suas possibilidades com as individualidades de cada visitante. (Figura nº 05)

Em contraponto ao discurso museológico que prima pela experiência do seu público como peça propulsora de ignição para a realização da exposição e sua concepção e montagem.

Figura nº05 – Instalação interativa "Firewall" dos artistas visuais Aaron Sherwood e Mike Allison, New York, Moma.
Fonte: Marcio Andrei Flores Souza

Nesta perspectiva, que novos processos museológicos foram e estão sendo aplicados nas instituições museológicas brasileiras, visando garantir que esses importantes espaços possam disponibilizar recursos para a interação destas obras de arte junto ao público. Permitindo a todos o acesso a estas novas linguagens da arte contemporânea. O Rio Grande do Sul possui museus de arte em transformações, sendo que estes espaços estão integrando-se a nova museologia, inserindo aspectos museográficos e expográficos

de extrema importância, como o exemplo do Museu de Arte de Santa Maria, que busca preservar sua história através de seu acervo de obras de arte, reconstruindo seu espaço museal físico, reorganizando sua estrutura, através de processos e metodologias. Estas ações possibilitarão a interface e o diálogo direto com a comunidade, tornando este espaço vivo e dinâmico. A museografia contemporânea é importante neste processo, pois entrelaça de forma intrínseca a relação arte e arquitetura, exigindo de profissionais oriundos de áreas diversas, como o curador, o artista, o museólogo e o arquiteto um olhar específico sobre um objeto de estudo comum, a obra de arte, contemplando o projeto para o desenho espacial das exposições e sua tipologia.

Através destes procedimentos museográficos os museus dialogam cognitivamente e simbolicamente com seus espectadores e públicos, propiciando o desenvolvimento de ações culturais fortemente interligadas com a memória, o patrimônio e a história, possibilitando a estes lugares tornarem-se verdadeiros templos sagrados.

REFERÊNCIAS

Livros

- ARNAUT, Jurema Kopke; ALMEIDA, Cícero A. Fonseca (org.). Museografia: A linguagem dos museus a serviço da sociedade e de seu patrimônio cultural. Rio de Janeiro: IPHAN; OEA,1997.
- BOUILHET, Henri; GIRAUDY, Daniele. O museu e a vida. Trad: Jeanne France Filiatre
- CURY, Marília Xavier. Museu Hering Conquistas e Possibilidades Criativas. 1ª ed, Blumenau/SC: fundação Hermann Hering. 2012, 240p.
- CURY, Marília Xavier. Exposição, montagem e avaliação.1ª ed, São Paulo: Annablume, 2005.
- GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. Entre cenografias: o museu e a exposição de arte no Século XX. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo/Fapesp, 2004.
- HERNANDÉS, F. Manual de Museología. Madrid: Editora Sínteses, 2001.
- NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Projeto História. São Paulo: PUC-SP. N° 10, 1993.
- SANTOS, M.C.T.M. Os museus e a busca de novos horizontes. Comunicação apresentada no III Fórum de Profissionais de Reservas Técnicas de Museus, Salvador, BA, Brasil, 2008.
- SUANO, Marlene. O Que É Museu. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2007.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy. O imaginário da cidade. Visões literárias do urbano. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2002. 400 p.

Artigos

- BUREN, Daniel. Fonction de l'atelier.In: Ecrits vol. 1, Bordeaux, CAPC- Musée d'art Contemporain; França: 1991, 195-205p.
- Museu: Instituição de Pesquisa. - Organização de: Marcus Granato e Claudia Penha dos Santos. — Rio de Janeiro: MAST, 2005. 100p. (MAST Colloquia; 7)
- LOUSADA, Ana Maria. Conservador e Museológo: Abordagens e Conceitos. In: Cadernos de Sociomuseologia – Sobre o Conceito de Museologia Social. N°1.

Artigos de Periódicos na Internet

- ANICO, Marta. A pós-modernização da cultura: Patrimônio e Museus na contempo-

raneidade. Artigo publicado em Horizontes Antropológicos, Vol. 11, nº 23, Porto Alegre, Jan/jun. 2005. Disponível em http://www.scielo.org.

- CHAGAS, Mário de Souza. Millôr Fernandes e a Nova Museologia. In: Cadernos de Sociomuseologia – Novos Rumos da Museologia. N° 2. Lisboa: ULTH, 1994. Disponível em:
- <Http://cadernosociomuseologia.ulusofona.pt/arquivo/sociomuseologia_1_22/cadernos%2001%20-1993.pdf> Acesso em 05 dez. 2014.
- COSTA, H. H. F. G. Museus, Pontes Entre Gerações. Revista Museu Cultura Levada a Sério. 2005, ISSN 1981-6332. Disponível em: <http://www.revistamuseu.com.br/18demaio/artigos.asp?id=5985>. Acesso: 05 out 2014.

OS CATÁLOGOS DE EXPOSIÇÕES ASSOCIADOS À EXPERIÊNCIA MUSEOGRÁFICA

Valéria Boelter, Mário Vairinhos e Álvaro Sousa
UA/Portugal

INTRODUÇÃO

O interesse em investigar os catálogos das exposições surge a partir da pesquisa de mestrado em Artes Visuais PPGART/UFSM, intitulada "Expografia na Contemporaneidade de Propostas em Arte e Tecnologia Digital", da qual as principais fontes de estudo foram os catálogos dessas mostras para prosseguir no doutoramento na UA.

Embora a maioria dos catálogos de exposições não apresentem imagens do espaço da mostra, pois normalmente são produzidos antes da exposição acontecer, o acesso a estes registros é imprescindível para a investigação das expografias da Arte e Tecnologia Digital. Informações importantes como detalhes das obras, artistas, contextualização histórica, textos críticos e nomes dos profissionais que participaram da realização das exposições são encontradas somente nestes catálogos.

O catálogo da exposição "Nano: poética de um mundo novo de arte ciência e tecnologia" é, segundo Barros (in GASPARETO, 2014, p.174), "a primeira e até então única publicação a respeito da nano arte no país". Outro exemplo é o catálogo da mostra "arte: Novos meios, multimeios", da curadora Daisy Piccinini, considerado conforme Melo e Matar (2011) o mais extenso material já publicado sobre as relações entre a arte e a tecnologia no Brasil.

Os catálogos são verdadeiras exposições impressas (Derdyk, 2013) e portáteis (Zanini, 1977), apresentando diversas outras funções para além da catalogação das obras: eles

registram, informam, ensinam e ampliam a experiência do visitante. Na maioria das vezes, são adquiridos depois da mostra, o que possibilita ao público acessá-los em outro momento para obter mais informações e ler textos mais completos que não ficam disponíveis na mostra, possibilitando a ampliação da exposição.

ENQUADRAMENTO HISTÓRICO DA EVOLUÇÃO DO CATÁLOGO DE EXPOSIÇÃO

Os catálogos de arte surgem com as coleções dos palácios e sofreram influências dos inventários, que eram documentos feitos para quantificar e assegurar as obras dos colecionadores. Porém, os verdadeiros percursores foram os Galeriewerk que, segundo Louis Marchesano[1], consistiam em um álbum de gravuras em larga escala das reproduções de pinturas, muitas vezes feitos pelos melhores gravadores da Europa.

O Theatrum Pictorium, segundo o site do Getty Research Institute[2], "é considerado um dos primeiros álbuns de gravura de coleções". Publicado no século XVII, a primeira edição data 1660 e a segunda em 1663, foi produzido por David Tenier, "o jovem", para o arquiduque Leopoldo Wilhelm da Áustria, detentor de umas das maiores coleções de arte.

Tenier fazia o papel de curador, embora o termo ainda não existisse no vocabulário da época. Selecionou 243 pinturas italianas da coleção e produziu pequenas cópias a óleo das obras, com aproximadamente 17 cm x 25 cm, tendo contratado 12 gravadores para a confecção das gravuras desses modelos[3]. Conforme Mihatsch (2015), o catálogo possuia dois volumes no formato de 27cm x 41cm, com imagens de tamanhos similares, informando o tamanho original das obras, nome do artista e gravador. O prefácio foi escrito em latim, francês, espanhol e holandês.

[1] Curador de impressões e desenhos do Getty Research Institute.
[2] http://www.getty.edu/research/exhibitions_events/exhibitions/display_arthistory/antecedents.html (acessado em outubro/2017)
[3] https://courtauld.ac.uk/gallery/what-on/exhibitions-displays/archive/david-teniers-and-the-theatre-of-painting (acessado em outubro/2017)

O Recuei Crozat é outro importante catálogo da coleção do conhecedor de arte Pierre Crozat, tendo sido idealizado pelo mesmo, juntamente com o teórico de arte francesa Anne Claude Philippe Comte de Caylus e o gravador e crítico de arte Pierre Jean Mariette. O catálogo foi encomendado pelo Duque Filipe II d' Orleans e contou com 36 gravadores para reproduzir 100 pinturas e desenhos.

A publicação luxuosa é apresentada em dois volumes (1729-1742) e possui função pedagógica. É dividido de acordo com diferentes escolas: renascimento italiano, romano e veneziano. Segundo Mihatsch (2015), o catálogo é composto por prefácio, breve descrição das pinturas e da vida dos artistas, placas das gravuras numeradas consecutivamente, legendas com título da obra, proveniência, tamanho e especificação do gravador.

Outra importante contribuição para a história dos catálogos é a Galeria Düsseldorf, uma das mais significantes galerias do séc. XVIII e pertencente ao príncipe Johann Wilhelm II, conforme o site do Getty Research Institute (2011) é considerada a primeira coleção de arte localizada em um lugar próprio, adjacente ao palácio. Sua coleção, segundo Portner (2011), é formada por cerca de 400 pinturas, sendo 46 do pintor flamenco Peter Paul Rubens.

Em 1756, depois da morte do príncipe, Carls Theodor, seu sobrinho e sucessor, contratou o pintor Lambert Krahe como diretor da galeria. Segundo Mihatsch (2015), Krane rompeu com o estilo Barroco de organizar as obras, expondo-as de maneira didática, ordenada e por escolas, incentivando os visitantes a fazer comparações.

