

“UM BANHADO DIGITAL”: ARTE, NATUREZA E TECNOLOGIA NA EXPOSIÇÃO ONLINE DA ACADEMIA DE CURADORIA (CNPQ/UNB) PARA O MUSEU DE ARTE LEOPOLDO GOTUZZO (MALG/UFPEL)

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 trabalho apresenta um recorte de uma pesquisa em andamento vinculada ao Mestrado em Artes do Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES) da Universidade Federal de Pelotas. A referida investigação, situada na linha de Histórias e Teorias das Artes e Transversalidades, tem como tema as práticas artísticas e expositivas no ciberespaço. A partir da perspectiva de apropriação do espaço digital como possível lugar de arte (BULHÕES, 2023), a dissertação propõe um mapeamento de propostas expositivas que incorporam a denominada arte digital e recursos inerentes à rede para a concepção de experiências especificamente digitais.

Optou-se por priorizar neste resumo um dos casos abordados na pesquisa: a exposição *online* “Um Banhado Digital”, proposta desenvolvida pelo grupo de pesquisa Academia de Curadoria - AdC (CNPq/Universidade de Brasília) para o Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo (MALG), museu universitário da UFPel. Além de suscitar questões expressivas no que se refere às potencialidades das práticas expositivas no meio digital, o recorte também se justifica pela relevância histórico-social, pedagógica e cultural dos diálogos que a mostra articula entre arte, tecnologias digitais e desastres ambientais – sendo estes últimos indissociáveis à atual realidade do Rio Grande do Sul, ainda marcada pela devastação das enchentes que recentemente assolaram o estado.

Lançada em 11 de dezembro de 2024, a exposição *online* “Um Banhado Digital” foi concebida de modo a dialogar com o panorama de enchentes históricas no território gaúcho entre abril e maio de 2024, um dos maiores desastres ambientais já testemunhados no cenário nacional. Fomentadas por fatores meteorológicos, com chuvas de intensidade e duração acima do esperado, as enchentes chegaram a 478 municípios do estado, com aproximadamente 2,4 milhões de pessoas afetadas, 806 feridos e 185 óbitos registrados (GOVERNO DO RIO GRANDE DO SUL, 2025). Por outro lado, o cenário de mudanças climáticas, a evidente falta de planos de ação e as perdas de vegetação natural decorrentes da ocupação urbana também emergiram como aspectos significativos entre as causas do ocorrido, trazendo à tona os impactos gerados na natureza pela negligência humana. Nesse contexto, a crescente redução na proporção de áreas naturais, como os banhados característicos das terras gaúchas, foi apontada como uma das principais causas associadas à intervenção do homem – repercutindo, evidentemente, na escolha do título e na concepção da exposição. Conforme esclarecido no texto curatorial:

O MALG enfrentou um período de encerramento das atividades, estudantes, funcionários e professores ficaram afastados de suas casas, muitos e muitas tiveram de deixar a cidade. Diante do quadro que se apresentava no Rio Grande do Sul, a Academia de Curadoria, que havia concebido um projeto de coleção de artes digitais e exposição digital

para o [...] MALG/UFPEL, com apoio do CNPq, entendeu que o impacto das enchentes para o estado era um dado incontornável para o projeto e que suas consequências precisavam ser endereçadas (ADC, 2024).

A iniciativa situa-se em um contexto de práticas expositivas digitais que vêm se desenvolvendo há pelo menos duas décadas, reflexo da tendência crescente de deslocamento de atividades para o meio digital – que ganhou novas perspectivas com a pandemia de Covid-19. É importante destacar que a relação da AdC com o MALG já possuía antecedentes expressivos: em 2023, realizaram conjuntamente a residência híbrida “Trânsitos Excêntricos”, em um contexto pós-pandêmico também conturbado. Assim, em 2024, a parceria foi novamente reafirmada com “Um Banhado Digital”, desenvolvida com o objetivo principal de formar uma coleção de arte digital a ser incorporada ao acervo do MALG, em uma perspectiva que já vinha sendo trabalhada pelo grupo de pesquisa em outras exposições *online* concebidas para museus públicos e universitários brasileiros.

