



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

**DEYSE ANE RIBEIRO MARINHO**

**ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL AMAZÔNICA  
NO MUSEU DE ARTE XUMUCUÍS:  
PLATAFORMA VIRTUAL PARA PRESERVAÇÃO E EXIBIÇÃO**

**Belo Horizonte-MG  
2023**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – PPGARTES**

**DEYSE ANE RIBEIRO MARINHO**

**ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL AMAZÔNICA  
NO MUSEU DE ARTE XUMUCUÍS:  
PLATAFORMA VIRTUAL PARA PRESERVAÇÃO E EXIBIÇÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Artes Visuais

Linha de pesquisa: Preservação do Patrimônio Cultural

Orientadora: Magali Melleu Sehn

**Belo Horizonte-MG**

**2023**

Ficha catalográfica  
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

709.81  
M338a  
2024

Marinho, D. A. R., 1981-  
Arte contemporânea digital amazônica no Museu de Arte Xumucúís  
[recurso eletrônico] : plataforma virtual para preservação e exibição /  
Deyse Ane Ribeiro Marinho. – 2024.  
1 recurso online.

Orientadora: Magali Melleu Sehn.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,  
Escola de Belas Artes.  
Inclui bibliografia.

1. Museu de Arte Xumucúís – Teses. 2. Arte brasileira – Amazônia –  
Teses. 3. Arte digital – Teses. 4. Preservação pela digitalização – Teses.  
5. Patrimônio cultural – Proteção – Teses. 6. Amazônia – Cultura  
popular – Teses. I. Sehn, Magali Melleu, 1961- II. Universidade  
Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
COLEGIADO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

### FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da aluna **DEYSE ANE RIBEIRO MARINHO**

Número de Registro **2021699573**

Título: **“ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL AMAZÔNICA NO MUSEU DE ARTE XUMUCUÍ: PLATAFORMA VIRTUAL PARA PRESERVAÇÃO E EXIBIÇÃO”**

Profa. Dra. Magali Melleu Sehn – Orientadora – EBA/UFMG

Profa. Dra. Flavya Mutran Pereira – Titular – Instituto de Artes/UFRGS

Profa. Dra. Gilca Medeiros Flores – Titular – Universidade Federal do Espírito Santo

Belo Horizonte, 28 de fevereiro de 2024.



Documento assinado eletronicamente por **Magali Melleu Sehn, Professora do Magistério Superior**, em 29/02/2024, às 09:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavya Mutran Pereira, Usuária Externa**, em 01/03/2024, às 13:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gilca Flores de Medeiros, Usuário Externo**, em 06/03/2024, às 15:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Angelica Oliveira Adverse, Subcoordenador(a)**, em 08/03/2024, às 11:24, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufmg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3065729** e o código CRC **51C52E48**.

## **AGRADECIMENTOS**

À minha orientadora, Magali Melleu Sehn, pelo seu conhecimento que transborda, sua paciência e afeto.

À CAPES, por fomentar a formação superior e no Brasil, pois sem seu programa de bolsas não existiria pesquisa no país.

Aos professores da Pós-graduação em Artes, da Escola de Belas Artes da UFMG.

Ao meu marido e parceiro de projetos Ramiro Quaresma, pois sem a sua iniciativa e inventividade não teríamos chegado até aqui;

Aos meus filhos Miguel e Vicente, luzes da minha vida.

*Dedico esse trabalho aos meus pais,  
no interior de Abaetetuba, Pará,  
e sua resiliência e alegria.*

## RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo apresentar a experiência da plataforma do Museu de Arte Xumucuí para a preservação e exibição da arte contemporânea digital amazônica. No primeiro capítulo faço uma incursão pelo histórico do projeto Xumucuí desde o ano de 2010, até a criação do museu em 2021, para o qual no segundo capítulo faço uma análise sobre seu acervo de obras e catalogação, assim como dos referenciais sobre documentação e preservação de arte digital, culminando no terceiro capítulo, onde apresento algumas diretrizes e procedimentos para a incorporação da obra "Agora" (2007-2010), uma instalação multimídia da artista paraense Melissa Barbery, em um estudo de caso em torno da obra e da sua preservação para exposições futuras.

**Palavras-chave:** Arte digital. Arte Contemporânea. Preservação. Documentação. Amazônia.

## **ABSTRACT**

This dissertation aims to present the experience of the Xumucuís Art Museum platform for the preservation and exhibition of Amazonian digital contemporary art. In the first chapter, I delve into the history of the Xumucuís project since 2010, culminating in the establishment of the museum in 2021. The second chapter includes an analysis of its collection of works, cataloging, as well as references to documentation and preservation of digital art. The third chapter concludes by introducing guidelines and procedures for the incorporation of the work "Ahora" (2007-2010), a multimedia installation by the Paraense artist Melissa Barbery, in a case study focusing on the work and its preservation for future exhibitions.

**Keywords:** Digital Art. Contemporary Art. Preservation. Documentation. Amazon.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Espaço Cultural Casa das Onze Janelas em 2011	20
Figura 2 - Valdir Sarubbi e a obra “Xumucuís” na pré-bienal de São Paulo em 1973	21
Figuras 3, 4 - A comissão julgadora do I Salão Xumucuís de Arte Digital e a equipe do projeto, 2011	23
Figuras 5, 6, 7, 8 - I Salão Xumucuís de Arte Digital, 2011	24
Figuras 9, 10, 11 - Em ordem crescente obras de Diego Mac, Fernando Velasquez e Ricardo O’ Nascimento no I Salão Xumucuís de Arte Digital, 2011	25
Figuras 12, 13, 14, 15 - Panorama da Arte Digital no Pará, 2012	26
Figuras 16, 17 - II Salão Xumucuís de Arte Digital (CCBEU), 2013	27
Figuras 18, 19 - II Salão Xumucuís de Arte Digital (MEP), 2013	28
Figuras 20, 21, 22 - Obras de Lea Van Steen, Lucas Gouvêa e Nacho Durán premiadas no II Salão Xumucuís de Arte Digital, 2013	29
Figuras 23, 24 - III Salão Xumucuís de Arte Digital, 2014	31
Figuras 25, 26, 27 - Obras de Leonardo Venturieri, Melissa Barbery e John Fletcher no III Salão Xumucuís de Arte Digital, 2014	31
Figuras 28, 29 - III Salão Xumucuís de Arte Digital, 2014	32
Figuras 30, 31 - Cards de divulgação da primeira etapa das ações do Museu de Arte Xumucuís durante a 19ª Semana Nacional de Museus do IBRAM/MINC	33
Figuras 32, 33 - Catalogação de obras no Website do Museu de Arte Xumucuís, 2021	41
Figura 34 - Canal do Youtube do Museu de Arte Xumucuís, 2021	43
Figura 35 - Instagram do Museu de Arte Xumucuís, 2021	43
Figura 36 - Catálogo do acervo virtual do Museu de Arte Xumucuís, 2021	44
Figura 37 - Página da obra de Eduardo Kac na plataforma ADA	63
Figura 38 - Frame de “Vermelho” de Melissa Barbery	66
Figura 39 - Frame de “Ego” de Armando Queiroz	68
Figuras 40, 41, 42 - Gravuras digitais de Turenko Beça	69
Figuras 43, 44 - Colagens digital-analógica de Galvanda Galvão	70
Figura 45 - Gif animado “Operatório” de Antonia Muniz	72

Figura 46 - Gif animado “Mãe lua” a partir de gravura digital de Moara Tupinambá	73
Figuras 47, 48, 49 - “Corpo in Movimento” instalação de Henrique Montagne	74
Figuras 50, 51 - “Corpo in Movimento” instalação no III Salão Xumucuí de Arte Digital (2014) e na exposição “Diagrama” (2016) na Galeria Elétrica	74
Figura 52 - “Búfalo do Marajó” gravura digital e realidade aumentada de Kambô	75
Figura 53 - Imagem da instalação “Na estrada” de Jorge Eiró e Melissa Barbery	79
Figuras 54, 55 - Convite das exposições “Low-Tech Garden” (2007) e de “Onde as borboletas voam” de 2008	80
Figuras 56, 57 - Registros da instalação Low Tech Garden	81
Figura 58 - Frames do vídeo “Dionísio” (2007) de Melissa Barbery	82
Figura 59 - Frames do vídeo “Apartamento 1102” (2007) de Melissa Barbery	83
Figuras 60, 61 - Tela do Instagram com a hashtag #intimogrão e a instalação da obra no Espaço Cultural Casa das Onze Janelas	84
Figuras 62, 63 - Frames do vídeo “Lamber a cidade” (2021) de Melissa Barbery	85
Figura 64 - Frames do vídeo “Agora”	87
Figuras 65, 66 - Instalação “Agora” no Salão Arte Pará 2007	88
Figura 67 - Instalação “Agora” no Panorama da Arte Digital no Pará (2012)	89
Figura 68 - Frames da página de “Agora” no site do Museu de Arte Xumucuí	103

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	13
<b>CAPÍTULO I - XUMUCUÍ: PESQUISA, EXPERIMENTAÇÃO E EXPOSIÇÃO DE ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL</b>	18
1.1 INSPIRAÇÕES DO PROJETO XUMUCUÍ: FESTIVAIS DE ARTE DIGITAL, MUSEUS DE BELÉM E A OBRA DE VALDIR SARUBBI	18
1.1.1 Os festivais de arte digital	18
1.1.2 Espaços museológicos e expositivos em Belém	19
1.1.3 O “Xumucuís” de Valdir Sarubbi	21
1.2 O SALÃO XUMUCUÍ DE ARTE DIGITAL: ARTE E TECNOLOGIA NA AMAZÔNIA	23
1.2.1 O primeiro Salão Xumucuís de Arte Digital - 2011	23
1.2.2 O segundo Salão Xumucuís de Arte Digital - 2013	26
1.2.3 O terceiro Salão Xumucuís de Arte Digital - 2014	30
1.3 O PROJETO MUSEU DE ARTE XUMUCUÍ: PLATAFORMA VIRTUAL DE DOCUMENTAÇÃO E EXIBIÇÃO DE ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL	33
1.3.1 O plano museológico	34
1.3.2 A plataforma de documentação, preservação e exibição	37
1.3.3 Ações de difusão, comunicação e divulgação	42
<b>CAPÍTULO II - A PRESERVAÇÃO DA ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL NO PROJETO “MUSEU DE ARTE XUMUCUÍ”</b>	45
2.1 ALGUMAS REFLEXÕES E REFERÊNCIAS SOBRE A PRESERVAÇÃO DA ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL	45
2.2 PROJETOS REFERENCIAIS EM DOCUMENTAÇÃO DE ARTE CONTEMPORÂNEA	54
2.2.1 CIDOC - Comitê Internacional de Documentação (ICOM)	54
2.2.2 As especificidades da pesquisa e documentação de arte contemporânea digital	56
2.2.3 DOCAM - Documentação e Conservação do Patrimônio das Artes em Mídias	59
2.2.4 O INCCA (Rede Internacional para a Conservação da Arte Contemporânea) e o projeto ADA (Arquivo de Arte Digital)	62
2.2.5 O Matters in Media Art	64
2.3 ARTISTAS E OBRAS INCORPORADOS NO MUSEU DE ARTE XUMUCUÍ	66
2.3.1 “Vermelho”, de Melissa Barbery	66
2.3.2 “Ego”, de Armando Queiroz	68

<b>2.3.3 “Homem peixe também morre afogado” de Turenko Beça</b>	<b>69</b>
<b>2.3.4 Colagens analógico-digitais de Galvanda Galvão</b>	<b>70</b>
<b>2.3.5 “Operatório”, de Antônia Muniz</b>	<b>71</b>
<b>2.3.6 “Mãe lua”, de Moara Tupinambá</b>	<b>72</b>
<b>2.3.7 “Corpo in movimento” de Henrique Montagne</b>	<b>74</b>
<b>2.3.8 “Búfalo do Marajó”, de Kambô</b>	<b>75</b>
<b>CAPÍTULO III - PROPOSTA DE DIRETRIZES PARA INCORPORAÇÃO DE OBRAS DE ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL: ESTUDO DE CASO DA OBRA “AHORA” DE MELISSA BARBERY</b>	<b>77</b>
<b>3.1 SOBRE A ARTISTA</b>	<b>77</b>
<b>3.2 SOBRE A OBRA “AHORA”: CONCEITO E EXIBIÇÃO</b>	<b>86</b>
<b>3.2.1 Problemática quanto a preservação e (re)exibição</b>	<b>90</b>
<b>3.3 DIRETRIZES PARA INCORPORAÇÃO NO PROJETO “MUSEU DE ARTE XUMUCUÍS”</b>	<b>98</b>
<b>3.3.1 Diretrizes de Aquisição</b>	<b>99</b>
<b>3.3.2 Diretrizes de Incorporação</b>	<b>101</b>
<b>3.3.3 Diretrizes de Preservação</b>	<b>102</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>105</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>108</b>

## INTRODUÇÃO

Esta dissertação apresenta um estudo de caso teórico-prático sobre a incorporação de obras de arte contemporânea digital no projeto Museu de Arte Xumucuís, propondo diretrizes de documentação e preservação da obra da artista paraense Melissa Barbery, com a instalação multimídia “Ahora”, e estabelecer procedimentos de incorporação da obra de arte, bem como estratégias para a sua preservação para futuras (re)exibições.

Nesta dissertação, faço uma divisão do conteúdo em três capítulos. O primeiro é um levantamento histórico das edições do Salão Xumucuís de Arte Digital, culminando com a idealização e execução do projeto experimental Museu de Arte Xumucuís, seu plano museológico e implantação da plataforma. No segundo capítulo busco refletir sobre as experiências na documentação da arte digital e, a partir delas, estabelecer procedimentos de documentação e preservação digital destas obras, suas especificidades para a incorporação de obras de arte contemporânea digital ao acervo do Museu, traçando os rumos e possibilidades de uma documentação expandida para a preservação dessas obras que expõem e discutem a visualidade e a efemeridade do nosso tempo.

No terceiro capítulo, faço o estudo de caso da incorporação da obra “Ahora” (2007), de Melissa Barbery, delineando a sua trajetória artística desde o momento de criação e, assim, realizar a catalogação de obras de arte contemporânea digital, mapeando o seu processo de criação, descrevendo o conceito e proposta do artista, documentando a estrutura do trabalho e o histórico de exposições da obra.

A dissertação tem como objetivo, compreender os processos de documentação museológica, estudar suas diretrizes e recomendações nacionais e internacionais por entidades ligadas à museologia e entender as práticas de documentação e tratamento da informação mais apropriadas,

que possibilitem a redução de possíveis ambiguidades na preservação e na reexibição de obras de arte em formato digital e realizar um estudo de caso da obra “Agora”, na visão do artista, dos curadores e de pesquisadores e teóricos da conservação da arte contemporânea, realizando um levantamento da bibliografia do tema, a análise dos procedimentos de catalogação de obras digitais em instituições museológicas, a possibilidades de desdobramentos expositivos de obras de arte em formato digital e sua preservação para o futuro levando em conta a atualização e a obsolescência tecnológica.

Como resultado, fazer um estudo de caso para incorporação da obra selecionada, entendendo os processos mais apropriados de documentação museal a serem tratadas em acervos virtuais e o que é possível aplicar no acervo do Museu de Arte Xumucuí, criando, nesse sentido, diretrizes para que a obra seja documentada em toda a sua complexidade de processos, as possibilidades de (re)exibição, a manutenção dos arquivos digitais e as atualizações necessárias para guardá-las para um futuro. Uma estratégia de pensar a preservação da arte do tempo presente, uma resistência poética e política contra o desaparecimento.

A metodologia de pesquisa terá como ponto de partida uma pesquisa quantitativa, a partir de levantamento documental e bibliográfico sobre a relação entre a arte contemporânea, as principais diretrizes de documentação, preservação museal, pesquisar ainda trabalhos de historiadores da arte e curadores que se debruçaram no estudo da história da arte em plataformas digitais.

A partir desse arcabouço teórico inicial segue uma pesquisa qualitativa sobre a obra selecionada para este estudo de caso, com entrevista estruturada com artista, sobre seus processos de criação, realização, referências conceituais e aparatos tecnológicos utilizados. Por fim, elaborar as diretrizes uma proposição prática para aprofundar os métodos e conhecimentos de documentação e gestão de informação para entender o

que é fundamental e possível para preservação de obras de arte e suas complexidades no acervo de um museu virtual.

Nesta pesquisa, o Museu é entendido pela ótica museológica de Mário Chagas, importante referência no estudo do museu e da museologia. É um dos responsáveis pela criação do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) em 2009, além de atuar como presidente do Movimento Internacional para uma Nova Museologia (MINOM). No curso de Museologia, entrei em contato com a obra de Chagas, primeiramente do seu livro publicado em 2009, ano em que entrei na faculdade, sua dissertação sobre o entendimento museológico em Mário de Andrade e depois desse primeiro contato acompanho, a partir de então, a sua atuação por uma museologia mais solidária e inclusiva.

Faço um fundamental mergulho em suas pesquisas de mestrado e doutorado, “Há uma gota de sangue em cada museu: a ótica museológica de Mário de Andrade” (1997) e “A imaginação museal – Museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro” (2003), respectivamente, que são importantes referências na estimulação de novas perspectivas e práticas museais no Brasil. Chagas é um ativista das políticas sobre museus e a sociedade, um defensor das iniciativas à margem do sistema da arte em ações de preservação do patrimônio cultural brasileiro. Sua percepção da dessacralização da instituição museológica influenciou minhas pesquisas sobre o museu que queremos, e podemos, e nossos projetos independentes em exibição e documentação da arte contemporânea digital na Amazônia.

Penso também o Museu a partir da nova definição, pensada e discutida globalmente pelo ICOM em 2021, por seus associados e instituições participantes, e que chegou no seguinte texto-síntese:

Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos e ao serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Com a participação das comunidades, os museus funcionam e comunicam de forma ética e profissional,

proporcionando experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimentos (ICOM, 2022).

Destaco algumas referências no tema da arte que utiliza meios digitais, como o livro “Arte e Mídia – perspectivas de uma estética digital” (Arantes, 2005), por apresentar uma perspectiva da artemídia e seus precursores, principais artistas e obras. A publicação analisa conceitos e definições que o sistema da arte utilizou para classificar as obras de arte que fugiam do espectro tradicional como, por exemplo, a imaterialidade que estimulava uma discussão para além das paredes dos museus e galerias.

A publicação “O Curto Circuito da Arte Digital no Brasil” (Gasparetto, 2014), que pesquisou a arte e tecnologia, fornece um importante panorama para esta pesquisa, e é referência para a compreensão do sistema da arte eletrônica e digital. Gasparetto entrevistou uma série de curadores e produtores de eventos ligados à exposição e à reflexão sobre a problemática de exibir arte e tecnologia, entre eles o curador do Salão de Arte Xumucuí, Ramiro Quaresma, um “curto circuito” que vai além da curadoria e expografia, abordando questões de produção, financiamento e recepção desta arte por parte das instituições e do público.

No site Desvirtual, da artista e pesquisadora Giselle Beiguelman, o artigo “Museus do inacabado para memórias efêmeras: notas sobre a conservação de obras de net art”, aborda a conservação de obras de net art, explorando o fenômeno da proliferação de conteúdo digital. A análise concentra-se no estudo de caso do site “The Book after the Book” (O Livro depois do livro, 1999), que exigiu múltiplas atualizações e reprogramação de códigos ao longo do tempo.

A publicação “Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais” (2014), uma organização da Beiguelman, juntamente com Ana Gonçalves Magalhães, com textos dela e de outros pesquisadores, são referências fundamentais nesta pesquisa, de uma artista que cria, pensa e discute a arte em seu tempo digital. Giselle participou como artista do III Salão Xumucuí

de Arte Digital, com sua obra “Você não está aqui”, criado juntamente com o artista multimídia Fernando Velasquez, um aplicativo que através de um algoritmo “inventa” cidades imaginárias. As conversas com os artistas para a exposição desta obra no Salão suscitaram discussões que evoluíram para os rumos que esta dissertação tomou.

Como referências complementares, principalmente nos aspectos da documentação e preservação, os estudos de Sehn (2014) sobre a preservação de instalações de arte contemporânea é referência no que tange às possibilidades de musealização das obras, assim como o estudo dos processos experimentados de projetos colaborativos de preservação de arte digital como o DOCAM Research Alliance e Matters in Media Art, que são projetos multifásicos projetados para fornecer diretrizes para o cuidado de obras de arte de mídia baseadas no tempo (por exemplo, vídeo, filme, áudio e instalações baseadas em computador).

O futuro das obras de arte contemporânea criadas e exibidas em aparatos digitais depende de estratégias urgentes de documentação e preservação, para enfrentar o processo de apagamento e obsolescência tecnológica acelerado do nosso tempo presente. Esta dissertação tem como proposta refletir e contribuir com debate para o dilema do desaparecimento iminente da arte contemporânea digital, destacando uma metodologia de procedimentos de documentação que busca caminhos possíveis para a sua preservação numa realidade museológica amazônica.

Entre os artistas e críticos não há um consenso em relação ao termo único para esta nova prática artística. Várias denominações são aplicadas, tais como: “arte eletrônica”, “new media art”, “arte midiática”, “artemídia”, “ciberarte”, “arte telemática”, “arte computacional”, “arte numérica”, “arte digital”, entre outras, porém, na prática, designam a mesma produção, aquela que entende o computador na arte como sistema.

No geral, porém, “arte digital” tornou-se o termo mais usado, tanto no mundo da arte quanto na academia. Como o influente teórico e curador

Peter Weibel escreveu recentemente, “a arte computacional está agora finalmente implementada como ‘arte digital’” (Taylor, 2014, p. 13). A arte digital modifica os paradigmas da exibição de arte contemporânea ao proporcionar ao público a experiência de ajudar a construir obras/projetos/trabalhos.

Esta dissertação é também um documento histórico da atuação no campo da arte contemporânea amazônica, com 12 anos de projetos de experimentação, pesquisa e exposição, onde a descontinuidade de políticas de fomento à arte e cultura, da atmosfera por vezes hostil do sistema da arte estabelecido, nos impulsionam a desistir. É de grande valia que a academia faça parte desse debate, e é nesse sentido que se torna parceira e motivadora pela busca de conhecimentos, e assim continuarmos a pesquisa em prol da preservação da arte e da cultura, apesar das adversidades, encontrar soluções possíveis de pensar em museus de arte na Amazônia.

## **CAPÍTULO I - XUMUCUÍS: PESQUISA, EXPERIMENTAÇÃO E EXPOSIÇÃO DE ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL**

### **1.1 INSPIRAÇÕES DO PROJETO XUMUCUÍS: FESTIVAIS DE ARTE DIGITAL, MUSEUS DE BELÉM E A OBRA DE VALDIR SARUBBI**

#### **1.1.1 Os festivais de arte digital**

A arte digital é uma manifestação artística contemporânea que incorpora tecnologia computacional e pode ser criada por artistas, coletivos ou em parceria com especialistas da área da computação. O componente tecnológico desempenha um papel central na arte contemporânea digital e em sua inserção no circuito de museus e exposições (Gobira, 2014). Isso não significa dar maior importância à tecnologia em detrimento da arte, mas sim compreender de que maneira a influência tecnológica tem causado transformações profundas no panorama artístico atual. No Brasil, o artista geralmente precisa arcar com os custos de suas produções, o que torna tudo muito difícil em muitos casos (Perissinotto *apud* Gasparetto, 2014).

