

Museus de arte, das práticas coloniais aos desafios da virada digital

Maria Amélia Bulhões

Como citar:

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, mai.2022. DOI: 10.20396/modos.v6i2.8668410. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8668410>.

Imagem [modificada]: Publicação no Instagram da Pinacoteca do Estado de São Paulo. Fonte: Instagram. Arquivo da autora.

Museus de arte, das práticas coloniais aos desafios da virada digital

Art museums, from colonial practices to the challenges of the digital turn

Maria Amélia Bulhões*

RESUMO

Os museus de arte, que trazem em sua gênese as sementes das práticas de dominação colonial, apresentaram bastante resistência aos diferentes tipos de pluralidade e inclusão, entre eles aqueles promovidos pelo uso da internet. Com a pandemia da COVID-19 e o afastamento social imposto para seu controle, ocorreu uma virada digital, que coloca grandes desafios neste cenário institucional. Propomos uma análise dessas mudanças, apontando as emergentes e inúmeras possibilidades que se evidenciam e os grandes riscos a serem enfrentados.

PALAVRAS-CHAVE

Sistema da arte. Instituições museológicas. Internet. Colonial/Decolonial.

ABSTRACT

The art museums, which carry in their genesis the seeds of the practices of colonial domination, presented considerable resistance to the different types of plurality and inclusion, among them those promoted by the use of the internet. With the COVID-19 pandemic and the social distancing imposed for its control, a digital shift occurred, which poses great challenges in this institutional scenario. We propose an analysis of these changes, pointing out the emerging and countless possibilities that are evident and the great risks to be faced.

KEYWORDS

Art system. Museum institutions. Internet. Colonial/Decolonial.

“Todos os futuros são contingentes: devem ser ganhos em cada caso.”

Tício Escobar

Acredito que a arte deve ser pensada além dos artistas e obras, como parte de um contexto histórico específico, do qual se nutre e no qual interfere de forma afirmativa ou questionadora. Essa relação do artista com a realidade econômica, política e social é mediada pelo sistema da arte, uma rede de indivíduos e instituições que interligados definem o que é arte e os critérios desta rotulação, para uma sociedade em determinado período (Bulhões, 1990). Considero seu surgimento a partir do Renascimento, nas cortes, onde mecenas e literatos instituíram um conjunto de relações, elitista e excludente, que cumpria importante papel dentro das lutas pela dominação simbólica da sociedade. Nele, a categoria profissional do artista foi legitimada e passou a ser distinguida do artesão de forma hierarquicamente superior.

Dentro desse sistema, os museus, constituídos a partir das aquisições dos mecenas, tornadas públicas no âmbito dos ideais iluministas da Revolução Francesa, ocupam um lugar de destaque. Elas cumpriram, desde sua origem, o papel de legitimar artistas e produções, em uma perspectiva eurocêntrica, expandindo uma história da arte escrita a partir de suas coleções, que desempenhavam uma função de distinção social, designando de forma subalterna outras produções simbólicas como artesanato ou as ditas artes menores. Assim, a maioria das obras que reconhecemos por arte está nos grandes museus da Europa, onde escrevem sua história de sua arte superior, incorporando obras de períodos anteriores, como pré-história, Grécia e Roma, para desenvolver concepções evolucionistas e afirmar seus valores estéticos¹. Dentro dos processos de expansão colonial, a arte vem reforçar a subalternidade dos povos dominados, ao oferecer seus modelos estéticos em detrimento da diversidade cultural e simbólica encontrada no mundo por onde se expandiram².

Baseada na perspectiva sistêmica, que propõe abordar a arte não somente focada nos artistas e obras, mas dentro desta complexa rede de relações, escrevi minha dissertação de mestrado (defendida em 1983) sobre as disputas entre os sistemas acadêmico e modernista da arte no Brasil durante o Estado Novo. Em minha tese de doutorado (defendida em 1990) além de desenvolver com mais profundidade pressupostos teóricos sobre o sistema da arte, analisei seu desenvolvimento no Brasil nos anos 1960 e 1970³.

Na continuidade desses estudos, nos projetos de pesquisa que venho desenvolvendo desde 2005, dediquei especial atenção à expansão da internet na sociedade e sua articulação ao sistema da arte contemporânea. Disponível para o grande público desde 1994, quando seu acesso se abriu comercialmente, a trajetória de expansão da internet foi rapidíssima, e sua difusão caminha a passos gigantesco. A oferta de produtos, a variedade de suas ferramentas e sua dinâmica direta e múltipla têm seduzido um grande público, fazendo com que cresça o número de serviços e acessos a esse meio. Os avanços rápidos e contínuos nessa área da tecnologia deram novos impulsos às comunicações, transformando a maneira de viver e de pensar, os hábitos e os valores em todo o mundo. Fenômeno mundial de dimensões sociais, econômicas, políticas e culturais, ocupa cada vez mais a vida da maioria dos indivíduos⁴, direta ou indiretamente, independente de uma opção pessoal. Sem ela, muitas atividades se inviabilizam (aeroportos, bancos, supermercados, estações de luz, universidades etc.), pois, como quase tudo está na rede, quando ela “cai”, tudo fica imobilizado.

Mudanças comportamentais se encontram em acelerado processo, e muitos estudiosos debruçaram-se sobre as novas formas de estar no mundo que a cibercultura implementa. Alguns autores, na linha de Pierre Lévy, destacam nela possibilidades de estabelecimento de relações planetárias, defendendo sua participação na criação de um mundo mais solidário. São os arautos da internet como promotora de uma nova forma ideal de vida.

