

ACESSO AO CONHECIMENTO NOS ESPAÇOS EXPOSITIVOS POR MEIO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELAÇÕES COM O PÚBLICO

Adriane Kirst Andere de Mello / PPGAV – Universidade do Estado de Santa Catarina

RESUMO

Neste texto apresentamos alguns aspectos de uma pesquisa de doutorado em desenvolvimento, na qual estamos investigando os espaços expositivos como produtores de conhecimento, por meio de tecnologias digitais, e ainda como o público está relacionando, contextualizando e se apropriando desses conteúdos de artes visuais. Neste artigo, em um primeiro momento abordamos algumas questões presentes a partir da introdução da tecnologia nas instituições de arte; em seguida, tratamos do público como participante do processo de construção de sentido da arte; na terceira parte, trazemos o exemplo do Plataforma VB, um dispositivo interativo voltado à pesquisa e construção de conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE

espaços expositivos; tecnologias digitais; público de arte.

ABSTRACT

In this paper, we present some aspects of a PhD research in development, in which we are investigating exhibition space as producers of knowledge through digital technologies, as well as how the public is linking, contextualizing and appropriating these visual arts contents. In this article, at first, we address certain questions from the introduction of technology in art institutions; then we treat the public as a participant of the construction of meaning at the art process; in the third part, we bring the example of VB Platform, an interactive device dedicated to the research and knowledge building.

KEYWORDS

exhibition spaces; digital technologies; art public.

Quando pensamos nos espaços expositivos¹ e nas relações estabelecidas com o público, podemos dizer que elas vêm se transformando ao longo dos tempos. Atualmente o interesse na formação de público encontra-se em destaque, e muitas instituições ao redor do mundo têm como prioridade estabelecer diálogos em diversos âmbitos e por meio de diversas ações, dentre elas, aquelas que podem se dar pelos dispositivos tecnológicos. Com a entrada das tecnologias digitais em uma exposição de arte, podemos encontrar ambientes imersivos, *touch*, jogos, hologramas; com a internet temos nos sites e aplicativos móveis uma acessibilidade que busca tornar a participação do público mais efetiva. Juntamente com os meios de acesso, as instituições têm produzido conteúdos sobre artes visuais, sendo que muitos acervos estão disponíveis em extensos bancos de dados que contêm textos, imagens, vídeos, produtos oferecidos ao público em variados níveis e canais de conversas.

Este artigo traz um recorte da pesquisa de doutorado² que estamos desenvolvendo, na qual investigamos como o público está relacionando, editando e se apropriando dos conteúdos de artes visuais por meio das tecnologias digitais. Neste recorte, abordamos algumas questões que permeiam a entrada das tecnologias nos espaços de arte. Em seguida, discorreremos sobre uma maior participação do público, que sai da posição de figurante perante as instituições e a própria arte, para assumir um papel atuante. Por último comentamos o caso da Associação Cultural Videobrasil com a Plataforma VB, um espaço virtual de exposição e produção de conhecimento.

Os espaços expositivos e as tecnologias digitais

Para tratar da questão da entrada das tecnologias digitais nos espaços expositivos, traçamos algumas considerações sobre o campo e como ele foi moldado, até chegar ao contexto atual. A entrada dos patrocínios de grandes empresas, dentre elas, os da indústria da tecnologia, está vinculada aos interesses na formação de públicos; contudo, igualmente abriram-se outras formas para termos contato com o objeto artístico, pois o próprio campo de arte se transforma trazendo para a cena formas mais interativas de relação, física e virtualmente.