Durante o final dos anos 1990 e ao longo da década seguinte, houve um forte impulso para a promoção e incentivo à manifestação artística digital, liderado pelo Itaú Cultural e pelo Instituto Sérgio Motta no Brasil. Isso foi evidenciado em eventos como a Bienal Emoção Art.ficial e o Prêmio Sergio Motta. Além disso, festivais como o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE)<sup>1</sup>, organizado por Paula Perissinotto e Ricardo Barreto desde 2000, e o Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#ART)<sup>2</sup>, organizado por Suzete Venturelli em Brasília desde 1989, foram consolidados nesse período e continuam a ser realizados até hoje.

---

<sup>1</sup> <https://file.org.br/>

<sup>2</sup> <https://art.medialab.ufg.br/>

Esses eventos são importantes para preservar as memórias, arte e tecnologias (Sogabe, *apud* Gobira, 2019). A partir dos anos 2000, observa-se o surgimento de mostras e festivais específicos para esta produção, ou seja, os festivais de arte digital passam a acontecer com frequência e de modo descentralizado. A referência principal é o FILE, que organiza a sua exposição e ações primeiramente na cidade de São Paulo, com desdobramentos em Porto Alegre, Rio de Janeiro, Belo Horizonte e Curitiba, ativando uma série de oportunidades para que o público entre em contato com a arte digital.

O Festival de Arte Digital (FAD)<sup>3</sup>, na cidade de Belo Horizonte, é uma referência no campo do estudo acadêmico e das possibilidades criativas da arte e da cultura digital, explorando as novas tendências nas artes visuais em mídias digitais e desde sua primeira edição, em 2007, realiza um evento que tem interfaces teóricas e práticas, expositivas e acadêmicas. O FAD apresenta instalações audiovisuais, shows e performances de arte digital e eletrônica, além de oportunidades para participar de workshops, oficinas e simpósios formativos. Além de artistas e pensadores brasileiros, o FAD também convoca, a partir de seus chamamentos, uma participação mundial. A partir de 2019, o festival se abriu para parcerias com outros estados brasileiros e festivais da América do Sul, promovendo uma narrativa da história da arte tecnológica na perspectiva do Cone Sul.

### **1.1.2 Espaços museológicos e expositivos em Belém**

Em Belém, existem museus e espaços expositivos da administração pública Federal, Estadual e Municipal, além de alguns espaços privados. O termo “museu” ficou reconhecido no estado do Pará e usado comumente para se referir ao Museu Paraense Emílio Goeldi (MPEG), com perfil arqueológico, ambiental e botânico, um dos mais antigos do Brasil, é

---

<sup>3</sup> <https://festivaldeartedigital.com.br/>

referência em nossa cidade, um órgão federal administrado pelo Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI). Um museu de ciência e pesquisa, que estabelece um parâmetro muito interessante para a minha pesquisa, pois conecta as práticas museais mais contemporâneas.

Outros espaços museológicos pertencem à Secretaria de Estado de Cultura, sendo estes o Museu do Estado do Pará, Museu de Arte Sacra, Museu do Encontro, Museu do Círio, Museu da Imagem e do Som, Museu de Gemas e Espaço Cultural Casa das Onze Janelas. Estes espaços foram incorporados a partir de 2004 ao Sistema Integrado de Museus e Memoriais (SIM), que centraliza as demandas de documentação, pesquisa, educação e comunicação, além de centralizar as ações de salvaguarda e conservação de acervos de todos os museus de forma integrada.

A antiga Pinacoteca da Cidade de Belém transformou-se no Museu de Arte de Belém, que é administrado pela Prefeitura de Belém, ocupando inclusive o espaço da antiga prefeitura da cidade desde que a parte administrativa foi transferida do local. Este espaço museológico e todos os outros citados anteriormente estão localizados no Centro Histórico expandido de Belém, na região central da cidade. Belém, como capital do estado, é também onde se encontram a maioria dos museus do estado do Pará. Entre esses museus de Belém, não há um dedicado especificamente à arte moderna e contemporânea, apesar de o estado do Pará possuir uma grande produção e inúmeros artistas de reconhecimento nacional desde os anos 1970. Existem obras dispersas nos acervos do Museu do Estado do Pará e Museu de Arte de Belém.

O Espaço Cultural Casa das Onze Janelas é o espaço museológico mais próximo do conceito de um museu de arte moderna e contemporânea no Pará (Figura 1), como os museus de arte moderna do Rio de Janeiro e de São Paulo, o Museu de Arte Contemporânea da USP e a Pinacoteca de São Paulo, por exemplo, dedicados especificamente à produção mais recente e, portanto, em que pese, exhiba e guarde as obras de arte geradas nas últimas

décadas, e recebe exposições regionais e nacionais temporárias de arte contemporânea em seus espaços expositivos.

Figura 1 - Espaço Cultural Casa das Onze Janelas em 2011.



Foto: Ramiro Quaresma.

Inaugurado como um espaço expositivo a partir de 2002, parte do projeto de reconfiguração do Centro Histórico de Belém, o Complexo Feliz Lusitânia desenvolvido no âmbito da Secretaria de Cultura do Estado do Pará, o nomeado Espaço Cultural Casa das Onze Janelas passou a fazer parte do Sistema Integrado de Museus e Memoriais do Estado do Pará (SIM). Desde o início, serviu como o espaço para a fotografia, a arte moderna e contemporânea, em exposições individuais e coletivas, além de receber uma série de exposições itinerantes. Após doações e incorporações de obras de projetos da Secretaria de Cultura, passou a ter um acervo com o perfil contemporâneo, solidificando a sua posição de referência dentro deste espectro.

### 1.1.3 O “Xumucuís” de Valdir Sarubbi

O nome do artista paraense Valdir Sarubbi foi lembrado na inauguração do Espaço Cultural Casa das Onze Janelas, sendo homenageado em sua principal sala de exposições. O nome do artista surge em meu horizonte de pesquisas e ao adentrar no campo da produção de arte e cultura ainda cursando Museologia na UFPA, com inventividade, interatividade e poética, a instalação “Xumucuís” de Sarubbi (Figura 3). Esta obra é composta de diversos “paus de chuva”, um objeto de percussão que emula o som da chuva, envoltos em uma camada de papéis de seda, como nas decorações de festas típicas dos interiores e periferias, distribuídos pelo espaço expositivo e, quando manuseados pelos visitantes, formavam uma paisagem sonora na exposição.

Figura 2 - Valdir Sarubbi e a obra “Xumucuís”, na pré-bienal de São Paulo em 1973.



Foto: Autor desconhecido.

Segundo a proposta expositiva da instalação Xumucuís, à época em que Sarubbi realizou a obra, em texto publicado em seu site<sup>4</sup> :

O artista se propõe atingir as pessoas na maior parte de seus sentidos. Da visão, proporcionando uma experiência estética da forma, da cor e da organização dos objetos. Da audição, proporcionando ruídos relaxantes da Natureza. Do tato, através de uma relação acariciante com o franjado do papel de seda.

O cartaz da obra exposta no pavilhão da Bienal dizia o seguinte:

“Apanhe um dos bastões, gire-o lentamente em várias direções, dando voltas completas. Você vai ouvir sons, após isso, invente outros movimentos, criando novos sons, que deseja ouvir.”

A obra de Sarubbi que participou da Bienal de São Paulo de 1973, foi a inspiração para o perfil e o ponto de partida para o projeto: Xumucuís. Primeiramente, ele surge como um blog com publicações sobre arte, cultura e patrimônio, onde dá vazão à pesquisa sobre arte contemporânea paraense, notícias e comentários sobre exposições, mapeamento de artistas, obras de artes relevantes, marcos históricos da arte e do patrimônio artístico e cultural amazônico.

---

<sup>4</sup> URL: <http://www.art-bonobo.com/valdirsarubbi/08-sabi.htm>

## 1.2 O SALÃO XUMUCUÍIS DE ARTE DIGITAL: ARTE E TECNOLOGIA NA AMAZÔNIA

### 1.2.1 O primeiro Salão Xumucuís de Arte Digital - 2011

Se a arte virtual é o lugar de convergência de quase todos os meios – fotografia, vídeo, gravura, desenho, instalação, performance etc., também é terto em que se desdobram os papéis sociais, se borra o individual e se funde o coletivo. As obras aqui expostas remetem à nossa dependência e inter-relação com máquinas – como se fossem pessoas, e com pessoas – como se fossem brinquedos. Trabalham com a desconfiança e a crença em buscadores online, programas de edição, plataformas em rede, mas caçoam da impaciência com o tempo de downloads. São convites a passeios sem pressa pelos labirintos da web (Mutran, 2011, Catálogo do I Salão Xumucuís de Arte Digital).

A exposição foi realizada no Espaço Cultural Casa da Onze Janelas e recebeu, entre os dias 18 de agosto e 19 de outubro de 2011, mais de 2 mil visitantes. Aconteceram palestras sobre arte contemporânea e workshops de experimentações digitais que tiveram mais de 100 participantes. Um evento artístico totalmente gratuito, que fomentou a criação artística em plataforma digital e incentivou jovens artistas contemporâneos de todas as regiões do Brasil.

Sobre a comissão convidada para a seleção dos dossiês enviados, destaco a importância dos membros para o cenário artístico de Belém: Orlando Maneschy, professor-doutor do Instituto de Ciências da Arte da UFPA, que além de artista visual é curador de arte contemporânea, sendo o responsável pela edição de 2008 do Arte Pará; Flavya Mutran, doutora em artes e docente na UFRGS; e Roberta Carvalho, já era um nome expoente da arte contemporânea paraense em interface digital neste período, tendo ganhado o segundo prêmio no Arte Pará em 2005 e o Prêmio Diário Contemporâneo de Fotografia em 2011 (Figuras 3 e 4).

Figuras 3, 4 - A comissão julgadora do I Salão Xumucuís de Arte Digital e a equipe do projeto, 2011.



Fonte: Acervo da autora.

A diretora do Espaço Cultural Casa das Onze Janelas, professora-doutora Marisa Mokarzel, uma das mais influentes pesquisadoras de arte contemporânea amazônica, autora de livros e uma série de artigos sobre o tema e teve uma contribuição fundamental em todo o processo. Rosângela Britto, criadora do Sistema Integrado de Museus da SECULT-PA e sua diretora por mais de oito anos, professora, doutora e docente do ICA-UFPA, foi responsável pela expografia da mostra. Uma equipe com um peso teórico e prático que foi uma formação para a equipe do nosso projeto.

O Salão Xumucuí de Arte Digital<sup>5</sup> (2011) foi realizado num formato de edital público, com foco em obras de arte e tecnologia e foi contemplado pelo edital nacional do Oi Futuro, incluindo 35 obras de artistas de todo o Brasil, como Fernando Velázquez (SP), Victor de La Roque (PA), Coletivo Ío (RS), Tellekomando (SP), entre outros. A comissão julgadora contou com a presença dos artistas-pesquisadores Orlando Maneschy, Flavya Mutran e Roberta Carvalho (Figuras 5, 6, 7, 8). Sobre o processo dessa exposição, o curador Ramiro Quaresma afirma:

A interação com artistas é uma parte crucial da curadoria de arte digital contemporânea, pois apresenta uma versatilidade de formatos. O processo envolve pensar na obra e no projeto inicial, mas também na viabilidade tecnológica e nos equipamentos necessários

<sup>5</sup> Catálogo do I Salão Xumucuí de Arte Digital  
<https://xumucuis.org/projetos/salao-de-arte-digital/>

para a apresentação. A curadoria envolve uma constante negociação sobre as possibilidades da obra e como ela pode ser adaptada para o espaço e formato de apresentação. Por exemplo, o Salão de Arte Digital Xumucuís ficou em cartaz por quase dois meses na Casa das 11 Janelas, exigindo manutenção constante (Silva apud Gasparetto, 2014).

Figuras 5, 6, 7 e 8 - I Salão Xumucuís de Arte Digital, 2011.



Foto: Valério Silveira.

Importante constatar que no ano de 2011 a internet, as tecnologias de multimídia, os aparelhos de reprodução eram outros. Os trabalhos em videoarte foram enviados à produção para serem reproduzidos em aparelhos de DVDs em TVs de plasma e LCD e em projetores; os programas e softwares em pendrives para rodar em PCs e as gravuras digitais e fotografias foram as únicas enviadas por e-mail para serem impressas e expostas. Todos os equipamentos foram alugados, e parte deles cedidos por uma grande loja de informática da cidade. A exposição ficou dois meses em exibição, com os mediadores fazendo a dupla função de comunicar a exposição e fazer um longo circuito de ligar e desligar aparelhos, apertar o play e o stop, e manter viva exposição exclusivamente de arte e tecnologia realizada no estado do Pará (Figuras 9, 10,11).

Figuras 9, 10 e 11 - Em ordem crescente: obras de Ricardo O' Nascimento, Fernando Velasquez e Diego Mac, no I Salão Xumucuís de Arte Digital, 2011.



Fonte: Acervo da autora.

Três artistas destacam-se no primeiro Salão Xumucuís de Arte Digital, evidenciando a sua relevância na cena da arte contemporânea digital. Ricardo O'Nascimento, designer renomado por suas exposições em museus, galerias e festivais como Ars Electronica, FILE e outros. Fernando Velázquez, artista, curador e professor, explora dispositivos técnicos como mediadores da percepção, segundo o artista, abordando tecnosolucionismo, antropoceno e estudos decoloniais e seu trabalho abrange instalações, vídeos e imagens algorítmicas que envolvem o espectador em narrativas paradoxais. Diego Mac, artista multidisciplinar, combina dança, animação 3D, blockchains e NFTs. Premiado no NFT.NYC, recebeu o Prêmio Açorianos de Dança 2022 e o Prêmio Trajetórias Culturais, destacando-se por sua inovação na dança 3D.

### 1.2.2 O segundo Salão Xumucuís de Arte Digital - 2013

Em 2012, foi realizado o *Panorama da Arte Digital no Pará*<sup>6</sup>. O projeto ganhou o Prêmio Banco da Amazônia de Artes Visuais; teve curadoria de Ramiro Quaresma e John Fletcher, e contou com artistas como Val Sampaio, Alberto Bitar, Orlando Maneschky, Luciana Magno, Melissa Barbery e Roberta Carvalho. Essa exposição foi introdutória para a segunda edição do Salão Xumucuís de Arte Digital, além de marcar o campo da pesquisa que estava realizando sobre a arte contemporânea em plataforma digital na Amazônia (Figuras 12, 13, 14, 15), como os curadores escrevem na apresentação da exposição:

Cada um dos nomes aqui apresentados, importantes nessa construção de fragmentos discursivos, é um sujeito de contato com o nosso perder-se e achar-se nos dilemas comuns de nossa(s) sociedade(s) liquefeita(s). É juntamente com eles que tempo e espaço podem ser problematizados em uma nova ordem de experiência, assim como indivíduos e *personas* são pensados a partir do deliberadamente contraditório. A arte digital hoje possibilita o mais instigante questionamento de nossos medos privados em lugares públicos. Bem vindos ao mundo onde podemos ser quem e o que desejamos ser. To be or not to be?, uma dúvida acerca de um estar ou não estar, já não precisa mais tornar-se um problema, pois nos é possível transitar pelo caminho do meio (Fletcher, John; Silva, Ramiro. 2012, Catálogo do Panorama da Arte Digital do Pará).

---

<sup>6</sup> Catálogo do Panorama da Arte Digital do Pará. Disponível em: <https://xumucuis.files.wordpress.com/2023/08/panorama-da-arte-digital-no-para.pdf>

Figuras 12, 13, 14 e 15 - Panorama da Arte Digital no Pará, 2012.



Fonte: Acervo da autora.

Em 2013, o edital Conexão Artes Visuais da Funarte selecionou o projeto do II Salão Xumucuí de Arte Digital<sup>7</sup> entre os seus vinte projetos contemplados em todo o Brasil. Foi contemplado também em dois editais de pauta em espaços expositivos distintos para a montagem da exposição. As obras foram distribuídas em dois espaços expositivos, no Centro Cultural Brasil Estados Unidos (CCBEU) e no Museu do Estado do Pará, já sendo possível perceber a problemática estrutural de cada circuito expositivo para receber arte em formato digital.

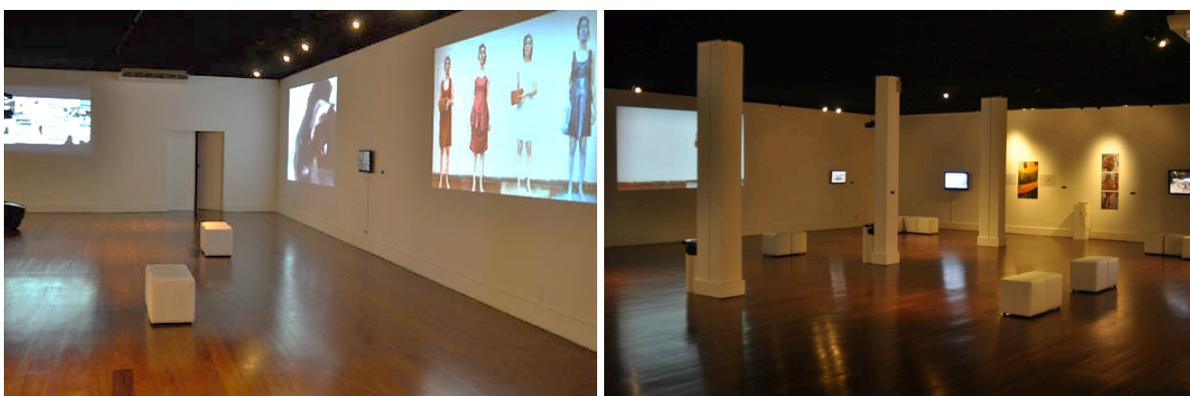
A proposta do II Salão Xumucuí de Arte Digital, com o tema @mazonia Artemídia, selecionado no Edital de Pautas do Sistema Integrado de Museus da Secretaria de Cultura e no Edital de Pautas do CCBEU, foi realizar quatro ações expositivas e formativas, os *Hiper\_Espacos*, saindo do ambiente tradicional de exposições, democratizando a fruição da arte em espaços alternativos, fomentando e difundindo as artes visuais em sua interface tecnológica. As ações foram compostas de duas exposições, uma

<sup>7</sup> Catálogo do II Salão Xumucuí de Arte Digital. Disponível em: <https://xumucuis.org/projetos/salao-de-arte-digital/>

mostra de videoarte em espaços públicos (Videodrome) e um ciclo de palestras e oficinas.

Entre os artistas selecionados, nomes como, Henrique Roscoe/1mpar (MG), Marcelo Armani (RS), Lea Van Steen (SP), Nacho Durán (SP), Lucas Gouvêa (PA) e outros artistas convidados, como o paraense Armando Queiroz e a artista visual Roberta Carvalho que foi novamente membro da comissão de seleção (Figuras 16, 17).

Figuras 16, 17 - II Salão Xumucuí de Arte Digital (CCBEU), 2013.



Fotos: Ramiro Quaresma.

Ramiro Quaresma, curador dos salões, na entrevista para a tese de doutorado de Débora Gasparetto, escreve:

Em 2013, desenvolvemos um projeto similar ao primeiro Salão, na forma de uma chamada aberta. Recebemos dossiês de artistas, que fornecem uma visão íntima da obra de arte contemporânea e nos permitem trabalhar juntos com o artista para escolher a obra. A Curadoria trata de fazer escolhas, o que não é uma tarefa fácil ao lidar com as carreiras dos artistas, que vão desde emergentes até estabelecidos. Sempre buscamos alcançar uma exposição orgânica que se comunica entre as obras de arte e faz avançar a conversa. Selecionamos cerca de 30 artistas para esta segunda edição, com o apoio da Funarte, por meio da Chamada Conexão Artes Visuais. Além disso, convidamos artistas e realizamos um ciclo de formação para expandir a exposição (Silva *apud* Gasparetto, 2014).

O espaço do CCBEU, um prédio moderno, comportou os equipamentos e suas instalações sem grandes dificuldades, diferentemente do Museu do Estado do Pará, que é uma construção histórica e antiga residência dos governadores, um dos prédios históricos mais importantes da cidade. Nesta

segunda edição, performances ao vivo marcaram o evento. Henrique Roscoe, com seu game arte interativo e Lucas Gouvêa, com uma performance analógico-digital (Figuras 18, 19). O Coletivo Hyenas (RJ) fez também uma performance ao vivo pela internet, que interagiu com uma projeção na exposição. O curador Ramiro Quaresma (2013) escreve no catálogo da edição:

[...] "@mazônia artemídia" foi o tema do Salão Xumucuí de Arte Digital, projeto pioneiro no estado do Pará no fomento e difusão da arte em sua interface tecnológica, na qual discutimos através de exposições e ações formativas os novos rumos das artes na Amazônia. Nesta segunda edição, o Salão foi um dos 20 contemplados no edital Conexão Artes Visuais Minc/Funarte/Petrobras, com mais de 800 inscritos em todo país. O Salão Xumucuí de Arte Digital foi idealizado e tem curadoria de Ramiro Quaresma e coordenação geral de Deyse Marinho.

Figuras 18, 19 - II Salão Xumucuí de Arte Digital (MEP), 2013.



Fotos: Ramiro Quaresma.

Na Segunda edição, foram reconhecidos três artistas por suas obras: Lea Van Steen, cuja criação consiste em uma jukebox de memórias projetadas; Lucas Gouvêa, que apresentou uma performance transmídia; e Nacho Durán, que proporcionou uma experiência imersiva por meio de imagens interativas em 360°. Além desses premiados, outros 17 projetos oriundos de diferentes regiões do Brasil e abrangendo diversas formas de arte digital foram selecionados para exposição nos espaços denominados Hiper\_Espaços #1 e #2 (Figura 20, 21, 22).

Figuras 20, 21, 22 - Obras de Lea Van Steen, Lucas Gouvêa e Nacho Durán premiadas no II Salão Xumucuí de Arte Digital, 2013.



Fotos: Ramiro Quaresma.

Os artistas multimídia Daniel Duda (PR), Bruno Costa (PR), Giuliano Giahghedu (SP), Shima (MG), Eduardo Montelli (RS), e Claudia Zimmer/Fabiola Scaranto (SC), apresentaram suas obras em videoarte. Viviane Vallades (SP) uniu performance e artes plásticas em sua videoinstalação, explorando a pintura em atos. O paraense Ramon Reis promoveu um diálogo entre fotografia e vídeo por meio de sua instalação. O artista visual e gráfico Neuton Chagas estabeleceu um diálogo com a arte abstrata em sua obra-design, um díptico em gravura digital.

HOL, pseudônimo do artista mineiro Henrique Roscoe, esteve presente em Belém para apresentar ao vivo seu *game art* intitulado "PONTO", uma criação que já circulou por festivais de arte eletrônica ao redor do mundo. Marcelo Armani, músico experimental e designer de som, originário do Rio Grande do Sul, chegou cinco dias antes da exposição para capturar sons da cidade de Belém, os quais seriam utilizados em sua instalação sonora intitulada "Trans (obre) por".

O Coletivo Hyenas, proveniente do Rio de Janeiro, transmitiu em streaming o live cinema "Mercúrio" diretamente de seu ateliê na capital fluminense, interagindo com o público presente durante a abertura da exposição. Entre os trabalhos selecionados, também foram incluídos

"Labirintos Invisíveis", um *game art* de Andrei Thomaz (SP), inspirado na literatura de Jorge Luís Borges, e a videoinstalação "Reminiscências", de Ellen Nunes (SP). Além disso, Lucas Gouvêa, também selecionado e premiado no Salão, exibiu a sua instalação intitulada "Diário à deriva: Mapa de um Náufrago", uma obra de *web art* que registra uma viagem "on the road" do artista.

