

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E  
COMUNICAÇÃO

**Maria Paula Filippo Fernandes Jarra**

**Experiência contemporânea: interatividade e percepção**

**São Paulo  
2020**

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E  
COMUNICAÇÃO

**Experiência contemporânea: interatividade e percepção**

**Maria Paula Filippo Fernandes Jarra**

Trabalho de conclusão de curso apresentado  
como requisito parcial para obtenção do título  
de Especialista em Gestão de Projetos  
Culturais

**Orientadora: Profa. Ma. Cláudia Vendramini Reis**

São Paulo

2020

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiro, à Profa. Ma. Cláudia Vendramini pela dedicação ao trabalho, pelas trocas e conversas durante o processo, por todo apoio e paciência ao longo da elaboração da pesquisa. Também sou grata à Universidade, assim como a todos os que fazem o curso acontecer e às instituições que colaboraram com o desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço também aos colegas de turma por todos os momentos, ideias e diálogos compartilhados durante os meses anteriores ao trabalho, bem como agradeço por todos os momentos em que estiveram presentes durante o processo de pesquisa.

Por último, agradeço aos meus pais pelo carinho, apoio e pelo que me proporcionaram até aqui; Luísa, pelos questionamentos e opiniões; Julia e Giulia, por todas as ajudas e pelo companheirismo; Lyndse por acompanhar todas as fases desse processo, pelas trocas, conselhos e paciência, além de me incentivar tanto; e cada uma das pessoas que me acompanharam e me aconselharam no desenvolvimento do trabalho.

## EXPERIÊNCIA CONTEMPORÂNEA: INTERATIVIDADE E PERCEPÇÃO<sup>1</sup>

Maria Paula Filippo Fernandes Jarra<sup>2</sup>

**Resumo:** Percebe-se com cada vez mais frequência a presença de exposições *blockbusters*<sup>3</sup> na cidade de São Paulo e muitas delas utilizam a interatividade e a imersão como meio de oferecer experiência ao público. A interatividade, em seu conceito amplo, tem influência no processo perceptivo e por isso, campos interativos, ambientes imersivos e diálogos verbais e não verbais são criados nesses ambientes. Partindo dessa observação, o objetivo desta pesquisa é investigar a percepção e a experiência do fruidor em exposições, por meio de análise de dados e conteúdo, e apresentar alguns meios pelos quais a interatividade age nesse cenário.

**Palavras-chave:** Experiência. Interatividade. Exposições. Percepção. Hipermodernidade.

**Abstract:** Blockbusters exhibitions are increasingly noticed in São Paulo. Many of them use interactive and immersive environments as ways to provide experiences to the audience. Interactivity, in a broad concept, can affect the perceptive process, hence interactive camps, immersive environments and verbal and non-verbal communications are created in these places. Therefore, this article, through data and content analysis, aims to investigate the visitor's perception process and their experience at exhibitions and present some ways in which interactivity can operate in this scenario.

**Key words:** Experience. Interactivity. Exhibitions. Perception. Hypermodernity.

**Resumén:** Se advierten una cantidad creciente de exposiciones *blockbusters* en la ciudad de São Paulo, siendo que muchas de ellas utilizan la interactividad y la inmersión con el fin de ofrecer una experiencia al público. La interactividad, en general, influye en el proceso perceptivo del público y por tanto, en estos eventos se crean campos interactivos, entornos inmersivos y diálogos verbales y no verbales. A partir de esta observación, el objetivo es investigar la percepción y experiencia del usuario en las exposiciones, a través del análisis de datos y contenido para presentar qué medios actúa la interactividad en este escenario.

**Palabras claves:** Experiencia. Interactividad. Exposiciones. Percepción. Hipermodernidad.

---

<sup>1</sup> Trabalho de conclusão de curso apresentado como condição para obtenção do título de Especialista em Gestão de Projetos Culturais.

<sup>2</sup> Pós-graduanda em Gestão de Projetos Culturais pelo CELACC – USP, bacharel em Design Gráfico pelo Centro Universitário Belas Artes (2016).

<sup>3</sup> Esse tipo de exposição é um modelo internacional que chegou no Brasil na década de 1990 e trouxe ao espaço expositivo um número expressivo de visitantes. São chamadas de *blockbusters* por conta do número de público, frequência de visitas, modelo curatorial e tamanho de patrocínio (MIORIM, 2019, p. 64).

## 1. INTRODUÇÃO

Observa-se cada vez mais frequente a presença de exposições *blockbusters*, interativas e imersivas na cidade de São Paulo.<sup>4</sup> Essas exposições são chamadas assim, entre outros motivos, por trazerem um grande número de público (MIORIM, 2019, p. 64). Algumas delas buscam oferecer a experiência como principal produto e usam os elementos interativos e imersivos como meio de trazer cada vez mais visitantes à exposição.

Dado a grande aplicação da interatividade em exposições e sua provável importância no processo perceptivo, “Experiência contemporânea: interatividade e percepção” tem como objetivo analisar a influência e interferência da interatividade na experiência estética dentro do espaço expositivo.

O primeiro capítulo contextualiza a experiência contemporânea apresentando e cruzando os conceitos de percepção, experiência, hipermodernidade e 24/7 para, de forma breve, compreender o modo como a sociedade experimenta o mundo e o espaço expositivo nos dias atuais. Para tratar de percepção e experiência, serão usados textos do filósofo norte-americano e referência no campo da educação moderna, John Dewey, do brasileiro escritor, ativista político e crítico de arte - entre outras atividades que exerceu - Mario Pedrosa, bem como Umberto Eco, semiólogo, filósofo e escritor italiano. Já para os conceitos de hipermodernidade e 24/7, este artigo traz como base os textos do teórico e professor francês Gilles Lipovetsky e de Jonathan Crary, crítico de arte e professor norte-americano.

O segundo capítulo deste artigo apresenta os conceitos e ferramentas que podem ser usados para a criação de uma exposição interativa. Relacionando os conceitos das brasileiras Marília Xavier Cury, museóloga e professora, e Tatiana Gentil Machado, professora, levanta-se possibilidades sobre os modos de pensar uma exposição e suas variáveis para que um campo de interatividade seja criado e possa influenciar a experiência do fruidor no espaço expositivo.

No terceiro capítulo, apresenta-se a ideia, com base no que foi dissertado anteriormente, de três possibilidades de uso da interatividade como meio de influenciar e interferir na experiência: ferramenta de acessibilidade; potencializadora da experiência; e unificadora da experiência.

---

<sup>4</sup> “A consolidação da presença da interatividade em museus pode ser observada tanto pela ampla veiculação da expressão “museu interativo” pelos meios de comunicação, quanto pela recorrente utilização de recursos interativos em espaços expositivos – tais como jogos, objetos manuseáveis, aparatos que se movem sob o comando do visitante, projeções multimídia, telas sensíveis ao toque, monitores que permitem acesso a bancos de dados digitais, entre outras alternativas.” (LUPO, 2019, p. 221)

No quarto capítulo, faz-se a análise do material coletado para a pesquisa. Tendo em vista o momento em que essa foi feita, a metodologia utilizada é o levantamento de dados oficiais das instituições de cultura Fundação Bienal São Paulo, Pinacoteca do Estado de São Paulo e MIS Experience, além de pesquisa de comentários do público frequentador de tais espaços e das seguintes exposições: 33ª Bienal de São Paulo – Afinidades Afetivas (2018); A Voz da Arte (2017) e Leonardo da Vinci – 500 anos de um Gênio (2020). Os dados coletados de comentários são do *Facebook* e de avaliações feitas pelas instituições, além de materiais institucionais, vídeos, portais e sites.

Assim, o presente artigo busca compreender como a interatividade influencia e interfere na experiência do fruidor em um espaço expositivo e sugere a hipótese de que ela atue de modo benéfico, sendo mediadora da experiência e potencializadora de estímulos.

## 2. EXPERIÊNCIA CONTEMPORÂNEA

As exposições museológicas exercem papel mediador entre o público e o acervo exposto e são, portanto, elementos fundamentais da relação entre museu e sociedade, sendo instrumentos de comunicação essencial para a divulgação da informação e a efetividade do processo comunicacional. Todavia, o fetichismo, o espetáculo e o uso de suportes tecnológicos são características peculiares que permeiam tal processo. (CURVO, AMORIM, 2018)

A espetacularização, o fetichismo e o uso de suportes tecnológicos podem ser pensados como consequências do modo como funciona o mercado cultural e a sociedade atual. Ao tratar sobre a sociedade contemporânea, discute-se os conceitos de pós-modernidade ou hipermodernidade. Gilles Lipovetsky (2004), pensador contemporâneo, e Sébastien Charles consideram que a era pós-moderna surge trazendo a normatividade e a padronização por meio da espetacularização e não mais pela disciplina. Passa-se, então, a existir uma sociedade mais individualizada, com base na *personalização* (LIPOVETSKY; CHARLES, 2004, p. 19). No entanto, colocam o tempo presente como um “excesso” dos conceitos e costumes da pós-modernidade: seria o tempo da hipermodernidade.

Tem-se hoje “[...] uma sociedade liberal, caracterizada pelo movimento, pela fluidez, pela flexibilidade [...]”, (LIPOVETSKY; CHARLES, 2004, p. 26), que consome de tudo por prazer individual. Jonathan Crary (2014), em seu livro “24/7 – *Capitalismo tardio e os fins do sono*”, aponta que vivemos em uma sociedade baseada em consumo, produção e agilidade o que dialoga diretamente com os conceitos apresentados por Lipovetsky. Em um tempo 24/7, a sociedade torna-se refém da produção e do consumo. Vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana, produzindo para grandes empresas, consumindo de grandes empresas, em busca

de recompensas<sup>5</sup> inalcançáveis na vida cotidiana (CRARY, 2014, p. 40). Observa-se, então, uma sociedade cada vez mais individualista e impaciente, uma vez que se acostumou com a velocidade das mídias digitais e seu sistema de recompensas.

Além disso, vê-se hoje uma crescente lógica mercantil na arte<sup>6</sup> e, conseqüentemente, nos espaços expositivos. Oferece-se mais do que o produto, é oferecida a experiência, e exposições interativas e imersivas podem ser vistas como consequência desse mercado, *blockbusters* ou não. Pode-se enumerar diversas<sup>7</sup> exposições nos últimos cinco anos em São Paulo que apostaram na interatividade, no processo de imersão e no impacto emocional como nova linguagem e meio de oferecer experiência para atrair público.

A experiência, na medida em que é experiência, consiste na acentuação da vitalidade. Em vez de significar um encerrar-se em sentimentos e sensações privados, significa uma troca ativa e alerta com o mundo; em seu auge, significa uma interpenetração completa entre o eu e o mundo dos objetos e acontecimentos. (DEWEY, 2010, p. 83).

Sendo a experiência uma “interpenetração completa”, como sugeriu Dewey (2010), pode-se supor que, em primeiro lugar, os objetos ou acontecimentos em questão precisam ser percebidos pelo homem. Pedrosa (1979) define a percepção primeira como subjetiva e atuante sobre o homem como um todo e, para que o objeto seja percebido por ele, diferentes excitações sensíveis devem partir do primeiro para o segundo.

Quando é sugerido que a percepção atua sobre o homem como um todo, pode-se considerar que ela mobiliza e interfere em todos os sentidos humanos. Ainda de acordo com Pedrosa (1979), a memória também é parte importante da percepção e da experiência.

A função organizadora da memória intervém quando se trata de experiência antiga e bem organizada atuando sobre outra atual, menos bem organizada. A memória não explica a existência dos objetos. Apenas torna-a implícita. Quando exerce influência sobre a percepção, revive a experiência passada no que esta tem de comum com a atual. (PEDROSA, 1979, p.40).

