

## HACKEANDO MUSEUS: movimentos de protesto no campo das artes do século 21

Heyse Souza de Oliveira<sup>1</sup>

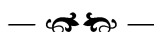
**RESUMO:** O presente texto traz reflexões sobre movimentos de protestos em instituições museológicas e centros culturais no século 21, que utilizam o ativismo digital para lutar contra as desigualdades no campo das artes. Na discussão, utilizaremos como estudo de caso os movimentos de protestos que ocorreram em 13 de janeiro de 2012, No Museu de Arte Contemporânea- MoMA de Nova York, denominado de *Occupy Museums*; O Movimento de 02 março de 2018, também realizado no MoMA e de autoria do Coletivo MoMAR e de maio de 2018 no Centro Cultural Georges-Pompidou, em Paris, vivendo a mesma experiência com a autoria do Recycle Group. A metodologia da pesquisa consiste numa revisão bibliográfica acerca da temática: movimentos sociais associado ao uso de tecnologias em ambientes culturais, como também movimentos de protestos em museus. Pretende-se com os resultados da análise discutir a importância de repensar silêncios quanto os usos dos museus a favor de movimentos sociais para a construção de um mundo mais justo.

**Palavras-Chaves:** Occupy Museums. Coletivo MoMAR. Recycle Group Apps.

## HACKEANDO MUSEUMS: protest movements in the field of the arts of the 21<sup>st</sup> century

**ABSTRACT:** This text brings reflections on protest movements in museological institutions and cultural centers in the 21st century, which use digital activism to fight inequalities in the field of the arts. In the speech, we will use as a case study the protest movements that take place on January 12, 2012, at the Museum of Contemporary Art - MoMA in New York, called *Occupy Museums*; The Movement of March 2, 2018, also held at MoMA and authored by the collective MoMAR and of May 2018 at the Georges-Pompidou Cultural Center, in Paris, living the same experience with the authorship of the Recycle Group. The research methodology consists of a bibliography review on the theme: social movements associated with the use of technologies in cultural environments, as well as protest movements in museums. The results of the analysis are intended to discuss the importance of rethinking silences regarding the uses of museums in favor of social movements to build a more just world.

**Keywords:** Occupy Museums. MoMAR Collective. Recycle Group Apps.



### Introdução

O ano de 2020 iniciou com uma pandemia. Uma das frases mais citadas pela sociedade é que teríamos que nos adaptar a uma “nova realidade”. Com o distanciamento social, a tecnologia se fez um instrumento de aproximação dos indivíduos através das redes sociais (Instagram, Twitter, Facebook), lives no Youtube, vídeo-aulas e reuniões via Google Meet, Zoom, dentre outras plataformas. Não há dúvidas, vivemos em um mundo cada vez mais conectado.

No campo museal não foi diferente. Pensando nisso, o Instituto Brasileiro dos Museus-Ibram, escolheu para o tema da sua 14<sup>o</sup> Primavera dos Museus “Mundo Digital: Museus em Transformação”, que aconteceu entre os dias 21 à 27 de setembro de 2020, e que tinha como proposta:

<sup>1</sup> Mestre em História (UFAL), Especialista em Museografia e Patrimônio (CEUCLAR) e Planejamento do Turismo (UFS), Bacharel em Museologia (UFS). ID Lattes: 9332-0097-1659-6110, ORCID: 0000-0002-4093-9851. E-mail: heyse Souza@hotmail.com.

A experimentação e produção de novas práticas dialógicas, de linguagens de armazenamento e de disseminação das informações museais a fim de estimular museus a preservar, a investigar, a comunicar, a interpretar e a expor coleções de valor histórico, artístico, científico e cultural, valendo-se das ferramentas digitais e da lógica das redes sociais. (IBRAM, 2020).

Nesta perspectiva, várias instituições culturais do Brasil promoveram atividades virtuais como palestras, visita mediada virtualmente, contação de histórias, rodas de conversas, exposições, dentre outras atividades. Mas será que as instituições museais brasileiras estavam preparadas para esse desafio?