### 1.2.3 O terceiro Salão Xumucuí de Arte Digital - 2014

O curador Ramiro Quaresma, escreve sobre a terceira edição do Salão, como um manifesto, que:

O que é arte digital? Invariavelmente surge essa questão ao dialogarmos sobre este Salão. Seria arte digital um endereço eletrônico onde inventamos e viajamos por cidades imaginárias? E um desenho onde as cores e formas são geradas por pincéis e paletas em softwares? E um manifesto sonoro contra os crimes da ditadura ou um diário íntimo de imagens publicado em redes sociais? Quando essas manifestações digitais são arte?

Em sua terceira edição, o Salão Xumucuí de Arte Digital buscou ainda responder estas perguntas, reafirmando a sua importância no cenário da arte contemporânea na Amazônia, expondo, em suas três edições, mais de 100 artistas, em simbiose com nosso tempo hiperconectado, de relações virtuais e sensoriais que se materializam em poéticas artísticas. Um evento independente, que surge a partir de um blog no ciberespaço e que será sempre experimental, um laboratório temporário de exercício de possibilidades artísticas onde o novo e desconhecido se apresentam ao olhar. Artistas paraenses, amazônicos e brasileiros juntos, e uma narrativa contemporânea em exposição obras de um tempo que é hoje.

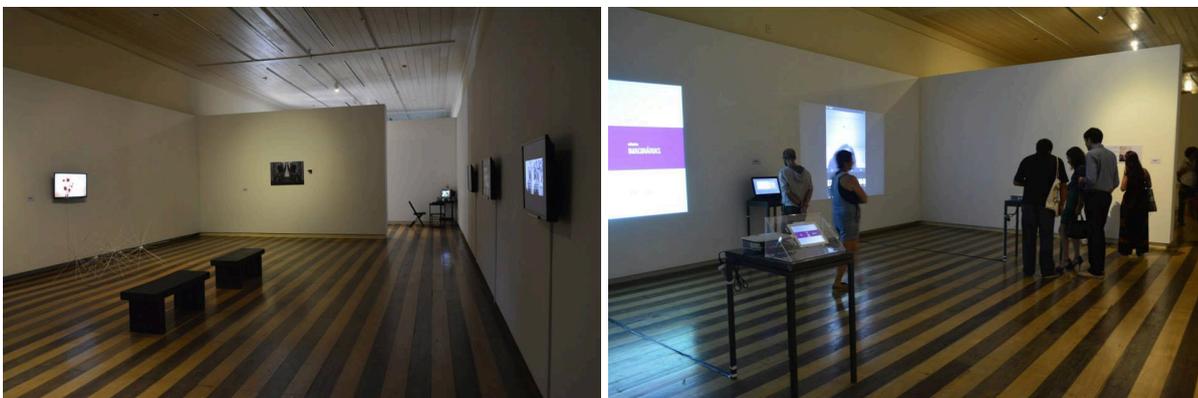
Na terceira edição em 2014<sup>8</sup>, novamente no Espaço Cultural Casa das Onze Janelas, foram selecionados artistas como Chico Santos (PR), Paul

---

<sup>8</sup> Catálogo do III Salão Xumucuí de Arte Digital  
<https://xumucuis.org/projetos/salao-de-arte-digital/>

Setúbal (GO), Henrique Montagne (PA), Melissa Barbery (PA), Fernando Velasquez e Giselle Beiguelman (SP). A exposição principal ocorreu entre março e maio de 2014, a edição foi contemplada novamente no edital Oi Futuro de Patrocínios Culturais, via renúncia fiscal da Lei Semear. As salas expositivas Valdir Sarubbi, Gratuliano Bibas e Laboratório das Artes abrigaram as obras selecionadas pela comissão formada pelo pesquisador Gil Vieira e os artistas Armando Queiroz e João Cirilo (Figuras 23, 24).

Figuras 23, 24 - III Salão Xumucuí de Arte Digital, 2014 (Espaço Cultural Casa das Onze Janelas).



Fotos: Ramiro Quaresma.

A obra *Mesmerismo*, do multiartista Leonardo Venturieri, um dos premiados da edição, foi uma live performance realizada na fachada do Mercado Francisco Bolonha, no Ver-o-Peso. E neste mesmo espaço aconteceu a ação artística coordenada pelo professor Marcelo Gobatto, que conectava este mercado ao Mercado Municipal de Rio Grande, no Rio Grande do Sul. Destaca-se também a intervenção virtual via Instagram da artista Melissa Barbery e o aplicativo *Você não está aqui* (2012), de Giselle Beiguelman e Fernando Velasquez, ambos acessados via dispositivos móveis e com projeção nas paredes do espaço expositivo (Figura\ 25, 26, 27).

Figuras 25, 26 e 27 - Obras de Leonardo Venturieri, Melissa Barbery e John Fletcher, no III Salão Xumucuí de Arte Digital, 2014.



Fotos: Ramiro Quaresma.

Cito como obras que se destacaram na exposição da terceira edição do Salão, a instalação multimídia “Você não está aqui”, de Giselle Beiguelman e Fernando Velázquez, que a partir de um aplicativo e inserção de palavras pelo espectador gerava imagens projetadas. A instalação sonora “404 not found”, de Renata Roman, sobre desaparecidos políticos na ditadura civil-militar no Brasil criou um diálogo com a própria história do prédio da Casa das Onze Janelas, que foi uma prisão no período. A intervenção “Nobody loves me”, de Diego de Los Campos, um videoarte que foi inserido a pedido do artista em uma loja da área comercial próxima, registrada e inserida na exposição (Figuras 28, 29).

Figuras 28, 29 - III Salão Xumucuí de Arte Digital, 2014 (Espaço Cultural Banco da Amazônia).



Fotos: Ramiro Quaresma.

Além dessa exposição principal, a edição foi contemplada novamente com o Prêmio Banco da Amazônia de Artes Visuais, para montar uma exposição em seu espaço expositivo entre junho e agosto de 2014. Neste recorte, o curador expôs os artistas amazônicos selecionados e convidados, como Rodrigo Barata, Turenko Beça e Flávio Nassar. As duas exposições do III Salão Xumucuís de Arte Digital também foram acompanhadas de ações formativas com artistas selecionados, e em cada uma delas o fluxo de visitantes se ampliava, assim como a divulgação da exposição que repercutiu no cenário artístico da cidade.

### 1.3 O PROJETO MUSEU DE ARTE XUMUCUÍS: PLATAFORMA VIRTUAL DE DOCUMENTAÇÃO E EXIBIÇÃO DE ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL

Em 2020, apresenta-se o projeto para montar um museu virtual destinado à arte digital amazônica, denominado Museu de Arte Xumucuís, que foi contemplado pelo Prêmio Aldir Blanc na área de artes visuais. O objetivo foi abrir um espaço museológico no ciberespaço dedicado à pesquisa, documentação, preservação e difusão da arte contemporânea digital amazônica<sup>9</sup> (Figuras 30, 31). Com o prêmio, foi possível abrir uma plataforma digital na qual consta a incorporação e aquisição de obras de oito artistas, entre eles Moara Tupinambá, Turenko Beça, Henrique Montagne, Melissa Barbery e Armando Queiroz.

Figura 30, 31 - Cards de divulgação da primeira etapa das ações do Museu de Arte Xumucuís durante a 19ª Semana Nacional de Museus do IBRAM/MINC.



<sup>9</sup> Projeto “E-Museu Xumucuís - Plataforma de Pesquisa, Documentação e Preservação de Arte Digital”, proposto por Deyse Marinho no edital de artes visuais da Lei Aldir Blanc/Pará de 2020.

O lançamento da plataforma foi realizado em duas etapas: a primeira entre 17 e 21 de maio, com as obras incorporadas pelo acervo, entre os dias 20 e 24 de setembro de 2021; e a segunda e última etapa, da aquisição de obras em arte digital e da implantação da plataforma. A primeira etapa foi realizada como parte integrante da programação da 19ª Semana Nacional de Museus do IBRAM/MINC, potencializando a difusão desta etapa ao inserir o Museu em iniciativa de discussão sobre a prática museológica no Brasil.

O projeto do Museu de Arte Xumucuís, apresenta como meta pesquisar, documentar, preservar e difundir expressões artísticas nato digital contemporânea amazônica. A Amazônia é uma fonte inesgotável de inspiração e criatividade, e nosso compromisso é compartilhar essa visão única por meio da arte digital. Para tanto, elaborou-se, a partir das referências da Museologia e dos princípios norteadores da atuação dos museus no Brasil, o plano museológico do Museu, para assim compreendermos onde estamos e para onde queremos ir.

### **1.3.1 O plano museológico**

O plano museológico do Museu de Arte Xumucuís foi elaborado buscando estabelecer-se como *locus* de pesquisa e documentação das criações digitais no âmbito da arte contemporânea amazônica. Este compromisso visa fortalecer a compreensão da importância da Amazônia no cenário artístico brasileiro e mundial, promovendo diálogos e intercâmbios de informações que transcendem fronteiras geográficas. Foi atualizado o projeto museológico do Museu de Arte Xumucuís em 2022, assim como de sua missão, visão e valores, fundamentais para a elaboração das ações do projeto, que são as seguintes:

**MISSÃO:** O Museu de Arte Xumucuís tem como missão pesquisar, documentar, preservar e difundir a arte contemporânea amazônica digital, buscando fomentar a criação artística em plataforma digital e valorizar o cenário das artes visuais da Amazônia para o Brasil e o mundo.

**VISÃO:** O museu visa tornar-se referência na arte contemporânea amazônica, fortalecendo a compreensão da importância da Amazônia no cenário artístico brasileiro, promovendo diálogos e intercâmbios de informações.

**VALORES:** A comunicação e a acessibilidade a um público global da arte contemporânea amazônica digital valorizando nossas obras e artistas com ética e com a promoção do conhecimento.

O plano museológico baseia-se em três pilares fundamentais: pesquisa, documentação e comunicação. Cada um desses pilares é projetado para cumprir a missão, a visão e os valores do museu de maneira estruturada e abrangente:

**Pesquisa:** O museu prioriza a pesquisa contínua sobre a criação artística presente na região amazônica realizada e exposta em dispositivos tecnológicos e computacionais. Esse esforço envolve a colaboração com artistas, curadores, historiadores da arte e estudantes para documentar e comunicar esse segmento criativo e artístico. A pesquisa abrange desde os anos 2010, com o início do projeto Xumucuís, seguindo pelo momento atual na região amazônica.

**Documentação:** Uma das características distintivas do Museu de Arte Xumucuís é a sua abordagem totalmente digital. O museu se empenha em documentar e catalogar a arte contemporânea amazônica digital para além de seu acervo, incluindo artistas, obras, exposições e instalações multimídia. Essa documentação não apenas permite a preservação de obras nato digitais do seu acervo, mas também possibilita que a arte amazônica contemporânea digital possa ser visualizada por pessoas em todo o mundo, independente de barreiras geográficas, em nossa plataforma digital.

**Comunicação:** O Museu de Arte Xumucuís mantém uma plataforma *online* e interativa para tornar a arte amazônica contemporânea digital acessível ao público global. Um website que oferece exposições virtuais, acesso a catálogos digitais e informações detalhadas sobre artistas e suas obras. Além disso, o museu promove eventos online, palestras e discussões, com interfaces em redes sociais para estimular o engajamento e a interação entre artistas, pesquisadores e público.

Os programas museológicos do Museu de Arte Xumucuís são fundamentados nas diretrizes do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM)<sup>10</sup>, e

---

<sup>10</sup> Subsídios para a elaboração de planos museológicos. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus-Ibram, 2016. 112p. il. Disponível em: <https://www.gov.br/museus/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/guias-e-manuais/subsidios-para-a-elaboracao-de-planos-museologicos>

cada um desses programas visa garantir a qualidade, a sustentabilidade e a relevância das operações do Museu de Arte Xumucuí no contexto da arte contemporânea em formato digital amazônica:

**Programa de Conservação e Preservação:** Este programa visa garantir a integridade das obras de arte digitais e seus arquivos relacionados, por meio de procedimentos de conservação virtual e intervenções especializadas quando necessário. Ele inclui o monitoramento das condições de armazenamento virtual, manutenção de equipamentos e treinamento da equipe em práticas de preservação adequadas para o acervo digital.

**Programa de Pesquisa e Documentação:** Este programa se concentra na pesquisa contínua sobre as obras de arte do acervo, a história da arte contemporânea amazônica digital e os contextos políticos, culturais e sociais associados. Ele também abrange a documentação detalhada das obras, incluindo dossiês e projetos de instalação e exposição, entrevistas, imagens, biografias de artistas e referências bibliográficas.

**Programa de Educação e Mediação Cultural:** Este programa tem como objetivo engajar o público em uma compreensão mais profunda da arte contemporânea amazônica digital e envolve a criação de programas educativos, acesso intuitivo ao acervo digital, palestras, oficinas e atividades interativas que promovam a apreciação e a reflexão sobre as obras de arte.

**Programa de Projetos e Exposições:** Este programa objetiva a elaboração de projetos de captação de recursos via editais e leis de incentivo para a viabilização da manutenção do Museu, e também planeja e organiza suas ações, exposições virtuais e presenciais.

**Programa de Comunicação:** Este programa trabalha na divulgação das atividades e exposições do museu, utilizando estratégias de comunicação eficazes para atrair público e promover a conscientização sobre a importância da arte contemporânea amazônica digital. Isso pode incluir o uso de mídias sociais, campanhas publicitárias, releases de imprensa, entre outros.

**Programa de Acessibilidade e Inclusão:** Este programa visa tornar o museu acessível a todos os públicos, incluindo pessoas com deficiência. Ele inclui a adaptação de espaços virtuais, a criação de materiais educativos acessíveis, a realização de projetos de inclusão digital para pessoas com necessidades especiais e a promoção da acessibilidade em todas as atividades do museu.

**Programa de Publicações e Produção de Conteúdo:** Este programa envolve a criação e publicação de materiais impressos e digitais, como catálogos de exposições, livros, artigos acadêmicos e conteúdo online relacionado às obras de arte e artistas presentes no acervo.

**Programa de Gestão de Acervo Digital:** Dado o foco em arte digital, este programa abrange a gestão, preservação e acessibilidade do acervo digital, garantindo a funcionalidade a longo prazo das obras de arte digitais, sua documentação e sua disponibilidade para o público.

**Programa de Avaliação e Melhoria Contínua:** Este programa se dedica a avaliar regularmente as atividades do museu, coletar feedback do público e da equipe, e utilizar essas informações para realizar melhorias constantes em todas as áreas de atuação do museu.

É importante evidenciar que esta estrutura de missão, visão e valores, o plano museológico em si e os programas do Museu são fundamentais para a existência de espaços museológicos. São perspectivas para um futuro e guiam as ações do Museu no presente, estabelecem parâmetros de ações e reflexões importantes para nortear os rumos onde a iniciativa pretende chegar. É certo que ainda não aplicamos na prática todas essas diretrizes, principalmente os programas aqui expostos, mas acreditamos na importância de evidenciá-los a todo o momento, projetando um Museu para o futuro.

### 1.3.2 A plataforma de documentação, preservação e exibição

As mídias digitais e a internet, segundo Freire (2015), abrem muitas possibilidades, não apenas para a produção artística, mas também para recepção e circulação da arte. A reprodução digital coloca questões que envolvem a relação entre cópia e original, ao mesmo tempo que amplia as demandas no que se refere a temas como direitos autorais, condições de exibição, visualização de arquivos digitais, pois como sabemos, as imagens digitais são produzidas e reproduzidas constantemente, e circulam em diferentes canais de visualização e circulação social: vídeos, computadores pessoais, telefones celulares, tablets, etc.” (Freire, 2015).

Gianetti (2006) fala de um cruzamento das artes, das tecnologias e das ciências, referindo-se a um processo de aproximação, contiguidade, interferência, apropriação, intersecção e compenetração, que conduz à geração progressiva de redes de contato e de influências multidirecionais não hierárquicas. A artemídia não se limita à mera utilização de certas tecnologias, nem ter nas máquinas o único atributo que a caracteriza e, muito menos, o único fim. Pelo contrário, mostra uma arte que encontra nos meios tecnológicos um caminho de expansão e um vínculo com outras manifestações criativas.

Tomando a devida preocupação de não cair no determinismo tecnológico, podemos constatar que as mudanças na técnica tiveram consequências relevantes para a linguagem artística. Desde o emprego da câmera obscura no Renascimento, que possibilitou um novo enfoque óptico da realidade, até a utilização do computador, que transforma de maneira radical o próprio fazer artístico, as tecnologias progressivamente assimiladas pela arte incidem não somente na linguagem, mas na própria aparência estética das obras, (Gianetti, 2006, p. 20-21).

Arte contemporânea, em seu formato tecnológico, representa questões consideráveis para museus, galerias, e outras instituições, que atualmente enfrentam grandes desafios no que diz respeito à preservação, diante da ampla variedade de obras de arte provenientes de diversas fontes. Isso inclui

tanto as obras analógicas quanto as digitais, mecânicas e eletrônicas, multimídia e transmídia, que apresentam uma diversidade impressionante de elementos, como hardwares, softwares, sistemas eletrônicos e imagens de origens diversas (Santaella *apud* Gasparetto, 2014).

Em resposta à diversidade de produção, têm florescido projetos e discussões sobre a importância de salvaguardar a arte-mídia tanto em âmbito nacional quanto internacional. Esses debates envolvem questões relativas à documentação, preservação e exibição, buscando estabelecer conexões entre teorias e práticas da preservação da arte-mídia, outra questão importante que suscita essas práticas artísticas. Segundo Beiguelman e Pato (2016), citando Caitlin Jones, resultam na criação de outros espaços de disseminação e preservação da produção que não foi totalmente absorvido pelo sistema tradicional da arte.

A história completa da Arte-mídia existe dentro de arquivos pequenos, de festivais e de arquivos on-line ao redor do mundo. Documentos de performances, instalações, apresentações de palestras, documentação de exposição, vídeo single-channel, projetos de internet e baseados em software experimental contam a história (Caitlin Jones *apud* Beiguelman; Pato, 2016, p. 229).

A partir desses pressupostos, foi elaborado o projeto de criação da plataforma do Museu de Arte Xumucuis<sup>11</sup>, para incorporação e documentação de obra de arte digital a partir do edital da Lei Aldir Blanc. Desde a proposição da plataforma do Museu de Arte Xumucuis, o projeto já tinha como meta uma documentação criteriosa, capaz de reunir características fundamentais do trabalho e descrever os elementos necessários para manter a integridade da obra de arte, tendo como foco a intenção do artista, ou seja, saber o que o artista fala sobre a obra, e o que o curador destaca a importância da obra na coleção.

Assim, começaram surgir as primeiras questões em torno da manutenção da plataforma, atualizações para preservar as experiências

---

<sup>11</sup> <https://xumucuis.org/projetos/ficha-tecnica/>

visuais e interativas das obras adquiridas, entre outros aspectos técnicos e conceituais específicos de cada obra.

O WordPress<sup>12</sup> foi a plataforma escolhida para a criação do Museu de Arte Xumucuís, pois já abrigava o site do projeto Xumucuís. A escolha foi baseada na sua facilidade de uso, confiabilidade e flexibilidade. WordPress é um programa de código aberto, amplamente utilizado para a criação de sites e blogs. Como um software livre, ele se destaca por oferecer uma série de vantagens e características que o tornam uma escolha popular tanto para indivíduos quanto para organizações que desejam estabelecer uma presença online.

Sendo um software livre, ele é desenvolvido colaborativamente por uma comunidade global de desenvolvedores e entusiastas, e seu código-fonte é disponibilizado ao público, permitindo que qualquer pessoa o acesse, modifique e distribua de acordo com os termos da licença de código aberto sob a qual ele é distribuído. No contexto brasileiro, essa comunidade também é robusta, o que facilita a manutenção e aprimoramento contínuo do WordPress no idioma local. Qualquer melhoria feita no código do WordPress, seja no Brasil ou em qualquer parte do mundo, pode ser incorporada automaticamente ao software principal. Isso significa que a plataforma está sempre se atualizando, recebendo correções de segurança, novos recursos e melhorias de desempenho.

As características importantes para usar a infraestrutura técnica do WordPress é sua facilidade de uso, graças a uma interface intuitiva e amigável que permite que até mesmo pessoas sem conhecimento avançado em programação crie e gerencie sites com facilidade. Além disso, a flexibilidade do WordPress é evidenciada pela disponibilidade de temas e

---

<sup>12</sup> [https://codex.wordpress.org/pt-br:Sobre\\_o\\_WordPress](https://codex.wordpress.org/pt-br:Sobre_o_WordPress)

*plug-ins*<sup>13</sup> que permitem personalizar e estender a funcionalidade do site de acordo com as necessidades específicas.

Outro fator decisivo foi analisar o sistema de repositório digital Tainacan<sup>14</sup>, que tem como centro da sua infraestrutura técnica o WordPress. O Tainacan é desenvolvido pelo Laboratório de Inteligência de Redes da Universidade de Brasília, com o apoio da Universidade Federal do Espírito Santo, Universidade Federal de Goiás, Instituto Brasileiro de Museus e Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia. Ao longo do tempo, o projeto tem amadurecido suas pesquisas e é referência na atuação como um repositório digital no Brasil e ganhou a adesão de importantes instituições culturais. O Tainacan funciona como um plug-in, permitindo a organização e a gestão de coleções de objetos digitais, dentro da estrutura do WordPress.

Para o Museu de Arte Xumucuís, o que mais chama a atenção em relação ao Tainacan não é apenas sua funcionalidade como repositório, mas também a sua capacidade de servir como um espaço de colaboração e conexão em rede entre diversas instituições, a chamada interoperabilidade. No contexto do Tainacan é a capacidade do sistema de se comunicar e interagir de maneira eficiente com outros sistemas e padrões, especialmente quando se trata de compartilhamento e troca de dados. Essa interoperabilidade entre os museus referência em preservação da arte contemporânea está nos planos do Museu para um futuro próximo, apesar de independente, existe a meta para a institucionalização das ações e a

---

<sup>13</sup> Um plug-in é um software adicional que se integra a um programa principal para estender suas funcionalidades ou recursos específicos. Geralmente, é projetado para ser facilmente instalado e removido, permitindo personalizar e aprimorar a experiência do usuário. Plugins são comuns em aplicativos, navegadores da web e software de edição, entre outros.

<sup>14</sup> Fonte: <https://tainacan.org/>

inserção do acervo em iniciativas com o Tainacan e na recém-criada Brasileira Museus<sup>15</sup> do IBRAM.

É importante ressaltar que o plugin Tainacan, mostrou-se inviável para o Museu de Arte Xumucuís, por duas razões. Primeiro financeiramente, pois o plugin do Tainacan só está disponível no Wordpress para planos de negócios, que em valores atuais custa cerca de R\$ 2.500 (dois mil e quinhentos reais)<sup>16</sup> anuais, que para um projeto independente e com recursos limitados ficaria inviável de manter. Segundo, a indexação proposta pelo Tainacan se justifica para grandes acervos e coleções, e para esta primeira fase do Museu de Arte Xumucuís, com uma coleção pequena, a própria interface do Wordpress já é suficiente para criar a coleção virtual do Museu.

Todos os fatores acima mencionados levaram a considerar o programa Wordpress uma escolha viável para a criação e gerenciamento do acervo digital da plataforma dedicada ao Museu Xumucuís de Arte Digital, especialmente em um ambiente digital em constante mudanças. As páginas e subpáginas foram criadas para abrigar o acervo, cujas obras foram depositadas no drive virtual disponibilizado pelo próprio Wordpress para o site, em uma arquitetura responsiva e com navegação intuitiva. O ambiente virtual do Wordpress estabelece um organograma de páginas principais, sub páginas, um conteúdo permanente e os posts, conteúdo dinâmico.

