

Design de Exposição na Arte e Tecnologia Digital: uma prática em construção

Design Exhibition at the Art and Digital Technology: a practice in construction

Valéria Boelter, Universidade de Aveiro
valeriaboelter@gmail.com

Resumo

As exposições contemporâneas utilizam cada vez mais diferentes mídias digitais em suas montagens. Elas podem ser usadas como artifício para tornar a exposição mais interativa, ou como sistema nas obras criadas pelos artistas que se utilizam dessa tecnologia, com o mesmo propósito de gerar ambientes em que o público possa ter experiências interativas. Esse artigo é parte do resultado da dissertação de mestrado intitulada “Expografia na contemporaneidade: propostas em arte e tecnologia digital”, tem como objetivo investigar os profissionais, escritórios e cursos especializados no projeto e montagem da expografia dessas exposições e que possam contribuir para a teoria e prática do design de exposição das mostras em arte e tecnologia digital.

Palavras-chave: Expografia, Arte e Tecnologia Digital, Design de Exposição

Abstract

Contemporary exhibitions are increasingly using different digital media in their construction. They can be used as a device to make the interactive display, or as a system in the works created by artists who use this technology, with the same purpose of creating an environment where the public can have interactive experiences. This article is part of the result of the dissertation entitled "Expography in contemporary: designs in art and digital technology" and aims to investigate the professional, specialized offices and courses in design and construction of expography, these exhibitions may contribute to the theory and practice of exhibition design on art and digital technology.

Keywords: *Expography, Art and Digital Technology, Exhibit Design.*

1. Introdução

As exposições são grandes difusoras da arte e realizadas com atenção e imaginação, como diz Valerie Bott (2011)¹ vice-diretora do *Museum & Galleries Commission*, podem inspirar, surpreender e educar. Saber expor é uma arte e desenvolver um corpus teórico sobre a expografia é de suma importância tanto para os pesquisadores que se interessam por este tema como para os profissionais que atuam nas exposições contemporâneas.

No Brasil na medida em que aumenta-se o número de exposições cresce o interesse por pesquisas sobre expografia e profissionais que buscam capacitação para a produção das mesmas. Verifica-se um grande número de cursos específicos em museografia, expografia, curadoria, montagem de exposições e gestão de museus, grupos de estudos como Modos de Ver, ARQUImuseus, Musaetec, MIDAS e alguns encontros e seminários como: CBHA, ANPAP, Seminário Internacional de Museografia e Arquitetura de Museus, que também discutem o tema. Porém embora existam cursos voltados para a expografia contemporânea, há poucos cursos específicos que visam a formar profissionais para atuarem nas expografias da arte e tecnologia digital. O objetivo desse artigo é fazer um levantamento de alguns profissionais e escritórios especializados nessas mostras valorizando o papel do designer de exposições como um profissional importante na concepção dessas expografias, distintas em alguns aspectos das demais exposições contemporâneas.

A curadoria dessas exposições demanda conhecimentos específicos e diversos que estão em constante mudança, necessitando de atualizações frequentes não só do curador, mas de artistas, críticos, museólogos, designers e demais profissionais envolvidos. A produção dessas obras, como salienta Beiguelman (2009), exige saberes híbridos que nos desafiam a investigar áreas distintas das humanas, por isso é importante nas montagens de suas exposições uma equipe de profissionais especializados que entendam essas especificidades, garantindo o bom funcionamento e a distribuição das obras no espaço para que o público interaja e a mostra aconteça. Para isso investiga-se através de bibliografia e sites quais são os cursos existentes no mercado focados nas mostras em arte e tecnologia digital.

2. Desenvolvimento

A proliferação dos museus e exposições, contribuem para o surgimento de cursos de expografia, museografia, curadoria, produção artística, assim como grupos de estudo, publicações, palestras, conferências, projetos de pesquisa, cursos universitários e revistas trazendo discussões que envolvem a produção, gestão, teorias e prática das exposições.