Em outubro de 2015, aconteceu na cidade do Rio de Janeiro, promovido pelo Sesi Cultural em parceria com o Museu de Arte do Rio, o desafio Hackathon, que visava discutir como os museus podem aproveitar as inovações tecnológicas para se tornarem mais atraentes e abertos ao público. O evento Hackathon é um tipo de maratona *hacker*, que reúne programadores, designers e outros profissionais para desenvolverem projetos inovadores. Na oportunidade, teve como tema “Imagine o museu do século XXI”. Ivan Pinto, Gerente do Sesi Cultural, expôs seu ponto de vista defendendo que:

A graça do projeto é “juntar pessoas de saberes diferentes para resolver um problema”, avalia Ivan Pinto, da gerência do Sesi Cultural. Ele ressalta que o desafio pretende apenas dar o passo inicial na idealização de projetos e ferramentas. “Não esperamos que ninguém saia com uma solução pronta”, afirma. [...] Para quem está participando, ele acredita que as vantagens são o aprendizado, a oportunidade de viabilizar projetos e de colocar em prática determinadas habilidades. Já para os organizadores, pode ser uma boa forma de recrutar talentos e buscar inovação. Para quem relaciona *hackers* apenas a crimes cibernéticos, Ivan explica que o termo é muito mais abrangente. “As pessoas usam muito a palavra *hackear* como uma forma de mudar as coisas para que sejam melhores. O *hacker* pega uma coisa que está pronta e transforma, de forma crítica, em algo que atenda a suas necessidades”, afirma. (GULLINO, 2015).

No exterior, experiências similares já acontecem há mais tempo, como é caso do evento *Hacking Arts*, realizado no Instituto de Tecnologia do Massachusetts (MIT). Silveira, Telles e Lannes (2016) apontam que desde 2013 o evento já vem sendo considerado uma ferramenta de integração entre arte, ciência e inovação. E que tem como objetivo unir artistas, engenheiros, empreendedores e a comunidade interessada em participar. Assim,

Realizado dentro do ambiente acadêmico, mas aberto à comunidade em geral, o festival Hacking Arts estimula o empreendedorismo e a inovação nas artes criativas e fora delas, tendo o ambicioso anseio de “construir comunidades e possibilitar o desenvolvimento do futuro.”  
(SILVEIRA TELLES; LANNES. 2016, p. 19).

Apesar de já se notarem, no Brasil, iniciativas que pensam as barreiras existentes entre museus e inovações tecnológicas, a realidade frente à essas instituições ainda está bastante distante do que pode ser considerado ideal, alguns autores pontuam que:

Embora já estejam disseminados no Brasil eventos de caráter multidisciplinar, são raros os direcionados à inovação. Mesmo com o aumento da formação acadêmica tecnológica no país, ainda há carência de profissionais com capacitação para o setor de inovação. (SILVEIRA TELLES; LANNES. 2016, p. 19).

Quando aplicamos esta realidade à questão de cibersegurança em museus, essa experiência é ainda mais preocupante. Será que o Brasil possui profissionais qualificados para lidar com segurança cibernética nos museus? Outra questão a refletir, será que museus brasileiros estão preparados para ataques de *hackers*? Em estudo preliminar até o ano de 2020, no Brasil ainda não foi registrado nenhum evento desse tipo.

Porém, países como Estados Unidos e França já vivenciaram essa experiência. Desde 2012 foram registrados casos em que movimentos sociais utilizaram de espaços como museus e galerias de arte para promover protestos contra a desigualdade e injustiças.

Um dos pioneiros a tratar o tema “movimentos sociais e museus”, no Brasil, foi Mário Chagas (2011). Esta pesquisa corrobora com as convicções do autor quando pontua que os museus devem acolher os movimentos sociais, visto que o museu é uma ferramenta que poderá auxiliar numa construção de uma humanidade mais justa, solidária e contribuir com a dignidade social.

O ato de *hackear* museus e galerias de arte no século 21, tem se tornado uma nova maneira de protestar, reivindicar por justiça e democratizar espaços no campo cultural e artístico. Para exemplificar esses movimentos sociais, iremos estudar três exemplos de casos, em que o ativismo digital foi utilizado para ganhar visibilidade pela causa, na luta contra a desigualdade social e econômica no mundo dos museus.

### Ocupar Museus em forma de Protesto

O movimento *Occupy Wall Street*, que protestava contra a desigualdade econômica e social, corrupção e indevida influências de empresas, principalmente no setor financeiro do Governo Nacional Americano, (OCCUPY WALLSTREET, 2019), se fez presente no campo das artes através da iniciativa e criação do *Occupy Museums*.