O catálogo contou com a participação de Carls Theodor, Krane, arquiteto Nicolas Piage, Cristian Van Mechel e Jean Charles Laveaux. Sua confecção era complexa e cara. Inicialmente, eram feitos esboços das pinturas que posteriormente eram transferidos para outra folha em giz vermelho onde eram desenhados mais detalhadamente, gravados nas placas de cobre para finalmente serem impressos.

O primeiro volume constitui-se de um catálogo de textos com pinturas descritas com todas as técnicas e extensivos comentários. O Segundo volume apresenta a planta de

construção da galeria e a pintura da escadaria feita por Krane. Este volume oferece ainda a representação da galeria com as pinturas nas paredes, ou seja, da expografia. Foram feitos 159 desenhos em 53 páginas, a maioria a lápis. Segundo o site do Getty Research Institute, "este novo estilo de apresentar obras de arte marcou a transição na história do museu do Barroco para o Iluminismo e, eventualmente, levou aos tipos de exposições e catálogos que vemos nos museus de hoje".

O colecionismo contribuiu para o surgimento dos catálogos, mas é sobretudo com as exposições temporárias que eles ganham maior protagonismo e produção. O acervo do museu se expande através da criação dessas mostras que circulam em diversos lugares do mundo. Os museus também oferecem uma diversidade de enfoques temáticos abordados nas exposições: biografias de artistas, música, literatura, poesia, entre outros.

Estas novas narrativas são documentadas nos catálogos dessas mostras efêmeras que se tornam únicas. Os próprios catálogos citados neste artigo foram temas de exposições. The Düsseldorf Galley and Its Catalogue aconteceu no Instituto Courtauld (2007) e nasceu de uma extensa pesquisa histórica sobre esta galeria e o catálogo, que se transformou em livro e exposição com o mesmo nome. A mostra David Teniers and the Theatre of Painting ocorreu no Getty Institute (2011) e exibiu ao público os esboços, gravuras, placas de impressão e o próprio catálogo.

The Düsseldorf Galley and Its Catalogue, 2007.
Fonte: http://blogs.getty.edu/iris/the-first-modern-catalogue-of-an-art-collection-q-and-a-with-curator-louis-marchesano/

Labyrinth keyscope, 1970.
Fonte: Catálogo da Exposição Software Information Technology: Its New Meaning for Art

Os catálogos de exposições são importantes fontes de estudo e conhecimentos tanto do seu conteúdo, através das imagens e textos teóricos, quanto dos referenciais gráficos e processos de produção utilizados. Os recursos e técnicas, disponíveis em cada momento da história, influenciam a produção artística, gráfica e editorial. Pode-se observar esta influência na exposição Software – Information Technology: Its New Meaning for Art[4] que apresentou um catálogo interativo chamado Labyrinth keyscope.

Magic Book da Cubensis
Fonte: http://www.digitalavmagazine.com

Segundo descreve Woodman (in Burnham, 1970), o catálogo apresentava um hipertexto em que o visitante poderia ler informações sobre a mostra através dos diversos terminais, digitando a tecla (F) para frente e (R) para retornar. Após a exposição, o público poderia pedir uma impressão do que ele mesmo selecionou para ler no catálogo interativo, ou seja, permitia a produção de um catálogo personalizado através da participação ativa do visitante, algo inovador para os anos 70. Este acontecimento teve um caráter importante na história da arte e da tecnologia, pois foi considerada a primeira demonstração pública de um sistema de hipertexto.

Hoje, com os avanços tecnológicos, encontramos novas possibilidades para a produção dos catálogos como, por exemplo, a Realidade Virtual, Realidade Aumentada (ou outras realidades mistas) e aplicações mobile, quiosques multimídia, superfícies interativas, que são exploradas em museus, arte, design e na área editorial.

A TECNOLOGIA DIGITAL E OS CATÁLOGOS DE EXPOSIÇÃO

Ao analisar as obras da Arte e Tecnologia Digital para a investigação do mestrado, verificou-se que as mesmas se apresentavam em catálogos tradicionais, com descrições escritas e em representações bidimensionais. Porém, eram obras complexas, interativas e com movimento. Questionou-se por que razão estas obras não eram exibidas em catálogos mais dinâmicos e interativos? Dentro desta mesma lógica, Machado (2016) também faz um questionamento sobre as revistas científicas que continuam tão tradicionais em meio a um potencial digital que poderia enriquecer o conhecimento:

> *[...] podemos ter vídeos com imagens em movimento, investigadores que aparecem diretamente à câmera explicando (oralmente) as suas pesquisas, modelos dinâmicos gerados em computador, visualização científica dinâmica, podemos também ter sons da mais variada espécie. Isso sem falar que, além de um depositório de artigos, a revista cientifica em formato digital poderia também ser um fórum de discussões sobre os próprios artigos da revista, atualizado permanentemente. (Machado, in PRADO, 2016, p.51).*

[4] Organizada pelo curador Jack Burnham, no Jewish Museum em New York, 1970.

Esta visão do autor também é observada nos catálogos das exposições, visto que há poucas inovações tecnológicas aplicadas a eles, se comparada as obras e conteúdos cada vez mais dinâmicos das mostras. A tecnologia usada nos catálogos possibilita a atualizações e compartilhamento das experiências museográficas, ampliando a visita ao museu.

Dentro deste estudo é feita uma pesquisa de catálogos de exposições que utilizam as tecnologias digitais e a interatividade. O Magic Book, criado pela empresa Cubensis, especializada em criações multimídia para museus e eventos, é um catálogo em que o usuário, através do gesto do folhear, interage com os conteúdos dos perfumes da empresa Chanel.

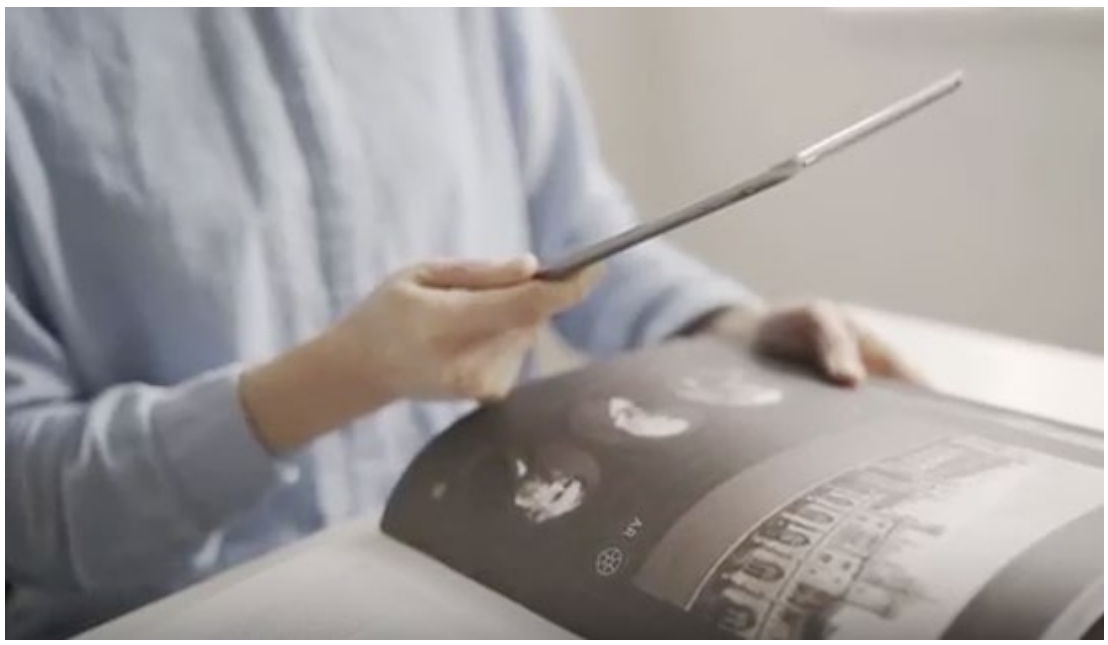
"Um Olhar nos Espaços de Dimensão 3"
Fonte: http://olhar3d.impa.br/catalogo/

Já o catálogo interativo "Um Olhar nos Espaços de Dimensão 3" leva o conteúdo da exposição de mesmo nome para as telas de tablets e computadores através de imagens, animações, sons, e recursos interativos.

Catálogo da Exhibition Srbija 1914
Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=veCSJgPp8rw

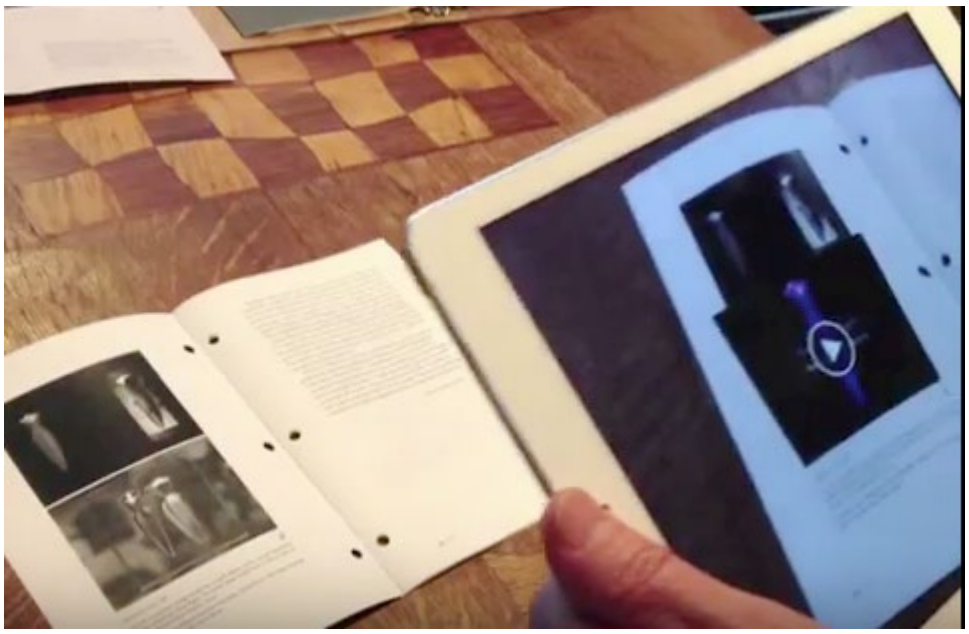
Outro exemplo é o catálogo da exposição Exhibition Srbija 1914[5]. A mostra usa a Realidade Aumentada (RA) como recurso. Para isso, é necessário baixar um aplicativo da exposição para a interação. Antes mesmo de chegar ao edifício do museu, o usuário pode visualizar nas proximidades os locais e acontecimentos referentes ao ano de 1914. Durante a exibição, além das obras, é possível interagir com o catálogo impresso utilizando a RA. Após a mostra, o visitante pode baixar o caderno de desenhos e pintar virtualmente as ilustrações referentes a exposição. Neste caso, a tecnologia de (RA) é utilizada antes, durante e depois da exposição, possibilitando uma extensão da visita para além do espaço museológico.