A plataforma Wordpress surge no contexto da web 2.0, uma tendência iniciada no final dos anos 1990, impulsionada pela cultura dos blogs pessoais, onde não mais apenas os engenheiros de softwares e programadores estariam aptos a criar páginas na internet. Plataformas como o Blogspot e Yahoo disponibilizavam modelos de blogs para que os usuários escolhessem e publicasse o seu conteúdo diverso, de textos e imagens, inicialmente. O Wordpress surge no início dos anos 2000 e revoluciona o meio, pois, hoje,

---

<sup>15</sup> O projeto Brasileiras Museus do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) é uma iniciativa que visa promover a preservação, pesquisa e divulgação do patrimônio cultural brasileiro em uma plataforma integrada.

<sup>16</sup> Levantamento realizado em setembro de 2023 na plataforma Wordpress.

cerca de um terço das páginas na internet usam a plataforma, incluindo, por exemplo, o próprio Governo Federal do Brasil.

A interface do Wordpress, exemplificando, é como uma biblioteca, onde criamos seções e subseções para organizar os itens a serem catalogados. As páginas, então, são criadas para publicar o conteúdo. No caso do Museu de Arte Xumucuí, cada obra do acervo e cada artista são uma página; e nela adicionamos o conteúdo e incorporamos imagens, vídeos e textos. A documentação é parte das páginas da obra, sendo, portanto, uma documentação ativa e permanentemente, com a característica evidente de ser editável quando houver necessidade de ajustes de informações (Figuras 32 e 33).

Figuras 32, 33 - Catalogação de obras no Website do Museu de Arte Xumucuí, 2021.

The image displays two screenshots of the website's cataloging interface. The left screenshot shows the page for the artwork 'Operatório... / Antonia Muniz'. It features a video player with the title 'Operatório ou outra forma de apagar a luz.mp4' and a metadata table below it. The right screenshot shows the page for 'MÃE LUA/ Moara Tupinambá', featuring an image of colorful flowers and a metadata table.

Número de Catalogação	2021.001
Título da Obra	Operatório ou Outra forma de apagar a luz
Artista	Antonia Muniz
	Artista, arte educadora e cientista social. Desenvolve sua poética a partir da palavra, da performance, da fotografia e do bordado. Selecionada pelo Prêmio Sesc de Fotografia Marc Ferrer (2014), Sesc Distrito Federal. Participou das

Número de Catalogação	2021.003
Título da Obra	Mãe Lua
Artista	Moara Tupinambá
Bio-bio	Moara Tupinambá é ARTivista visual e curadora autônoma, natural de Mairi (Belen do Pará). Sua ancestralidade originou-se da região do baixo Tapajós (Vila de Belim e Cocurua). Atualmente faz parte do Coletivo Irãto e da Associação Mulheres da Vila Dama. É artista multipotencial e utiliza desenho, pintura, colagens, instalações, escrita, vídeo-entrevistas, fotografias, literatura. Sua poética percorre cartografias de memória, identidade, ancestralidade e ressignificação. Tupinambá na Amazônia. Recentemente lançou o seu livro "O sonho da Beye-vessu", de edição Mia Mi Moie.
Site/Redes sociais	<a href="https://www.moaratupinamba.com/">https://www.moaratupinamba.com/</a>

Fonte: Printscren da página [www.xumucuis.wordpress.com](http://www.xumucuis.wordpress.com).

Os GIFS, as colagens digitais e gravuras digitais são guardados da mesma forma que as imagens na nuvem, e demandam pequeno espaço virtual. É importante constatar que a internet é um território que demanda custos, são gratuitos até certo limite de armazenamento; e sendo um museu

virtual, essa dinâmica é importante para ser levada em consideração. Os dossiês das obras e portfólios de artistas, textos de referência, livros, artigos e textos em pdf, vídeos e áudios, precisam ser guardados em um acervo digital próprio, HD externo e virtual, fora dos seus locais de origem, pois caso tirado do ar pelo endereço original ainda ficam acessíveis.

As obras em videoarte seguem uma vertente de exibição e guarda bem estabelecidos na virtualidade, postados em plataformas como Google Drive, Youtube e Vimeo. As tecnologias disponíveis são adaptadas pelo projeto e adquirem uma nova função de guarda e preservação, sempre levando em conta que a dimensão em pixels da obra pode demandar custos de armazenamento. As diversidades técnicas e conceituais das obras adquiridas e incorporadas pelo projeto inicial do Museu apresentam questões importantes de documentação, como compreender características fundamentais do projeto artístico e o que é indispensável a ser documentado do processo artístico no universo mapeado da obra, que abordaremos mais profundamente no próximo capítulo desta dissertação.

### **1.3.3 Ações formativas, comunicação e divulgação**

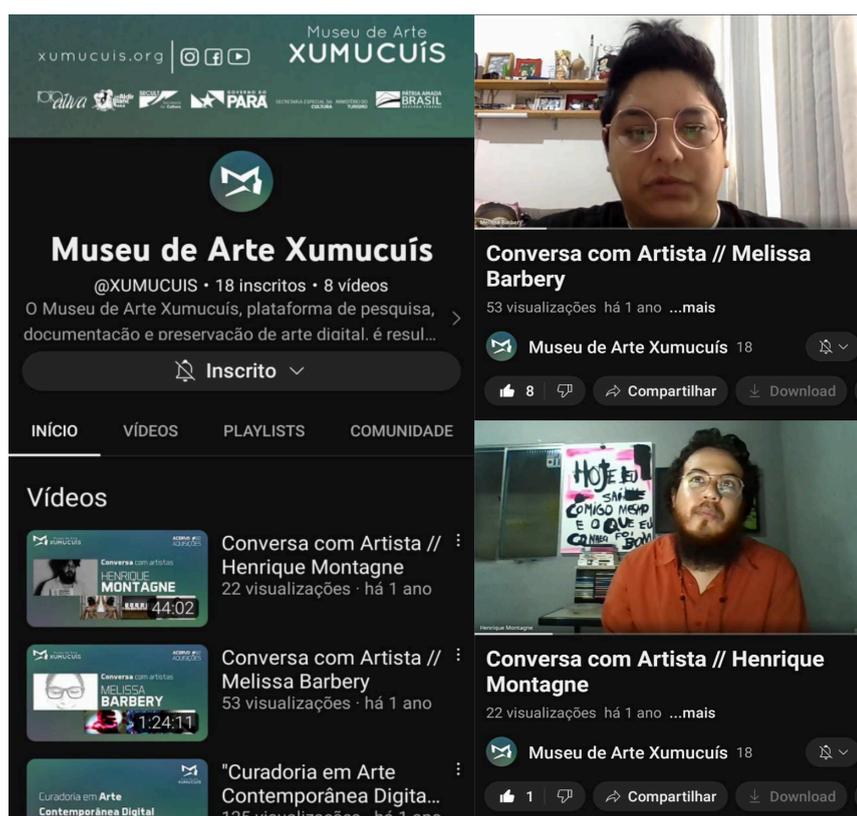
Além da apresentar as obras incorporadas e adquiridas para compor o acervo, nas redes sociais do projeto e no site do Museu, o lançamento do projeto contou com duas comunicações, “Tópicos sobre a Preservação e Documentação da Arte Digital” apresentada por mim, e “Curadoria em Arte Contemporânea Digital na Amazônia”, com Ramiro Quaresma, curador do projeto, e foram realizados e publicados, também no Youtube<sup>17</sup> do projeto, dois bate-papos com artistas participantes do projeto, a artista, pesquisadora e professora de Artes Visuais Melissa Barbery, e com o artista visual Henrique Montagne (Figuras 34 e 35).

---

<sup>17</sup> <https://www.youtube.com/@XUMUCUIS/videos>

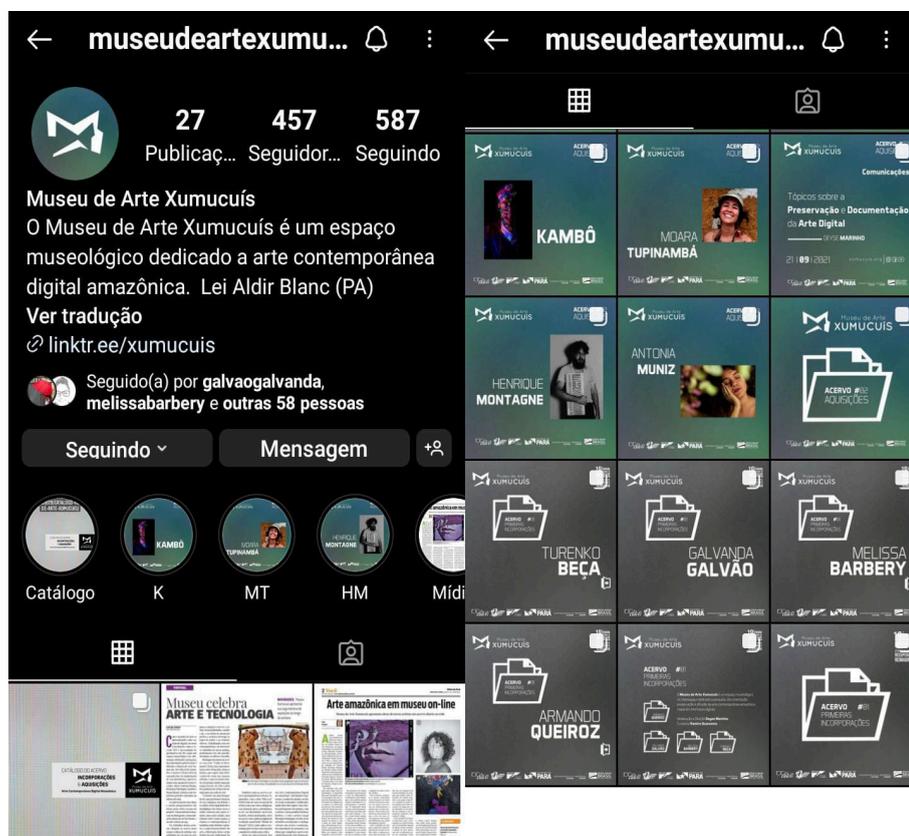
As redes sociais do Museu de Arte Xumucuís foram abertas por ocasião do lançamento do projeto e, em 2023, contam com cerca de quinhentos seguidores. O Instagram<sup>18</sup> foi o principal meio de divulgação e o que direcionou quase todo o fluxo de visitação para o site e para o canal de vídeos do projeto no Youtube. As postagens seguiram as etapas do projeto, feitas em formato carrossel com uma série de cards compostos pela chamada, as obras e suas informações básicas, a minibio dos artistas participantes e assinatura da realização do projeto.

Figura 34 - Canal do Youtube do Museu de Arte Xumucuís, 2021.



<sup>18</sup> <https://www.instagram.com/museudeartexumucuis/>

Figura 35 - Instagram do Museu de Arte Xumucuí, 2021.



Ao final das duas etapas do projeto, a primeira de incorporações e a segunda de aquisições, seguiu as postagens das ações formativas com as comunicações e as entrevistas. No dia 24 de setembro foi lançado um catálogo virtual com textos curatoriais, documentação da pesquisa e as obras que compõem o acervo inicial do Museu de Arte Xumucuí (Figura 36). Finalizado o projeto para a Lei Aldir Blanc de 2020, apresentado o relatório final das ações e foi iniciada uma revisão do conteúdo do site do Museu de Arte Xumucuí e as prospecções de continuidade das atividades.

Figura 36 - Catálogo do acervo virtual do Museu de Arte Xumucuí, 2021.



O Museu de Arte Xumucuí é, de fato, um museu, pois tem um plano museológico, uma missão museológica, metas estabelecidas, possui acervo, realiza pesquisa, promove ações de comunicação e tem uma pequena equipe com formação na área. Sua virtualidade e o alcance comunicacional dessa existência digital é a sua grande potência e, além de tudo, um manifesto sobre as iniciativas independentes no campo da preservação da arte contemporânea, somando esforços com as grandes instituições museológicas privadas e governamentais.

## **CAPÍTULO II - A PRESERVAÇÃO E A DOCUMENTAÇÃO DA ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL NO PROJETO “MUSEU DE ARTE XUMUCUÍS”**

### **2.1 ALGUMAS REFLEXÕES E REFERÊNCIAS SOBRE A PRESERVAÇÃO DA ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL**

Há duas grandes correntes teóricas no campo da conservação e restauração: a clássica, de Cesare Brandi, e outra, publicada recentemente por Salvador Muñoz Viñas. Para Brandi, em linhas gerais, a restauração deve visar o restabelecimento da unidade potencial da obra, desde que não cometa um falso artístico e não remova as marcas que a obra adquiriu com a passagem do tempo. Já Salvador Viñas defende que existem objetos restaurados e outros não, e o que define essa escolha é o valor simbólico da obra. Sendo o objeto de arte considerado possuidor de valor simbólico, Salvador Viñas defende que durante o processo de restauro não sejam alterados os significantes de uma obra de arte, levando-se em consideração o seu valor simbólico e o contexto social que usufrui o objeto (Humberto Farias de Carvalho *apud* Freire, 2015).

Existem muitas variáveis a serem consideradas ao apresentar obras multimídia, incluindo dúvidas sobre como exibi-las, tais como: É apropriado manter os equipamentos vintage originais (projetores de slides, projetores de filmes Super 8, televisores antigos) na apresentação dos trabalhos? Seria melhor migrar a obra para a tecnologia digital mais recente ou emular os seus efeitos? Os equipamentos originais podem desviar a atenção do público, que pode se concentrar mais no equipamento do que no trabalho apresentado? De que maneira a sensação original de precariedade da imagem, tão relevante para as produções conceituais das décadas de 1960 e 1970, muda com as tecnologias digitais precisas?

Nesse contexto, questiona-se se um museu de arte contemporânea deveria criar um museu da tecnologia, que incluiria equipamentos do último

século, como câmeras e projetores de filmes de diferentes formatos, câmeras e projetores de vídeo, para contar uma história complementar das tecnologias visuais. Esses temas remetem à arqueologia das mídias e envolvem questões relacionadas à reciclagem, obsolescência e migração, que estão diretamente relacionadas à exposição e conservação da arte contemporânea (Freire, 2015).

Preservar a arte digital tem sido um dos maiores desafios ao integrá-la ao mundo da arte convencional e promover a sua coleção. A arte digital enfrenta uma luta constante contra a obsolescência tecnológica acelerada, que atende às estratégias de geração de lucro da indústria de tecnologia. As principais abordagens para a preservação de obras digitais são armazenamento (coleta de software e hardware à medida que é desenvolvido), emulação (recriação de software, hardware e sistemas operacionais por meio de emuladores – programas que simulam o ambiente original e suas condições), migração (atualização do trabalho para a próxima versão de hardware ou software) e reinterpretação (reencenação de um trabalho em um contexto e ambiente contemporâneo). As decisões sobre a abordagem mais apropriada para um trabalho devem ser tomadas caso a caso após um estudo aprofundado do trabalho e, idealmente, após algumas conversas com o artista (Paul *apud* Gobira, 2019).

Enquanto isso, o legado da intermedialidade não só desafia as categorias estabelecidas na conservação e nas práticas em torno das coleções e exposições do museu, mas também transforma o tempo. O vídeo, o filme e a multimídia incorporam e manipulam o tempo, assim como as obras de arte de curta duração, como a performance e o happening (Fluxus), em que o tempo se torna um indicador da identidade dessas obras (Hölling; Paul *apud* Gobira, 2019). O tempo e a permanência são considerações vitais na conservação dessas obras, já que elas fluem de um estado para outro de

forma fluida, e essa transição traz consigo um significado adicional de ultrapassar fronteiras, alcançar o outro lado e atravessar limites (Hölling, 2019).

Giannetti (2006) cria um glossário que descreve arte eletrônica e *media art* como sinônimos, que seriam um segmento da arte contemporânea que utiliza as tecnologias eletrônicas e/ou digitais (audiovisuais, computadorizadas, telemáticas), menciona ainda que “a estrutura aberta do sistema, o dinamismo, a relação espaço-temporal e a ação constituem os focos essenciais desses sistemas complexos e multidimensionais, nos quais o público desempenha papel fundamental” (Giannetti, 2006, p. 204).

Priscila Arantes (2005) define sua terminologia. Ela utiliza a expressão “arte em mídias digitais”, englobando:

[...] as formas de expressão artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pelas indústrias eletrônicas-informáticas e que disponibilizam interfaces áudio-tátil-moto-visuais propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos, seja no campo das artes baseadas em rede (on-line e wireless), seja na aplicação de recursos de hardware e software para a geração de propostas estéticas off-line (Arantes, 2005, p. 24-25).

Os museus, galerias, institutos, feiras, entre outros, enfrentam atualmente uma série de novos desafios decorrentes da ampla variedade de obras de arte provenientes de diversas fontes, incluindo as analógicas e digitais, mecânicas e eletrônicas, multimídias e transmídias, que apresentam uma diversidade formidável de elementos, como hardwares, softwares, sistemas eletrônicos, imagens de origens diversas, além da mistura de materiais tradicionais, como elementos pictóricos e escultóricos, e não tradicionais, como materiais e técnicas industriais (Santaella *apud* Gasparetto, 2014).

O Instituto Itaú Cultural, criado em 1987 na cidade de São Paulo, abriga uma coleção de artemídia denominada Arte Cibernética, composta por 19 obras de grande relevância artística. Destacam-se nesse acervo obras

de artistas como Edmond Couchot e Michel Bret, Romy Achituv e Camille Utterback. De acordo com o gerente de inovação do Itaú cultural, Marcos Cuzziol, as obras da Coleção Cibernética só existem enquanto estão montadas, pois muitos desses projetos artísticos são de escala considerável e demandam dispositivos e montagens específicas para a sua apresentação. Em virtude das limitações de espaço físico e das exigências de manutenção, torna-se inviável disponibilizá-los permanentemente para visita pública. A montagem das obras é realizada exclusivamente durante períodos de exposições programadas de forma específica (Cuzziol *apud* Landerdahl, 2019).

O desafio é grande de garantir a manutenção e o arquivamento adequados dessas obras. É necessário realizar pesquisas em arquivologia para garantir a preservação das mídias, como DVDs, que podem se deteriorar com o tempo. Além disso, a linguagem utilizada pelos artistas pode ficar desatualizada ao longo do tempo, o que também exige cuidados específicos na preservação do acervo.

A partir dos anos 1970, o uso generalizado do filme e do vídeo entre artistas, importados do cinema e da televisão, transformou os parâmetros artísticos, tendo sido fundamentais na disseminação de obras performativas e intervenções na paisagem. Artistas como Robert Smithson, Richard Serra, Joan Jonas, Andy Warhol, entre outros, transversais a diversas correntes artísticas, utilizaram esses meios. No Brasil, Lygia Pape, Hélio Oiticica, Artur Barrio, Leticia Parente foram alguns que os usaram, assim como em Portugal E.E. Melo e Castro, Angelo de Sousa, António Palolo, Ana Hatherly, Fernando Calhau, Julião Sarmento, entre outros. Alguns filmes de artistas desta fase são fundamentais, e lançam luz sobre a restante produção artística realizada noutros suportes.

Encontrar formas de apresentar as novas mídias em contextos institucionais e de mercado é outro desafio para a sua aceitação. Isso torna-se particularmente difícil para obras e formas de trabalho que

questionam o papel do museu como local autorizado para a apresentação e visualização da arte. A *net art* é um exemplo disso: como exibi-la no contexto do museu? Na verdade, uma das maiores contribuições artísticas da *net art*, conceitual e teoricamente, é justamente questionar o museu ou galeria como lugar da experiência artística. Em vez disso, ela pode ser vista e experimentada por qualquer pessoa, em qualquer lugar com conexão à internet: no meu tablet em casa, no meu computador no escritório ou no meu dispositivo móvel onde quer que eu esteja (Shanken apud Gasparetto, 2014).

Para Paul (2019) os trabalhos digitais não são, até agora, colecionados totalmente por museus de arte. A sua preservação é incerta e um tipo diferente de suporte é necessário para certificar que muitos dos trabalhos importantes da arte digital, criados nas décadas passadas, não desapareçam. Ao mesmo tempo que as instituições colecionadoras necessitam de fazer mais do que um investimento na arte digital como uma prática artística importante, elas também podem não ser os lugares ideais para se criar uma infraestrutura que demanda alto nível técnico para todos os tipos de preservação digital.

Os arquivos adicionais e os recursos mantidos por instituições educacionais e organizações sem ou com fins lucrativos são um suplemento necessário às coleções do museu. Iniciativas de preservação e os esforços de projeto como os citados no início deste capítulo são fundamentais para permitir que a arte digital e sua história sobrevivam. (PAUL, in Gobira, 2019)

Entrando no campo da preservação de uma obra de arte, o artista Eduardo Kac, um dos mais expoentes da arte e tecnologia no Brasil, afirma que:

O compromisso de preservar uma obra implica uma ética patrimonial, ou seja, o engajamento em transmitir para gerações futuras um bem, criado em qualquer época, ao qual temos acesso direto no presente. Estamos, portanto, diante de uma questão triplíce: temos, de um lado, obras das quais desfrutamos graças ao empenho daqueles que nos precederam, trabalho ao qual cabe a nós darmos continuidade; deparamo-nos ainda com obras, criadas ou adquiridas no presente, em determinado estado de conservação, cuja

perpetuação se impõe a meio curso; inicialmente, nos melhores casos, compreendemos também que o caminho em direção ao futuro clama por uma “preservação preventiva”, ou seja, tomarmos decisões antecipatórias que retardem ao máximo a perda ou o desgaste dos materiais que constituem a obra” (Kac *apud* Freire, 2015).

Rineharte (*apud* Freire, 2015, p. 10) relata que, na prática, muitos dos desafios que se enfrenta na preservação da arte digital são os mesmos da preservação de outras formas de arte, e que soluções para a preservação são semelhantes. Afirma que “os desafios que a arte digital traz para a memória social têm precedentes na era pré-digital.” Esses precedentes ajudam a enfrentar e responder o desafio digital e esses novos desafios podem inspirar as respostas que procuramos encontrar com esta pesquisa e que podem nos ajudar a compreender os problemas para o tratamento da arte digital em museus e buscar possíveis soluções.

Logo, a autenticidade da obra de arte na era digital depende da preservação dos arquivos originais e também da manutenção da experiência da obra de arte, sendo, nesta perspectiva, o processo de documentação, que se inicia com o artista e continua durante o processo de exibição da obra, e é constante. Essas medidas de conservação correm o risco de serem insuficientes se não se tiver informação sobre a forma de instalar uma determinada obra, geralmente fornecida pelo artista e sua equipe em forma de manual de instalação e dossiê artístico. Essas informações, que são relativamente fáceis de obter durante períodos de instalação ou quando existe contato direto com o artista, pode ser impossível de descobrir à posteriori. Por isso, a documentação – quer da obra quer das intenções e a opinião dos artistas sobre preservação – é um processo essencial e contínuo (Falcão, 2010).

Como pesquisar a efemeridade dos processos artísticos em artemídia, e arte digital e computacional em geral, no contexto do sistema da arte contemporânea e a problemática de sua preservação em instituições museológicas? A arte digital (artemídia) é um processo criativo em que os

artistas utilizam elementos computacionais, algoritmos, softwares, para a criação artística e também para sua futura exposição. Vários termos foram adotados para definir artemídia, no *Tate Modern* (Londres, Inglaterra), por exemplo, usam o termo “*time-based media art*”, referindo-se a obras de arte dependentes da tecnologia em que o tempo, ou duração, é uma das dimensões (Falcão, 2010).