Porém, teorias mais recentes apontam que não só a memória deve ser levada em consideração no processo de construção da experiência. Eco (1991, p.40) propõe que “[...] cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, tendências, preconceitos pessoais[...]” e esses

<sup>5</sup> “Habitamos um mundo onde a ideia de experiência compartilhada atrofiou e onde as gratificações ou recompensas prometidas pelas opções tecnológicas mais recentes, por sua vez, jamais são alcançadas.” (CRARY, 2014, p.40)

<sup>6</sup> De acordo com Miorim, desde 1980 vê-se uma crescente da lógica mercantil na arte. (MIORIM, 2019)

<sup>7</sup> Entre elas, podem ser citadas “*O mundo de Tim Burton*” e “*Leonardo da Vinci – 500 anos de um gênio*”, no MIS, ou ainda “*Rá-Tim-Bum, o Castelo*”, no Memorial da América Latina.

também têm grande papel na fruição. Com isso, pode-se pensar que todo o ambiente e o cenário da sociedade pode influenciar na forma como o homem percebe os objetos.

Quando a Fundação Bienal de São Paulo (2018), em sua publicação educativa “*Convite à atenção*” produzida para a 33ª Bienal de São Paulo, aponta que “a arte existe para ser percebida” pode-se entender que a arte existe para promover experiências. Para Pedrosa (1979, p. 80), uma referência para a curadoria da 33ª Bienal de São Paulo, “[...]o objeto de arte exercerá seu efeito sobre nós, e nos ditará nossas reações; [...]”. E, assim como na experiência cotidiana, na experiência estética da obra de arte, os sentidos e referências externas pessoais podem ser considerados estímulos importantes para essas reações ao perceber a arte. Sobre isso, Pedrosa (1979, p.47) destaca:

É preciso ver a arte não com o que se sabe, mas com os sentidos simplesmente. Os olhos, o movimento e o tato participam da visão. A inteligência é no fenômeno um fator apenas secundário, por vezes prejudicial, sobretudo em arte. Os fenômenos motores, com efeito, que acompanham a experiência visual têm sua organização espacial e temporal. Esta, por tanto, não pode ser excluída da ótica e da acústica.

Considerando as informações supracitadas, pode-se, então, pensar na experiência como sendo individual de cada fruidor, e cada obra contentora de diversos sentidos, um para cada fruidor, e material de diversas experiências. Eco (1991, p.40), em seu livro “*Obra aberta*” apresenta esse pensamento da seguinte forma:

[...] uma obra de arte, forma acabada e *fechada* em sua perfeição de organismo perfeitamente calibrado, é também *aberta*, isto é, passível de mil interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração de sua irreproduzível singularidade. Cada fruição é, assim, uma *interpretação* e uma *execução*, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original.

Apesar de caracterizar a experiência como individual, é possível vivenciá-la de forma coletiva. Ainda em sua publicação educativa, a curadoria da 33ª Bienal propõe exercícios de atenção para serem praticados pelos visitantes no espaço da exposição e fora dele. Esses exercícios podem ser feitos de modo individual ou em grupo e, com isso, a curadoria abre espaço para que a experiência também seja entendida como coletiva. O material é dividido em quatro etapas, sendo que a última é elaborada com exercícios de compartilhamento e escuta, reforçando a possibilidade de a experiência acontecer por meio da troca entre fruidores.

Outra parte que pode ser considerada essencial da experiência é a atenção. Assim como pontuado pela curadoria da 33ª Bienal de São Paulo (2018), para que a arte possa ser percebida, o fruidor precisa prestar atenção por tempo prolongado, mas atualmente, nos espaços expositivos, o cenário encontrado é completamente diferente:

[...] os visitantes vão de um objeto ao outro, sem se deter por mais do que alguns segundos em cada um deles, antes de seguir adiante. Visitar exposições, ao se tornar

um hábito, parece ter desgastado de alguma forma a possibilidade de encontros significativos com os objetos apresentados. (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, 2018, p. 27).<sup>8</sup>

Para Crary (2014), vive-se hoje em um mundo global, com acessos e informação por apenas um toque na tela. E, em consequência, encontra-se um empobrecimento da experiência cotidiana, sendo essa afetada pela velocidade em que o ser humano funciona e pela falta de atenção. Vale supor que esse empobrecimento também ocorre na experiência estética.

Portanto, pode-se considerar os espaços expositivos como lugares de experiência. Ao pensar sobre como eles podem ser experienciados na atualidade, consideramos que os projetos de exposições têm se adaptado de acordo com o modo de funcionamento da sociedade hipermoderna. Essa adaptação tem como parte de seus resultados a espetacularização do espaço, podendo ocorrer, entre outras opções, na forma de exposições imersivas ou interativas. Dentro destas, o fruidor recebe estímulos para que sua percepção seja potencializada e, de certo modo, agilizada.

### 3. EXPOSIÇÕES INTERATIVAS

De acordo com Marília Xavier Cury (2006, p.34; 42), a exposição é o principal meio de comunicação do museu e um espaço de relacionamento entre este e o fruidor. Portanto, exerce papel mediador entre ambos em um processo comunicacional. (CURVO; AMORIM, 2018) Sendo a exposição um canal de relacionamento e comunicação, considera-se que umas de suas principais funções é tornar acessível um conteúdo que muitas vezes é restrito a um público específico (CURVO; AMORIM, 2018). Além disso, como apresentado anteriormente, as exposições tendem a acompanhar o ritmo do mercado e da vida cotidiana da sociedade baseada na sedução<sup>9</sup>, na necessidade de produção contínua, agilidade e informação.

Partindo desse cenário, pode-se considerar que a interatividade se torna parte de diversas exposições no processo de espetacularização dos museus, sendo um meio de suprir as necessidades citadas no parágrafo anterior, tornar o conteúdo mais acessível e facilitar a difusão.

Para Machado (2015), o importante para uma exposição interativa atingir seu objetivo seria criar um campo de interatividade no espaço. Este deve ser construído através de elementos verbais e não verbais do projeto expográfico, criando “[...]composições, jogos,

---

<sup>8</sup> Texto escrito por Gabriel Pérez-Barreiro, curador da “33ª Bienal de São Paulo – Afinidades Afetivas.”

<sup>9</sup> “No cerne do novo arranjo do regime do tempo social, temos; (1) a passagem do capitalismo de produção para uma economia de consumo e de comunicação de massa; e (2) a substituição de uma sociedade rigorístico-disciplinar por uma “sociedade-moda” completamente reestruturada pelas técnicas do efêmero, da renovação e da sedução permanentes. (...)” (LIPOVETSKY; CHARLES 2004, p. 65)

justaposições e sobreposições de linguagens, de informações e de sensações; que contrastes e contraposições sejam estabelecidos; que referências e alusões sejam feitas; que fissuras sejam criadas; e que lacunas sejam deixadas.” (MACHADO, 2015, p. 153). A pesquisadora afirma também que é necessário conceituar a interatividade da forma mais ampla, indo além do apresentado por autores que a traduzem como utilização de meios digitais ou única e exclusivamente a interação do visitante com o objeto. De acordo com Primo, “[...] a interação é vista pelos outros saberes como as relações e influências mútuas entre dois ou mais fatores, entes, etc. Isto é, cada fator altera o outro, a si próprio e também a relação existente entre eles.” (PRIMO, 1999, p. 67). Pode-se pensar, então, em interatividade como uma interação mútua, benéfica à experiência e com razão para existir, partindo desde elementos tecnológicos, passando por analógicos e considerando também as relações e interações entre públicos e mediadores. Porém, em alguns casos, a intenção de fazer exposições interativas a qualquer custo, leva à “[...]adoção ingênua e acrítica de dispositivos digitais, como se estes automaticamente promovessem relações interativas” (MACHADO, 2015, p. 13).

Ao pensar em relações interativas em espaços expositivos, pode-se considerar as categorias de interatividade de Wagensberg: manual (*hands on*), mental (*minds on*) e cultural (*hearts on*). Na primeira, o visitante é parte ativa da exposição interferindo com as mãos nos objetos. Na segunda, a interação é de forma intelectual, impulsionando o fruidor a criar perguntas e soluções de acordo com o que percebe no espaço. Já a terceira proporciona ao fruidor a identificação com o espaço e o museu. (WAGENSBERG, 2006, apud. LUPO, 2019 p. 36-68)<sup>10</sup>. Todas as categorias se encaixam como estímulos e podem ser consideradas na criação de um campo de interatividade.

Sendo a exposição um processo comunicacional, Roger Silverstone (2002), conforme apresentado por Tatiana Gentil Machado (2015), considera quatro variáveis que podem ser construídas pelos diversos níveis de interatividade e exploradas na composição desse espaço expositivo: objeto, lógica de exibição, tempo e espaço.

### 3.1 Objeto

“Os objetos têm por si mesmos, em virtude de sua própria estrutura, *independentemente de toda experiência anterior do sujeito que os percebe, um caráter próprio (...)*” (PEDROSA, 1979, p. 68, grifo do autor)

---

<sup>10</sup> WAGENSBERG, Jorge. **Cosmocaixa**: the total museum through conversation between architects and museologists. Barcelona: Sacyr, 2006.

Assim como apontava Pedrosa, atualmente Silverstone e Machado afirmam que os objetos têm uma biografia própria, mas pontuam que, conforme inseridos em uma exposição, são recontextualizados em relação ao espaço onde estão e aos objetos em seu entorno. (MACHADO, 2015. SILVERSTONE, 2002). Tendo sua própria biografia, os objetos contêm diversas camadas de informações e constituem parte de um discurso comunicacional levado pela exposição. (MACHADO, 2015, p. 49).

### 3.2 Lógica de exibição

Ao pensar em alterações de percepção de acordo com posicionamento e espaço, não apenas pelo objeto em si, vê-se que é importante considerar a lógica de exibição como parte do processo perceptivo. Para Cury (2006), o layout da exposição influencia diretamente no modo como ela é percebida. (CURY, 2006, p. 46)

Silverstone, Machado e Cury apontam que a exposição funciona como um texto e que deve ser construída de acordo com uma lógica baseada na mensagem curatorial. A partir dessa lógica, o fruidor pode estabelecer relações entre os elementos apresentados. (MACHADO, 2015, p. 51)

De acordo com Pedrosa (1979), “[...]a percepção estética é, em grande parte, regida por leis de organização de um modo que parece *desinteressado*.” (PEDROSA, 1979, p. 15, grifo do autor) Sendo assim, pode-se pensar a lógica de exibição como um dos regentes da experiência dentro de um espaço expositivo. É por meio da lógica de exibição que se estrutura o espaço e a construção de uma exposição. (MACHADO, 2015, p. 51)

### 2.3 Tempo e espaço

Além da lógica do posicionamento e configuração da exposição, é importante considerar a lógica de tempo/espaço proposta pela curadoria.

Na exposição, não há apenas *um* tempo, mas uma sobreposição e/ou uma convivência de tempos diferentes, como, por exemplo, o tempo do museu, de seu funcionamento e da dinâmica de suas atividades; o(s) tempo(s) histórico(s) ou contextual(is) da exposição, no(s) qual(is) se situa o assunto abordado e/ou os objetos expostos; o tempo do percurso e/ou da experiência da exposição, imaginado por seus criadores e projetistas, e o(s) tempo(s) da(s) experiência(s) dos diferentes visitantes, entre outros. (MACHADO, 2015, p. 49, grifo do autor)

Sobre espaço, Machado aponta que pode ser suporte para a comunicação expositiva como também parte dela. É por meio dele que o fruidor compreende a lógica da exibição, se orienta e se localiza. (MACHADO, 2015)

Portanto, levando em consideração o cenário social e do mercado expositivo e as possibilidades interativas, considerou-se levantar alguns meios para explorar elementos interativos no projeto expográfico, tornando-os ferramentas para contextualização e recontextualização de objetos, modificação de tempo e espaço, criação de lógica, permitindo à exposição possuir um campo de interatividade e atingir seus objetivos iniciais.