No Museu de Arte Moderna-MoMA de Nova York, no dia 13 de janeiro de 2020, alguns representantes da sociedade nova-iorquina se reuniram para manifestar sua insatisfação com as injustiças que estavam acontecendo no campo das artes.

Foi um movimento organizado e planejado. Os manifestantes utilizaram uma pintura de Diego Rivera, de 1931, para encenar uma performance, onde um dos manifestantes gritou: “cheque de microfone”. Imediatamente, os manifestantes formaram um microfone humano, e no momento foi lido o documento “Manifesto de Rivera”, escrito em coautoria de André Breton, em 1938. O manuscrito defendia uma arte revolucionária e independente (POLLACK, 2012).

A leitura do documento não foi uma escolha aleatória. Os ativistas queriam chamar atenção para uma denúncia contra o MoMA, que era apontado por vender sua arte via uma sociedade de vendas por leilão, denominada Sotheby’s. Contudo:

Nas últimas duas décadas, o “protesto político” se tornou quase rotina em nossos museus, à medida que curadores encomendam esse trabalho em nome da “arte participativa” e da “estética relacional”. Os museus há muito são objeto de análise política, desde a Art Workers Coalition a Hans Haacke, as Guerrilla Girls, Andrea Fraser e muitos outros. Quanto ao Occupy Museums, não é difícil descartar sua atividade séria como uma repetição cansada de objeções de longa data à corporativização das instituições de arte americanas. (POLLACK, 2012. Tradução Livre).

Os membros do *Occupy Museums* observaram que na década de 1970, a *Art Workeres Coalition* chamou atenção para protestos dentro do museu ao “criticar as conexões dos membros do conselho do MoMA com o complexo industrial militar, para exigir a remoção de

Nelson Rockefeller do conselho por sua manipulação sangrenta do levante da prisão de Attica e exigir horas gratuitas no museu”, expondo que é o público que paga o preço quando alguém recebe publicidade gratuita (POLLACK, 2012).

Os integrantes a frente do *Occupy Museums* defendem que os museus são espaços informais de aprendizagem, com isso os museus ensinam aos seus visitantes o que deve ser enaltecido, provocando uma injustiça social entre a classe artística. (BERRY *et al.*, 2013).

Outros questionamentos alavancados pelos membros do *Occupy Museums*, são os financiamentos de exposições e programas por patronos de elites e corporações, que resultam em cortes severos no financiamento público, mão de obra precária e de baixa remuneração (perpetuação das injustiças trabalhistas). Questionam, também, as narrativas predominantemente “branca e masculina” nos museus, que reforçam uma hierarquia social e cultural (BERRY *et al.*, 2013).

Ocupar museus é um movimento sem liderança, estrutura organizacional e radicalmente democrático. Em entrevista concedida a Berry *et al* (2013), três membros: Tal Beery, Noah Fischer e Arthur Polendo, abordaram os ideais do movimento, que foi organizado pela entrevistadora em 3 eixos temáticos que:

Em primeiro lugar, ao expor como os museus ensinam os visitantes, o *Occupy Museums* expõe desequilíbrios e hierarquias de poder invisíveis. Em segundo lugar, por meio de intervenções em instituições como MoMA que promove o acesso público a museus e colaboração, o *Occupy Museums* invade esta pedagogia museológica problemática de hierarquia estrita e aprendizagem passiva. Na seção final, esses membros do *Occupy Museums* propõem uma pedagogia de museu alternativa baseada em suas próprias práticas que promovem a justiça social. (BERRY *et al.*, 2013, p. 231, Tradução Livre).

Outro ponto abordado, foi o ensino das artes, através de uma política esmagadora praticada dentro das escolas de arte, gerando uma economia artística. Esse foi um dos motivos que uniu adeptos ao movimento *Occupy Museums*, em 2012.

Quando questionado sobre os ideais do movimento, um dos ativistas relatou, na entrevista, que os membros do movimento ocupar museus precisavam fazer reflexões sobre quem eram realmente os afetados pelo mundo da arte contemporânea, indagando perguntas como: Quando se cita a palavra justiça, fazendo referência a injustiça, a quem eles representam? Justiça para os artistas, para o público do museu? O que é alcançável? (BERRY *et al.*, 2013, p. 233).