Outros, mais pessimistas, tais como Zygmunt Bauman, percebem nesta comunicação em fluxo a desestruturação dos valores do humanismo tradicional. Seja qual for a posição adotada frente a esse fenômeno, fica claro que importantes mudanças de comportamento, valores e formas relacionais estão se processando em conexão com o desenvolvimento das tecnologias digitais e suas múltiplas aplicações, o que vai ao encontro das ideias de Bruno Latour, que afirma o protagonismo de atores não humanos no funcionamento das dinâmicas sociais. Estão se processando mudanças extraordinárias e incontornáveis nas formas de produção do conhecimento e de sua manipulação, que têm levado antropólogos e sociólogos a questionarem o futuro da humanidade como a conhecemos.

Nos estudos desse fenômeno deve-se acrescentar, mais recentemente, grandes transformações que deram novas configurações ao seu funcionamento. O desenvolvimento da chamada Web 2.0⁵, que possibilita que os usuários sem maior conhecimento de TI possam desenvolver e postar conteúdos, dando origem às grandes redes sociais como Orkut, Twitter, Flickr, LinkedIn, Facebook, Instagram, entre outras. A aceleração nas dinâmicas do processamento dos dados, pelo desenvolvimento dos algoritmos, da inteligência artificial, da internet das coisas e o do trabalho com metadados, desembocaram na já denominada internet 3.0.

Tenho me dedicado ao estudo das relações da arte com a internet e, mais recentemente, à sua penetração no sistema da arte no Brasil⁶. Dentro deste estudo, dei especial atenção às instituições museológicas⁷, que detêm um importante lugar neste sistema, principalmente quando lidamos com objetos e eventos que fogem às normas tradicionalmente estabelecidas, necessitando de novos referendos. Essas instituições detêm um papel fundamental na construção das legitimidades; obras e artistas precisam estar presentes em coleções de museus, em grandes mostras organizadas por curadores reconhecidos no sistema da arte. Todo reconhecimento artístico passa por essas instituições, em seus diferentes segmentos, e

nenhuma valoração pode fugir a este processo sem correr o risco de quedas abruptas. Artistas, bem como galeristas e colecionadores que apresentam novos nomes, buscam colocação em coleções de museus ou participação em exposições com a credibilidade de curadores. Mesmo considerado alternativo ou marginal, qualquer artista ou obra passa pelo reconhecimento das instituições museológicas, que, em busca de públicos diversos, também se interessam por produções mais provocativas e inovadoras.

Apesar da intensa penetração da internet na sociedade contemporânea, em sua dissertação de mestrado, defendida em 2011, Alexandre Bastos Demétrio, ao analisar o uso da internet pelos museus de arte no Brasil, observou que muitos não tinham *sites* e utilizavam minimamente as ferramentas disponíveis na rede, não disponibilizando seus acervos *on-line* nem realizando mostras virtuais. Nove anos depois, em fevereiro de 2020, meu grupo de trabalho pôde observar que alguma coisa havia mudado neste panorama⁸. Das instituições pesquisadas⁹, entre públicas e privadas, em diferentes regiões do País, verificou-se que todas elas possuíam *sites* ativos. De modo geral, eles tinham como principal objetivo oferecer informações sobre o que acontecia na sua programação, sendo que alguns também tornavam públicos dados de seus acervos. A Bienal de São Paulo, inclusive, oferecia um portal de transparência extenso e bilíngue. Em termos de exploração dos recursos tecnológicos, destacavam-se o MAM SP, com um *tour* virtual, e os Institutos Itaú Cultural, Inhotim e Moreira Sales, que dispunham de produções audiovisuais. O Instituto Moreira Salles, os Museus de Arte Moderna de São Paulo e do Rio de Janeiro possuíam páginas no Google Arts & Culture, importante ferramenta de disseminação de informações sobre arte e cultura. Em termos de interação, as três bienais existentes no País (São Paulo, Mercosul e Curitiba) possuíam recursos de interação com o público, possibilitando postagens nas suas redes sociais. Destacava-se na Bienal do Mercosul uma página “Memória”, na qual os internautas podiam enviar um breve texto comentando uma lembrança ou uma experiência de bienais

passadas para ser publicado. Em termos de relações com o público, duas instituições privadas e três públicas disponibilizavam opções de apoio com algum tipo de patrocínio, cinco públicas contavam com clubes ou sociedades de mantenedores e uma permitia vendas *on-line* na sua loja.