## **4. POSSIBILIDADES INTERATIVAS**

### **4.1 Ferramenta de acessibilidade**

Partindo da ideia de que projetos expositivos e museográficos buscam ampliar a acessibilidade, refletimos como ferramentas interativas podem colaborar no processo. Ao tratar da percepção, todos os autores citados afirmam que a experiência envolve todos os sentidos e que estes funcionam como estímulos. Pensando em recursos de acessibilidade para pessoas com deficiência (PCD), pode-se enumerar elementos que ampliem à todas as pessoas a possibilidade de fruição de forma potente. Como exemplo, podemos citar audioguias, textos de apoio em Braille, piso tátil, entre outros. Nesses casos, o uso da interatividade pode ser considerado como ferramenta facilitadora da experiência, trazendo elementos que interceptam no processo perceptivo da obra, do espaço/tempo e do contexto da exposição estimulando outros sentidos que não só a visão.

### **4.2 Potencializadora da experiência**

Como apontado, a experiência tem base, além de outros fatores, na relação de memórias de experiências anteriores e atuais e é despertada por estímulos sensíveis. Sendo a exposição mediadora da relação entre obra e fruidor, cabe também considerar elementos interativos como mediadores dessa relação, funcionando como estímulo para que o visitante perceba o que é exposto. Quando a interatividade funciona como estímulo, pode beneficiar o resgate da memória e permitir que o fruidor crie conexões com a obra.

Porém, essa relação não funciona apenas com a obra percebida no momento. Como visto anteriormente, todas as obras ao redor podem influenciar na percepção, assim como sua disposição pelo espaço. Se através do posicionamento e da lógica de exibição, pretende-se criar uma mensagem, não só o que é percebido pode ser considerado estímulo, como também essa mensagem, permitindo que o fruidor se conecte e seja modificado pelo que frui, criando

para si um sentido próprio do que percebe e sua própria narrativa, de acordo com suas experiências anteriores e sua bagagem de percepção.

Assim, podemos afirmar que todo elemento dentro do espaço expositivo funciona como estímulo, como forma de facilitar um resgate da memória e uma conexão pessoal com o que é percebido. Porém, é preciso que a interatividade funcione de forma organizada e com pausas para que a experiência seja positivada por meio dela, visto que, para perceber, é preciso atenção prolongada e tempo de absorção.

Portanto, quando bem construído, o campo de interatividade pode funcionar de modo a potencializar a experiência, mas não encaminhá-la para um único ponto de vista, levando em consideração o tempo e o espaço de absorção de cada fruidor, de modo a estimular os questionamentos e os sentidos, permitindo-o experienciar a mostra e as obras de forma mais genuína.

### **4.3 Unificadora da experiência**

Sendo exposições *blockbusters* um modelo internacional, pode-se pensar que elas são reflexos da mercantilização e importação cultural, bem como de uma cultura de massa global pensada para o consumo.

Considerando que o mercado cultural tende a seguir o consumo e a sociedade atual, algumas exposições criam meios de agilizar a experiência, trazendo ao fruidor o maior número possível de informações no mesmo espaço. Ao pensar na questão do consumo, elementos interativos trazem a sensação de personalização da experiência, o que é, de acordo com o que foi apresentado anteriormente, uma das características principais da sociedade hipermoderna.

Para atingir esses objetivos, algumas exposições abusam dos elementos interativos e da quantidade de informações, o que pode prejudicar a atenção do fruidor em relação ao que percebe. Com isso, ele é sobrecarregado e não tem espaço e tempo para perceber de forma pessoal e absorver o que vê, sendo que a experiência é moldada unicamente pelo que lhe é apresentado de forma rápida. Crary resume esse cenário em relação à experiência cotidiana: “Com um menu infinito e perpetuamente disponível de solicitações e atrações, 24/7 incapacita a visão por meio de processos de homogeneização, redundância e aceleração.” (CRARY, 2014, p.42).

## **5. PESQUISA DE CAMPO DIGITAL**

Durante o desenvolvimento do projeto de pesquisa em abril de 2020, existia a intenção de utilizar a metodologia de observação participante em algumas exposições na cidade de São Paulo. Com a pandemia da COVID-19 e a partir do decreto número 64.994, de 26 de junho de 2020, determinação do Estado de São Paulo, estendendo o decreto 64.881<sup>11</sup>, de 22 de março de 2020, buscamos outras possibilidades metodológicas. Nosso objetivo era entender como as pessoas que visitam uma exposição interativa ou imersiva, podem ter suas experiências afetadas pelo campo de interatividade do projeto. Existe a intenção de continuar esta pesquisa em um outro momento, após o término da pandemia.

Num primeiro momento buscamos obter dados com instituições organizadoras de exposições. Elencamos seis instituições, sendo essas: Fundação Bienal de São Paulo, Pinacoteca do Estado de São Paulo, Museu da Imagem e do Som de São Paulo, Instituto Tomie Ohtake, Centro Cultural Banco do Brasil de São Paulo, Museu de Arte de São Paulo e Museu de Arte Moderna de São Paulo. Para essas, solicitamos informações por meio de correspondência eletrônica, conforme tabela do apêndice 1 e modelo do apêndice 2. Fundação Bienal, MASP e Pinacoteca nos enviaram respostas; no entanto, algumas outras instituições não nos responderam. No caso da Pinacoteca do Estado, foi necessário enviar um segundo e-mail, pois o primeiro continha um encaminhamento para o setor responsável pelo material que mais se aproximava do solicitado. Num segundo momento, foram consultados os relatórios de gestão, porém identificamos que, apesar de as instituições terem respondido com relatórios e páginas digitais, esses dados ainda não eram suficientes para esta pesquisa.

Assim, apesar de sabermos que a pesquisa em redes sociais não é tradicionalmente considerada acadêmica, optamos por também utilizá-la pela abertura que estas redes fornecem aos públicos para darem suas opiniões, bem como avaliar instituições e eventos. Fizemos essa opção também por conta do desenvolvimento da pesquisa teórica, que afirma que vivemos em uma sociedade acostumada às redes e ligada ao digital. Identificamos que, mais do que outras redes como *Twitter* e *Instagram*, o *Facebook* apresentava uma estrutura que permitia comentários, perguntas aos organizadores das mostras e maior interatividade dos públicos com os organizadores de forma aberta, além da possibilidade da recomendação ou não do espaço às demais pessoas. Além disso, de acordo com pesquisa desenvolvida pela Fundação

---

<sup>11</sup> “**Artigo 1º** - Fica decretada medida de quarentena no Estado de São Paulo, consistente em restrição de atividades de maneira a evitar a possível contaminação ou propagação do coronavírus, nos termos deste decreto. **Parágrafo único** - A medida a que alude o “caput” deste artigo vigorará de 24 de março a 7 de abril de 2020. **Artigo 2º** - Para o fim de que cuida o artigo 1º deste decreto, fica suspenso: I - o atendimento presencial ao público em estabelecimentos comerciais e prestadores de serviços, especialmente em casas noturnas, “shopping centers”, galerias e estabelecimentos congêneres, academias e centros de ginástica, ressalvadas as atividades internas;” (SÃO PAULO, 2020)

Bienal de São Paulo, 17% do público tomou conhecimento da mostra por meio dessa mesma rede social. Porém, uma vez que, de acordo com levantamento feito pelo IBGE (SILVEIRA, 2020), em 2018 14,67% da população do Sudeste não acessa a internet, apresentamos e analisamos os dados obtidos do *Facebook* apenas como uma amostragem dos demais dados levantados.

Por fim, selecionamos três mostras: “*Leonardo da Vinci – 500 anos de um Gênio*”, “*A Voz da Arte*” e “*33ª Bienal de São Paulo – Afinidades Afetivas*”<sup>12</sup> e o conteúdo dos últimos cinco anos de uma rede social para análise (*Facebook*), além de materiais institucionais como dados de relatórios, portais e *sites*, vídeos e publicações. Vale destacar que, apesar das avaliações serem dos últimos cinco anos, o MIS Experience foi lançado em 2019, portanto suas avaliações são referentes a esse período. Ainda sobre o MIS Experience, as publicações avaliadas são referentes apenas ao período de mostra física, mesmo que tenha havido uma continuação digital da exposição, uma vez que o interesse da pesquisa é pela experiência dentro do espaço expositivo.

A escolha das instituições foi feita com base nas possibilidades interativas elucidadas no capítulo anterior. A Pinacoteca de São Paulo, porque, sendo o museu de arte mais antigo da cidade (PINACOTECA DO ESTADO DE SÃO PAULO, 201-?b), é referência em acessibilidade (PIGOZZI, 2020) (FREITAS, 2017); a Fundação Bienal de São Paulo porque trouxe a 33ª Bienal com uma proposta relacionada a percepção e experiência; e o MIS Experience, por ter sido criado pelo Museu da Imagem e do Som (MIS) para ser um espaço multissensorial, trazendo a bagagem deste de exposições interativas na cidade.

Assim como as instituições, os projetos também foram escolhidos de acordo com as linhas de análise de aplicabilidade da interatividade. Por conta disso, dois projetos selecionados não se enquadram como *blockbusters*, mas trazem a interatividade como ferramenta. “*A Voz da Arte*” foi um projeto desenvolvido em parceria com a IBM relacionado a sete obras do acervo da Pinacoteca no qual os visitantes, por meio da tecnologia de áudio ou chat, puderam se comunicar com a obra, fazendo perguntas e criando conexão com o que percebiam; “*33ª Bienal de São Paulo - Afinidades Afetivas*” trouxe a proposta de que o fruidor tivesse espaço e tempo para perceber o que estava ao seu redor e pudesse criar suas próprias afinidades afetivas, assim como diz o título; “*Leonardo da Vinci – 500 anos de um Gênio*” seguiu o modelo de exposição interativa e imersiva já apresentado pelo MIS

---

<sup>12</sup> Imagens das exposições anexa ao fim do artigo

anteriormente, e é também a primeira exposição do novo espaço criado para experiências multissensoriais.

### **5.1 Apresentação dos dados**

Para iniciar a análise, em primeiro lugar, apresentamos os dados obtidos nos relatórios institucionais de 2018 da 33ª Bienal de São Paulo e da Pinacoteca do Estado de São Paulo. Não foi possível encontrar relatórios do Museu da Imagem e do Som e MIS Experience. Em segundo lugar, apresentamos os critérios e resultados utilizados referentes às avaliações e comentários. Todos os comentários avaliados são uma amostragem dos perfis e resultados apresentados pelas pesquisas previamente feitas pelas instituições. É possível encontrar os comentários citados nesta pesquisa nos anexos 2 e 3. Mantivemos ocultos os nomes e fotos dos participantes por uma questão de privacidade e respeito.

#### **33ª Bienal de São Paulo – Afinidades Afetivas**

A Fundação Bienal conduziu uma pesquisa com os frequentadores da 33ª Bienal a fim de investigar suas avaliações sobre a exposição. O instituto Datafolha entrevistou 1.254 visitantes em quatro momentos distintos: entre 7 e 9 de setembro, 11 e 14 de outubro, 1 a 4 e 22 a 25 de novembro. (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, c2020a).

