



Universidade de Brasília  
Instituto de Artes – IdA  
Departamento de Artes Visuais – VIS  
Bacharelado em Teoria, Crítica e História da Arte – TCHA

MATHEUS MELO DE MIRANDA

**Exposições virtuais a partir de curadorias compartilhadas**

Brasília, fevereiro de 2023

MATHEUS MELO DE MIRANDA

## **Exposições virtuais a partir de curadorias compartilhadas**

Trabalho de conclusão de curso de Teoria,  
Crítica e História da Arte do Departamento  
de Artes Visuais do Instituto de Artes da  
Universidade de Brasília

Orientador: Prof. Dr. Atila Ribeiro de Sousa  
Regiani

Brasília, fevereiro de 2023

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Preencher com a ficha gerada no site da BCE:  
[https://www.bce.unb.br/ficha\\_mono/](https://www.bce.unb.br/ficha_mono/)

Universidade de Brasília – UnB

Instituto de Artes – IdA

Departamento de Artes Visuais – VIS

Bacharelado em Teoria, Crítica e História da Arte – TCHA

Banca examinadora composta por:

Prof. Dr. Atila Ribeiro de Sousa Regiani (Orientador)

Prof. Dra. Cinara Barbosa de Sousa

Profa. Dra. Maria do Carmo Couto da Silva

MIRANDA, Matheus

**Exposições virtuais a partir de curadorias compartilhadas**

Monografia (Bacharel em Teoria, Crítica e História da Arte) –  
Universidade de Brasília, Brasília, 2021. Orientador: Profa. Dra.  
Cinara Barbosa de Sousa.

Endereço: Universidade de Brasília. Campus Universitário Darcy Ribeiro – Asa Norte.  
Brasília – DF – Brasil. CEP 70910-900.

Site: <<http://www.ida.unb.br>>.

MATHEUS MELO DE MIRANDA

Trabalho de Conclusão de Curso do Bacharelado em Teoria, Crítica e História da Arte  
do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Data de aprovação: 23 de fevereiro de 2023

Banca examinadora:

---

Prof. Dr. Atila Ribeiro de Sousa Regiani  
Universidade de Brasília  
Orientador

---

Profa. Dra. Cinara Barbosa de Sousa  
Universidade de Brasília

---

Profa. Dra. Maria do Carmo Couto da Silva  
Universidade de Brasília

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todas as pessoas que cultivei durante os anos de minha vida, que me apoiaram nesses últimos meses, mas, antes de tudo, à minha família: minha mãe Elayne, meu pai Carlos Otoni, minha irmã Mayana e meu irmão Mayllon. Aos meus amigos e às minhas amigas de aventuras nessa vida: Fabiane, Ludmylla, Aline, Emily, Roberta, Erick, Flávio, Clara, Gabriel, Isabella. Aos meus colegas da graduação com quem convivi ao longo desses anos e que participaram da minha formação acadêmica e da minha vida, pelas festas, pelos incríveis trabalhos, pelas conversas profundas em plena quarta. Meus sinceros agradecimentos ao meu orientador Atila. À Universidade de Brasília – UnB, e ao corpo docente do Departamento de Artes – IdA, que ministrou aulas incríveis durante esses anos. Em especial, gostaria de agradecer às minhas amigas Fabiane e Ludmylla, que me ajudaram muito antes e durante todo o processo de escrita, me incentivando a não desistir.

*Só não se perca ao entrar  
no meu infinito particular*

(Arnaldo Antunes, Carlinhos Brown, Marisa Monte)

## RESUMO

A pesquisa surgiu das experiências em equipes curatoriais que, ao longo do isolamento social imposto pela COVID-19, realizaram exposições virtuais. Estas trataremos como estudos de caso, buscando salientar a importância das artes digitais e a presença das instituições artístico culturais no meio digital. No decorrer da pesquisa, são descritos termos inerentes à linguagem artística acerca meio digital; é realizada uma abordagem dos layouts e suas interferências no comportamento do visitante. Referente aos estudos de caso, refletimos sobre suas particularidades em relação às artes digitais no sistema da arte contemporânea, bem como ao processo curatorial compartilhado que deu origem às exposições.

**Palavras-Chave:** exposição virtual; curadoria compartilhada; artes digitais; arte contemporânea.

## **ABSTRACT**

The research emerged from the experiences within curatorial teams that, throughout the social isolation imposed by COVID-19, held virtual exhibitions, which we will treat as case studies and, which sought to portray the importance of digital arts and the presence of contemporary art institutions in the digital medium. Throughout the text, some terms inherent to the language of the digital and artistic medium that is not used daily in social networks are described, approach to layouts and their interference in visitor behavior. Regarding the case studies, we reflect on their particularities within the presence of digital arts in the art system within contemporary art, combined with the shared curatorial process that gave rise to the exhibitions.

**Keywords:** virtual exhibition; shared curation; digital arts; contemporary art.

**LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Estatísticas do canal Academia de Curadoria.....	44
---	----

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Gráfico de Intermídia, Dick Higgins.....	20
Figura 2: Print do tour virtual na Exposição “Do Solar do Lavradio à Praça dos Três Poderes”, Supremo Tribunal Federal, Brasília, DF.....	24
Figura 3: Print da Exposição Híbrida “Um mundo de cada vez”, Galeria Leme, São Paulo. ....	25
Figura 4: Páginas do Instagram “Inst.ante” (@instante_expo), “Entremeio - Exposição Virtual” (@desenholla2021.2), respectivamente.....	27
Figura 5: Print do Tumblr da exposição virtual “Tá me vendo Tá me ouvindo Narrativas do Digital”. ....	29
Figura 6: Print do Instagram do “Perfil do Tinder da Guanabara”.....	31
Figura 7: Print do Print do Instagram das “Conversas do Perfil da Guanabara no Tinder”. ....	32
Figura 8: Print da exposição “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital”. ....	34
Figura 9: Print da obra “Como se divertir sozinho em casa”. ....	36
Figura 10: Print da obra “Dollhouse Gallery”, Ilê Sartuzi. ....	37
Figura 11: Print da exposição “vigas-mestras: outras narrativas concretas”. ....	39
Figura 12: Print da página do artista Luiz Sacilotto da exposição virtual “vigas-mestras: outras narrativas concretas”. ....	40
Figura 13: Print da página do artista Lothar Charoux da exposição virtual “vigas-mestras: outras narrativas concretas”. ....	40
Figura 14: Print da página do artista Luiz Sacilotto da exposição virtual “vigas-mestras: outras narrativas concretas”. ....	41
Figura 15: Print do YouTube do “Webinário Vigas-mestras: práticas curatoriais em arquivos - Webinário Vigas-mestras   Apresentação de pesquisas no acervo do IAC”. ....	42
Figura 16: Prints da Quantidade de espectadores que assistiram sua transmissão ao vivo, Webinário Vigas-mestras   Apresentação de pesquisas no acervo do IAC, Arquivos contemporâneos em debate, Conversa com Mabe Bethônico, respectivamente. ....	43
Figura 17: Print do chat do Youtube do “Webinário Vigas-mestras   Arquivos contemporâneos em debate”, Academia de Curadoria. ....	45

Figura 18: Print da exposição visual “Segue em anexo”, Academia de Curadoria...	46
Figura 19: Print da obra “Recycled”, Giselle Beiguelman. ....	48
Figura 20: Print da obra “Staring... Me!”, Bruno Kowalski. ....	50
Figura 21: Print da obra “Espontaneidade Programada”, Vitória Cribb. ....	52
Figura 22: Print do Instagram sobre a divulgação dos e das artistas da exposição “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital “, Casa Niemeyer. ....	58
Figura 23: Print do Censura imposta a obra “Cam Gril, 2019, Aleta Valente”, Casa Niemeyer. ....	60

**LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS**

AdC	Academia de Curadoria
CAL	Casa de Cultura da América Latina
FVG	Fundação Getúlio Vargas
IAC	Instituto de Arte Contemporânea

## SÚMARIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>15</b>
<b>1 DEFINIÇÕES E PLATAFORMAS</b> .....	<b>19</b>
<b>1.1 Introdução a termos relacionados a exposições virtuais</b> .....	<b>19</b>
<b>1.2 Conhecendo as redes sociais e as plataformas</b> .....	<b>25</b>
<i>1.2.1 Plataformas: layouts e suas interferências</i> .....	<b>28</b>
<b>2 CURADORIAS E SUAS PLATAFORMAS</b> .....	<b>34</b>
<b>2.1 Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital (2020)</b> .....	<b>34</b>
<b>2.2 vigas-mestras: outras narrativas concretas (2021)</b> .....	<b>38</b>
<b>2.3. Segue em anexo (dezembro de 2021)</b> .....	<b>46</b>
<b>3 VIRTUAL: UMA EXPERIÊNCIA COLETIVA</b> .....	<b>54</b>
<b>3.1 Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital</b> .....	<b>56</b>
<b>3.2 vigas-mestras: narrativas do concreto</b> .....	<b>60</b>
<b>3.3 Segue em anexo</b> .....	<b>63</b>
<b>3.4 Exposições virtuais: processos de criação</b> .....	<b>66</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>69</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>72</b>
<b>ANEXO 1 – Equipe Academia de Curadoria – AdC</b> .....	<b>78</b>
<b>ANEXO 2 – Equipe Casa Niemeyer</b> .....	<b>82</b>
<b>ANEXO 3 – Ficha técnica da exposição “Segue em Anexo” - Coleção ARTEMÍDIAMUSEU</b> .....	<b>84</b>
<b>ANEXO 4 – Ficha técnica da exposição “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do digital”</b> .....	<b>88</b>
<b>ANEXO 5 – Ficha técnica da exposição “vigas-mestras: outras narrativas concretas”</b> .....	<b>91</b>

## INTRODUÇÃO

Com o surgimento da pandemia de Covid-19, ao final do ano de 2019, e o início do confinamento, em 2020, ocorreu uma mudança drástica nas nossas relações interpessoais e intrapessoais. Nesse âmbito, mudamos a nossa relação com as telas, com nossos colegas, amigos e familiares, havendo um distanciamento físico imposto pela situação que, por sua vez, resultou num crescimento acentuado de relações nos ambientes virtuais.

Com o fechamento dos museus por causa da pandemia, são inúmeros os impactos sobre sua sustentabilidade econômica e sua capacidade de presença para além dos espaços físicos e da articulação pública. Profissionais e instituições voltaram-se, em um primeiro momento, para a urgência da presença digital e das medidas de contenção. E, depois, para os protocolos de reabertura. Concentrando-se em sobreviver e na “volta à normalidade”, mantiveram seus esforços entre estes dois polos: o começo e o fim da crise. E, talvez, não se permitiram aprofundar o que existe durante a crise: um convite à reinvenção. A construção de uma nova relevância dos museus, que reconhece e decide agir em um mundo em transformação (OBSERVATÓRIO, 2021, p. 98).

Nesse sentido, houve uma necessidade por parte das instituições culturais de divulgar seus espaços e projetos educativos por meio das redes sociais. Com isso, ocorreu um crescimento expressivo de tours e de exposições virtuais, sendo necessária a reflexão sobre a presença das instituições nesses espaços virtuais. “Houve maior mobilização dos museus por adequação imediata aos protocolos de reabertura do que pelos aprendizados da tecnologia digital como uma linguagem permanente e essencial a seus trabalhos” (OBSERVATÓRIO, 2021, p. 105). As instituições que haviam seguido na contramão ao fluxo das tecnologias digitais em breve se depararam com a necessidade da

integralidade museológica por sua adesão ao mundo digital. Ao contrário, haverá soma e não subtração. Uma referência interessante de observar são organizações e empreendedores sociais que converteram tecnologia em bem comum (cultura digital em mudança social). Criaram “alfabetização digital” como forma de difundir valores, redes e compromissos sociais na sociedade contemporânea (OBSERVATÓRIO, 2021, p. 105.).

Nesse meio tempo, as instituições que perceberam a necessidade de existir online e buscaram implementar essa existência de forma global em seus campos entenderam que a

presença online das instituições culturais (museus, galerias, fundações, arquivos, bibliotecas...) escritórios, localização geográfica, local de

acolhimento, missão e, em alguns casos clarividentes, descrições de acervos) tem levado à difusão de verdadeiros motores do patrimônio cultural (mais ou menos ligados a uma entidade real) capazes de popularizar, valorizar, mas sobretudo compartilhar, reelaborando e produzindo patrimônio cultural (LUPO, TROCCHIANESI, 2013, p. 46, tradução nossa).

Sobretudo, o compartilhamento do patrimônio se tornou uma forma de construir com a sociedade uma memória afetiva que, interligada à difusão e à divulgação, mantém a memória da instituição viva. Assim, entendeu-se que as exposições virtuais seriam um meio possível e relevante para o cenário artístico.

Em meio a esse contexto, surgiu, para nós, a oportunidade de organizar uma exposição virtual, no contexto de incertezas dos primeiros meses de pandemia, que tratasse dessa mudança de relações humanas com as máquinas: a exposição “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital” foi inaugurada no final do ano de 2020. Seu objetivo era construir um acervo de artes digitais para a Casa Niemeyer/ UnB.

Após participação como um dos produtores-pesquisadores dessa mostra, surgiram outras oportunidades de trabalhar como curador, pesquisador e produtor de novas mostras no âmbito virtual acadêmico, fazendo com que nos deparássemos com a importância de estudar a virtualidade em relação às expressões das artes que ocorriam naquele momento dentro da instituição acadêmica.

Estudando mais profundamente exposições virtuais e arte digital, percebemos a escassa bibliografia em língua portuguesa e, ao contrário do que havíamos imaginado, na língua inglesa havia uma bibliografia anterior ao início do século XXI. Sendo que, nos últimos anos, mais ou menos a partir de 2018 até a atualidade, houve um crescimento elevado de publicações.

Estas lacunas foram agravadas pelo fato de nos meados dos anos 2000 se ter assistido à proliferação da curadoria na cultura popular e no entretenimento; isto espalhou a ideia de que o surgimento de plataformas de publicação na web de fácil utilização – onde a produção artística e cultural se tornou disponível para as massas e foi cada vez mais difusa como entretenimento – estava a operar uma democratização da profissão curatorial. Esta crença, contudo, não foi apoiada por uma análise histórica coerente do papel do curador no ambiente em linha no contexto dos estudos curatoriais. A curadoria no ambiente online, de fato, tornou-se um tema predominante de discussão com a Web 2.0 (GHIDINI, 2019, p. 2, tradução nossa).

As exposições digitais começaram no início deste século, porém, em meados dos “anos 2000, o universo das redes na realidade brasileira era, frequentemente,

gerenciado como a transferência dos conteúdos informacionais analógicos para ambientes virtuais” (OLIVEIRA, 2020, p. 103). Sendo que a migração do analógico para o digital começou com as redes sociais “como o Friendster (2002), MySpace (2003), hi5 (2003), Orkut (2004), Facebook (2004), Flickr (2004), YouTube (2005), Bebo (2005), Twitter (2006), Tumblr (2007), WhatsApp (2009), Pinterest (2009), Instagram (2010), entre outras, estimularam algumas poucas instituições a ingressar nesses novos ambientes” (OLIVEIRA, 2020, p. 103.).

Com o crescente uso das redes sociais pela comunidade artística com o passar dos anos, seja por curadores ou artistas, incentiva-se a produção de artes digitais, que discutem na contemporaneidade as relações entre arte e virtualidade, real e virtual, humano e máquina. Trazendo o questionamento do digital e virtual como um espaço real: “para o nosso público, uma experiência digital não é inferior, menos autêntica ou substituta de uma experiência física. É simplesmente uma experiência diferente” (GIANNINI, BOWEN, 2019, p. VII, tradução nossa).

Compreendemos, a partir da bibliografia, que a experiência digital, como ato artístico, necessita de mais estudos no âmbito da arte contemporânea e que há “uma nova geração de “media curadores alfabetizados”, com formação e bom networking no mundo da arte nas novas mídias, que estão avançando com sucesso para o mundo da arte contemporânea” (QUARANTA, 2013, p. 5, tradução nossa). Assim, esta pesquisa pretende introduzir a temática das exposições virtuais com a explicação de termos, análise de estudos de casos e, por fim, uma sugestão a respeito de como montar uma exposição virtual. Partindo dos estudos de Lévy (1996, p. 3), entenderemos o virtual como “o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer”.

Em “Definições e Plataformas” trataremos de alguns termos importantes para esta pesquisa, como artes digitais e arquivos digitalizados, distinguindo-os entre si, para que o leitor e a leitora compreendam nosso recorte, antes dos outros dois blocos subsequentes. Ainda neste primeiro bloco, falaremos sobre os layouts das plataformas de modo introdutório. Em “Curadorias e suas Plataformas”, discutiremos cada exposição individualmente em relação às plataformas e redes sociais, sua navegabilidade e a relação entre obra, plataforma e rede social. Por fim, em “Virtual:

uma experiência coletiva”, expressaremos algumas sugestões para auxiliar na montagem de uma experiência virtual, conforme nossa experiência de pesquisa demonstrou.

## 1 DEFINIÇÕES E PLATAFORMAS

Neste capítulo, iremos tratar de algumas definições relacionadas às plataformas digitais. De antemão, ressaltamos que não é o objetivo listar todos os termos ou sequer todas as plataformas e redes sociais existentes. Em “Introdução a termos relacionados a exposições virtuais” iremos tratar de alguns termos que utilizaremos ao longo deste trabalho, como, por exemplo: digital, virtual, digitalização e artes digitais, tour virtual, realidade virtual, entre outros. Em “Conhecendo as redes sociais e as plataformas”, abordaremos algumas redes sociais e plataformas digitais que foram usadas nos estudos de caso (apresentados no capítulo 2), com foco no seu surgimento, objetivos e identificando algumas de suas limitações técnicas. Em “Plataformas: layouts e suas interferências”, recapitularemos essas plataformas e faremos uma pequena análise imagética, incluindo a disposição das informações na tela, como dados técnicos, imagens, entre outros.

### 1.1 Introdução a termos relacionados a exposições virtuais

Começaremos por uma breve introdução a respeito do que antecedeu as artes digitais, o universo da arte e tecnologia ou multimídia, que se desenvolvem

no Brasil a partir dos anos 1970, na sequência de desdobramentos da arte construtiva e da arte conceitual, e tem seu território privilegiado em São Paulo. Waldemar Cordeiro (1925-1973) começa a trabalhar com computadores em 1968 no Centro de Processamento de Imagens da Unicamp, e realiza em 1972, em São Paulo, a mostra Arteônica - O Uso Criativo dos Meios Eletrônicos em Arte. No catálogo da mostra, ele afirma: "Se os problemas artísticos puderem ser tratados por máquinas ou por equipes que incluam o partner computador, poderemos saber mais a respeito de como o homem trata os problemas artísticos" (ARTE TECNOLÓGICA, 2023).

O teórico e artista do grupo Fluxus,<sup>1</sup> Dick Higgins, trata do assunto arte e tecnologia sugerindo o termo “intermedia” para descrever várias atividades artísticas interdisciplinares que ocorreram na década de 1960.

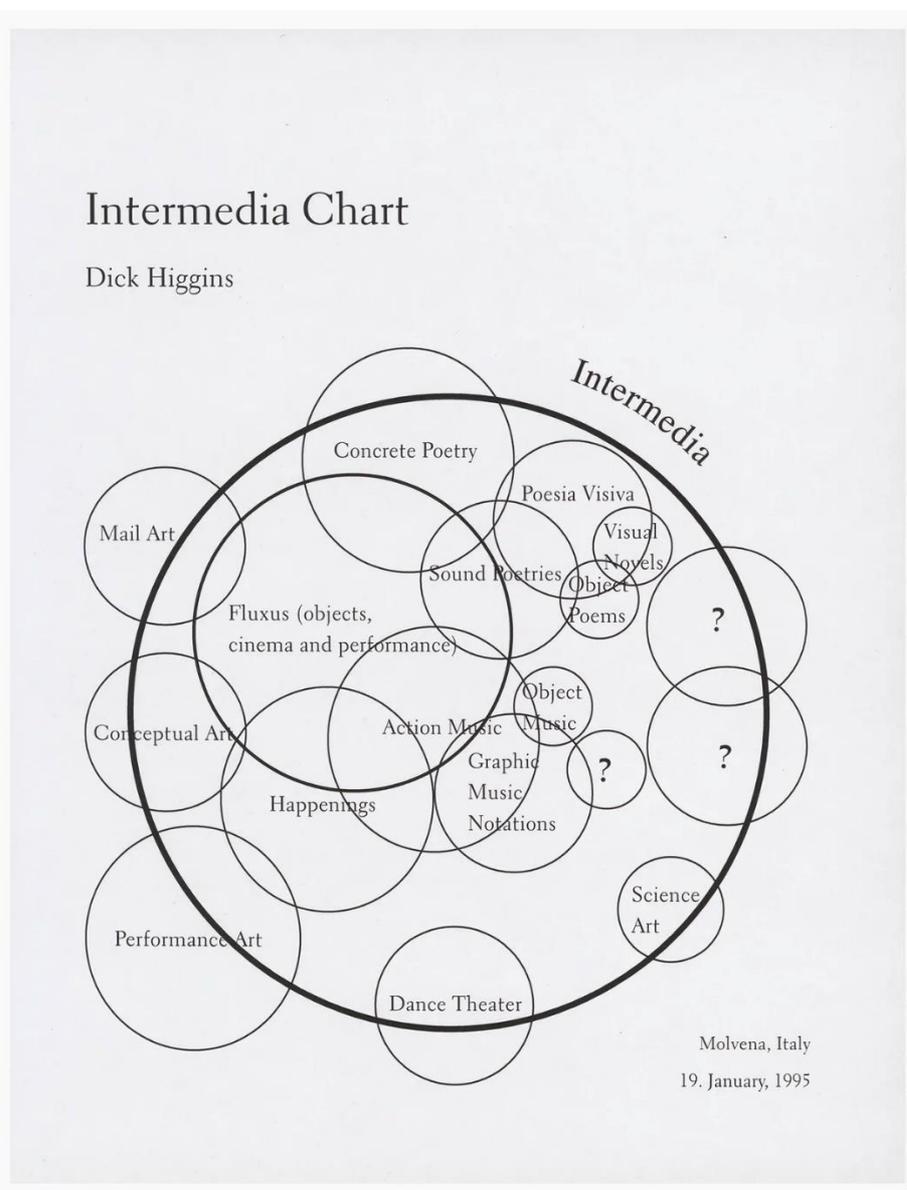
---

<sup>1</sup> “Fundado por George Maciunas e principalmente ativo desde o início dos anos 1960 até o final dos anos 1970, o Fluxus era um grupo internacional de artistas, poetas e músicos com um impulso compartilhado de integrar arte e vida. Maciunas cunhou o nome Fluxus para sugerir ‘fluxo’ e ‘efluente’ e para descrever uma ampla gama de atividades, que incluíam partituras ou instruções; múltiplos; e concertos, performances e ‘Happenings’ que muitas vezes estavam em um estado de fluxo. As obras do Fluxus, tanto físicas quanto performativas, eram frequentemente melhor caracterizadas como tendo

A arte é uma das maneiras pelas quais as pessoas se comunicam. É difícil para mim imaginar uma pessoa séria atacando qualquer meio de comunicação em si. Nossos verdadeiros inimigos são os que nos mandam morrer em guerras sem sentido ou viver vidas reduzidas à labuta, não as pessoas que usam outros meios de comunicação daqueles que consideramos mais adequados à situação atual (HIGGINS, 1966, p.33, tradução nossa).