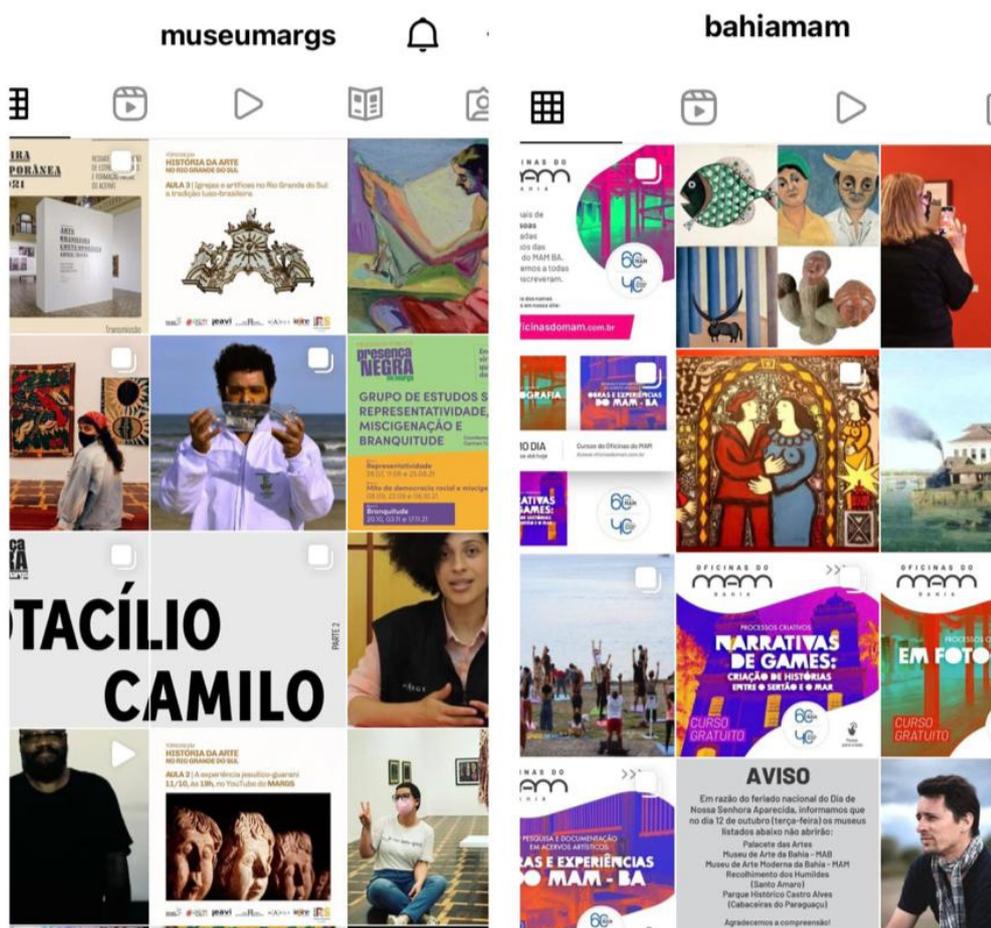


FIG. 1. Publicações nos perfis do Museu de Arte do Rio Grande do Sul e do Museu de Arte Moderna da Bahia, divulgando suas agendas e destacando seus programas educativos. Fonte: arquivo Instagram. Arquivo da autora.

Entretanto, observou-se que as instituições eram menos usuárias da internet do que os atores do mercado de arte. Mesmo as instituições privadas, que dependem do público para se consolidar socialmente e para

sua manutenção de patrocínios, em sua maioria não desenvolviam uma intensa atuação *on-line*. Trabalhando na lógica da exposição como evento espetáculo, todas concebiam o espectador como receptor passivo ou, em alguns casos, com uma participação interativa na visita física. Como a ênfase era no evento expositivo físico, a tônica de todas as instituições pesquisadas eram as informações sobre o que estava acontecendo em seus espaços. Com foco na preservação e na legitimação de obras e artistas, apresentavam pouca atuação no meio *on-line*, permanecendo sem maiores explorações de ferramentas tecnológicas que poderiam ser úteis na dinamização e na democratização dos acervos, em levantamentos de público e em projetos interativos de pesquisa. Essa postura das instituições museológicas pode ser decorrente de que o meio digital *on-line*, em suas origens, ofereceu limitados recursos para trabalhar com imagens e para possibilitar a fruição de obras complexas como instalações, performances, entre outras.

Se o uso das possibilidades virtuais nos *sites* de instituições era acanhado, nas redes sociais, por outro lado, foi possível verificar uma ativa utilização. Dentre elas, apareciam com destaque o Instagram e o Facebook, meios que se adaptam bem à divulgação de eventos, o que marca a atuação das instituições, evidenciando a preponderância das práticas de visita física e das dinâmicas de interação pessoal enquanto espetáculo ao vivo. Segundo Oliveira (2020)¹⁰, que analisa a plataforma Instagram utilizada pelos museus como estratégia na divulgação de seus acervos, exposições e demais práticas museológicas, essas instituições encontram um grande desafio no tocante aos processos de comunicação por meio dessa mídia social.

A necessidade de construir uma identidade pública por meio de suas práticas e ações dentro da plataforma exige conectar sua ordem institucional e burocrática com a dimensão pessoal, emocional, imaginária e intuitiva de seu visitante. Assim, várias estratégias, como o uso da “*persona*” dos artistas, fotos informais de preparo de exposições e imagens recebidas pelos



FIG. 2. Publicações no Instagram das Instituições exibindo seus bastidores. Fonte: Instagram. Arquivo da autora.

Em nossa pesquisa, nos detivemos, também, na citação do nome de instituições museológicas nos currículos de artistas que utilizam a internet com destaque em sua prática artística, para observar a recepção destas práticas por parte das instituições. Nas 275 exposições elencadas pelos artistas pesquisados¹¹, a grande maioria das instituições apresentou de uma a três exposições ao longo de suas carreiras. Algumas poucas instituições se destacaram por envolver produções que lidam com a internet em suas programações, como é o caso do Sistema Sesc, do Instituto Tomie Ohtake e

do Instituto Cultural Itaú, além daquelas dedicadas mais especificamente às artes digitais, como Museu da Imagem e do Som (MIS SP), Oi Futuro e Paço das Artes. Estas últimas desenvolvem políticas voltadas especificamente para arte e tecnologia, apresentando propostas *on-line* entre elas. Fica bem evidente que não há interesse dos museus em geral neste tipo de produção, que foge à lógica do colecionismo, do objeto conservável, além de demandar conhecimentos e equipamentos diferenciados. Ainda que seja pouca a presença de artistas que utilizam a internet nesses espaços, ela ainda era bem mais significativa do que em galerias comerciais. Isso, provavelmente, se deve ao caráter mais experimental destas práticas, que encontram dificuldades de serem consumidas como mercadoria, mas são utilizadas para oxigenar e dar novo fôlego às instituições, sempre em busca de propostas novas e originais para atrair seu público.