[5] Exposição sobre o centenário da primeira guerra mundial, concebida por Mrko Todorovic, no Museu Histórico da Servia em Belgrado/ 2014.



Catálogo da Exhibition Srbija 1914
Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=veCSJgPp8rw

O catálogo interativo anarchive é uma coleção de projetos multimídia interativos com (RA) que explora o trabalho de vários artistas a partir de múltiplos arquivos. Idealizado pela crítica de arte e curadora Anne-Marie Duguet (2016), o projeto nasceu de uma pesquisa histórica e crítica, cujo objetivo principal é "construir a memória e aumentar o conhecimento de uma parte essencial das práticas artísticas contemporâneas: instalações, ações, vídeos, performances, intervenções no espaço público".[6]



Catálogo anarchive
Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=m6di5oLc71s

[6] Retirado de http://www.anarchive.net. Acessado em 20/05/2017.

Estes catálogos são exemplos de como a tecnologia pode enriquecer e ampliar os conteúdos das exposições. Percebe-se que o objeto físico e o próprio gesto do folhear se faz presente em alguns catálogos interativos. Segundo Wolf (2016) "há fisicalidade na leitura", ainda estamos habituados e nos identificamos com o catálogo como objeto editorial. Neste sentido, a tecnologia não substitui o físico mas coexiste com ele construindo um catálogo híbrido.

A FUNÇÃO DOS CATÁLOGOS NAS EXPOSIÇÕES

Os catálogos possuem diversas funções, sendo uma delas o grande poder de divulgação da exposição. Há casos em que a visita começa no catálogo e termina na exposição ou vice-versa. Segundo Cintrão (in Ramos, 2010), foi através do catálogo da exposição Sonderbund (1912) que o artista americano Arthur B. Davies decidiu visitá-la em Colônia, na Alemanha, conseguindo chegar no seu último dia. A exposição e o catálogo foram inspiração para fazer uma mostra semelhante chamada Armory Show. Neste caso, o catálogo teve um papel imprescindível na decisão da visita a exposição cumprindo a função de divulgação do evento.

Catálogo Sonderbund
Fonte: https://archive.org/details/internationalekuoosond

O catálogo pode descrever e expor o processo da exposição, como é visto no catálogo da mostra "A medida do gesto". Segundo as análises feitas em catálogos de exposições brasileiras[7], é o único que apresenta imagens e textos sobre o processo criativo e montagem da própria exposição. A coordenadora do projeto Profa. Ana Carvalho Albani é a responsável, em conjunto com os alunos da disciplina de "Laboratório de Museografia do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul", pelo desenvolvimento da exposição e do catálogo do acervo do MACRS (Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul).

Segundo Carvalho (2012), raramente o público tem acesso as diversas atividades necessárias à organização e montagem de uma exposição. Incluir as imagens da construção da exposição é uma maneira de divulgar a diversidade e complexidade que é exigida na produção de uma mostra.

Página do catálogo "A medida do gesto", 2012.
Fonte: Arquivo pessoal dos autores

[7] Nesta pesquisa inicial foram analisados 25 catálogos brasileiros de exposições.

O catálogo também tem a função de registrar e, através dele, podermos reviver uma exposição passada em outro contexto histórico, cultural e tecnológico. É o caso da mostra Tékhne que, em 2010, reconstruiu as principais mostras de Arte e Tecnologia dos últimos 50 anos no MAB-FAAP[8]. A mostra resultou no catálogo com imagens inéditas de obras dos anos de 1970 e 1980 inseridas em uma nova expografia. Esta remontagem contribui não só para o resgate histórico das produções artísticas que utilizavam meios analógicos e digitais mas, também, para o registro de como essas obras são mostradas com as tecnologias de hoje.

Página do catálogo Tékhne, 2010.
Fonte: http://kaminaricomunicacao.com.br/portfolio/catalogo-tekhne/

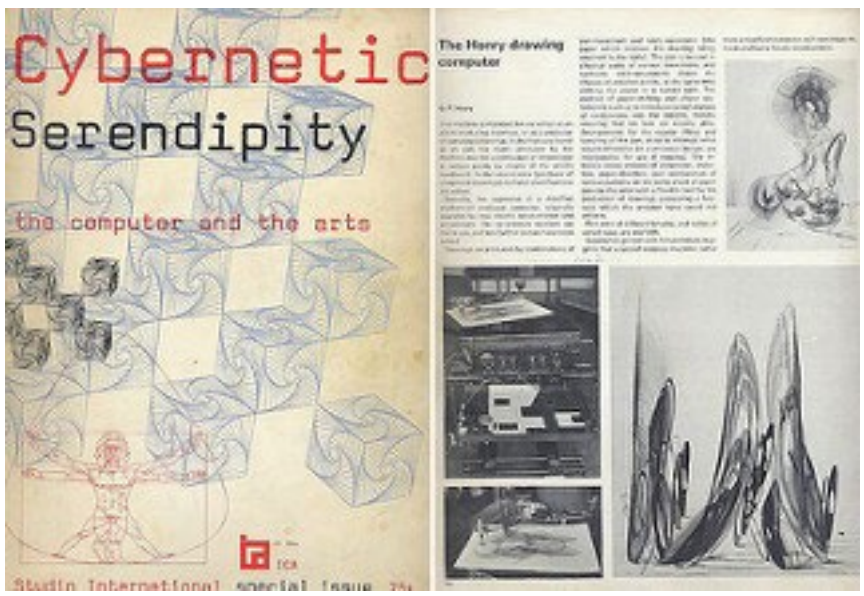
[8] Museus de Arte Brasileira da Fundação Armando Álvares Penteado, São Paulo.

O design da exposição é pouco explorado nos catálogos pois, como citado anteriormente, geralmente ele é finalizado depois que a mostra acontece. Porém em alguns casos como nos catálogos da "A Carta da Jamaica" e "Hight-Tech/low-tech: formas de produção"[9], inclui em suas páginas imagens do espaço da exposição, uma iniciativa do curador Alfons Hug para divulgar não só as obras mas a expografia da mostra. Estes catálogos fazem parte da "Coleção Arte e tecnologia" do Oi Futuro, uma instituição cultural precursora na divulgação da tecnologia como ferramenta de produção artística. São mais de 100 livros/catálogos produzidos com editoras e patrocínio da Oi e da Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro.

Página do catálogo "A carta da Jamaica".
Fonte: Arquivo pessoal dos autores

O catálogo pode representar uma referência ao conceito da própria expografia, isso é percebido na exposição Les Immatèriaux.[10] Seu catálogo possui dois volumes, um deles em forma de pasta com 72 folhas soltas, que, segundo Obrist (2014), remete a uma proposta aos múltiplos caminhos possíveis que a exposição oferece, pois não possui uma leitura linear podendo, por isso, ser rearranjada conforme o desejo do leitor.

9 Projeto no qual a autora Boelter participou como designer gráfica no escritório 19 design, Rio de janeiro (2010).
Organizada pelo filósofo francês Jean-François Lyotard em parceria com o diretor do Centre de Création Industrielle (Centro de Criação Industrial) Thierry Chaput, a exposição Les Immatèriaux (Os Imateriais) aconteceu no quinto andar do Centre Georges Pompidou, Paris,1985. Esta mostra é considerada, segundo Obrist (2014), uma das primeiras exposições a antecipar nosso futuro digital.



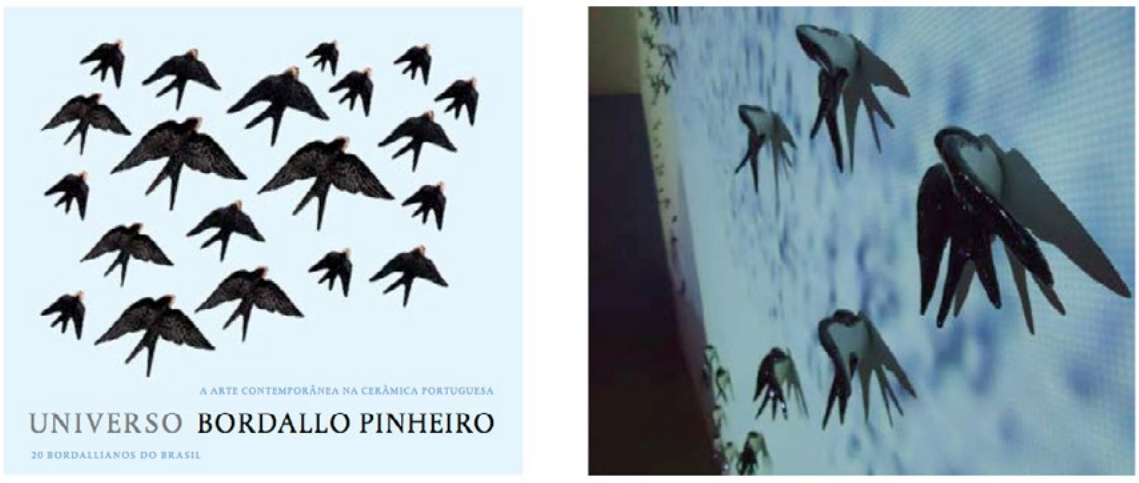
Catálogo Cybernetic Serendipity
Fonte: http://cyberneticserendipity.net

A identidade visual do catálogo tem uma forte influência na expografia. A marca da mostra, os recursos expográficos, textos informativos, legendas, entre outros, se expandem para o espaço da exposição. Na mostra do artista Cai Guo-Qiang[11], os elementos gráficos – tipografia, cores, formas – são aplicados também nas legendas e textos, formando uma unidade visual da exposição.