Embora com um ponto de vista crítico que aponta para a espetacularização da arte, segundo Basbaum (2011) o paradigma dos espaços expositivos muda de acordo com o da arte. No decorrer de duzentos anos, que correspondem à sua condição de moderna e, em seguida, pós-moderna ou contemporânea, a arte conquistou autonomia, rompeu com tradições e utopias, desenvolveu um mercado, aproximou-se da vida real. No final do século XX expandiu-se virtualmente, tanto em termos de imagem, quanto de conceitos, transformando-se desde a época dos edifícios de arquitetura universalizante e atemporal, culminando na lógica do cubo branco, o que ocorreu, por exemplo, no MoMa, N.Y, até tornar-se uma instituição

[...] diretamente conectada a um contexto concreto econômico e cultural que não pode ser ignorado ou idealizado, e isto conduz à elaboração das noções que apontam para o museu de arte contemporânea, com sua ampla variação de concepção arquitetônica, mas que deverá responder a um circuito da arte e seus vários segmentos sobretudo ao saber acumulado da arte moderna, às tecnologias de manejo museológico e curatorial e às relações com o público, assim como à materialidade da presença de relações socioeconômicas concretas. (BASBAUM, 2011, p. 187)

E o mesmo autor continua, declarando-se consciente de que as mudanças estão em processo:

Finalmente, observa-se a efetivação de um conjunto de transformações do aparato museológico em direta relação com as mudanças do chamado capitalismo tecnológico do final do século XX e suas demandas de globalização e espetacularização - claro que estas mudanças em direção a atualidade ainda são experimentadas e vivenciadas como estando em processo no mundo de hoje. (2011, p. 187)

Com as transformações da sociedade, estamos atualmente em um contexto de globalização, que vem atrelado ao desenvolvimento da tecnologia e suas redes de comunicação. Além da entrada de aparelhos tecnológicos e seus programas informacionais no mercado, na vida das pessoas e nos espaços expositivos, podemos dizer que nestes locais se aproveita um caráter de entretenimento que os dispositivos tecnológicos trazem consigo, e que pode provocar uma aproximação, com o público.

Com o mercado de arte se desenvolvendo, os preços das obras foram decorrentemente crescendo, tornando os custos para executar, e manter certos

trabalhos, excessivos. Com este panorama, muitos locais passaram a ter patrocínios privados, não dependendo mais só de verbas governamentais. Para Bautista (2014), os fatores econômicos impulsionaram uma maior preocupação em popularizar os espaços expositivos e desse modo justificar os altos investimentos. Com a incorporação das tecnologias digitais, outras questões aparecem, pois elas permitem que os espaços expositivos sejam ao mesmo tempo locais e globais, físicos e virtuais, e estas características também se refletem na formação de público.

Tratando mais precisamente da questão da tecnologia e seus dispositivos, a autora pondera que assim como em outras esferas sociais, os seus usos se fazem necessários hoje, no campo da arte. "Os museus de arte estão ansiosos para abraçar tecnologias que deem autonomia aos seus visitantes e promovam oportunidades sociais de rede que possam, em última análise, beneficiá-los" (BAUTISTA, 2014, p. 229 – tradução nossa). Contudo, mais importante do que adotar as últimas plataformas tecnológicas para os espaços expositivos é compreender o porquê do seu uso, e como ele efetivamente pode contribuir para um maior acesso e compreensão da arte. A autora pontua o fato de que a tecnologia, além de atrair o público, também aproxima os investidores, demonstrando a necessidade de examinar a questão com cuidado, pois uma visão demasiado otimista ou pessimista pode bloquear os benefícios trazidos por estes novos meios de aproximação com o público.

Landowski (2014), ao ter como parâmetro os regimes de interação e de sentido (programação, manipulação, ajustamento e acidente), nos alerta sobre como o contexto tecnológico transborda para o político e, embora não tratando dos espaços expositivos especificamente, suas considerações também são pertinentes a estes locais. A *programação*, tão característica da tecnologia, nos dá pistas de nossas relações com as coisas; por consequência "[...] ela pode também subjazer a um modo de organização social e política de tipo tecnocrático, no que tange às relações entre as pessoas" (p.32). Estes dois modos ainda podem ocorrer simultaneamente e quanto mais isto se prolongar, "[...] mais se aproximará de um regime de segurança perfeito, sem acidentes nem desvios de qualquer tipo. Sua aliança culmina na

organização de sociedades totalitárias de tipo burocrático, espécie de máquinas humanas a serviço da máquina de produção” (p.32).