O dilema da arte contemporânea criada em plataforma digital é que as metodologias de documentação de museus tradicionais levam mais em conta os aspectos físicos da obra, ou seja, sua materialidade, cuja descrição deveria ser neutra. A incorporação da artemídia aos acervos ainda é bem controversa, gerando uma discussão entre os teóricos da conservação, os artistas, os curadores e pesquisadores. Segundo Gasparetto (2014):

As experimentações envolvendo arte e tecnologias digitais causam um forte impacto no tradicional circuito das artes. Com uma produção cada vez mais significativa, a arte digital ganha notoriedade em um circuito diferenciado. No entanto, deve-se pensar em expandir sua atuação a outros espaços contemporâneos, que sejam capazes de fortalecer seu mercado.

A convivência de peças sonoras com outras obras requer a utilização de auscultadores, o que limita o número de visitantes com acesso simultâneo à obra, enquanto os condicionamentos de luminosidade das salas são algumas das dificuldades técnicas que tendem a encontrar soluções mais adequadas em exposições temporárias. Nessas exposições, é mais simples construir espaços temporários dedicados a essas obras, onde a alocação de meios tecnológicos eventualmente mais adequados se torna possível com maior facilidade devido à natureza temporária da exposição.

Embora a noção de preservação digital já seja compreendida em diversos campos, ela geralmente se refere a dados e informações que são coletados como documentos por serem considerados historicamente ou culturalmente relevantes, sustentando a configuração de patrimônios arquivísticos. Nesse sentido, a preservação digital envolve a investigação e seleção do que será preservado, a digitalização (caso a obra não seja criada

originalmente em formato digital) e a conservação (a partir da reunião das informações sobre a composição da obra e dos registros da obra em uso/funcionamento/exposição). No entanto, é importante ressaltar que a conservação da obra de arte por meio da digitalização (da obra em si ou das informações sobre ela) não deve ser vista como o único recurso conveniente para a sua preservação.

Por exemplo, a maioria das produções em vídeo dos anos 1960 e 1970 só sobrevive hoje em cópias digitais e muitas obras deixaram de ser exibidas em monitores para serem apresentadas em grandes paredes e telas de galerias, perdendo a referência direta à televisão que muitas tinham. Por outro lado, em obras com caráter mais escultórico, como as instalações e esculturas em vídeo de Nam June Paik, a desmaterialização é evitada a todo custo, e são comuns estratégias de emulação que imitam a configuração original do hardware para preservar a aparência original, mesmo que a obra seja composta por uma carcaça eletrônica que esconde um DVD em execução.

Em 2002, Inside Installations foi iniciado pelo grupo INCCA, com o objetivo de propor novas estratégias para a preservação e apresentação de coleções de instalações de arte. O projeto envolveu mais de 50 profissionais e 25 instituições, que desenvolveram pesquisas baseadas no estudo e montagem de 33 instalações complexas. Paralelamente a isso, a Foundation Daniel Langlois, no Canadá, lançou o projeto DOCAM, cujo objetivo era documentar e preservar o patrimônio da arte em novos meios, desenvolvendo pesquisas em conservação, documentação, catalogação, história da tecnologia e terminologia.

De acordo com o Conarq (2015):

[...] a preservação digital deve se concentrar em documentos arquivísticos digitais autênticos, pressupondo que a autenticidade está ameaçada no momento da transmissão no espaço e no tempo. A autenticidade deve ser avaliada e presumida no momento em que o documento é submetido ao repositório, preservando sua identidade e integridade. Além disso, é recomendado que a organicidade dos

documentos não seja perdida durante o tratamento arquivístico (Política de Preservação Digital, Pinacoteca de São Paulo).

A inclusão da obra de artemídia a um acervo de um museu deve, portanto, seguir estratégia de preservação pautada numa boa documentação que amplie seu espectro de fontes, com um trabalho de pesquisa interdisciplinar, um diálogo entre curadores, museólogos e os profissionais de conservação, que lidam no dia a dia com as soluções e dificuldades das instituições museológicas na guarda e exibição deste campo da arte, e por, o diálogo com os artistas, que pesquisam e criam obras nesta interface complexa e em sintonia com a era da informação digital que vivemos.

É claro que sempre existem perdas em termos de técnica e meios de expressão ao longo do tempo, de acordo com a singularidade de cada artista e a complexidade da natureza dos materiais escolhidos; além de toda influência que a trajetória da obra percorreu (do atelier até as exposições passando pelo transporte, manuseio, guarda), de tal modo que é difícil encontrar para cada viés artístico, uma previsão de permanência. Não se pode impedir a passagem do tempo e as suas consequências sobre as obras, mas pode-se entender este fluxo e discutir os caminhos. E são as questões relativas à permanência, ou não, da obra frente às indagações que envolvem a responsabilidade dos profissionais de conservação-restauração diante de arte contemporânea (Alchorne, 2019), que configuram o objeto de estudo desta dissertação.

Virtualização é o processo que transforma o atual em virtual, de acordo com Pierre Lévy. Esse processo não desrealiza a realidade, mas muda a sua identidade. A virtualização é importante para a conservação, pois permite estabelecer os atributos e julgar a identidade de um estado autêntico. Por outro lado, a atualização é uma solução criativa e inovadora para um problema concreto e discreto. Ao contrário da realização, que acontece de forma pré-definida, a atualização requer a criação de uma solução. Pierre Levy destaca que a atualização consiste em encontrar uma

solução particular para um problema concreto e discreto, a partir de uma interpretação realizada em um contexto específico.

Esse processo envolve criação, inovação e invenção, resultando em algo novo e diferente. Já a virtualização implica em uma mudança na identidade do objeto considerado e um deslocamento do seu centro de gravidade ontológico. Essa transformação é irreversível e pode gerar efeitos indeterminados. Enquanto na atualização há a resolução de um problema, na virtualização há a criação de um novo problema a partir de uma solução (Lino García Morales *apud* Freire, 2015). Essa versatilidade de exibição das obras em arte digital é uma característica dos trabalhos nato-digitais e permite aos curadores e artistas um amplo espectro de formatos de exibição. Como museóloga, uma pergunta surgiu desta observação da arte digital em exposições: como os acervos de instituições museológicas registrarão e incluirão em suas coleções essas obras de arte contemporâneas?

É interessante observar que a maior parte dos modelos de documentação mais recente consiste em questões específicas que focam parâmetros de mudanças (Dekker, p.72) e todos esses modelos consideram a natureza variável e efêmera da obra, que é característica da arte em novas mídias. Os avanços tecnológicos, sejam na construção de dispositivos, seja na evolução da linguagem, incidem em processos de continuidade ou de descontinuidade das obras. Esses processos ficam mais complexos quando misturam variadas combinações de técnicas e de materiais, em ambientes híbridos e com modificações a cada exposição.

Partindo do princípio de que o conservador-restaurador deve ter a percepção de aspectos fundamentais para a leitura da obra, em função do conhecimento que é capaz de reunir a respeito: do objeto, do artista, do ambiente, do modo de exposição, e da função simbólica que desempenha para o público, cabe a elaboração de algumas questões relacionadas às obras de artemídia:

- O museu tem critérios para a aquisição de obras de arte mídia? Quais seriam os critérios de conservação?
- Quais questões devem ser formuladas para manter os equipamentos originais das obras? Será possível migrar para um meio mais recente ou a mudança alteraria o olhar sobre a obra?
- Dentro da obsolescência e constante mudança de suporte digital, é preciso fazer escolhas e quais seriam os critérios?
- Após comprovação do não funcionamento do objeto, os museus deveriam guardar os equipamentos como uma narrativa do histórico da obra?
- É possível traçar um plano que contemple a expectativa de vida da obra que contém *mídia art* para auxiliar nas decisões de preservação?

Sua documentação como uma fonte de informação desempenha papel fundamental na preservação. Em primeiro lugar, a partir do momento em que o trabalho é concebido, sua documentação atende aos artistas e seus colaboradores - os primeiros produtores de documentação. À medida que seu desenvolvimento avança, a documentação tem como alvo um público cada vez mais amplo, de conservadores a curadores e críticos de arte, desempenhando um papel importante na mediação, disseminação e história da arte.

Em seguida, e frequentemente simultânea a isso, a documentação é usada e ampliada por meio de uma variedade de ações e atividades, como instalação, preservação e restauração da obra. Com o tempo, a reinstalação e a (re)contextualização podem ser realizadas. Mais tarde ainda, elementos documentais podem servir para compensar várias “perdas” ou deteriorações sofridas pelo trabalho, decorrentes principalmente da obsolescência de sua tecnologia ou componentes. Por fim, é a documentação que sobreviverá ao trabalho, tornando-se seu testemunho histórico e, às vezes, complementando quaisquer fragmentos ou relíquias restantes.

Neste sentido, o Museu de Arte Xumucuís tem uma complexa e colaborativa missão museológica em terras amazônicas que se faz além de necessária e obrigatória no contexto da pandemia que o mundo passou, e de certa forma ainda passa, e que atingiu drasticamente o setor artístico e cultural, acelerando as demandas de convergência digital das exposições e acervos.

## 2.2 PROJETOS REFERENCIAIS EM DOCUMENTAÇÃO DE ARTE CONTEMPORÂNEA

Desde a concepção das coleções que deram origem aos primeiros museus, conhecidos como "Gabinetes de Curiosidades", até os questionamentos sobre o papel dos museus no século XX, houve um percurso marcado por grandes transformações e mudanças de paradigma para o museu e a museologia (Pereira, 1994). É possível também afirmar que a segunda metade do século XX, foi paradigmática para a documentação produzida nos museus, impulsionada pela evolução tecnológica e pela emergência da informação.

Este período marcou também o início de uma colaboração profissional significativa no campo da documentação museológica. Surgiram grupos de trabalho, com ou sem apoio governamental, associações e projetos cooperativos focados no desenvolvimento de soluções tecnológicas, estabelecimento de padrões internacionais de conteúdo e controle terminológico (Miranda, 2020, p. 92).

### 2.2.1 CIDOC - Comitê Internacional de Documentação (ICOM)

Nesse cenário de transformação, na segunda metade do século XX, o Conselho Internacional de Museus (ICOM), por meio de seu Comitê Internacional de Documentação (CIDOC), exerceu um papel importante na criação e estabelecimento de padrões internacionais no âmbito da documentação museológica. O CIDOC, criado em 1950, emergiu como uma entidade de discussão voltada à documentação em museus, por meio de esforços e colaborações conjuntas, desempenhou um papel na definição de padrões e modelos de referência no campo da documentação museológica (Padilha, 2022).

Durante os anos 1960, o CIDOC concentrou-se na coordenação das experiências em andamento para o desenvolvimento de sistemas computadorizados para museus e tentou estabelecer um sistema unificado, capaz de abranger todos os outros. Esse trabalho, que demandaria anos para ser completado, que tem no IRGMA<sup>19</sup> e Goethe umas das parcerias fundamentais, visando consolidar um conjunto de procedimentos capazes de abranger o maior número possível de museus. No entanto, apesar do esforço conjunto dos profissionais envolvidos, tornou-se evidente que seria inviável estabelecer um conjunto específico de procedimentos, capaz de abarcar todas as realidades museológicas (ICOM-CIDOC, 2014, p. 13).

Em 1995, o CIDOC apresenta a primeira edição das “Diretrizes Internacionais de Informação sobre Objetos de Museus: Categorias de Informação do CIDOC”, cuja concepção reflete o amadurecimento das discussões em torno da documentação, voltadas para estabelecer normas e padrões que influenciaram a prática de documentação em museus. É fundamental salientar que essa construção colaborativa foi fortemente influenciada pelo pensamento europeu, com particular destaque para o Reino Unido e a França, e além das contribuições de países como Estados Unidos e Canadá (CIDOC, COM, 2014, p.14).

As orientações estabelecidas pelo CIDOC estão estruturadas em 22 grupos de informações que se subdividem em várias categorias de informação, que determinam os dados mínimos necessários para documentar objetos em museus. Estas diretrizes abrangem detalhes sobre sua identificação, localização, características físicas, nomes específicos para cada objeto, informações das instituições de origem e destino, entre outros aspectos direcionados para a catalogação e administração, priorizando

---

<sup>19</sup> Dentro do processo de cooperação uma das parcerias mais profícuas na história do CIDOC emergiu da colaboração estabelecida com o grupo de profissionais Information Retrieval Group of the Museum Association (IRGMA). O objetivo primordial do grupo de pesquisadores do Reino Unido era estabelecer padrões de dados e solucionar questões ligadas à terminologia e classificação. Nesse contexto, o intercâmbio de conhecimento e de profissionais entre o IRGMA e o CIDOC desempenhou um papel fundamental para o funcionamento do próprio comitê e que ajudaram a formar a base e a publicação das Diretrizes mais adiante.

elementos práticos no registro de objetos museológicos (CIDOC, COM, 2014, p. 45).

Os grupos de informação e suas categorias demonstram uma atenção especial ao registro de detalhes sobre a materialidade dos objetos. As definições delineadas pelo CIDOC nas Diretrizes, em sua origem, refletem uma visão tradicional da documentação, não enfatizando significativamente o contexto ou a biografia dos objetos. Porém, pelo período da elaboração, ainda não aborda toda a complexidade da documentação de elementos do universo digital ou questões intangíveis do patrimônio cultural. Portanto, têm como objetivo abordar os aspectos práticos da documentação (Monteiro, 2014, p. 155)

As discussões desses Comitês, referentes aos anos de 1994, 1996, e 1999<sup>20</sup>, fazem menção a grupos de trabalho, como o de Padrões de Documentação CIDOC, e sugerem um gradual envolvimento do Comitê nessas discussões. Por exemplo, os boletins com foco intercâmbio de informações e Grupo de Trabalho de 'Multimídia', que exploravam questões associadas aos novos suportes digitais destinados ao armazenamento de imagens, arquivos de texto e áudio (Monteiro, 2014, p. 151). Esse esforço resultou em 1999 na primeira edição completa do "CIDOC Conceptual Reference Model" (CRM), uma ontologia formal que visa suprir a crescente necessidade de pesquisa direcionada, estudos comparativos, transferência e migração de dados entre diversas fontes heterogêneas de conteúdos culturais (Santo, 2016).

O CIDOC-CRM pode ser considerado uma linguagem que promove a interoperabilidade semântica, especialmente no contexto do patrimônio cultural (Santo, 2016). Isso se deve ao fato de seu modelo permitir a ampliação da abordagem da documentação, incorporando processos dinâmicos que possibilitam diversas associações entre entes como objetos, pessoas e lugares, considerando suas propriedades físicas e simbólicas. Por

---

<sup>20</sup> [http://old.cidoc-crm.org/who\\_we\\_are.html](http://old.cidoc-crm.org/who_we_are.html)

exemplo, ao utilizar os conceitos contidos no CIDOC-CRM é viável estabelecer conexões entre diferentes objetos, permitindo identificar se compartilham possivelmente a mesma origem geográfica ou foram produzidos no mesmo período histórico, entre outras possibilidades de associação e análise (Monteiro, 2014, p. 159).

### **2.2.2 As especificidades da pesquisa e documentação de arte contemporânea digital**

As mídias digitais e a internet, segundo Freire (2015), abrem outras possibilidades não apenas para a produção artística, mas também para recepção e circulação da arte. A reprodução digital coloca questões que envolvem a relação entre cópia e original, ao mesmo tempo que amplia as demandas no que se refere a temas como direitos autorais, condições de exibição, visualização de arquivos digitais, pois como sabemos, as imagens digitais são produzidas e reproduzidas constantemente, e circulam em diferentes canais de visualização e circulação social: vídeos, computadores pessoais, telefones celulares e tablets (Freire, 2015).

Na arte digital o que a caracteriza são as tecnologias empregadas nestas obras que se utilizam da linguagem de programação em suas diversas práticas artísticas, as poéticas propostas para os ambientes in loco ou virtuais, colocando o público visitante em posição privilegiada, dialogando com espaço-tempo proposto pelos artistas e suas obras. Segundo Gasparetto (2014) essas “práticas e interdisciplinares geram um campo de conhecimento e atuação específico”. E “assim, segue-se buscando compreender a diversidade de termos e conceitos que a produção digital absorve, analisando-os dentro do contexto que os envolve” (Gasparetto, 2014, p. 42).

A artemídia é um processo criativo em que os artistas utilizam elementos computacionais, algoritmos, softwares, para a criação artística e também para sua futura exposição. Vários termos foram adotados para

definir artemídia, na Tate (Londres, Inglaterra), por exemplo, usam o termo “time-based media art”, referindo-se a obras de arte dependentes da tecnologia em que o tempo, ou duração, é uma das dimensões (Falcão, 2010). O dilema da preservação arte contemporânea criada em plataforma digital, nasce da dicotomia entre informações intrínsecas e informações extrínsecas relativa à obra de arte, tendo em vista, metodologias de documentação museológica tradicionais, que levam mais em conta os aspectos físicos da obra, ou seja, sua materialidade, cuja descrição deveria ser neutra. A incorporação da artemídia aos acervos ainda é bem controversa, gerando uma discussão entre profissionais da conservação, os artistas, os curadores e pesquisadores.

Cada grande inovação levanta novas questões sobre a compreensão do mundo e influencia o fazer artístico em todos os sentidos. É amplamente conhecido que a Revolução Industrial do século XIX introduziu máquinas que ampliaram a força física e muscular dos trabalhadores, acelerando a produção de bens materiais para o mercado capitalista. No entanto, é menos lembrado que juntamente com as máquinas de produção de bens materiais, surgiram também máquinas de produção de bens simbólicos, mais precisamente semióticos, como fotografia, prensa mecânica e cinema (Santaella, 2005, p. 11).

No pós-guerra da segunda metade do século XX, houve um salto nas transformações sociais, uma revolução tecnológica principalmente relacionada às pesquisas voltadas para o desenvolvimento computacional. O primeiro computador eletrônico, o ENIAC (Computador e Integrador Numérico Eletrônico na sigla em inglês), foi desenvolvido por Mauchly e Eckert na Universidade da Pensilvânia em 1946 (Arantes, 2021 p. 90). Observa-se uma maior integração entre a pesquisa científica e o incremento tecnológico no desenvolvimento dos discursos e práticas artísticas recursos informáticos para a produção, manipulação e exibição da imagem.

O artista agora é também pesquisador, como nos casos de Cildo Meirelles, Abraham Palatnik e Waldemar Cordeiro, por exemplo, este último reconhecido por ser um dos pioneiros no uso do computador em obras de artes visuais no Brasil, nos anos 1970 em sua mostra Arteônica, utilizando meios eletrônicos em sua arte. Neste período a obra de arte passa a ser cada vez mais entendida como um sistema complexo, com interação, sobreposição, fragmentação e reagrupamento.

Diante a rápida transformação tecnológica que estamos vivendo nos últimos tempos, hoje as tecnologias digitais estão bem incorporadas no nosso cotidiano e suas consequências podem ser sentidas em vários níveis na contemporaneidade. A arte que emprega as mais recentes tecnologias digitais não depende apenas de computadores, mas está incorporada em vários dispositivos, interagindo globalmente com tecnologias móveis e baseadas na internet (Taylor, 2014, p. 12).

De acordo com Nara Santos (2004), a partir da segunda metade do século XX ocorre uma hibridização de linguagens, técnicas e materiais, assim como uma sinergia artística através de diferentes projetos e eventos, vinculados às inovações tecnológicas. Esta hibridização é determinante para repensarmos o porquê das mutações nas linguagens tradicionais da arte, diante de novos processos artísticos e recursos computacionais.

A artemídia, como Santos denomina esta arte em plataforma digital.

[...] surge na história da arte recente, que é também uma história das técnicas e tecnologias, uma história de exposições, definida pela história das mídias comunicacionais. A história da tecnologia cruza a história da arte, entrecruza a história da comunicação e seus meios de um modo muito particular, levando-nos a pensar que também a entrecruzam outros elementos de diferentes áreas do conhecimento ou do universo da cultura (Santos, 2004, p. 31).

Nos anos 1980, o computador pessoal começa a chegar às casas de todo o mundo, os computadores da Apple de Steve Jobs e o software Windows de Bill Gates, inicialmente nos países desenvolvidos, começam sua grande transformação no modo de ver e interagir com o mundo. A internet,

que se inicia no fim dos anos 1970, amplia sua rede e juntamente com os sistemas operacionais e softwares acrescentam alma a estas máquinas. A informática alia-se às telecomunicações e a outras mídias daquele contexto, promovendo uma grande digitalização, inicializada no setor musical e expandida para o videogame, o hipertexto e o CD-ROM (Lévy, 2000).

Segundo Gasparetto (2014), essa profusão do consumo das tecnologias se estabelece nos anos 1980. Esta década representa um divisor de águas para a produção em arte digital, a partir do momento em que surgem as câmeras digitais mais acessíveis, novas técnicas e softwares de edição em vídeo e fotografia e, sobretudo, e favorece o amplo uso do computador e da internet, que é disponibilizada ao grande público no início da década. A partir dos anos 1990, instalações multimidiáticas interativas passam a exigir a presença do computador como sistema, o que é um grande marco para a arte digital.

A fim de manter o acesso prolongado aos projetos artísticos digitais, é imprescindível instituir métodos de conservação que englobam a análise dos equipamentos tecnológicos, contudo, é fundamental preservar não apenas os elementos físicos, mas também o conceito da obra como um projeto em constante desenvolvimento. É fundamental revisar regularmente os padrões e normas estabelecidos, já que as práticas artísticas evoluem ao longo do tempo e novas tecnologias surgem, demandando a atualização constante de diretrizes e glossários para garantir a compreensão abrangente das obras.

No campo da documentação e preservação desta arte em formato digital, três projetos são referenciais: o Documentation and Conservation of Media Arts Heritage (DOCAM), Archive of Digital Art (ADA) e o International Network for the Conservation of Contemporary Art (INCCA). Todas iniciam no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, no alvorecer da internet e da computação gráfica, quando houve a democratização dos computadores e artistas de forma mais abrangente apropriaram-se destas novas tecnologias em suas obras, e os arquivistas, conservadores de arte e museólogos foram

obrigados a se debruçar nesta “nova” arte que invadiu exposições e museus a partir deste período.

### **2.2.3 DOCAM - Documentação e Conservação do Patrimônio das Artes em Mídias<sup>21</sup>**

Seguindo procedimentos, já estabelecidos para definir especificação básica e outras especificações mais complexas para a preservação da obra, considerando as possibilidades viáveis do projeto, porém sem abdicar do caráter institucional e profissional nesta documentação. Para a catalogação do acervo do Museu foi usado como modelo de documentação de arte contemporânea em formato digital a plataforma Documentation et Conservation des Arts Médiatiques (DOCAM)<sup>22</sup>, uma abordagem para a preservação e estudo da arte contemporânea.

A iniciativa DOCAM se dedica a desenvolver diretrizes e padrões específicos para a documentação e conservação de obras de arte que incorporam mídias digitais, como instalações interativas, arte sonora e videoarte, por exemplo. O modelo proposto reconhece a natureza efêmera e mutável da arte digital contemporânea e busca estabelecer métodos para a guarda, catalogação e preservação dessas obras, garantindo que elas possam ser apreciadas e estudadas pelas gerações futuras. O modelo de documentação sugerido pelo DOCAM:

[...] oferece uma estrutura que permite a estruturação de um arquivo digital ou “Arquivo Digital de Trabalho”. O modelo reúne, organiza e torna acessível a documentação criada por vários colaboradores ao longo do ciclo de vida de uma arte-final da mídia. É renderizado por meio de uma interface gráfica que ilustra os links entre os documentos da obra, produtores, etapas do ciclo de vida, iterações sucessivas e componentes. O Modelo de Documentação DOCAM foi criado com os seguintes parâmetros em mente: completude de fontes, variedade de tipos de documentos e agentes (produtores e

---

<sup>21</sup> Tradução da autora do original “Documentation and Conservation of Media Arts Heritage”.