Essa breve introdução é importante para entendermos os conceitos que surgirão nas décadas posteriores.

Figura 1: Gráfico de Intermídia, Dick Higgins.



Fonte: <https://dickhiggins.org/intermedia>

uma atitude crítica em relação à arte em si, em vez de serem abertamente acabadas em seu estado final". Tradução nossa. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/terms/fluxus>. Acesso em: 22 dez. 2022.

*Virtual e Digital* são conceitos-chave que permeiam nossa sociedade atualmente. Por mais próximos que possam parecer, eles não descrevem a mesma função.

Um outro erro é contrapor o virtual com o real, como se fossem coisas antagônicas. Na verdade, o virtual existe enquanto possibilidade de vir a ser, mas ele é também real. Nos dias de hoje quando falamos em virtual estamos falando também de real, pois ele existe e tem materialidade, inclusive. O que podemos questionar é a parte física do virtual. O virtual enquanto potência não, mas o virtual como resultado de uma experiência digital tem limitações físicas. É errado também achar que não há nenhum componente físico, uma vez que é preciso um servidor de internet, cabos de internet (ou seja, conexão), canal de acesso (notebooks, tablets, celulares) e outros elementos presentes na comunicação virtual. E o digital? O digital só é possível a partir de um processo de digitalização ou já nasce digital (tais como fotos, vídeos), e o virtual já é uma realidade em si. Para Román Gubern (1996), a imagem digital é uma matriz de números, contida na memória de um computador, celular ou câmera, ou seja, a imagem digital é a representação de uma imagem real, em formato informático (HENRIQUES, 2020).

Trataremos o virtual como um espaço de comunicação, como uma realidade aberta que se efetiva nas relações entre pessoas e máquinas, como ocorre nas redes sociais, que abordaremos logo mais. Já o digital, como um espaço que contém esses dados numéricos de uma máquina, que permite que o acessemos por meio da conversão de dados em arquivos digitais.

Outra definição importante é a de arte digital, que vai além da arte e tecnologia. Segundo Fabrício, Gomes e Lopes,

essa transformação cultural, onde o impacto das consequências desta mudança permite que a informação possa ser referida como revolução digital. Se reunirmos cultura e ciência que foram cindidas pela sociedade industrial, a cultura digital se apresentará como digitalização crescente da produção simbólica da humanidade, imbricada entre espaço e ciberespaço, dentro das redes informacionais (FABRÍCIO, GOMES, LOPES, 2011, p. 80).

A arte digital está ligada intrinsecamente a cultura digital. A definição de arte digital feita pelo pesquisador Pablo Gobira analisa o fenômeno como:

uma forma de arte contemporânea que tem a presença da tecnologia digital (hardwares e/ou softwares) e que não poderia existir sem esse elemento. Ela pode ser criada por um artista ou um coletivo de artistas ou então com artistas e outros especialistas (tais como engenheiros, cientistas da computação etc) (GOBIRA, 2014, p. 2758).

Fazendo um pequeno adendo, em vez de tratarmos de arte digital, no singular, adotaremos o termo artes digitais devido à pluralidade do termo, que congrega, por exemplo: arquitetura digital, arte computacional, arte generativa, escultura digital 3D, ilustração digital, pintura digital, entre outras (PUIATI, 2022). O termo no plural se

encaixa de modo muito apropriado aos conceitos das exposições virtuais, para além da diferença entre obras de arte, de tecnologia e de obras digitalizadas, por exemplo. A partir do colocado, podemos entender a arte digital e a arte virtual como algo pertencente ao campo da arte e tecnologia. Contudo, é essencial lembrar que, ao descrevermos arte e tecnologia, não necessariamente estamos descrevendo artes digitais ou virtuais. Pois, a noção “arte e tecnologia” envolve um campo mais amplo, podendo constituir uma instalação ou até um componente da obra,

da mesma forma como as técnicas empregadas podem ser rudimentares ou sofisticadas, com tecnologias simples ou complexas. E, é nesse contexto de interação entre as produções realizadas e as a serem realizadas que as tecnologias se estabelecem ora como veículo de divulgação, ora como um novo suporte artístico de múltiplas possibilidades de expressão para os estudantes e os artistas (IVEIRA, FALCÃO, 2016, p. 30).

Continuando nesse percurso, adentraremos nos suportes digitais. Como mencionado anteriormente, as artes digitais possuem muitos formatos e características únicas. Conseqüentemente, cada tipo de arquivo digital possui sua particularidade, sendo o acesso dado somente por meio de softwares capazes de processar esses dados. Podemos exemplificar por meio da diferenciação dos arquivos em formato de fotografias, vídeos, modelagens em 3D e documentos digitalizados.

*Documento digitalizado* denomina o registro de obras de suporte físico, como pinturas, documentos, performances, para formatos digitais como vídeos e fotografias. O Ibram distingue os acervos digitais em duas categorias:

Os acervos digitalizados possuem uma base física (um quadro, uma peça de mobiliário, uma escultura, etc.), que passam pelo processo de digitalização. Por sua vez, os natos digitais não têm uma fonte física, já nascendo no formato digital. Isso se aplica a muitos materiais contemporâneos por excelência, como e-mails, fotos, vídeos e gravações sonoras em formato digital, além de programas de computador (softwares) e de obras de arte digitais (IBRAM, 2020, p. 19).

Um exemplo cotidiano ocorre quando uma pessoa fotografa uma anotação, tornando essa informação digitalizada, pois a partir daquele momento há uma imagem em suporte digital. Mas não é o fato de um suporte físico ter passado por um processo de digitalização que a torna uma obra digital: seu suporte agora é digital.

Já o termo *online* tem como sua tradução literal “estar conectado”, seja diretamente, por mensagem com alguém ou por uma ligação de vídeo com outras pessoas.

Usaremos o conceito de banco de dados da Fundação Bienal de São Paulo:

o Banco de Dados online, além de ser um instrumento de pesquisa completo, também possibilita, pelos recursos que oferece, a formulação de perguntas sobre a documentação sem que seja preciso consultá-la, além de ser uma ferramenta essencial na checagem de dados (VERAS, WATANABE, CAVALCANTI, 2020, p.137).

A ideia de implementar um banco de dados pela instituição, reafirma a sua importância na contemporaneidade, dado o crescente levantamento de informações disponíveis na rede.

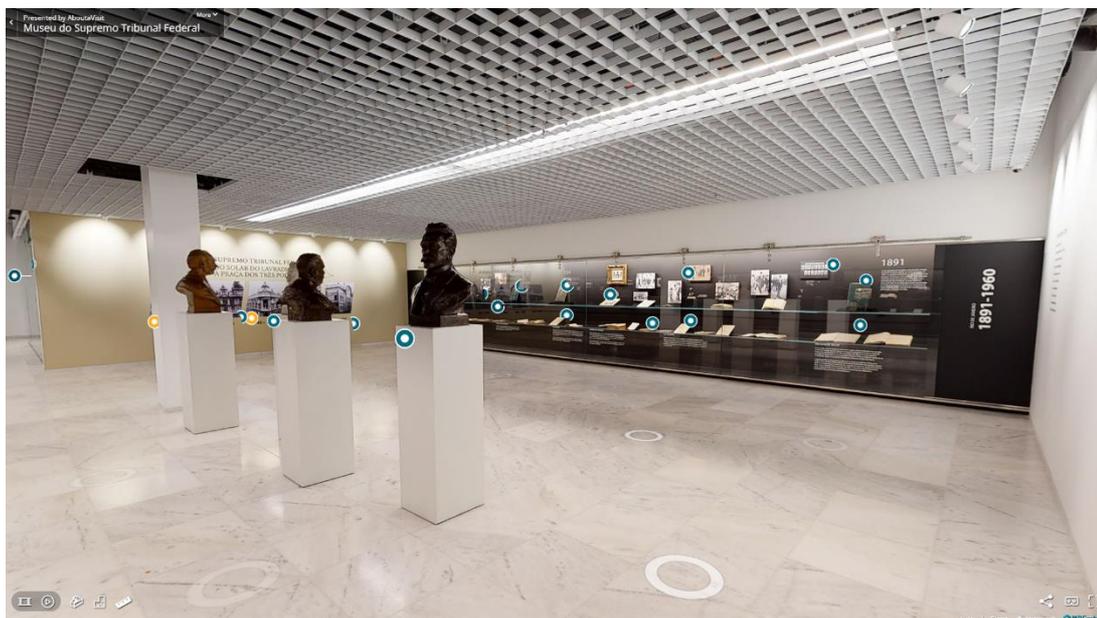
Outros dois conceitos importantes são os de *tour virtual* (Figura 1) e de *realidade virtual*. O conceito de *tour virtual* normalmente está ligado a um espaço físico real ou imaginário de uma sala ou galeria, que é visitada facilmente por meio de um site que tenha conexão por internet, por meio da tela do dispositivo, limitando a experiência. Como podemos perceber nas avaliações de *tours virtuais*, desenvolvidas pela Universidade de Delhi, Índia, que realizou um levantamento dessas impressões:

uma visita virtual baseada em panorâmicas a tecnologia da imagem pode de fato refletir de forma realista o ambiente espacial real (físico). No entanto, no processo, a concepção da navegação pareceu ser insuficiente para satisfazer os participantes no teste (LI, NIE, YE, 2022, p. 6).

Em outras palavras, a pesquisa demonstra que os *tours virtuais* buscam virtualizar os espaços físicos, porém acabam não conseguindo transportar toda a experiência.

A realidade virtual também é um tipo de visita virtual, contudo, normalmente está ligada diretamente a um equipamento específico para a experiência. Os mais conhecidos pelas pessoas atualmente são os óculos de realidade virtual (que cobrem totalmente os olhos e contam com sistema de áudio integrado, alguns com controles conectados às mãos), permitindo ao visitante adentrar o espaço virtual completamente, quase como se tivesse sido transportado para um outro espaço.

Figura 2: Print do tour virtual na Exposição “Do Solar do Lavradio à Praça dos Três Poderes”, Supremo Tribunal Federal, Brasília, DF.



Fonte: [https://mpembed.com/show/?m=hoqkyh46V93&loadinglogo=https://aboutavisit.com/wp-content/uploads/2021/10/logos\\_png-3.png&image=https://aboutavisit.com/wp-content/uploads/2021/10/logos\\_png-3.png&custombillboard=1](https://mpembed.com/show/?m=hoqkyh46V93&loadinglogo=https://aboutavisit.com/wp-content/uploads/2021/10/logos_png-3.png&image=https://aboutavisit.com/wp-content/uploads/2021/10/logos_png-3.png&custombillboard=1)

É importante ressaltar, ainda, outros dois termos, que são os conceitos de museu virtual e galeria virtual e/ou galeria híbrida. Museus virtuais são instituições que possuem em seu acervo obras disponíveis em alguma plataforma, como um site. Muitos desses museus não existem fisicamente, funcionando somente de modo virtual.

Se em 2007 o conceito de um "museu virtual", ainda a necessitar de uma ampla exploração, pudesse ser comprimido utilizando pressupostos muito amplos (o museu virtual como uma "projecção comunicativa transversal do museu real" - Antinucci 2007, p.115) ou utilizando uma série de negações (não pode ser, nem deve ser uma transposição on-line do museu real, nem da base de dados arquivada das suas colecções, nem a conclusão dos seus artigos em falta), hoje em dia o foco parece ter mudado do contentor para o conteúdo, e a capacidade patrimonial que transmitem. "Comunicar em linha não significa (...) limitar-se a desenvolver uma presença em linha, dando vida às operações de digitalização e acessibilidade à herança cultural através das operações adicionais, externas e de tipo anexo de uma entidade, que, fundamentalmente, permanece a mesma" (Ragone 2008, p.2), onde a comunicação implica tanto a garantia de visibilidade da entidade como das suas colecções, mas sobretudo a definição de um caminho digital para facilitar a experiência do seu próprio património cultural (LUPO, TROCCHIANESI, 2013, p. 46, tradução nossa).

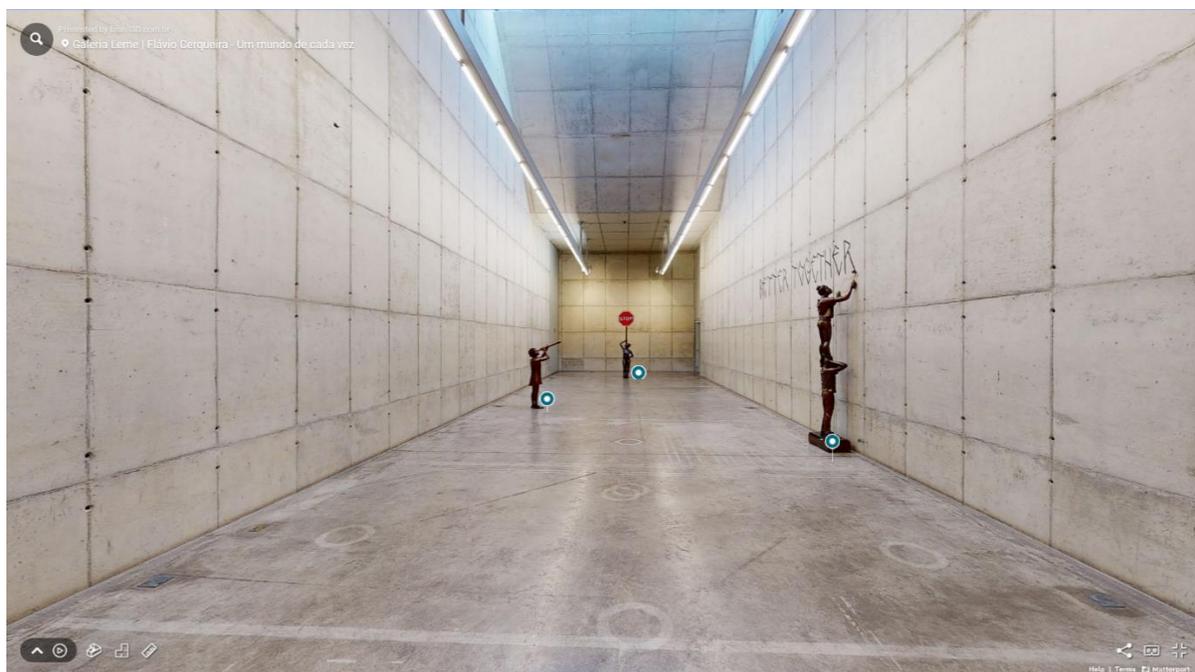
O museu virtual, como uma extensão da experiência museológica presencial, pode ser explicado assim:

Talvez a gênese do Museu Virtual, no entendimento que abraço, deva ser buscada no Museu Imaginário de André Malraux. Em certa medida o Museu Imaginário coincide com o próprio mundo da arte. Assim, pensar um Museu Virtual é admitir a hipótese de que é possível conceber um museu que rompe com a ideia tradicional de lugar e opera com um "não-lugar", ainda que para acessá-lo precisemos estar em algum lugar (HENRIQUES, 2018, p. 62).

O museu apresenta-se em contraposição às galerias virtuais, que têm o intuito de comercializar obras de arte, podendo essas obras serem físicas ou digitais. Muitas galerias aproveitam os espaços das redes sociais para divulgar seus “produtos”. Já as galerias híbridas atuam em ambos os espaços, o espaço físico e o espaço virtual, vendendo ou mostrando obras físicas e obras digitais.

Como exemplo, temos as obras do artista escultor Flávio Cerqueira na exposição “Um mundo de cada vez”, 2020, que ocorreu física e virtualmente na Galeria Leme, em São Paulo. A exposição contou com a digitalização das obras e do espaço da galeria (Figura 3), visto que as obras do artista são esculturas em bronze.

Figura 3: Print da Exposição Híbrida “Um mundo de cada vez”, Galeria Leme, São Paulo.



Fonte: <https://galerialeme.com/expo/um-mundo-de-cada-vez/?section=visit>

## 1.2 Conhecendo as redes sociais e as plataformas

Finalizada a primeira parte das análises de termos e conceitos, partiremos agora para as plataformas e as redes sociais, a partir das quais focaremos em aspectos expográficos e visuais, na relação das imagens entre si e em seus suportes

digitais. Pensaremos nos perfis dessas plataformas como salas de exposição onde as obras estão dispostas e como essa relação é feita visualmente. Algumas dessas plataformas são bastante conhecidas e é importante salientar que não iremos abarcar todas as redes sociais existentes, mas sim as que foram utilizadas nos estudos de caso que trataremos no próximo capítulo.

Começaremos pelo Tumblr, atualmente “reativado” pelos usuários como forma de questionar a obsolescência das redes. Essa rede, que foi extremamente popular nos anos 2000, conhecida por seu formato de blog e facilidade operacional, entrou em declínio com a criação do Instagram em 2010.

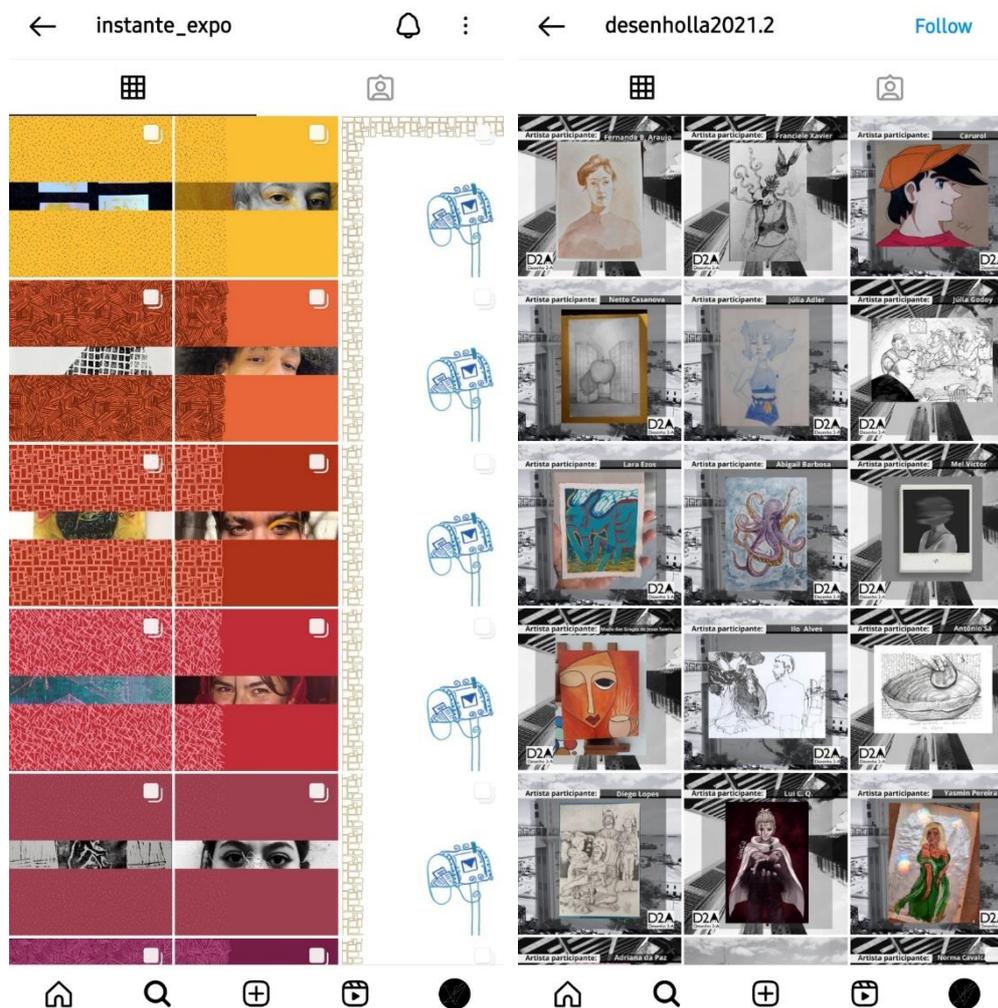
Ainda na década de 2000, temos o Facebook, criado em 2004.<sup>2</sup> Foi provavelmente a rede social com mais usuários desde sua criação, porém nos últimos anos vem perdendo seus usuários mais jovens, que migram para outras plataformas como TikTok, Instagram, entre outras.

Já o Instagram, do mesmo grupo do Facebook, é uma plataforma majoritariamente para o compartilhamento de imagens e vídeos. Nela, ao entrarmos em qualquer perfil de usuário dessa rede social, chegamos ao *feed*, o lugar onde ficam as publicações. Atualmente, nos deparamos com uma estrutura de galeria organizada cronologicamente e com a possibilidade de fixação de até três posts na linha superior. Há uma profusão de iniciativas de exposições nessa plataforma, como, por exemplo, as exposições: “Inst.ante” (@instante\_expo), “Exposição Atravessamentos” (@expoatavessamentos) e “Entremeio - Exposição Virtual” (@desenholla2021.2).

---

<sup>2</sup> “Conecte-se a amigos, familiares e colegas. Crie seu perfil hoje! Veja amigos. Contacte com a família. Chat Online. Partilhe fotos. Partilhe memórias. Encontre Amigos. Jogue com os Seus Amigos. Eventos. Partilhe Tuas Fotos. Siga temas de interesse”. Descrição da Plataforma. Site oficial do Facebook.

Figura 4: Páginas do Instagram “Inst.ante” (@instante\_expo), “Entremeio - Exposição Virtual” (@desenholla2021.2), respectivamente.



Fonte: [https://instagram.com/instante\\_expo?igshid=YmMyMTA2M2Y=](https://instagram.com/instante_expo?igshid=YmMyMTA2M2Y=);  
<https://instagram.com/desenholla2021.2?igshid=YmMyMTA2M2Y=>; respectivamente.

O YouTube, por sua vez, é uma plataforma da empresa Google, desenvolvido inicialmente para o compartilhamento de vídeos de assuntos diversos. Permite que vídeos longos ou pesados (que ocupam um grande espaço em disco rígido) possam ser vistos com mais facilidade pelos seus usuários. Nos estudos de caso que vamos discutir, o YouTube foi utilizado como auxiliador das plataformas para suportar vídeos maiores ou em alta resolução, não suportado pelas redes sociais.

O Tinder é um aplicativo de relacionamento que se baseia na localização do usuário para encontrar pessoas próximas. Os usuários “curtem” outros perfis e, caso ambas as partes se “curtam”, ocorre um “match”, e esses usuários têm a possibilidade de conversar e trocar mensagens, fotos e informações.

Wix.com é uma plataforma líder de desenvolvimento web baseada em nuvem, com milhões de usuários em todo o mundo.<sup>3</sup> A plataforma foi escolhida para a exposição “vigas-mestras: outras narrativas concretas” por sua facilidade de utilização, contudo com o passar do tempo a equipe da AdC percebeu que a plataforma não abarcava as demandas que procuravam, migrando assim a exposição para o site WordPress.