A partir do discurso concedido na entrevista, podemos pontuar que o movimento social, ocorrido em 2012, foi importante para pensar e discutir como os museus tem lidado com a arte e artistas na contemporaneidade, atuando de maneira pedagógica e buscando mudanças na pedagogia museológica de espaços culturais, já que esses espaços tem o poder de educar as pessoas.

Seis anos se passaram. Em 2018, o Museu de Arte Moderna-MoMA de Nova York, foi novamente palco para movimento de protesto. Neste novo momento, os ativistas decidiram piratear o museu por meio de uma realidade aumentada, onde:

O colectivo de artistas MoMAR, criou uma instalação de vídeo, que consiste numa aplicação de realidade aumentada com o título “Hello, we’re from the internet”. O grupo de oito artistas usaram as pinturas de Jackson Pollock expostas no MoMA como fundo para as suas animações fazendo, deste modo, também um comentário contra o elitismo e a exclusividade que se faz sentir na cena artística em Nova Iorque. (PINTO, 2018, p. 40-41).

O uso da Realidade Aumentada (RA), pode permitir que os usuários vivenciassem uma experiência inesperada - a tecnologia surgiu por volta de 1990 e difere da realidade virtual (VR). Na Realidade Virtual, o usuário lida com uma simulação virtual, no caso de Realidade Aumenta, ele interage no espaço real. (DUARTE, 2018). No MoMA, os visitantes reagiram da seguinte forma:

Conforme numa mostra, o MoMAR trouxe um trabalho para a galeria em NY trabalhos digitais que interagem com pinturas de Jackson Pollock. O espetáculo digital exigia a reação do público, que acabava por ajoelhar-se, estender os braços ou ficar nas pontas dos pés para ver do melhor ângulo possível. Com influência do MoMAR podemos nos perguntar se o papel da arte na sociedade é incitar a reflexão e fazer perguntas sobre o estado do nosso mundo, se os algoritmos podem ser parte da determinação e definição dos valores artísticos e culturais das pessoas. (DUARTE, 2018, p. 27).

Duarte (2018) chama a atenção sobre o papel da arte na sociedade, quando questiona se a arte consegue incitar reflexões e fazer perguntas sobre o nosso mundo. A arte tem o poder de representar seu povo e fazer como que cada indivíduo reconheça sua história, mas será que arte está acessível a todos?

Os fundadores do coletivo MoMAR revelaram que o objetivo do manifesto era virtualmente destruir as paredes do museu, tendo em vista que essas instituições ainda são vistas como elitistas, e acabam excluídos parte da sociedade. Para eles:

Se quisermos entender que a arte é a grande medida de nossa cultura, devemos também reconhecer que ela é propriedade, valorizada e definida pela 'elite'. Devemos também reconhecer que o termo “aberto ao público” não é um convite, mas uma declaração de valores. Valores que não são nossos. E assim permaneceu por 335 anos. Até agora. A missão do MoMAR é abrir as portas do Museu às obras virtuais, denunciando o carácter estático das instituições e o seu atraso relativamente à criação contemporânea. Seguindo essa lógica, um novo tipo de crítica institucional é posta em prática. (MAFFEI, 2018. Tradução Livre).

Seguindo os mesmos ideais, no mesmo ano, em Paris, no Centro Pompidou, o Coletivo Recycle Group “cercou a cadeira de Joseph Kosuth (uma e três cadeiras, 1965) com duas cadeiras virtuais; também ofereceu um relatório analítico sobre o número de vistas recebidas por uma pintura de Georg Baselitz nas últimas vinte e quatro horas ” (MAFFEI, 2018).

Em ambos espaços culturais, as obras virtuais interagiram no espaço físico da instituição sem permissão. Maffei (2018) relata que as instituições não retiraram do ar os aplicativos que se sobrepunham às obras. Mas chamou atenção que as invasões virtuais ocorridas no MoMA e no Centro Pompidou abrem caminhos para futuros hackeamentos em museus de todo o mundo.

## **Movimentos Sociais e Tecnologia**

O ato de utilizar a tecnologia a favor dos movimentos sociais é algo cada vez mais recorrente no século 21, visto que a conexão em rede facilita a comunicação e conhecimento das causas:

Mas hoje, para além de verificarmos uma maior liberdade de expressão, através de uma progressiva acessibilidade das ferramentas de criação e partilha de conteúdos digitais, temos vindo a verificar também uma maior facilidade na organização de grupos, graças a plataformas e ferramentas sociais que em muito favorecem a própria criação de acção colectiva. (BRANDÃO; ALVELOS; MARTINS. 2012, p. 97).

