

NAVEGAR PELO INCERTO: DESAFIOS E POSSIBILIDADES DAS EXPOSIÇÕES DE ARTE NO ESPAÇO DIGITAL

ANA MARTHA BONAT NOGUEIRA¹; LAUER ALVES NUNES DOS SANTOS²

¹Universidade Federal de Pelotas – anamarthabn@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – lauer.ufpel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente resumo, desenvolvido a partir de um trabalho em andamento, busca tecer perspectivas referentes ao cenário contemporâneo das exposições de arte, propondo-se a investigar, em específico, a recente aproximação da prática expositiva com o meio digital no contexto brasileiro. A pesquisa, vinculada ao Mestrado em Artes do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal de Pelotas (PPGARTES/UFPEL), insere-se na linha de pesquisa de Histórias e Teorias das Artes e Transversalidades.

Para estabelecer um primeiro diálogo entre as artes (aqui, sobretudo, visuais) e o espaço digital contemporâneo, podemos tomar como ponto de partida o que a crítica, professora e pesquisadora brasileira Maria Amélia Bulhões entende como “sistema da arte”. Segundo a autora, trata-se de uma rede de indivíduos e instituições que regem a produção, a disseminação e o consumo daquilo que consideram e definem, segundo seus próprios critérios, como arte, em um determinado período da história (BULHÕES, 1990). Nesse sentido, ao pensarmos a arte nos dias de hoje (ou em qualquer outro momento), é necessário e indissociável pensarmos também nas relações com o contexto histórico em que está incorporada – contexto este que carrega consigo noções políticas, econômicas, sociais, culturais, comunicacionais e tecnológicas particulares.

Para o crítico, filósofo e sociólogo alemão Walter Benjamin, como qualquer outra forma de produção social, a arte é dependente das técnicas de produção de sua época, técnicas estas que “fazem parte das forças produtivas da arte, do estágio de desenvolvimento da produção artística, e envolvem um conjunto de relações sociais entre o produtor artístico e o seu público” (EAGLETON, 1976, p. 79). Assim, uma vez que a contemporaneidade traz a consolidação do sistema capitalista e as revoluções proporcionadas pelo desenvolvimento industrial e tecnológico, testemunha-se uma série de revoluções também nas formas de produção e de consumo artístico. As transformações nos modos de viver, o fluxo de constante mudança e atualização, as novidades inesgotáveis de ferramentas e dispositivos – são características dos tempos recentes que, como todas as esferas da existência humana, também afetam as artes.

À medida que nos aproximamos do século XXI, como será abordado no decorrer deste trabalho, as produções, os laços e as forças do universo artístico ganham novas dimensões. A veiculação de obras no meio digital, propiciada pela popularização do acesso à *internet*, surge atrelada a questionamentos para os quais ainda estamos construindo respostas: como expor em ambientes *online*? Quem estamos atingindo ao expor nesses ambientes? Como pode a arte ser consumida e experienciada digitalmente?

Assumindo a tarefa de navegar por um percurso ainda incerto e marcado por dúvidas, este resumo busca tecer perspectivas voltadas aos modos de produção, difusão e consumo de arte na era do digital. Investigaremos a aproximação da arte

com as redes virtuais, o cenário brasileiro contemporâneo e o momento de fortalecimento da presença artística na *web* decorrente do isolamento da pandemia de Covid-19 – para, finalmente, elencar desafios e possibilidades no deslocamento da prática expositiva para o mundo das telas e interfaces digitais.

2. METODOLOGIA

A pesquisa em andamento que estabelece as bases para este resumo caracteriza-se como um estudo qualitativo de caráter exploratório. Os procedimentos metodológicos incluem o levantamento bibliográfico, para construção do embasamento teórico; e, posteriormente, uma análise de casos, prevista para ser delimitada e trabalhada no decorrer da dissertação, a fim de instigar a discussão e estimular a compreensão do objeto pesquisado (GIL, 2002).

