

## MUSEU ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA: ESTRATÉGIAS EXPOSITIVAS EM AÇÕES ITINERANTES

Manoela Freitas Vares\*  
Universidade Federal de Santa Maria

### Resumo

O artigo proposto tem a intenção de discutir, crítica e historicamente, as incertezas transcorridas da realização de ações de um Museu que, diferente dos já tradicionais, não possui um espaço pré-determinado. Para isso, são analisadas mostras que tiveram o objetivo de expor uma ação educativa dos módulos do Museu de Arte, Ciência e Tecnologia da Universidade Federal de Santa Maria/MACT, o qual ainda não dispõe de um espaço físico próprio. Desse modo, no ano de 2016, realizaram-se duas exposições itinerantes, que passaram pelas universidades das cidades de Rio Grande/FURG e de Pelotas/UfPel. Estas mostras apresentaram inconstâncias que vão desde o tamanho e a disposição do espaço oferecido, até uma indeterminação da quantidade de público que visitou a exposição ao mesmo tempo, considerando que alguns espaços eram lugares de passagem de transeuntes. Nesse aspecto, foi necessário reconhecer as especificidades dos locais e elaborar algumas estratégias expositivas. Considerando esses acontecimentos, é possível refletir sobre as diferenças e as contribuições dessas novas propostas e desafios; comparando-as com as tradicionais exposições de arte que são realizadas em espaços já legitimados, nos quais local e público já são predeterminados e de certo modo, conhecidos por seus proponentes.

### Palavras-chave

Arte; Museu; Público; Exposição itinerante.

### Abstract

The proposed article intends to discuss, critically and historically, the uncertainties that have occurred from the realization of actions of a Museum that, unlike the traditional ones, doesn't have a predetermined space. For this, we analyze exhibitions that had the objective of exposing the modules of an educational action promoted by the Museum of Art, Science and Technology of the Federal University of Santa Maria / MACT, which doesn't have yet its own physical space. Thus, in 2016, two itinerant exhibitions passed through the universities of the cities of Rio Grande/FURG and Pelotas/UfPel. These exhibits showed inconsistencies ranging from the size and layout of the space offered, to an indeterminacy of the people's amount that visited the exhibition at the same time, considering that some spaces were transit places for passers-by. In this aspect, it was necessary to recognize the specificities of the sites and to elaborate some expositive strategies. Given these events, it is possible to reflect on the differences and the contributions of these new proposals and challenges; comparing them with the traditional art exhibitions that are held in spaces already legitimized, in which local and public are already predetermined and to a certain extent, known by their proponents.

### Keywords

Art Museum; Public, Itinerant Exhibition.

### **Museu: o lugar do público**

Museus tradicionais de Arte possuíam historicamente, a característica de serem lugares para arte e pessoas cultas, fato que acabava isolando assim, boa parcela da população de se fazer presente em seu espaço e apreciar seu conteúdo. Isso se deve ainda, à herança da arte produzida até o período moderno, a qual era realizada com o propósito de agradar esteticamente e só poderia ser corretamente apreciada pelo olhar de pessoas especializadas. Porém, se formos analisar a definição de Museu, da lei 11.904 de 14 de janeiro de 2009,

**Art. 1º.** Consideram-se museus, para os efeitos desta Lei, as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, **a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.**

**Parágrafo único.** Enquadrar-se-ão nesta Lei as instituições e os processos museológicos voltados para o trabalho com o patrimônio cultural e o território visando ao desenvolvimento cultural e socioeconômico e à **participação das comunidades.** (BRASIL, 2009, grifo nosso)

Podemos perceber, com os trechos citados, que o museu tem em sua perspectiva de existência e funcionamento, ser também um espaço que visa contribuir com o desenvolvimento da população que o frequenta. Mas, para que isso realmente funcione, é fundamental que o museu possa oferecer condições para que grande parte da sociedade possa visitar as suas exposições com regularidade, e, de fato absorver o conteúdo do que está sendo exposto.