A NAME (National Association for Museum Exhibition) é uma importante organização que funciona desde 1981 e contribui para a "*Graduate Program in Museum Exhibition Planning and Design*" da *University of the Arts* na Filadélfia que, segundo Bedno (1995), é considerada a instituição acadêmica pioneira em design de exposições desde 1994. O curso tem duração de dois anos com aulas teóricas e práticas além de um estágio de três meses em museus e outras

¹ Museologia Roteiros Práticos – Planejamentos de exposições 2, 2011.

instituições que necessitam de profissionais para suas expografias. Ao final é apresentada uma tese e um projeto prático em design de exposição. O curso permanece formando profissionais e hoje é chamado de *MFA in Museum Exhibition Planning + Design*. A *Central Saint Martins College* em Londres, desde 2011 oferece o programa de pós-graduação chamado *Exhibition Studies*. Há também revistas especializadas e alguns seminários como o “*The Exhibition and Its Histories*”, que ocorreu em 2013 na Universidade de Edinburg. Em seu site encontra-se periódicos, livros, vídeos das palestras e artigos sobre as exposições².

No Brasil não existe uma graduação ou pós graduação em design de exposições, porém dentro dos cursos de graduação em design existem matérias que envolvem ergonomia, multimídia, design gráfico e de produto que dão bases para que os profissionais sejam capacitados a montar exposições. Os cursos de arquitetura também preparam profissionais para atuarem nas montagens das mostras. E possuem grupos de estudos como o “Estudos de Arquitetura de Museus” que pertence ao Programa Pós-Graduação em Arquitetura – PROARQ, da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, e destina-se a professores, estudantes de pós-graduação, profissionais, estudiosos e pesquisadores. Ele promove o seminário de “Museografia e Arquitetura de Museus”, que acontece desde 2011, e tem como objetivo dar continuidade aos encontros de profissionais e estudiosos da Arquitetura, Museologia e Patrimônio organizados

Os cursos de lato e *stricto sensu* são mais voltados a arquitetura, museografia, museologia, curadoria, gestão de museus e possuem cadeiras que envolvem montagem de exposições em suas ementas. Como exemplo, tem-se o pós-graduação “Museografia e Patrimônio Cultural” do Centro Universitário Claretiano, com a matéria *Princípios de Museografia, Expografia e Cenografia*, “Curadoria em Arte” do Senai, com a disciplina *Museografia, Expografia e Comunicação*, “Museologia - Colecionismo - Curadoria” do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, com a cadeira *Concepção, Planejamento de exposições*. Nas especializações encontra-se, “Curadoria e Montagem de Exposições” da Faculdade Paulista de Arte; com a matéria *Museologia e colecionismo: expografia e comunicação*, “Museografia, Arte e Arquitetura^[1]” da Universidade Positivo de Curitiba, com a disciplina *Arquitetura de exposições*, “Arte: Crítica e curadoria” da PUC-SP, com a matéria de *Montagem de exposições*. Ainda se tem o “Mestrado em Ambiente Construído e Patrimônio Sustentável” da Escola de Arquitetura de Minas Gerais, com a cadeira *Gestão de Projetos de Museus e Exposições*; entre outros.

Encontram-se diversos cursos de extensão que envolvem a expografia: como “Arquitetura para arte: técnicas de montagem de exposição”, ministrado por Ivan Pascarelli; “Práticas com exposições” com Cintia Kury Souto e Luis Alberto Zuñiga; “Exposição: arte e espaço na contemporaneidade” de Sonia Salcedo, todos oferecidos pela Escola de Arte do Parque Lage do Rio de Janeiro. Outra instituição é o Polo de Pensamento Contemporâneo que possui cursos de pequena duração como: “Projeto de exposição: da concepção à realização” de Luiza Mello e o curso mais voltado à arte e tecnologia digital chamado “Mente Criativa: presente, passado e futuro” da mesma autora em conjunto com Russ Rive. Em São Paulo a Escola Economia

² <http://www.exhibitionhistories.com/#about>

Criativa oferece o curso de “Design de espaços expositivos” com Stella Tedesco e o Centro Universitário Belas Artes de São Paulo “Design digital e novas mídias”.