Para esclarecer a questão, o autor traz o exemplo do filme *Metrópole*, de 1927, dirigido por Friz Lang, no qual o panorama apresentado é o de que os indivíduos estavam submetidos a um regime onde sua função reduzia-se a servir ao emblemático *Moloch*, interlocutor do complexo tecnológico-econômico, uma situação em que os dispositivos tecnológicos no seu mais alto grau de perfeição alienavam os homens, de tal modo que estes tornavam-se meros executantes programados, vivendo em função da necessidade das máquinas. No filme, o robô ultrapassa seu programa em um esboço de revolta, tornando-se válido o questionamento quanto aos rumos do excesso de tecnologia, pois abstraindo-se os exageros de uma obra de ficção, o fato é que eles se encontram cada vez mais presentes no cotidiano da sociedade.

Continuando a tratar da tecnologia estendida ao seu sentido político, Landowski (2014) discorre a respeito do regime de *manipulação*, que evidencia em uma dimensão maior uma lógica do “fazer fazer”, sendo este um recurso muito utilizado em uma sociedade que é a nossa, fundada na interdependência dos sujeitos. Na *estratégia* do manipulador, o querer do outro é investigado profundamente para poder identificá-lo, conhecer aquilo que o determina, para então *manipulá-lo* com grande eficiência, não pressupondo necessariamente, a autonomia do sujeito. “Nesse quadro, o reconhecimento do outro enquanto sujeito não é, portanto, mais do que um momento necessário no processo de dominá-lo e instrumentalizá-lo mediante a obtenção, mais ou menos forçada, de seu consentimento” (LANDOWSKI, 2014, p. 33). Por outro lado, como o próprio autor observa, além do regime de *estratégia* e de *manipulação*, as relações podem se estabelecer por um regime de *ajustamento*, que é quando o sujeito crítico atua em suas escolhas e interpretações, dando, desse modo, a sua contribuição ativa no processo.

Além dos grandes patrocínios, do caráter de espetáculo, e da dominação tecnológica na sociedade e no campo da arte, outras possibilidades abrem-se com as tecnologias digitais na socialização de saberes e nas redes de colaboração e comunicação. O museu de arte como interface, para Grossmann (2011, p. 193),

aponta para "[...] uma situação que pode ser denominada paradigma/paradoxo³; contudo não como uma configuração antagônica, como oposição, mas como contraposição, como sobreposição e, até mesmo, como complementaridade". Desde sua criação o museu de arte foi questionado em vários âmbitos: pela crítica, pelos historiadores, pelos artistas e ainda pelo público. Para o autor, tal situação levou a instituição a se estabelecer dentro de um contexto que requeria a tomada providências e estratégias diante dos fatos, como resultado, acaba por rever constantemente seus posicionamentos e seu papel na sociedade.

O museu que há a tempos eximia-se da preocupação com a formação de público, e cada vez mais expunha uma arte com altos níveis de experimentalismos, dos quais muitos voltados para o próprio sistema da arte, aquele do cubo branco, gélido e ascético, alcança na contemporaneidade um dinamismo, ganha uma outra presença na sociedade. A instituição molda-se e resiste seguindo os processos históricos que a acompanham, em uma trajetória de constantes atualizações, segundo Grossmann (2011), recentemente estabeleceu uma epistemologia pautada em uma concepção universalista de acesso ao conhecimento. A internet, que possibilita os aplicativos móveis, os programas de busca, as enciclopédias, promove entradas em alcance global, levando a uma aproximação com o cotidiano, proporcionando ao sujeito um ambiente semi-imersivo.

Os espaços expositivos têm na virtualidade uma nova fronteira para a atuação cultural e artística, a tecnologia torna-se cada vez mais um local de representação da arte, onde, na interatividade, a memória coletiva e individual vai sendo armazenada. Grossmann (2011) trata da entrada da tecnologia no museu de arte, e conceitualiza *interface* como um:

[...] dispositivo de mediação e encontro que permite, promove e regula a interação entre processos que ocorrem na relação entre o real e a virtualidade, apresenta-se como um ambiente/dispositivo modelado pela necessidade/desejo de interação de entidades, a princípio não-relacionais. A interface é algo que se coloca "entre" as coisas, ações e processos. Tudo aquilo que é tradução, transformação, passagem é da ordem da interface. (p. 217)