Assim, o WordPress<sup>4</sup> recebeu a exposição “vigas-mestras: outras narrativas concretas”, que foi compatibilizada ao WordPress, havendo a necessidade da dedicação de horas de trabalho para averiguar essa transição. Esclarecendo os motivos dessa migração, enquanto o Wix permite somente um usuário por vez alterando suas páginas, o WordPress permite que inúmeros usuários alterem páginas distintas concomitantemente, o que otimiza o trabalho

Tanto o WIX como o WordPress são utilizados como fuga dos termos de uso das outras plataformas, que muitas vezes censuram imagens, julgadas como inadequados pelas redes sociais. Além disso, apresentam uma variedade em relação ao modelo preestabelecido de layout e à uniformização das imagens e das formas de exposição.

### **1.2.1 Plataformas: layouts e suas interferências**

Há pouco conhecemos as redes sociais que foram utilizadas nos estudos de caso (próximo capítulo). Daqui para a frente iremos revisitar respectivamente as redes sociais e as plataformas, a partir de uma breve análise imagética específica, visualizando seus layouts e como interferem na disposição das obras, seja

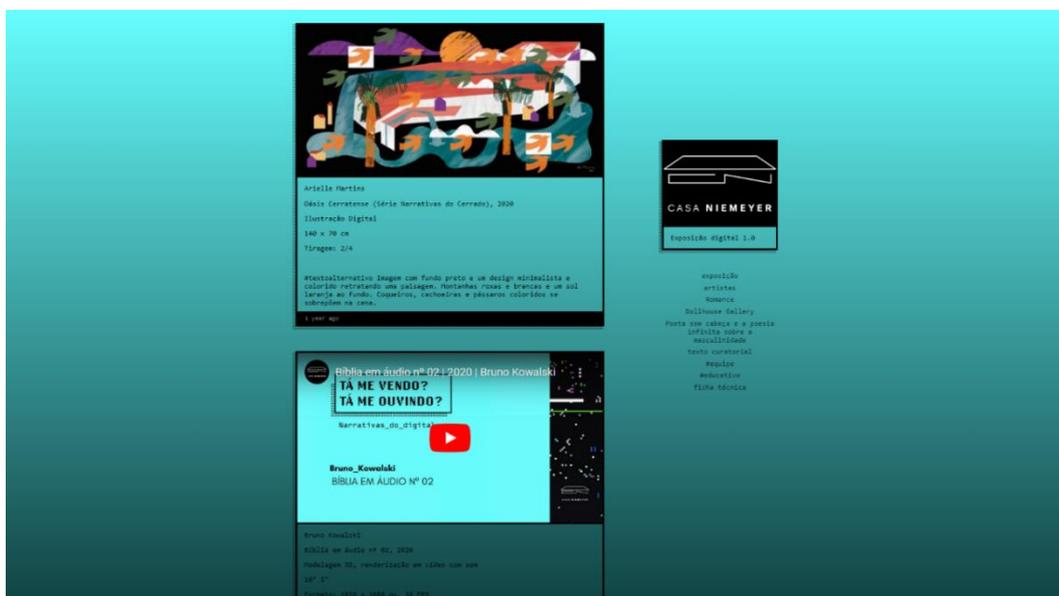
---

<sup>3</sup> “Ficou mais fácil para todo mundo criar uma presença online incrível e profissional. Promova o seu negócio, mostre seu talento, crie uma loja virtual ou apenas teste novas ideias. Wix é um construtor de site que tem tudo que você precisa para criar um site gratuito de alta qualidade e totalmente personalizado”. Descrição da plataforma. Site oficial do Wix.com. Disponível em: <https://pt.wix.com/>. Acesso em: 13 nov. 2022.

<sup>4</sup> “software projetado para todos, enfatizando acessibilidade, desempenho, segurança e facilidade de uso. Acreditamos que um ótimo software deve funcionar com configuração mínima, para que você possa se concentrar em compartilhar sua história, produto ou serviços livremente. O software básico do WordPress é simples e previsível para que você possa começar facilmente. Ele também oferece recursos poderosos para crescimento e sucesso. Acreditamos na democratização da publicação e nas liberdades que vêm com o código aberto. Apoiando esta ideia está uma grande comunidade de pessoas que colaboram e contribuem para este projeto. A comunidade WordPress é acolhedora e inclusiva. A paixão de nossos colaboradores impulsiona o sucesso do WordPress que, por sua vez, ajuda você a alcançar seus objetivos”. Tradução nossa. Descrição do site oficial. Disponível em: <https://wordpress.org/about/>. Acesso em: 13 nov. 2022.

favorecendo ou não a visualidade de uma obra, e como espaço de construção das narrativas.

Figura 5: Print do Tumblr da exposição virtual “Tá me vendo Tá me ouvindo Narrativas do Digital”.



Fonte: <https://narrativasdodigital.tumblr.com/>

O Tumblr, utilizado na exposição “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital”, de cuja produção tomei parte, como podemos perceber na Figura 5, é disposto em duas colunas, a coluna da esquerda é maior e nela vemos as obras dispostas conforme uma linha do tempo, resultando em uma ordem cronológica, estando os posts mais antigos para baixo e os mais novos na parte superior da tela. Ainda nessa coluna, é visível que as obras estão emolduradas em formato retangular por uma linha preta, dividindo o espaço entre a obra e a ficha técnica que fica abaixo da imagem. Na coluna ao lado percebemos um menu flutuante, com links para “exposição, artistas, Romance” e outros. Essa estrutura, por sua vez, é um padrão da plataforma, ou seja, é um layout fixo, estando à esquerda os posts e na parte direita as descrições. O Tumblr permite que múltiplas imagens possam ser publicadas como um bloco, em outras palavras, como uma única postagem e, aliadas a links do YouTube, vídeos podem ser acessados, já que a plataforma possui uma limitação de tempo para esses. É preciso lembrar que a escolha pela plataforma Tumblr compõe a estratégia da exposição, pois

Trata-se de uma rede social que entrou em decadência com a chegada do Instagram e que está sendo reabilitada por usuários comuns por ser de fácil desenvolvimento, não necessitando conhecimento aprofundado de

programação. Sua aparência denota essa exequibilidade e a diversidade de conteúdos que permite num mesmo espaço (AVELAR, 2020).

O Instagram traz um diferencial em relação às plataformas anteriores por mostrar várias obras de uma vez, e, no caso de posts dispostos no perfil, as imagens aparecem em formatos quadráticos, cortando imagens que não sigam essa proporção. Apesar de alterá-las para que se encaixem no formato e de exibi-las em ordem cronológica, apresenta ao visitante uma visão geral da exposição. Porém, há um fator importante de como essa uniformização da forma altera nossa percepção sobre o que consumimos pelas telas.

[...] Nesse sentido, para um museu o ambiente “instagramável” é um desafio para identidades institucionais consolidadas, justamente pela fluidez de imagens (priorizemos a linguagem fotográfica num ambiente de pós-produção) que constituem um mosaico aberto com ênfase no transitório e numa insistente estetização homogeneizante do cotidiano (OLIVEIRA, 2020, p. 106).

É importante ressaltar como o Instagram mudou nossa relação com as imagens nos últimos anos, como nossa sociedade, nosso olhar, nossa temporalidade, têm se transformado ao nos relacionarmos com e participar das redes sociais. A contemplação da imagem se tornou algo banal nesse espaço “instagramável” em que se compartilha inúmeras imagens por minuto.

Supondo que podemos construir uma amostra representativa de um campo cultural, podemos usá-la para encontrar padrões e tendências gerais. Por exemplo, no já referido artigo *What We Instagram: A First Analysis of Instagram Photo Content and User Types* (Hu; Manikonda; Kambhampati, 2014), três cientistas da computação analisaram 1000 fotos do Instagram e criaram as oito categorias mais frequentes (selfie, amigos, moda, comida, gadget, atividade, fotos de animais, legendas). A amostra de 1000 fotos foi selecionada aleatoriamente entre um conjunto maior de fotografias compartilhadas por 95.343 usuários únicos. É possível que estas oito categorias também sejam as mais populares entre todas as fotos do Instagram compartilhadas em todo o mundo na época em que os cientistas realizaram seu estudo. No entanto, como vimos em nossos projetos nos quais foram analisadas fotos do Instagram em diferentes cidades e suas regiões – por exemplo [...]. Em outras palavras, enquanto uma pequena amostra permite encontrar o típico ou o mais popular, ela não revela o que chamo de ilhas de conteúdo – tipos de conteúdo coerentes com características particulares semânticas e/ou estéticas, compartilhadas em quantidades moderadas (MANOVICH, 2015, p.73).

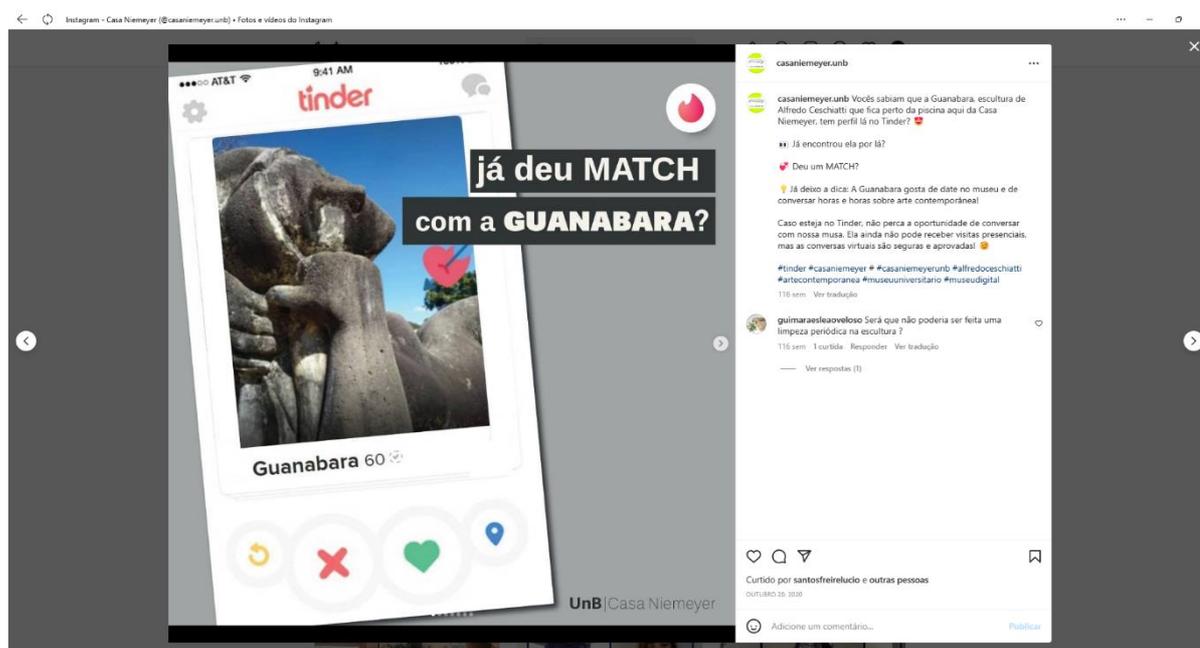
Esses dados reafirmam como o Instagram na contemporaneidade forma e molda o comportamento e posicionamento de seus usuários, que são atropelados por

inúmeras imagens por minuto em uma “timeline” sem fim, que prioriza a quantidade e não a qualidade de conteúdo.

O Youtube, por sua vez, foi utilizado como um auxiliador na construção dessas exposições, quase como um banco de dados que guarda os vídeos, podendo ser facilmente acessado. Contudo, possui a peculiaridade de somente mostrar a capa dos vídeos e seus títulos, deixando ocultas as descrições sobre o tema deles.

O Tinder, por sua vez, é uma rede social de relacionamentos fechada, que requer um cadastro de usuário na plataforma, não permitindo o acesso aos perfis sem login. Contudo, é interessante destacar que há poucas exposições ou propostas artísticas que utilizaram essa ferramenta, que parte de critérios e filtros como idade, sexo e proximidade geográfica para encontrar uma combinação e ser possível iniciar uma conversa. Foi utilizada pela Casa Niemeyer como questionamento da instituição artística dentro desse espaço, a partir da criação do perfil da escultura *Guanabara* no Tinder (Figura 6), nome dado em homenagem à escultura de Alfredo Ceschiatti presente nos arredores da piscina da Casa, “a ação foi inspirada em estratégia semelhante adotada pelo Royal Ontario Museum (ROM) em 2017, cujo objetivo era gerar uma ponte de trocas entre o museu e públicos diversos, em vez de chamadas publicitárias unilaterais” (AVELAR, ZAIDEN, CORREIA, 2020, p. 201).

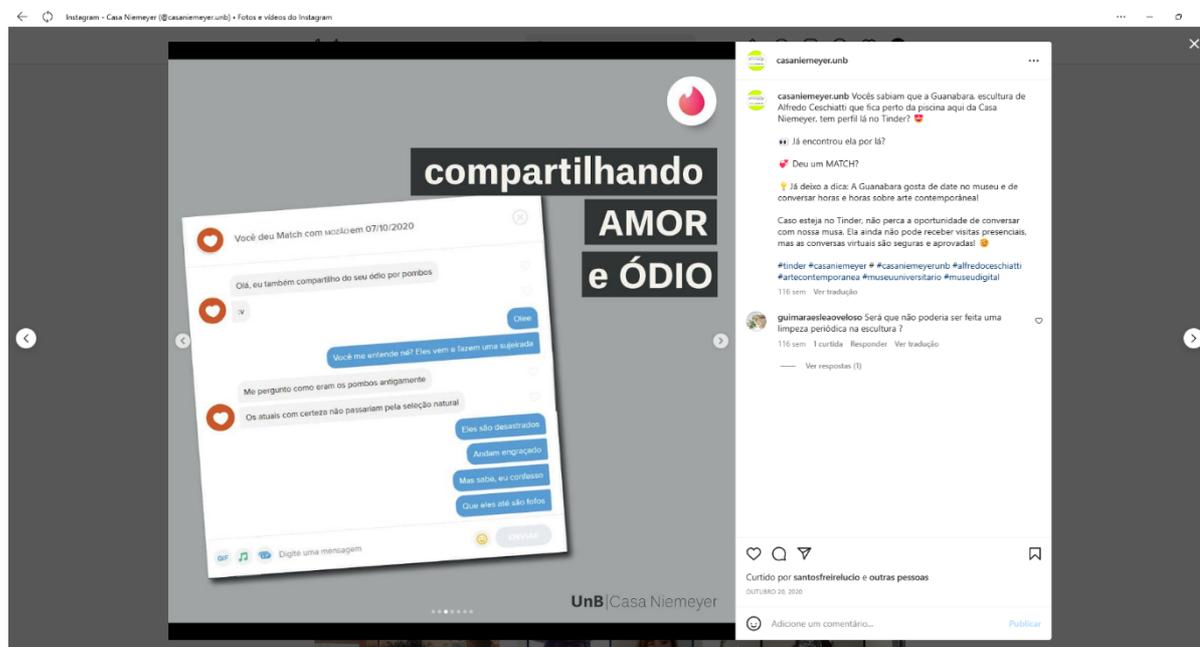
Figura 6: Print do Instagram do “Perfil do Tinder da Guanabara”.



Fonte: <https://www.instagram.com/casaniemeyer.unb/#>

O perfil buscava interessados em arte, em arte contemporânea e em espaços culturais. Ao ocorrer o “match”, a equipe responsável respondia personificando a instituição nessa escultura, com conversas de teor crítico e cômico (Figura 7).

Figura 7: Print do Print do Instagram das “Conversas do Perfil da Guanabara no Tinder”.



Fonte: <https://www.instagram.com/casaniemeyer.unb/#>

O Wix e o WordPress, por sua vez, podem possuir layouts diversos e, conseqüentemente, não é possível analisarmos todos. Por isso selecionamos dois exemplos. Como citado, durante a vigência da exposição virtual “vigas-mestras: outras narrativas concretas”, escolhemos uma estrutura em uma página e subpáginas. A página inicial continha a identidade visual, os textos curatoriais e a ficha técnica, já as subpáginas dos artistas, uma minibiografia, o texto curatorial acerca desse artista seguida das obras e trechos de textos. A segunda exposição, “Segue em anexo”, feita em WordPress, possui uma antessala onde encontramos os textos curatoriais e um link com o nome de cada artista, que nos leva a uma outra página com as obras. É interessante ressaltar a existência dessas antessalas como um instrumento de introdução ao visitante sobre o que ele verá ao acessar as obras, sem comprometer sua experiência.

Enfim, neste capítulo, foram apresentados alguns termos que permeiam as exposições virtuais, como também termos que fazem parte desse campo vasto das artes digitais. Continuaremos pelas redes sociais e as plataformas, onde pudemos

conhecer mais de suas peculiaridades, entendendo que o Instagram possui protagonismo nessa frente:

A seleção desta rede social digital online é condicionada por sua lógica operativa inicial: o uso massivo da imagem visual como condição de comunicação entre seus usuários, estabelecendo o valor estético e experiencial como parte de um sistema de criação, consumo e circulação de sensações, prazeres e conhecimento. Embora prematuro, não é difícil encontrar teóricos que já predizem uma forma de operar visualidades instigada e catalisada pelo *Instagram* (OLIVEIRA, 2020, p. 105).

Com essa última colocação, podemos seguir com as exposições que foram feitas em outras plataformas que não o Instagram, buscando fugir dessa massificação do olhar e da estruturação desse sistema de “timeline”.

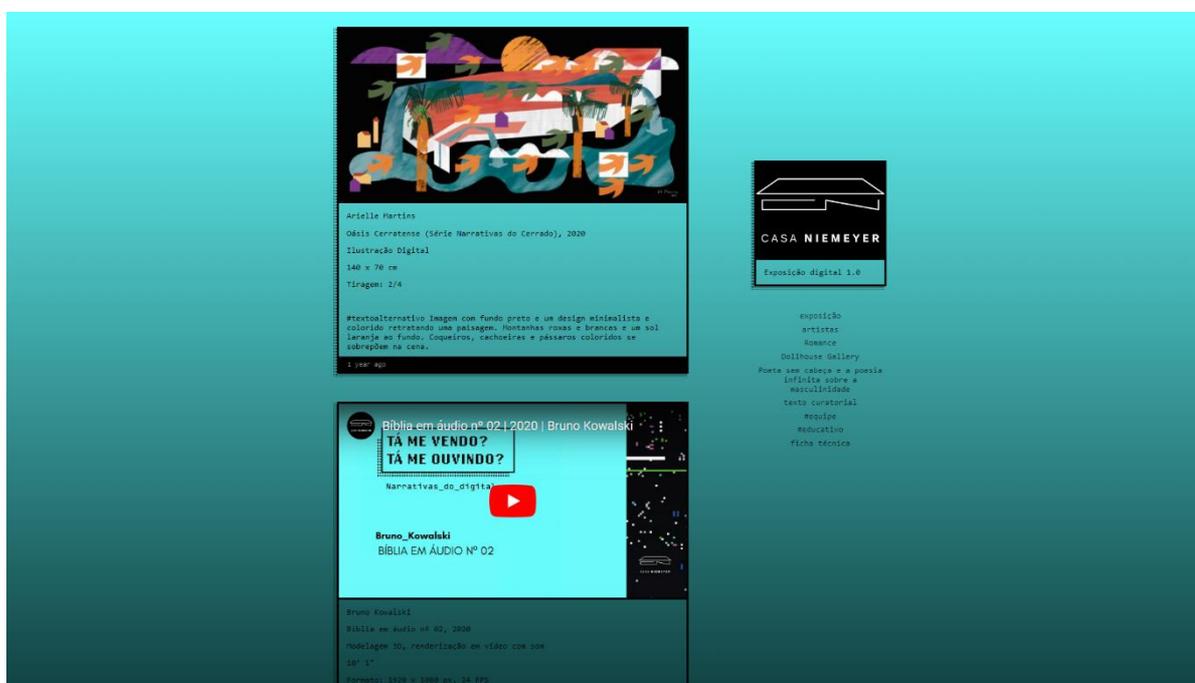
## 2 CURADORIAS E SUAS PLATAFORMAS

No capítulo anterior, conhecemos as plataformas e algumas redes sociais e como suas características interferem na formação da visibilidade das obras em suas respectivas plataformas. Neste capítulo, conheceremos as exposições que iremos tratar como estudos de caso. Serão três estudos de caso de exposições virtuais que ocorreram entre os anos de 2020 e 2022, sendo que em todas tive a oportunidade de participar da equipe curatorial. No decorrer do texto, discutiremos diretamente os textos curatoriais, obras e processos das equipes.

### 2.1 Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital (2020)

Esta é uma exposição resultante das experiências recentes da Casa Niemeyer com o digital. Em 2020, nossa equipe foi surpreendida pelo encerramento das atividades presenciais, em decorrência do isolamento social provocado pela pandemia de COVID 19. Nossos processos e projetos foram suspensos e entramos num estado de alerta permanente que se impôs a todos. Diante do panorama dramático que se apresentou, era preciso alcançar os públicos da Casa em suas realidades remotas (AVELAR, 2020).

Figura 8: Print da exposição “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital”.



Fonte: <https://narrativasdodigital.tumblr.com/>

A introdução acerca da exposição “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital”, feita pela coordenadora-geral Ana Avelar, contextualiza seu surgimento, em um momento de isolamento social, imposto pela pandemia e sobre como nossas

relações sociais se alteraram de forma abrupta. Nesse mesmo período, relações entre o físico e o digital tiveram que ser repensadas, alteradas, como dito nas últimas palavras desse breve trecho. Direcionamos nossos olhares para realidades remotas, principalmente as redes sociais, com as quais convivemos direta ou indiretamente, seja publicando, produzindo ou somente consumindo. Para a exposição, foi escolhida a plataforma Tumblr, pois “nela está o hub de nosso laboratório expositivo; a partir dele, irradiamos ações para outras plataformas. Lembrando um formato dos primeiros blogs, remete ao uso da web para fins autobiográficos. As narrativas ficcionalizadas digitais do eu contemporâneo” (AVELAR, 2021).

Pensar na plataforma que hospedou a exposição é pensar criticamente como as estruturas da exposição se formam. Afinal, quais são os impactos dessa escolha? Houve uma busca da equipe curatorial por fazer uma pesquisa de obras e artistas que trabalhassem com arte e tecnologia e artes digitais por cerca de três a quatro meses. Esse levantamento levou em consideração a proximidade dos artistas com as artes digitais, como pintura digital, ilustração digital, vídeos, e sua diversidade técnica e regional. Em breve, discutiremos algumas obras que estão dentro desse campo e como a interatividade dessas obras acrescentaram na experiência do visitante.