De acordo com a pesquisa efetuada pela Fundação Bienal, 55% do público era de mulheres e 45% de homens. Percebemos que não houve um questionamento quanto às demais características de gênero entre LGBTQIA+. A maior parte do público tinha entre 26 e 40 anos (40%); seguido por 41 ou mais (36%) e 14 a 25 anos (23%). 65% do público era branco; 19% pardo; 8% preto; 4% amarelo. 1% indígena; 1% outro e 1% não sabia sua cor. 36% dos visitantes estavam pela primeira vez uma Bienal; 13% estavam pela segunda vez; 14% pela terceira; 9% pela quarta; e 28% já haviam visitado uma Bienal cinco vezes ou mais (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, c2020a).

Com relação a satisfação; 18% ficou completamente satisfeito; 30% muito satisfeito; 44% satisfeito; 6% insatisfeito; e 2% muito insatisfeito. Em uma média de 0 a 10, as experiências dentro da 33ª Bienal foram definidas como: 7.9 – interessante; 7.8 – agradável; 7.5 – educativa; 6.8 surpreendente; e 6.7 transformadora. Na mesma escala, a pesquisa apresenta quais atributos os visitantes associam a mostra: 8.2 – acessível; 8.1 – profissional; 7.8 - internacional; 7.4 – formação; 7.0 – tradição; e 6.6 –debate. (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, c2020a).

A partir desses dados, percebe-se que a maior parte dos visitantes está satisfeito com a mostra. Os fruidores consideram-na, principalmente, acessível e interessante, o que pode ser um reflexo do modo como a interatividade foi usado na mostra.

### **Pinacoteca do Estado de São Paulo**

Quanto à Pinacoteca, a pesquisa foi desenvolvida com o público escolar em setembro de 2018, com um comparativo em relação ao mês de maio do mesmo ano. Essa pesquisa visava conhecer o perfil e o nível de satisfação do público escolar (professores e alunos) atendidos no museu em visitas educativas. Foram aplicadas 54 avaliações com professores, com uma porcentagem de 5% para erro e 90% de nível de confiança.

De acordo com a pesquisa, os professores avaliados eram 43% da rede estadual de ensino; 33% da rede municipal; e 24% de escolas particulares, ou seja, 76% dos visitantes de setembro de 2018 era de escolas públicas. Desses visitantes, 34% souberam da instituição por meio do site/blog do museu; 9% por meio de redes sociais; 14% pela internet; 27% na escola; e 12% por outros meios. Sendo assim, percebe-se que 57% dos professores informaram-se sobre o museu por meios digitais.

Sobre as avaliações com relação à instituição, o primeiro resultado apresentado é o de avaliação da atuação do educador. A avaliação foi feita por meio da classificação em “ótimo”, “bom”, “regular” ou “em branco”, para os critérios: linguagem adequada à faixa etária; abordagem do conteúdo; abertura ao diálogo e participação. O primeiro critério obteve 94% de respostas “ótimo”; e 6% “bom”. O segundo critério obteve 86% “ótimo”; 10% “bom”; e 4% “em branco”. O terceiro critério obteve 96% “ótimo” e 4% “em branco”. Nota-se que nenhum critério foi avaliado como regular. Em relação ao interesse do aluno à visita, foi utilizado o mesmo método de avaliação para os critérios: participação na visita; exposição visitada; temática do museu. O primeiro critério obteve 68% “ótimo”; 26% “bom”; e 6% “regular”. O segundo critério obteve 72% “ótimo”; 22% “bom”; 2% “regular”; e 4% “em branco”. O terceiro critério obteve 74% “ótimo”; 18% “bom”; 4% “regular”; e 4% “em branco”.

Com relação à opinião dos professores, a instituição recebeu 7% de elogios, 9% de sugestões, 2% de críticas e sugestões, 6% de elogios e sugestões e 76% deixaram o campo em branco. Percebe-se um total de 17% de sugestões, deixadas por extenso na pesquisa:

Achamos pertinente aqui também colocar as respostas por extenso: "A visita foi maravilhosa, mas o tempo passa rápido demais", "Diálogos mais objetivos para aproveitar melhor o acervo", "Mais tempo de visitação e mais monitores", "Ter mais tempo para visita monitorada", "O trabalho já é incrível", "Somente sugiro, que a entrada para escolas aconteça antes da entrada/abertura oficiais do museu, por

questões de segurança e bem-estar dos alunos", "Disponibilizando os jogos usados em visita ou seu template editáveis", "Esta ótimo. Mais trajetos temáticos com temas do modernismo", "Atividades de artes para séries iniciais", "Gostei muito e por isso, não tenho o que sugerir", "Abrir o museu às 9h. O espaço é incrível e os monitores também", "Foi ótimo a visita, bastante participativa" e "Nada, o trabalho está ótimo". (PINACOTECA DO ESTADO DE SÃO PAULO, 2018, p. 13)

Em relação à pesquisa aplicada com os alunos, 46% eram da rede estadual de ensino; 36% da rede municipal; e 18% de escolas particulares, portanto, 82% dos alunos eram da rede pública de ensino. 86% acharam a visita interessante e 14% acharam “mais ou menos”. A pesquisa ainda apresenta justificativas para as respostas:

Dos três questionários que recebemos a resposta "mais ou menos" as justificativas foram: "Pelo fato de não gostarmos muito de história" "A professora ficou falando sem parar, não a educadora" e "Ficamos um pouco entediados"

Os comentários das respostas "Sim" foram: "Olhamos obras interessantes" "Gostei muito de ver o conceito de artes tão distintas" "Porque aprendi muita coisa" "Porque nós aprendemos um conceito de arte nova" "Nós achamos a visita interessante por ter tido conhecimento" "Porque aprendemos um pouco nossos antecedentes" "Porque vimos obras que estudamos na escola pessoalmente" "O Rafael é profissional e bem interativo" "Pode aprender mais" "Conseguimos refletir" "Conheci coisas novas que a gente não sabia" "Aprendemos bastante coisa" "Aprendemos a analisar uma imagem" "Porque a instrutora foi legal e simpática" "Tivemos novos conhecimentos" "Adquirimos conhecimento" "Aprendemos coisas novas e soubemos o significado das obras" "Porque aprendemos coisas novas, etc" e "Vi coisas inacreditáveis e histórias sobre a história do meu país" (PINACOTECA DO ESTADO DE SÃO PAULO, 2018, p. 15)

Com relação às sugestões e críticas, 9,09% classificaram a visita como adequada; 68,18% deram sugestões; 18,18% elogiaram; e 4,54% deixaram o campo em branco. Não houve críticas. Vale, novamente, destacar as respostas por extenso.

Como de costume, os alunos foram muito participativos, somente uma avaliação não tinha comentário. Apesar de recebermos muitas respostas falando da duração do tempo da visita, achamos pertinente escrever as respostas por extenso: "Colocando obras participativas para todos", "Gostaria de ouvir mais histórias sobre o local", "Mais tempo", "Tempo maior de análise para as obras e atividades participativas", "Mostrar mais coisas", "Mais recursos áudio visuais", "Poderia ter uma pessoa em cada sala, explicando a obra", "Satisfatório ☺", "Tendo mais tempo e calma para olhar as obras durante a visita", "Acreditamos que tudo foi muito bom, então não temos nenhuma sugestão", "Usar elevador, mais salas interativas e lanchinho", "O museu não precisa de nenhuma mudança", "Coisas para podemos interagir, tocar e experimentar", "Mais tempo", "Fácil acesso as salas com obras", "Creio que desta maneira as visitas estão muito interessantes e atrativas, não há necessidade de mudanças", "Tornando a visita mais longa", "Mais tempo", "Acho que tudo nos agradou, o lugar em si e as obras mostradas e ajudou mais a entender nossa história", "De nenhum jeito, estava tudo perfeito e maravilhoso" e "Que seja de graça aos dias da semana e artes interessantes". (PINACOTECA DO ESTADO DE SÃO PAULO, 2018, p. 18-19)

Em resumo, 99,24% dos professores e 96,59% dos alunos ficaram satisfeitos com a visita, tendo uma média de 97,91% de satisfação total. Percebe-se que os visitantes, em sua maioria, consideram a experiência na instituição satisfatória. Pode-se ver um número alto de informação por parte dos públicos por meios digitais e sugestões que envolvem o uso de salas interativas ou elementos com essa função, como ferramentas audiovisuais, disponibilização de jogos e atividades artísticas. Além disso, com relação a participação, 68% consideraram que a participação na visita foi ótima. Esses dados e sugestões demonstram um interesse por parte dos públicos na interatividade e participação dentro de exposições.

### **Facebook**

Como a intenção da pesquisa está relacionada à experiência do fruidor, criamos três critérios para levantamento dos comentários: experiências positivas, experiências negativas e experiências positiva com algum tipo de reclamação. O último critério citado pode apresentar dados para compreender a interferência da interatividade e sua importância para uma experiência ser positiva. Uma vez que buscamos compreender essa influência, separamos também, dentro das experiências relatadas como positivas, comentários que destacam a interatividade como fato positivo da experiência.

Apresentamos na primeira tabela os dados coletados referentes às avaliações feitas pelos visitantes via *Facebook* sobre as instituições selecionadas. Já na segunda tabela, apresentamos os dados coletados das postagens referentes às exposições selecionadas. Vale ressaltar a diferença entre o número de seguidores de cada página: Fundação Bienal de São Paulo - 180.943 seguidores; Pinacoteca de São Paulo - 348.146 seguidores; MIS Experience - 15.313 seguidores.

Tabela 2 -Avaliação das instituições no *Facebook*

	<b>Fundação Bienal</b>	<b>Pinacoteca de São Paulo</b>	<b>MIS Experience</b>
<b>Positivo</b>	41	48	334
<b>Negativo</b>	8	3	16
<b>Positivo com reclamação</b>	4	2	26
<b>Destaque para a interatividade</b>	1	1	46
<b>Reclamação respondidas</b>	0	2	0

Tabela 3 - Comentários sobre as exposições selecionadas

	<b>33ª Bienal</b>	<b>A Voz da Arte</b>	<b>Leonardo da Vinci</b>
<b>Positivo</b>	50	42	212
<b>Negativo</b>	9	0	44
<b>Positivo com reclamação</b>	1	0	20
<b>Destaque para a interatividade</b>	1	0	42
<b>Reclamação respondidas</b>	0	0	7

## 5.2 Linhas de análise

### Ferramenta de acessibilidade

Ao pensarmos na primeira linha citada no capítulo anterior – utilização da interatividade como meio de proporcionar experiências mais acessíveis - torna-se interessante compreender qual o posicionamento das instituições em relação à promoção da acessibilidade. De acordo com o portal oficial da Pinacoteca de São Paulo, essa desenvolve programas e ações relacionadas ao tema. O “Programa Educativo para Público Especial” (PEPE) é um programa que “busca promover o acesso de grupos de pessoas com deficiências sensoriais, físicas, intelectuais e transtornos mentais à Pinacoteca, por meio de uma série de abordagens e recursos multissensoriais.” (PINACOTECA DO ESTADO DE SÃO PAULO, 201-?c). Dentro do programa são desenvolvidas visitas educativas por educadores especializados e publicações para pessoas com deficiência visual e/ou auditiva. “Para garantir a autonomia de visitação ao público com deficiência visual, foi desenvolvida a Galeria Tátil de Esculturas Brasileiras e um videoguia para o público surdo” (PINACOTECA DO ESTADO DE SÃO PAULO, 201-?c). Partindo da questão da importância da acessibilidade para a Pinacoteca, pode-se pensar então no projeto “*A Voz da Arte*” como um complemento para o trabalho já desenvolvido por essa.