Embora existam alguns cursos de expografia, museografia, e montagem de exposições, verifica-se que aos poucos eles começam a ser pensados para as mostras que envolvem a arte e tecnologia digital, mas ainda há uma carência de profissionais mais especializados nessas expografias. A maioria delas não são pensadas por profissionais capacitados, o responsável muitas vezes usa métodos empíricos, sem um estudo planejado, o que pode prejudicar o entendimento e a interação do público com as obras. É preciso ter um conhecimento específico, para enfrentar os desafios causados pelos espaços improvisados e pela falta de recursos encontrados nas exposições. Débora Gasparetto (2014) acredita que exista uma falta de equipamentos e de profissionais qualificados nos espaços do país:

[...] grande parte das instituições de arte brasileira não está aparelhada conceitualmente, muito menos tecnologicamente para atender às demandas da produção. A maioria dos museus não dispõe de infraestrutura básica para as obras/projetos/trabalhos que não exigem tanta sofisticação tecnológica, pois não disponibilizam nem o mínimo necessário de recursos como computadores, projetores ou conexão com a internet, para montar uma mostra. (GASPARETTO, p. 146, 2014).

O Brasil ainda carece de espaços expositivos para receber a arte e tecnologia digital que tenham um isolamento acústico considerável, maior número de tomadas acessíveis, internet de boa qualidade, energia e refrigeração constantes para o funcionamento das obras em períodos longos, manutenção, entre outros. É preciso projetar novas estruturas expográficas que facilitem e supram as dificuldades de montagem dessas obras.

Em outros países percebe-se um olhar mais atento em relação à configuração dos espaços que ainda precisam ser repensados para receber as inovações da produção contemporânea. Em entrevista à Revista Piauí³, o crítico e historiador americano Hal Foster questiona os espaços atuais:

[...] O problema se complica pelo fato de parte da nova arte reivindicar ainda outro tipo de espaço: uma área fechada e obscurecida para a projeção de imagens, o que veio a ser conhecido como “caixa preta”. Para completar, em decorrência do interesse atual em também apresentar performances e dança nos museus, grandes instituições preveem a necessidade de criar ainda outros espaços – a proposta inicial para a expansão do MoMA os chama de “caixas cinza” e *art bay*. (Imagino que a caixa cinza seja um cruzamento do cubo branco com a caixa preta, e que *art bay* seja um híbrido de área para performances com um espaço para eventos, mas isso é só um palpite.) Qualquer museu que pretenda expor um conjunto representativo da arte moderna e contemporânea precisa, de alguma forma, oferecer todos esses tipos de espaço, e todos eles de uma só vez. (FOSTER, 2015, p. 27)

Na Alemanha o ZKM (figura 1), fundado em 1989, é um exemplo de espaço que é projetado para receber todas as linguagens. Em sua página na internet ele se denomina como:

[...] o ZKM | Centro de Arte e Mídia tornou-se uma instituição cultural única em todo o mundo. É uma casa para todos os meios de comunicação e gênero, uma casa para ambas as artes do espaço, como pintura, fotografia e escultura, bem como artes baseadas no tempo, tais como cinema, vídeo, arte mídia, música, dança, teatro e performance.⁴

³ Revista Piauí, ano 9, junho de 2015.

⁴ [...] the ZKM | Center for Art and Media has become a cultural institution unique throughout the world. It is a house for all media and genre, a house for both spatial arts, such as painting, photography, and



Figura 1: Espaço interno do ZKM, Karlsruhe. Fonte: <http://zkm.de>

No Brasil não existe um espaço como o ZKM, porém há um mercado em crescimento de produção cultural com profissionais que projetam e produzem as mostras e festivais que envolvem as mídias digitais. Encontram-se alguns escritórios como o “SuperUber”, do Rio de Janeiro, com filiais em São Paulo e São Francisco, que propõem criar experiências que misturam arte, tecnologia, arquitetura e design. Em sua equipe há profissionais de diversas áreas como designers, arquitetos, programadores, redatores e produtores. Entre seus projetos, encontram-se, entre os mais relevantes, a estratégia de tecnologia, direção e instalação do Museu do Amanhã (Figura 2), Vídeo-cenário para a peça Inteligência Artificial, SuperLab Sessions.