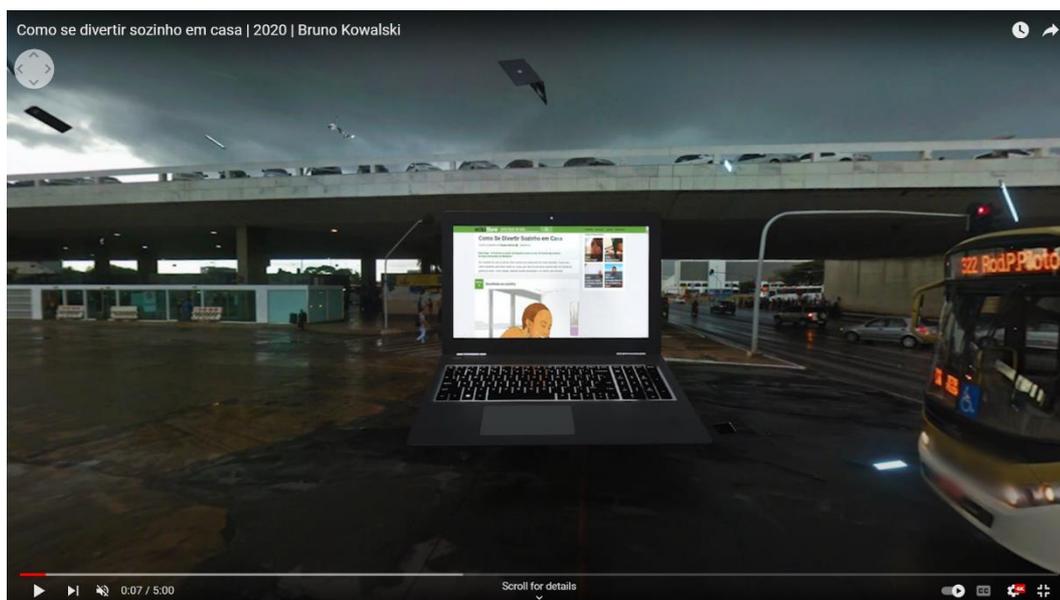
Contudo antes de discorrermos acerca da exposição se faz necessária uma breve explicação da origem do nome da mesma. Sendo que esse nome faz referência às ligações de videochamadas muito utilizadas no período de isolamento social, nas quais muitos dos usuários frequentemente se perguntavam: “Tá me vendo?” e/ou sendo ouvidos “Tá me ouvindo?”. Nesse aspecto a equipe buscou entender essa expressão humana com um olhar de reflexão sobre o habitar no digital, nomeando a exposição com essas falas cotidianas.

Como resultado, a exposição contou com trabalhos de 30 artistas ou coletivos artísticos. Algumas dessas obras não foram expostas no Tumblr, mas seus respectivos links foram disponibilizados para serem acessados. Tais obras apresentavam questões técnicas (a rede social não era compatível) e questões estéticas (interatividade e uso da tela inteira) incompatíveis com o layout. Em destaque, temos as obras “Como se divertir sozinho em casa” (2020) e “Romance”

(2020), do artista Bruno Kowalski,<sup>5</sup> e a obra “Dollhouse Gallery” (2020), do artista Ilê Sartuzi.

A obra “Como se divertir sozinho em casa” (Figura 9) é uma intervenção com modelagem 3d em imagem fotográfica panorâmica, na qual o visitante assiste a um vídeo, de preferência pelo smartphone, e, assim, pode mover a posição do telefone dentro do espaço ao se mover. Descrevendo a obra, o espaço em que o visitante se encontra é a rodoviária do Plano Piloto, em Brasília. A imagem em panorama está congelada. Ao mover a tela do celular, o visitante se depara com uma chuva de dispositivos como smartphones, tablets e computadores. Porém, há um computador flutuando na altura dos olhos com a tela ligada na página “Como se divertir sozinho em casa”, que, por sua vez, se refere ao nome da obra, remetendo-se de forma metalinguística. Trata-se de uma provocação feita pelo artista, por assim dizer, ao visitante, fazendo com que este fique intrigado em pesquisar a página da obra na web.

Figura 9: Print da obra “Como se divertir sozinho em casa”.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=V2qNVrN0JSE>

A obra virtual “Como se divertir sozinho em casa” mistura a transposição, a virtualização do físico e da expressão artística no digital. O espaço virtualizado ganha uma remodelagem, que o torna único.

---

<sup>5</sup> “Formado em Audiovisual pela Universidade de Brasília, Bruno Kowalski atua entre a arte-tecnologia e as formas de arte clássicas, como a pintura e o desenho. Seus interesses envolvem modos de consumo na arte e modos de viver na contemporaneidade”. Disponível em: <https://mexe.org.pt/participants/bruno-kowalski/>. Acesso em 03 jan. 2023.

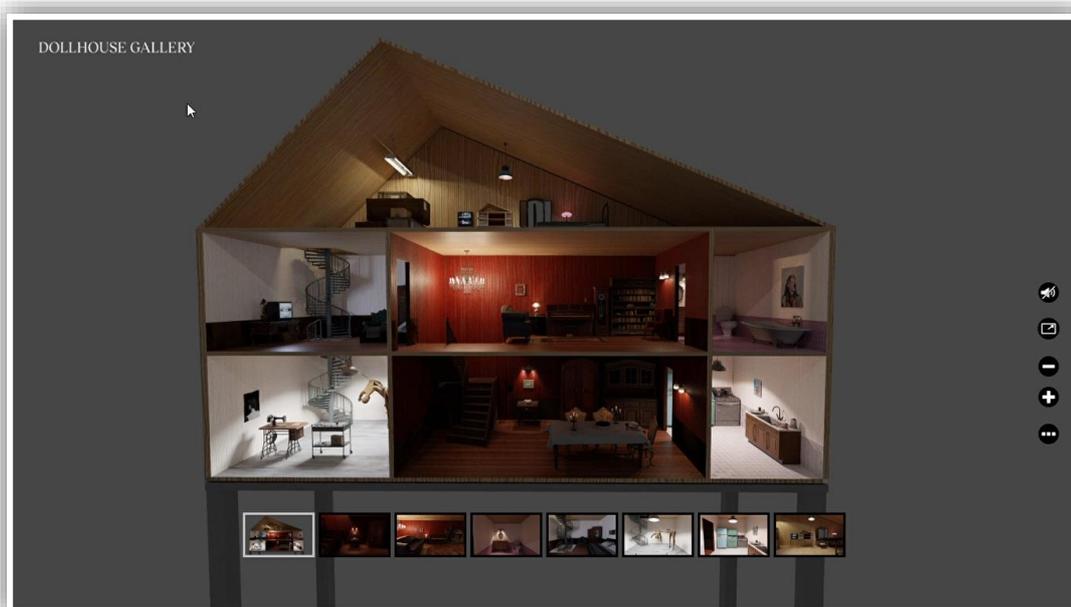
Nesse sentido, a obra “Dollhouse Gallery” questiona o lugar das exposições virtuais em um espaço neutro, conhecido como o cubo branco, muito utilizado em galerias e em espaços de exposição, sendo

asséptico e atemporal das galerias desse museu, a obra de arte é individualizada e apresentada em ambiente homogêneo que sublima as nuances arquitetônicas do edifício. A obra assim se destaca com uma coisa em si mesma e também contrapõe com os outros trabalhos de arte dispostos no mesmo ambiente, formando uma composição balanceada espacialmente (O'DOHERTY, 2002, p. 13).

O artista Ilê Sartuzi, por vez, ao construir esse espaço virtual, inexistente em sua materialidade, define sua obra como:

uma galeria de arte contemporânea fundada em 2020 baseada dentro de uma casa de bonecas. Frente às tendências virtuais que transformaram a maneira de experienciar arte nos últimos meses, a galeria assume o espaço virtual como um lugar para livre experimentação, não sendo mais calcada necessariamente nas condições tradicionais do espaço físico. Isto é, a contrapelo do conservadorismo que assola o tradicional meio artístico que, com as novas possibilidades preferiu o “neutro” chão cinza e paredes brancas que de alguma maneira remetem a seus espaços “reais”, a Dollhouse Gallery acredita que a virtualidade é também uma possibilidade de transgredir os limites do “real” para construir qualquer tipo de situação (SARTUZI, 2020, p. 2).

Figura 10: Print da obra “Dollhouse Gallery”, Ilê Sartuzi.



Fonte: <https://dollhouse.gallery>

A transgressão do cubo branco nessa obra foi utilizada como provocador artístico, que reflete acerca do lugar das galerias virtuais não mais como uma página

em um fundo neutro e em um espaço vazio, mas como uma relação entre objetos dispostos, que estão ao alcance virtual para serem acessados. Dessa forma, a interatividade do visitante com a obra ocorre durante a visita pela galeria, pela visibilidade e interatividade da obra. Diferentemente da obra “Romance”, de Bruno Kowalski, para além da interação com a obra, possibilita que visitantes interajam entre si, criando uma rede de novos dados.

Em síntese, a exposição “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital” colaborou para o crescimento de acervos digitais de artistas brasileiros a partir de uma instituição pública e promoveu a reflexão sobre a importância das artes digitais na situação pandêmica. A instituição recebeu, na mostra, mais de 60 obras de artes digitais (videoensaio, videoinstalação, ilustração digital, entre outras técnicas), de artistas e coletivos, sendo grande parte das obras inéditas. O resultado da exposição de carácter experimental por parte da equipe organizadora foi acima do esperado, com alcance de público e com alcance na comunidade artística aparecendo em diversos jornais como UnB Notícias, Correio Braziliense, Prêmio Pipa e outros.

## **2.2 vigas-mestras: outras narrativas concretas (2021)**

A partir de um tema central e cinco curadorias feitas por esse grupo heterogêneo e multidisciplinar liderado por Ana Cândida Avelar, buscou-se responder a essas questões por meio de um olhar renovado para estes artistas presentes no acervo do Instituto de Arte Contemporânea. Aos cânones estabelecidos pela historiografia tradicional, aos poucos, vão se inserindo ruídos advindos da pesquisa feita com documentação primária que conduzem a novas possibilidades de olhares e interpretações do fenômeno da arte e de seus protagonistas. Consideramos que as curadorias executadas pela Academia de Curadoria junto aos arquivos do IAC, ao mesmo tempo em que ampliam as possibilidades narrativas sobre tais artistas, os reiteram como as ‘vigas-mestras’ de um período profundamente fértil, original e vigoroso da arte brasileira (BOTTALLO, 2021).

A exposição “vigas-mestras: outras narrativas concretas” surge do interesse por parte do Grupo de Pesquisa Academia de Curadoria, do qual participo, por realizar uma exposição de documentos sobre arte concreta, assim contribuindo para a divulgação do acervo do Instituto de Arte Contemporânea - IAC nas redes. Os acervos digitalizados de artistas e documentos, disponíveis na plataforma do IAC, oferecem diversos dados que facilitam a pesquisa, como ano e palavra-chave, entretanto, são pouco acessados, dada sua restrita circulação entre usuários que conhecem o acervo.

Figura 11: Print da exposição “vigas-mestras: outras narrativas concretas”.



### Arquivos de arte e a historiografia

Qual a real necessidade dos arquivos históricos para a arte contemporânea? Como ressignificar rastros e indícios de memória e permitir que se tornem algo inteligível e que, além disso, tragam nova luz aos estudos sobre a arte e os artistas?

Fiaminghi, Charoux, Sacilotto, Esmeraldo e Willys foram escolhidos pelos membros da Academia de Curadoria para buscar relações e cruzamentos possíveis entre os documentos do arquivo, a historiografia da arte e seu próprio olhar sobre aquilo que nos chega como narrativas sobre a importância de tais artistas para nossa compreensão de parcela fundante da arte contemporânea no país.

A partir de um tema central e cinco curadorias feitas por esse grupo heterogêneo e multidisciplinar liderado por Ana Cândida Avelar, buscou-se

Fonte: <https://academiadecuradoria.com.br/vigas-mestras/>

Enquanto seu nome vem da apropriação do epíteto de Waldemar Cordeiro destinado ao Luis Sacilotto e, pelas palavras da coordenadora-geral Ana Avelar “a “viga-mestra” das artes concretas não se referiria a apenas um artista, dado que tantos e tantas compuseram essa multiforme ambiente que ainda guarda muitas outras narrativas a serem desvendadas”. (AVELAR, 2021) Ao passo que a mesma descreve o significado da palavra narrativa expandindo seus sentidos da seguinte forma:

como é característico da natureza das narrativas, frisaram-se nesse recorte apenas alguns protagonistas. Uma voz razoavelmente uníssona foi incorporada também pela pesquisa, que se apoiava largamente em textos assinados por porta-vozes de grupos, artistas ou críticos alinhados a estes. (AVELAR, 2021)

Por fim, o nome da exposição se concretiza em “vigas-mestras: outras narrativas concretas”, que busca construir esses caminhos dentro da exposição.

A partir desse levantamento de obras, recortes de jornal, cartas e fotografias digitalizadas, e com a decisão de um recorte curatorial para a exposição, foram selecionados arquivos dos artistas escolhidos, dispostos em alguns blocos, que são a minibiografia, o texto curatorial, trechos dos documentos e textos, linha do tempo e seleção de documentos. No primeiro bloco, temos uma pequena biografia (Figura 12) seguida do texto curatorial que encaminha os blocos, acoplada a uma estrutura com

imagens dos jornais digitalizados e trechos relevantes. Anexa ao penúltimo bloco, há uma linha do tempo que muda com os dados mais relevantes, e, por fim, o bloco “seleção de documentos”, apresentando uma miniatura das obras e documentos, acompanhado de um texto descritivo.

Figura 12: Print da página do artista Luiz Sacilotto da exposição virtual “vigas-mestras: outras narrativas concretas”.



Fonte: <https://academiadecuradoria.com.br/luiz-sacilotto/>

Figura 13: Print da página do artista Lothar Charoux da exposição virtual “vigas-mestras: outras narrativas concretas”.



Fonte: <https://academiadecuradoria.com.br/lothar-charoux/>

A respeito da exposição “vigas-mestras: outras narrativas concretas”, todo o levantamento do acervo, primeiro foco da pesquisa da equipe, demorou cerca de seis meses para ser realizado. Já no aspecto expográfico, escolhemos um layout que também privilegia os textos, tratando-se de mostra focada em um público específico, os pesquisadores.

Dado que a exposição busca uma divulgação do acervo e subsidiar pesquisadores da área, a equipe disponibilizou, além dos documentos, uma breve descrição enfatizando sua relevância. Acompanhando os documentos, tem-se um ícone de acesso às transcrições, com o intuito de facilitar a pesquisa e a disseminação dessas informações tão relevantes para o contexto artístico.

Figura 14: Print da página do artista Luiz Sacilotto da exposição virtual “vigas-mestras: outras narrativas concretas”.

## conheça a seleção de documentos

Você também pode ler as transcrições dos documentos e as legendas críticas feitas pelos curadores.

[ler transcrições](#)



Os primeiros sinais da poética abstrata de Charoux são apontados pelo crítico Ibiapaba Martins em 1948, que também comenta sobre um certo desgosto em relação a essa estética por parte do público. O texto é publicado na ocasião da primeira mostra de Charoux e Orlando Toledo na Galeria de Arte Itapetininga.

[visualizar](#)

Título			
Charroux e Toledo: Lara			
Data	Nº de ordem IAC	Tipo	Autoria
1948	20771	Artigo em jornal	Artigo em jornal

---



José Geraldo Vieira, importante crítico de arte do período, relembra a trajetória inicial de Charoux com técnicas e formulações figurativistas, mas salienta a importância do artista ter buscado outros caminhos menos saturados e encontrado no concretismo seu espaço de composição e pesquisa. O artigo traz um discurso sobre a transição da carreira e das pesquisas do artista que será incorporado por toda a crítica.

[visualizar](#)

Título			
Lothar Charoux			
Data	Nº de ordem IAC	Tipo	Autoria
1958	21187	Artigo em jornal	José Geraldo Vieira



Em nota sobre a mostra de Charoux na Galeria de Aremar, em Campinas, o crítico e teórico Ferreira Gullar remete-se a um texto de Mário Pedrosa, no qual o crítico contrasta o rigor da obra de Charoux com sua sensibilidade e humor, criando por sua vez um lirismo para as linhas e formas geométricas que dispõe em seus trabalhos. A identificação de Charoux com uma abstração sensível é apontada como seu diferencial pela crítica em geral.

[visualizar](#)

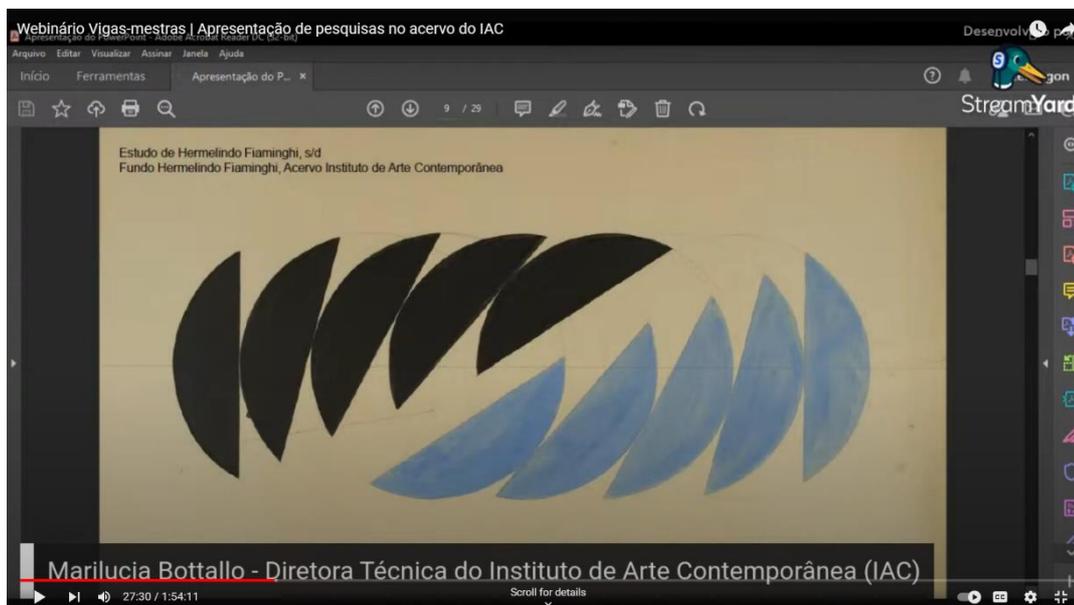
Fonte: <https://academiadecuradoria.com.br/lothar-charoux/>

Em vários aspectos, essa exposição traz uma construção de pensamento que guia os visitantes para as demais páginas, para os outros artistas, numa tentativa de introduzir pesquisadores que desconheçam o assunto a buscarem mais informações. Nessa direção, o grupo utilizou suas redes sociais para desenvolver ações educativas, que incluíram um webinar, como também posts sobre a temática, artistas, vídeos explicativos. Uma das ações propostas o quadro “o que é?” nesse quadro foi apresentado o conceito do concretismo e da sua relação com a exposição, outra ação a se destacar foi a série de vídeos produzidos pela equipe em que se apresentava brevemente um texto que estava na mostra, falando sobre sua escolha e suas relações dentro da mostra.

Com a abertura da exposição, ocorreu em paralelo o “Webinário Vigas-mestras: práticas curatoriais em arquivos”,

Realizado no formato virtual, o Webinário "Vigas-mestras: práticas curatoriais em arquivos" tem o objetivo de refletir sobre a importância dos acervos a partir de experiências com esses documentos para os estudos e práticas do campo das artes visuais. Tanto quanto fonte primária de pesquisa, como material para criação artística, servem de registro da memória e material para a elaboração de novas narrativas. Para isso, pesquisadores e artistas participam de 3 dias de debates, sempre das 16h às 18h.<sup>6</sup>

Figura 15: Print do YouTube do “Webinário Vigas-mestras: práticas curatoriais em arquivos - Webinário Vigas-mestras | Apresentação de pesquisas no acervo do IAC”.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MhUzfrreu9g>

<sup>6</sup> Descrição do evento. <https://www.youtube.com/watch?v=MhUzfrreu9g&list=PL-TMguGQJlQgPGE14JLBYPiadfJFByYw&index=1&t=173s>

Durante os dias 20 a 23 de outubro de 2021, obtivemos participação média de 20 espectadores ao vivo durante os dias do evento (Figura 16).

Figura 16: Prints da Quantidade de espectadores que assistiram sua transmissão ao vivo, Webinário Vigas-mestras | Apresentação de pesquisas no acervo do IAC, Arquivos contemporâneos em debate, Conversa com Mabe Bethônico, respectivamente.





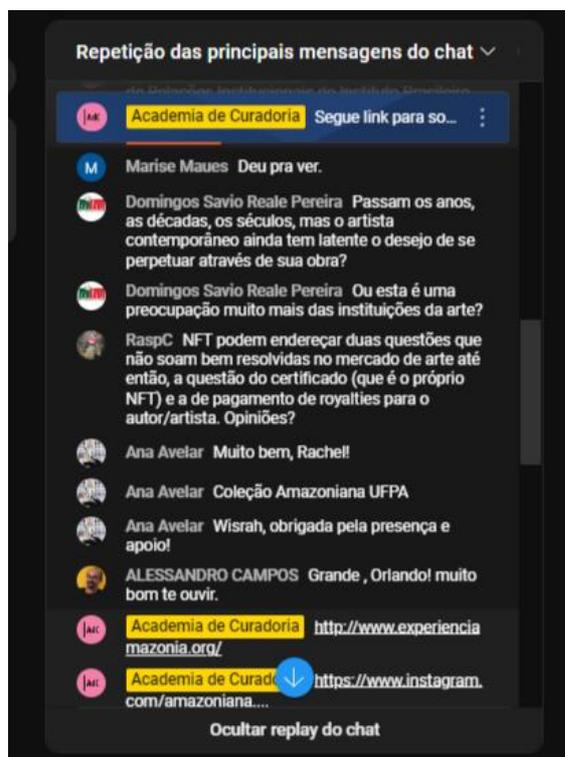
Fonte: Perfil Administrador do Canal do YouTube AdC.

Ao final do evento, foi realizado o levantamento dos números absolutos, que mostraram que os vídeos tiveram 325 visualizações no total, o que promoveu um aumento de inscrições no canal da AdC, que saltou de 186 inscritos para 225 inscritos, um aumento de 19,35% (Tabela 1).

Tabela 1 - Estatísticas do canal Academia de Curadoria.	
Período de apuração: 18 – 23 de out. de 2021.	
Visualizações	325
Tempo de exibição (horas)	131,0
Inscrições no canal	+ 36
Impressões	2119
Taxa de cliques de impressão	8,0%
Fonte da tabela: Perfil Administrador do Canal do YouTube AdC.	

Porém, os números absolutos são parâmetros quantitativos e não qualitativos. Pro IAC houve um aumento no número de visitas ao acervo da instituição, como também uma elevação no número de seguidores. Por sua vez, consideraremos os parâmetros qualitativos no YouTube como a participação do público por meio do chat, que requer uma análise mais minuciosa, lendo as mensagens individualmente, como mostra na Figura 17.

Figura 17: Print do chat do Youtube do “Webinário Vigas-mestras | Arquivos contemporâneos em debate”, Academia de Curadoria.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=kUOxAdY77U4>

Entender as exposições virtuais como um conjunto de escolhas e atividades e colocar o educativo como parte fundamental para uma melhor interação, é entender que as exposições virtuais são formadas por múltiplas relações de contato entre público e instituição, entre instituição e rede social.