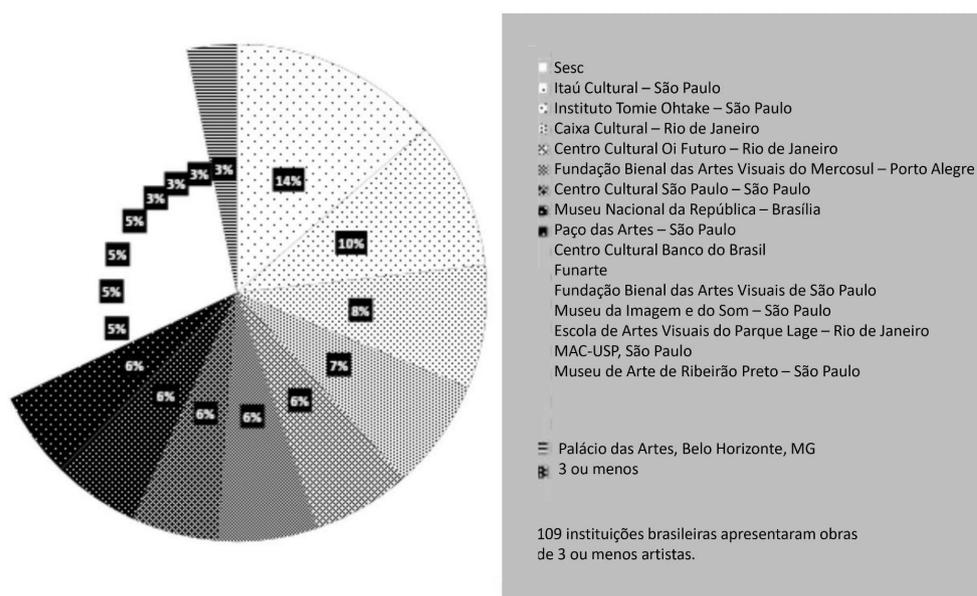


FIG. 3. Gráfico de exposições em instituições culturais elencadas pelos currículos dos artistas.

Fonte: <<https://www.ufrgs.br/conectartbr/>>.

Em nossa pesquisa identificamos, ainda, um novo modelo de instituição¹², que são as plataformas digitais. Seu modo de existência não detém fisicamente nenhum determinado local físico geográfico, tendo sido criadas especificamente para funcionar na internet, não existindo fora dela e limitando sua atuação a tudo que disponibilizam *on-line*. Suas estruturas e seus conteúdos são quase sempre pensados e produzidos a partir das possibilidades oferecidas pelas ferramentas de linguagem digital e com os recursos tecnológicos das interfaces de perfil interativo autogerativas. Nesse novo modelo temos, por exemplo, as plataformas *on-line* como Web Arte no Brasil, Panorama Crítico, Art loud, Artsoul, Fórum Permanente, Na borda, entre outras, que fazem circular, de diferentes formas, conteúdos de arte como artigos, imagens, notícias, abrindo debates e oferecendo serviços, de consultoria, avaliações ou acompanhamento de projetos. Elas incrementam a participação dos usuários, oferecendo o acesso a informações sobre artes visuais para um público mais amplo e diversificado. Nessa situação se encontram os espaços de conexão, que são igualmente lugares de arte cuja existência se restringe à internet, tendo sido criados especificamente a partir das necessidades e dos interesses da produção de arte *on-line*. Eles se dedicam diretamente a interconectar trabalhos criados especificamente para internet, funcionando somente a partir das possibilidades oferecidas pelos recursos tecnológicos da rede. Essas instituições são plataformas que hospedam trabalhos de arte produzidos a partir de experimentos com *softwares*, interligando e difundindo reflexões. Como é o caso de Turbulence¹³ e Rhizome¹⁴ ou aarea¹⁵, criados especialmente para abrigar projetos de arte no ambiente *on-line*, legitimando e difundindo essa prática¹⁶.

Em 2020, com a epidemia da COVID-19 e o isolamento social imposto para conter sua disseminação, fecharam-se as portas de todas as instituições físicas, e a internet passou a ser o único meio de manter o contato com o público e obter visibilidade, ocasionando muitas mudanças no panorama

que tínhamos observado anteriormente. No primeiro momento, na busca de ampliar o convívio, quando todos se encontram isolados, as instituições museológicas passaram a promover inúmeras *lives*, com artistas, críticos, pesquisadores e muitos outros atores do circuito artístico, individualmente ou em grupos. As *lives*, que normalmente servem para aumentar a visibilidade, para ajudar a atingir um objetivo, como estratégia de *marketing* digital, passaram a ter um importante papel afetivo e comunicacional. Nesses encontros ocorrem aproximações mais íntimas com o público, de uma maneira não usual no meio de arte. Assim, o Museu Nacional de Belas Artes (MNBA), o Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM SP), o Museu Oscar Niemeyer (MON), o Centro Municipal de Arte Hélio Oiticica e o Paço das Artes, entre muitas outras, convidaram artistas para falarem sobre seus trabalhos e ofereceram seus espaços *on-line* para intervenções. De forma bem informal, o acesso a conteúdos e informações foi sendo disponibilizado no Instagram e no Facebook de inúmeras instituições de arte.