A tecnologia, além de oferecer subsídios para intervenção dentro dos museus, auxilia na comunicação entre indivíduos que simpatizam com a causa do protesto. O *Occupy Museums* assume uma postura de movimento descentralizado e democrático e a internet auxilia nesse processo já que:

Através das redes sociais online, as pessoas são cada vez mais autónomas e as organizações deixam de desempenhar um papel tão fundamental no alcance de objectivos colectivos. No entanto, acreditamos que as organizações tradicionais não irão desaparecer, mas deixarão de ser o único veículo possível para a realização de tarefas que envolvam muitas pessoas. As ferramentas sociais eliminaram os obstáculos à participação e expressão pública. Deixámos de estar sujeitos aos conteúdos impostos pelos tradicionais meios de comunicação de massas. Já podemos escolher o que queremos consumir, entre os diversos conteúdos media disponíveis, e contribuir também para eles. A Internet criou um novo ecossistema em que oferece a capacidade de publicação a qualquer utilizador e introduziu um novo padrão de comunicação que opera agora segundo uma lógica multidireccional de “muitos-para-muitos.”

(BRANDÃO; ALVELOS; MARTINS. 2012, p. 101).

Neste sentido, entendemos que o meio de comunicação tem se alargado e modificado com os usos da tecnologia em rede. Outro campo que a tecnologia tem auxiliado é o registro desses momentos históricos.

O uso de câmeras e celulares tem ajudado a registrar esses momentos. Os autores citaram na sua produção, o caso do “Movimento 15-M” que ocorreu na Espanha, em 2011. Na época foi produzido um extenso arquivo de audiovisual colaborativo e participativo, no qual os envolvidos no movimento e a população em geral se predispuseram a contribuir com registros. Assim, emergiu um “autêntico movimento de documentação surgido de forma espontânea e aliado a uma vontade de partilha de visões e interpretações daquilo que está a ser construído de uma forma colectiva” (BRANDÃO; ALVELOS; MARTINS. 2012, p. 105).

Um ano marcante para protestos e mobilizações sociais, foi 2011. Em diversos países foram registrados movimentos de protesto que lutavam contra a crise social, econômica e financeira, que desde 2008 causava aumento de alimentos, desemprego, privatização da educação e ausência de alternativas políticas organizadas. Dentre eles, o *Occupy Wall Street*, que originou o *Occupy Museums*. Um fato a ser pontuado é que “em todos os países houve uma mesma forma de ação: ocupação de praças, uso de redes comunicações alternativas e a articulação políticas que recusavam o espaço institucional tradicional (HARVEY, 2012, p. 08).

Alheio ao uso de tecnologias, no campo museal, os movimentos sociais já possuem uma relação importante com a missão desses espaços. O escritor e professor Mário Chagas, salienta que desde 1960, com a renovação dos movimentos sociais, foi que os museus passaram a ser profundamente questionados quanto às causas sociais. Em entrevista concedida a Maria Cristina Dias, discorre:

Em relação aos movimentos sociais, nós já vemos isso, eles estão hoje se apropriando da ferramenta museal. São os povos indígenas, como os índios ticunas, lá no Alto Solimões. Eles criaram um museu, que fica na cidade de Benjamin Constant. Nessa região, o único museu que existe é o dos índios ticunas. Os não índios se utilizam do museu ticuna, onde podem ter uma experiência de museu. Da mesma maneira os índios pataxós, na Bahia, em Coroa Grande, criaram uma experiência de museu. Os terreiros de candomblé passaram a criar sua experiência de museu. Porque eles perceberam que o museu pode ser uma ferramenta útil, estratégica, para lidar com as questões de memória, para enfrentar as questões sociais. Mas, especialmente, os museus podem contribuir para a dignidade da pessoa humana, para a dignidade social. Isso altera tudo. (DIAS, 2014, p. 110).

Em todos os movimentos de protestos em museus, analisados nesta pesquisa, os ativistas buscavam lutar contra a cultura elitista. Embora a discussão sobre o papel social dessas instituições, perante a sociedade, aconteça desde os anos de 1960, notamos que a arte contemporânea ainda precisa lutar por conquista nesses espaços. O movimento *Occupy Museums* buscou propor uma pedagogia de museu alternativa, baseada em suas próprias práticas que promovessem a justiça social.