O autor estabelece a relação da interface, não só no sentido homem/máquina, mas também nas relações humanas; entende o sujeito como alguém ativo e propositivo,

em uma situação que se instaura pelo diálogo, negociação e comprometimento. “Sendo assim, mais do que a transferência de conhecimento, o que também está em jogo é a transformação do sujeito e do contexto vivenciado” (GROSSMANN (2011, p. 218). A internet é um fenômeno que veio influenciar o contexto sócio, econômico e cultural ao conectar as pessoas com o mundo⁴.

A usabilidade da internet proporciona facilidade de acesso e torna-se centro de conjugação, em uma sociedade cada vez mais veloz e com possibilidades de consumo sem fronteiras. Quando a internet foi criada, pensamos que ela se tornaria uma estrutura virtual universal, seria a globalização na virtualidade. Contudo, além dos mecanismos totalizantes, ela concede abertura para que indivíduos ou grupos também tenham a viabilidade para criar plataformas e dispositivos que proporcionam outros modos e possibilidades de interação.

Alterando a concepção de público

Uma pesquisa realizada pelo *National Endowment for the Arts*, divulgada em 2009 nos Estados Unidos, mostrou que nos últimos vinte anos o público que frequenta espaços expositivos, naquele contexto, havia caído consideravelmente e, mais ainda, que os frequentadores estavam mais velhos e mais brancos; mais um dado a ser levado em consideração é que as pessoas estavam procurando outros lugares para lazer, aprendizado e diálogo. Era na *web* que os entrevistados estavam compartilhando trabalhos de arte, músicas e conversando uns com os outros. Para Simon (2010), um modo de reconectar as instituições de arte com o público é convidando-os a uma participação efetivamente engajada culturalmente, não mais como clientes passivos; assim sendo, a autora acredita que com as tecnologias digitais e suas ferramentas a participação ficou mais acessível.

Foi no final do século XX, por meio da teoria construtivista⁵, que os espaços expositivos passaram a olhar mais para o seu público, entendendo que o local se faz também por aquilo que os seus frequentadores trazem consigo. “Uma abordagem construtivista sugere que os visitantes de museus ativamente construam seus próprios significados ao invés de aceitar passivamente aqueles impostos sobre eles pelos curadores e educadores dos museus” (BAUTISTA, 2014, p. 2 – tradução

nossa). Baseados nessa concepção muitos estudos foram desenvolvidos focando nos visitantes dos locais.

Nesse sentido, Marcel Duchamp, em seu texto “O ato criador” (1957), discorre a respeito das relações da obra de arte, discorrendo sobre o papel do artista de um lado, como aquele que cria e o público, do outro, que é quem entra em contato analisando e interpretando um trabalho. As possibilidades presentes na obra de arte não se esgotam na intenção do artista, nem nas interpretações dos críticos. “Resumindo, o ato criador não é executado pelo artista sozinho; o público estabelece o contato entre a obra de arte e o mundo exterior, decifrando interpretando suas qualidades intrínsecas e, desta forma, acrescenta a sua contribuição ao ato criador” (DUCHAMP, 1957, p.74).

O caráter legitimador de uma obra de arte encontra-se nesse processo que vai da intenção do artista à interpretação do público, para Duchamp é só na relação com o público que arte se completa. Como os desdobramentos da arte hoje, podemos afirmar que a relação com o público na construção do trabalho artístico está mais presente do que nunca no ato criador. Nos espaços de arte hoje, assim como para Duchamp, o público é percebido como parte do processo de conhecimento. Segundo Grossmann:

Nesta perspectiva, o museu de arte é visto como um complexo sócio-artístico-cultural atuando em várias frentes, ambiente e condutor de transformações nos modos de representação e na produção de sentido de uma sociedade que se atualiza no tempo. O museu de arte, principalmente a partir de sua versão moderna dos anos 30 do século XX, vem assumindo um outro papel: de museu ilustração para um museu cultural, um museu imbricado não só em seu contexto, mas na vida em sua dinâmica. (2011, p. 220)

Desse modo a interface amplia a ação do museu, bem como da própria arte, sendo esta a condição que se estabelece atualmente nas instituições.