Já se sabe que, com o advento da Arte Contemporânea, o campo da arte sofre modificações e segue um caminho em que artistas, obras e até instituições culturais, preocupam-se em lançar métodos de aproximação com o público. E essas estratégias fazem também com que o próprio local expositivo seja modificado. Referências são as primeiras exposições *Documenta*, que tinham como característica principal receber muitas obras experimentais. Sobre elas, Douglas Crimp (2005, p. 211) comenta que lhe surpreendeu o fato de que “o diretor artístico viesse a usar pelo menos metade da apresentação não para falar das obras de arte, mas dos trabalhos de preparação que estavam em curso nos espaços da exposição para receber as instalações”.

Além disso, são inúmeros os exemplos históricos em que artistas recorrem ao uso de objetos e questões cotidianas, obras que trabalham com local específico, libertando-se dos espaços tradicionais, projetos artísticos que fazem questão de procurar um outro público, fora do museu, visando justamente pessoas não tão familiarizadas com arte, entre outros. Porém, maior destaque deve ser dado àquelas produções em que se busca essa proximidade com o público de um modo mais direto, aquelas que propõem uma interação direta do público com o trabalho artístico, retirando-o de sua posição de espectador, e tornando-o um participante.

A abertura das obras à participação do espectador, mais do que uma ‘contribuição’ espontânea dos artistas, é resultado histórico da luta de classes: representa a democratização e a redistribuição da iniciativa social, exigidas mais do que aos artistas, à sociedade toda, pela ascensão das classes populares. (CANCLINI, 1984, p. 41-42)

A participação mais efetiva dos indivíduos em exposições é responsável por uma modificação na própria função social da arte: ela irá atingir públicos novos, e com isso, é necessário aos curadores dessas mostras repensarem também o seu modo de distribuição e recepção, a fim de oferecer o tempo e espaço

necessários a cada pessoa que visita a exposição. Isso, pensando que as pessoas devem se interessar pelas obras a ponto de quererem, a seu próprio gosto, doar um pouco de seu tempo e atenção para experimentar cada obra do modo proposto.

Segundo Domingues (2009, p. 33), “outra alteração no sistema da arte consiste na concepção de espaços, de estruturas museológicas típicas para exibição, bem como em estratégias, práticas e funções relacionadas à cultura imaterial”. Isso diz respeito às alterações provocadas nos espaços de arte, realizadas justamente devido aos meios utilizados na produção de objetos artísticos. A autora se refere, especificamente, às inúmeras pesquisas realizadas por artistas, que utilizando-se dos novos meios digitais, produzem poéticas que permeiam não só questões cotidianas, através do uso de tecnologias, mas também, pesquisam sobre elas, suas subjetividades e adjacências. Essas investigações, fazem com que o artista seja - além de um produtor de objetos artísticos - também um pesquisador em artes plásticas que irá permear outros campos do conhecimento, a fim de investigar as transversalidades que permeiam suas produções, e que misturam-se a outras ciências.

A partir do século 19, a tradição das alianças da arte com a ciência iniciada por Da Vinci, foi se intensificando graças ao crescente engajamento dos artistas no mundo da pesquisa científica e tecnológica até converter essas alianças na chave mestra para a arte do século 21 ao ponto de impossibilitar a compreensão do futuro das artes quando se ignoram as intrincadas relações entre arte, ciência e tecnologia. (SANTAELLA, 2012, p. 104)

Nesse sentido, é impossível não apontar a presença, cada vez mais representativa, de inúmeros projetos envolvendo Arte, Ciência e Tecnologia na produção artística atual. Essas pesquisas destacam-se inclusive, por acompanhar de modo muito próximo, cada avanço científico e cada nova invenção tecnológica, fazendo com que tenhamos desde meados dos anos 90, artistas trabalhando com tecnologias de alta complexidade, como a engenharia genética e a robótica.