Ao andar pelo museu, o público receberá notificações sobre a proximidade de obras interativas e será estimulado a fazer perguntas sobre a obra que estiver mais próxima. Toda a interação é realizada por áudio e voz, em português. Deficientes auditivos também podem participar da experiência por meio de conversa escrita (chat). (PINACOTECA DO ESTADO DE SÃO PAULO, 2017)

Assim como a Pinacoteca, a Fundação Bienal e o MIS Experience buscam meios de tornar seu conteúdo acessível. A Fundação Bienal possui articulação com diversas organizações<sup>13</sup> especializadas (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, c2020). De acordo com a pesquisa feita pela instituição, o maior atributo associado à 33ª Bienal de São Paulo é exatamente o de ter sido “acessível”, tem recebido nota 8.2 em uma escala de 0 a 10. Para a mostra, foram trazidas ações que usam da interatividade para promover acessibilidade. Durante essa edição, foram realizadas 395 visitas mediadas acessíveis com os públicos especiais. FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, c2020). Além das visitas acessíveis, a 33ª Bienal também fez uso de audioguias e outros meios de promover acessibilidade:

A equipe do programa educativo desenvolveu roteiros acessíveis e propostas multissensoriais levando em consideração a diversidade de interesses e possibilidades de se relacionar com a exposição. A mostra também ofereceu materiais acessíveis, como maquetes, publicação educativa em Libras, audioguia, *playlists* e um videoguia em Libras especialmente concebido para esta finalidade. (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, c2020d)

Já o MIS Experience não possui nenhum material no site referente à acessibilidade nas exposições. Entretanto, no site do MIS, é possível encontrar uma sessão sobre visitas acessíveis que é possível que se estendam para o MIS Experience. O projeto do educativo para visitas acessíveis é chamado “Acessa MIS”, e acontece em frequência trimestral (MUSEU DA IMAGEM E DO SOM DE SÃO PAULO, 201-?). Apesar de pouco ser falado sobre questões de acessibilidade em seu material institucional, o MIS Experience traz diversas postagens em redes sociais sobre acessibilidade na exposição que analisamos. Além disso, por ser um espaço multissensorial, pensando que a experiência acontece por meio de todos os sentidos, esse é capaz de proporcionar experiências acessíveis.

### **Potencializadora de experiência**

Ao pensar na segunda linha de análise citada, a Pinacoteca trabalha com o conceito de interatividade de forma ampla, levando em consideração a importância tanto do espaço e das obras, como também da relação com o público de forma mais direta. Em algumas avaliações, é possível perceber isso.

O museu datado de 1905, que teve toda sua estrutura reformada e adequada a uma formulação arquitetônica mais adequada a receber os mais diversos artistas e obras de arte, merece um comentário à parte. Com parte das obras sendo interativas e compostas por ótima luminosidade, amplitude e espaços, tudo parece nos remeter a

---

<sup>13</sup> De acordo com o portal da 33ª Bienal (c2020), essa possui relações com as instituições: Grupo Brasil de Apoio ao Surdocego, Associação de Deficientes Visuais e Amigos (Adeva), Instituto Olga Kos de Inclusão Cultural, Mais Diferenças, entre outros.

realidade de um ateliê gitantesco, onde participamos da construção e constituição das obras.

Suas diversas salas e ambientes ainda contam com um ótimo café com áreas internas e externas, que é composto lateralmente pelo parque da Luz e a imponente estação da Luz. Além de seu laboratório de restauração, um elevador que facilita o acesso entre os andares e obras. [...] (informação pessoal, 5 de jan. 2018)

Lugar lindo, agradável e que vale muito a pena ser visitado. Bem organizado, com textos interessantes e claros sobre as obras expostas, inclusive sugerindo atividades familiares. (informação pessoal, 14 de mar. 2018)

As peças estão dispostas de forma clara, com textos interessantes e tudo está muito bem cuidado.

Ter ido em um sábado foi um sopro de alívio para meu bolso.

Valeu, Pina! (informação pessoal, 7 de jan. 2018)

Porém, de acordo com a pesquisa feita pela instituição com o público escolar, houve diversas sugestões para aumentar a interatividade no espaço. Algumas sugestões pediam mais tempo para análise das obras, outras solicitavam recursos audiovisuais, maior participação dos alunos nas obras e recursos táteis. Vê-se que, apesar de caminhar no sentido da potencialização, ainda é possível melhorar.

Já em relação à exposição selecionada para análise, o projeto “*A Voz da Arte*” proporciona, por meio da tecnologia, espaço para que o fruidor conecte-se e perceba o objeto à sua maneira, criando seus próprios laços e afinidades e consumindo a informação que lhe interessa. Criando, assim, um meio de interagir com a arte de forma personalizada. De acordo com a amostragem utilizada na pesquisa, 100% dos comentários de visitantes sobre a ação são positivos. Visto que o projeto acontece relacionado ao acervo permanente da Pinacoteca de São Paulo, acreditamos que parte da experiência positiva do fruidor foi desencadeada pelo uso da interatividade proporcionada pelo projeto.

Do mesmo modo como acreditamos que a Pinacoteca tenha utilizado a interatividade para potencializar a experiência dentro do espaço, trazemos a *33ª Bienal de São Paulo – Afinidades Afetivas* com uma proposta diferente, porém com a mesma finalidade. De acordo com o curador-geral, Gabriel Pérez-Barreiro (2018):

Os trabalhos são apresentados aos visitantes como são, e espera-se que não seja necessário que sejam “decodificados” de acordo com um conjunto predeterminado de questões.

Desse modo, a 33ª Bienal é um convite a apreciar as obras, a participar delas e a refletir sobre elas, e, depois, compartilhar essa experiência com outras pessoas. (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, 2018, p. 30)

Desde a arquitetura e planta da exposição, até o projeto educativo, o foco da exposição era que o visitante pudesse ter atenção ao que percebe, já que para percepção necessita de atenção por um tempo estendido. Em sua organização de tempo e espaço, foram

acrescentados pontos específicos para que os públicos pudessem descansar a absorver o que encontravam na mostra:

Com o objetivo de acentuar as passagens entre os múltiplos momentos da exposição, o projeto arquitetônico da 33ª Bienal, concebido pelo brasileiro Alvaro Razuk, criou áreas de respiro distanciando as diferentes mostras e evitando uma ocupação exaustiva do espaço. Procurando pensar ambientes mais intimistas e/ou de menor escala, a organização espacial sugeriu um contraponto à incontornável dimensão do prédio. (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, c2020b)

O programa educativo desenvolveu uma publicação chamada “*Convite à Atenção*” com exercícios de atenção para potencializar a percepção que o fruidor pudesse ter das obras. Os exercícios poderiam ser feitos de forma coletiva e individual, dentro e fora da mostra. Também foram desenvolvidas visitas para potencializar a experiência:

Com diferentes formatos de visitas, como laboratórios e exercícios de atenção, as obras da 33ª Bienal foram apresentadas ao público de forma a estimular as possibilidades individuais do encontro de cada visitante com a arte, sem a pressuposição de que haja um sentido “verdadeiro” ou “correto” para a experiência estética, em consonância com o conceito apresentado pela publicação educativa. (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, c2020d)

A 33ª Bienal de São Paulo também criou uma página para que quem fizesse os exercícios de atenção sugeridos na publicação pudesse compartilhar suas experiências, o que nos leva a pensar que a experiência do público dentro da exposição era importante para quem a organizou.

De acordo com a pesquisa desenvolvida pela instituição e com os comentários relacionados especificamente à 33ª Bienal, a mostra foi capaz de atingir o seu objetivo de potencializar a experiência do fruidor, já que segundo a pesquisa, 92% dos entrevistados estiveram pelo menos satisfeitos com a mostra e 85% dos comentários de visitantes no *Facebook* são positivos.

Em relação ao MIS Experience, ao criar um espaço multissensorial, de acordo com o Diretor Geral, Marcos Mendonça, o MIS pretende potencializar a experiência do seu público e trazer ao museu pessoas que antes não frequentavam o espaço.

Então é um patrimônio de São Paulo, do Brasil e a democratização da cultura. Porque nós estamos com isso trazendo dezenas e centenas de pessoas que nunca tinham ido a um museu e de repente estão aqui. Crianças e crianças... uma quantidade gigantesca que se envolve nessa exposição de uma maneira tal, de tal forma que ela vai criar o hábito e amanhã ou depois, eu tenho certeza, quando ela for adulta ela vai frequentar museus. (BARBIERO<sup>14</sup>, 2020)

Com um total de 376 avaliações comentadas no *Facebook*, o MIS Experience parece cumprir seu objetivo. 334 das avaliações são extremamente positivas e 26 são positivas, mas

---

<sup>14</sup>: Entrevista concedida pelo Direto Geral do MIS ao canal “Cidadania Italiana por Fábio Barbiero”

com algum tipo de reclamação. Sendo assim, aproximadamente 95,7% do público avaliado está satisfeito com a experiência no espaço. Entre essas avaliações, 46 destacaram a interatividade como ponto chave para uma boa experiência.

Já em relação aos comentários, têm-se um total de 276 relacionados à experiência na exposição. Entre estes, repete-se o destaque para experiências positivas sendo aproximadamente 84% (84,06%) positivas e 18% (18,10%) destacaram a interatividade. Portanto, vê-se que parte dos visitantes da exposição entenderam a interatividade como positadora da experiência.

### **Unificadora da experiência**

Por conta das análises feitas anteriormente, não acreditamos que seja possível encaixar tanto a Pinacoteca e a Fundação Bienal nesta linha de análise. Ambas as instituições trouxeram a interatividade de modo a unicamente permitir que a experiência fosse de acordo com a percepção e a bagagem do próprio fruidor. Porém, ao encararmos o cenário do MIS Experience, é possível pensá-lo dentro desse critério de uso da interatividade.

De acordo com o estudo bibliográfico, por ter sido criado como um espaço multissensorial para exposições imersivas, o MIS Experience pode ser pensado como um espaço que unifica a experiência. Apesar de a maioria dos comentários analisados serem positivos, muitas reclamações foram feitas quanto à exposição “*Leonardo da Vinci. – 500 anos de um Gênio*”.

Algumas dessas reclamações falam sobre a quantidade de textos, posicionamentos e organização do espaço. Diversas outras foram sobre a lotação no espaço. Desde o começo da exposição, até o fim das postagens sobre sua versão física, encontram-se reclamações sobre as grandes filas e a quantidade de pessoas dentro da exposição.