Nesse contexto, poderíamos dizer que o IAC com o apoio da AdC complexificou sua presença no espaço virtual. Como propunha o projeto “Abre-te Código”, do Goethe-Institut, ao convidar instituições culturais para seguirem as metas de entrada nesses espaços,

Em primeiro plano, foram estabelecidas três metas. A primeira delas diz respeito ao fortalecimento do processo de digitalização dos acervos nas instituições culturais. Como segunda meta, estipulou-se a publicação desses dados usando uma licença aberta, a fim de possibilitar seu uso criativo, gerando, dessa forma, maior visibilidade para os respectivos acervos em si e ressaltando a importância das instituições culturais na preservação dos mesmos. Por fim, a terceira meta é incentivar a criação de aplicativos digitais que possibilitem o acesso às coleções digitais de maneira atraente e com grande usabilidade para amplos grupos de usuários que não sejam necessariamente especialistas (VERAS, WATANABE, CAVALCANTI, 2020, p. 13).

### 2.3. Segue em anexo (dezembro de 2021)

Antes de introduzirmos os preceitos que constituem a exposição “Segue em anexo” se faz necessária uma breve explicação de seu nome, uma vez que durante a pesquisa foram levantadas diversas possibilidades e, por fim esse nome foi escolhido pois fazia menção a forma de tratamento que usamos ao enviar um e-mail com anexos. Seu nome propõe remeter a exposição a uma prática cotidiana “Seque em anexo”.

Figura 18: Print da exposição visual “Segue em anexo”, Academia de Curadoria.



Fonte: <https://academiadecuradoria.com.br/segue-em-anexo/>

A exposição virtual “Segue em anexo” é umas das exposições da coleção ARTEMÍDIAMUSEU, organizada pela parceria entre AdC e Museu Nacional da República,

[...] com o objetivo de contribuir para a institucionalização das artes digitais no país que, há pelo menos 60 anos, vêm explorando a realidade digital que permeia nossa contemporaneidade. Projetamos a coleção a partir de critérios como relevância para o debate das artes digitais, importância das obras para o meio local e global e, particularmente, o uso da tecnologia para uma discussão das desigualdades sociais (AVELAR, 2020).

A projeção de uma coleção de artes digitais para o Museu Nacional da República provém: 1) da necessidade de se debater na contemporaneidade sobre o uso da tecnologia na atualidade e como isso está ligado diretamente às desigualdades sociais; 2) da constatação de que museus públicos brasileiros não contavam com

coleções de artes digitais. Essas desigualdades sociais estão ligadas diretamente ao alto custo de equipamentos, softwares e serviços, contudo, antes de discorrermos sobre essa questão, devemos distinguir o que é “ser digital” ou “estar no digital” e como essas relações interferem em nosso cotidiano, entendendo que

Esses estados digitais de ser (Bowen et al. 2018) atravessam todas as disciplinas e campos que compartilham semelhanças no uso de ferramentas e tecnologias digitais. No coração da cultura digital está a rápida transformação do comportamento humano, que é cada vez mais definido pelo comportamento digital das pessoas em todas as esferas da vida (GIANNINI, BOWEN, 2019, p. 30, tradução nossa).

Como descrito, o comportamento digital na atualidade interfere diretamente na difusão de obras e artistas, dado um maior acesso às redes sociais nos últimos anos por parte das instituições e dos artistas. Além disso, ocorreu um aumento significativo da autopromoção por parte dos artistas via redes sociais, reduzindo a necessidade de intermediadores, em consequência, houve ainda um distanciamento entre artistas e sistema das artes. Segundo Bulhões, para se entender as artes visuais

é preciso ir além do artista, investigando indivíduos e instituições que interagem com ele: críticos, *marchands*, museus, salões, galerias, revistas de arte, etc. Este conjunto de indivíduos e instituições, por sua vez, não age de forma autônoma; obras e eventos artísticos, bem como sua difusão e seu consumo, estão intimamente relacionados com as condições econômicas, sociais, políticas e culturais do meio em que atuam, isto é, com o processo histórico do qual participam de maneira específica e no qual se transformam (BULHÕES, 2014, p.15).

Essa transformação por sua vez afasta artistas digitais, dificultando a entrada desses no sistema da arte contemporânea.

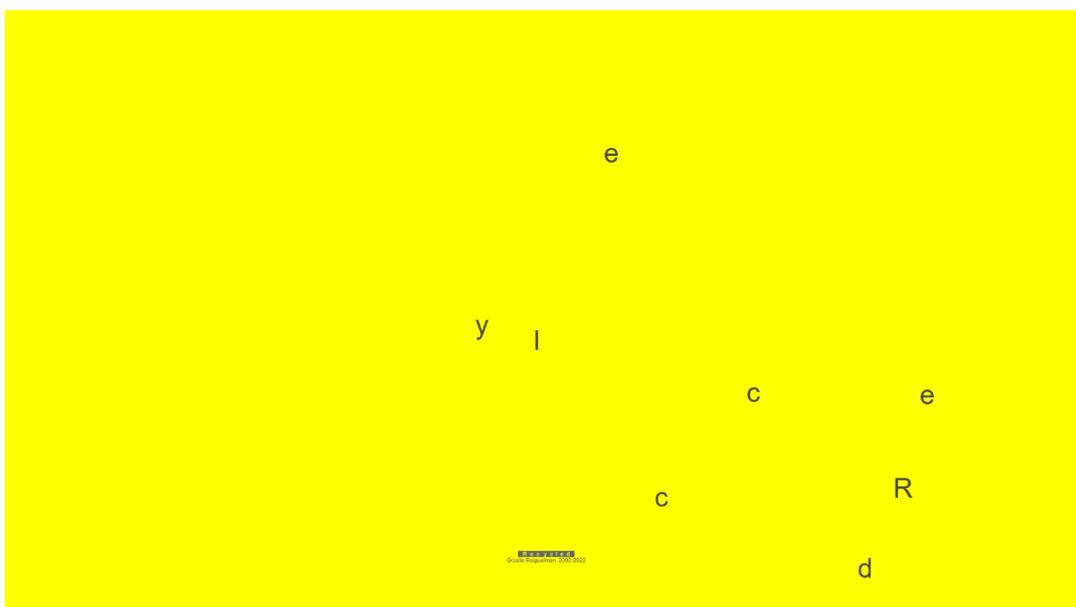
Entretanto, ao passo que a tecnologia foi se popularizando principalmente ao longo da última década, não houve uma mudança significativa das desigualdades dessa tecnologia, ainda há uma supremacia no uso de smartphones ao uso de computadores. De acordo com o levantamento da 32ª edição da Pesquisa Anual do FGVcia sobre o Mercado Brasileiro de TI e Uso nas Empresas da Fundação Getúlio Vargas, de 2021, “Em relação aos smartphones, a estimativa é de 242 milhões de unidades em uso no Brasil em junho deste ano, ou seja, mais de um por habitante” (FGV, 2021). Isso resulta num déficit no acesso de qualidade ao uso de computadores. Outro aspecto, mais debatido dentro do campo das artes, que chama a atenção, é o fato de que muitos artistas não conseguem arcar financeiramente com softwares e computadores, visto seus elevados preços de mercado. Além disso, os visitantes precisam muitas vezes de uma conexão estável e algumas das funções

(filtros, realidade aumentada, entre outras) das redes sociais que funcionam somente em dispositivos atualizados, impossibilitando o acesso a essas funções para muitos usuários. Como abordado por Beiguelman,

A internet não esquece, mas a cultura digital não nos deixa lembrar. Produzimos e publicamos em escalas de petabytes em serviços que podem desaparecer a qualquer momento. Nossos equipamentos deixam de funcionar na velocidade de um clique e uma estranha nostalgia de um passado não vivido invade o circuito de consumo pop (BEIGUELMAN, 2014, p. 12).

Após os esclarecimentos de algumas das dificuldades diárias de usuários e de artistas digitais, podemos enfim discutir como as obras de Giselle Beiguelman, Vitória Cribb e Bruno Kowalski, que compuseram a exposição, abordam essas questões artisticamente. Entendemos que “a arte digital evoluiu para múltiplas vertentes de prática, desde um trabalho mais orientado para os objetos até peças que incorporavam aspectos dinâmicos e interativos e constituíam um objeto virtual orientado para o processo” (PAUL, 2008, p. 21). Esses processos dinâmicos e interativos foram pensados e elaborados pelas artistas e pelo artista. Cada obra permeia esses princípios de um objeto virtual, seja ele direcionado para o dinamismo ou para a interatividade. Na mostra, cada artista apresentou três obras, sendo que uma delas foi doada ao Museu Nacional da República, integrando agora o acervo da instituição.

Figura 19: Print da obra “Recycled”, Giselle Beiguelman.



Fonte:

<http://museu.cultura.df.gov.br/artemidiamuseu/segueemanexo/recycled/https://academiadecuradoria.com.br/segue-em-anexo/>

A obra doada pela artista e pesquisadora Giselle Beiguelman, “Recycled” (2001 – 2021), surgiu ainda no início do século, passando por várias atualizações para que fosse compatível com os sistemas webs atuais. Nesse aspecto,

[...] a palavra que dá nome ao trabalho aparece sempre reorganizada no site conforme a interação do observador, criando diferentes composições. Num tipo de ciberpoesia, Giselle usa da linguagem de programação aberta para reafirmar a lógica da internet: compartilhar, copiar e reciclar (AMBRÓSIO, RAGO, ROMANO, 2020).

Destacando a lógica de compartilhar, copiar e reciclar, nos deparamos com o termo conhecido principalmente nas áreas da música, o remix, “uma prática característica da cultura digital” (LEÃO, 2016, p. 27). No estudo da professora Lucia Leão, em sua pesquisa “A arte do remix”, de 2016, são levantados questionamentos acerca da cultura digital, descrevendo esse cenário a partir de

processos específicos de criação e produção de linguagem emergem nas redes. Atividades corriqueiras como “cortar, copiar e colar” desvelam procedimentos que sustentam a cultura do remix. Trabalhar com arquivos, desconstruindo e reconstruindo materiais fragmentados, é algo bastante frequente nas práticas das redes, e esses procedimentos possibilitam e facilitam atos de apropriação, releituras e colagens. O termo “remix” circula em diferentes contextos e é utilizado expressivamente na cultura de DJs, VJs, clubes e festas. No âmbito das redes digitais, destaca-se também o fenômeno dos *mash-ups*, plataformas, projetos e websites que mesclam dados obtidos a partir de provedores de conteúdo diversos em uma interface integrada (LEÃO, 2016, p. 28).

Figura 20: Print da obra “Staring... Me!”, Bruno Kowalski.



Fonte: <https://academiadecuradoria.com.br/segue-em-anexo-bruno-kowalski-staring-me/>

Nessa perspectiva, o artista Bruno Kowalski utiliza o remix para produzir a obra “Staring...Me!” utilizando frames extraídos de filmes hollywoodianos combinados com recortes, colagens e múltiplas edições. Resultando como o único responsável

pela realização de todos os processos envolvidos na construção desses. Valendo-se da ironia e do humor, Bruno Kowalski cria uma aura de herói épico em torno de si mesmo, e elege-se como criador e estrela principal de seu próprio filme (MIRANDA et al., 2020).

Numa relação de copiar e tomar posse desses arquivos, o artista provoca essa reflexão acerca do conhecido “Ctrl C – Ctrl V” quanto aos direitos autorais e aos direitos de uso de vídeos e fotos disponíveis em espaços “livres” de pesquisa. Tais itens não são livres na realidade, pois requerem muitas permissões e aceites de seus termos de uso por parte das empresas que “possuem esses dados”. Com o avançar da tecnologia, principalmente com o uso da inteligência artificial e dos seus aprimoramentos contínuos, esses algoritmos têm realizado o papel de “policia” esses espaços.

Estes algoritmos são muito sofisticados e estão em treinamento permanente, a fim de evitar as violações das regras que todos, antes de se cadastrar numa rede social digital, aceitam. Mas não apenas para isto! O principal objetivo do treinamento que os algoritmos praticam, está orientado para garantir que os propósitos das redes sejam alcançados, a partir da ação dos seus membros, dentro da rede e, eventualmente, fora dela. Neste ponto, é importante aclarar que uma CSSN ou rede social digital é um projeto industrial e comercial (e aí incluo as 4 grandes redes sociais do momento: Instagram, Youtube, Facebook e Twitter [2]) e como tal, necessita se monetizar para se manter em

funcionamento, e é para atender a este ponto que os algoritmos de IA atuam, arbitrando a troca de mensagens e sugerindo novas conexões e o consumo de determinado conteúdo (ALMEIDA, 2021, p.174).

Nessa relação entre máquinas e humanos, a IA personifica uma entidade de controle no espaço digital, que, para a artista Vitória Cribb,<sup>7</sup> é considerada uma “entidade virtual” que habita esse espaço. Dessa relação, a artista cria a obra “Espontaneidade Programada” descrita como

[...] uma carta cujo destinatário é o Algoritmo – essa espécie de voyeur digital, criatura invisível, programada para resolver problemas. Cribb se dirige a ele, ironicamente, como amigo e, neste trabalho, acompanhamos, nas palavras da artista, a descrição de sua rotina virtual, permeada por um tom confessional e pelo relato de uma relação cada vez menos saudável (e talvez até tóxica) com esta ‘entidade virtual’. Em um humor irônico-passivo-agressivo, a artista parece negociar a sua liberdade e a possibilidade de escolha diante de um universo no qual o universo virtual e o mundo físico se fundem (ROMAN et al., 2020).

---

<sup>7</sup> Cribb é formada pela Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ, Rio de Janeiro, Brasil. Filha de pai haitiano e mãe brasileira, vem criando nos últimos anos narrativas digitais e visuais que permeiam técnicas como: criação de avatares em 3D, filtros em realidade aumentada e ambientes imersivos, utilizando o ambiente digital como meio para explicar suas investigações e questões atuais percorridas por seu subconsciente. Vitória investiga os comportamentos e desenvolvimentos de novas tecnologias visuais / sociais e transpõe o seu pensamento através da imaterialidade presente no digital.



essa coexistência, por outro lado é importante também entender quais são os limites físicos humanos com a máquina e vice-versa.

Por fim, entendemos que a exposição “Segue em anexo” abarca algumas temáticas sobre as artes digitais na contemporaneidade que estão sendo discutidas neste momento. Nas obras de Giselle Beiguelman e Bruno Kowalski, vemos a relação do reuso e da remodelagem nesses espaços. Ao passo que, a partir da obra de Vitória Cribb, conhecemos mais sobre a relação entre humano e máquina.

### 3 VIRTUAL: UMA EXPERIÊNCIA COLETIVA

A cultura digital não é somente sobre o “acesso à internet e às ferramentas de busca e de compartilhamento da informação” (IBRAM, 2020, p. 21), é preciso pensar a cultura digital como um organismo vivo que se renova constantemente devido a sua própria dinâmica (MOLL, 2010).

Discutindo a dinâmica do viver e habitar no digital, discorreremos sobre as exposições e sobre a vivência de curar coletivamente as três exposições: “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital”, “vigas-mestras: outras narrativas concretas” e “Segue em anexo”.

Durante a pesquisa, discutimos acerca da curadoria compartilhada ao lado da curadoria digital, que, de acordo com Pitol, “é polissêmica, e atua em um cenário interdisciplinar, investindo energia na produção de informação intensificada, resultado da potencialidade tecnológica e da variedade de propósitos e objetivos de uso dos trabalhos produzidos” (TAVARES, HENNO, PITOL, 2020, p. 37).

Nesse sentido, este capítulo tratará de questões sobre curadoria compartilhada dentro do contexto da curadoria digital. As questões tratadas serão analisadas com bases teórico-práticas e metodológicas disponibilizadas no relatório “Modos mais compartilhados de fazer curadoria concepções e experiências práticas de curadoria compartilhada”, elaborado pela Tomara! Educação & Cultura para o Museu Paulista. Assim, busca-se compreender a curadoria compartilhada a partir de impressões gerais que foram construídas da reflexão sobre diferentes termos identificados ao longo do percurso da pesquisa (PITOL, CAMARGO, 2020).

Antes de adentrarmos propriamente nas curadorias dos estudos de caso, cito então um trecho desse relatório, que nos dá uma definição possível para a visão de museu, este sendo

um organismo que se insere na trama social do mundo que o rodeia. Não é uma instituição destituída de capilaridade com os contextos social, econômico, histórico e cultural, e por isso mesmo absorve, de diferentes formas e com diferentes ritmos, discussões contemporâneas que a sociedade traz (PITOL, CAMARGO, 2020, p. 35).

Seguindo essa linha de pensamento, trataremos não exclusivamente dos museus, adicionando a esse bloco também outras instituições artístico-culturais. Ao longo do relatório, é feita a distinção de tipologias de blocos dentro da curadoria.

Destacam-se três tipologias que estão nos processos curatoriais trabalhados, são elas: 1) autoridade compartilhada (“O compartilhamento da autoridade se daria, então, pela curadoria de relatos orais e na atenção reflexiva que esses relatos exigem em função de sua diferença em relação a evidências históricas ou outras narrativas”) (PITOL, CAMARGO, 2020, p.42); 2) a curadoria colaborativa

trata-se, para alguns, de uma proposta de curadoria como prática artística, que envolve os integrantes da iniciativa e os artistas, abarcando a decisão de toda a organização da exposição, como as obras, a temática, o texto e o material de divulgação, e com isso evidenciando noções de autoria e processo criativo (PITOL, CAMARGO, 2020, p. 46).

E, por fim, temos 3) a curadoria compartilhada, que

pode ser entendida como um processo de desenvolvimento de projetos curatoriais e artísticos conectados à exploração estética e tecnológica de ambientes em rede, gerando uma série de pontos de vista e de interações (SANTOS, 2009), além de ser um processo em que diversos atores dialogam e participam de encontros para estabelecer o fio condutor da exposição e definir os textos e materiais a serem expostos (LEITZKE, 2012). Já para Dutra (2014), ela pode ser entendida como uma prática que articula a dimensão educativa de uma exposição à atividade do curador como parte de uma rede de agentes culturais, que orienta e propicia oportunidades de construir pensamentos de forma coletiva (PITOL, CAMARGO, 2020, p.46).

O termo “curadoria compartilhada” carrega um sentido polissêmico, com ideias paralelas e semelhantes e, pela sua recente definição, o torna mais difícil de delimitar (PITOL, CAMARGO, 2020).

Com esse intuito, as instituições artístico-culturais e museus devem se responsabilizar “pela construção de novas formas de diálogo que privilegiem a horizontalidade do conhecimento”, pois “é um tema que se apresenta hoje para os museus, de certo modo, atualizando o debate, já de longa data, sobre a função social que lhes cabe” (PITOL, CAMARGO, 2020, p. 52).

Fundamentado nessas ideias de curadoria compartilhada a partir do suporte teórico, o relatório traz aspectos metodológicos divididos em três parâmetros, sendo eles: “Principais atores envolvidos”, “Métodos, técnicas e ferramentas” e, por fim, “Principais desafios e destaques”. Assim, tentaremos localizar e listar esses parâmetros em cada exposição, assim como a cada exposição exploraremos seus respectivos tópicos, a fim de facilitar os processos que envolvem uma curadoria compartilhada. Desenharemos ainda a ideia curatorial que foi trabalhada por cada curadoria. Partindo do princípio de que

os processos de colaboração na produção de exposições e gestão de coleções relacionam-se a uma gama de respostas acerca da dinâmica de participação dos agentes envolvidos, que variam entre propostas de horizontalidade da participação curatorial ao reconhecimento das hierarquias, mesmo que minimizadas (PITOL, CAMARGO, 2020, p. 56).

Concluindo a breve introdução deste capítulo, compreendemos que os processos de curadoria são colaborativos e normalmente hierárquicos. Agora, apresentaremos, por ordem cronológica, as exposições que buscaram uma horizontalidade de participação e tomada de decisões. Retomaremos as exposições: “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital”, “vigas-mestras: narrativas do concreto”, “Segue em anexo”, respectivamente, afunilando nosso debate na questão curatorial.

### **3.1 Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital**

Ao pensarmos sobre o processo curatorial compartilhado dessa exposição, faz-se necessário o retorno do olhar para os agentes envolvidos, nomeando cada um deles e entendendo a horizontalidade da equipe durante todo o processo. Pois, durante esse processo turbulento, não há, muitas vezes, uma clareza nas atuações específicas de cada integrante da equipe. Iniciaremos com a nomeação dos principais agentes envolvidos, sendo eles: a Casa Niemeyer; o diretor da Casa de Cultura da América Latina-CAL, à época Alex Calheiros; as artistas e os artistas da mostra, a equipe curatorial da exposição (Ana Avelar – coordenadora –, Ana Clara Lustosa, Ariel Ganassin, Douglas Ferreira, Larissa Guedes, Matheus Miranda, Ravena Marcelino, Renata Reis, Samara Correia).

Devemos partir do princípio de que mesmo num processo compartilhado há divisão de tarefas, nessa equipe poderíamos dividir em 5 núcleos principais: curadoria; produção e expografia; comunicação e identidade visual; educativo e acessibilidade.

No núcleo da curadoria, temos Ana Avelar como curadora e, Ravena Marcelino Samara Correia como assistentes de curadoria. Contudo os primeiros processos curatoriais, em específico o primeiro levantamento de possíveis artistas foi realizado por toda a equipe, havendo discussões sobre quais entrariam na mostra. Em um segundo momento, as três ficaram responsáveis por estabelecer contato e construir uma ponte entre instituição e artistas.

Já no campo da produção e expografia temos Ariel Ganassin, Matheus Melo de Miranda, Douglas Ferreira e Larissa Guedes. Ambos os campos trabalharam diretamente um com outro, por isso, houve a necessidade de juntá-los. Na produção Ariel e Matheus foram responsáveis diretamente por organizar as biografias dos artistas, as obras, as fichas técnicas dentro do drive. Na expografia, Douglas e Larissa pesquisaram sobre possíveis redes sociais e, ficaram responsáveis pela forma como seriam apresentadas as obras no Tumblr e também por subir as obras na plataforma “upload”.

No núcleo da comunicação e identidade visual, trabalharam Samara Correia, Ana Clara Lustosa e Renata Reis. Formada em Comunicação Social e habilitada em Jornalismo, Samara Correia, foi de grande importância para construção da identidade social da exposição e, junto a Ana Clara e Renata desenvolveram o núcleo da comunicação estruturando as redes sociais e veículos de comunicação.

No núcleo educativo Ana Clara e Renata propuseram intervenções dos artistas nas redes sociais do Museu que envolvessem o público e os artistas, aproximando-os: instituição, artistas e públicos. Por fim, no núcleo de acessibilidade temos Douglas Ferreira, formado em Língua de Sinais Brasileira pela Universidade de Brasília – UnB (2019), sendo de extrema importância por trazer sua perspectiva acerca do assunto. Vale lembrar que a Casa Niemeyer é um museu universitário, que se reinventou para o digital com a “Casa Niemeyer Digital”, em “um formato educativo para as redes sociais que promoveu ativações de nosso espaço expositivo. O projeto trouxe novos parceiros e nos ensinou – cobrando nossos atrasos – que a realidade digital deveria ser compreendida em suas especificidades” (AVELAR, 2020).