Ressalta-se que, segundo PAUL (2020), o que compreende-se hoje por arte digital pode ser sintetizado como a arte “computável”, criada, armazenada e distribuída por meio de tecnologias digitais, que utiliza os próprios recursos dessas tecnologias como meio para ser experienciada. Consequentemente, no cenário das práticas expositivas recentes, a forte manifestação da arte digital como reflexo da sociedade contemporânea implicou no desenvolvimento de propostas expositivas voltadas especificamente para o ciberespaço, desenvolvidas a partir de *websites* próprios e plataformas interativas e/ou colaborativas – como no caso da exposição a ser discutida a seguir.

2. METODOLOGIA

O estudo caracteriza-se como pesquisa qualitativa de caráter exploratório, desenvolvido a partir de levantamento bibliográfico e introdução do caso a ser investigado, com breve análise e discussão de aspectos significativos no contexto da pesquisa. Para tanto, o trabalho busca apoio teórico em autores como SANTAELLA (2003), para abordar a perspectiva histórica entre arte e tecnologia; BULHÕES (2023), para tratar da inserção da arte no meio digital; e GASPARETTO (2016) e PAUL (2020), para esclarecer aspectos relacionados à arte digital e suas implicações no âmbito das práticas expositivas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Não é novidade que a arte sempre soube explorar – e até inaugurar, poderíamos dizer – os novos territórios sensíveis de cada época. Indo de encontro a esse pensamento, temos os legados de artistas que se propuseram a desafiar tradições e expandir fronteiras até então consolidadas na História da Arte. Se ao longo do século XX as transformações nos meios informacionais e comunicacionais foram articuladas a partir dos diferentes recursos tecnológicos introduzidos a cada década, é evidente que estes também repercutiram, inevitavelmente, no fazer artístico. Com isso, a partir da segunda metade do século passado, as chamadas artes tecnológicas passaram a integrar o contexto de experimentação, subversão e pluralidade firmado pela arte contemporânea.

Assim, se cada período da História da Arte ocidental esteve condicionado aos meios de sua época, os meios do presente, aponta SANTAELLA (2003, p. 176), estariam “nas tecnologias digitais, nas memórias eletrônicas, [...] nas absorções inextricáveis das pesquisas científicas pela criação artística”. Desse

contexto despontou a arte digital, prática artística nativa das tecnologias digitais computacionais, fruto de figuras que desafiaram os limites entre as Artes, as Ciências e o próprio sistema capitalista, subvertendo a função de máquinas de origens militares, industriais e produtivistas ao deslocá-las para o contexto da criação artística, geralmente com forte teor crítico-reflexivo.

Nesse sentido, do mesmo modo que possibilitou a formação de redes que interconectam pessoas de todo o mundo e inaugurou novos paradigmas sensoriais e sensíveis nas práticas artísticas do século XXI, a introdução da Internet, na década de 1990, fez despontar um território em potencial no âmbito das práticas expositivas. À medida que a arte adentra o ciberespaço, a criação não fica mais restrita a poucos, a difusão e a veiculação não dependem das instâncias legitimadoras da arte, e o acesso à produção cultural deixa de ficar circunscrita aos tradicionais espaços expositivos, como museus e galerias, geralmente concentrados nas grandes cidades. Nessa perspectiva, cabe ressaltar que a inserção da arte digital nesses espaços sempre representou uma série de desafios, desde a dificuldade de sua compreensão enquanto linguagem, com seus aspectos estéticos e conceituais particulares, até a limitação de recursos e infraestrutura institucional (GASPARETTO, 2016; PAUL, 2020). Paralelamente, aspectos seculares atribuídos à obra de arte, como preservação e unicidade, são desestabilizados pela arte digital, o que contribui para a sua desarticulação com as instituições e com o mercado de arte (BULHÕES, 2023).

Tendo em vista que a difusão da Internet viabilizou a expansão da arte digital para experimentos situados no próprio ciberespaço, caminhos alternativos abriram-se às práticas expositivas, que agora devem dialogar com a lógica de conectividade e engajamento do usuário inerente à navegação *online*. Com isso, as exposições digitais ganham novas dimensões e exigem critérios e conhecimentos que muitas vezes ultrapassam as competências do trabalho curatorial, adentrando campos como design e programação, por exemplo. Neste contexto de curadoria amplamente colaborativa, interdisciplinar e experimental insere-se o projeto da exposição “Um Banhado Digital”, em 2024.