A curadoria é incrível e o atendimento impecável. minha única queixa é que entra MUITA gente ao mesmo tempo e praticamente não dá para aproveitar e contemplar tudo com calma... (informação pessoal, 10 de nov. 2019)

Muito lotado, achei o espaço pequeno para o tamanho da exposição. No fundo não conseguimos ter as informações necessárias de cada peça por causa da lotação. O ideal é baixar o App da exposição e ir com tempo. Uma hora é pouco para ver as peças. (informação pessoal, 10 de nov. 2019)

Gostei da idéia, mas não da forma de exposição.  
Muito apertado, as pessoas se tumultuando para ver as obras e mal consegue ler o informativo ao lado. Alguns intens de interação Onde as crianças poderiam mexer estavam quebrados e no final corredor apertado Onde mal consegui observar a comparação dos quadros da Monalisa e um corredor estreito para ver as descobertas nos olhos do quadro não consegui ver nada apertado.  
A disposição das obras foi muito mal executada nos cantos e no meio. O que é uma pena pq a exposição é fantástica. Em um determinado momento estava

contemplando figurinos qdo de repente um bloqueio me fez voltar pra traz e isso aconteceu com muita gente. próxima vez pensem Melhor. (informação pessoal, 13 de dez. 2019)

não é imersivo pq tem um número exagerado de pessoas e mal dá pra andar dentro da exposição. (informação pessoal, 14 de nov. 2019)

Estive aí hj...confesso que esperava mais  
Valeu pela sala de projeções  
Muita gente numa mesma sessão, ruim pra andar, ler e observar (informação pessoal, 28 de dez. 2019)

A proposta é bem interessante e certamente vale a visita, mas acho que vale à pena reavaliar alguns pontos para a próxima exposição. O espaço estava absolutamente lotado, prejudicando demais a visita. As obras foram colocadas próximas demais umas das outras, o que dificultou o acesso e o fluxo de visitantes. Fiz uso do áudio guia e seria bem legal se ele não interrompesse a execução quando a tela do celular entra em modo descanso. Curti a curadoria e a comunicação visual. Para quem vai de metrô é uma mão na roda o traslado gratuito da Estação Palmeiras-Barra Funda. (informação pessoal, 5 de jan. 2020)

Exposição agradável e muito bem feita o único inconveniente é a lotação que fica na sala fica inviável ver ou ler as explicações principalmente quem está com criança ou bebê (informação pessoal, 12 de jan. 2020)

O local é ótimo e para chegar até o MIS Experience eles disponibilizam um ônibus fretado saindo da Barra Funda, que é de ótima qualidade. Porém algumas coisas foram mal pensadas, a saída dá de frente com a fila de entrada, bagunça tudo. Você compra ingresso pra ter mais comodidade e o horário não é respeitado, muito cheio e não é possível apreciar todas as obras com devida atenção. (informação pessoal, 19 de jan. 2020)

Visto que os comentários foram feitos em diferentes momentos, ao longo de 2 meses, pudemos observar que o problema de superlotação não foi solucionado, o que atrapalhou a relação de uma parte dos visitantes com a exposição. Por outro lado, muitos dos comentários positivos destacaram a interatividade como ponto alto da experiência.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir da pesquisa bibliográfica, pudemos compreender como ocorre o processo de percepção e experiência dentro de uma exposição. Destacamos a importância do contexto social e cultural e da bagagem de experiências de cada pessoa para que ela possa, à sua maneira, perceber a obra apresentada. Além disso, pudemos perceber a importância da atenção prolongada dentro do processo perceptivo e, portanto, fazer a relação com a sociedade atual.

Ao considerarmos os conceitos de 24/7 e hipermodernidade, nos baseamos em uma população acostumada à agilidade e à velocidade, além da ligação constante com a tecnologia,

consumo e produção. Por conta disso, vemos a transformação do espaço expositivo como suplementos dessas necessidades e um reflexo da sociedade atual e, assim, entendemos o processo de mercantilização e espetacularização das instituições de cultura como consequência desse cenário.

Portanto, pensamos que, na atualidade, a exposição é vista como objeto de consumo pelos visitantes e, de acordo com a amostragem levantada, percebemos que parte desses acreditam que elementos tecnológicos e espetacularização por si só bastam para uma boa experiência. Porém, em alguns casos, o excesso de informação e a necessidade de agilizar o processo e fazer com que o público interaja a qualquer custo prejudica a experiência de diversas pessoas.

Partindo do ponto da espetacularização e da mercantilização, pensamos como funcionam as exposições na atualidade e como elementos interativos podem ser aplicados em projeto e suas intenções. Chegamos em três possibilidades de uso de elementos interativos: como ferramenta de acessibilidade; como estímulo que potencializa a experiência; e como unificador da experiência. Pela análise da amostragem, percebe-se que, em relação à primeira possibilidade, as três instituições fazem uso de elementos muito parecidos, se não iguais. Surge então o questionamento sobre como as instituições poderiam trabalhar outros elementos menos óbvios para promover a acessibilidade. É possível que todas elas tenham outros elementos que possam ser considerados como ferramentas de acessibilidade, mas não são tratados como tais pela instituição.

Do modo como entendemos, as duas outras possibilidades caminham em paralelo. Apesar de nem todos os públicos compreenderem a diferença entre ambas, muitas foram as reclamações sobre a interatividade, em seu conceito amplo, em relação ao MIS Experience, instituição a que acreditamos encaixar-se melhor nas linhas mercadológicas atuais. Visto que a reclamação de superlotação do espaço foi frequente, levantamos a seguinte questão: os espaços expositivos que seguem mais intensamente as tendências de mercado realmente estão interessados na experiência do fruidor ou apenas em acompanhar o mercado e a sociedade do hiperconsumo e da espetacularização por meio de imersão de interatividade?

Também de acordo com o levantamento de dados, pudemos perceber que mesmo com a espetacularização, ainda há espaços que prezam pelo uso da interatividade de modo mais efetivo e menos mercantilizado, inclusive trazendo críticas ao modelo de percepção seguido nos dias atuais. Porém, outro ponto foi levantado com base no material analisado do MIS Experience: democratização da cultura. Ainda que a tendência à espetacularização e uso indiscriminado de elementos interativos possa ser prejudicial à percepção, por ser uma

tendência no mercado e conquistar massas globais, esse tipo de exposição pode sim alcançar um público que as demais instituições, menos compatíveis com o modelo da sociedade atual, não estão atingindo.

Outro ponto importante que pudemos observar é a questão da avaliação da experiência. É possível considerar que pouco se avalia em relação à experiência do fruidor nas instituições de cultura da cidade, uma vez que não foi possível encontrar relatórios de uma das instituições e, de outra instituição, a avaliação mais recente encontrada é do ano de 2018. Por meio dos comentários e das avaliações, percebemos que essas instituições trabalham para a potencialização da experiência, mas observamos que não há sistematização das informações e das devolutivas dos públicos em relação a essa questão e, caso haja, não há compartilhamento dessas informações.

Por fim, existe ainda a vontade de dar continuidade a pesquisa trazendo como base as considerações expostas anteriormente. Em uma continuação, seria interessante compreender a relação da avaliação da experiência do público nas exposições traçando um paralelo com a importância dessa experiência para as instituições.

## REFERÊNCIAS

BARBIERO, Cidadania Italiana por Fábio. **Conheça um pouco da história e invenções de Leonardo Da Vinci - 500 anos de um gênio italiano**. São Paulo, 2020. (36m04s). Disponível em: <<https://youtu.be/87soRC1qcbc>>. Acesso em: 10 de out. 2020

CURVO, Isabela Sousa; AMORIM, Laís Santos de. AS EXPOSIÇÕES BLOCKBUSTERS E O CONSUMO DA ARTE. *In: 5º Seminário de Informação em Arte (2017)* - Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <<https://www.doity.com.br/anais/5-seminario-de-informacao-em-arte/trabalho/43980>>. Acesso em: 8 de set. 2020

CURY, Marília Xavier. **Exposição: Concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume Editora, 2006.

CRARY, Jonathan. **24/7 - Capitalismo tardio e os fins do sono**. Rio de Janeiro: CosacNaify, 2018.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010

ECO, Umberto. **Obra aberta**. 8. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991. 284 p.

FREITAS, Fernando. 5 museus acessíveis – e INCRÍVEIS – para visitar em São Paulo. **Fundação Dorina Nowill**, São Paulo, 17 de maio de 2017. Economia Disponível em: <<https://www.fundacaodorina.org.br/blog/dia-internacional-dos-museus/>>. Acesso em: 18 de out. 2020

Fundação Bienal de São Paulo. **Convite à atenção**. São Paulo: Bienal São Paulo, 2018. 90 p. Disponível em: <[http://imgs.fbsp.org.br/files/33bsp-publicacao\\_educativa.zip](http://imgs.fbsp.org.br/files/33bsp-publicacao_educativa.zip)>. Acesso em: 18 jul. 2019.

\_\_\_\_\_. **Página Institucional**. Facebook: Bienal São Paulo. Disponível em: <<https://www.facebook.com/bienalsaopaulo>>. Acesso em: 22 de out. 2020

\_\_\_\_\_. **Postagens referentes à “33ª Bienal de São Paulo – Afinidades Afetivas”**. Facebook: Bienal São Paulo. Disponível em: <<https://www.facebook.com/bienalsaopaulo>>. Acesso em: 22 de out. 2020

\_\_\_\_\_. **Site institucional**. 33ª Bienal de São Paulo - Afinidades afetivas. c2020a. Disponível em: <<http://www.bienal.org.br/relatorio/2017-2018/mostras/33bsp>> Acesso em: 10 de set. 2020

\_\_\_\_\_. **Site institucional**. 33ª Bienal de São Paulo - Afinidades afetivas, Perfil do público geral. c2020b. Disponível em: <<http://www.bienal.org.br/relatorio/2017-2018/mostras/33bsp/perfil-de-publico-geral>> Acesso em: 10 de set. 2020

\_\_\_\_\_. **Site institucional**. 33ª Bienal de São Paulo - Afinidades afetivas, Arquitetura. c2020c. Disponível em: <<http://www.bienal.org.br/relatorio/2017-2018/mostras/33bsp/arquitetura>> Acesso em: 10 de set. 2020

\_\_\_\_\_. **Site institucional.** 33ª Bienal de São Paulo - Afinidades afetivas, Programa educativo. c2020d. Disponível em: <<http://www.bienal.org.br/relatorio/2017-2018/mostras/33bsp/33bsp-educativo>> Acesso em: 10 de set. 2020

\_\_\_\_\_. **Site institucional.** 33ª Bienal de São Paulo - Afinidades afetivas, Comunicação. c2020e. Disponível em: <<http://www.bienal.org.br/relatorio/2017-2018/mostras/33bsp/comunicacao-33bsp>> Acesso em: 10 de set. 2020

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. **Os tempos hipermodernos.** São Paulo: Barcarolla, 2004.

LUPO, Bianca Manzon. O museu como espaço de interação: arquitetura, museografia e museologia. **Revista CPC**, São Paulo, v. 14, n. 27, p. 217-243, 2019.

MACHADO, Tatiana Gentil. **Projeto expográfico interativo:** da adoção do dispositivo à construção do campo da interatividade. 2015. Tese (Doutorado em Projeto, Espaço e Cultura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. doi:10.11606/T.16.2016.tde-08032016-170135.

MIORIM, Marina. Exposições blockbuster: mecenato privado e política cultural no Brasil. **Revista Extraprensa**, São Paulo, v. 12, p. 62-77, 17 out. 2019.

MIS Experience. **Postagens referentes a “Leonardo da Vinci – 500 anos de um Gênio” durante exposição física (2 de novembro a 15 de março).** Facebook: MIS Experience. Disponível em: <<https://www.facebook.com/misexperience>>. Acesso em: 22 de out. 2020

\_\_\_\_\_. **Site institucional.** [201-?] Disponível em: <<https://www.exposicaodavinci500anos.com.br>> Acesso em: 10 de set. 2020

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM DE SÃO PAULO. **Site institucional.** Projetos. [201-?] Disponível em: <<https://www.mis-sp.org.br/educativo/projetos>> Acesso em: 10 de out. 2020

PEDROSA, Mário. A natureza afetiva da forma na obra de arte. In. **Arte, forma e personalidade.** São Paulo: Kairós, 1979. p. 12-82.