As atividades nas redes se iniciaram antes da exposição “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital” propriamente dita, quando foi realizado um processo curatorial laboratorial de experimentações em rede. Podemos destacar nesse entremeio a atividade virtual “#Ocupação Triangular”, que consistia em convidar um ou uma artista da mostra “Triangular: Arte deste século” para ocupar por 24 horas o Instagram da Casa Niemeyer, e, como resultado, obter diversos posts e *lives*.

Ao longo dessa experiência, a equipe aprendeu imensamente no que diz respeito a propostas educativas por meio das redes, e se propôs a montar uma exposição virtual. Com isso, adentramos no segundo tópico metodológico, “métodos, técnicas e ferramentas”, com os seguintes temas: Levantamento de artistas digitais e

listagem de possíveis obras; Reuniões com alguns artistas sobre questões técnicas; Envio de e-mails buscando formalizar doações das obras selecionadas.

O levantamento de artistas digitais e de possíveis obras, feito pela equipe curadora, foi iniciado cerca de quatro meses antes da abertura, em dezembro daquele ano (2020). A partir de buscas no portfólio de artistas que trabalhassem com artes digitais, foi montada uma tabela dividida em algumas colunas como: nome, contato, rede social (Instagram), formato, origem, entre outros critérios. Foram levantados cerca de 80 possíveis nomes para integrar a mostra. Concomitantemente, a equipe pesquisava plataformas possíveis para exposição, baseando-se teoricamente na arte hacker e na arte digital. Para Daniel Hora,

A obsolescência prorrogada por intervenção da arte hacker se manifesta como tática de resistência, desconstruindo a determinação artificiosa do tempo de vida útil dos produtos para manutenção o ritornelo do modelo hegemônico de consumo. Assim, as poéticas de produção da diferença combatem os lacres, as peças e baterias sem equivalentes para reposição, os cabos e conectores proprietários descontinuados e a interrupção de serviços de assistência (HORA, 2014, p. 9).

A equipe se concentrou nos estudos sobre o tema e, por fim, foi feita a escolha pelo Tumblr. Em seguida, ocorreu uma primeira construção de possíveis blocos temáticos com narrativas de identidade, sexualidade, política, feminismo etc. Após diversas reuniões, foram selecionados 30 artistas (Figura 22).

Figura 22: Print do Instagram sobre a divulgação dos e das artistas da exposição “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital”, Casa Niemeyer.



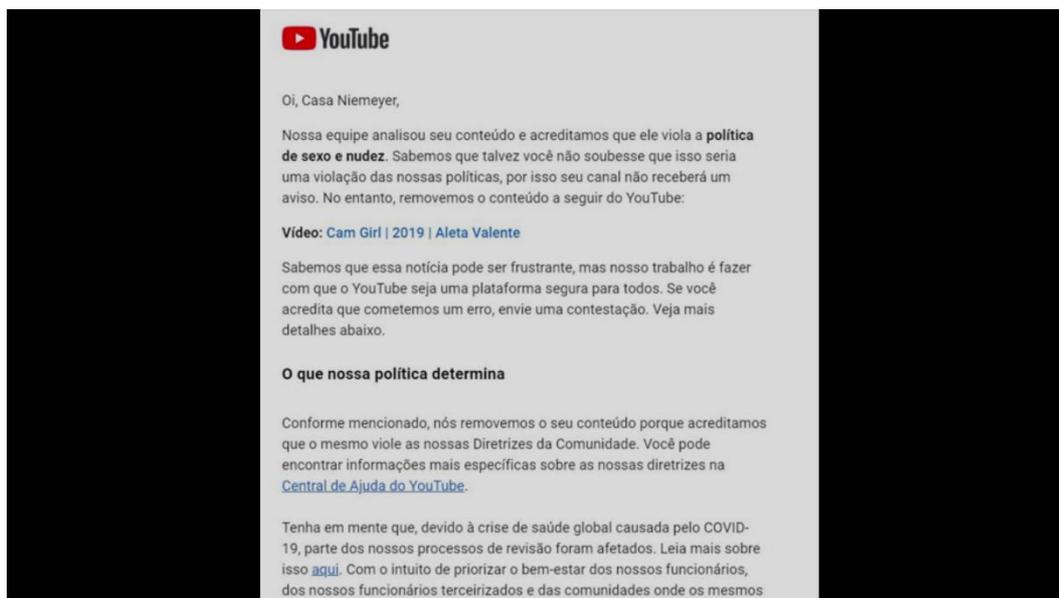
Fonte: <https://www.instagram.com/casaniemeyer.unb/#>

A lista de artistas foi dividida entre a equipe, uma parte era responsável por pedir que as obras fossem enviadas por e-mail ou via serviços de nuvem (Dropbox, Google Drive, OneDrive...), por mais simples que aparente ser esse recebimento, fez-se necessária uma organização coerente, para evitar atrasos. Assim que as obras eram recebidas, integrantes da equipe curadora eram responsáveis por baixar e testar o funcionamento, analisar os casos específicos. Em seguida, teve início a separação das obras em pastas organizadas pelos nomes, obras, textos descritivos. Em todos os processos, a equipe como um todo participou diretamente ou indiretamente.

Gostaria de destacar, quanto aos “Principais desafios e destaques” da exposição, os seguintes desafios: conversão de arquivos em formatos não usuais, uso de outras plataformas com menos restrições e a censura de algumas plataformas.

Como explicitado no primeiro capítulo, quando abordamos algumas definições, foi descrito que nem todos os documentos digitais possuem o mesmo formato de arquivo e, por consequência, muitas vezes não são compatíveis com todas as redes sociais. Tendo isso em vista, algumas obras tiveram que ser convertidas, mantendo-se todos os dados para serem compatíveis com o Tumblr, como os vídeos que estavam em formato mov. e deveriam estar em mp4. Outro desafio foi o uso de outras plataformas com menos restrições, que interferiu na escolha do Tumblr, na época (julho de 2020), as diretrizes permitiam o uso de nudez em alguns contextos como o artístico, educacional, de destaque ou político. Não houve nenhuma restrição por parte da plataforma, no entanto o YouTube censurou algumas obras por conter nudez (Figura 23).

Figura 23: Print do Censura imposta a obra “Cam Gril, 2019, Aleta Valente”, Casa Niemeyer.



Fonte: <https://narrativasdodigital.tumblr.com/>

Dessa maneira, as conjunturas da exposição que, por sua vez, foi idealizada a partir das conexões de uma estética e do uso da tecnologia, envolveram uma prática diante dos textos e dos materiais estudados pela equipe curatorial-produtiva. No entanto, voltemos ao princípio de que uma curadoria pode pertencer a mais de uma tipologia, e, visto que suas definições ainda estão sendo desenvolvidas e levando em conta as características específicas descritas por Pitol e Camargo, encaixaremos “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital” dentro da tipologia de curadoria compartilhada.

### 3.2 vigas-mestras: narrativas do concreto

As primeiras movimentações acerca da criação da exposição “vigas-mestras: outras narrativas concretas” ocorreram ainda no primeiro semestre de 2020. Nesse período, a AdC entrou em contato com o IAC oferecendo a proposta de uma exposição virtual de documentos. Após algumas reuniões entre as partes, foi aprovada a exposição, apresentada em um esboço na plataforma com imagens em baixa resolução dos documentos junto a um possível layout.

Antes de prosseguirmos com os processos de pré-produção, produção e pós-produção é imprescindível falar um pouco mais da equipe e dos núcleos de trabalho visto que não era viável toda equipe participar de todos os processos. Nesse sentido, compuseram a equipe dessa exposição: Aline Ambrósio, Ana Avelar, Ana Roman,

Emily Mayumi, Isaac Guimarães, Lucas A. Oliveira, Matheus Miranda, Marina Romano, Rachel Vallego, Renata Reis, Samara Correia, Thiara Grizilli e Vitor Borysow. Enquanto os seus núcleos eram: Curadoria e Pesquisa; Legendas Críticas dos Documentos; Transcrição dos documentos; Comunicação; Projeto Educativo e Expografia Digital & Modelagem 3D & Design gráfico e animações.

No núcleo de Curadoria e Pesquisa, toda equipe participou da pesquisa do acervo e da curadoria dos documentos que fizeram parte dessa mostra, desta análise de cada peça do acervo resultou em um texto curatorial das obras de cada artista.

No núcleo das Legendas Críticas dos Documentos estiveram presentes os seguintes membros da equipe: Ana Avelar, Ana Roman, Isaac Guimarães, Lucas A. Oliveira, Rachel Vallego, Renata Reis, Samara Correia, Vitor Borysow. Esses trabalharam na leitura e na feitura de pequenos textos críticos acerca das peças selecionadas. Ao passo que o núcleo de Transcrição dos documentos foi composto por Aline Ambrósio, Emily Mayumi, Isaac Guimarães, Suellen Barbosa e Vitor Borysow, trabalharam na transcrição e digitação dos materiais manuscritos e datilografados com o intuito de auxiliar pesquisadores e pessoas interessadas no assunto a se aventurar a fundo na leitura desses documentos.

O núcleo da Comunicação composto por Samara Correia e Vitor Borysow ficou responsável pela comunicação com a Imprensa. O núcleo do Projeto Educativo contava com Marina Romano, Renata Reis, Samara Correia, Thiara Grizilli, Vitor Borysow, que promoveu diversas atividades interativas nas redes sociais como também a organização do “Webinário Vigas-mestras: práticas curatoriais em arquivos”.

Os três últimos núcleos: Expografia Digital; Modelagem 3D; Design gráfico e animações, trabalharam conectados diretamente. O primeiro com os seguintes membros: Aline Ambrósio, Matheus Miranda, Marina Romano e Isaac Guimarães, que estudaram mais a fundo sobre como expor obras, documentos digitalmente. O segundo com Aline Ambrósio e Isaac Guimarães que modelaram e animaram a capa da exposição, por fim na parte do Design gráfico e animação o Isaac ficou responsável pela confecção do design da exposição.

Em seguida, decorreram os processos iniciais de pesquisa dos documentos do acervo: cada um desses cinco artistas (Fiaminghi, Charoux, Sacilotto, Esmeraldo e Willys) foram acompanhados por dois ou três curadores.

A pesquisa, por sua vez, como se pode imaginar, foi a maior das etapas, que se estendeu por cerca de quatro meses, pois, somados os acervos dos artistas, contabilizavam-se mais de 5000 documentos digitalizados, entre eles jornais, fotografias, revistas, cartas, gravuras, manuscritos e outros suportes. Ao final desse levantamento por parte da equipe, foram selecionados uma média de 17 documentos por artista para serem expostos.

No segundo tópico, “métodos, técnicas e ferramentas”, temos o levantamento de possíveis percursos curatoriais, aliados às reuniões periódicas entre as partes para possíveis alinhamentos; à organização da estrutura expográfica; à solicitação oficial para o uso das imagens, e, por fim, à elaboração do material educativo.

No decorrer do levantamento desses possíveis percursos curatoriais, alguns documentos digitalizados chamaram mais a atenção dentro do contexto do acervo, pois se relacionavam múltiplos pontos, seja pela presença do artista em meio ao sistema, o desenvolvimento do artista ou pela sua repercussão nacional. Porém, não nos atentaremos a esses pontos, pois este capítulo tem o intuito de mostrar como ocorreram os processos colaborativos dentro da exposição. Concomitantemente, tínhamos uma reunião quinzenalmente com a equipe do IAC para mostrar o andamento da pesquisa, momento em que, também, discutíamos caminhos curatoriais e apresentávamos o que já havia sido levantado.

Após a decisão dos assuntos que seriam propostos na exposição como a apresentação de recortes não tão estudados sobre os artistas, tal qual suas relações com o construtivismo e os eventos da época. Com isso foi iniciada a etapa subsequente, a expografia digital, na qual compreendemos que não seria adequado uma exposição no Instagram ou uma página web cheia de textos, demasiado densa e sem interatividade. “Ou seja, foram as situações-problema que motivaram a busca por aportes teóricos para embasar determinada ação; em alguns casos, a reflexão sobre a experiência de viver um processo compartilhado só foi feita a *posteriori*” (PITOL, CAMARGO, 2020, p. 99).

As reflexões sobre a experiência dessa curadoria compartilhada ocorreram durante a semana de abertura quando da elaboração de três webinários que convidavam professores e pesquisadores da área para discorrer acerca dessa experiência na gestão e divulgação de acervos digitalizados e da curadoria compartilhada. No primeiro seminário, que introduziu esse bloco de eventos, foram abarcados assuntos relativos à curadoria compartilhada. Por sua vez, poderíamos encaixar essa curadoria na tipologia de autoridade compartilhada, descrita como conceito que “pretende abarcar a multiplicidade de olhares, de modo a contemplar diversos saberes, “permitindo um tratamento museológico mais consistente, que potencialize sua característica documental” (PITOL, CAMARGO, 2020, p.42).

### **3.3 Segue em anexo**

A exposição “Segue em anexo” surgiu da coleção Artemídiamuseu, um projeto colaborativo que engloba um conjunto de três exposições virtuais exibidas no site da AdC em parceria com o Museu Nacional da República. Em cada exposição, pelo menos uma obra de cada artista será doada à instituição. Nesse contexto, a coordenadora da AdC, Ana Avelar, apresentou o projeto, com apoio FAP-DF, à direção do Museu, na pessoa da diretora Sara Seilert, que entendeu como pioneira a iniciativa de receber obras digitais no acervo do museu. Apresentada pela diretora em uma live no Instagram, a coleção parte de um ponto de partida colaborativo, que discute e debate o lugar do museu como esse espaço de construção narrativa na história da arte dentro da contemporaneidade e que constrói uma identidade para o museu, que comemorou 15 anos na abertura da exposição (ACADEMIA DE CURADORIA, 2022).

A equipe (Aline Ambrósio, Ana Avelar, Ana Roman, Emily Mayumi, Isaac Guimarães, Laura Rago, Lucas Alameda, Matheus Miranda, Marina Romano, Rachel Vallego, Renata Reis, Thiara Grizilli e Vinicius Maroli) por sua vez dividida em quatro núcleos de trabalhos principais: Curadoria e Pesquisa; Educomunicação; Expografia Digital; Design gráfico e animações.

No primeiro núcleo de trabalho “Curadoria e Pesquisa” foram realizadas comunicações diretas com os artistas, tanto para agilizar a entrega da obra como também para conhecermos mais a fundo as obras, para que em uma segunda etapa fossem realizados os textos curatoriais. O referido núcleo foi dividido em três

subgrupos, ficando cada um responsável por representar um artista, começando pelo artista Bruno Kowalski sendo suas obras curadas e pesquisadas por Matheus Miranda, Rachel Vallego, Renata Reis e Thiara Grizilli; já as obras da artista Giselle Beiguelman foram curadas e pesquisadas por Aline Ambrósio, Laura Rago e Marina Romano e, por fim, as obras da artista Vitória Cribb foram curadas e pesquisadas por Ana Roman, Emily Mayumi, Isaac Guimarães e Lucas Alameda.

O segundo núcleo de trabalho “Educomunicação” formado por Laura Rago, Marina Romano, Renata Reis e Thiara Grizilli organizou com outras instituições do Distrito Federal atividades online junto aos artistas para movimentar a comunidade, como a oficina gratuita “Introdução às práticas artísticas digitais”, ministrada pela Vitoria Cribb e a oficina “Encruzilhada em Pixels: Pontos de Partida Para Criação em Arte Digital” ministrada pelo artista Bruno Kowalski, a equipe também organizou uma conversa sobre “Monumento, Memória e Apagamento” entre a artista Giselle Beiguelman e o gestor do Complexo Cultural de Planaltina, Júnior Ribeiro.

Por fim os núcleos de Expografia Digital; Design gráfico e animações trabalharam conectados, o primeiro núcleo formado por: Aline Ambrósio, Emily Mayumi, Isaac Guimarães, Marina Romano, Matheus Miranda e Vinicius Maroli, focou seus esforços em estudar formas de dispor as obras, mesmo que fossem feitos pequenos ajustes técnicos. Ao passo que o núcleo Design gráfico e animações formado por: Isaac Guimarães e Vinicius Maroli, foi o responsável pela diagramação, animação e identidade visual do material gráfico.

Apoiando-se em pilares curatoriais, como a criação de obras natodigitais e preferencialmente obras que discutissem questões de artes digitais, como o uso da baixa tecnologia, da interatividade, da navegabilidade; o outro pilar essencial era que pelo menos um ou uma das artistas fosse do Distrito Federal.

Considerando que essa exposição e a parceria junto ao Museu ocorreu durante o isolamento social em meio à pandemia, entendendo que o fechamento temporário de seu espaço físico resultou em um maior contato e engajamento no virtual, contamos com o auxílio do educativo e do Grupo de Pesquisa. Porém, “destaca-se ainda que esses processos compartilhados, em alguns casos, são fruto de situações complexas em que o museu ‘não sabe o que fazer’ e busca, por meio do diálogo, encontrar formas para encará-las” (PITOL, CAMARGO, 2020, p.99).

Com a experiência em atividades virtuais da AdC e a aceitação da proposta para a realização de uma exposição virtual pelo Museu Nacional da República, a foi fundamental firmar essa parceria. O Museu se encontrava em um momento de migração de marca em suas redes e essa parceria construiu novos processos compartilhados entre as partes (Museu, AdC e artistas), resultando em múltiplas ramificações que se sucederam após o lançamento da exposição, como o curso do Bruno Kowalski e outro da Vitoria Cribb.

Um dos desafios da exposição era como dispor das obras dentro da mostra, entendendo suas particularidades, e evitando repetir o layout das exposições anteriores. Com isso, tivemos reuniões com artistas para discutirmos soluções. Outro fator importante foi a manutenção das obras, mesmo aquelas que estão obsoletas, por estarem desatualizadas ou que, em outras palavras, necessitavam de uma revisão técnica para adaptá-las aos requisitos dos dispositivos mais recentes, além de obras interativas que precisavam ser testadas na plataforma. Com o avançar da tecnologia digital, principalmente ao longo dos últimos anos, de acordo com Paul, “atingiu agora uma tal fase de desenvolvimento que oferece possibilidades inteiramente novas para a criação e experiência da arte” (PAUL, 2008, p. 7, tradução nossa).

Levados pela experimentação, as obras trazidas pelos artistas foram consideradas “um híbrido de carne e conexão”, como escreve Giselle Beiguelman. Somos e estamos conectados a todo momento via nossos smartphones em que o virtual como potência de vir a ser real pois entendemos que ambos pertencem a realidade e, o virtual e o presencial se entrelaçam cada vez mais. Na qual

técnicas dependem de uma certa estabilidade dos elementos que constituem essas relações de identidade. Tal estabilidade, no entanto, não existe no contexto digital. Nesse contexto, processos de emulação aparecem como metodologias mais apropriadas e coerentes com a possibilidade de pensar a preservação da memória da cultura digital e particularmente de obras de arte digital (VERAS, WATANABE, CAVALCANTI, 2020, p. 19).

Nesse cenário, enaltece-se a importância do museu como guardião dessa memória, que por sua vez é um dos principais agentes na contemporaneidade. Para Beiguelman, a memória no contemporâneo se define como:

uma espécie de dado quantificável, uma medida e até um indicador do status social de alguém. Existe um fetiche da “memória” como “coisa”: quanto de memória tem seu computador? E sua câmera? E o seu celular? Tudo isso? Só isso?... Compram-se memórias, transferem-se memórias, apagam-se e perdem-se memórias (BEIGUELMAN, 2014, p. 13).

Com o intuito de não perder essas memórias criadas no digital, a curadoria é fundamental para manutenção e organização dessas obras no campo artístico. No caso da exposição “Segue em anexo”, poderíamos tratá-la como uma curadoria colaborativa, devido ao seu caráter de envolvimento entre integrantes e artistas, pela organização da exposição e dos processos criativos.

Essa autoria é discutida e abarcada pelas obras da exposição, por meio da experimentação com as novas abordagens que se conectam em várias formas, seja pela vertente de público e instituição, público via redes sociais, público e artistas, artista e máquina. Recolocamos os artistas em uma posição alcançável, algo incomum no sistema das artes, e nessa relação propomos os cursos: “Encruzilhada em Pixels: pontos de partida para criação em arte digital” e “Introdução às práticas artísticas digitais” que foram ministrados pelo artista Bruno Kowalski e pela artista Vitoria Cribb, respectivamente. Os cursos, por sua vez, foram uma alternativa curatorial-educativa de aproximar as pessoas interessadas em artes digitais pela introdução a essas temáticas.

### **3.4 Exposições virtuais: processos de criação**

Durante a pesquisa acerca da temática de exposições virtuais e arte e tecnologia, um dos textos se destacou: “Checklist: Things to consider before creating a digital exhibition”, que discorre acerca das etapas de pré-produção, produção e pós-produção e, que no texto foi subestruturado basicamente em cinco etapas, sendo estas: conceituação, planejamento de recursos, alcance, montagem e avaliação (DIGITAL EXHIBITIONS WORKING GROUP, 2015, tradução nossa). Ao longo do texto, percebemos que trata tanto de exposições físicas com o uso de tecnologia digitais como também de exposição virtuais.

A ideia de apresentar e questionar esses tópicos é entender o lugar da curadoria ligada diretamente a uma estrutura organizacional de curar, planejar, divulgar e manter uma obra digital.

A etapa de conceituação se baseia em duas grandes perguntas: a primeira concerne à definição de um conceito e a segunda, ao planejamento de um cronograma em relação à definição de um conceito. Outras perguntas são colocadas,

como qual é o objetivo, se a exposição será em um espaço físico ou virtual, qual é o público-alvo, quais são os exemplos que podem ser usados como referência visual.

Respondidas essas questões da primeira etapa ou que pelo menos estejam encaminhadas, é possível seguir para a próxima etapa, a de planejamento de recursos físicos, tecnológicos e financeiros. Nessa etapa, são levantadas questões como: a qualidade dos materiais, identificação, direitos autorais, onde a exposição será hospedada, os recursos humanos necessários, como se realizar as atualizações e preservação das obras etc. Contudo, a qualidade da obra e a questão da preservação da obra devem ser enfatizadas, visto que o uso de um vídeo ou uma imagem em baixa qualidade faz parte de uma proposição artística e/ou como “uma experiência viva, flexível, adaptável e, por isso mesmo, permanente como processo de resiliência”. (AVELAR, 2020). Já a sua preservação é em si um tópico complexo, pois principalmente as obras digitais interativas precisam frequentemente de manutenção, ficando a critério do artista deixar a obra sempre atualizada ou permitir que pereça.