<sup>22</sup> <https://www.docam.ca/>

usuários), natureza distinta das obras de arte de mídia, ciclo de vida da obra de arte, descrição hierárquica do trabalho (DOCAM, acesso em 2019).

O DOCAM é um projeto de pesquisa e discussão sobre a conservação e documentação de arte contemporânea, que surgiu a partir da crescente produção artística de obras de arte que fazem uso de mídias digitais e tecnologia em seus processos criativos e expositivos. Este projeto foi desenvolvido em colaboração entre diversas instituições acadêmicas, como a Universidade McGill e Quebec, no Canadá, e a Universidade de Nova York, nos Estados Unidos da América, e museológicas, como o Museu de Arte Contemporânea de Montreal e a Galeria Nacional do Canadá, além de arquivos públicos e privados, e especialistas em conservação de arte contemporânea, principalmente do Canadá.

Em sua plataforma virtual<sup>23</sup> destaca a importância da colaboração entre artistas, curadores, conservadores, tecnólogos e instituições culturais na documentação de obras de arte digital e, além disso, promove a padronização de metadados e práticas de documentação, tornando mais acessível o compartilhamento de informações sobre obras de arte contemporânea em formato digital entre museus, galerias e instituições de todo o mundo. O modelo DOCAM desempenha um papel importante na preservação a longo prazo da arte contemporânea digital e na promoção de um entendimento mais profundo desse campo artístico em constante evolução, sendo utilizado como referência em diversas instituições.

O DOCAM forneceu recomendações e diretrizes fundamentais para a identificação de acervos de arte contemporânea em formato digital, que engloba a contextualização histórica, enfatizando a necessidade de compreender o contexto histórico, social e cultural das obras contemporâneas. Além disso, a documentação multimídia é fundamental para obras que utilizam mídias digitais, abrangendo não apenas o resultado final, mas também o processo de criação, código-fonte, hardware e software.

---

<sup>23</sup> <https://www.docam.ca/docam2010/en/>

O projeto promoveu a colaboração interdisciplinar, conectando conservadores, curadores, artistas, engenheiros e cientistas da computação a trabalharem nesta “aliança” que apontou caminhos para a conservação da arte digital, que se fundamente em: padronização de metadados para facilitar a catalogação e recuperação de informações sobre as obras; a conservação ativa, que inclui a manutenção de hardware e software originais, bem como a atualização de tecnologias obsoletas para garantir a acessibilidade contínua; um eixo educacional para conscientizar o público e a comunidade artística sobre a importância da conservação de arte contemporânea; e evidentemente promover a documentação dos processos criativos dos artistas, indo além da obra de arte em si em direção aos esboços, textos, arquivos associados, software e hardware utilizados, e tudo mais que levou à concepção da obra de arte tecnológica.

Uma série de estudos de caso sobre obras que apresentam componentes tecnológicos e que pertencem às coleções de museus parceiros do projeto, como o Museu de Belas Artes de Montreal e Centro Canadense de Arquitetura, obras de artistas como Nam June Paik, David Rokeby e Bill Viola. O trabalho prático realizado pelo projeto resultou em cinco ferramentas e guias que agora estão acessíveis a todos no site do DOCAM: um guia de preservação para obras de arte baseadas em tecnologia, um guia de catalogação para coleções de nova mídia, um modelo documental adaptado para artes em mídia, um glossário detalhado com tópicos fundamentais citados e uma linha do tempo tecnológica que inclui tanto obras em mídia quanto componentes tecnológicos.

#### **2.2.4 O INCCA (Rede Internacional para a Conservação da Arte Contemporânea) e o projeto ADA (Arquivo de Arte Digital)<sup>24</sup>**

O International Network for the Conservation of Contemporary Art (INCCA) é uma organização global dedicada à preservação e conservação de arte contemporânea, incluindo, mas não especificamente sobre a arte digital. Fundado em 1999, o INCCA tem como objetivo principal “desenvolver e promover estratégias e práticas eficazes para a preservação a longo prazo de obras de arte contemporânea, reconhecendo os desafios únicos apresentados por mídias modernas e digitais”.<sup>25</sup>

A International Network for the Conservation of Contemporary Art (INCCA) nasceu com o objetivo de promover a importância da intenção do artista na preservação da ideia e mensagem da obra de arte, além de fornecer ferramentas para desenvolver modelos de participação mais eficientemente estruturados. O INCCA foi fundado em 1999 por um grupo de 23 pessoas de 11 organizações diferentes na Europa. Aqui no Brasil, pesquisadores de instituições como o FILE, o Inhotim, MASP e MAC-USP fazem parte do INCCA, que funciona como uma rede social para os estudiosos da preservação da arte contemporânea, onde o pesquisador preenche um perfil, sobe para o site o seus trabalhos e assina a *newsletter* para receber os informes e atualizações.

No website do projeto é possível encontrar trabalhos acadêmicos, entrevistas com artistas e publicações internacionais, além de projetos como o PRACTICs of Contemporary Art: The Future (2009-2011), Agatha Re-Appears (projeto de restauração de *net art*, 2008) e a publicação Inside Installations: Theory and Practice in the Care of Complex Artworks (2011). Esses estudos teóricos e práticos são compartilhados para pensar a preservação da arte contemporânea. A iniciativa se concentra na

---

<sup>24</sup> (International Network for the Conservation of Contemporary Art (INCCA) e Archive of Digital Art (ADA), em tradução da autora.

<sup>25</sup> <https://incca.org/>

colaboração internacional entre profissionais de museus, conservadores e artistas para abordar questões críticas relacionadas à conservação da arte contemporânea e desempenha, nesse sentido, um papel relevante na pesquisa e desenvolvimento de métodos e diretrizes específicas para enfrentar esses desafios.

Ao longo dos anos, o INCCA estabeleceu uma rede global de especialistas e instituições dedicadas à preservação de arte contemporânea, através de um fórum para a troca de conhecimentos, experiências e melhores práticas, divulgando conferências, workshops e colaborações contínuas para incentivar o avanço do campo da conservação de arte contemporânea.

O projeto Archive of Digital Art (ADA) é uma iniciativa que abrange o período de 1999 a 2020, concentrando-se na preservação e documentação de obras de arte digital. Fundado com a missão de coletar, catalogar e disponibilizar recursos relacionados à arte digital, o ADA desempenha um papel na garantia da continuidade e acessibilidade dessas formas de expressão artística. Ao longo dessas duas décadas, o projeto se consolidou como uma fonte abrangente que oferece uma visão histórica da evolução da arte digital, abarcando uma variedade de mídias, estilos e técnicas.

O ADA<sup>26</sup> não atua apenas como um repositório, mas também como um espaço educacional, proporcionando um espaço para o debate, ensaios críticos e artigos sobre as obras e os artistas, tornando-se um espaço fundamental para estudiosos, curadores, artistas e entusiastas que buscam compreender a interseção entre a tecnologia e a expressão artística ao longo do tempo. A abordagem inclusiva do projeto, que abrange desde as primeiras experimentações digitais até as criações mais contemporâneas, contribui para a compreensão da evolução da linguagem artística no contexto digital (Figura 37).

---

<sup>26</sup> <https://digitalartarchive.at/nc/home.html>

Figura 37 - Página da obra de Eduardo Kac na plataforma ADA.

The screenshot shows the ADA website interface. At the top left is the ADA logo and the text 'Archive of Digital Art // former DATABASE OF VIRTUAL ART'. A search bar is located at the top right. Below the logo is a navigation menu with links: HOME, ARCHIVE, ABOUT, BOARD, FEATURES, HELP, THESAURUS, and LOGIN. The main content area features a large image of the artwork 'Tesão', which consists of a black background with several overlapping, brightly colored geometric shapes (a yellow square, a red triangle, a blue triangle, and a green triangle). To the right of the image is a 'Light Box' section with the following text:

**Keywords**  
**SUBJECT**  
 ARTS AND VISUAL CULTURE  
 Poetry  
**TECHNOLOGY**  
 Software  
 Video

Below the image is a copyright notice: © http://www.ekac.org/3.5.jpg ; Eduardo Kac.

On the right side of the page, there are two main sections:

- Information**: Includes a profile for Eduardo Kac, the title '»Tesão«, 1986 - 1986', and 'Co-Workers & Funding: Companhia Telefônica de São Paulo' with the URL <http://www.ekac.org/tesaostills.html>. There is a 'Cite' button below.
- Descriptions & Essays**: Contains a paragraph describing the work as a 'Videotext (minitel) animated poem shown online in the group exhibition Brazil High-Tech (1986), a national videotext art gallery organized in Rio de Janeiro by Eduardo Kac and Flavio Ferraz and presented by Companhia Telefônica de São Paulo (in Portuguese)'. Below this is a 'Technology' section with the heading 'INTERFACE' and a paragraph: 'Tesão, 1985/86 - Videotext (minitel) animated poem shown online in the group exhibition Brazil High-Tech (1986), a national videotext art gallery organized in Rio de Janeiro by Eduardo Kac and Flavio Ferraz and presented by Companhia Telefônica de São Paulo (in Portuguese)'. There is also a 'Cite' button below this section.

Ao oferecer uma plataforma dinâmica para a pesquisa, o ADA não apenas preserva o patrimônio digital, mas também fomenta o diálogo contínuo sobre o papel da tecnologia na arte. Sua extensa coleção, que abarca uma variedade de disciplinas artísticas digitais, torna-se uma janela valiosa para o passado e presente da criatividade digital, desempenhando um papel fundamental na promoção da apreciação e compreensão da arte neste cenário em constante evolução.

Importante mencionar que DOCAM, INCCA e ADA são ou foram mantidos a partir de grandes aportes financeiros e/ou ligados a instituições de grande porte, como fundações e universidades, o extremo oposto do Xumucuís, uma iniciativa independente que com recursos de editais, e fundamentalmente levado à frente pela vontade da equipe de colaboradores, tenta se colocar como uma possibilidade de preservação e documentação e preservação da arte digital na Amazônia.

### **2.2.5 O Matters in Media Art**

O “Matters in Media Art” é um projeto colaborativo, uma iniciativa de conhecimentos sobre preservação de arte mídia lançada em 2005 reuniu os museus que fazem parte do consórcio New Art Trust (NAT), incluindo o Museu de Arte Moderna (MoMA), o Museu de Arte Moderna de São Francisco (SFMOMA) e o Tate Modern de Londres. Foi desenvolvido com o propósito de auxiliar colecionadores e responsáveis pela manutenção de obras de arte mídia, que fazem uso de vídeos, filmes, áudios e instalações baseadas em software.

O objetivo central do projeto é disponibilizar informações valiosas para qualquer indivíduo ou instituição encarregada da gestão de coleções de arte mídia e vídeoarte, independentemente do porte da organização. O foco reside em fornecer orientações fundamentais, destacando diferentes abordagens adaptadas a diversos requisitos de coleta destacados ao longo do material através de citações.

O projeto aborda questões críticas relacionadas à preservação e ao cuidado dessas formas de arte em constante evolução, reconhecendo a necessidade de adaptabilidade e flexibilidade diante dos desafios enfrentados por aqueles que mantêm e colecionam obras de mídia. Através de uma abordagem colaborativa e com a participação ativa de diversos especialistas e colecionadores, o “Matters in Media Art” orienta estratégias e diretrizes para a preservação a longo prazo dessas expressões artísticas, levando em consideração as demandas e características singulares de cada obra e coleção.

A documentação das obras de arte midiáticas, a partir do projeto Matters in Media Art apresenta desafios complexos que transcendem os sistemas convencionais de catalogação, para as quais ele apresenta uma série de indicações de como proceder nesta documentação. O processo de diretrizes proposto envolveu a colaboração interdisciplinar entre curadores,

registradores, técnicos de exposição, especialistas em TI, gestores de propriedade intelectual, conservadores, especialistas externos e artistas, a fim de compilar registros em múltiplas vozes para cada obra de arte.

Esta abordagem coletiva busca estabelecer uma base sólida para compreender e registrar as particularidades das obras midiáticas, reconhecendo a necessidade de um sistema de documentação que vá além dos padrões convencionais de relato de condições, para grandes instituições ou pequenas coleções particulares.

A avaliação de obras de arte midiáticas exige uma ampliação das práticas tradicionais de relato de condições para incorporar elementos específicos dessas obras. Ao contrário das obras de arte convencionais, a avaliação dessas criações é subdividida em três seções principais: elementos de mídia, equipamento e instalação geral.

A proposta do Matters in Media Art destaca a complexidade da arte baseada em mídia, onde certos componentes podem ser facilmente substituídos sem impactar significativamente a obra em si. A avaliação minuciosa desses elementos técnicos busca fornecer não apenas uma compreensão das características técnicas e anomalias dos arquivos de vídeo, mas também criar uma linha de base para futuras análises, contribuindo para uma compreensão mais profunda tanto das obras individuais quanto da coleção como um todo.

## 2.3 ARTISTAS E OBRAS INCORPORADOS NO MUSEU DE ARTE XUMUCUÍ

O enfrentamento dos desafios de preservação das obras que já nasceram digitais pode ser considerado um outro elo de ligação, uma vez que, a médio e longo prazo, o acesso a estes registros históricos pode acionar um processo transformador na construção da memória coletiva das novas gerações. (Perissinotto, 2021, pág. 117)

Apresentou-se no Capítulo I o histórico e os critérios adotados para a implementação do Museu de Arte Xumucuís, em três eixos de informações: a biografia do artista; a pesquisa conceitual sobre a obra em questão para elaboração dos textos curatoriais; e as informações técnicas sobre as obras, como, por exemplo, datas de realização, softwares utilizados e exposições que já participou.

### 2.3.1 “Vermelho”, de Melissa Barbery

O videoarte “Vermelho” de Melissa Barbery, realizado entre 2005 e 2010, é indicial no estudo da arte contemporânea em interfaces digitais na Amazônia. Com filmagem de câmera em baixa resolução em fragmentos de 12 segundos, afirma a poética, o conceito e a comunicação acima do aparato tecnológico na obra. Em Vermelho, o microcosmo criado por Barbery é um estudo de intervenção e observação. Um pequeno ser numa jornada vermelha cria uma pintura de acaso e sobrevivência. A atmosfera hospitalar, o som de monitor cardíaco, o sufocamento, o tempo dilatado pela edição do vídeo. Um minuto e quarenta e sete segundos é o tempo do vídeo, mas o tempo do movimento é infinito, sejam quantas vezes este for projetado e sentido (Barbery, 2012). (Figura 38)

Figura 38 - Frame de “Vermelho”, de Melissa Barbery.



Em entrevista, Melissa fala que a obra “Vermelho” é um dos seus trabalhos mais antigos, e que levou mais tempo para mostrar. Ele começou a ser realizado em 2005. Como relata a artista em entrevista para o curador Ramiro Quaresma:

Eu fiz a primeira filmagem dele ainda muito precariamente, porque eu ganhei da minha vó, que era “muambeira” do Paraguai, esse dado é super importante porque eu gosto de tecnologias precárias, ela me levou até o Paraguai, inclusive, e eu fiquei louca com 15 anos. Tá aí um dado Ramiro, tu lembra daquele bum de muambeiro que ia pro Paraguai e trazia muita coisa nova? Me levou no comércio do Paraguai para me mostrar onde ela trabalhava e foi muito bacana. Minha avó foi a primeira pessoa que me deu uma câmera fotográfica, ela trouxe do Paraguai uma Sony Cybershot pra mim, que fazia vídeos de 30 e poucos segundos. Se tu for ver o Vermelho, são cortes curtos, porque a câmera não filma mais que isso. Aí eu filmei o “Vermelho” em 2005, ele foi sendo construído, e eu digo que ele é vivo até hoje, porque eu posso reeditar ele várias vezes (Silva, 2021).<sup>27</sup>

E continua, sobre as reedições da obra e as exposições que já participou com o trabalho:

---

<sup>27</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=6nXbjMdY1CM&t=3619s>

Apesar de manter a parte geral, de quando a formiga anda pelo vermelho, mas às vezes eu reedito a parte do verme vermelho, mudo a cor do fundo, ponho outra letra, tanto que a última edição é em 2010, eu acho. É um trabalho muito caro, nunca inscrevi ele num salão, a primeira vez que ele foi mostrado foi como Acervo da Casa das Onze Janelas, que ele faz parte do acervo, quando eu mostrei pra Marisa (Mokarzel), foi um trabalho que eu nunca explorei. Esse trabalho nunca entrou em mostra competitiva, foi mostrado numa mostra de vídeo em São Paulo, no prédio da Fundação Bienal (Silva, 2021).

Criado em uma câmera de baixa resolução, uma Sony Cybershot, “Vermelho” é editado em software não especificado pela artista, com uma resolução final de 320x240 pixels. Foi enviado para o projeto via e-mail e depositado tanto no drive do Google como no Vimeo, e nesta plataforma incorporado ao site do Museu. O tempo final do trabalho é de 104 segundos e foi documentado na coleção de videoarte das incorporações. “Vermelho” já foi exibido em várias exposições, entre as quais destacamos o Salão Arte Pará em 2006 e o I Salão Xumucuís de Arte Digital. A artista já participou de outras exposições do Xumucuís, como o Panorama da Arte Digital em 2012 e o III Salão Xumucuís de Arte Digital em 2014. Possuímos um longo dossiê sobre seu trabalho artístico, e para além desse arcabouço, realizamos também uma entrevista sobre sua trajetória para o projeto.

### 2.3.2 “Ego”, de Armando Queiroz

A obra foi enviada pelo artista via drive virtual e catalogado na coleção de videoarte do projeto. Filmada e editada pelo próprio artista em 2008, é um vídeo em formato standard (320x240 px). O vídeo não possui créditos iniciais e nem finais, e não possui cortes, e foi realizado em uma única tomada com duração de 104 segundos.

Figura 39 - Frame de “Ego”, de Armando Queiroz.



Após visualizado e documentado, o vídeo foi depositado no canal do Vimeo do Museu de Arte Xumucuís e no drive do Gmail do projeto, sendo utilizado o próprio *upload* do Vimeo para incorporação no site do projeto. A obra foi cedida pelo artista para ser incorporada ao acervo sem custos, sem direitos sobre a mesma, apenas a autorização para a guarda e exibição no site do projeto. O texto curatorial da obra no projeto diz:

O videoarte “EGO”, realizado em 2008, reflete sobre a individualidade na arte e no mundo. Em uma pastilha efervescente as letras “E”, “G” e “O” vão se despregando entre as bolhas de bicarbonato de sódio até flutuar na água. Uma desconstrução concretista da palavra, que é alimento e cura. O artista ao fim engole o EGO, o que talvez lhe trará um conforto momentâneo. Não existe apenas uma “mensagem” ou,

até, não existe mensagem. A metáfora popular de “engolir o ego” surge em vídeo suscitando um desapego crítico, a obra é pura reflexão, em simplicidade e poesia visual (Silva; Marinho, 2021, Catálogo do Museu de Arte Xumucúis).

Armando Queiroz, artista visual e curador independente, é graduado em Bacharelado (2013) e Licenciatura (2017) em Artes Visuais (FAV-ICA-UFFPA). Mestre (2018) e doutor (2020) pelo Programa de Pós-graduação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, sendo bolsista CAPES. De julho de 2008 a janeiro de 2011, foi coordenador de Curadoria e Montagem deste sistema que congrega oito unidades museais do estado do Pará. Curador do Rumos Artes Visuais (2008-2009), do Instituto Itaú Cultural; Curador Assistente, responsável pelo mapeamento da região norte do país. Em 2012, foi diretor do Museu da Imagem e do Som do Pará (MIS-PA). De 2013 a 2015 foi Diretor do Espaço Cultural Casa das Onze Janelas. Artista homenageado no 29º Salão Arte Pará (2011).

### **2.3.3 “Homem peixe também morre afogado”, de Turenko Beça**

A série de gravuras digitais “Homem peixe também morre afogado”, de Turenko Beça, traz a assinatura visual do artista. Ao se aprofundar nas raízes estéticas da Amazônia, criou, a partir desse referencial imagético, sua identidade artística, carregada de simbologias e sentidos. Seja em intervenções urbanas, esculturas, pinturas, gravuras, carimbos, a “turenkologia” é reconhecida na cena contemporânea de Manaus (AM).

Figuras 40, 41 e 42 - Gravuras digitais de Turenko Beça.



Turenko Beça é artista visual, professor e ativista cultural amazonense, e desde 1992 realiza pesquisas sobre a Amazônia, relacionando aspectos naturais, antropológicos das sociedades indígenas e da biodiversidade, sobremaneira a relação do amazônida com as águas. Dessas pesquisas surgem obras conceituais em suportes e materiais diversos, performances e arte urbana. Prêmio Salão Plástica Amazônia, 1998; Mapeado no Itaú Novos Rumos, 2000; Integrou exposição Circuito Cultural Banco do Brasil, 2005; Convidado Salão Xumucuís de Arte Digital, 2014; Participou da exposição Amazônia Ciclos de Modernidade (Manaus/Belém), 2014. LABVERDE: Imersão na Amazônia, 2016; LABMIND, 2017; CAUA-AM; Como Falar com Árvores, RJ-Galeria, 2019.

Essa série, incorporada para o acervo do Museu de Arte Xumucuís, carrega todo o repertório de signos do artista, uma arqueologia do passado a partir de uma perspectiva e de ferramentas do presente. Utilizando o software de edição de imagem GIMP, as gravuras digitais da série de Turenko foram enviadas ao projeto via drive virtual, possuem resolução final de 1080 x 784 pixels e são inéditas em exposições. Criadas em 2021, foram incorporadas na coleção de gravuras digitais do acervo de incorporações. As obras foram encaminhadas junto com um dossiê pelo próprio artista, com informações sobre as obras e biográficas sobre o artista, o que subsidiou a documentação.

### 2.3.4 Colagens analógico-digitais de Galvanda Galvão

O feminino é o cerne da obra de Galvanda Galvão e suas apropriações da figura da mulher (Figuras 43, 44), impressas em revistas de moda e arte, são recortadas, desconstruídas e reconstruídas em um novo universo poético e visual. Poesia visual, a forma, encontra nas inspirações literárias de Galvanda, o conteúdo. A bricolagem surreal do papel ganha novos sentidos e edições na distribuição digital das gravuras pelas redes sociais da artista, o mundo virtual, esse novo mundo possível, é a galeria. As colagens de Galvanda são criadas com técnica analógica tradicional, com pedaços de revistas, livros e impressões em papel, e posteriormente editadas digitalmente em Photoshop. Foram enviadas por email e possuem dimensões variadas.

Figuras 43, 44 - Colagens digital-analógica de Galvanda Galvão.



Galvanda Galvão é videoartista, colagista, fotógrafa, professora e escritora. Graduada em Ciências Sociais (PUC-SP), Mestre em Teoria Literária (UNESP-SP) e Doutoranda em Artes (PPGArtes-UFPA). Publicou os livros UMLANCEDEDENTES (2017) e AMENINAANOLIMOC (2013). Participou de diversas exposições, como “Respiro” (CCBEU/MABEU, 2020) e “Tenho medo de perder esse silêncio” (Casa de Artes de Icoaraci, 2019). Participa dos projetos de ativismo Cidade em Frestas e Rádio Estamira. Realiza pelo seu coletivo Sibila Filmes diversos experimentos audiovisuais e artísticos. Prêmio Seiva de Arte e Cultura (FCP/Casa das Artes, 2016). Ilustrou livros para autores como Izabela Leal, Marcelo Ariel e Vicente Cecim.