Destaca-se ainda, que o uso e a intervenção das tecnologias junto a projetos artísticos, seja responsável por prover uma nova modalidade de participação para o público, surgindo aí o conceito de interatividade. Nesse sentido, é interessante destacar o rumo das diferentes atuações do público perante obras de arte, à medida em que este sai de uma posição de observador e começa a fazer parte do próprio desenvolvimento da obra, visto que

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

Ainda, nessas imbricações entre arte, ciência e tecnologia, há que se ter o cuidado para que nenhum campo do conhecimento se sobressaia ao outro, de modo que a arte, principalmente, não se torne apenas um modo de ilustrar as questões científicas. De acordo com Domingues (2009, p. 29), “o circuito da arte se soma aos avanços da ciência para gerar um cotidiano produtivo e assentado na reciprocidade e na convergência de problemas comuns à ciência e à arte, levando a práticas transdisciplinares em que todas as ciências se tornam uma única ciência”. Desse modo, entende-se que a investigação científica deve assegurar-se de que todas as disciplinas envolvidas nas realizações desses projetos sejam beneficiadas de maneira igualitária. Nesse sentido, é conveniente pensar acerca da existência de um museu que possibilite pesquisas e experiências vinculando Arte, ciência e tecnologia.

### **O projeto do Museu**

A ideia deste projeto começa em 2010, com um diálogo entre duas pesquisadoras<sup>1</sup> da Universidade Federal de Santa Maria, na época, coordenadoras de cursos de pós-graduação, e que possuíam em comum o interesse em desenvolver propostas transdisciplinares que pudessem ser exploradas na articulação do ensino, pesquisa e extensão através de um espaço expositivo. O projeto colaborativo passou por diferentes etapas, e a partir de 2016 assume a nomenclatura **Projeto Museu Arte Ciência Tecnologia**<sup>2</sup>.

O que deve se ressaltar, é o fato de que - ainda que não conte com espaço físico próprio - desde 2010, o museu seja promotor de diferentes ações expositivas. Elas contaram com artistas reconhecidos dentro do campo das Artes Visuais, no âmbito nacional e internacional, mas também dá lugar a artistas que estão com suas trajetórias ainda em consolidação.

Destaca-se em 2011, a ação Museu Interativo Arte-Ciência-Tecnologia e Patrimônio Cultural: “Mata-200 milhões de anos Árvore Pedra”, no Museu de Arte de Santa Maria e que contou, entre outras participações, com a presença da artista Anna Barros. Posteriormente, em 2013, é concretizada a ação Museu Interativo Arte-Ciência-Tecnologia: “Arte Sustentabilidade-Ciência”, com os artistas Guto Nóbrega, Malu Fragoso, Carlos Donaduzzi, Fernando Codevilla e Anelise Witt, e finalmente, em 2015, no CAL/UFMS, é realizada também a ação Museu Interativo Arte-Ciência-Tecnologia: “Neuroarte”, com a presença de Alberto Semeler. Estas ações expositivas, somadas à atualização do conhecimento nas áreas envolvidas, desencadearam experiências que deram ao grupo, formado por pesquisadores, artistas, estudantes de pós-graduação e graduação, e técnicos; resultados como consistência e competência da equipe, além do reconhecimento e maturidade nesta fase inicial.

Em 2014 acontece a aprovação do projeto NeuroArte: Museu Itinerante de Neurociência, Arte e Tecnologia pela Chamada MCTI/CNPq/SECIS n.085/2013 de apoio à criação e ao desenvolvimento de centros e museus de ciência, tendo como coordenadores as professoras Dr.<sup>a</sup> Nara Cristina Santos (Artes), Dr.<sup>a</sup> Maria Rosa Chitolina Schettinger e o doutorando Jessié Guterres (Neurociência). Desse modo, as ações do museu seguem sob a perspectiva da Neuroarte, tendo como resultado a realização, no ano de 2016, das ações Museu Arte-Ciência-Tecnologia: “Neurociência e Arte: percepção sensível”, com Mariela Yeregui, Manuela Lopez, Raquel Zuanon, Rosângela Leote, Tania Fraga, entre outros (vinculada à exposição do Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul/FACTORS 3.0); e finalmente, a Ação Itinerante Neuroarte, com a exposição de módulos educativos do Museu, nas universidades federais de Pelotas/RS e de Rio Grande/RS.