Nas mediações dos espaços expositivos com o público, para Martins (2014) devem haver entradas, acessos, onde todos os sujeitos participem do processo em diálogos abertos com a arte, ampliando os pontos de vista, os modos de perceber e produzir sentido. O público é parte do processo da exposição e não mero figurante, os

sujeitos contribuem com a obra, relacionando-as com suas próprias experiências, ou seja, criticam, emitem opiniões, relacionam e escolhem o que mais lhes interessa.

Estas considerações sobre o papel do público estão presentes no pensamento de Jacques Rancière (2013), que trata do embrutecimento presente em uma visão unilateral explicadora que não leva em consideração o outro e suas experiências, acabando por impor uma inteligência sobre a outra. Para o autor, ao contrário do modo embrutecedor, a emancipação do público acontece quando ocorre uma igualdade de inteligências, ou seja:

A emancipação, por sua vez, começa quando se questiona a oposição entre olhar e agir, quando se compreende que as evidências, que assim estruturam as relações do dizer, do ver e do fazer pertencem à estrutura da dominação e da sujeição. Começa quando se compreende que olhar é também uma ação que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age, tal como o aluno, ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. (RANCIÈRE, 2014, p. 17)

O público é um intérprete ativo, pois relaciona o que observa a outras coisas vivenciadas. A obra de arte se apresenta como algo autônomo, ela está entre o artista criador e o público que irá senti-la e tentar compreendê-la. A obra não é a transmissão do saber do artista ao público, ela é uma terceira coisa, cujo domínio do sentido geral nenhum dos dois têm. Para o autor, é no poder do ato de associar e dissociar que está situada a emancipação do espectador.

Uma proposta colaborativa via tecnologia digital

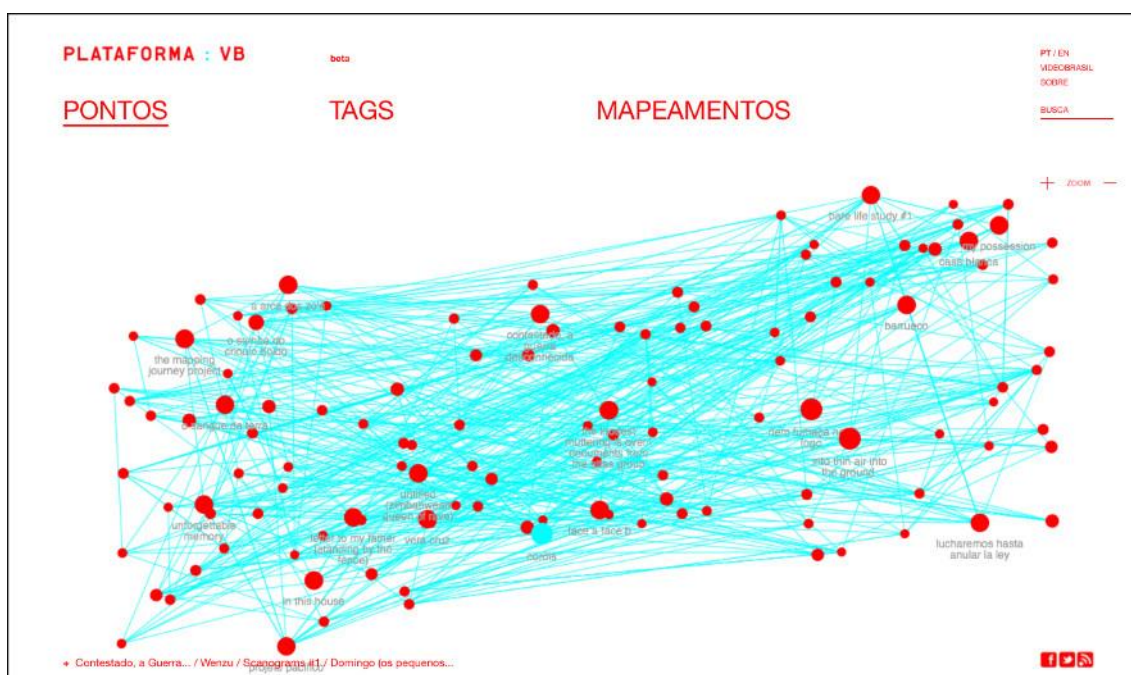
Apesar de que por um lado a tecnologia é utilizada como um atrativo, embora possa se tornar massificante e controladora, por outro ela proporciona que diversas formas de organizações e interações sejam criadas. As facilidades de acesso proporcionadas pelas tecnologias digitais na conectividade e em programas permitem incontáveis possibilidades de compartilhamento.