Catálogo e expografia da mostra Cai Guo-Qiang, 2013.
Fonte: Arquivo pessoal dos autores

[11] Organizada pelo curador Marcelo Dantas, projeto gráfico 19 Design. CCBB, Brasília, Rio de Janeiro, São Paulo (2013).

Outro exemplo é o catálogo da mostra "Universo Bordallo Pinheiro"[12]. A capa impressa em fundo azul claro é inspirada nas andorinhas de cerâmica do artista Rafael Bordallo Pinheiro. Esta composição é transferida para o espaço da exposição em que as obras das andorinhas são distribuídas na parede azul, fazendo uma referência ao catálogo. Aqui, percebe-se uma influência direta da potencialidade da referência visual do catálogo sobre o processo criativo da expografia da mostra.



Capa do catálogo e expografia da mostra "Universo Bordallo Pinheiro", 2013.
Fonte: Arquivo pessoal dos autores

O catálogo de exposições como objeto de investigação vem ganhando importância e crescimento. Encontram-se algumas fontes como o livro de Thomas W., Gaehtgens Display and Art History: The Düsseldorf Gallery and Its Catalogue, que faz um levantamento histórico sobre a Galeria Düsseldorf e sobre a produção do catálogo da sua coleção; Der Austellungs Katalog 2.0, livro de Karin Mihatsch em que é possível encontrar informações sobre a história, função, definições, contados a partir do século XV até o século XXI, finalizando com uma análise e discussão dos catálogos on-line; e Les catalogues d'expositions surréalistes à Paris entre 1924 et 1939, no qual a autora, Colette Leinman, faz uma análise através dos discurso e recursos visuais presentes nos catálogos Surrealistas. Em uma pesquisa inicial foram encontradas duas dissertações de mestrado sobre catálogos: O design dos catálogos de exposições de arte em São Paulo entre 1912 e 1950",

[12] Organizada pelos curadores Renata Lima, Nuno Barra e Alberto Saraiva, realizada no centro cultural Oi Futuro, do Flamengo, Rio de Janeiro/Brasil, 2013. Projeto Gráfico, 19 design (Heloisa Faria/Valéria Boelter).

de Andrea Souza (2013), e "O design de catálogos de museus para dispositivos móveis", de Renata Rizzo-Silveira (2014), além de 12 artigos sobre o tema investigado.

CONCLUSÃO

Embora as tecnologias sejam amplamente usadas na produção artística, museus e na área editorial, percebe-se maior necessidade de investimento e incentivo aos catálogos de exposições. Em sua grande maioria, encontramos a versão impressa dos mesmos, porém, estes possuem um custo elevado e poucos têm possibilidade de adquiri-los. Encontram-se iniciativas de torná-lo mais acessível ao público através da disponibilização da versão digital nos sites dos museus ou de campanhas sociais como o #bazarCCBB[13] e #ArtePorRoupa, em que as instituições museais distribuíram catálogos das exposições para o público em troca de donativos.

Neste sentido, os designers em conjunto com profissionais da tecnologia da informação, museólogos, curadores e artistas têm o papel importante na criação e desenvolvimento de ferramentas e técnicas que sejam acessíveis e enriqueçam a experiência museográfica. Estes artifícios auxiliam na educação e instigam a curiosidade dos visitantes a terem contato com os conteúdos das exposições em diversos suportes, sobretudo, dos nativos digitais, e também do público ainda não familiarizado com as mudanças tecnológicas na museografia.

Assim, acredita-se que com as tecnologias digitais novas versões de catálogos serão criadas por estes profissionais, ampliando e modificando a maneira de visualizar as obras e conteúdos das exposições. As tecnologias como Realidade Virtual, Mista ou Aumentada possibilitam fazer simulações, mostrar uma maior quantidade de informações como legendas mais extensas, links, obras do acervo técnico do museu e processo criativo de uma obra ou da própria montagem da exposição. Os catálogos poderiam ter dis-

[13] O Centro Cultural Banco do Brasil realizou, em 2014, o #bazarCCBB, que distribuiu mas de 2500 catálogos de 40 eventos em troca de leite em pó revertido para o movimento social ação da cidadania. http://culturabancodobrasil.com.br/portal/categoria/catalogos/. Acessado em 04/07/2017.

positivos que possibilitem o visitante compartilhar ideias, sugestões, interesses sobre o conteúdo das mostras antes, durante e depois da exibição. Desta maneira, o uso das tecnologias digitais nos catálogos de exposição possibilitam ao público maior acesso, participação e interatividade, enriquecendo a prolongando a experiência museográfica.

REFERÊNCIAS

Catálogos

- BURNHAM, Jack. Software – Information Technology: Its New Meaning for Art. Jewish Museum. New York. 1970.
- CARVALHO, Ana Maria Albani. A medida do gesto: um panorama do acervo do MACRS. Porto Alegre, Contgraf, 2012.
- HUG, Alfons. A Carta da Jamaica. Coleção Oi Futuro de Arte e Tecnologia. Rio de janeiro: Aeroplano, 2010.
- HUG, Alfons. Hight-Tech/low-tech: formas de produção. Coleção Oi Futuro de Arte e Tecnologia. Rio de janeiro: Aeroplano, 2012.
- MATTAR, Denise, MELLO, Christine. TÉKHNE. São Paulo: FAAP, 2010.
- PECCININI, Daisy. Novos meios multimeios. São Paulo: FAAP, 2010.
- REICHARDT, Jacia. Cybernetic Serendipity: the computers and the arts. London, Studio International, 1968.

Livros

- DERDYK, Edith. Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas. São Paulo: Editora Senac, 2013.
- GAEHTGENS, Thomas W. Marchesano, Louis. Display and Art History: The Düsseldorf Gallery and Its Catalogue. Los Angeles. Getty Publications, 2011.
- GASPARETTO, D.A. 'Curto-circuito' da arte digital no Brasil. Santa Maria: Editora Pallotti, 2014.
- MIHATSCH, Karin. Austellungs Katalog 2.0. Germany. Transcript Edition Museum, 2015.
- OBRIST, Hans Ulrich. Uma breve história da curadoria. São Paulo: BEI Comunicação, 2010.
- RAMOS, Alexandre. Sobre o oficio do curador. Porto Alegre, Ed. Zouk, 2010.
- WOLF, Maryanne. Proust and the Squid. The story and the science of the reading brain. New York: HarperCollins, 2008.

Artigos

- ZANINI, Walter. As novas possibilidades. In Poéticas Visuais. Exh. cat., São Paulo: Museu de Arte Contemporânea - USP, 1977.
- Artigos de periódicos na internet
- PRADO, Gilbertto. TAVARES, Monica . ARANTES, Priscila (organizadores). Diálogos trans-

disciplinares: arte e pesquisa. São Paulo: ECA/USP, 2016. Disponível em: https://www.medialab.ufg.br/up/679/o/dialogostransdisciplinares.pdf. Acessado: 01/06/2017

- PORTNER, Jessica. A Gallery Fit for a Prince and Now the Public? The Düsseldorf Gallery and the Modern Museum. Los Angeles: Getty Research Institute. Art & Archives. 2011. (http://blogs.getty.edu/iris/the-dusseldorf-gallery-and-the-modern-museum/. Acessado em outubro 2017)

Dissertação

- BOELTER, Valéria. Expografia na contemporaneidade: propostas em arte e tecnologia-digital. Dissertação de Mestrado. Santa Maria: UFSM, 2016.

ARTE-CIÊNCIA-TECNOLOGIA: ESTRATÉGIAS CURATORIAIS NO FACTORS

Nara Cristina Santos
UFSM

ABSTRACT

The Science and Technology Art Festival has been exhibiting since 2014 the contemporary production of Ibero-American artists and their established and emerging researches from recent years, through a shared curatorial. For each edition of the FACTORS, the curatorial argument has as a challenge a transdisciplinary conception, such as digital art, computer art, art and robotics, art and nature, art and sustainability. The event collaborates to think about the political notion of cultural belonging, local and global, in the field of contemporary art.

* Art-Science-Technology: Curatorial Strategies in FACTORS
* Artigo publicado em ACM REFERENCE FORMAT:
Nara Cristina Santos. 2019. Arte-Ciência-Tecnologia: Estratégias Curatoriais no FACTORS. In ARTECH 2019 9th International Conference on Digital and Interactive Arts. October 23-25, 2019, Braga, Portugal, 6 pages. https://doi.org/10.1145/3359852.3359910

1. FESTIVAL

O FACTORS, Festival Arte Ciência e Tecnologia, surge como uma demanda de exposições anteriores junto ao CAL - Centro de Artes e Letras, da UFSM - Universidade Federal de Santa Maria, e como resultado das atividades de ensino, pesquisa e extensão do LABART - Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais[1] e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia CNPq. O evento tem como objetivo promover, fortalecer e divulgar a produção na área das Artes através de

exposições que propiciam a discussão do conceito de transdisciplinaridade. Os artistas investigam outras linguagens, teorias e tendências em arte, ciência, tecnologia, ao mesmo tempo em que os historiadores, críticos e curadores pesquisam outras estratégias curatoriais, práticas expositivas, dispositivos expográficos, e entrecruzamentos teóricos desta produção na arte contemporânea.

O FACTORS expõe desde 2014, obras e projetos de artistas brasileiros e desde 2016 também de ibero-americanos, destacando- se argentinos, mexicanos e portugueses, todos com pesquisas consolidadas ou emergentes, que colaboram para pensar e questionar o campo da arte hoje. Os artistas convidados têm suas obras selecionadas através de uma proposta de curadoria compartilhada, que funciona desde a primeira edição, entre pesquisadores seniores e pesquisadores em formação no PPGART, Programa de Pós-graduação em Artes Visuais/Mestrado e Doutorado em História, Teoria e Crítica. Desde a quarta edição conta com duas curadoras, uma brasileira da UFSM e outra argentina da UNTREF, Universidad Tres de Febrero, ambas pesquisadoras na área2. No Festival, o argumento curatorial tem como desafio uma concepção transdisciplinar a partir da qual se propõe um conceito que perpasse e problematize questões em torno da arte-ciência--tecnologia a cada exposição, para tratar, entre outras produções, da arte digital, arte computacional, arte e robótica, arte e natureza, de modo a dialogar, mais recentemente, com a sustentabilidade.