PIGOZZI, Aline. 10 espaços culturais acessíveis para curtir em São Paulo. **Fundação Dorina Nowill**, São Paulo, 16 de janeiro de 2020. Economia Disponível em: <<https://www.fundacaodorina.org.br/blog/espacos-culturais-acessiveis-em-sao-paulo/>>. Acesso em: 18 de out. 2020

Pinacoteca do Estado de São Paulo. **Postagens referentes a “A voz da Arte”.** Facebook: Pinacoteca de São Paulo. Disponível em: <<https://www.facebook.com/PinacotecaSP>>. Acesso em: 22 de out. 2020

\_\_\_\_\_. **IBM + Pina: A Voz da Arte.** Facebook: Pinacoteca de São Paulo, 2017. Disponível em: <<https://www.facebook.com/events/1580603358619339>>. Acesso em: 22 de out. 2020

\_\_\_\_\_. **Site institucional.** [201-?a] Disponível em: <<http://pinacoteca.org.br>> Acesso em: 10 de set. 2020

\_\_\_\_\_. **Site institucional.** Sobre a pina. [201-?b] Disponível em: <<http://pinacoteca.org.br/a-pina/7200-2/>> Acesso em: 10 de set. 2020

\_\_\_\_\_. **Site institucional.** Programas Desenvolvidos. [201-?c] Disponível em: <<http://museu.pinacoteca.org.br/programas-desenvolvidos/>> Acesso em: 10 de set. 2020

\_\_\_\_\_. **Relatório de Pesquisa – Perfil e Satisfação de Público 2018.** São Paulo, SP, 2018 Disponível em: <<http://www.transparenciacultura.sp.gov.br/pinacoteca-do-estado-de-sao-paulo-estacao-pinacoteca-e-memorial-da-resistencia-2/>> Acesso em: 20 de out. 2020

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. **Informática na educação: teoria & prática.** vol. 2, n. 2, 1999, p. 65-80.

SÃO PAULO. (Estado) Decreto N° 64.881, de 22 de março de 2020. **Decreta quarentena no Estado de São Paulo, no contexto da pandemia do COVID-19 (Novo Coronavírus), e dá providências complementares.** Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo, 2020. Disponível em: <<https://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/decreto/2020/decreto-64881-22.03.2020.html>>. Acesso em: 14 nov. 2020.

SILVEIRA, Daniel. Em 2018, quase 46 milhões de brasileiros ainda não tinham acesso à internet, aponta IBGE. **G1**, Rio de Janeiro, 29 de abril de 2020. Economia Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2020/04/29/em-2018-quase-46-milhoes-de-brasileiros-ainda-nao-tinham-acesso-a-internet-aponta-ibge.ghtml>>. Acesso em: 16 de nov. 2020

SILVERSTONE, Roger. The medium is the museum: on objects and logics in times and spaces. In: MILES, Roger; ZAVALA, Lauro (Ed.). **Towards the museum of the future: new european perspectives.** Nova Iorque: Routledge, 2002.

**APÊNDICE 1 – Relação de e-mails enviados**

Tabela 1 - Relação de e-mails enviados

<b>Instituição</b>	<b>Enviados</b>	<b>Respondidos</b>
<b>Fundação Bienal de São Paulo</b>	1	1
<b>Pinacoteca do Estado de São Paulo</b>	2	2
<b>Museu da Imagem e do Som de São Paulo</b>	2	0
<b>Instituto Tomie Ohtake</b>	2	0
<b>CCBBSP</b>	2	0
<b>MASP</b>	1	0
<b>MAM</b>	2	1

**APÊNDICE 2 – Modelo de e-mail encaminhado para as instituições**

“Olá, boa tarde.

Sou estudante de pós-graduação do CELACC - USP. Estou realizando meu trabalho de conclusão de curso com o título provisório de "Projeto expográfico contemporâneo: interatividade e percepção". A pesquisa trata da experiência do fruidor no espaço expositivo e da influência da interatividade nessa. Como é basicamente sobre a visão do visitante, gostaria de levantar algumas avaliações de público sobre a experiência dentro da instituição, caso essas sejam feitas, para analisá-las.

Como posso consegui-las?

Envio uma carta de autorização de uso das informações, caso sejam fornecidas.

Obrigada, Maria”

## ANEXO 1 – Imagens exposições

**Figura 1 – Abertura 33ª Bienal de São Paulo**

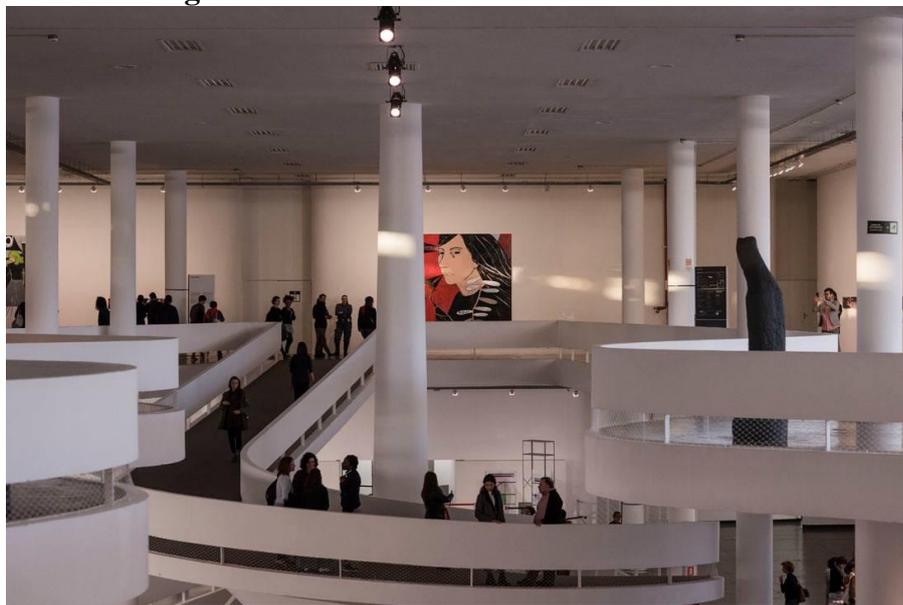


Foto: Leo Eloy / Estúdio Garagem / Fundação Bienal de São Paulo

**Figura 2 – Exposição “Leonardo da Vinci – 500 anos de um Gênio”**

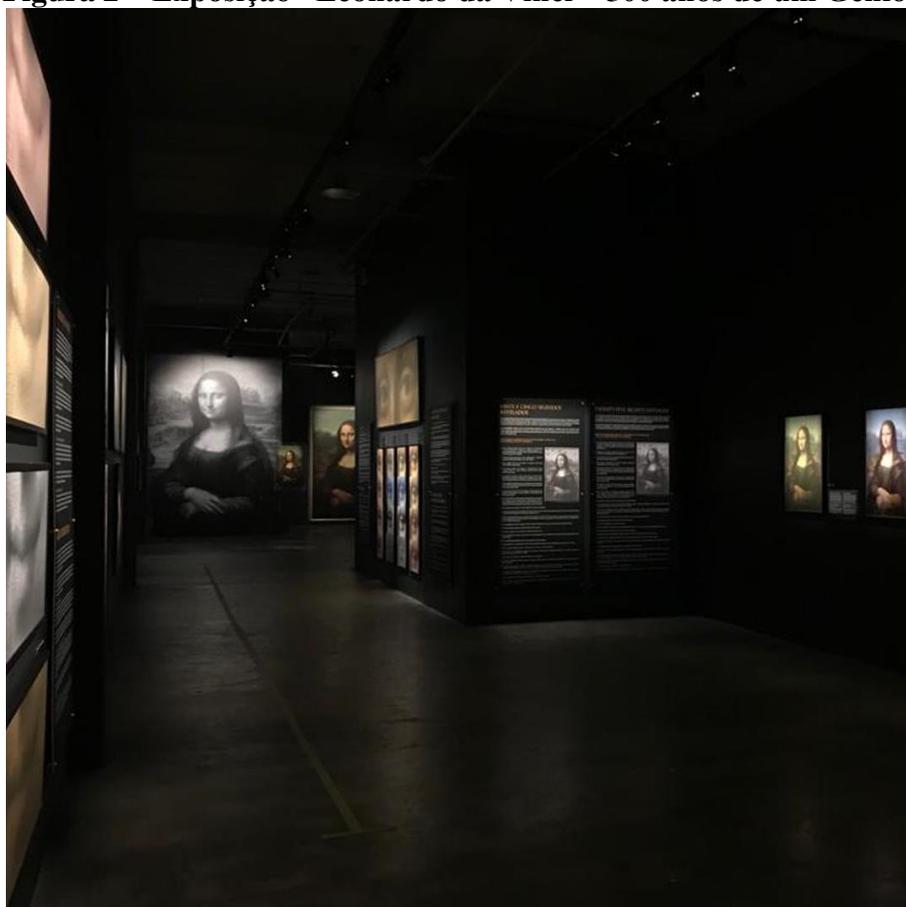
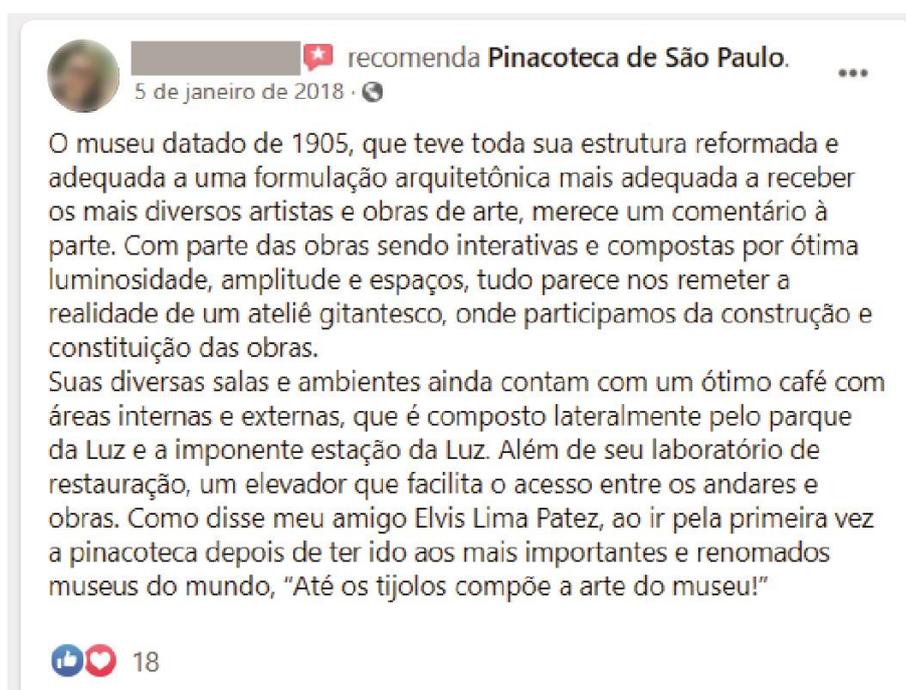


Foto: Facebook MIS Experience

## ANEXO 2 – Comentários Pinacoteca do Estado de São Paulo



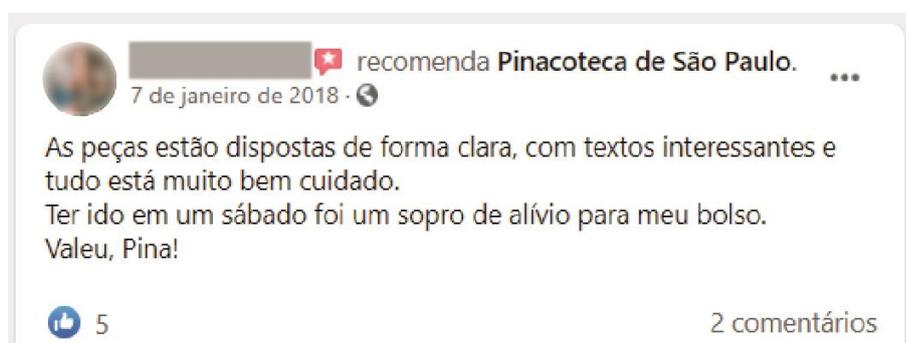
  recomenda **Pinacoteca de São Paulo.** ...  
5 de janeiro de 2018 · 

O museu datado de 1905, que teve toda sua estrutura reformada e adequada a uma formulação arquitetônica mais adequada a receber os mais diversos artistas e obras de arte, merece um comentário à parte. Com parte das obras sendo interativas e compostas por ótima luminosidade, amplitude e espaços, tudo parece nos remeter a realidade de um ateliê gitantesco, onde participamos da construção e constituição das obras.