Figura 2: Museu do Amanhã, Rio de Janeiro. Fonte: <http://www.superuber.com.br/>

O “32 bits”, também no Rio de Janeiro, constrói experiências interativas sob medidas para museus, exposições e eventos, é responsável pelo Museu de Telecomunicações do Oi Futuro, Museu Nacional de Enfermagem Ana Nery (Figura 3), Intel Space Invader, jogo interativo para o stand da Intel no Campus Party de 2009, instalação multimídia “como penso como” e exposição Humanidades. O “Malab”, de Belo Horizonte, atua na produção de eventos artísticos, culturais e design de projetos culturais com benefício de recursos legais de incentivo e

sculpture as well as time-based arts, such as film, video, media art, music, dance, theater, and performance (tradução nossa).

patrocínio de grandes empresas, é responsável pelo Festival Eletrônica (Figura 4). O Studio Guto Requena⁵, localizado em São Paulo, é especializado em design contemporâneo; em sua página ele propõe “refletir sobre cibercultura e narrativas poéticas digitais no design, investigando o impacto das tecnologias numéricas em nosso cotidiano, bem como as suas aplicações em projeto”, entre alguns trabalhos estão: Tuitertura (Figura 5), *Urban Interactive Installation*.



Figura 3: Museu Nacional de Enfermagem Ana Nery, Salvador Fonte: Arquivo pessoal da autora



Figura 4: Festival Eletrônica, São Paulo. Fonte: <http://www.malab.com.br/>

⁵ <http://www.gutorequena.com.br/site/>. (acessado em 02/03/2016)



Figura 5: Tuiteratura, São Paulo Fonte: <http://www.gutorequena.com.br/site/>

Esse mercado cultural só é possível graças aos festivais e produções artísticas. Débora Gaspareto esclarece, “percebe-se que há uma procura significativa por parte do público pela produção em arte digital e também uma preocupação maior por parte do Ministério da Cultura com os museus e espaços culturais brasileiros” (GASPARETO, 2014, p. 152). Como um complemento, a Internet ocupa um lugar importante nesse processo, pois favorece o mercado aberto da arte, tanto para o surgimento de coletivos artísticos como: Casa Nuvem, Azucrina, Gambiologia, Filé de Peixe, como para o *Crowdfunding* Cultural, financiamento coletivo através de plataformas, entre eles: Kickante, Ideame, Benfeitoria, Variável 5, etc. A Catarse, primeira plataforma do país, só em 2015, 87 mil pessoas apoiaram 775 projetos, arrecadando R\$ 11.7 milhões⁶. Viktor Chagas (2015), pesquisador do Departamento de Estudos Culturais e Mídias da Universidade Federal Fluminense, avalia:

[...] o *crowdfunding* brasileiro tem se especializado em um gênero de microfinanciamentos, ocupando uma lacuna importante no mercado cultural nacional: “A Lei Roaunet (mecanismo federal de arrecadação para projetos culturais) foi um avanço importante, mas seu resultado se mostrou desanimador para os produtores culturais independentes, que atuam em uma faixa de orçamento média ou baixa, em setores produtivos que rendem pouca contrapartida às empresas patrocinadoras.

Esses incentivos e coletivos contribuem para disseminação, exposições e ampliação do conhecimento da arte e tecnologia digital. Os festivais também auxiliam na produção e divulgação dessas mostras, a maioria, segundo Gaspareto (2014), nasce de laboratórios ou centros de arte e mídia especializados, pois possuem o conhecimento necessário para organizar e expor as produções. Os festivais acontecem em várias regiões do país contribuindo para a descentralização da arte e tecnologia digital. Alguns são patrocinados por empresas privadas como a “Oi” e pelo poder público como à “Lei de incentivo à Cultura”. Um exemplo é o “Festival Multiplicidade” (Figura 6), considerado o principal evento transmídia do Rio de Janeiro, que acontece desde 2005 e reúne artistas visuais e músicos, focados na pluralidade da exploração de novas mídias, unindo arte visual e sonoridade experimental em espetáculos imersivos e multimídias. A curadoria é de Batman Zavareze e o design e comunicação da

⁶ Retirado do site: <https://www.catarse.me.> (acessado em 27/02/2016)

“Bold”. A 11ª edição, em 2015, ocorre em três lugares diferentes, Parque Lage, Oi Futuro e Planetário.