[1] www.ufsm.br/labart

1. FESTIVAL

O FACTORS, Festival Arte Ciência e Tecnologia, surge como uma demanda de exposições anteriores junto ao CAL - Centro de Artes e Letras, da UFSM - Universidade Federal de Santa Maria, e como resultado das atividades de ensino, pesquisa e extensão do LABART - Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais[1] e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia CNPq. O evento tem como objetivo promover, fortalecer e divulgar a produção na área das Artes através de

exposições que propiciam a discussão do conceito de transdisciplinaridade. Os artistas investigam outras linguagens, teorias e tendências em arte, ciência, tecnologia, ao mesmo tempo em que os historiadores, críticos e curadores pesquisam outras estratégias curatoriais, práticas expositivas, dispositivos expográficos, e entrecruzamentos teóricos desta produção na arte contemporânea.

O FACTORS expõe desde 2014, obras e projetos de artistas brasileiros e desde 2016 também de ibero-americanos, destacando- se argentinos, mexicanos e portugueses, todos com pesquisas consolidadas ou emergentes, que colaboram para pensar e questionar o campo da arte hoje. Os artistas convidados têm suas obras selecionadas através de uma proposta de curadoria compartilhada, que funciona desde a primeira edição, entre pesquisadores seniores e pesquisadores em formação no PPGART, Programa de Pós-graduação em Artes Visuais/Mestrado e Doutorado em História, Teoria e Crítica. Desde a quarta edição conta com duas curadoras, uma brasileira da UFSM e outra argentina da UNTREF, Universidad Tres de Febrero, ambas pesquisadoras na área[2]. No Festival, o argumento curatorial tem como desafio uma concepção transdisciplinar a partir da qual se propõe um conceito que perpasse e problematize questões em torno da arte-ciência-tecnologia a cada exposição, para tratar, entre outras produções, da arte digital, arte computacional, arte e robótica, arte e natureza, de modo a dialogar, mais recentemente, com a sustentabilidade.

[1] www.ufsm.br/labart

[2] Em 2017, Nara Cristina Santos convidou Mariela Yeregui para uma parceria curatorial, que desde então tem se mostrado como uma ótima experiência de atividade conjunta, colaborativa e compartilhada, reforçando o caráter interinstitucional, também numa relação sul-sul na América Latina.

2. CURADORIA E TRANSDISCIPLINARIDADE

> *A curadoria na arte contemporânea se tornou amplamente reconhecida como uma profissão significativa, presa nos impulsos centrais da vida contemporânea, mas também capaz de oferecer interpretações surpreendentemente originais das complexidades e contradições de nossa contemporaneidade. (SMITH, 2015, p. 15)*[3]

A curadoria, relacionada ao conceito de transdisciplinaridade aponta muitas vezes questões complexas, não necessariamente difíceis de resolver, mas sempre provocadoras de novas estratégias em arte, ciência e tecnologia. Para as propostas curatoriais do Festival, as técnicas e tecnologias se configuram como propulsoras das poéticas artísticas híbridas, eletrônicas, digitais ou computacionais na arte. Já na ciência, como promotoras da transdisciplinaridade, para ampliar os questionamentos no campo da arte.

As diferentes linguagens ou tendências artísticas que derivam destas poéticas também se apropriam e se constituem através do vivo e natural, tanto quanto do robótico e artificial, atravessadas pela concepção transdisciplinar. Nesse sentido, a transdisciplinaridade propicia aos curadores o compartilhamento, as conexões e redes para produção de conhecimento em torno de um argumento curatorial sempre distinto.

No 1º Congresso Mundial sobre Transdisciplinaridade, realizado no Convento da Arrábida, Setúbal/Portugal, em 1994, se apresenta e se discute a Carta da Transdisciplinaridade, dos autores Basarab Nicolescu, Edgar Morin, e Lima de Freitas. Desta carta, dois artigos podem ser destacados:

[3] Todas as traduções de citações diretas e indiretas em outro idioma, neste artigo, foram feitas pela autora.

> *Artigo 3: A Transdisciplinaridade é complementar da aproximação disciplinar; ela faz emergir da confrontação das disciplinas novos dados que as articulam entre si e que nos dão uma nova visão da natureza e da realidade. A Transdisciplinaridade não procura a dominação de várias disciplinas mas a abertura de todas as disciplinas ao que as atravessa e as ultrapassa. (...) Artigo 5: A visão transdisciplinar é deliberadamente aberta na medida em que ela ultrapassa o domínio das ciências exatas pelo seu diálogo e a sua reconciliação não somente com as ciências humanas mas também com a arte, a literatura, a poesia e a experiência interior.*[4]

A concepção transdisciplinar é entendida neste artigo no seu diálogo e reconciliação com a arte, como 'além do campo, fora do campo, outro campo', e pressupõe disciplinas que cooperam entre si, além e através delas mesmas, para um projeto comum que gera unidade, ainda que complexa, no resultado. Portanto, compreende- se a prática transdisciplinar não apenas como um modo de organizar o conhecimento a partir de diferentes disciplinas para constituir um pensamento sistêmico, mas também como um modo de se deixar atravessar, na produção em arte-ciência-tecnologia, por uma ação complexa. Quando Obrist (2014, p. 188-192) se aproxima em 1993 de um fórum interdisciplinar que reunia neurocientistas, arquitetos, artistas e curadores, começa a conectar as artes e as ciências ao seu trabalho curatorial. Para ele, entrar em contato com mundos diferentes para conectá-los significava ir além do medo e acúmulo de conhecimento.

Nesse sentido, o curador também como um pesquisador na área da arte 'parte de seu lugar de investigação' e pode estabelecer um vínculo com pesquisadores de outra área, cujo trabalho, processo e resultado da investigação apontam questões que não pertencem mais a nenhuma das áreas, mas ao que se constitui para além delas, ou seja, um campo de conhecimento transdisciplinar em constante emergência. Estas experiências de conexão entre distintas áreas e disciplinas podem gerar outros desafios para aqueles que atuam na área da história e teoria, crítica e da curadoria da arte.

[4] https://fr.scribd.com/document/155577806/Carta-de-Transdisciplinaridade

Walter Zanini (FREIRE, 2013, p.79-80) afirmava que, já na década de 1960, a história da arte passa a ser mais transdisciplinar, conjugando outras disciplinas como a sociologia e a psicologia. Mas é somente com as novas mídias na arte, quando a obra única dá lugar aos dispositivos, aos vídeos, filmes, fotos, e quando a questão do espectador também é repensada de alguém mais passivo para exercer uma interação, que começa a surgir a relação entre o historiador da arte e as linguagens eletrônicas. A história da arte pode, então, para ele, se constituir a partir das exposições, e acomodar práticas artísticas intermédias e de escopo transdisciplinar.

A transdisciplinaridade é a concepção que perpassa todo argumento curatorial do Festival, não como uma defesa de ideia das curadoras, mas como uma definição, ela mesma, de um conjunto de pesquisas realizadas, em laboratório e grupo de pesquisa institucionais, que fundamentam tanto as exposições em arte-ciência-tecnologia, quanto uma prática reflexiva para contribuir com o campo da história da arte. Neste sentido, a história da arte continua a ser contada a partir de exposições e de eventos, e também dos discursos dos curadores, que contribuem para uma história emergente da arte contemporânea.

Segundo Glicenstein (2015, p. 180), o discurso dos curadores é exercido em três níveis: o projeto curatorial, texto e catálogo, em que pode se apresentar uma posição pessoal; a prática curatorial na organização da exposição, em que pode ser considerado autor; e, a posição do curador no mundo da arte, em que se evidencia a relação que tem sua atividade com artistas, críticos, mercado e instituições.

Sobre a posição dos curadores no FACTORS, poderia se pensar que há um discurso prévio de afirmação da produção em arte-ciência- tecnologia na contemporaneidade. Mas o que se afirma, a cada edição do Festival, é um desafio provocador às estratégias curatoriais, a partir da concepção transdisciplinar e da curadoria compartilhada, ao propor um conceito problematizador para pensar esta produção, como por exemplo, neurociência, bioarte, luz/energia.

O trabalho compartilhado das curadoras busca pensar artistas e obras para o Festival, discutir questões emergentes de cada conceito que da mostra anual, assim como con-

tribuir para o conjunto de soluções da exposição, tanto teórico-críticas, quanto prático--expográficas.

Conforme Paul (2008, p.38-43), os modelos de curadoria de novas mídias estão relacionados aos aspectos práticos e técnicos do trabalho de um curador, e são elas: o modelo interativo, o modelo modular, o modelo distributivo.

Quando entendidos no amplo campo da arte e tecnologia, estes modelos podem estar presentes de modo geral em uma ou outra curadoria de Festivais na área, e de modo particular em relação a alguns artistas e obras.

Mas há outros aspectos que surgem em relação à curadoria em arte- ciência-tecnologia naquilo que diz respeito ao vivo e ao natural, a natureza e a sustentabilidade, por exemplo, que demandam ampliar o estudo destes modelos ou mesmo desconsiderá-los, neste caso.

ESTRATÉGIAS CURATORIAIS DO FACTORS

Figura 1: Marca do FACTORS na sua sexta edição em 2019. Fotografia: LABART/UFSM

Mas há outros aspectos que surgem em relação à curadoria em arte- ciência-tecnologia naquilo que diz respeito ao vivo e ao natural, a natureza e a sustentabilidade, por exemplo,

que demandam ampliar o estudo destes modelos ou mesmo desconsiderá-los, neste caso.

O Festival desde a terceira edição tem marca desenvolvida por Carlos Donaduzzi para LABART, alterando a cada ano somente o numeral. O FACTORS apresenta obras, projetos e trabalhos em processo, na sua maioria também transdisciplinares, sejam individuais, compartilhados ou colaborativos, feitos por artistas com carreira estabelecida, bem como jovens artistas, geralmente com apoio de profissionais de outras áreas como engenharia, informática, robótica, biologia e neurociência, para citar alguns exemplos.

O campo da arte contemporânea abrange todo tipo de produção artística, desde as linguagens mais tradicionais até as mais inovadoras em torno das tecnologias atuais, todas convivendo no mesmo espaço-tempo histórico. Portanto, é compreensível que a dedicação e estudo dos curadores das obras e projetos com novos dispositivos em arte-ciência-tecnologia, que se propõem transdisciplinares, demandam um empenho à parte, no projeto, na prática, e no discurso instigador desta produção.