O embasamento teórico, que está em desenvolvimento, reúne autores que abordam aspectos relacionados à compreensão das exposições de arte no contexto digital. Entre estes temos BULHÕES (2022) e SANTAELLA (2003), na contextualização da arte diante das evoluções das novas tecnologias; LÉVY (1999), que trata de *internet* e cibercultura; MANOVICH (2001), que discute as linguagens das novas mídias e interfaces digitais; bem como outros pesquisadores que oferecem perspectivas acerca do tema em publicações recentes.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

À medida que aproxima-se o século XXI, fica evidente que as ferramentas que antes eram auxiliares no desenvolvimento de tarefas logo assumiram papel imprescindível em nossas vidas, incorporando-se às nossas relações, do lazer ao trabalho. O acesso à *internet* “ocupa cada vez mais a vida da maioria dos indivíduos, direta ou indiretamente, independente de uma opção pessoal” (BULHÕES, 2022, p. 182). Em meio à popularização dos microcomputadores introduzidos no cenário doméstico, temos aquilo que fundamentaria o universo de possibilidades das novas tecnologias: a transformação dos espectadores em usuários (SANTAELLA, 2003).

Esse momento fomenta uma série de discussões acerca do que LÉVY (1999, p. 32) define como o “novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado de informação e do conhecimento”: o ciberespaço. A partir dele e mediante o uso de dispositivos, as pessoas passam a criar redes de conexões que formam um espaço virtual de usuários. Nesse contexto, um dos aspectos mais revolucionários se encontra na convergência de diferentes mídias em um mesmo espaço.

Para MANOVICH (2001), em termos semióticos, a interface do computador age como um código que carrega mensagens culturais em um conjunto variado de mídias. A partir disso, muitos autores trazem reflexões sobre a cultura visual que se constrói coletivamente a partir desses novos espaços introduzidos, com consideráveis discussões levantadas por autores do campo das artes e da cibercultura. Para LÉVY (1999, p. 150), a imagem “perde sua exterioridade de espetáculo para abrir-se à imersão”. Esse aspecto é significativo para pensarmos um movimento que permeia as artes à medida que adentramos o século XXI: os museus virtuais ou cibermuseus, que marcam a origem da concepção de exposições de arte no meio digital.

A forma como o sistema da arte opera, assim como outros sistemas vigentes em uma sociedade, desempenha um papel na consolidação das forças sociais

dominantes e, sobretudo, na determinação dos valores e modelos preponderantes. Nesse contexto, a figura que se sobressai no sistema artístico, tradicionalmente, é a do museu, que detém o poder de legitimar artistas e produções (BULHÕES, 2022). Assim, alguns museus internacionais consolidam sua presença *online* com *websites* próprios ao longo da década de 1990, em consonância com a ideia de fortalecimento das atividades culturais no âmbito digital. No Brasil, as relações da arte com a *internet* se estabelecem em ritmo mais lento, com as primeiras exposições digitais surgindo entre os anos 2000 e 2010. Durante esse movimento inicial, museus e outras instituições ainda apresentam atuação limitada nas redes.

Entender esse trânsito resistente das artes na era digital envolve reconhecer alguns dos desafios da difusão de produções artísticas nos novos conformes tecnológicos. A dificuldade de trabalhar as linguagens mutantes das redes; a complexidade das interfaces a serem trabalhadas (que exigem conhecimentos de novos agentes, como programadores e designers); a pluralidade dos novos formatos e ferramentas; a diversidade de públicos; os questionamentos acerca da real experiência que se pode proporcionar ao espectador quando a arte se apresenta no digital – são alguns exemplos que permeiam essa trajetória incerta.

Por outro lado, esse mesmo contexto suscita diálogos sobre vantagens e desvantagens do deslocamento das artes para o espaço digital, com confrontos entre o real e o virtual. Nesse sentido, explorar os meios digitais possibilita legitimar essas exposições como uma “prática distinta, conectada a uma história mais ampla do fazer expositivo e constituinte de uma experiência real por si só” (LOPES, 2023, p. 136). Um marco que impulsiona esse cenário em construção é a pandemia de Covid-19, quando estreitam-se as relações entre usuários e dispositivos diante da urgência de isolamento social. A migração de atividades para o meio *online* impacta diretamente os museus e as galerias. Como resultado temos, “para acesso de interessados de diferentes regiões do País, uma circulação de informações sobre artes visuais até então nunca realizada” (BULHÕES, 2022, p. 190).