### **Os módulos apresentados**

Alguns dos módulos levados às exposições itinerantes, destacam-se pelo seu caráter participativo/interativo e também por terem sido criados e/ou adquiridos por uma equipe transdisciplinar composta pela professora doutora Maria Rosa Chitolina, da área de ciências; pelo professor mestre Marcelo Birck, da música e tecnologia; e pelos mestres em Artes Visuais, Carlos Alberto Donaduzzi e Manoela Freitas Vares. São eles:

*Sem tempo e espaço: nossas gavetas azuis* (2016), onde o público é estimulado a abrir 3 gavetas e se deparar com objetos pessoais de seus criadores, e que agora também fazem parte da memória da pessoa que os observa - os objetos passam, então, a não pertencer a um tempo-espaço determinado e único, pois reúnem os tempos e espaços de diferentes públicos.

*Pares* (2016), onde é necessário manipular pequenas caixas de mdf, ouvir o som dos diferentes materiais localizados em seu interior, tais como metais, pregos, pedaços de vidro e elementos naturais como galhos e folhas secas; e organizá-los em forma de pares, de acordo com os timbres que acham semelhantes.



Figura 1. Pares (2016). 45 x 20 x 10 cm. Acervo do Museu Arte, Ciência e Tecnologia/UFSM. Fotografia: Carlos Donaduzzi

Outra experiência que retira o participante da exposição de seu espaço comum é a *Cadeira de Beuchet* (2016). Dividida em duas partes, a cadeira é posicionada no espaço junto a um tripé, sob o qual se deve posicionar uma câmera digital. Desse modo, é possível visualizar a cadeira em sua totalidade e, à medida em que uma pessoa se coloca sob o assento da cadeira, mais afastado do local, ela aparenta ter tido o seu tamanho diminuído, uma ilusão conseguida através da perspectiva.

Em *Três graças em vasos brancos* (2016), para uma estimulação de seus sentidos, o público é convidado a aproximar-se de vasos sanitários e interagir com eles de um modo diferenciado: no primeiro, os indivíduos se deparam a um tecido com uma pequena fenda na qual são estimulados a colocar a mão, e ao fazê-lo, percebe as diferentes texturas de seu interior. Em seguida, têm que aproximar o ouvido do fundo do vaso, de onde consegue perceber sons de água. No último, é convidado a contemplar o interior do vaso, enquanto assiste a um vídeo com ondas do mar.



Figura 2. Neurovídeo (2016). Dimensões variáveis. Acervo do Museu Arte, Ciência e Tecnologia/UFSM. Fotografia: Carlos Donaduzzi

Fizeram parte das mostras também, módulos cujos funcionamentos dependiam de dispositivos tecnológicos que proporcionavam ao público uma atuação através do processo da interatividade<sup>3</sup>, como:

*Neurovídeo* (2016), do qual Marcelo Birk foi responsável pela produção, era visualizado através de óculos de realidade virtual. Em um sentido mais lúdico, o espectador era posicionado virtualmente em uma espécie de sala de cinema, onde era possível assistir ao vídeo que trabalhava com imagens e descontextualizava-as de seus sons originais, confundindo a percepção de quem o observava.

*Mindflex* (2015), criado pela empresa Mattel CNET, que faz uso de ondas cerebrais para orientar uma bola de isopor através de um jogo contra um adversário. Nele, as ondas são captadas através de um capacete com um sensor de eletroencefalografia (EEG *headset*) que é vestido na cabeça dos interatores. Este trabalho, particularmente, exige do público um alto grau de concentração, e possui o objetivo de fazer a bola chegar ao lado de seu oponente.



Figura 3. *Mindflex* (2015). Dimensões variáveis. Acervo do Museu Arte, Ciência e Tecnologia/UFSM. Fotografia: Carlos Donaduzzi

Além dos descritos, foram apresentados outros módulos que possuíam um viés mais científico, e também um documentário chamado *O Cérebro de Thauan*, criado por alguns participantes do projeto em 2015, que explora características do cérebro humano e como ele se comporta em diferentes situações.