### Considerações Finais

Abordamos, nesta pesquisa, uma nova modalidade de protestos em museus que vem acontecendo no século 21, através do hackeamento das suas exposições e uso do espaço museal com adventos da tecnologia em prol de causas sociais.

Os ativistas do *Occupy Museums* expõem que “tendemos a ver os museus como um microcosmo da sociedade: uma personificação da desigualdade econômica e da estrutural conglomeração de dinheiro e poder em uma esfera que algumas pessoas pensam ser uma fuga de tudo isso”. (BERRY *et al.*, 2013, p. 234-235). Com isto, compreendemos que as desigualdades do mundo dos museus é um reflexo do que acontece na nossa sociedade.

Neste contexto, as ações dos *hackers*, tanto no MoMA quanto na Galeria Pompidou, buscaram dar visibilidade para artistas que se sentiram excluídos por aquelas instituições, de alguma forma. Esta análise encontra fundamento no discurso de Ivan Pinto, Gerente do SESI Cultural, quando pontuou que o *hacker* “pega uma coisa que está pronta e transforma, de forma crítica, em algo que atenda às suas necessidades” (GULLINO, 2015).

Também é importante refletir como os museus têm lidado com a artistas recém-formados e com a arte contemporânea. Será que os museus têm promovido ações de inclusão nesses espaços?

Os movimentos de protestos têm utilizado a ferramenta museu como forma de visibilidade de causas, registro e perpetuação da sua história, “acionados pelos movimentos sociais como mediadores entre tempos distintos, grupos sociais distintos e experiências distintas os museus se apresentam como práticas comprometidas com a vida, com o presente, com o cotidiano, com a transformação social [...] (Chagas, 2011, p. 07).

Em meio às reflexões, apontamos que cada vez mais serão necessárias que as instituições museológicas discutam e encontrem soluções para a interação tecnológica e hackeamento de museus. De que forma essas instituições deverão agir frente a esses novos desafios em meio virtual?

Esta pesquisa entende que os museus são instituições que devem estar a serviço da sociedade. Portanto, os museus precisam promover políticas públicas inclusivas que atendam as demandas da sociedade, causas sociais e lutas de classes.

O movimento *Occupy Museums* foi um marco importante para que pesquisadores e instituições se atentassem para esse novo fenômeno no campo museal. É necessário discutir o tema *hacker* no museu, para que ideais surjam e soluções sejam construídas em coletividade.

O ato de ocupar museus tem sido uma forma de reagir contra as imposições do governo e organizações, contra a corrupção dentro dos museus, contra a desigualdade da classe artística e contra a pedagogia museológica ultrapassada que dita qual o conteúdo que a sociedade deverá consumir dentro desses espaços.

Os representantes do *Occupy Museums* relataram que não se sentiam representados dentro desses espaços elitistas. Quantos outros artistas não compartilham do mesmo sentimento pelo mundo das artes?

O uso da tecnologia tem movido um movimento global, onde os dispositivos mediáticos “desempenham um papel muito importante na nossa experiência individual e coletiva, bem como na forma como nos comunicamos uns com os outros e como nos relacionamos com o mundo” (BRANDÃO; ALVELOS; MARTINS. 2012, p. 97).

Hoje em dia, as redes sociais têm desenvolvido um excelente papel como canal de comunicação. Com velocidade e alcance, conseguem atingir um maior número de consumidores da informação. Isso tem cada vez mais favorecido a luta de classes e movimentos sociais.

Foi através de um telefonema entre o líder do movimento e editor de revista que surgiu a ideia de criação do *Occupy Wall Street*, que deu origem ao *Occupy Museums*. Para efetivação, criaram uma conta na rede social *Twitter*, denominada @OccupyWallStNYC. Em seguida, publicaram um pôster com um *briefing* tático convocando o protesto - que de imediato foi adotado por cerca de 200 ativistas. (OCCUPY WALLSTREET, 2019).

Sabemos que muitos movimentos similares ainda estão por vir e que a luta de classes sempre estará presente nos ambientes museais, seja na concepção da instituição, seja nas exposições temporárias ou nas ocupações por movimentos de protestos.