Segundo dados coletados por pesquisa da Plataforma de Curadoria, vinculada à Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes), são realizadas na internet 246 exposições de arte no Brasil entre os anos de 2020 e 2022 (PLATAFORMA DE CURADORIA, 2023). Com esse movimento, agentes do sistema artístico são obrigados a contornar os desafios do digital, e muitos caminhos se abrem como alternativas em potencial para as exposições de arte. Destaca-se, assim, a natureza experimental e coletiva desse espaço. Novos formatos são explorados e uma multiplicidade de alternativas se apresenta: páginas com obras em imagens e vídeos, arquivos e acervos digitalizados, passeios virtuais por salas de museus e galerias, visualizações 360°, exposições em jogos virtuais e veiculações nas redes sociais como Instagram e Youtube. Observa-se, então,

uma verdadeira virada digital na grande maioria das instituições de artes visuais no País, que buscam se atualizar e se inserir nos circuitos da *internet*, para manter seu público e patrocinadores, e toda essa oferta de acesso aos acervos e visitas on-line tem provado que museus podem ser mais conectados (BULHÕES, 2022, p. 192).

Outro fator inerente ao *online* que é particularmente conveniente no período pandêmico entra em evidência: a potencialização do acesso à arte e à cultura, para além das barreiras físicas e geográficas do presencial. Em 2021, o número de domicílios brasileiros com acesso à *internet* alcançou a marca de 90,0%, conforme dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (IBGE, 2022). O espaço

digital – plural, livre e diverso – se prova um local potente para consumo e difusão de arte. Mesmo que não sirva como substituição da experiência física, temos uma alternativa que demonstra uma infinidade de possibilidades ainda pouco exploradas. Para BULHÕES (2022, p. 197), a partir do cenário pandêmico, a *internet* consolida-se como “importante alternativa na continuidade das atividades das instituições, assim como a rejeição que anteriormente havia sido identificada se dissipou bastante”.

4. CONCLUSÕES

Diante dos muitos questionamentos que surgem à medida que as exposições de arte se aproximam dos ambientes digitais, este resumo busca navegar pelos desafios e possibilidades atreladas a esse fenômeno, ainda resistente e recente. A pesquisa abordada, ainda em estágio inicial, pretende investigar o sistema da arte e suas movimentações em torno do digital e as implicações desse trânsito nos modos de produzir, expor e experienciar arte no momento atual. Como pontuam vários autores, a pandemia, ainda que repleta de incertezas e infortúnios, desperta experimentos significativos para o futuro do panorama expositivo nas redes.

Assim, com a elaboração da dissertação, pretende-se aprofundar as relações e conceitos aqui discutidos, tecendo perspectivas críticas direcionadas às práticas expositivas contemporâneas. Afinal, como defende LOPES (2023), como em outros momentos históricos de transformação, artistas, designers, arquitetos e curadores inserem-se como agentes imprescindíveis para repensar os processos e espaços expositivos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BULHÕES, M.A. Museus de arte, das práticas coloniais aos desafios da virada digital. **MODOS: Revista de História da Arte**, Campinas, SP, v. 6, n. 2, p. 179-200, 2022.
- BULHÕES, M.A. **Artes Plásticas: participação e distinção. Brasil anos 60/70**. 1990. 296f. Tese (Doutorado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.
- EAGLETON, T. **Marxismo e crítica literária**. Porto: Afrontamentos, 1978.
- GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- IBGE. **Internet já é acessível em 90,0% dos domicílios do país em 2021**. Agência de Notícias IBGE, 16 set. 2022. Acessado em 20 set. 2023. Online. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/34954-internet-ja-e-acessivel-em-90-0-dos-domicilios-do-pais-em-2021>
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LOPES, R. O ambiente digital e a expografia: análise de conceitos para a exposição de acervos na internet. **Arcos Design**, v.16, n.1, p. 120-138, 2023.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- PLATAFORMA DE CURADORIA. **Sistemas da arte pós-digital: estudos sobre curadoria expandida em plataformas on-line**. Plataforma de Curadoria da Universidade Federal do Espírito Santo, ago. 2023. Acessado em 20 set. 2023. Online. Disponível em: <https://exposicoesvirtuais.art.br/#intro>
- SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.