#### **A ação itinerante Neuroarte: seus espaços, suas estratégias**

Para melhor compreender exposições temporárias ou itinerantes, é necessário pensar que

A primeira tem caráter provisório, objetiva uma apresentação mais específica e pode ampliar informações dos aspectos abordados na exposição permanente, porém não obrigatoriamente. Ela dá um tratamento mais amplo aos objetos, podendo os mesmos serem abordados também pelos aspectos estéticos, artísticos, científicos, etc. Outras formas de abordagens das exposições temporárias poderão estar ligadas ao calendário de efemérides. Já as exposições itinerantes são feitas com o objetivo de levar o acervo do museu a outros locais, divulgando-o extramuros". (SANTOS, 2000, p. 130)

Sendo assim, a ação Neuroarte acontece de 18 a 21 de outubro de 2016, e levou os módulos do museu para a região sul do estado, visitando o espaço das universidades FURG/Rio Grande e UfPel/Pelotas. Durante todos os dias da exposição, foram prestados serviços de monitoria e mediação, através da explicação e esclarecimento dos módulos interativos presentes, adequando-se às necessidades do público.

A cidade de Rio Grande foi o primeiro destino programado, e na Universidade Federal de Rio Grande, nos foi destinado um espaço dentro do Prédio CIDECSul, onde também acontecem os principais eventos da universidade, como a jornada acadêmica, formaturas e outras atividades. Em seguida os módulos foram descarregados, e o espaço cedido, bastante amplo, possibilitou que pudéssemos realizar uma distribuição satisfatória dos módulos, contando inclusive, com uma sala extra para exibição do documentário.

As primeiras visitas ocorreram no turno da manhã, de duas turmas das escolas de Rio Grande, uma do ensino fundamental e uma do ensino médio. Infelizmente, no mesmo dia à tarde, em razão da forte chuva, as escolas cancelaram os respectivos agendamentos e foi decidido que naquele turno a exposição seria fechada, em razão da falta de visitantes.

O segundo dia contou com a participação de um número maior de pessoas, atendendo mais turmas por vez e também contando com visitantes não agendados: o pequeno público que transitava – ocasionalmente – pelo local. A partir daí, para melhor atender aos visitantes, começou a se utilizar como recurso expositivo, a divisão do público entre os módulos e o documentário integrante da mostra, de aproximadamente, 15 minutos de duração. Desse modo, ganhava-se tempo e silêncio para apresentar pelo menos os módulos de mais difícil compreensão e/ou os que demandavam mais tempo de interação por parte do público.

O terceiro e último dia de viagem foi dedicado à cidade de Pelotas. Lá, a equipe se deparou com um espaço completamente diferente: a exposição deveria ser montada em uma pequena sala e no final de um corredor do andar térreo de um prédio de salas de aula, no campus anglo, da UfPel. Este pequeno espaço, onde havia até alguns entulhos, como pedaços de madeira, se propôs como um desafio à equipe. De que maneira dispor tantos módulos em um espaço pequeno, e ainda por cima, garantir um espaço de passagem entre cada um, para que o público não se acumulasse? A sala, foi reservada, como na estratégia anterior, ao documentário. E entrou-se em acordo de fazer um caminho com os módulos, desde o começo do espaço delimitado, até a sua entrada, para facilitar a circulação de pessoas.

Surpreendente também foi o público recebido: as escolas levaram mais turmas do que se esperava, e com horários bastante próximos, fazendo com que houvessem poucos minutos de manutenção entre um grupo e outro. Assim, a explicação sobre a exposição e introdução aos módulos teve de se tornar mais curta, e também algumas interações. Nos módulos em que as pessoas se acumulavam, em função da própria interatividade, como o caso do *MindFlex*, da Mattel, e *Neurovídeo*, nos óculos de Realidade Virtual, foi necessária a organização de filas e a contagem de um tempo limitado para cada visitante interagir. Além disso, por ser um prédio onde aulas eram realizadas ao mesmo tempo que a exposição, a interação dos alunos, que desta vez eram crianças menores, era intercalada por estudantes e funcionários da UfPel, demandando também adaptações da equipe em suas explicações e modos de interação.

Sobre a exposição estar situada em locais de passagem, a equipe já havia passado pela experiência na ação de 2016, quando os módulos foram expostos no hall do Centro de Artes e Letras/UFSM, lateralmente à exposição FACTORS 3.0, situada na Sala Cláudio Carriconde. Nesta ocasião, a exposição contou com a presença do público que também frequentava o festival, em sua terceira edição, e o Simpósio de Arte Contemporânea, na décima primeira edição, de modo que, de certo modo, era possível prever os horários em que haveriam mais pessoas circulando (os intervalos ou a saída do simpósio, abertura da exposição FACTORS 3.0, horários de aula do prédio), o tipo de público por faixa etária e formação (formado quase

que em sua totalidade por estudantes de nível superior e pesquisadores), além de ser um espaço conhecido da equipe e já utilizado para outras exposições, permitindo antecipar, também, a sua expografia.