Também o oferecimento de palestras e cursos rápidos respondeu à demanda, e também houve a facilidade de promover atividades de formação voltadas a um público mais amplo que, nesse momento, se encontrava ávido de entretenimento e informações qualificadas. O sucesso foi tanto que algumas instituições criaram linhas de ação específicas para os cursos, como o Itaú Cultural, Museu de Arte de São Paulo, MASP, Museu de Belas Artes do Rio de Janeiro (MAM RJ), Museu de Arte do Rio Grande do Sul (MARGS), entre outros. Uma diversificada gama de temas, abordados por especialistas dos mais distantes locais, foi disponibilizada por instituições museológicas que colocaram nelas o peso de sua credibilidade e reconhecimento no sistema da arte. Assim, foi oferecida na rede, para acesso de interessados de diferentes regiões do País, uma circulação de informações sobre artes visuais até então nunca realizada. Com isso o internauta aproveita para aprimorar conhecimentos e, em alguns casos, se qualificar profissionalmente. A formação a distância é um tópico polêmico, pois ativa uma forma de se

relacionar com o ensino que já era conhecida, mas pouco difundida e vista com muitas reservas. O que se observa, neste momento, é que há muitos experimentos, tanto em termos de conteúdos como de formatos (tempo de duração, interatividade, uso de ferramentas etc.). O ensino a distância encontrou através dessas instituições a oportunidade de se implementar com mais força no meio de arte, e os educadores neste momento se veem frente ao desafio de avaliar o virtual como complementação/substituição do presencial. Entretanto, se por um lado a oferta imensa e pluralista de conteúdos é extremamente atrativa, por outro são tantos eventos *on-line* acontecendo ao mesmo tempo que fica impossível acompanhar tudo o que se gostaria e muitos se queixam de uma exaustão virtual¹⁷.

As instituições de arte, cuja principal atividade são as exposições, viram-se desafiadas a adaptar as ações que oferecem aos seus públicos. Além dos conteúdos disponibilizados, muitas delas passaram a oferecer visitas virtuais dos mais variados tipos, como forma de manter vivas as suas atividades e o engajamento no mundo da arte nestes tempos difíceis de pandemia. Enquanto o espaço físico está fechado, museus disponibilizam vídeos, *talks* e exposições virtuais. O Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro apresentou no seu canal do YouTube uma exclusiva visita guiada realizada por um dos curadores da mostra retrospectiva de Ivan Serpa, assim como a Pinacoteca de São Paulo liberou vídeo com o curador e imagens da exposição dos Gêmeos. O Sesc Digital disponibiliza áudios, vídeos, imagens e publicações da sua coleção para o acesso *on-line*. A Fundação Iberê Camargo passou a fazer parte do Google Arts & Culture, e a parceria entre o Inhotim e o Google Arts, por exemplo, incluiu uma série de exposições pensadas especificamente para o digital. Esses são alguns exemplos, mas muitos outros poderiam ser elencados. Observa-se, ainda, o caso da Bienal do Mercosul 12, que deveria abrir ainda no início da pandemia, quando tudo era ainda muito incerto, e optou por fazê-la *on-line*, em vez de cancelar a edição. Quase todos os trabalhos se encontram na plataforma criada

para o evento, com vídeos dos artistas falando sobre suas experiências de trabalho e de isolamento social, além de vídeos das atividades pedagógicas, informações sobre as obras e artistas etc. O caminho escolhido pela Bienal foi utilizar o documento e o arquivo como forma de encontro, com farto material disponibilizado, permitindo ao internauta vários trajetos. Com seus espaços físicos fechados, os museus experimentam novas estratégias, disponibilizam vídeos, áudios, imagens e publicações da sua coleção para o acesso *on-line* e exposições virtuais. Também foram realizadas residências virtuais, por espaços como Pivô e Olhão, uma experiência nova, tanto para os artistas como para os organizadores. Pode-se observar 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.

A repercussão desta virada digital das instituições fica evidente nos dados do Google Trends, disponibilizados pela revista *Galileu*¹⁸, indicando um crescimento de 50% nas buscas por museus virtuais no Brasil durante a pandemia. O Google Trends elaborou *rankings* dos museus mais pesquisados nos últimos doze meses, considerando o tipo de pesquisa realizada pelos internautas. Em ordem de destaque estão: Museu do Louvre (França); Galeria de Arte de São Paulo; Museu do Ipiranga; Museu Nacional; Museu do Prado (Espanha); Museu do Amanhã; Museu Catavento; Museu Imperial; Museu Britânico (Reino Unido). É interessante observar que apenas três são estrangeiros. Uma pesquisa do ICOM¹⁹ a respeito da atuação dos museus na pandemia, realizada com 4.210 entrevistados em 412 cidades (69,8% capitais e 75% no Sudeste), constata a aceitação e a valorização da aceleração digital dos museus. Além disso, em respostas sobre o futuro dos museus pós-pandemia, os funcionários destacam os termos inclusivo, humano e digital, enquanto o público aponta para as seguintes qualidades: acessível, aberto, interativo, inclusivo, inspirador e digital. Destaca-se a presença

do digital e do inclusivo nas respostas tanto dos colaboradores quanto do público.