Figura 6: Festival Multiplicidade, Rio de Janeiro Fonte: <http://www.multiplicidade.com/2016/>

O FILE Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (Figura 7) é outro evento importante realizado no Brasil desde 2000, considerado o maior acontecimento de arte digital na América Latina. Idealizado por Paula Perissinotto e Ricardo Barreto, o FILE nasceu com a internet e acompanhou o avanço das manifestações estéticas da arte, ciência e tecnologia recebendo projetos como robótica, instalação interativa, inovação, jogos eletrônicos, inteligência artificial, animação computadorizada, panoramas, software arte, filmes interativos, etc. A montagem da mostra do festival com obras que utilizam mídias digitais exige um conhecimento específico como descreve Perissinoto:

Desde o início, enfrentamos o desafio de exibir obras de arte para internet sem que esta fosse acessível como é hoje, garantir o funcionamento das obras com conexões instáveis exigia estratégias específicas. Depois vieram as instalações e o desafio de montá-las, preparar as máquinas para os artistas com os sistemas pertinentes e compatíveis às suas propostas, ocupar o espaço expositivo, inventar suportes para as projeções, lidar com as interfaces que se transformam a cada ano foram algumas das etapas vencidas [...]. (PERISSINOTO in SANTOS, 2009, p. 26)



Figura 7: FILE, Rio de Janeiro Fonte: Arquivo pessoal da autora

As universidades são outros meios para o incentivo e produção dos festivais, o FAT Festival de Arte e Tecnologia de Campo Grande (Figura 8) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, coordenado por Venise Paschoal de Melo e Eluiza Bortolotto Ghizzi, é realizado desde 2009 e contribui para as possibilidades de atualização e enriquecimento da arte contemporânea matogrossense. Embora esses aspectos positivos, Venise em palestra no 9º Simpósio de arte contemporânea⁷ aponta algumas dificuldades, entre elas, a inconstância de financiamento e apoio para o evento; a necessidade de instalações apropriadas; espaços que possam dar soluções às questões importantes como: possibilidades de uso de equipamentos comuns (projetores de vídeo, computadores) para a execução das obras; garantia de segurança e manutenção para tais equipamentos, técnicos capacitados para uma montagem adequada. Ainda dentro do universo acadêmico, encontram-se os congressos, simpósios e encontros específicos de arte e tecnologia digital como CAC (Congresso Internacional de Arte Computacional), #Art (Encontro Internacional de Arte e Tecnologia) e Simpósio de Arte Contemporânea, que contribuem para a pesquisa através de debates e exposições.

Essas mostras tem como objetivo divulgar a produção feita através de mídias digitais e promover a reflexão sobre as contribuições que as novas tecnologias trazem para a arte, gerando vertentes como a arte computacional. Conforme Anna Barros (2011), no Brasil boa parte das exposições em arte e tecnologia digital ocorrem em espaços dentro das universidades, pela possibilidade de pesquisa, e pelo acesso aos equipamentos de *hardwares* e *softwares* sempre muito caros para os artistas. Alguns laboratórios são formados nessas instituições com intuito de incentivar os alunos a investigarem as práticas artísticas que utilizam esses meios. Assim como em nosso país, Shanken nos informa que, “nos EUA, ao contrário da Europa, uma grande parte em New Media Art (NMA) aconteceu dentro de departamentos das universidades”.

⁷ Palestra “ A arte contemporânea e tecnologia entre os espaços locais e globalizados: reflexões sobre o fomento e produção”, realizado no 9º Simpósio, na Universidade Federal de Santa Maria em 2014.

[...] houve um enorme crescimento do corpo docente com experiência em mídias digitais. Isso por si só é um modo de legitimação, uma vez que as universidades estão realmente pagando as pessoas para ensinar NMA e prosseguir pesquisas artísticas em relação a isso. (SHANKEN, in: GASPARETTO, 2014, p. 321).