Em relação ao espaço predeterminado é possível mencionar também, para fins de comparação, a experiência ocorrida na também já citada exposição da ação Museu Interativo Arte-Ciência-Tecnologia e Patrimônio Cultural: “Mata-200 milhões de anos Árvore Pedra”, na qual Anna Barros, apresentou a obra *Tecendo o tempo ou sendo tecido pelo espaço* (2011).

A instalação constitui-se de duas animações são projetadas sobre um tapete branco texturizado, cuja alteração das imagens é acionada pela movimentação dos interatores. As imagens guardam a característica de tecitura de animações renderizadas em wire frame. A outra animação é vista projetada na parede, vertical, próxima ao tapete, gerando um ambiente interativo. (SANTOS, 2012, p. 260)

Essa ação, diferente da Neuroarte (que destaca-se por seu cunho mais educativo em arte, ciência e tecnologia), foi realizada no espaço de um museu tradicional e já consolidado, o Museu de Arte de Santa Maria/RS. Para essa montagem, foi possível estabelecer um local apropriado e até atender às demandas geradas pela obra (como a construção de um suporte específico para a projeção de parte de seu conteúdo).



Figura 4 .Anna Barros. *Tecendo o tempo ou sendo tecido pelo espaço* (2011). Instalação interativa. Dimensões variáveis. Acervo do Museu Arte, Ciência e Tecnologia/UFSM. Fotografia: Carlos Donaduzzi.

Destaque é que esta exposição também recebeu bastante crianças, e que estas foram as principais interatoras da obra no período da exposição - fato destacado inclusive pela artista, pois elas acabaram permanecendo em ação com ela por um longo período de tempo, em contrapartida às interações que tornaram-se limitadas pelo tempo e espaço nas exposições de Rio Grande e Pelotas.

A percepção se constitui em zona intersticial, ponte para o tráfego intenso dos fluxos e trocas entre aquilo que a nós se apresenta do mundo lá fora e o nosso mundo interior. Vem daí a importância fundamental da percepção em todas as formas de arte, verdadeira coluna dorsal de toda arte, especialmente daquelas que são feitas para a escuta e olhar táteis e para a síntese dos sentidos. (BARROS, 1999, p. 11)

Em sua fala, a artista demonstra a importância da exploração dos sentidos dos interatores, à medida que se tornam sensíveis ao conteúdo da obra. Refletindo sobre as estratégias adotadas nas exposições itinerantes para proporcionar o máximo de tempo e espaço para cada pessoa interagir e de fato, ter o tempo necessário para a sua completa fruição de cada módulo, é interessante apontar os pontos colocados por Santos (2000), sobre a circulação do público em espaços expositivos, no geral:

1. Direção de circulação sempre no mesmo sentido;
2. Dar maior liberdade ao visitante na medida em que o espaço possa lhe ser confortável;
3. A lógica da exposição deve ser coerente, o que leva a uma circulação inteligente;
4. Tornar, sempre que possível, transponíveis todos os obstáculos que possam dificultar a visitação;
5. Resguardar o acervo do contato muito direto com o visitante, salvo em situações em que a própria exposição exige o contato público-objeto;
6. Qualquer proposta de organização de um museu deve levar em conta o visitante;
7. Estar atento para que não surjam possíveis pontos de congestionamentos.

Isso posto, fazem-se necessárias algumas observações, que dizem respeito aos aprendizados proporcionados por essas experiências:

- A disposição dos módulos deve ser realizada sempre pensando em estratégias que irão proporcionar uma divisão do público, e módulos que possuem bastante demanda devem ser colocados distantes;
- A exposição de módulos em grande quantidade é vantajoso para que o público não se acumule, porém há que se pensar também em uma quantidade na qual eles não fiquem amontoados no espaço, ou a acumulação de pessoas irá acontecer do mesmo modo;
- Módulos que precisam de explicação e mediação para o seu funcionamento, devem ser colocados próximos à entrada do local da ação, de modo que é possível chamar a atenção das turmas para elas, antes que se dividam entre os demais.