A virada digital *on-line* pelas instituições museológicas pode ser observada em ações curatoriais voltadas à propagação digital na mesa dedicada à Teoria, História e Crítica de arte no Colóquio Retina Internacional²⁰, dedicado a pensar “O futuro é previsível?”. Na mesa ficaram evidentes os novos rumos tomados nessa direção pelos museus e suas curadorias, a partir de 2020, com o protagonismo das redes digitais no campo da arte a partir das restrições impostas para controle da pandemia da COVID-19 e a posterior adoção de modelos *on/off*. Como foi o caso da mostra Artemidiamuseu, do Museu Nacional da República, DF, de arte, apresentada por Ana Cândida de Avelar, e a mostra inaugural do Museu de Arte Ciência e Tecnologia, apresentada por Nara Cristina Santos, bem como a mostra e o primeiro Catálogo de Obras do Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul (MACRS), financiado com verba da Lei Aldir Blanc. Inicialmente previsto para ser publicado somente impresso, evoluiu para uma versão *on-line* devido às condições da pandemia, com *site* criado especificamente para isso²¹, onde foi, ainda, disponibilizada a visita à exposição de obras preparada para o lançamento do Catálogo.

Exposição dos acervos e visitas virtuais, resultantes das circunstâncias deste momento de pandemia, mas também das novas possibilidades que a internet vem apresentando para trabalhar imagens, têm provado que essas instituições podem explorar muito mais o ciberespaço. Por outro lado, as simulações 3D de exposições, em muitos casos, são entediantes, frustrantes e repetitivas, e as tentativas de transpor a exposição física para o ambiente digital expõem a necessidade de repensar o virtual. O foco do debate têm sido as possibilidades híbridas *on-line/off-line*, deixando perceber que ter flexibilidade é indispensável para propor novos caminhos. As práticas *on-line* não suprem o contato físico com as artes visuais, almejado tanto pelo público quanto pelas instituições; entretanto, procedimentos híbridos,

capazes de articular processos e produtos poderiam ser pensados para promover formas múltiplas e inclusivas de habitar o mundo da arte.

Possivelmente esse uso intenso da internet e a necessidade de novos conhecimentos deram maior repercussão ao projeto *Abre-te Código*, organizado pelo Goethe-Institut. O projeto promove a expansão do acesso ao patrimônio cultural por meio do desenvolvimento de tecnologias que exploram acervos de museus, arquivos, bibliotecas e galerias a partir de dados abertos. Essa iniciativa une instituições culturais, que forneceram os pacotes de dados para profissionais e estudantes desenvolvedores, com o intuito de alavancar a criação de aplicativos, plataformas e repositórios, entre outras possibilidades, com base em tecnologias de informação e comunicação. O projeto busca novas formas de contato em um sistema viciado, que se mostra preso ao controle das grandes empresas de tecnologia, desenvolvendo atividades no formato de um *hackathon*²². Esta é a edição brasileira do programa alemão *Coding Da Vinci*, uma plataforma fundada em 2014 para conectar instituições culturais e comunidades criativas que trabalham com dados digitais. Sua missão de longo prazo é criar estruturas duradouras através das quais instituições culturais e setores interessados da sociedade civil possam trabalhar em conjunto por meio de informações livres. Embora esse programa não tenha sido criado durante a pandemia, na adesão das instituições museológicas da área de arte a ele foi decisiva a circunstância dos desafios que o uso da internet na pandemia desencadeou. Os seus resultados no sistema da arte ainda estão por ser avaliados.

Dentro deste novo panorama das instituições temos que prestar atenção na capacidade das plataformas *on-line*, no sentido de mobilizar a sociedade, de criar comunidades ou dar voz às já existentes. Este foi o caso do canal *Emergência Cultural* no YouTube, em que, contando com mais de 16 mil inscritos e 240 mil visualizações, com apoio da mobilização de artistas, ativistas, gestores locais, legislativos e da sociedade civil, foi encaminhada a criação da Lei Aldir Blanc. Esta foi a mais importante política pública surgida

para mitigar as dificuldades dos produtores culturais, atendendo projetos individuais e coletivos, em todo o País. Sua configuração, diferentemente da tradicional lei de incentivos fiscais, aportou verbas diretamente dos cofres públicos e fugiu ao centralismo dos grandes projetos localizados na Região Sudeste. Já aderiram aos benefícios instituídos pela lei todos os estados e 60% dos municípios brasileiros. Além de resultar de uma mobilização via internet, a lei foi bastante decisiva no fomento de novas redes de conexão *on-line* e no desenvolvimento de núcleos periféricos²³.

Instituições privadas também buscaram atuar na internet para oferecer apoio aos artistas, como o Itaú Cultural, que lançou um edital do *Arte como Respiro: Múltiplos Editais de Emergência*, voltado, entre outros, para profissionais das artes visuais que tiveram sua rotina modificada neste momento de pandemia. Os artistas foram desafiados a inscrever um trabalho que explorasse as limitações do confinamento, refletindo sobre como continuam suas produções e o que estão criando neste momento histórico. A proposta é explorar como o isolamento social afeta o processo e/ou o resultado da produção. As obras estão disponíveis no *site* da instituição. O Instituto Moreira Salles também lançou o programa *#IMSquarentena*²⁴, de incentivo à criação artística para ensaios do acervo, trabalhos inéditos, *podcasts* e indicações de leitura sobre a atual conjuntura. A iniciativa é formada por projetos individuais que ficam disponíveis para o público no *site* e nas redes sociais da instituição. Participam criadores nas áreas de atuação do Instituto: fotografia, cinema, música, literatura, artes visuais e desenho gráfico. Eles foram convidados segundo critérios que levam em conta a diversidade de identidades presentes no Brasil. O IMS convidou, ainda, grupos coletivos de produção artística e ação social com os quais já mantém uma relação de parceria e que atuam em regiões de periferia, de grande vulnerabilidade, para que construam e desenvolvam projetos em seus campos de atuação. Um aspecto interessante do projeto é que, com base nos textos de apresentação e fotos dos artistas e coletivos, foi possível aferir

que 98 deles são não brancos – entre negros e indígenas – e 47 brancos, 69 deles são mulheres e 60 são homens, 10 são transexuais, travestis ou pessoas não binárias, 15 têm militância LGBTQIAPN+, 80 são de fora do eixo Rio-São Paulo, enquanto 85 estão inseridos dentro do centro cultural e econômico do País²⁵.