Figura 8: FAT, Campo Grande Fonte: Palestra 9º Simpósio de Arte Contemporânea

Existe uma carência no Brasil de espaços específicos para a arte digital, e a maioria dessas exposições são feitas em espaços alternativos adaptados para essa produção. O ideal é que “a apresentação e o ambiente físico de um projeto de mídias digitais devem, em última análise, ser definidos pelos requisitos da obra de arte em si” (PAUL, in: DOMINGUES, 2009, p. 352) e não o contrário. Porém os museus cada vez mais se abrem para as novas tecnologias e “devem ser capazes de se afirmar não apenas como repositórios de patrimônio mas também como espaços de inovação cultural e como centro de experimentação” (CASTELLS, in: BARRANHA, 2015, p. 61). O FACTORS 2.0 Festival de Arte-Ciência-Tecnologia do Rio Grande do Sul (Figura 9), que aconteceu no MASM (Museu de Arte de Santa Maria) é um exemplo de como as exposições podem transformar os museus em lugares de experimentações e trocas pelas interações que as obras proporcionam ao público. Sabemos o quanto ainda é difícil iniciar essas transformações, pois, segundo Desi Gonzales, questiona-se o que é “considerado cultural e esteticamente válido:”

[...] o que significa para um museu de arte encorajar novas formas de produção criativa, quando este tipo de produção não está representado nos acervos e galerias deste museu? E como acontece a mudança e a inovação em instituições culturais tradicionais? (GONZALES, in: MENDES, 2015, p. 169)

O MASM aposta nessa mudança, acolhendo a mostra do FACTORS 2.0, treinando seus monitores e assim abrindo novos caminhos para a aproximação das fronteiras entre arte e a tecnologia digital.



Figura 9: FACTORS 2.0, Santa Maria Fonte: Arquivo pessoal da autora

Observa-se uma diferença nas mostras e festivais que são patrocinados por empresas privadas e pela Lei Rouanet que possuem uma disponibilidade financeira maior, em relação às mostras realizadas em universidades, que não possuem recursos suficientes para produzir exposições com equipamentos de custo elevado, recurso, ou de profissionais especializados para sua montagem. Porém, segundo Guto Nóbrega (2014), de um modo geral, é comum em todos os eventos que lidam com a diversidade das mídias próprias da arte e tecnologia digital enfrentarem dificuldades econômicas, curatoriais e de montagem. Guto acredita que isso ocorre porque:

[...] ainda se estruturam em modos de visibilidade e experiência artística conforme modelos de um paradigma anterior. Ainda lidamos com as questões da espacialidade, temporalidade, experiência estética, como se essas se mantivessem inócuas às contaminações pelos modos de subjetivação promovidos segundo as possibilidades tecnológicas de nosso tempo. Ainda tratamos dos espaços expositivos como estanques para uma experiência compartimentada, muitas vezes, isoladas do contexto maior da exibição. Penduram-se telas LCDs nas paredes como se ainda pendurassem pinturas, gravuras ou desenhos. (NOBREGA, in GASPARETTO, 2014, p. 22)

As expografias da arte e tecnologia digital, em sua maioria, ainda estão limitadas pelo espaço tradicional que é disponível. Na prática o que se observa é a multiplicidade das obras, que mesmo sendo feitas com as tecnologias digitais, têm sua exibição ainda projetada em telas ou paredes geralmente no formato retangular, ou acessadas nas telas dos computadores, *tablets* e *smartphones* no mesmo formato. As projeções em prédios, Domos, árvores (figura 10), na água, em esculturas, ou até obras no fundo do mar, vistas no primeiro Museu Subaquático do Atlântico, são o início de um modo inovador de expor as obras.



Figura 10: Projeções em árvore da artista paraense Roberta Carvalho Fonte: <http://projecoesdofeminino.hotglue.me/roberta>

As constatações apresentadas neste artigo como: falta de espaços adequados, profissionais capacitados, recursos financeiros, cursos especializados nas montagens das exposições da arte e tecnologia digital, e neste momento em que proliferam os festivais pelo país, são importantes para se repensarem as expografias, curadorias e espaços dos festivais e mostras, incentivando e abrindo novas possibilidades e oportunidade de discussões teóricas e cursos específicos em expografia da arte e tecnologia digital, enriquecendo o panorama da arte contemporânea.

3. Conclusão

As exposições de arte e tecnologia digital demandam especificidades na expografia, execução e manutenção das produções. A multiplicidade e complexidade das obras exigem novas concepções expográficas, locais e profissionais especializados para suas montagens. Nessas mostras, tecnologias de ponta como realidade aumentada, robótica, aplicativos, QR codes, mapping, processing, kinect, projeções 3D, entre outras são frequentemente utilizadas nas propostas dos artistas.