Com ênfase na articulação entre a arte contemporânea nacional e as práticas digitais, para a ação dirigida ao MALG, a AdC selecionou três artistas de origem gaúcha, mas de realidades diferentes e em diferentes estágios de carreira. Como destaca o texto presente no *site* da mostra, as artistas selecionadas, Oderiê Chayúa, Joana Burd e Simone Michelin

[...] operam com as artes digitais em obras críticas em relação à hegemonia da perspectiva dita científica ocidental, trazendo outros pontos de vista epistemológicos e lançando mão de partidos afetivos (Oderiê Chayúa), sensíveis (Joana Burd) e cômicos (Simone Michelin). Entre elas e suas obras, poderíamos traçar linhas invisíveis que conectassem discussões de identidade de gênero e etnia, tecnologias e histórias das artes (ADC, 2024).

Em termos de interface e linguagem, a exposição introduz uma abordagem inovadora: a plataforma imita a interface do ChatGPT, ferramenta de Inteligência Artificial (IA) que vem sendo amplamente utilizada nas mais diversas esferas da atividade humana. Como elenca a discussão proposta no *site*, a estratégia se deu “não em comemoração à sua aplicação em nossas vidas, tampouco para associá-lo ao fim de um mundo que conhecemos, mas a fim de examinar seu fascínio sobre nós e em perceber como suas estruturas conduzem nossas ações” (ADC, 2024). A partir de uma simulação de interação com a IA, a mostra se desdobra por via de *prompts* (perguntas) que indagam sobre a proposta

curatorial, as motivações vinculadas ao MALG e ao contexto das enchentes, as relações históricas e culturais na intersecção arte, natureza e tecnologia no mundo contemporâneo e apresentam, enfim, as três artistas e suas obras. Apesar do menu selecionável (que imita o histórico de conversas presente na interface do ChatGPT), a exposição possui uma ordem linear, visto que os *prompts* possíveis são digitados automaticamente para o usuário, que precisa também esperar o tempo de resposta da “máquina” para avançar.

Essa limitação de recurso pode ser vista como uma estratégia para que o público seja incentivado a experienciar a exposição de uma forma mais completa e minuciosa, uma vez que a relação dos usuários digitais com o tempo é um “problema” – na cultura digital, tudo deve ser instantâneo, resumido, facilmente resolvido. Assim, a opção da curadoria na execução da proposta reflete em torno dessa dificuldade da experiência digital, na contramão da lógica do ChatGPT de entregar respostas o mais rápido possível, de forma simplificada e sem que o usuário precise pensar muito.

4. CONCLUSÕES

Diante disso, no contexto das atuais experiências expositivas digitais, “Um Banhado Digital” emerge como um exemplo de grande força cultural e pedagógica, discutindo questões imprescindíveis no panorama ambiental brasileiro e, sobretudo, no cenário devastador das enchentes no Rio Grande do Sul – que, após 2024, se repetem no ano de 2025. Acima de tudo, a mostra ilustra o potencial de discussão que propostas que unem arte, tecnologias e debates críticos acerca de fenômenos naturais podem suscitar.

Nesta experiência expositiva, a presença do usuário é tão importante quanto o que está sendo articulado, com tópicos que exigem tempo de leitura/assimilação e objetivam, sobretudo, fomentar o pensamento crítico e a reflexão individual. Como pontuado em texto da mostra, a materialização da exposição (expografia) torna-se uma extensão da curadoria, convidando o público a “refletir criticamente sobre como as tecnologias transformam nossas formas de ver, consumir e interagir com o mundo” (ADC, 2024) e a questionar, com postura ativa, as dinâmicas comportamentais despertadas pela era digital.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADC - ACADEMIA DE CURADORIA. **Um Banhado Digital**. Academia de Curadoria, 11 dez. 2024. Acessado em 26 ago. 2025. Online. Disponível em: <https://academiadecuradoria.com.br/umbanhadodigital>.

BULHÕES, M.A. **Desafios**: arte e internet no Brasil. Porto Alegre: Zouk, 2023.

GASPARETTO, D.A. **Arte digital no Brasil e as (re) configurações no sistema da arte**. 2016. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

PAUL, C. Digital Art Now: Histories of (Im)Materialities. **International Journal for Digital Art History**, [S. l.], n. 5, p. 2.2–2.11, 2020.