Reforçando a diversidade de presenças que a internet oportunizou, outras vozes emergiram: negros, indígenas, mulheres, transgêneros e comunidades de periferia passaram a ser mais ouvidos e a ter maior visibilidade dentro do sistema da arte. A possibilidade de conectar pessoas de regiões remotas e diferentes passou a ser realidade no circuito da arte, dando espaço a silenciados e rompendo tradicionais barreiras existentes. A importância das redes *on-line* na incorporação de segmentos tradicionalmente excluídos pode ser vista na Plataforma do *Projeto Afro*, colocada no ar em 2020, que, além de amplo levantamento de artistas negros em todo o País, também tem se dedicado à pesquisa de curadores negros(as) e indígenas. Esta última pesquisa conta com o apoio da Rede de Pesquisa e Formação em Curadoria de Exposição da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), o Núcleo de Pesquisa do Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães (Mamam/Recife), o Laboratório de Arte-educação, curadorias e histórias das exposições da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (Unilab/Ceará), o Caderno Vida & Arte do jornal *O Povo* e a Escola de Design da Universidade Estadual de Minas Gerais (UEMG)²⁶. Além da pesquisa, a plataforma, em uma ação inédita, desenvolveu um aplicativo destinado a conectar profissionais negros em todo o País. Iniciativas como essa se voltam para temas até então pouco abordados, como as questões de gênero e etnias negra e indígena, que encontraram espaço na internet, em exposições, *lives* e outros eventos, capazes de criar grandes rupturas nas estruturas de base colonialista de nosso sistema da arte.

As circunstâncias da pandemia exigiram respostas rápidas e criativas, mudanças transformadoras nas instituições estão em curso, e elas trazem

grandes possibilidades e riscos. Giselle Beiguelman analisa com muita acuidade as possibilidades de um novo processo de colonialismo dos dados, pelo controle das mentes e dos comportamentos pelos algoritmos e outras ferramentas digitais. Alerta que devemos estar atentos, questionando permanentemente e lidando de forma crítica e consciente em relação ao seu uso (Beiguelman, 2021). Trabalhando há longo tempo sobre arte e internet, percebo que, a partir das restrições sociais impostas pelo controle da COVID-19, a internet se apresentou como importante alternativa na continuidade das atividades das instituições, assim como a rejeição que anteriormente havia sido identificada se dissipou bastante. Grandes interrogações se apresentam. Como lidar com os novos modelos que poderão emergir como resultado deste intenso momento de aprendizagem e experiências na rede? Como superar os novos mecanismos de dominação colonial, criando projetos e processos de resistência? A utopia dos primeiros anos da internet pode ser retomada, agora sob uma perspectiva mais crítica e realista?

“O futuro imprevisível está em gestação hoje. Tomara que seja para a regeneração do planeta e para a humanização da sociedade. Está na hora de mudar de via” (Morin, 2021). Levando em consideração o importante papel das instituições museológicas no sistema da arte, o uso da internet para fomentar, articular e difundir ações mais críticas, pluralistas e inclusivas pode ser uma via, em uma perspectiva micropolítica, para fazer emergir novas subjetividades e, delas, novas realidades.

Referências

- BEIGUELMAN, G. *Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera*. São Paulo: Ubu Editora, 2021.
- BULHÕES, M. A. *Arte Contemporânea no Brasil*. Belo Horizonte, C/Arte, 2019
- BULHÕES, M.A.; FETTER, B.; ROSA, N.; RUPP, B. *As novas regras do jogo: o sistema da arte contemporânea*. Porto Alegre: Zouk, 2014.

- CANCLINI, N. G. (coord.). *A institucionalidade da cultura e as mudanças socioculturais*. Cadernos de Pesquisa, julho 2021, Cátedra Olavo Setúbal de Arte Cultura e Ciência, São Paulo, IEL/USP/Amavisse.
- _____. *Sociedade sem relato. Antropologia e estética da iminência*. São Paulo: Edusp, 2012.
- DIDI-HUBERMAN, G. *Diante da imagem*. São Paulo: Ed. 34, 2014.
- ESCOBAR, T. *Aura Latente/Estética/Ética/Política/Técnica*. Asunción: Ed. Tinta Limón, 2021.
- LAUER, M. *Crítica do artesanato: plástica e sociedade nos Andes peruanos*. São Paulo: Nobel, 1983.
- MORIN, E. *É hora de mudarmos de via: as lições do coronavírus*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2020.
- OLIVEIRA, E. D. G. de. O museu no Instagram: arte, exposição e a visibilidade de práticas museológicas. *Museologia & Interdisciplinaridade*, Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade de Brasília, Brasília, v. 9, n. especial, p. 103-131, dez. 2020.
- SHINER, Larry. *La invención del arte – Una historia cultural*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós, 2010.