### **Considerações finais**

A atual diversidade de criações artísticas e também as criações transdisciplinares, tais como as desenvolvidas para o Museu de Arte, Ciência e Tecnologia, traz como consequência direta também uma pluralização dos modos expositivos, das suas estratégias e dos espaços escolhidos para essas mostras.

Reconhecendo a quantidade de opções disponíveis, salienta-se que cabe ao profissional responsável pelas exposições, analisar as condições oferecidas, e a partir disso, refletir e selecionar aqueles métodos que irão melhor atender às particularidades de cada tipo de público, enxergando as suas necessidades como essenciais na tomada de cada decisão. Somente nesse sentido, é que será possível aproximar-se o melhor possível das condições ideais de um museu, promovendo o desenvolvimento e a extensa participação da comunidade.

### **Referências**

- BARROS, Anna. *A arte da percepção: um namoro entre a luz e o espaço*. São Paulo: Annablume, Fapesp, 1999.
- CANCLINI, Néstor García. *A socialização da arte: teoria e prática na América Latina*. Tradução de Maria Helena Ribeiro da Cunha e Maria Cecília Queiroz Moraes Pinto. 2ª edição, São Paulo: Cultrix, 1984.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*; Tradução de Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- CRIMP, Douglas. *Sobre as ruínas do Museu*. Tradução de Fernando Santos. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- DOMINGUES, Diana. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 2003.
- DOMINGUES, Diana. *Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na história da arte*. In: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo, Ed.UNESP, 2009.
- SANTAELLA, Lucia. *A relevância da arte-ciência na contemporaneidade*. In: ROCHA, Cleomar; MEDEIROS, Maria Beatriz de & VENTURELLI, Suzete (orgs.). *Art – Arte e Tecnologia: Modus Operandi Universal*. Brasília: Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília, 2012.
- SANTOS, Fausto Henrique dos. *Metodologia aplicada em museus*. São Paulo: Ed. Mackenzie, 2000.

### Referências Digitais

BRASIL, *Lei nº 11.904, de 14 de Janeiro de 2009*. Brasília, DF, jan. 2009. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2009/lei/11904.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/11904.htm)>. Acesso em 4 de outubro de 2017.

PLAZA, Julio. *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*, in Revista eletrônica Brassilpaissdooofuturoborosss, 1990. 12/11/1996. Disponível em <[http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio\\_plaza/pdfs/arte\\_e\\_interatividade.pdf](http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/arte_e_interatividade.pdf)> Acesso em 19 de setembro de 2015.

SANTOS, Nara Cristina. *Interatividade e interação: fricção em projetos de arte e tecnologia digital*. Disponível em <[http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/nara\\_cristina\\_santos.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/nara_cristina_santos.pdf)>. Acesso em 23 de outubro de 2017.

---

\* Manoela Freitas Vares, Universidade Federal de Santa Maria/UFSM, Mestre em Artes Visuais. E-mail: <[manu.vares@gmail.com](mailto:manu.vares@gmail.com)>  
<sup>1</sup> Prof.ª Dr.ª Nara Cristina Santos LABART/PPGART/CAL/UFSM - Grupo de Pesquisa CNPq - Arte e Tecnologia e Prof.ª Dr.ª Maria Rosa Chitolina Schetinger PPGEC e ENZITOX/PPGBTX/CCNE/UFSM Grupo de Pesquisa CNPq - Enzimologia Toxicológica e Neuroquímica.

<sup>2</sup> Todos os eventos e ações podem ser conferidos em <http://www.museuarteciencia.ufsm.br>

<sup>3</sup> Para Couchot (2003), a interatividade diz respeito a uma participação que envolve os dispositivos tecnológicos, onde ocorrem respostas tanto da interação entre um ou mais sistemas (interatividade endógena), ou quando acontece uma troca entre os sistemas e um ser humano (interatividade exógena). Para que qualquer tipo de interatividade aconteça, é preciso, sobretudo de uma interface, ou seja, uma tecnologia que propicie a comunicabilidade dos dois lados.