No site da Associação Cultural Video Brasil, temos acesso ao terceiro vídeo da série *Mixtape: Videobrasil*, que aborda o papel do público em uma exposição de arte. Nele o público é concebido como aquele que completa o sentido da obra mixando-a com seus repertórios pessoais. O Vídeo é resultado das ações de ativação da Itinerância

do 18º Festival de Arte Contemporânea Sesc/Videobrasil em Campinas, SP, 2014/15, sendo que nele Paulo e Ricardo Miranda⁶ falam da importância do público e destacam o fato de que o papel desempenhado por ele não pode ser mais só o de figurante. Apontam para o fato de que o público, em muitas instituições, é somente identificado por categorias de senso e população, ou seja, pelos números e estatísticas que geram.

A Associação Cultural Videobrasil é uma instituição de arte que produz festivais, exposições, vídeos; possui um acervo de vídeo e performance; desenvolve residências artísticas; debates; bem como possui um programa público que se destina a favorecer além de conversas com artistas e curadores, ações de caráter horizontal e aberto com o público, em processos colaborativos. Trata-se de uma instituição múltipla, que expõe seu acervo via internet e, com a parceria do SESC, realiza mostras físicas.

Dentro de suas propostas e ações, no site encontramos a Plataforma VB, um dispositivo *online* para pesquisa e experimentação em arte. Trata-se de um mapa interativo que vai se construindo como um laboratório de interações, no qual pontos e vetores articulam o cruzamento de pensamentos e concepções de artistas, curadores, educadores e público. Em permanente desenvolvimento, vai estabelecendo conexões a partir de investigações multidisciplinares.



Captura de Tela – Plataforma VB

Essa rede de acesso coletivo está aberta às contribuições e às navegações de seus usuários, em uma estrutura de mediação, um local para pesquisas e curadorias sobre as produções contemporâneas e áreas relacionadas.

A plataforma explora e expande as relações entre os conteúdos gerados pelas ações do Videobrasil, como as obras que integram suas exposições e os trabalhos reunidos em seu acervo – uma das mais completas coleções de vídeo e registro de performance do Sul geopolítico, com cerca de 3000 títulos colecionados em 30 anos. A partir de contribuições de autores diversos e em formatos múltiplos – textos, imagens, obras, links –, a PLATAFORMA:VB revela o universo dos processos, contextos e referências em torno das obras e conteúdos do Videobrasil, evidenciando suas conexões com disciplinas para além das artes visuais, como política, história e sociologia. (<http://plataforma.videobrasil.org.br/#> – Texto de apresentação da plataforma)

A plataforma é um grande mapa que funciona como uma rede relacional na qual aparecem palavras ou conceitos-chave por meio de pontos, que contêm *tags* e que quando acionados formam outros sub mapas. Ao clicar em um ponto com uma palavra-chave o usuário é levado a um sub mapa que contém outras relações que envolvem aquele conceito, como por exemplo artistas e suas poéticas. Na tela, ao lado do mapa, aparecem textos, imagens e vídeos sobre o artista em questão, contextualizando seu trabalho e relacionando-o a outros pontos do grande mapa.

A Associação Cultural Videobrasil, com a Plataforma VB, é um exemplo de local que produz conhecimentos sobre artes visuais utilizando como meio as tecnologias digitais, com uma ferramenta em permanente construção de sentido, envolvendo, além dos especialistas da área de arte, o público.