O projeto curatorial de cada edição é elaborado em conjunto a partir de um argumento-conceitual que, atravessado pela concepção de transdisciplinaridade, possibilita discutir e ser discutido a partir de cada obra e projeto. Os artistas são convidados e apresentadas as obras e propostas de trabalho, iniciam-se três frentes de atividades: uma em torno do texto e discurso curatorial, cuja atuação acontece previamente à exposição; outra voltada para a expografia e design expográfico, cuja ação ocorre antes e durante a montagem do Festival. Inclui a equipe de montagem que também atua durante o Festival, no que diz respeito a manutenção da mostra. E, a terceira, da mediação, que acompanha as atividades anteriores para atuar durante o Festival.

Mas são, a curadoria e a expografia que atuam em conjunto para uma prática que em geral também é problematizada, tanto por questões teóricas quanto tecnológicas. Algumas obras e projetos são desenvolvidos no local do Festival, adequados as condições de exibição ou promovedores de novos lugares de exposição. Nesse sentido, a atuação da equipe curatorial e expográfica também se mostra como um desafio.

3.1. ARTE DIGITAL (HUMANO E MAQUÍNICO)

Na primeira edição do FACTORS, a curadoria compartilhada[5] traz a concepção abrangente de arte, ciência e tecnologia digital, para pensar e discutir que, independentemente das técnicas ou tecnologias envolvidas, os artistas contribuem para redimensionar questões importantes no que diz respeito a estética, o humano, o maquínico e o social na arte contemporânea. Os diferentes modos expositivos, assim como as especificidades das obras e projetos em arte digital, possibilitam, nesta e nas edições posteriores, experiências distintas para o público, desde a participação, interação e interatividade.

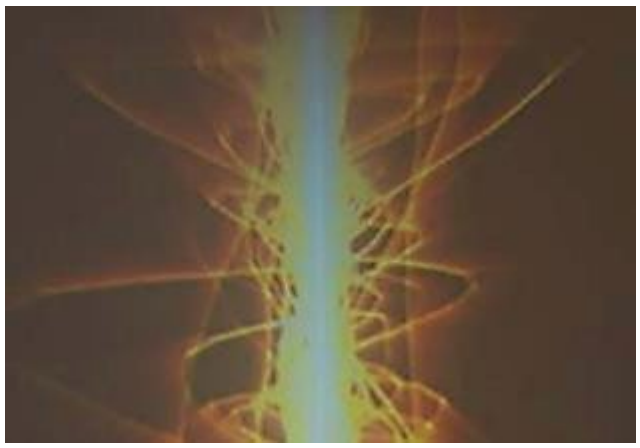


Figura 1: Marca do FACTORS na sua sexta edição em 2019. Fotografia: LABART/UFSM

O Festival traz em 2014 as seguintes obras e artistas: Objeto tecnopoético (2014), instalação interativa de Alberto Semeler; Ampulheta (2014), software arte de Andrei Thomaz; Onde está a arte (2012) e Dai-me paciência (2013), gamearte de Anelise Witt; Lembro (2014), foto e vídeo de Carlos Donaduzzi; Deliberator (2014), objeto 3D de Fábio Fon e Soraya Braz; Sonografia (2014), arte sonora de Fernando Codevilla; Human Nature (2008), videoarte de Henrique Roscoe; Flor da Ilha Formosa (2011), instalação sonora de Jarbas Jácome; Ultrapasse a cena do crime (2014), gamearte de Marcos Cichelero; O Artista Estah Presente (2013), teleperformance de Mimo Steim; e, Variações Numéricas (2008-2014), instalação interativa de Tania Fraga. Exibição em homenagem à artista da obra Mata: 200 milhões de anos (2011), instalação interativa e nanoarte de Anna Barros.

[5] Andrea Capssa, Débora Gasparetto, Nara Cristina Santos. Mestrandas PPGART e orientadora.

3.2. ARTE DIGITAL (LABIRINTO E ESPAÇO-TEMPO)

Para a segunda edição do festival, a equipe curatorial[6] apresenta como proposta a concepção de labirinto, que surge em 3 momentos, o ser, o espaço-tempo, e o maquínico, como metáfora de uma cultura hiperlinkada. Esta concepção faz referência à conexão entre arte-ciência-tecnologia, para promover reflexões críticas e sensíveis a partir das mídias digitais.

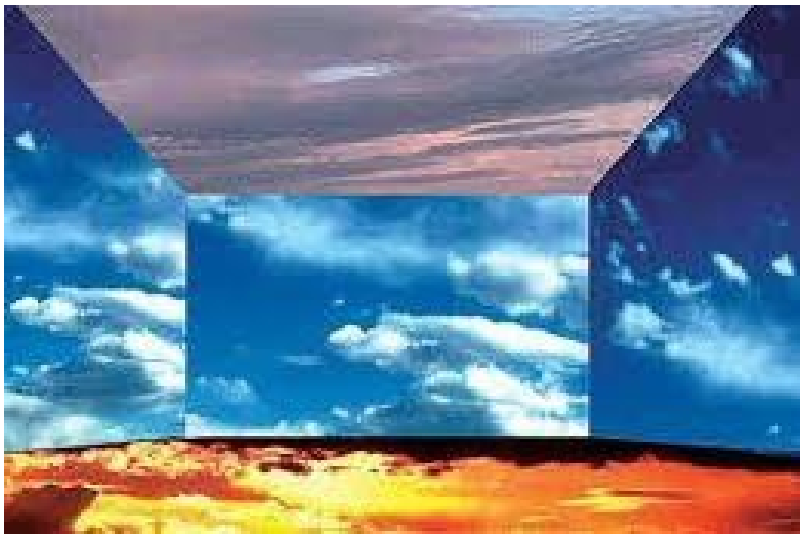


Figura 3: Desertesejo (2000-14), Gilbertto Prado. (Brasil) Fotografia: Artista para LABART/UFSM

O Festival traz em 2014 as seguintes obras e artistas: Objeto tecnopoético (2014), instalação interativa de Alberto Semeler; Ampulheta (2014), software arte de Andrei Thomaz; Onde está a arte (2012) e Dai-me paciência (2013), gamearte de Anelise Witt; Lembro (2014), foto e vídeo de Carlos Donaduzzi; Deliberator (2014), objeto 3D de Fábio Fon e Soraya Braz; Sonografia (2014), arte sonora de Fernando Codevilla; Human Nature (2008), videoarte de Henrique Roscoe; Flor da Ilha Formosa (2011), instalação sonora de Jarbas Jácome; Ultrapasse a cena do crime (2014), gamearte de Marcos Cichelero; O Artista Estah Presente (2013), teleperformance de Mimo Steim; e, Variações Numéricas (2008-2014), instalação interativa de Tania Fraga. Exibição em homenagem à artista da obra Mata: 200 milhões de anos (2011), instalação interativa e nanoarte de Anna Barros.

[6] Andrea Capssa, Débora Gasparetto, Nara Cristina Santos. Mestrandas PPGART e orientadora.

3.3. NEUROCIÊNCIA

Para a terceira edição do FACTORS, percebeu-se a necessidade de atualização da marca e projeto gráfico do evento, que se mantém nas edições seguintes. Com a renovação na equipe da curadoria compartilhada[7], e o trabalho conjunto de pesquisadores das áreas de Artes e Bioquímica, o Festival passa a convidar artistas internacionais, desta vez de Portugal e Argentina, e destaca um conceito específico para reafirmar a concepção transdisciplinar das exposições a partir de 2016. Nesse ano, tem como argumento curatorial a neurociência, que como conceito nomina o Festival: Neurociência e Arte, percepção como experiência sensível.

> *Cada estímulo sensorial possível ou concebível tem uma 'história' em virtude de sua relação ou semelhança com outros estímulos que temos experimentado no passado. (...) Isto significa que todos os estímulos externos percebidos ativam, mediante associação imediata, um conjunto de cógnitos perceptivos". (FUSTER, 2015, p. 152)*

Figura 4: The Assessment (2011/12), Maria Manuela Lopes (Portugal) Fotografia: Artista para LABART/UFSM

[7] Nara Cristina Santos, Andrea Capssa, Giovana Casimiro, Manoela Varez. Mestrandas PPGART e orientadora.

O Festival traz em 2014 as seguintes obras e artistas: Objeto tecnopoético (2014), instalação interativa de Alberto Semeler; Ampulheta (2014), software arte de Andrei Thomaz; Onde está a arte (2012) e Dai-me paciência (2013), gamearte de Anelise Witt; Lembro (2014), foto e vídeo de Carlos Donaduzzi; Deliberator (2014), objeto 3D de Fábio Fon e Soraya Braz; Sonografia (2014), arte sonora de Fernando Codevilla; Human Nature (2008), videoarte de Henrique Roscoe; Flor da Ilha Formosa (2011), instalação sonora de Jarbas Jácome; Ultrapasse a cena do crime (2014), gamearte de Marcos Cichelero; O Artista Estah Presente (2013), teleperformance de Mimo Steim; e, Variações Numéricas (2008-2014), instalação interativa de Tania Fraga. Exibição em homenagem à artista da obra Mata: 200 milhões de anos (2011), instalação interativa e nanoarte de Anna Barros.

3.4. BIOARTE

> *O FACTORS 4.0 tem como argumento curatorial o conceito de bioarte, que acolhe diferentes práticas artísticas produzidas através de seres vivos e recursos naturais em contato com meios e tecnologias artificiais. Essa concepção, mais recente no campo da arte contemporânea, pode ser entendida não apenas como uma pesquisa da área da arte entrelaçada com a área da biologia, mas, também, da biotecnologia e da bioengenharia, propiciando relações transdisciplinares. Como proposição artística, a bioarte pode ser considerada como um conceito transversal para pensar a arte, a ciência e a tecnologia, suas implicações políticas e éticas. Nesse sentido, as obras/projetos promovem um diálogo entre o natural e o artificial, em que os paradigmas da bioarte funcionam como uma plataforma de desdobramento ou, ao contrário, como termo de oposição, confrontação e contraponto crítico. Estas obras geram no conjunto do interesse transdisciplinar questões sobre o entorno e os sistemas interativos, aproximando de modo instigante, e nem por isso menos conflitante, a investigação artística e científica. (FACTORS 4.0, 2018)*

Nesta quarta edição, o festival tem como foco a bioarte para ampliar a discussão em torno das conexões que promovem a transdisciplinaridade nas três áreas de conhecimento. A bioarte pode ser entendida então a partir de uma classificação baseada em carbono, mas decorrente da arte, a tecnologia e a biologia. Nesse sentido, qual seria a compreensão do conceito no campo das poéticas híbridas, na área das artes visuais?