O importante é que os museus e os profissionais que atuam à frente dessas instituições estejam preparados para lidar com as causas sociais. Maria da Gloria pontua que no campo histórico, os movimentos sociais sempre existiram e provavelmente sempre existirão, porque eles representam forças sociais organizadas que unem as pessoas como campo de atividades e de experimentação social, e essas atividades são fontes geradoras de criatividade e inovações socioculturais (GOHN, 2003).

## Referências

BERRY, T. *et al.* Occupy Museums as Public Pedagogy and Justice Work. **Journal of Curriculum Theorizing**, Vol. 29, N. 2, 2013, p.230-239. Disponível em <https://journal.jctonline.org/index.php/jct/article/view/487/pdf>, acesso em 18 jul. 2020.

BRANDÃO, D.; ALVELOS, H.; MARTINS, N. D. Contributo para a discussão sobre um novo conceito de museu através da análise de diversos casos de estudo. **Revista Comunicação e Sociedade**, v. 22, 2012. p. 96-108.

CHAGAS, M. Museus, memórias e movimentos sociais. **Cadernos de Sociomuseologia**, nº41,2011. p.05-16. Disponível em <https://revistas.ulusofoa.pt/index.php/cadernosociomuseologia/issue/view/212>, acesso em 19 set. 2020.



DIAS, Maria Cristina. Os museus podem contribuir para a dignidade da pessoa humana, para a dignidade social. **Revista Confluências Culturais**, Joinville, v. 3, n. 2, p. 108-109, set. 2014. ISSN 2316-395X. Disponível em <http://periodicos.univille.br/index.php/RCCult/article/view/60/58>, acesso em 21 de set. 2020.

DUARTE, F. B. **Techno Specere**. Trabalho de Projeto Mestrado em Práticas Artísticas Contemporânea da Faculdade de Belas. Porto: Universidade de Porto, 2018.

GOHN, Maria da Glória (org.). **Movimentos Sociais no início do século XXI; antigos e novos atores sociais**. Petrópolis: Vozes, 2003.

GULLINO, D. Maratona hacker incentiva inovações em museus. **VozeRio**, 07 de out.2015. Disponível em <http://vozerio.org.br/Maratona-hacker-incentiva>, acesso em 29 set. 2020.

HARVEY, D. **Occupy**: movimentos de protesto que tomaram as ruas. São Paulo: Boitempo, 2012.

IBRAM. Guia de Programação da 14ª Primavera dos Museus já está disponível. **Instituto Brasileiro dos Museus-Ibram**. 16 de set. 2020. Disponível em <https://www.museus.gov.br/guia-de-programacao-da-14a-primavera-dos-museus-ja-esta-disponivel/>, acesso em 29 set.2020.

MAFFEI, M. MoMAR: pirating a Museum through augmented reality. **Observatoire de l'art contemporain**, 27 jul. 2018. Disponível em [http://www.observatoire-art-contemporain.com/revue\\_decryptage/tendance\\_a\\_suivre.php?langue=en&id=20120955](http://www.observatoire-art-contemporain.com/revue_decryptage/tendance_a_suivre.php?langue=en&id=20120955). Acesso em 04 jun. 2020.

OCCUPY, W. S. Occupy Wallstreet: We are the 99 percent. **Occupy Wall Street**. Out. 2019. Disponível em <http://occupywallst.org/>. Acesso em 29 set. 2020.

PINTO, F. J. S. **Cyborg Art**. Uma Reflexão Sobre o Impacto Das Redes Sociais na Arte Contemporânea. Trabalho de Projeto Mestrado em Arte Multimédia/ Especialização em Audiovisuais. Lisboa: Universidade de Lisboa, 2018.

POLLACK, B. Ocupe MoMA. **Artnet**. Jan.2012. Disponível em <http://www.artnet.com/magazineus/reviews/pollack/occupy-moma-1-17-12.asp>. Acesso em 29 set. 2020.

SILVEIRA, J. R. A. da.; TELLES, E. G.; LANNES, D. Ideias de Vanguarda: o Design do Festival Hacking Arts. **Revista Eletrônica Científica Da UERGS**, v.2, n.01, p.18-23, abr.2016. Disponível em <https://doi.org/10.21674/2448-0479.21.24-32>. Acesso em: 29 set. 2020.

Recebido em 30 set. 2020  
Aprovado em 09 out. 2020