No meio do processo, chegamos na etapa denominada “alcance”, essa etapa consiste em avaliar aspectos de interação com a sociedade (público-alvo; público não-especializado; comunidade etc.). Os materiais adicionais passíveis de estarem disponíveis em uma exposição podem ser ou não: materiais educativos, materiais de acessibilidade, links a outras plataformas que estejam relacionadas com a exposição etc. Como identificar e responder quais seriam esses aspectos da vertente “alcance”? Outra questão importante é: para quem a exposição está sendo feita? Artistas? Para o sistema da arte? Para pesquisadores? A resposta dessa última pergunta é fundamental para a etapa de “montagem” da exposição, já que é ela que vai moldar o formato de apresentação, por compreendermos que “o público é o termômetro do reconhecimento visual e sonoro do tangível e intangível dessa paisagem, pois é ele que deixa seu corpo se envolver nela, se misturar com ela, fazer parte dela” (GOBIRA, 2018, p. 91).

Antes da abertura da exposição, temos a montagem. Nessa etapa, é discutido como se realizará a estruturação da disposição das obras, como também, no caso das exposições virtuais, o que acompanhará a obra, por exemplo um texto curatorial, uma descrição, a ficha técnica etc. Para além disso, nessa etapa é onde ocorre a ligação entre as obras que constrói combinações narrativas.

Na última etapa, que é a de avaliação, são considerados os resultados quantitativos e qualitativos, contudo é preciso pré-selecionar quais serão os critérios avaliados para evitar distorções. Especificamente em exposições virtuais é possível ter acesso a levantamentos técnicos, como, por exemplo: o número de acessos, de curtidas, de comentários, de downloads etc.; que, em outras palavras são dados quantitativos. Em aspectos qualitativos, pode-se fazer uma busca e levantamento do que foi comentado, como também da repercussão na mídia. Nessa etapa, pode haver a possibilidade de se reunir todos esses dados em uma publicação, que servirá como base teórico-prática para outras pessoas na feitura de novas exposições virtuais.

Recapitulando, nesse capítulo, demonstramos que as três etapas (pré-produção, produção e pós-produção) dos projetos foram divididas em cinco etapas no contexto expositivo para facilitar, com isso, a exploração de suas particularidades e seus contextos dentro do digital e do virtual.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As exposições virtuais tiveram um crescimento acentuado durante o período da pandemia da COVID-19 diante do isolamento social. Embora as exposições tenham tido um papel fundamental de divulgar e alcançar os públicos naquele momento, na atual situação de controle da pandemia, elas não deixaram de existir, pelo contrário, atualmente a tendência é de que ganhem mais força num modelo expositivo híbrido. Passamos mais e mais horas em frente às telas, seja de nossos computadores, de nosso tablets ou de nossos *smartphones*.

Ao longo do desenvolvimento desta pesquisa, percebemos como nos últimos anos as redes sociais se tornaram parte de viver na atualidade, da forma que alterou nossas percepções e nosso modo de agir. Esses

comportamentos de computabilidade, interatividade, imersão, tempo real, em obras-projetos-trabalhos que conectam outros campos de conhecimento, em pesquisas envolvendo biotecnologia, nanotecnologia, física, computação, matemática, engenharias, mecânica, robótica, entre outras áreas, interfaceadas pelas mídias digitais (GASPARETTO, 2016, p. 15).

Ao longo das primeiras páginas, apresentamos alguns dos fatores históricos que antecederam as artes digitais como conhecemos hoje. Seguimos construindo a definição de alguns termos importantes dentro do contexto da pesquisa, sobre o campo do digital ou da relação do digital com o real, como o virtual é real. Também entendemos o que ocorre quando digitalizamos um documento, um objeto ou até mesmo um espaço artístico, como um museu.

Ainda nesse capítulo, discorreremos acerca do uso das redes sociais para a feitura de exposições virtuais ou como as instituições artístico-culturais se utilizaram desses meios para divulgação e promoção de seus acervos. Criticamente, analisamos como os layouts dessas plataformas interferem na leitura e na compreensão das informações propostas, pois, ao entendermos o agir dos usuários, podemos alcançá-los de uma forma mais efetiva. Para Giannini e Bowen, é preciso que “os museus mantenham a sua relevância, adaptando suas estratégias, seus processos de planejamento, seus fluxos de trabalho, suas práticas e seus programas para alinhar as expectativas e comportamentos das suas audiências digitalmente habilitadas”. (GIANNINI, BOWEN, 2019, p. vii, tradução nossa).

Já no segundo capítulo, iniciamos com a apresentação dos estudos de caso, as três exposições virtuais feitas por uma equipe curatorial multidisciplinar como libras, jornalismo, artes plásticas. As três exposições ocorrem ainda em período de isolamento social, e cada uma possui uma característica própria. A primeira, “Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do Digital”, buscou entender o lugar de um museu universitário frente ao mundo digital e o que compunha as artes digitais naquele momento. Como resultado, vimos cerca de 30 artistas e mais de 80 obras.

A segunda exposição, no ano seguinte, “vigas-mestras: narrativas concretas” refletia sobre o uso de acervos digitalizados do IAC e como esses documentos poderiam ser divulgados, para o interesse de pesquisadores e interessados na arte concreta. Como desfecho, tivemos três webnários sobre a importância por parte das instituições de digitalizarem e divulgarem seus acervos.

Já ao final de 2021, o grupo AdC propôs mais uma exposição virtual, “Segue em anexo”, que promoveu o aumento de acervos de obras digitais que colocassem a discussão do virtual como um lugar real que precisa de manutenção. As artistas e o artista dessa mostra demonstram como a obsolescência e o controle se faz presente dentro da virtualidade e das redes sociais.

Por último, no capítulo, “Virtual: uma experiência coletiva”, abarcamos conceitos da curadoria compartilhada e em rede e tratamos de seu crescimento na contemporaneidade nos espaços expositivos relativos à curadoria digital/ virtual. Desenhamos juntos os principais agentes envolvidos, além de descrevermos as metodologias utilizadas em cada um dos estudos de caso. Ao final, propusemos algumas perguntas que precisam ser respondidas para a construção de uma curadoria virtual, dentro de cinco etapas que orientam a organização do pensamento.

Para terminar, ao longo dos três capítulos, trouxemos referências teóricas de pesquisadores da área ao lado de exemplos recentes de exposições e propostas artísticas via virtual, demonstrando como esses estudos aliados às exposições são essenciais para a formação artística e histórica na arte contemporânea. Esperamos que esta pesquisa sirva de base para que cada vez mais as artes digitais integrem o sistema da arte, e que as terminologias sirvam de base para o aprofundamento dos

estudos na área das artes digitais. Como afirma Maria Amélia Bulhões no livro *Web Arte e Poéticas do Território*,

a crítica mais tradicional aborda a arte contemporânea alijando de seus interesses obras que envolvam preponderantemente inovações tecnológicas e, principalmente, trabalhos de *web arte*, não refletindo sobre as grandes transformações na visualidade que esse tipo de produção enseja. Ela parece ignorar que essa produção já se instalou definitivamente no campo das artes visuais e ganha terreno a passos largos, como se pode observar pela presença de fotos digitais interferidas, vídeos, vídeos instalações e mesmo *web arte* em feiras, exposições e bienais internacionais (BULHÕES, 2021, p. 5).

## REFERÊNCIAS

- ACADEMIA DE CURADORIA. **Live Exposição Segue em anexo**. 21 jan. 2022. Instagram: @academiadecuradoria. Disponível em: [https://www.instagram.com/tv/CaQl8OkIF4r/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/tv/CaQl8OkIF4r/?utm_source=ig_web_copy_link). Acesso em: 07 fev. 2023.
- ALMEIDA, Reinaldo de Figueiredo. USO DE ALGORITMOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA GESTÃO DE REDES SOCIAIS E SEU IMPACTO NOS PROCESSOS DE DIFUSÃO DO CONHECIMENTO. **PontodeAcesso**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 172–186, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/43538>. Acesso em: 14 jan. 2023.
- AMBRÓSIO, Aline; RAGO, Laura; ROMANO, Marina. Giselle Beiguelman. **Academia de Curadoria**, 2020. Disponível em: <https://academiadecuradoria.com.br/segue-em-anexo/giselle-beiguelman/>. Acesso em: 07 jan. 2023.
- ARTE Tecnológica. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira**. São Paulo: Itaú Cultural, 2022. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3907/arte-tecnologica>. Acesso em: 30 de dezembro de 2022. Verbete da Enciclopédia.
- AVELAR, Ana. #textocuratorial. **Casa Niemeyer**, 2020. Disponível em: <https://narrativasdodigital.tumblr.com/tagged/textocuratorial>. Acesso em: 07 jan. 2023.
- AVELAR, Ana. Segue em anexo. **Academia de Curadoria**, 2021. Disponível em: <https://academiadecuradoria.com.br/segue-em-anexo/>. Acesso em: 07 jan. 2023.
- AVELAR, Ana; CORREIA, Samara; ZAIDEN, Victor. “Casa Niemeyer Digital: uma jovem coleção universitária de arte contemporânea nas redes sociais”. **Revista ARA** No10. Volume 10. Outono+Inverno 2020/1.
- BABIC, DARKO; URALMAN, N. HANZADE. **Communication Oriented Museums**, 2018. ICOM-ICTOP (International Council of Museum’s International Committee for the Training of Personnel).
- BAHIA, Ana Beatriz. Museu e Web – arquivos de obras de arte. **ANPAP**. 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais – 24 a 28 de setembro de 2007 – Florianópolis. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/download/33885/pdf/163753>. Acesso em 22 jan. 2023.
- BEIGUELMAN, Giselle. Reinventar a memória é preciso. Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais. **Peirópolis**, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/529/2021/01/4-BEIGUELMAN-Giselle-MAGALHAES-Ana-Goncalves.-Futuros-Possiveis-arte-museu-e-arquivos-digitais-13-34.pdf> . Acesso em: 07 fev. 2023.

BOTTALLO, Marilúcia. Arquivos de arte e a historiografia. Exposição virtual “Segue em anexo”. **Academia de Curadoria**, 2021. Disponível em: <https://academiadecuradoria.com.br/vigas-mestras/>. Acesso em: 07 jan. 2023.

BULHÕES, Maria Amélia *et al.* As novas regras do jogo: o sistema de arte no Brasil. **ZOUK editora**, Porto Alegre, 2014.

BULHÕES, Maria Amélia. Web Arte e Poéticas do Território. **Editora Zouk**, Livro digital, 2021.

CARVALHO, A. Espacialização de conceitos curatoriais. **Revista ARA**, [S. l.], v. 6, n. 6, p. 115-137, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revistaara/article/view/154401>. Acesso em: 22 jan. 2023.

CASTRO, Janiery da Silva. LÉVY, Pierre. O que é o Virtual. **Editora 34**, São Paulo, 2007.

Digital Exhibitions Working Group. Checklist: Things to consider before creating a digital exhibition. **Athena Plus**, 2015.

EDEN Gallery. What Is Digital Art. **Art Blog**. 9 set. 2021. Disponível em: <https://www.eden-gallery.com/news/what-is-digital-art>. Acesso em: 13 nov. 2022.

Fabrício, Hivo M. N. GOMES, Rogério Z. LOPES, Marcelo S. Tecnologia e arte digital: um estudo sobre imagens virtuais e dispositivos móveis (mídias móveis). **VISUALIDADES**, Goiânia v.9 n.1 p. 77-91, jan-jun 2011. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/download/18370/10933/75425>. Acesso em: 07 fev. 2023.

FERREIRA, Glória. Crítica de Arte No Brasil: Temáticas Contemporâneas. **Fundação Nacional de Arte – FUNARTE**, Rio de Janeiro, 2006.

FVG. Brasil tem dois dispositivos digitais por habitante, revela pesquisa da FGV. **Fundação Getúlio Vargas**, 2021. Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/brasil-tem-dois-dispositivos-digitais-habitante-revela-pesquisa-fgv>. Acesso em: 14 jan. 2023.

GASPARETTO, Débora Aita. *Arte Digital no Brasil e as (re)configurações no sistema da arte*. **Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

GHIDINI, Marialaura. Curating on the Web: The Evolution of Platforms as Spaces for Producing and Disseminating Web-Based Art. **ARTS**, 2019, 8, 78. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/3/78>. Acesso em: 14 jan. 2023.

GIANNINI, Tula. BOWEN, Jonathan P. Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research. **Springer Series on Cultural Computing**, 2019.

GOBIRA, Pablo. “Museus e paisagens culturais pós-digitais”, em: GOBIRA, Pablo (org.). *Recursos contemporâneos: realidades da arte, ciência e tecnologia*. Belo Horizonte: Ed.UEMG, 2018.

GOBIRA, Pablo. A preservação da obra de Arte Digital: Reflexões críticas sobre sua efemeridade. **ANPAP**, 23º Encontro da ANPAP – “Ecossistemas Artísticos” 15 a 19 de setembro de 2014 – Belo Horizonte – MG, p. 2757-2771. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2014/simposios/simp%C3%B3sio07/Pablo%20Gobira.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2023.

HENRIQUES, Rosali. O virtual e o digital: conceitos e experiências em tempos de pandemia. **COMCIME: Comunicação, cidade e memória**. 26 mai. 2020. Disponível em: <https://pesquisafacomufjf.wordpress.com/2020/05/26/o-virtual-e-o-digital-conceitos-e-experiencias-em-tempos-de-pandemia-por-rosali-henriques/>. Acesso em: 13 nov. 2022.

HENRIQUES, Rosali. Os museus virtuais: conceito e configurações. **Cadernos de Sociomuseologia** (vol. 55) nº 12 -2018.

HIGGINS, Dick. Intermedia. **DÉ/COLLAGE**, Nº 6, 1966. Disponível em: <https://dickhiggins.org/intermedia>. Acesso em: 28 jan. 2023.

HORA, Daniel. Obsolescência prorrogada e retrofuturismo: transitoriedades da arte e da tecnologia. **Universidade de Brasília**, 2014.

IBRAM. Acervos digitais nos museus: manual para realização de projetos. **Instituto Brasileiro de Museus**; Universidade Federal de Goiás -Brasília, DF: Ibram, 2020. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2021/05/Acervos-Digitais-nos-Museus.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2023.

KANNENBERG, JOHN. Listening to Museums: Sounds as objects of culture and curatorial care. **University of the Arts London**, 2020. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/John-Kannenberg/publication/342262075\\_Listening\\_to\\_Museums\\_Sounds\\_as\\_objects\\_of\\_culture\\_and\\_curatorial\\_care/links/5efb3bca299bf18816f38ef7/Listening-to-Museums-Sounds-as-objects-of-culture-and-curatorial-care.pdf](https://www.researchgate.net/profile/John-Kannenberg/publication/342262075_Listening_to_Museums_Sounds_as_objects_of_culture_and_curatorial_care/links/5efb3bca299bf18816f38ef7/Listening-to-Museums-Sounds-as-objects-of-culture-and-curatorial-care.pdf). Acesso em 22 jan. 2023.

KRYSA, Joasia. IMPETT, Leonardo. The Next Biennial Should be Curated by a Machine - A Research Proposition. **Liverpool Biennial**, Melissa Larner, 2021. Disponível em: <https://www.biennial.com/journal/issue-9/the-next-biennial-should-be-curated-by-a-machine-a-research-proposition->. Acesso em 10 set. 2021.

LEÃO, Lucia. A arte do remix: uma anarqueologia dos processos de criação em mídias digitais. **RuMoRes**, [S. l.], v. 10, n. 20, p. 26-45, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/120924>. Acesso em: 14 jan. 2023.

LEICESTER, University of. Museological Review - The Global Microphone. **University of Leicester**. Leicester, Students of the School of Museum Studies, 2016. Disponível em: [https://www.academia.edu/24693148/Museological\\_Review\\_The\\_Global\\_Microphone](https://www.academia.edu/24693148/Museological_Review_The_Global_Microphone). Acesso em 10 set. 2021.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Trad. Carlos Irineu da Costa. **Editores 34**, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**, Trad. Paulo Neves. São Paulo, Ed. 34, 1996.

LIID, Jia; NIE, Jin-Wei; YE, Jing. Evaluation of virtual tour in an online museum: Exhibition of Architecture of the Forbidden City. **PLoS ONE**, 17(1), 2022. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0261607>. Acesso em: 14 jan. 2023.

LIMA, Andrea Capssa. Galerias Virtuais: novos modos expositivos e a legitimação da arte contemporânea na web. Universidade Federal de Goiás – UFG. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/art13\\_AndreaCapsa.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/art13_AndreaCapsa.pdf). Acesso em: 22 jan. 2023.

LOWRY, Sean. “Curating with the Internet”, In: BUCKLEY, Brad and CONOMOS, John (org.). *A Companion to Curation*. West Sussex, UK: John Wiley & Sons, 2020.

LUPO, Eleonora. TROCCHIANESI, Raffaella. Progetto e Memoria Del Temporaneo/ Design and Memory of the Ephemeral. **Design & Cultural Heritage - Electa**, 2013.

MANOVICH, Lev. A Ciência da Cultura? Computação Social, Humanidades Digitais e Analítica Cultural. **MATRIZES**, 9(2), 67-84, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/111716>. Acesso em: 14 jan. 2023.

MIRANDA, Matheus *et al.* Bruno Kowalski. **Academia de Curadoria**, 2020. Disponível em: <https://academiadecuradoria.com.br/segue-em-anexo/bruno-kowalski/>. Acesso em: 07 jan. 2023.

MOLL, Jaqueline. Caderno Cultura Digital. Série Cadernos Pedagógicos. **Ministério da Educação**. Brasília, 2010. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=12330-culturadigital-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12330-culturadigital-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 14 jan. 2023.

O'DOHERTY, Brian. No interior do cubo branco – A Ideologia do espaço da arte. **Martins Fontes**, São Paulo, 2002.

OBSERVATÓRIO, Cultural. Cultura, Artes e Pandemia – Cenários e tendências após a crise do novo Coronavírus. **Revista Observatório Itaú Cultural**, São Paulo, N. 28 (dez. 2020/ jun. 2021). Disponível em: <http://portale.icnetworks.org/secoes/observatorio-itaucultural/revista-observatorio/cultura-arte-pandemia-coronavirus>. Acesso em: 14 jan. 2023.

OLIVEIRA, E. D. G. O museu no Instagram: arte, exposição e a visibilidade de práticas museológicas. **Museologia & Interdisciplinaridade**, [S. l.], v. 9, n. Especial, p. 103–131, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/31740>. Acesso em: 31 dez. 2022.

OLIVEIRA, Maria José Negromonte de. FALCÃO, Taciana Pontual. Arte e tecnologia: possibilidades de fazeres artísticos com dispositivos móveis. 2016.

PANDUPUTRI, Taffy U. NOVANI, Santi. Examining Experience Economy Dimensions on Virtual Tour Satisfaction and Destination Visit Intention. *Journal of Integrated Systems – JIS*. Universitas Kristen Maranatha, 2021.

PAUL, Christiane. Digital Art, 2ª Ed. **Thames & Hudson Ltd**, New York, 2008.

PITOL, André. CAMARGO, Fernando. Modos mais compartilhados de fazer curadoria concepções e experiências práticas de curadoria compartilhada. **Tomara! Educação & Cultura**, 2020.

PUIATI, Julio. Tipos de Arte Digital que comprovam: não é magia, é tecnologia! **Artcetera**. 23 abr. 2022. Disponível em: <https://artcetera.art/arte-digital/tipos-de-arte-digital/>. Acesso em 22 jan. 2023.

QUANRANTA, Domenico. A menu option. Notes on post-digital photography. **Marcella Manni** (Ed.) Searching for a New Way. Critical Engagement in contemporary Art Since 2000, Metronom Books, Modena 2017, pp. 103 - 110. Disponível em: [http://domenicoquaranta.com/public/TEXTS/2018\\_01\\_A\\_menu\\_option\\_Notes\\_on\\_postdigital\\_photography.pdf](http://domenicoquaranta.com/public/TEXTS/2018_01_A_menu_option_Notes_on_postdigital_photography.pdf). Acesso em: 22 jan. 2023.

QUANRANTA, Domenico. Response Contemporary Art and Online. **Artpulse**, Nº 20, 2014, pp. 34 – 37. Disponível em: [http://domenicoquaranta.com/public/TEXTS/2014\\_12\\_Response.\\_Contemporary\\_Art\\_and\\_Online\\_Po.pdf](http://domenicoquaranta.com/public/TEXTS/2014_12_Response._Contemporary_Art_and_Online_Po.pdf). Acesso em: 29 jan. 2023.

QUARANTA, Domenico. Beyond New Media Art. **Lulu.com**, Brescia, 2013.

QUARANTA, Domenico. The Collecting Digital Art. Collectors and the Value of Art in Italy 2022, **Edizioni Gallerie d'Italia / Skira**, Milan 2022, pp. 130 – 137. Disponível em: [http://domenicoquaranta.com/public/TEXTS/2022\\_ISP\\_Collezionisti\\_e\\_valore\\_ENG.pdf](http://domenicoquaranta.com/public/TEXTS/2022_ISP_Collezionisti_e_valore_ENG.pdf). Acesso em: 22 jan. 2022.

RAMOS, Luciana Domingues. BOLL, Cíntia Inês. Educação em contexto de cultura digital: potências pedagógicas e possibilidades de visibilidade para o conhecimento científico escolar. **#tear**, Revista de Educação, Ciência e Tecnologia, Vol.8, nº2, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/216231/001119619.pdf?sequence=1>. Acesso em: 29 jan. 2023.

ROMAN, Ana. MAYUMI, Emily. GUIMARÃES, Isaac. ALAMEDA, Lucas. “Vitória Cribb”. **Academia de Curadoria**, 2020. Disponível em: <https://academiadecuradoria.com.br/segue-em-anexo/vitoria-cribb/>. Acesso em: 07 jan. 2023.

SARTUZI, Ilê. Dollhouse Gallery. Disponível em: [https://files.cargocollective.com/696440/Ile--Sartuzi\\_Dollhouse-Gallery\\_edit-compressed.pdf](https://files.cargocollective.com/696440/Ile--Sartuzi_Dollhouse-Gallery_edit-compressed.pdf). Acesso em: 03 jan. 2023.

SILVA, C. L. S. da. JESUS, Priscila M. de. Museologia e as tecnologias digitais e em rede. Editora UFPE, pp. 163 – 175. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/download/36211/31902/120154>. Acesso em: 22 jan. 2023.

SOUSA, Cinara Barbosa de. Curadorias em Galerias Virtuais - para uma exposição fotográfica. **Universidade de Brasília – UnB**, 2007. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/3369>. Acesso em: 22 jan. 2023.

SOUSA, Cinara Barbosa de. Estudos Curatoriais e Dimensões Metodológicas. **ANPAP**. Circuito de Arte: entre práticas educativas e curadorias em expansão no projeto Plano das Artes. 2018.

TAVARES, Monica. HENNOI, Juliana. PITOL, André. *Arte\_Design\_Tecnologia*. **Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo**, 1ª Ed., 2020.

VERAS, Leno; WATANABE, Marina; CAVALCANTI, Cecilia. Abre-te Código: Transformando digital e patrimônio cultural. **GOETHE-INSTITUT**, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://www.goethe.de/prj/hyc/pt/bra.html>. Acesso em: 14 jan. 2023.

VISSER, Willemien. Visser - Design as construction of representations. "**Art + Design & Psychology**," pp. 29-43, 2010.