Conhecer as poéticas e funcionamento das tecnologias utilizadas nas produções artísticas, são importantes tanto para os curadores quanto para os designer de exposições, que juntamente com a equipe multidisciplinar, irão planejar o espaço da melhor maneira. Este profissional experiente precisa conhecer os processos de montagem das exposições de arte e tecnologia digital, sendo capacitado o suficiente para prever e solucionar os problemas que ocorrem antes (projeto/montagem), durante (manutenção/atualização) e depois das mostras (desmontagem). Ao projetar as exposições, o designer considerará que a expografia deve contribuir para o público ter acesso ao espaço expositivo, as obras e ao conteúdo da mostra, de modo interativo, fluido, atendendo as especificidades de cada proposta.

Em relação aos espaços que recebem a produção na arte e tecnologia digital, acontecem nas universidades muitas mostras vinculadas a congressos e festivais como nas exposições ocorridas no CAC4, #arte, e no 9º e 10º Simpósio de Arte Contemporânea com as mostras do

FACTORS 1.0 e 2.0. Acredita-se que o motivo é a concentração de laboratórios, artistas, pesquisadores, materiais e equipamentos, muitas vezes de grande valor financeiro, que estão localizados nessas instituições facilitando a realizações dessas exposições.

Embora algumas instituições museais invistam em tecnologia digital, grande parte não está preparada para receber essa produção. Há poucos recursos e espaços inadequados, infraestruturas insuficientes para atualizar e manter as obras funcionando com técnicos e mediadores experientes.

Ao investigar os profissionais que atuam nessas mostras e cursos que compartilham conhecimentos técnicos, tecnológicos e de projeto, percebeu-se que poucos são focados para as montagens das exposições em arte e tecnologia digital. Para isso é importante que se proponham cursos que possibilitem adquirir os saberes necessários e contribuem para a teoria e prática do design de exposição das mostras em arte e tecnologia digital.

Referências

- BEDNO, Jane H. **Museum Intemacional, Una formación para una profesión**, nº 185 (vol. 47). Paris: UNESCO, 1995.
- BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (Org.). **Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais**. São Paulo: EdUSP/FAPESP, 2014.
- BARRANHA, Helena, MARTINS, Susana S., RIBEIRO, António Pinto. **Museus sem lugar ensaios, manifestos e diálogos em rede**. Lisboa: Unplace, 2015.
- CASTILLO, Salcedo Del. **A arte de Expor: curadoria como expoesis**. Rio de Janeiro: Ed. Nau, 2015.
- CATRICALÀ, Valentino. **media art: towards a new definition of arts in the age of technology**. Roma, Fondazione Mondo Digitale. 2015
- DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.
- DOMINGUES Diana. **Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: UNESP, 2009.
- DREHER, THOMAS. **History of Computer Art**. Creative Commons , München, 2014.
- GASPARETTO, D.A. **'Curto-circuito' da arte digital no Brasil**. Santa Maria: Editora Pallotti, 2014.
- GASPARETTO, D.A. **Arte ciência e tecnologia: o sistema de arte em perspectiva**. Santa Maria: Editora Lab Piloto, 2014.
- HUGHES, P. **Exhibition Design**. London: Laurence King Publishing, 2010.
- MENDES, Luis Marcelo [org], **Reprograme: Comunicação, Branding e Cultura numa nova era de museus**. Rio de Janeiro: Ímã Editoria, 2012.
- MENDES, Luis Marcelo [org], **Tecnologia, Inovação e Cultura numa Nova Era de Museus**. Rio de Janeiro: Ímã Editoria, 2015.
- PERISSINOTTO Paula e Ricardo Barreto. **Teoria Digital: dez anos do FILE Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. São Paulo. Imprensa Oficial, 2010.

SANTOS, Franciele Filipini dos. **Arte Contemporânea em Diálogo com as Mídias Digitais: concepção artística/curatorial e crítica.** Santa Maria: Gráfica Editora Pallotti, 2009.

Sobre o autor

Valéria Boelter

É doutoranda em design na Universidade de Aveiro, mestra em Artes Visuais - Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), especialista em design de estampa pelo SENAI CETIQT-Rio de Janeiro e graduada em Desenho Industrial na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Possui experiência de 20 anos no Rio de Janeiro como designer gráfica e designer de exposições.

valeriaboelter@gmail.com