Na segunda etapa do projeto para aquisições de obras de arte contemporânea digital do Museu de Arte Xumucúis, foram selecionadas para compor o acervo obras de Antonia Muniz, Henrique Montagne, Kambô e Moara Brasil, artistas com trajetórias potentes iniciadas na última década, com obras em arte contemporânea digital, como as colagens digitais e fotografia; e obras que necessitam de uma documentação mais complexa, como a instalação multimídia, a realidade aumentada e o GIF<sup>28</sup>.

### **2.3.5 “Operatório”, de Antonia Muniz**

A obra “Observatório ou outra forma de apagar a luz” (2021), de Antonia Muniz, faz parte da pesquisa “Fissurada: a hospitalização como dispositivo criativo” da artista, que é uma jornada íntima pelas suas memórias. Exposta como um GIF, na rede social da artista, em poucos segundos que revelam a personalidade de uma artista potente, desvelando seus traumas como poética e discutindo as relações da imagem contemporânea e identidade, uma fissura no tempo e espaço da arte. Antonia Muniz é artista, arte-educadora e cientista social, e desenvolve a sua

---

<sup>28</sup> Um GIF é um tipo de arquivo de imagem que suporta animações curtas e é amplamente usado na internet para criar imagens em movimento.

poética a partir da palavra, da performance, da fotografia e do bordado, e participa com a obra “Operatório ou outra forma de apagar a luz” (2021), de Antonia Muniz, faz parte da pesquisa “Fissurada: a hospitalização como dispositivo criativo” da artista.

Figura 45 - Gif animado “Operatório”, de Antonia Muniz.



O GIF incorporado pelo projeto da obra da artista foi enviado por e-mail e demandou uma reflexão quanto à sua guarda. Diferentemente de imagens estáticas, que são representadas por um único quadro de imagem, um GIF é composto por vários quadros que são reproduzidos em sequência, criando uma animação simples.

Os GIFs são populares em redes sociais e mensagens instantâneas e são compactos em tamanho e suportados pela maioria dos navegadores e aplicativos de mensagens, tornando-os uma forma comum de compartilhar conteúdo visual na web. No campo da arte não é um formato usual, pois é um híbrido entre o vídeo e a imagem estática e pode ser guardado

virtualmente em ambas as formas. Optamos por guardá-lo como um microvídeo, na plataforma Vimeo e, desta forma, incorporá-lo ao Museu.

### **2.3.6 “Mãe Lua” de Moara Tupinambá**

O processo híbrido de criação de Moara Tupinambá para suas obras, colagem manual e edição digital, revelam em si a multifacetada compreensão de sua criação. O ativismo e a atuação artística, a conexão com a terra, a ancestralidade, a identidade e a mobilização social através das redes físicas e virtuais de manifestação. A obra “Mãe Lua” (2016) é fruto de uma reconexão da artista com suas raízes indígenas, sua transição para o entendimento de sua identidade ancestral e o reflexo dessas questões em sua poética, inserindo seu discurso político e sua luta pelas populações originárias no sistema da arte.

Moara Tupinambá é uma artista multiplataforma e utiliza o desenho, pintura, colagens, instalações, vídeo-entrevistas, fotografias, literatura e performance. Sua poética percorre cartografias da memória, identidade, ancestralidade, resistência indígena e pensamento anticolonial; e a obra “Mãe Lua” (2016) é fruto de uma reconexão da artista com suas raízes indígenas, sua transição para o entendimento de sua identidade ancestral (Figura 46).

Figura 46 - Gif animado “Mãe lua”, a partir de gravura digital de Moara Tupinambá.

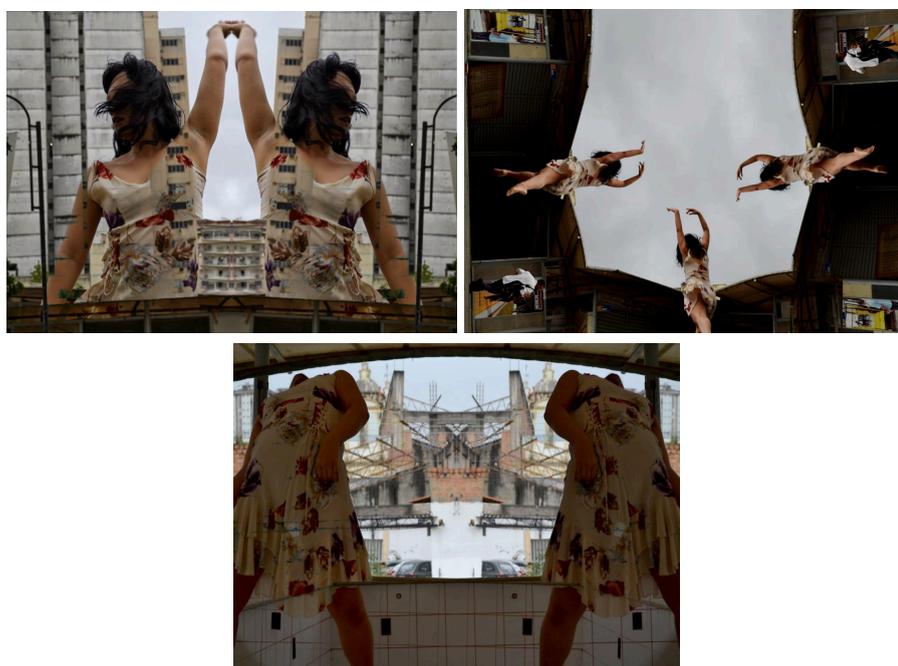


As colagens digitais de Moara são realizadas em técnicas mistas, a artista utiliza digitalização de imagens, fotografia e apropriações de elementos na criação, e tem no digital a imagem final apresentada como um GIF editado em Photoshop. A obra “Mãe Lua” criada em 2016 e adquirida pelo projeto em 2021 foi recebida via e-mail, guardada em drive virtual e incorporada no acervo no site do projeto como página do Wordpress, assim como todas as outras fotografias, colagens e gravuras digitais do acervo. A obra documentada e catalogada, tem as dimensões de 3856 x 3264 pixels. As informações sobre a obra e artista, por indicação da mesma, foram retiradas do seu site pessoal, onde divulga e comercializa o seu trabalho.

### 2.3.7 “Corpo in movimento”, de Henrique Montagne

A instalação “Corpo in Movimento” (2014), de Henrique Montagne, marca o início da trajetória do artista. Uma experimentação entre fotografia, dança e música que foi selecionada para a terceira edição do Salão Xumucuís de Arte Digital, sendo a primeira participação do artista em exposições. As fotografias da artista performática Brenda Paixão pela cidade de Belém, depois modificadas digitalmente, espelhadas e multiplicadas, sugerem uma intervenção do corpo nos espaços urbanos e uma recriação artística da própria cidade enquanto espaço da arte. O corpo viria a ser o tema principal na obra posterior do artista, somada a questões contemporâneas, como a sexualidade e a memória.

Figuras 47, 48 e 49 - “Corpo in Movimento” instalação de Henrique Montagne.



Henrique Montagne é artista visual multimídia, curador e DJ, e sua linha de produção poética e artística investiga os jogos de poder e as relações afetivas, trabalhando com arte contemporânea. Desenvolve trabalhos de novas mídias, performance art, site specific, instalação,

escultura e desenho, e incorpora ao acervo sua série “Corpo in Movimento” (2014), uma experimentação entre fotografia, dança e música, que sugerem uma intervenção do corpo nos espaços urbanos e uma recriação artística da própria cidade enquanto espaço da arte (Figuras 50, 51).

Figuras 50, 51 - “Corpo in Movimento”, instalação no III Salão Xumucuís de Arte Digital (2014) e na exposição “Diagrama” (2016), na Galeria Elétrica.



“Corpo in movimento” é uma obra híbrida e possui várias formas de exibição. O primeiro contato foi no III Salão Xumucuís de Arte Digital, uma instalação multimídia, com uma fotografia da série e uma caixa de som reproduzindo um “remix” de Beethoven com música eletrônica. A outra forma é um tríptico, com a série completa de três imagens manipuladas da performer Brenda Paixão, que foi exposta na exposição “Diagrama”, na Galeria Elétrica em 2016, sem a caixa de som e a música. Para o projeto do Museu, adquirimos a série de três imagens, criadas em 2013, recebidas por e-mail na resolução de 2048 x 1345 pixels, em formato JPEG. O artista concedeu ao projeto uma longa entrevista<sup>29</sup>, que também fez parte das ações formativas e foi importante para a compreensão conceitual do trabalho e como fonte para a documentação.

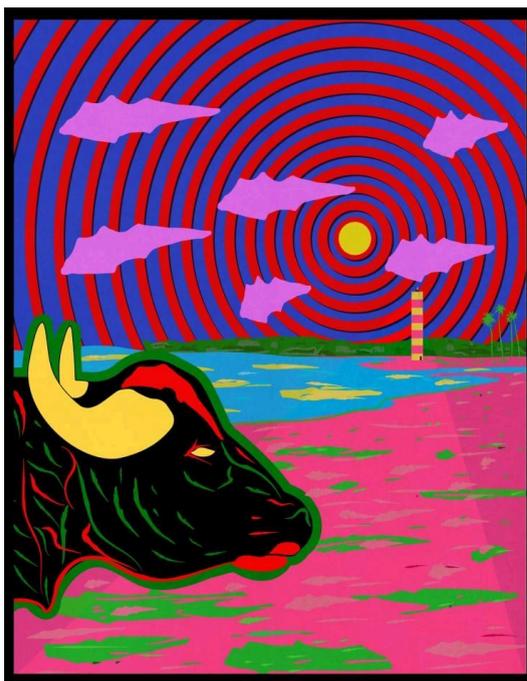
---

<sup>29</sup> Conversa com Henrique Montagne (2021). [https://www.youtube.com/watch?v=baxUCKbV1\\_I&t=98s](https://www.youtube.com/watch?v=baxUCKbV1_I&t=98s)

### 2.3.8 “Búfalo do Marajó”, de Kambô

A pintura digital “Búfalo do Marajó” (2021), de Kambô, aplica a tecnologia da realidade aumentada, para revelar uma segunda camada de sentido para a obra. A arte como um código, um índice, para que o espectador participe da revelação da obra por completo. O estilo naïf da obra sugere uma trama de relações ancestrais, bidimensionais, que se animam (alma-anima), numa relação mediada pelo aplicativo para dispositivos móveis. O Museu adquiriu a gravura e seu desdobramento em realidade aumentada.

Figura 52 - “Búfalo do Marajó”, gravura digital e realidade aumentada de Kambô.



Kambô é um artista multimídia, pesquisador e produtor cultural, que desenvolve projetos de arte e tecnologia com a Amazônia e seu cotidiano como cenário e fonte de inspiração e a pintura digital em realidade aumentada “Búfalo do Marajó’ (2021) aplica a tecnologia para revelar uma segunda camada de sentido para a obra. Kambô tem um processo analógico-digital que desenvolve em múltiplas plataformas. Suas gravuras são quase sempre acompanhadas de animações virtuais que são acionadas

a partir de aplicativos específicos de realidade aumentada, sendo a única obra da coleção do Museu com esse recurso.

A coleção do Museu de Arte Xumucuís, a partir desse projeto inicial, ficou composta por oito artistas amazônicos, com duas obras em videoarte, uma instalação multimídia composta de três imagens e uma trilha sonora, uma gravura com animação em GIF, um GIF animado a partir de processo fotográfico digital, duas colagens analógico-digitais, e três gravuras. Doze obras que inauguram as coleções de arte digital do acervo do Museu, em processo contínuo e aberto de documentação no site do projeto. As mídias digitais e a internet, segundo Freire (2015), abrem outras possibilidades não apenas para a produção artística, mas também para recepção e circulação da arte.

### **CAPÍTULO III - PROPOSTA DE DIRETRIZES PARA INCORPORAÇÃO DE OBRAS DE ARTE CONTEMPORÂNEA DIGITAL: “AHORA” DE MELISSA BARBERY**

A arte digital emerge como um sistema aberto à criação, em relação às possibilidades de inovação que foram se formando no sistema da arte contemporânea. Neste sentido, a arte digital cria subsistemas que, além dos espaços de exposição em galerias e museus, flui como informação através das redes eletrônicas; adquire novos suportes e, de maneira versátil, cria possibilidades para sua exibição e interatividade. Entre os diferentes caminhos e bifurcações da arte contemporânea, Gasparetto (2014) afirma que o aspecto-chave destes sistemas é a sua proximidade e domínio conceitual aos temas da ciência, a mesma inovação tecnológica baseada em linguagens binárias, matemáticas e, tanto o vídeo quanto a imagem, adquirem níveis de complexidade para a sua elaboração, assim como para sua abstração.

#### **3.1 SOBRE A ARTISTA**

Meu pai era professor de informática do Senac. O Senac há tempos atrás era um grande expoente da tecnologia. Se você queria fazer um curso de informática, não tinha outro lugar e tinha computadores de ponta naquela época para fazer um curso. Então, a gente tem computador na minha casa desde que eu era criança, mesmo que computadores ainda não fizessem ainda grandes designs gráficos, mas tinha lá o WordStar, Debase. Meu pai sempre me ensinou a mexer no computador, ele sempre me ensinou sobre soldar, dessoldar [...] mais o computador sempre presente em minha vida desde criança, que é muito diferente de pessoas na minha idade.  
(Barbery, 2021, Entrevista concedida no Museu de Arte Xumucuís)

Melissa Barbery é uma artista visual, designer e videomaker nascida e residente em Belém do Pará, onde pesquisa e trabalha. Graduada EM bacharelado e licenciatura em Artes Visuais e Tecnologia da Imagem pela Universidade da Amazônia (UNAMA) em 2007, é uma das primeiras artistas no Pará a pensar a arte contemporânea digital, criando interfaces com o design, inicialmente, depois com a fotografia e o vídeo, e instalações multimídia. Começou nas artes por este caminho da informática, dos computadores, e sobre isso diz:

Não, nunca achei menos arte. Uma coisa que é da minha personalidade é que, se eu abraço para mim, pra minha vida, alguma coisa, para mim isso é o melhor é fantástico, entendeu? É uma coisa da minha personalidade. Então nunca achei que fosse menos arte, por ser uma coisa feita pelo computador, eu só achei que era um pouco diferente do que as pessoas estavam fazendo, mas era o que eu tava com vontade de fazer e eu ia fazer e realizar (Barbery, 2012 *in* Museu de Arte Xumucuís).

Seu trabalho de conclusão com título “Pharmacopéia futura - MB Labs for Arts”, sob orientação da professora, crítica de arte e curadora Marisa Mokarzel, é uma experimentação entre o design gráfico e a arte contemporânea, e seu primeiro trabalho a fazer parte de exposições. A artista cria uma série de embalagens de remédios fictícios, como escreve o artista e professor e artista Jorge Eiró:

[...] unguentos para paixões avassaladoras, cosméticos de pensamento, diuréticos do ódio, ataduras para inveja, óleos esotéricos, poções da boa-vontade, tonificantes da inteligência, antioxidantes do ciúme, purgantes da tristeza, digestivos de sapo, estimulantes da utopia, pastilhas da amizade, aerossóis da fantasia, polivitamínicos do desejo, biotônicos do espírito, injeções de alegria, soros da memória, cápsulas da sorte, pílulas da vida eterna [...] Remédios de todas as cores para todas as dores! Alquimias de Paraísos Artificiais (Eiró, 2005).<sup>30</sup>

A série “MB Labs for Arts” participa e é premiada com a aquisição no Salão UNAMA de Pequenos Formatos de 2005, exposição anual promovida pela instituição de ensino na Galeria Graça Landeira, para obras de

---

<sup>30</sup> <https://www.melissabarbery.com/aguasdemelissssa>

dimensões entre 30 x 30 cm. A artista participou do Salão nas edições de 2005, 2006 e 2007. A obra é composta de uma série de embalagens e frascos de remédios onde a artista exercita a poesia concreta e o design recriando medicamentos para males da alma. No ano de 2005 a artista também é premiada em primeiro lugar na Mostra de Arte Primeiros Passos do Centro Cultural Brasil Estados Unidos, uma seleção de artistas iniciantes que já estava em sua 14ª edição. Esse foi o primeiro trabalho artístico da artista, que sobre ele diz:

Inicialmente com a graduação são os trabalhos dos remedinhos, quando eu comecei a fazer remédios para dar pros meus amigos. Então, um amigo que estava magoado eu fazia um remédio pra magoa, pra curar mágoa, dava pra ele de presente, aí o outro eu fazia o remédio X para dar de presente, eu dava de presente para as pessoas. Até que alguém olhou e disse: o que tu tá fazendo é arte. Eu fiquei assim: É verdade, pode ser, eu não pensava muito nisso né, há muitos anos atrás quando eu tava ainda no ensino médio, meu pai disse pra mim: Melissa tu é uma artista (Barbery, 2022 *in* Museu de Arte Xumucuí).

Neste mesmo período, a partir de 2005, a artista inicia suas experimentações em vídeo e fotografia, sendo selecionada para o Salão Arte Pará de 2006, com as obras em fotografia “Missa para Jorge” (2006) e “Imagens para Cláudia” (2006), além da videoinstalação “Na estrada” (2006), em parceria com Jorge Eiró (Figura 53), sobre a qual o curador Paulo Herkenhoff escreve no catálogo do Salão:

[...] através dos para-brisas de seus veículos, topografam toda a extensão do percurso, colocando em suas cadernetas de campo as velocidades da rota, a intensidade das fumaças e a aceleração das companhias amorosas. isso tudo emergiu em uma parceria que trouxe para o conteúdo da exposição a realidade de quem usa a estrada como leito de suas memórias afetivas.

Figura 53 - Imagem da instalação “Na estrada” de Jorge Eiró e Melissa Barbery.



Fonte: Catálogo Arte Pará 2007.

Em 2007, participa novamente do Salão Arte Pará, sendo contemplada com o segundo prêmio do Salão com a obra “Agora” (2007), uma instalação multimídia. A obra de Melissa aparece em página dupla no catálogo, porém não é mencionada em nenhum dos textos curatoriais do livro além de constar com o título errado na listagem final das obras selecionadas e convidadas, como “A hora”, e classificada como uma “instalação/videoarte”.

Em 2007 é contemplada com a Bolsa de pesquisa, criação e experimentação artística do Instituto de Artes do Pará e começa a desenvolver o “Low-Tech Garden” que é exposto no Laboratório das Artes da Casa das Onze Janelas. Em 2008, a artista conquista dois prêmios, que lhe proporcionam a montagem de exposições: o Prêmio Banco da Amazônia de Artes Visuais, onde realiza a sua mostra individual “Color Bar”; e o Prêmio SIM de Artes Visuais, junto com Dani Valente e Vitor Souza Lima, com a exposição “Onde as borboletas não voam”, montada na Galeria Fidanza, do Museu de Arte Sacra (Figuras 54, 55).

Figuras 54, 55 - Convite das exposições “Low-Tech Garden” (2007) e de “Onde as borboletas voam” (2008).



Fonte: Flickr de Melissa Barbery.<sup>31</sup>

Um trabalho de grande repercussão de Melissa é a série “Low Tech Garden”, realizada desde 2007, e que participa de uma série de exposições em diversos formatos expositivos. Sobre a obra, que participa da exposição coletiva “Amazônia, a arte”, o curador Orlando Maneschy escreve:

Um dos maiores debates da atualidade no que concerne à Amazônia é a manutenção de sua biodiversidade e sua preservação, diante do amplo processo de degradação que vem ocorrendo, entre outros fatores, por meio da retirada de madeira de forma ilegal e clandestina, criando diversas áreas desmatadas, o que poderá incorrer em um impacto de proporções globais. Pensando na relação que o homem detém com o meio ambiente, Melissa Barbery começou o projeto que culminou em seu jardim de pequenas luzes. Barbery, no seu Low-tech garden (2007), irá mergulhar na questão da paisagem para pensar um jardim a partir de pequenos objetos presentes no mercado informal, “made in China”, para elaborar uma sofisticada instalação que irá falar também de consumo de energia, ecologia etc. As baterias vão perdendo a potência, as luzes vão se apagando ao longo do tempo, fazendo com que o jardim se transforme com o passar das horas, tal qual um jardim “natural” se altera com o tempo. Assim, a instalação propicia-nos um deslocamento de reflexão, que parte de uma experiência lísergica, luminosa, cromática, para nos conduzir a pensar a paisagem de forma mais ampla, com a intervenção humana e, por fim, sobre a própria vida e o seu consumo.

A obra em processo “Low Tech Garde” (Figuras 56, 57) é uma experimentação com tecnologias descartáveis, no caso objetos luminosos

<sup>31</sup> <https://www.flickr.com/photos/melissabarbery/>

“*made in china*”. Esse “jardim” é composto dessas luminárias de fibra óptica dispostas no espaço expositivo e que vão perdendo a luminosidade com o tempo e o “jardim” vai morrendo. A artista fez estágio durante a graduação no Museu de Arte de Belém, localizado no centro comercial de Belém, que ela percorria diariamente:

[...] eu comecei a ver, aparecer esses objetos luminosos vindos da china, vários tipos de objetos, bolas umas coisas, e eu me interessei muito, neste mesmo ano eu fui pra São Paulo ver uma Bienal [...] e fui na 25, que ali é a mãe de todos os comércios, e tu fica louco ali, eu vi esses mesmos objetos e começaram a me interessar, eu comprei uma quantidade desses objetos e levei pra casa. Comecei a me interessar por eles, a pensar naquilo e como eu poderia construir alguma coisa com aquilo, aí veio a ideia do Low-tech Garden, eu não tinha a mínima ideia do que seria, só sabia que eu queria fazer alguma coisa com aquele tipo de objeto que ele seria alguma coisa relacionada a paisagem (Barbery, 2021).

A obra participa da exposição “Outra Natureza” em 2012, também com curadoria de Maneschky, que no catálogo da exposição escreve sobre a obra em processo:

O Low-Tech Garden não é um jardim frio, construído dentro de uma métrica de quantidade de mudas, de planos e tons de cores, como alguns paisagistas insistem em fazer, em que certa artificialidade e a falta de relação entre elementos e lugar imperam. O jardim de Barbery é fruto de experimentação de vida e se aproxima das propostas de Burle Marx. Há um respeito por parte da artista com cada detalhe, que, pouco a pouco, vão sendo compreendidos, experimentados e articulados. A vida parece pulsar em seus elementos tecnológicos, numa experiência tão lísergica quanto adentrar numa floresta virgem. São tantos os matizes, e as mudanças de luminosidade que parecemos mergulhar numa outra natureza; é a isto mesmo que Barbery nos convida com sua obra (Maneschky, 2012, Catálogo Outra Natureza).

Figuras 56, 57 - Registros da instalação Low Tech Garden.



Fonte: Catálogo “Outra natureza” (2012).