YUAN, Xiaoying (Juliette). Curating PROCESS\_ A research project on curatorial methodology in art, science and technology, 2013. Disponível em: <https://julietteyuan.net/archives/1111>. Acesso em: 22 jan. 2023.

ZHAO, Weiwei. HUANG, Yanling. How Does Virtual Tourism Affect the Real tourism. **University of Massachusetts Amherst**, Travel and Tourism Research Association: Advancing Tourism Research Globally, 2020. Disponível em: <https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2714&context=ttra>. Acesso em: 22 jan. 2023.

## **ANEXO 1 – Equipe Academia de Curadoria – AdC**

A Academia de Curadoria é um Grupo de Pesquisa vinculado ao CNPq/UnB, composto por pesquisadores de diversas cidades do Brasil, reunidos em suas múltiplas habilidades. Sua proposta é ser laboratório de práticas curatoriais e crítica de arte, sem fórmulas ou modelos preestabelecidos.

Desenvolve pesquisa acadêmica ativa em arte contemporânea e oferece suporte a instituições culturais, fundações, espaços independentes, museus, galerias e artistas. Essas parcerias se dão por meio de projetos pedagógico-curatoriais, em formatos diversos e com atuações nos meios físico e virtual.

A AdC é dividida em equipes, orientadas pelas funções de comunicação, conteúdo, educativo e produção. Todas elas sob o eixo da curadoria em Artes Visuais. Fazem parte do grupo: Aline Ambrósio, Ana Avelar, Ana Roman, Emily Mayumi, Isaac Guimarães, Laura Rago, Luciana de Paula Santos, Marina Romano, Matheus Miranda, Rachel Vallego, Renata Reis, Suellen Barbosa, Thiara Grizilli.

-----

### Ana Avelar - Coordenadora Geral

Professora de Teoria, Crítica e História da Arte, na Universidade de Brasília (UnB). Lá coordenou curadorias para a Casa Niemeyer entre 2017 e 2021, sendo também curadora responsável pelo Programa de Residência Artística Internacional OCA. Como docente, ministra cursos nas áreas de crítica e curadoria, com especialização em arte brasileira.

### Ana Roman - Coordenadora de Conteúdo (Fev 2021 – Presente)

Ana Roman é mestre em Geografia pela FFLCH-USP e doutoranda em Art History and Theory na Universidade de Essex (Reino Unido). Foi curadora, curadora assistente e pesquisadora em diversas mostras realizadas em instituições culturais do país, entre elas Rever\_augusto de campos (2016), 'Entre Construção e Apropriação: Antonio Dias, Geraldo de Barros e Rubens Gerchman nos anos 1960' (2018), 'Black Stream', de Alice Shintani (2019), 'Pequenos Formatos', de Alexandre Wagner (2018), entre outros. Organizou as duas edições do curso "Exposições de arte: curadoria, mediação e produção" na Casa Plana, em 2017 e 2018. Atualmente é curadora assistente da 34ª Bienal de Arte de São Paulo e contribui para o grupo de pesquisa Academia de Curadoria.

### Rachel Vallego - Coordenadora de Produção (Fev 2021 – Presente)

Doutora em Estética e História da Arte pelo PGEHA-USP, mestra em Arte pela UnB, graduada em Artes Plásticas (Bacharelado e Licenciatura) pela UnB. Atua na elaboração de exposições desde 2010, com ampla experiência nas áreas de

produção, pesquisa, curadoria, redação de textos, coordenação editorial e coordenação de montagem de exposições. Pesquisa sobre temas como Arte Moderna, Arte Contemporânea, Modernismo Brasileiro, museus, curadoria, galerias de arte, colecionismo de arte e mercado de arte.

Aline Ambrósio – Pesquisadora (Fev 2021 – Presente)

Aline Ambrósio é Pós-Graduada em Sustentabilidade em Cidades, Edificações e Produtos pela FAU UFMG. Graduada em Arquitetura e Urbanismo pela PUC Minas. Graduada em Design de Ambientes pela UEMG. Possui especialização em Produção em Artes Visuais, abrangendo os campos de curadoria, expografia, produção em artes visuais e arte-educação pelo Centro de Formação Artística e Tecnológica (CEFART) do Palácio das Artes/(FCS). Membro da Academia de Curadoria. Pesquisadora na Rede de Pesquisa e Formação em Curadoria de Exposições do Laboratório de Curadoria de Exposições Bisi Silva da EBA/UFMG. Dedicar-se à pesquisa em curadoria e expografia nos campos da arquitetura e do design efêmero. Artista Visual independente. Técnica em Administração pelo SEBRAE.

Emily Mayumi – Pesquisadora (Fev 2021 – Presente)

Emily Mayumi (1997) é pesquisadora de arte, com formação pela PUC-SP em Arte: História, crítica e curadoria. Em 2020, recebeu o prêmio de melhor trabalho de iniciação científica pela sua investigação acerca do corpo disruptivo na performance contemporânea. É interessada por tudo aquilo que tange o informe. Vive e trabalha em SP.

Isaac Guimarães – Pesquisador (Fev 2021 – Presente)

Graduado em Teoria, Crítica e História da Arte pela Universidade de Brasília (2023) e Graduado em Publicidade pelo Centro Universitário IESB (2012). Trabalha como designer gráfico desde 2010, com experiências em empresas públicas, privadas e como freelancer. Já participou de exposições de artes visuais enquanto artista, expógrafo, produtor e curador. Atualmente trabalha como pesquisador no Instituto Antonio Henrique Amaral (SP).

Marina Romano – Pesquisadora (Fev 2021 – Presente)

Arquiteta, mestranda em Artes pela UEMG, desenvolve pesquisa em curadoria, focada na experiência do espaço expositivo e suas transições entre o ambiente físico e o virtual. Criadora de plataforma de produção de conteúdo, divulgação e fomento de eventos de arte em Belo Horizonte, procura encontrar maneiras de traduzir a experiência do sensível em fluxos espaciais de redes digitais.

Matheus Miranda – Pesquisador (Out 2019 – Presente)

Graduado em Teoria, Crítica e História da Arte na Universidade de Brasília – UnB. Foi coordenador executivo no projeto “Ações em Arte nos tempos da covid 19”. Na Academia de Curadoria atua principalmente nas áreas de produção e tecnologia.

Renata Reis – Pesquisadora (Out 2019 – Presente)

Graduanda em Teoria, Crítica e História da Arte na Universidade de Brasília – UnB. Foi curadora das exposições “Athos etc”, 2019, na Fundação Athos Bulcão e da “Te Faço Nascer Livre”, 2019, na CAL/UnB. Na Academia de Curadoria atua principalmente nas áreas de educativo e produção de texto.

Suellen Barbosa – Pesquisadora (Fev 2021 – Presente)

Doutoranda em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da ECA-USP (2021). Possui graduação em Educação Artística (2013) e mestrado em Artes pelo PPGAV ECA-USP (2016). Arte/educadora e gestora cultural com experiência nas áreas de ação educativa e produção cultural. Atualmente coordena o programa de ação educativa em exposições no Sesc São Paulo, bem como projetos de exposições de arte contemporânea na instituição. Dedicar-se aos estudos curatoriais e a arte/educação em museus e instituições culturais e, a gestão cultural.

Thiara Grizilli – Pesquisadora (Fev 2021 – Presente)

Mestranda em Estudos Museológicos e Curatoriais pela Universidade do Porto, Portugal. Educadora, produtora e pesquisadora independente, é ativista dos movimentos culturais periféricos em sua cidade e atualmente de mulheres migrantes em Portugal. cursou graduação em Letras (USP) e História da Arte (UNIFESP) e especializou-se em Arte Educação (ECA-USP) e Gestão Cultural Contemporânea (Itaú Cultural/Instituto Singularidades).

Laura Rago - Ex-Coordenadora de Comunicação (Nov 2021 – Dez 2022)

Curadora e jornalista de arte graduada em história e pós-graduada em Jornalismo Cultural e em Arte: Crítica e Curadoria. Foi curadora e co-curadora de algumas mostras, como Comuna SP, no Festival A Cidade Precisa de Você, e Reconstrução, do artista Daniel Melim, na Fundação Iberê Camargo, ambas em 2021. Desde 2015, representa o artista plástico argentino Tec e trabalha como curadora independente e de projetos especiais na galeria Choque Cultural. Tem uma coluna mensal na plataforma de arte contemporânea Bigorna. Produz conteúdo de arte e cultura para redes sociais de artistas, galerias e influencers. Trabalhou na Folha de S.Paulo como repórter de arte e música erudita, e foi editora-assistente na revista Bamboo. Colaborou para revistas como Select, Vogue, Harper's Bazaar e títulos da editora Abril.

Lucas Alameda – Ex-Pesquisador (Fev 2021 – Jan 2022)

Mineiro. Doutorando em Design e Mestre em Mediações e Culturas. Me entendendo como uma pessoa hifenizada – veado-jovem deslocado-periférico -, busco tensionar questões pertinentes aos grupos ao qual faço parte ou trânsito e agregar estas pautas em meus trabalhos e na minha prática discursiva.

Luciana de Paula Santos (aka @loveletterexe) - Ex-Pesquisadora (Set 2022 – Dez 2022)

Doutoranda em arquitetura e urbanismo pela FAU\_USP, arquiteta, artista transmídia e curadora no Estúdio Aisthesis e já participou de exposições, festivais e bienais no Brasil e exterior. Desenvolve projetos de arte transmídia nos seguintes eixos temáticos: estéticas tecnológicas dos espaços híbridos, urbanismo conectado em rede, acoplamentos para o corpo-cidade e estudos da produção em massa de subjetividade em rede [big data decolonization]. Link: aisthesislab.art

Samara Correia – Ex-Pesquisadora (Out 2019 – Nov 2021)

Samara Correia é assessora de comunicação graduada em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pela Universidade Católica de Brasília – UCB (2012), graduada em Teoria, Crítica e História da Arte na Universidade de Brasília – UnB e pós-graduanda em Gestão da Comunicação em Redes Sociais na Universidade Anhembi Morumbi. Na equipe da Academia de Curadoria atua principalmente nas áreas de curadoria e comunicação.

Vinicius Maroli – Ex-Pesquisador (Dez 2021 – Jun 2022)

Graduado em Artes Visuais (Bacharelado) na Universidade de Brasília – UnB. Pesquisa sobre o espaço virtual orientado a instituições de arte. Foi co-coordenador do projeto de extensão Mediação Cultural Educativo(s) Visíveis, apoiado pelo edital Casas Universitárias de Cultura. Trabalha na área de produção, principalmente ligado ao digital e design. Na Academia de Curadoria atuou principalmente nas áreas de produção e tecnologia.

Vitor Borysow – Ex-Pesquisador (Fev 2021 – Nov 2021)

Mestre em Ciências da Comunicação, Especialista em Gestão Cultural, Especialista em Design e Jornalista com experiência de mais de 15 anos em projetos de gestão cultural, comunicação, produção editorial e criação gráfica, em instituições de São Paulo e Brasília. Como pesquisador, investiga as relações entre arte e patrimônio em Brasília, centrando seus estudos nas obras de Athos Bulcão e Rubem Valentim.

**Fonte:** ACADEMIA DE CURADORIA. **Equipe.** Disponível em: <https://academiadecuradoria.com.br/equipe-2/>. Acesso em: 02 mar. 2023.

## **ANEXO 2 – Equipe Casa Niemeyer**

### Ana Avelar – Curadora da Casa Niemeyer

Ana Avelar é professora de Teoria, Crítica e História da Arte e curadora da Casa Niemeyer - UnB. Sua exposição “Triangular: arte deste século”, realizada na Casa Niemeyer em 2019, que resultou na formação de uma nova coleção de mais de 200 artistas brasileiros contemporâneos para a UnB, foi eleita a melhor coletiva institucional do ano pela enquete pública promovida pela Revista Select.

### Ana Clara – Comunicação

Ana Clara Lustosa é graduanda de Teoria, Crítica e História da Arte na Universidade de Brasília - UnB. Faz parte da equipe da Casa Niemeyer e atua na área de comunicação e redes sociais.

### Ariel Ganassin – Expografia

Ariel Ganassin atualmente cursa Teoria, Crítica e História da Arte na Universidade de Brasília - UnB. Faz parte da equipe Casa Niemeyer, onde atua na área de expografia e pesquisa.

### Douglas Ferreiro – Expografia

Douglas Ferreiro é artista visual, educador e pesquisador. Formado em Língua de Sinais Brasileira pela Universidade de Brasília - UnB (2019), atualmente faz segunda graduação em letras francês pela mesma instituição. Douglas Ferreiro faz parte da equipe da Casa Niemeyer, onde atua nas áreas de acessibilidade e expografia.

### Larissa Guedes – Expografia

Larissa Guedes é formanda em Artes Visuais - Bacharelado pela Universidade de Brasília - UnB, com produções multimídias e colagens de técnicas como bordado, pintura, desenho e escrita. Juntou-se à equipe Casa Niemeyer em 2020 e atua na área de produção e expografia, além de ter atuado também com programação.

### Matheus M. – Expografia

Matheus MM. é graduando em Teoria, Crítica e História da Arte na Universidade de Brasília – UnB. Desde 2019 participa da equipe Casa Niemeyer, atuando principalmente na área de produção e tecnologia.

### Ravena Marcelino – Assistente de Curadoria da Casa Niemeyer

Ravena Marcelino é formanda em Teoria, Crítica e História da Arte na Universidade de Brasília - UnB. Foi curadora da exposição “Adentro e um pouco mais”, 2019, no estúdio Coarquitetos. Integra a equipe da Casa Niemeyer como criadora de conteúdo

para redes sociais e assistente de curadoria, além de auxiliar na área de acessibilidade.

#### Renata Reis – Comunicação

Renata Reis é formanda em Teoria, Crítica e História da Arte na Universidade de Brasília – UnB. Foi curadora das exposições “Athos etc”, 2019, na Fundação Athos Bulcão e da “Te Faço Nascer Livre”, 2019, na CAL/UnB. Faz parte da equipe Casa Niemeyer desde 2019 atuando nas áreas do educativo e comunicação.

#### Samara Correia – Assistente de Curadoria da Casa Niemeyer

Samara Correia é assessora de comunicação graduada em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pela Universidade Católica de Brasília - UCB (2012), graduanda em Teoria, Crítica e História da Arte na Universidade de Brasília - UnB e pós-graduanda em Gestão da Comunicação em Redes Sociais na Universidade Anhembi Morumbi. Na equipe da Casa Niemeyer, da qual faz parte desde 2019, atua principalmente nas áreas de curadoria e comunicação.

**Fonte:** CASA NIEMEYER. **Equipe.** Disponível em:  
<https://narrativasdodigital.tumblr.com/tagged/equipe>. Acesso em: 02 mar. 2023.

**ANEXO 3 – Ficha técnica da exposição “Segue em Anexo” - Coleção  
ARTEMÍDIAMUSEU**

**ACADEMIA DE CURADORIA**

*Coordenação Geral*

Ana Avelar

*Curadoria e Pesquisa*

Aline Ambrósio

Ana Avelar

Ana Roman

Emily Mayumi

Isaac Guimarães

Laura Rago

Lucas Alameda

Matheus Miranda

Marina Romano

Rachel Vallego

Renata Reis

Thiara Grizilli

*Educomunicação*

Laura Rago

Marina Romano

Renata Reis

Thiara Grizilli

*Expografia Digital*

Aline Ambrósio

Emily Mayumi

Isaac Guimarães

Marina Romano

Matheus Miranda

Vinicius Maroli

*Design gráfico e animações*

Isaac Guimarães

Vinicius Maroli

**MUSEU NACIONAL DA REPÚBLICA**

BRASÍLIA

*Governador do Distrito Federal*

Ibaneis Rocha

*Vice-governador do Distrito Federal*

Paco Britto

*Secretário de Estado de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal*

Bartolomeu Rodrigues

*Diretora*

Sara Seilert

*Marca e comunicação*

Marcos Mendes Manente

*Gerente administrativo*

Henrique Santos Dumont

*Acervo*

Mariana Morena Pinheiro Reis

Venicio Egidio da Silva

*Educativo*

Leísa Sasso

Programa Territórios Culturais

*Pesquisa e audiovisual*

Maíra Rangel

Taís Castro

*Administração*

Joaquim Augusto de Azevedo

Lívia Solino

*Atendimento ao público*

Margarida de Castro Paula

Maria da Conceição Machado

Marileusa Barbosa Pires

Marlene Teixeira de Castro

Josué Oliveira

*Estagiários*

Ana Clara Farias Gulart

Beatriz Gomes Nascimento

Leonardo Makaha Gomes Ferreira

Marcos Vinicius de Souza Oliveira

Monike Cardoso de Sousa

*Apoio*

Manufatura.org

**Fonte:** ACADEMIA DE CURADORIA. **Exposição Segue em anexo.** Disponível em: <https://academiadecuradoria.com.br/segue-em-anexo/>. Acesso em: 02 abr. 2023.

**ANEXO 4 – Ficha técnica da exposição “Tá me vendo? Tá me ouvindo?  
Narrativas do digital”**

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB

*Reitora*

Márcia Abrahão Moura

*Decana de Extensão*

Olgamir Amancia

*Diretoria de Difusão Cultural*

Alex Calheiro

**CASA NIEMEYER**

*Coordenação curatorial*

Ana Avelar

*Assistência curatorial*

Ravena Marcelino

Samara Correia

*Produção*

Ariel Ganassin

Matheus M.

*Expografia digital*

Douglas Ferreiro

Larissa Guedes

*Identidade visual*

Samara Correia

*Comunicação*

Ana Clara Lustosa

Renata Reis

Samara Correia

*Educativo*

Ana Clara Lustosa

Renata Reis

*Acessibilidade*

Douglas Ferreiro

*Museologia*

Raniel Fernandes

*Consultoria de programação*

Vinicius Martins

Amadeus Ramos

### *Agradecimentos*

Tainacan

Vinicius e Amadeus ~ os cyber artistas que nos ajudaram a colocar tudo isso no ar com muita paciência e algumas letrinhas

Todes artistas doadores

\*a equipe da Casa Niemeyer é formada por docentes e discentes da UnB

**Fonte:** CASA NIEMEYER. **Exposição Tá me vendo? Tá me ouvindo? Narrativas do digital.** Disponível em: <https://narrativasdodigital.tumblr.com/fichatecnica>. Acesso em: 02 mar. 2023.

**ANEXO 5 – Ficha técnica da exposição “vigas-mestras: outras narrativas concretas”**

**ACADEMIA DE CURADORIA**

*Coordenação Geral*

Ana Avelar

*Curadoria e Pesquisa*

Aline Ambrósio

Ana Avelar

Ana Roman

Emily Mayumi

Isaac Guimarães

Lucas A. Oliviera

Matheus Miranda

Marina Romano

Rachel Vallego

Renata Reis

Samara Correia

Thiara Grizilli

Vitor Borysow

*Legendas Críticas dos Documentos*

Ana Avelar

Ana Roman

Isaac Guimarães

Lucas A. Oliviera

Rachel Vallego

Renata Reis

Samara Correia

Vitor Borysow

*Transcrição dos documentos*

Aline Ambrósio

Emily Mayumi

Isaac Guimarães

Suellen Barbosa

Vitor Borysow

*Comunicação*

Samara Correia

Vitor Borysow

*Projeto Educativo*

Marina Romano

Renata Reis

Samara Correia

Thiara Grizilli

Vitor Borysow

*Expografia Digital*

Aline Ambrósio

Matheus Miranda

Marina Romano

Isaac Guimarães

*Modelagem 3D*

Aline Ambrósio

Isaac Guimarães

*Design gráfico e animações*

Isaac Guimarães

**INSTITUTO DE ARTE CONTEMPORÂNEA**

*Presidente*

Raquel Arnaud

*Diretores*

Ana Serra

Antonio Wever

Cristiana Rebelo Wiener

Pedro Barbosa

Roberto Miranda de Lima

Rosa Moreira

Têra Queiroz

## **EQUIPE TÉCNICA**

### *Diretora técnica*

Marilucia Bottallo

### *Núcleo de documentação e pesquisa*

David Forell (pesquisador)

Isabella Barretto (assistente de acervo)

Markus Vinícius (assistente de acervo)

Miguel Rosa (estagiário)

### *Núcleo de Educação*

André Bispo (coordenação)

### *Coordenadora administrativa-financeira*

Cristiane Bloise

### *Recepção*

Lucas de Carvalho

### *Serviços gerais*

Karina Bonfim

### *Gerente de desenvolvimento institucional*

Rita Wirtti

*Assistente de comunicação*

Jefferson Figueiredo

## **REFERÊNCIAS**

ACADEMIA DE CURADORIA. **Exposição vigas-mestras: outras narrativas concretas**. Disponível em: <https://academiadecuradoria.com.br/vigas-mestras/>. Acesso em: 07 fev. 2023.

**APÊNDICE C – Ficha técnica da exposição  
“Segue em Anexo” - Coleção ARTEMÍDIAMUSEU**

**ACADEMIA DE CURADORIA**

*Coordenação Geral*

Ana Avelar

*Curadoria e Pesquisa*

Aline Ambrósio

Ana Avelar

Ana Roman

Emily Mayumi

Isaac Guimarães

Laura Rago

Lucas Alameda

Matheus Miranda

Marina Romano

Rachel Vallego

Renata Reis

Thiara Grizilli

*Educomunicação*

Laura Rago

Marina Romano

Renata Reis

Thiara Grizilli

*Expografia Digital*

Aline Ambrósio

Emily Mayumi

Isaac Guimarães

Marina Romano

Matheus Miranda

Vinicius Maroli

*Design gráfico e animações*

Isaac Guimarães

Vinicius Maroli

**MUSEU NACIONAL DA REPÚBLICA**

BRASÍLIA

*Governador do Distrito Federal*

Ibaneis Rocha

*Vice-governador do Distrito Federal*

Paco Britto

*Secretário de Estado de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal*

Bartolomeu Rodrigues

*Diretora*  
Sara Seilert

*Marca e comunicação*  
Marcos Mendes Manente

*Gerente administrativo*  
Henrique Santos Dumont

*Acervo*  
Mariana Morena Pinheiro Reis  
Venício Egidio da Silva

*Educativo*  
Leisa Sasso  
Programa Territórios Culturais

*Pesquisa e audiovisual*  
Maíra Rangel  
Taís Castro

*Administração*  
Joaquim Augusto de Azevedo  
Lívia Solino

*Atendimento ao público*  
Margarida de Castro Paula  
Maria da Conceição Machado  
Marileusa Barbosa Pires  
Marlene Teixeira de Castro  
Josué Oliveira

*Estagiários*  
Ana Clara Farias Gulart  
Beatriz Gomes Nascimento  
Leonardo Makaha Gomes Ferreira  
Marcos Vinicius de Souza Oliveira  
Monike Cardoso de Sousa

*Apoio*  
Manufatura.org

## **REFERÊNCIAS**

ACADEMIA DE CURADORIA. **Exposição Segue em anexo**. Disponível em: <https://academiadecuradoria.com.br/segue-em-anexo/>. Acesso em: 02 abr. 2023.