Considerações

O movimento que conduz nossas existências para a virtualidade, a tecnologia e a internet está presente nas atividades cotidianas atualmente em uma proporção tal, que provoca diferentes olhares sobre a questão, indo do otimismo simplório à visão catastrófica sobre o tema. Essa presença quase permanente dos meios tecnológicos tanto pode levar seus usuários ao isolamento, como pode, igualmente, integrá-los a diversos e renovados modos de vida e de pensar. Isto porque nos dão condições para jornadas por lugares inacessíveis, bem como para a produção e acesso a pesquisas, dados, imagens, por meio de uma multiplicidade crescente de dispositivos.

A pesquisa que estamos desenvolvendo investiga as instituições de arte como lugares que produzem exposições e conteúdos de artes visuais via tecnologias digitais; nela, o público será estudado como um participante ativo no processo da construção de sentido da obra de arte. Atualmente, o público se contamina e é contaminado presencialmente e virtualmente pela arte, em canais de comunicação mais abertos como a Plataforma VB.

Notas

¹ Escolhemos o termo 'espaços expositivos', devido ao interesse da investigação pensar nos locais que expõe arte, sejam estes espaços físicos ou virtuais. Portanto museus, galerias, espaços culturais, instituições que promovam exposições e fomentem o conhecimento sobre artes visuais produzindo conteúdos. O intuito é não fechar, mas abrir para novas possibilidades, justamente por termos em mente as mudanças constantes no campo da arte em intercessão com as tecnologias digitais.

² Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina, PPGAV - CERAT - UDESC. Linha de pesquisa: Ensino de Artes Visuais. Orientadora: Dra. Sandra Regina Ramalho e Oliveira.

³ Termo que descreve a condição do museu moderno com base na tese de doutorado do autor.

⁴ Para Grossmann (2011), isso é possível devido três fatores: “[...] a criação de um protocolo standard (universal) de distribuição de informação (TCP/IP) para um sistema global de redes interconectadas de computadores em

1989, o desenvolvimento de interfaces amigáveis de navegação (user friendly interfaces), em 1993 com o lançamento do navegador Mosaic, e abertura comercial da internet na virada dos anos 1994 a 1995” (p. 218).

⁵ Desenvolvida por Jean Piaget nos anos de 1960, com a influência das teorias de John Dewey e Lev Vygotsky (BAUTISTA, 2014).

⁶ Produtores dos vídeos. Disponível em: <<http://site.videobrasil.org.br/news/1788965>> Acesso em: Abril, 2015.

Referências

BASBAUM, Ricardo. Perspectivas para o museu no século XXI. In: GROSSMANN, Martin e MARIOTTI, Gilberto (Org.). *Museu arte hoje*. São Paulo: Hedra, 2011.

BAUTISTA, Susana Smith. *Museums in the Digital Age: Changing Meanings of Place, Community, and Culture*. London: AltaMira Press, 2014.

DUCHAMP, Marcel. O ato criador. In: BATTCOCK, Gregory. *A nova arte*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

GROSSMANN, Martin. Museu como interface. In: GROSSMANN, Martin e MARIOTTI, Gilberto (Org.) *Museu Arte Hoje*. São Paulo: Hedra, 2011.

LANDOWSKI, Eric. *Interações Arriscadas*. São Paulo: Estação das letras e Cores, 2014.

MARTINS, Mirian Celeste. *Mediações culturais e contaminações estéticas*. Porto Alegre: Revista GEARTE, V.1 N.2, Ago, 2014.

RANCIÈRE, Jacques. *O mestre ignorante*. Cinco lições sobre a emancipação intelectual. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

SIMON, Nina. *The Participatory Museum*. California: Museum ZO, 2010.

Webreferências

<http://site.videobrasil.org.br>

Adriane Cristine Kirst Andere de Mello

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – PPGAV, no Centro de Artes – CEART, Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC. Membro do grupo de pesquisa Núcleo de Estudos Semióticos e Transdisciplinares – NEST/CNPq. Em suas pesquisas dedica-se às relações dos espaços expositivos via tecnologias digitais com o público.