Suas diversas salas e ambientes ainda contam com um ótimo café com áreas internas e externas, que é composto lateralmente pelo parque da Luz e a imponente estação da Luz. Além de seu laboratório de restauração, um elevador que facilita o acesso entre os andares e obras. Como disse meu amigo Elvis Lima Patez, ao ir pela primeira vez a pinacoteca depois de ter ido aos mais importantes e renomados museus do mundo, "Até os tijolos compõe a arte do museu!"

  18

Comentário na página da Pinacoteca do Estado de São Paulo - avaliação

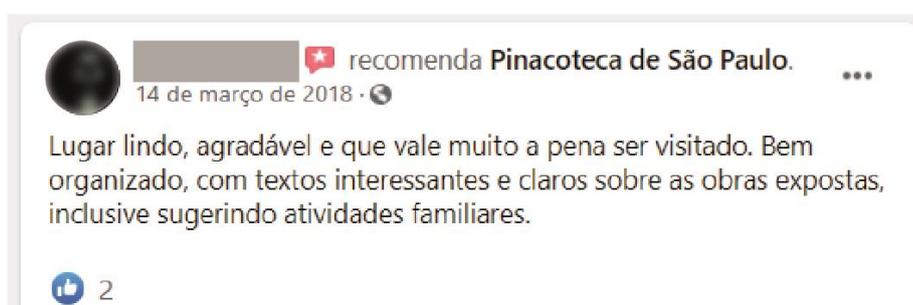


  recomenda **Pinacoteca de São Paulo.** ...  
7 de janeiro de 2018 · 

As peças estão dispostas de forma clara, com textos interessantes e tudo está muito bem cuidado.  
Ter ido em um sábado foi um sopro de alívio para meu bolso.  
Valeu, Pina!

 5 2 comentários

Comentário na página da Pinacoteca do Estado de São Paulo - avaliação



  recomenda **Pinacoteca de São Paulo.** ...  
14 de março de 2018 · 

Lugar lindo, agradável e que vale muito a pena ser visitado. Bem organizado, com textos interessantes e claros sobre as obras expostas, inclusive sugerindo atividades familiares.

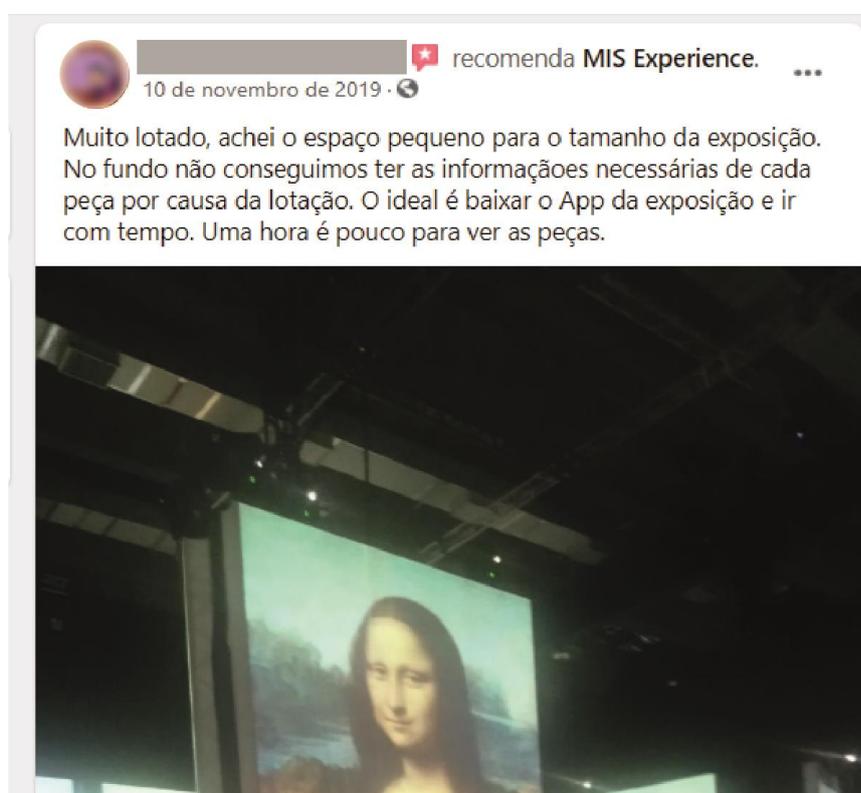
 2

Comentário na página da Pinacoteca do Estado de São Paulo - avaliação

## ANEXO 3 – Comentários MIS Experience



Comentário na página do MIS Experience - avaliação



Comentário na página do MIS Experience - avaliação



Gostei da idéia, mas não da forma de exposição. Muito apertado, as pessoas se tumultuando para ver as obras e mal consegue ler o informativo ao lado. Alguns intens de interação Onde as crianças poderiam mexer estavam quebrados e no final corredor apertado Onde mal consegui observar a comparação dos quadros da Monaliza e um corredor estreito para ver as descobertas nos olhos do quadro não consegui ver nada apertado. A disposição das obras foi muito mal executada nos cantos e no meio. O que é uma pena pq a exposição e fantástica. Em um determinado momento estava contemplando figurinos qdo de repente um bloqueio me fez voltar pra traz e isso aconteceu com muita gente. próxima vez pensem Melhor.

**Curtir · Responder** · 47 sem · Editado



Comentário na página do MIS Experience – em postagem



não é imersivo pq tem um número exagerado de pessoas e mal dá pra andar dentro da exposição.

**Curtir · Responder** · 52 sem

Comentário na página do MIS Experience – em postagem

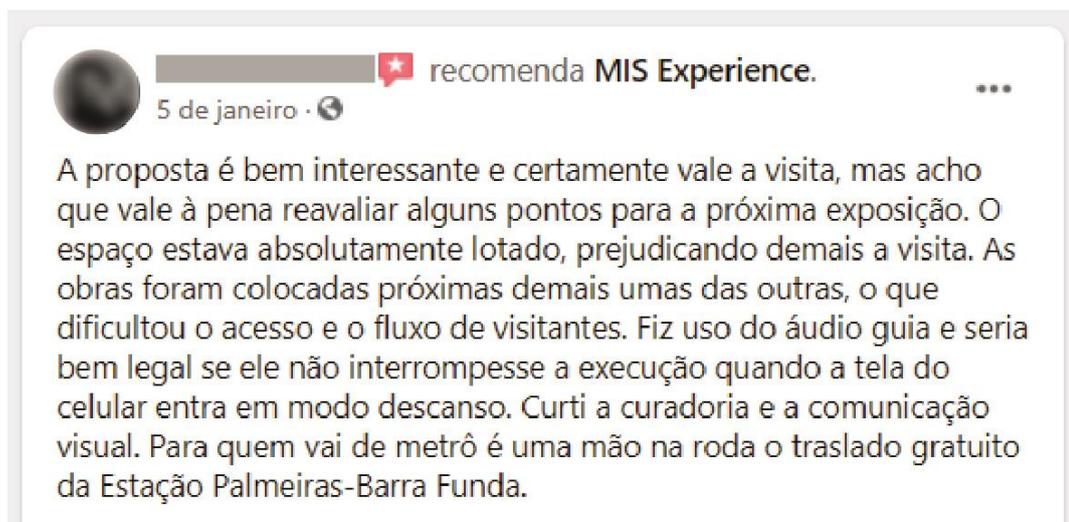


Estive aí hj...confesso que esperava mais Valeu pela sala de projeções Muita gente numa mesma sessão, ruim pra andar, ler e observar

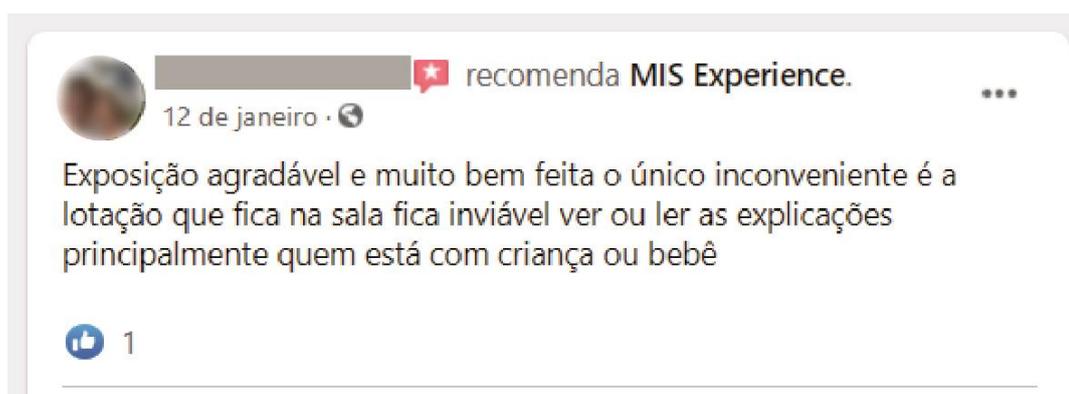
**Curtir · Responder** · 45 sem



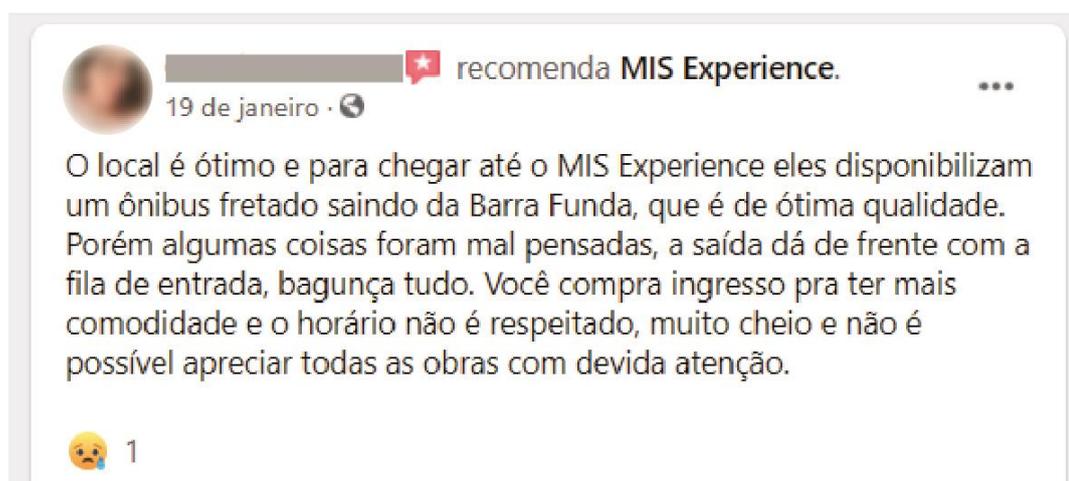
Comentário na página do MIS Experience – em postagem



**Comentário na página do MIS Experience - avaliação**



**Comentário na página do MIS Experience - avaliação**



**Comentário na página do MIS Experience - avaliação**