Como um movimento, uma linguagem? Talvez nem um, nem outro. Talvez possa vir a constituir-se como uma, entre outras, tendência da produção em arte-ciência-tecnologia na arte contemporânea.

> *A teorização da bioarte como 'movimento artístico' é uma questão controvertida, que reproduz a clássica comparação entre as artes, gerando a oposição entre as práticas artísticas, que será fundamental para a exploração das características da bioarte, assim como de suas distintas tendências. (RINCÓN, 2015, p. 17)*

Figura 5: Bot_anic (2012), Guto Nóbrega e NANO (Brasil) Fotografia: LABART/UFSM

Para a edição de 2017 do Festival, foram selecionadas as obras e artistas: Robôs Mistos (2016), arte robótica do Grupo Robots Mestizos; Edúnia (2003-2008), bioarte/vídeo de Eduardo Kac; Jardim colaborativo de Fritz Müller em Open Frameworks (2017), instalação interativa de Yara Guasque e Kauê Costa; Trans(forma)ação Assistida (2017), instalação natural de Rebeca Stumm; Bot_anic (2012), bioarte/robótica de Guto Nóbrega e o grupo NANO; PLNT3 (2017), instalação de Raul Dotto e Walesca Timmen; Rizosfera FM (2016), instalação sonora de Gabriela Munguía e Guadalupe Chávez; Ausculta (2017), instalação audiovisual de Fernando Codevilla e Leonardo Arzeno; Rio Callado (2017), instalação de Paula Guersenzvaig; Evolução de uma partida (2015-2016), de Ana Laura Cantera; e Máquinas de Choque 1 (2016), objeto participativo, Gilbertto Prado e o Grupo Poéticas Digitais.

3.5. ARTE E SUSTENTABILIDADE

> *O FACTORS 5.0 tem como tema (bio) arte e sustentabilidade e reúne em 2018 sete obras de artistas brasileiros e estrangeiros. Embora nem todas as exposições de arte sejam completamente sustentáveis, isso não impede que se possam realizar mostras com o tema da sustentabilidade, suas implicações sociais, políticas, estéticas e éticas. Nesse sentido, as obras podem provocar aos visitantes não apenas uma inquietação diante da arte contemporânea que dialoga com a biologia e a tecnologia, mas, também, um engajamento com propostas alternativas de exposições artísticas que colaboram com requisitos de uma ecologia sustentável. (FACTORS 5.0, 2018)*

A quinta edição do Festival tem como estratégia ampliar o conceito anterior de bioarte para (bio)arte e sustentabilidade, considerado uma demanda de pesquisa e também uma proposta institucional. Para esta edição, o evento vincula-se à agenda da ONU 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, visando atingir os objetivos 4 - Educação de Qualidade e 12 - Consumo e Produção Responsáveis.

Para Demos (2012), as exposições dedicadas à sustentabilidade são fundamentalmente contraditórias, pois embora procurem lidar com a mudança climática e trabalhem em busca de soluções criativas, contribuem para o problema do aquecimento global em virtude do carbono, dos resultados do transporte de obras de arte, dos catálogos e impressão para o espaço expositivo (...). Pode-se concluir que as exposições ecológicas são simplesmente inviáveis do ponto de vista ambiental. No entanto, se esta resposta é inadequada e irrealista, (tanto quanto insistir na suspensão imediata de todas as tecnologias insustentáveis, em vez de trabalhar gradualmente para um estado de sustentabilidade) precisamos, no mínimo, considerar apenas o que justifica a continuação do insustentável. Nesse caso, exposições de arte comprometidas com o tema da sustentabilidade.

Figura 6: Tradescantia (2018), Cláudia Valente (Argentina) Fotografia: Artista para LABART/UFSM

Para 2018 o evento conta com as seguintes obras e artistas brasileiros, argentinos e mexicanos: Nós abelhas (2015), instalação participativa de Malu Fragoso; RearWindow (2018), gravura/bricolage de Helga Correa; Protocélulas//semivivos (2018), instalação de Federico Hemmer; Natureza e Arte (2018), fotografia de Raquel Fonseca; Tradescantia (2018), instalação tecnológica de Cláudia Valente; Colonia (2014-2018), bio instalação-sonorade Darío Sacco (Argentina); Geoformações (2018), arte digital fulldome de Camila Zappe e Calixto Bento.

3.6. ENERGIA‹›LUZ

A sexta edição do Festival, em andamento para segundo semestre de 2019, apresenta o conceito de energia/luz como argumento curatorial. A energia entendida como um fluxo potencial da natureza, uma experiência sensorial que faz do fenômeno artístico um projeto dinâmico; relacionada à luz surge como resistência ecológica e social. Nesta edição, o evento segue vinculado à agenda da ONU 2030 para o Desenvolvimento Sustentável.

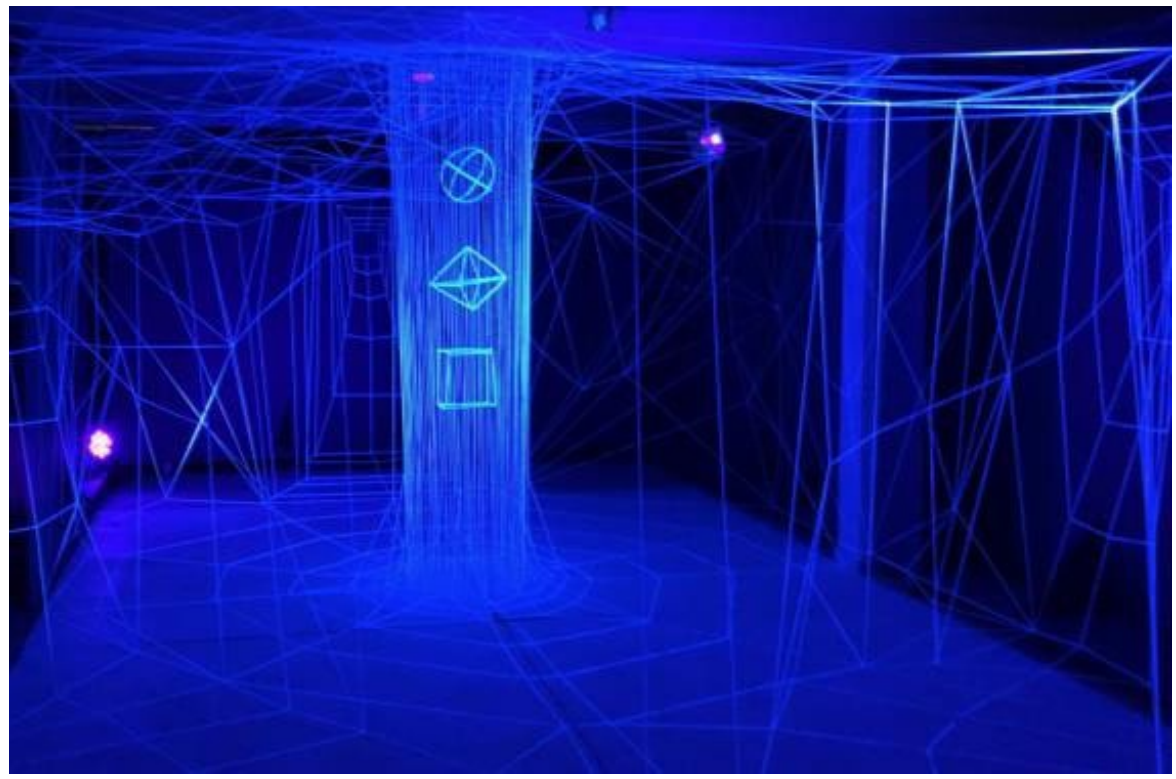


Figura 7: Luz_Arte imersiva - Frequência do Invisível (2019), Sabrina Barrios (Brasil/EUA) Fotografia: LABART/UFSM

Para 2019, o Festival apresenta as obras e artistas: Transfiguración (2019), instalação e performance, de Gabriel Gendin e Gisela Biancalana; Rueda del Infortunio 2 (2019), instalação de Leo Nuñez; Espaço Interior (2012), vídeo mono-canal de Luiz Duva; Contenedor de lugares (2019), objeto/tecido/bordado e fio condutor, de Marlin Velasco; Fotogenia (2019), fotografia/caixa de luz de Raquel Fonseca; Viridis (2019), instalação interativa de Rosangela Leote; Luz_Arte imersiva - Frequência do Invisível (2019), instalação imersiva de Sabrina Barrios; l'ombre portée [off- cells] (2019), instalação de Sandra Rey.

4. ESTRATÉGIAS CURATORIAIS?

Como estratégias curatoriais do FACTORS, tanto a concepção de transdisciplinaridade, abordada a partir de conceitos específicos a cada edição, quanto a curadoria compartilhada, tem apresentado bons resultados nestas seis primeiras edições dos eventos. Mas os desafios que cada um dos Festivais impõe trazem problemáticas distintas, ao mesmo tempo questionadoras e enriquecedores à equipe, para o conjunto de pesquisadores e daqueles em formação.

Entre elas o trabalho conjunto de pesquisadores das áreas de Artes e Bioquímica, por exemplo, com formações diferentes, pontos de partida e de chegada tão distantes na

pesquisa artística e científica, para colaborar em projeto comum que deve gerar unidade, ainda que complexa, no resultado: o Festival Arte-Ciência-Tecnologia.

Cada novo projeto curatorial do Festival estabelece outras conexões, aponta desafios para não se apresentar como modelo e, sobretudo, se atualiza para colaborar com sua área de investigação mais imediata, a crítica, a teoria e a história da arte.
Segundo Groys (2016, p. 26), cada projeto curatorial tem como objetivo contradizer a narrativa prévia da história da arte tradicional, porque se tal contradição não tem lugar, o projeto curatorial perde sua legitimidade.