Notas

- * Crítica de arte e Professora Titular do Departamento de Artes Visuais da UFRGS, docente e orientadora no Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da UFRGS. E-mail: : mariameliabu@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5983-9730>.
- 1 Sobre a invenção da Arte ver Didi-Huberman (2014) e Shiner (2010).
- 2 Sobre essa perspectiva colonialista do sistema da arte ver Lauer (1983), e em relação à imposição colonial sobre o patrimônio cultural universal ver Canclini (2012).
- 3 Ambas estão disponíveis no site <<https://www.ufrgs.br/artereflexoes/site/>>.
- 4 Essa expansão é significativa no mundo, mesmo considerando que uma grande parcela da população, principalmente nas regiões mais pobres do planeta, tem dificuldades ou restrições de acesso ou acesso bem precário a essa rede.
- 5 Esta nomenclatura, criada em 2004, é utilizada para descrever a tendência tecnológica de reforçar os processos de troca de informações e colaboração dos internautas com sites e serviços virtuais. O objetivo desses serviços é que o ambiente *on-line* se torne mais dinâmico e que os usuários colaborem para a construção e a organização dos conteúdos.
- 6 Farto material sobre essa pesquisa está disponível no blog <<http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com/>> e no site <<https://www.ufrgs.br/conectartbr/>>.
- 7 Consideradas, aqui, todas as instituições destinadas a desenvolver todas ou algumas das seguintes

- atividades: expor, preservar e divulgar obras e eventos de artes visuais.
- 8 Dados dessa pesquisa estão disponíveis no site <<https://www.ufrgs.br/conectartbr/>>, na aba Pesquisa/Documentos.
 - 9 Bienal de São Paulo, Bienal do Mercosul, Bienal Internacional de Arte Contemporânea de Curitiba, Centro Cultural do Banco do Brasil, Farol Santander, Fundação Iberê Camargo, Instituto Inhotim, Instituto Itaú Cultural, Instituto Moreira Salles, Instituto Tomie Ohtake, Museu Afro Brasil, Museu de Arte Contemporânea do Paraná, Museu de Arte Contemporânea da USP, Museu de Arte de São Paulo, Museu de Arte do Rio Grande do Sul, Museu de Arte Moderna de São Paulo, Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, Museu Oscar Niemeyer, Paço das Artes, Pinacoteca de São Paulo, Sesc Pompeia, Belenzinho e Vila Mariana, e Usina de Arte.
 - 10 Em sua pesquisa, o autor coletou, entre março de 2017 e março de 2020, publicações de 54 instituições de 14 países diferentes (África do Sul, Alemanha, Argentina, Bélgica, Brasil, Chile, Espanha, Estados Unidos, Holanda, França, Itália, México, Portugal e Reino Unido), dando ênfase às brasileiras.
 - 11 Os artistas pesquisados foram Aleta Valente, Andrei Thomas, Cláudio Bueno, Eduardo Montelli, Gilberto Prado, Giselle Beiguelman, João Castilhos, Lucas Bambozzi, Malu Fragoso, Marcelo Amorin, Martha Gabriel, Rafael Marchetti, Suzete Venturelli, Tania Fraga, Tina Velho e Tom Lisboa. Eles estão entre os que estudamos na pesquisa e foram selecionados por seu destaque e seu reconhecimento no campo artístico.
 - 12 Néstor García Canclini e seu grupo de pesquisa na Cátedra Olavo Setúbal, no IPEA, da USP, também apontam esta possibilidade de abordagem das plataformas *on-line* entre novas instituições. Considero essa possibilidade no caso das instituições museológicas específicas de artes visuais, pois, de diferentes formas, elas desenvolvem atividades de expor, divulgar e mesmo legitimar obras e eventos.
 - 13 Ver: <<https://turbulence.org/>>.
 - 14 Ver: <<https://rhizome.org/>>.
 - 15 Ver: <<https://www.aarea.co/bienal/replicante/>>.
 - 16 Apesar de termos identificado e analisado as plataformas como um novo modelo de instituição de arte, penso que este tema merece uma atenção e um estudo mais específicos, que, no momento, ainda não pude realizar.
 - 17 Ver: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/04/overdose-de-lives-e-museus-virtuais-causam-cansaco-e-vertigem.shtml>>.
 - 18 Ver: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2021/05/crescem-buscas-de-brasileiros-por-museus-virtuais-veja-os-mais-visitados.htm>>.
 - 19 Ver: <<https://www.icom.org.br/?p=2121>>.
 - 20 Ver: <<http://ppgdesign.com.br/2021/11/03/3o-coloquio-retiina-internacional-2021-16-a-17-nov/>>.
 - 21 Ver: <<https://acervomacrs.com/>>.
 - 22 Consiste em uma maratona de programação na qual *hackers* se reúnem por horas, dias ou até semanas, para explorar dados abertos, desvendar códigos e sistemas lógicos, discutir novas ideias e desenvolver aplicativos de *software* ou mesmo de *hardware*.

23 Sharine Machado Cabral Melo, no estudo realizado no grupo de Néstor García Canclini, anteriormente citado, desenvolve uma acurada análise do processo de implantação da Lei Aldir Blanc e suas repercussões, destacando suas conexões com os Pontos de Cultura e Cultura Viva.

24 Ver: <<https://ims.com.br/quarentena/>>.

25 Dados organizados por Kailã Isaías, bolsista de IC nesta pesquisa.

26 Ver: <<https://projetoafro.com/editorial/artigo/curadorias-em-disputa-quem-sao-as-curadoras-negras-negros-e-indigenas-brasileiros/>>.

Artigo submetido em outubro de 2021. Aprovado em janeiro de 2022.