Os projetos curatoriais do FACTORS têm como preocupação não apenas contradizer qualquer narrativa tradicional, quando se propõem transdisciplinares, mas também não gerar outra narrativa, ainda que contemporânea. Nesse sentido, as estratégias curatoriais contribuem tanto para pensar o pertencimento da produção em arte- ciência-tecnologia no campo da arte contemporânea, quanto para questionar como acontece este pertencimento, diante de uma história da arte que trata o local na perspectiva do global.

REFERENCES

[1] BELTING, Hans. O fim da história da arte. São Paulo : Cosacnaify, 2006.

[2] DEMOS, T. J. Art After Nature on the post natural condition. ArtForum, 2012, p.191-198. In: http://tomorrowmorning.net/texts/demos_artafternature_artforum.pdf

[3] FREIRE, Cristina (org). Walter Zanini. Escrituras Críticas. São Paulo: Anna Blume/Mac USP, 2013, p. 79-80.

[4] FUSTER, Joaquín. Neurociencia. Los cimientos cerebrales de nuestra libertad. Cidade do México: Paidós, 2015.

[5] GLICENSTEIN, Jérôme. L'Invention du Curateur. Paris : Presses Universitaires de France, 2015.

[6] GROYS, Boris. Arte en Flujo. Buenos Aires : Caixa Negra, 2016.

[7] GUASCH, Anna Maria. El Arte en la Era le lo Global 1989-2015. Barcelona : Alianza, 2016.

[8] OBRIST, Hans Ulrich. Caminhos da curadoria. Rio de Janeiro, Cobogó, 2014.

[9] PAUL, Christiane. New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial models for digital arts. Los Angeles : University of Califórnia Press, 2008.

[10] RINCÓN, Daniel Lopez. Bioarte. Arte y vida en la era de la biotecnología. Madri: AKAL, 2015.

[11] SHANKEN, Edward. Reprogramming Systems Aesthetics: A Strategic Historiography. 2009 In: http://escholarship.org/uc/item/6bv363d4.

[12] SMITH, Terry. Talking Contemporary Curating. New York: ICI, 2015.

MINI-CURRÍCULO DOS AUTORES

Diana Weschler

Doutora em História da Arte pela Universidade de Granada (Espanha) e Licenciada em Artes e Graduada em Filosofia e Letras pela Universidade de Buenos Aires (UBA). Pesquisadora do Conselho Nacional de Pesquisa Científica e Técnica (Conicet/Argentina), curadora, crítica de arte e diretora do Doutorado em Teoria Comparada das Artes e do Mestrado em Curadoria em Artes Visuais da Universidad Nacional Tres de Febrero (UNTREF). Em 2014, recebeu o Diploma de Mérito dos Prêmios Konex na disciplina "Ensaio de Arte". É a atual diretora artística da Bienal Internacional de Arte Contemporânea da América do Sul BIENALSUR.

Heloisa Helena Costa

Doutora em Sociologia pela Universidade do Quebec em Montreal (Canadá), mestre em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) e graduação em História pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e em Museologia pelo Museu Histórico Nacional. É professora permanente do PPG em Museologia/Mestrado (UFBA). Professora colaboradora do PPG em Museologia e Patrimônio da UNIRIO e do Mestrado Profissionalizante em Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Pesquisadora nas áreas de História, Museologia, Gestão de Cidades Históricas e Estratégias de Preservação do Patrimônio Cultural. Lidera o GREMM - Grupo de Estudos em Museologia, Museus e Monumentos que atua em parceria solidária com o NEPAUR/UNIFACS e com a Universidade Nova de Lisboa.

Mariela Yeregui

Doutora em Filosofia dos Meios pela European Graduate School (Suíça), mestre em Literatura pela Universidade Nacional da Costa do Marfim, e formada em Artes pela Universidade de Buenos Aires (UBA), na Escola de Cinema do Instituto Nacional de Cinema e Artes Audiovisuais (INCAA). Realizou residências no Hipermídia Estúdio Universidade

da Califórnia em Los Angeles (UCLA), no Centro de Ban para as Artes (Canadá), no Media Center of Art and Design (MECAD, Espanha) e no Stiftung Künstlerdorf Schöppingen (Alemanha). Trabalha com instalações interativas, instalações de vídeo, net art, intervenções em espaços públicos, escultura de vídeo e instalações robóticas. É diretora do Mestrado em Artes Eletrônicas da Universidad Nacional Tres de Febrero (UNTREF).

Marcio Andrei Flores Souza

Possui Mestrado em Patrimônio Cultural Universidade Federal de Santa Maria (2016), Pós-graduação á nível de Especialização em DESIGN PARA ESTAMPARIA (2002), graduação em DESENHO E PLÁSTICA pela Universidade Federal de Santa Maria (2000). Curso de Extensão PATRIMÔNIO CULTURAL E PRÁTICAS MUSEOLÓGICAS: TURISMO E GESTÃO (2011) Atualmente é Diretor do Museu de Arte de Santa Maria e Coordenador do Sistema Municipal de Museus de Santa Maria, realizando atividades no campo da museologia, Design de Superfície, Artes Visuais, Curadoria, Expografia, Expologia e Museografia. Realiza pesquisas nas Áreas do Patrimônio Cultural, História e cultura material e imaterial com enfoque nas artes visuais, processos híbridos e arte contemporânea. Presidente do Núcleo de Arte têxtil do RS, Membro do Conselho de Políticas Culturais de Santa Maria/ Segmento da Cultura, Esporte e Lazer e Membro do Colegiado de Museus do RS.

Nara Cristina Santos

Pós-doutorado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), doutora pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e doutorado sanduíche na Paris VIII (França). Desde 1993 é professora do Departamento de Artes Visuais/UFSM, onde atua na Pós-Graduação em Artes Visuais/PPGART e nos Cursos de Graduação Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais. Pesquisadora na área de Artes Visuais, em História, Teoria, Crítica e Curadoria com projetos transdisciplinares em arte-ciência-tecnologia. Coordena o Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais (LABART) e lidera o grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/UFSM-CNPq. Membro do Comitê Brasileiro de História da Arte (CBHA). Presidente da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP) biênio 2015-2016.

Priscila Arantes

Pós-doutora pela Penn State University (USA) e doutora e mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). Diretora cultural e curadora chefe do Paço das Artes desde 2007. Entre 2007 e 2011 foi diretora adjunta do Museu da Imagem e Som (MIS/SP) atuando na curadoria de programação. É vice coordenadora do Curso de Arte: História Crítica e Curadoria da PUC/SP e docente do Mestrado e Doutorado em Design, Arte e Tecnologia da Universidade Anhembi Morumbi. É membro da Associação Brasileira de Críticos de Arte (ABCA) e da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP). É autora de Arte@Mídia: perspectivas da estética digital (FAPESP/SENAC 2012 2ed.), Reescrituras da Arte Contemporânea: história, arquivo e mídia (Ed.Sulinas, 2012), dentre outros.

Sandra Makowiecky

Doutora no programa Interdisciplinar em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e mestre em Gestão do Desenvolvimento e Cooperação Internacional pela Universidade Moderna de Lisboa. Professora de Estética e História da Arte do Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, na linha de Teoria e História da Arte. É membro da Associação Internacional de Críticos de Arte (AICA) - Seção Brasil, do Comitê Brasileiro de História da Arte (CBHA) e da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP). Lidera o Grupo de pesquisa História da arte: imagem - acontecimento UDESC/CNPq. Possui diversas publicações na área de História da arte. Beatriz Goudard (Joinville, SC, Brasil) Doutora na área de Engenharia Civil, Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), atua no Museu da Escola Catarinense e no Centro de educação à Distância (MESC-CEAD). Tem experiência em planejamento urbano, avaliação ambiental e matemática, além de ampla atuação na área administrativa da Universidade.

Suzete Venturelli

Pós-doutora na Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo (USP) e doutora em Artes e Ciências da Arte, na Universidade Sorbonne Paris I (França). Desde 1986 é professora, artista e pesquisadora da Universidade de Brasília (UnB) e do CNPq. É membro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP). Publicou os

livros Arte: espaço_tempo_imagem e Imagem Interativa, ambos pela EdUnB. Sua produção artística, científica e tecnológica envolve a Arte Computacional, Arte e Tecnologia, Realidade Virtual, Mundos Virtuais, Animação, Arte digital, Ambientes Virtuais, Sound Art e Imagem Interativa. Coordena os Encontros Internacionais de Arte e Tecnologia (#ART). Alguns prêmios recebidos foram: XPTA_LAB, Ministério de Cultura e Sociedade dos Amigos da Cinemateca.

Tania Aedo

Graduada em Artes Visuais pela Escola Nacional de Artes Plásticas da Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) e licenciada em Educação Artística na Escola de Artes de Yucatan. Foi bolsista de FONCA (Fondo Nacional para la Cultura y las Artes) na área de Novos Meios da Fundação Rockefeller-Ford-Mc Arthur. Integrou em 2010 o Programa de Alta Dirección en Museos (PADEM). Produtora cultural com longa trajetória no desenvolvimento de projetos transdisciplinares, especialmente na área de arte, ciência e tecnologia. Desde de 2007, é diretora do Laboratório Arte Alameda (LAA) vinculado ao Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA). Participou do Programa de Gestão Sênior em Museus (Instituto Tecnológico Autônomo do México, Instituto de Liderança e do Instituto Getty Museum Liderança).

Valéria Boelter

Doutoranda em Design na Universidade de Aveiro-Portugal - Bolsista da FCT. Mestra em Arte Visuais - PPGART/UFSM. Especialista em Design de estampas no SENAI CETQT/RJ. Graduada em Desenho Industrial-Programação Visual - UFSM. Investigadora do ID+ (Instituto de Investigação em Design, Média e Cultura). Colaboradora do LABART (Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologias e Mídias Digitais) e do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/ CNPq - UFSM. É designer gráfica com experiência no projeto de exposições e catálogos.

REALIZAÇÃO

arte tecnologia

LABART Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais

PARCERIA

UNTREF
UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

APOIO

PPGART
Mestrado em Artes Visuais
UFSM

MUSEU arte ciência tecnologia

CAL
CENTRO DE ARTES E LETRAS
UFSM

Universidade Federal de Santa Maria
SEDES SAPIENTIÆ
1960

PPGART editora