A artista participa da exposição “Amazônia, a arte” com outras duas obras, “Estação Conhecimento Tucumã” e “Estação Apa do Gelado”, ambas de 2010. As obras são um exercício documental e artístico que, segundo Maneschky (2010):

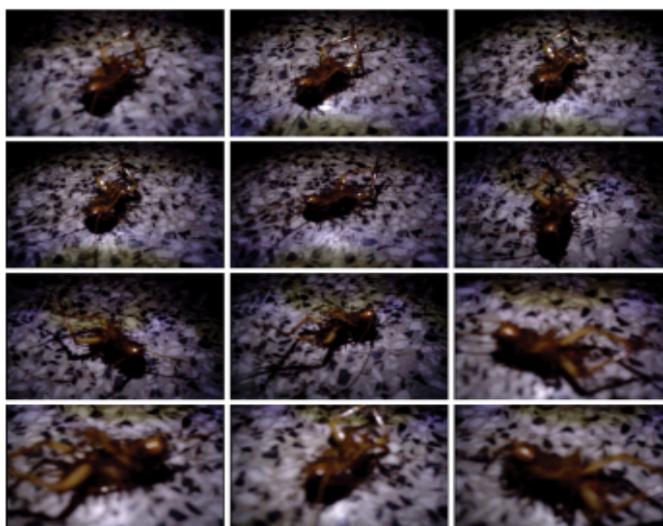
[...] com uma câmera subjetiva, uma leitura da vida de três personagens, uma mulher, sua filha e seu sobrinho, que têm suas vidas modificadas ao se integrarem nos projetos realizados na Estação Conhecimento Tucumã, programa Brasil Vale Ouro que congrega diversas atividades, passando pelo esporte e pela educação, e que faz a diferença na vida de seus integrantes.

No período entre 2005 e 2007, Melissa realiza uma série de trabalhos videográficos, dos quais ela escolhe “Vermelho” (2005-2007), “Dionísio” (2007), “Apartamento 1102” (2007) e “Agora” (2007) para escrever mais profundamente em sua dissertação de mestrado no Programa de Pós-graduação em Artes do ICA-UFPA, entre 2009 e 2012, sob orientação do Prof. Dr. Orlando Maneschky, intitulada “VÍDEO ADERÊNCIA: Território intervalar de reflexão e experimentação”, no qual,

[...] discute o território da videoarte, desenvolvendo uma revisão e reflexão a partir de conceitos estabelecidos dentro de uma linha temporal e territorial em que a videoarte é o mote principal relacionando-o tanto em sua perspectiva histórica, quanto de sua linguagem e técnica, constituindo um percurso a partir de algumas experiências desenvolvidas em projetos artísticos autorais, focando em obras nas quais pequenas formas de vida são abordadas e servem como fio condutor para a reflexão Arte e Vida (Barbery, 2012).

Faço referência no capítulo anterior à obra “Vermelho”, no acervo do Museu de Arte Xumucuí; e neste terceiro capítulo escrevo sobre “Ahora”, e considero importante aqui falar sobre as obras “Dionísio” e “Apartamento 1102”, pra entender sobre a sua produção artística no período, de grande relevância para a arte contemporânea paraense e a relação delas com a obra que proponho analisar nesta dissertação (Figura 58).

Figura 58 - Frames do vídeo “Dionísio” (2007), de Melissa Barbery.



Fonte: Barbery, 2012.

Sobre “Dionísio”, que tem uma conexão estética e temática com “Vermelho”, um plano sequência filmado uma única vez pela artista, a artista diz que a obra tem um “nível encadeado e desencadeado por um conjunto de cruzamentos sentidos”. A obra é descrita pela artista em sua dissertação da seguinte forma:

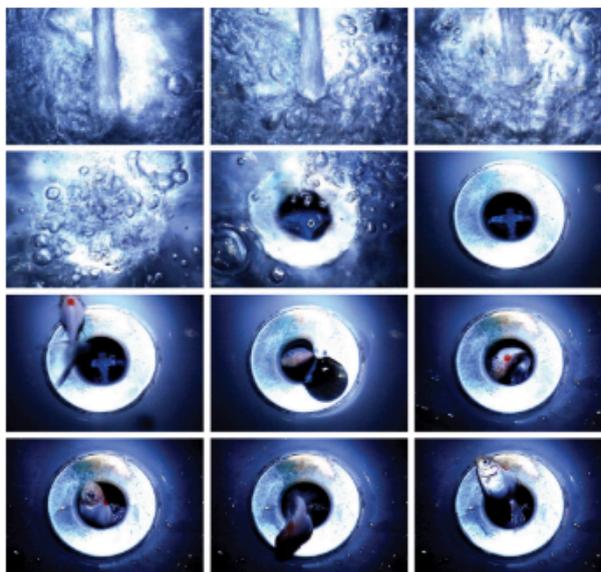
Uma colônia de formigas se apropria da carcaça sem vida de um outro inseto e dá início a um movimento que mais parece uma dança. Neste vídeo, algumas questões sobre as relações de poder e a sensualidade podem ser observadas na dança arbitrária, fruto do capricho das formigas, em que elas parecem fazer um movimento de “adoração” ao inseto que carregam. No áudio, o som de uma batida de coração inicia em um latejo que vai continuamente se acelerando, manifestando o vigor visceral dessas imagens. (Barbery, 2012)

Já a obra “Apartamento 1102” (Figura 59) conecta-se diretamente com a obra “Ahora”, pois seu título vem de onde sua avó residia. Sua conexão com

a avó aparece em quase todos os momentos em suas obras, direta ou indiretamente, e influenciou muito sua trajetória artística. Sobre “Apartamento 1102” escreve em sua dissertação:

Na cena de aparência gélida, a água cai e borbulha, e quando a última gota estila, uma imagem se revela - o ralo de uma pia - um telefone toca e mais um elemento se mostra - um peixe - um ser que vive na água e dela tira todos os nutrientes para manter-se vivo - oxigênio - gases indispensáveis ao homem - ao ar, aos seres. Um redemoinho se forma e junto com a água o peixe é sugado para o ralo, mas não desce, o telefone ainda toca, para! Um 67 som indica que toda a água se foi pelo pequeno buraco. O peixe continua lá, ele abre e fecha a boca..., as guelras..., ele se move..., seu corpo todo se move, se projetando para cima, pula, escorrega, cai no buraco novamente - agoniza, protagoniza - fica parado, como se tomasse fôlego e pula de novo - luta - se afoga por não ter água - o avesso - sons triviais de uma casa sendo habitada, e o peixe continua - só - ele possui uma única pinta na parte de cima próximo a cabeça - vermelha, não ao acaso - a porta se abre, em câmera lenta o peixe salta, a porta se fecha, a cena termina (Barbery, 2012).

Figura 59 - Frames do vídeo “Apartamento 1102” (2007), de Melissa Barbery.



Fonte: Barbery, 2012.

No terceiro Salão Xumucuí de Arte Digital, a artista é selecionada com sua instalação multimídia “#intimogrão” (Figuras 60, 61), sendo instalada no Espaço Cultural Casa das Onze Janelas e no Espaço Cultural Banco da Amazônia. A obra é uma *hashtag* criada pela artista onde poderíamos acompanhar as postagens da artista e o público na exposição ou fora dela

criar imagens marcando a *hashtag*, que eram exibidas na exposição, à medida que iam sendo criadas.

Figuras 60 e 61 - Tela do Instagram com a hashtag #intimogrão e a instalação da obra no Espaço Cultural Casa das Onze Janelas.



Foto: Ramiro Quaresma.

O Instagram era a plataforma de redes sociais escolhida pela artista para as postagens que mostram pequenos detalhes do seu cotidiano, numa reflexão sobre a intimidade e a exposição pública de sua vida, como a artista escreve:

Em um exercício de atravessamento da imagem fotográfica que se remonta desde sua origem analógica e hoje se deflagra em possibilidades digitais/virtuais, proponho a instauração de uma coleção em local e formato específico - digital - constituídas em uma proposta onde o fio condutor se alarga a partir das percepções dentro do íntimo de uma relação na concepção de um universo narrativo (Barbery, 2014 *in* Catálogo do III Salão Xumucúis de Arte Digital).

A artista defendeu sua tese de doutorado em 2023, também no PPGARTES/ICA/UFGA, com orientação da Profa. Dra. Valzeli Sampaio. Sob o título “Dobra: experiência de existir na pesquisa em artes como ato poético/O Ponto de Dobra e a ativação artística, Lamber a cidade”, sob

forma de um memorial-poético.<sup>32</sup> Nesta nova experiência audiovisual, a artista inspira-se na obra do escritor Vicente Cecim e projeta em um veículo em movimento – primeiro um carro e depois sobre uma bicicleta, pelas paredes da cidade textos do escritor, com um projetor multimídia que circula pelas cidades instalado sobre uma bicicleta e registrando essa ação em vídeo.

A obra em processo “Lamber a cidade (experimento 01)” (Figuras 62, 63) participa como convidada do Prêmio Diário Contemporâneo de 2021 e sobre ela o curador da exposição, Mariano Klautau, escreve:

'Video-ação em que a artista projeta, de um veículo em movimento, trechos do Manifesto Curau do escritor Vicente Cecim sobre as paredes da cidade. Um ato lírico e ao mesmo tempo político para os tempos difíceis. O resultado é um vertiginoso ensaio literário urbano em que a melancolia recobra as forças e se reveste de esperança (Klautau, 2021 *in* tabloide do Prêmio Diário Contemporâneo).

Figuras 62, 63 - Frames do vídeo “Lamber a cidade” (2021), de Melissa Barbery.



Fonte: Capturas da Autora.

---

<sup>32</sup> <https://www.melissabarbery.com/>

Melissa Barbery já tem uma carreira artística de quase vinte anos de atuação, com trabalhos com ênfase em arte e tecnologia, desde a fotografia digital, o design, o vídeo e instalações, participando de exposições locais e nacionais em sua trajetória, além de uma formação acadêmica na qual reflete a arte contemporânea e seu próprio fazer artístico. Seu trabalho que faz uso de suportes tecnológicos, não é frio e distante, é humano e pessoal, referenciando sua vida e seus dilemas pessoais e conceituais.

### 3.2 SOBRE A OBRA “AHORA”: CONCEITO, ASPECTOS MATERIAIS E EXIBIÇÃO

O conceito de instalação artística em espaços museais, conforme Priscila Arantes, gerado principalmente no contexto experimental da década de 1960, coloca de forma evidente esta questão. Nada aqui existe para ser contemplado no sentido tradicional da manifestação artística, já que o corpo do público é chamado a instalar-se na obra. Segundo esse conceito, só podemos chamar de obra a totalidade de resultante da relação entre a coisa instalada, o espaço construído por sua instalação e o próprio espectador, que não se encontra fisicamente fora da obra, a contemplá-la como realidade exterior, mas, ao contrário, a “habita” (Arantes, 2007, p. 119).

“Ahora” é uma instalação multimídia, composta por um vídeo e um vaso de planta em um suporte, produzida a partir de experimentações inspiradas por uma reflexão sobre a efemeridade da memória. Inicialmente, a artista escreveu um ensaio poético sobre o tema, intitulado *Ahora*, em espanhol, a língua nativa da avó materna boliviana da artista, que viveu com Alzheimer, que leu e a artista gravou para ser usada como áudio do vídeo.

A artista em sua dissertação de mestrado (2012) escreve sobre o processo de criação da obra “Ahora” em cinco dimensões independentes entre si, e que se juntam para dar a forma final de uma instalação. A primeira textual, com um ensaio sobre a memória e o tempo, seguido pela gravação e edição do áudio da narração do texto por sua avó, o registro da performance de desfolhamento da planta, a finalização do áudio e da performance registrada em formato de vídeo, e finalizando com a junção de todas essas mídias em forma de uma instalação. Sobre o conceito inicial, Melissa escreve:

Após algum tempo maturando os conceitos de *Ahora*, uma imagem foi acionada no circuito que compunha o organismo fundamental desse trabalho: a memória, pois sendo um trabalho que tem a memória como seu tema principal e como, anteriormente, observamos as propriedades orgânicas do vídeo em funcionar como uma espécie de memória artificial, que possui um corpo mecânico, mas que pode, em suas funcionalidades e finalidades - gravações

etc. –, condensar um material vivo e rico em expressão sensível de sentidos (Barbery, 2012).

A gravação do texto “Agora” por sua avó surge como uma estratégia de uso da tecnologia para evitar o esquecimento. A voz de sua avó estaria ali, registrada, mesmo depois de sua morte. Nesse sentido, o trabalho de Melissa é ligado essencialmente aos seus dilemas pessoais, suas alegrias e tristezas. Aquilo que afeta a artista encontra em algum momento uma expressão artística, *“a questão do tempo e de como a condição humana se relaciona com a certeza desta impermanência, [...] à capacidade de manter sempre organizados e atualizados os dados de uma vida inteira”* (Barbery, 2012).

A artista escreve sobre a gravação do áudio com sua avó:

Após leituras repetidas do texto em voz alta ficou claro que este projetava a sua existência como expressão falada e não apenas como palavra escrita. Os tons, o sotaque, e tudo que comporia a sua materialidade sonora se mostrou cada vez mais intenso e imperativo, e dessa forma convidei minha avó – pois ela havia sido a inspiração para a criação do texto – a emiti-lo, transformando aquelas palavras de uma grafia impressa, ainda tímidas, em uma gravação sonora potente que se colocou ao alcance de todos e que era a própria essência dos vocábulos ali proferidos. (Barbery 2012)

Em seguida, Melissa convidou um amigo para realizar uma performance de desfolhamento de uma planta. O vídeo explora memórias afetivas familiares, mas também serve como uma reflexão existencial (Figura 64).

Não apenas porque este trata diretamente do tema da perda da memória de uma mulher, mas também porque no vídeo em questão optei, em seu processo criativo, por utilizar artifícios de linguagem que exprimissem como um todo o que a matéria em questão buscava dizer; desde a escolha do título, até as opções em termos de imagem e edição (montagem) (Barbery, 2012).

Figura 64 - Frames do vídeo “Ahora”.



Fonte: Melissa Barbery.

A instalação surge como a junção de todos os elementos, texto, áudio, performance e vídeo, com a artista adicionando uma planta semelhante à utilizada na performance. A instalação em sua primeira versão no Salão Arte Pará de 2007 (Figuras 65, 66) utiliza uma pequena TV portátil instalada na parede da galeria para a reprodução do vídeo. Segundo a artista, a instalação é:

[...] composta por um vídeo e uma planta, esta recebe um foco de luz constantemente numa tentativa de reproduzir o mesmo clima em que o vídeo foi criado, sugerindo um convite ao público para partilhar das reflexões da artista acerca das questões que envolvem a “memória” seja ela individual ou coletiva e quem sabe também despetalar a planta (Barbery, 2012).

Figuras 65, 66 - Instalação “Ahora” no Salão Arte Pará 2007.



Fonte: Melissa Barbery.

Em entrevista ao Museu de Arte Xumucuís, Melissa fala sobre um episódio de interação com o público na exposição do Arte Pará de 2007. Esses relatos proporcionam uma visão valiosa da experiência do espectador com a obra de arte. Um aspecto pouco explorado por publicações artísticas, que ficam restritos às memórias dos artistas, curadores e monitores/artes-educadores de exposições, e considere esse importante pra essa dissertação. Melissa relata:

Quando “Ahora” foi exposto no Arte Pará (2007) isso me rendeu uma coisa muito interessante. A gente tem um escritor [...] que é o Bruno de Menezes [...] e aí os filhos dele conheceram meu trabalho, três filhos dele, na época um senhor que era padre, uma senhora que era freira e a dona Maria de Belém, e eles pediram meu contato [...] eles me convidaram para um café da manhã na casa deles, que é bem do lado do museu onde acontece o Arte Pará, geralmente no MEP (Museu do Estado do Pará), com conversas sobre o trabalho, eles queriam dizer o que eles perceberam, o que eles sentiram, então, um deles era cego, uma era surda, e a outra era a que via e ouvia, era vidente e ouvia, e ela traduziu para eles, um pouco o trabalho, Dona Maria de Belém, para que não escutava bem, ela traduzir um pouco o que era o som, o que não via ela tentou traduzir a imagem através de palavras. E eu pude conversar com eles, sobre o trabalho sobre o que eles sentiram. Me deram o livro do Bruno de Menezes autografado por ele e uma dedicatória carinhosa. E assim meus trabalhos me deram encontros bem interessantes, e esse do Ahora é um encontro que eu achei muito carinhoso e muito interessante, bem legal de pensar o público. (Barbery, 2021)

Na exposição Panorama da Arte Digital no Pará (2012) o curador Ramiro Quaresma, juntamente com a artista, expõe a obra com uma

variação. Não tendo mais em exposição a pequena TV portátil utilizada no Salão Arte Pará há cinco anos, optam por uma TV LCD de 24 polegadas, conectada a um aparelho de DVD. O vaso e a planta também eram diferentes e foram trazidos para a exposição pela própria artista (Figura 67).

Figura 67 - Instalação “Ahora” no Panorama da Arte Digital no Pará (2012).



Foto: Ramiro Quaresma.

Melissa conta que na exposição no Salão Arte Pará 2007 as reações do público diante da obra foram diversas. A “morte” da planta durante a mostra foi sentida de forma melancólica pelo público. No Panorama da Arte Digital do Pará, que é um espaço de grande fluxo na entrada do Banco da Amazônia, a reação mais curiosa foi da equipe de limpeza do espaço, que de início regava o vaso e depois recolhiam cuidadosamente todas as folhas caídas e as arrumava na base do vaso.

### 3.2.1 Problemática quanto a preservação e (re) exibição

O cerne da questão, quanto à preservação da arte contemporânea, está na reflexão dos critérios de análise adotados para interpretar adequadamente significados implícitos referentes às propostas dos artistas e como conduzir um discurso pertinente. Isso significa que as novas formas operativas e as novas organizações dos materiais, provocando o rompimento das tradicionais categorias, induzem também, uma nova forma de percepção do objeto do ponto de vista da preservação. A própria noção do que se entende por “dano” transforma-se proporcionalmente em função da proposta conceitual de cada modalidade (Sehn, 2012).

Na arte contemporânea, a possibilidade de nos relacionarmos diretamente com os artistas e conhecer o seu contexto de criação, torna possível acessar a informação relevante para pôr em prática estratégias de conservação adaptadas às necessidades de cada proposta e contribuir para a sua transmissão a gerações futuras. Um dos desafios mais interessantes na conservação da arte contemporânea é a colaboração com artistas, para articular e documentar quais são as prioridades de suas propostas, com o objetivo de compreender os seus argumentos, respeitar suas propostas e garantir a preservação do significado de seu trabalho, de modo que o documento é entendido como algo que possui a capacidade de ensinar algo a alguém. No entanto, como ressalta Chagas (1994), o ensinamento não emana, nem está embutido no documento em si, ele surge e se manifesta a partir das indagações que o pesquisador estabelece com o documento.

O uso de novos materiais e o incremento dos elementos utilizados, o surgimento de obras interativas e o aumento da complexidade no discurso das novas propostas dos anos 1950, impulsionaram a necessidade e o interesse por consultar o artista como fonte primária da informação, para entender as características e necessidades de suas obras. Desde então, um dos objetivos desta participação foi ajudar a definir critérios de atuação para responder às dificuldades de conservação de obras complexas como consequência do uso de novos materiais, a incorporação de ferramentas,

suportes ou componentes tecnológicos, assim como valorizar a importância de referências conceituais (Arianne Vanrell Vellosillo *apud* Freire, 2015).

Já para Lúcia Almeida Matos, a arte baseada em tecnologia e que possui imagens em movimento apresenta particularidades ligadas ao material de suporte e às tecnologias usadas na sua criação e apresentação. Quando incluídas em instalações, há desafios adicionais na compreensão e registro das formas corretas de exibição. Além de questões técnicas e materiais relacionadas a suportes, equipamentos, registro e apresentação, é necessário considerar aspectos imateriais, como as características do espaço ou a integração do espectador, e que o tempo é um elemento fundamental neste tipo de obra, pois é decisivo na experiência do espectador (Lúcia Almeida Matos *apud* Freire, 2015).

Matos (2015) acredita que exibir obras de arte que contêm imagens em movimento é particularmente desafiador para a sua preservação, especialmente quando elas são parte de instalações. Nesses casos, a exposição é a única forma de permitir que a obra seja experimentada. Desde as primeiras tentativas de incluir filmes e vídeos nas coleções museológicas, foi destacada a importância da exposição como forma de preservar essas obras, e o papel que os museus de arte podem desempenhar nesse processo. Desde então, vários modelos de exposição foram propostos para explorar o potencial de apresentação e fruição de obras em filme e vídeo no museu (Lúcia Almeida Matos *apud* Freire, 2015).

Além das questões que abarcam a obra em si, é fundamental compreender que a arte contemporânea está ligada ao tempo, é criada, exposta e absorvida em um momento específico e frequentemente discute e reflete sobre questões sociopolíticas e culturais do período histórico na qual ela está presente, inclusive geograficamente. O que demanda do trabalho de salvaguarda mais uma camada de informações essenciais para preservar, além da obra, o seu contexto de criação e exibições. Como escreve Sehn:

Decifrar os significados subjacentes dos materiais e a relevância da materialidade no contexto de cada proposta artística constitui, talvez, o primeiro desafio para os conservadores de arte contemporânea. O segundo desafio parece estar na compreensão das formas operativas e suas variabilidades, considerando suas conexões com tempo, contexto e espaço. Conhecer as propostas conceituais dos artistas é uma condição inicial óbvia para avançar no processo de investigação, demandando dos conservadores um percurso de atuação ancorado na interdisciplinaridade para o processo de tomada de decisão (Sehn, 2012).

Na intenção de salvaguardar a obra “Ahora”, a primeira ação, e talvez a mais importante, é conhecer as intenções do artista a respeito da obra, tanto pesquisando os seus relatos publicados no momento da criação e exposições da obra quanto à realização de entrevista, estando o artista vivo e acessível para responder um questionário, à época de sua documentação. São dois relatos distintos, que por vezes podem conter contradições entre si, pois o tempo age sobre a memória e o artista com o passar dos anos e pode modificar sua visão sobre a sua própria obra e suas intenções no passado.

A utilização de entrevistas como ferramentas de comunicação e gestão, como cita Velloso (Freire, 2015), possibilitou a construção de pontes entre profissionais de museus e artistas, visando alcançar objetivos comuns na divulgação de novas ideias. Essas entrevistas servem como testemunhos e registros da memória do artista, ajudando a organizar e fundamentar suas ideias. Como conservadores, o nosso objetivo é situar essas respostas em seu contexto temporal e compreender o porquê das soluções propostas, a fim de aprimorar os critérios gerais de conservação.

No projeto desenvolvido por Velloso diversos processos foram aprimorados, como a documentação, compreensão da obra, estratégias de conservação, avaliação de riscos e difusão de informações por meio da publicação em fóruns especializados. Cada entrevista deve ser estruturada de acordo com as características e singularidades de cada obra e artista, em um ambiente acolhedor que permita obter informações de qualidade. A informação editada e verificada pelos pesquisadores ou entrevistadores e validada pelos artistas entrevistados faz parte do processo de estudo e

análise que torna possível aprimorar os protocolos de gestão e conservação. (Arianne Vanrell Vellosillo *apud* Freire, 2015).

Uma importante fonte para este estudo de caso foi a longa entrevista concedida pela artista para o projeto de criação do Museu de Arte Xumucúis<sup>33</sup>, ao curador Ramiro Quaresma, na ação “Conversa com artistas”, no lançamento do projeto do Museu, já citada no primeiro capítulo desta dissertação. Nessa entrevista descontraída, pois a artista e o curador se conhecem desde 2010, Melissa é provocada a falar sobre sua trajetória e seus principais trabalhos, entre eles a obra “Agora”. Pude extrair importantes informações dessa entrevista, mas precisava de mais informações específicas sobre a obra.

A história oral e as entrevistas com artistas são ferramentas valiosas para a preservação e documentação de obras contemporâneas, ampliando o conhecimento sobre os diversos aspectos da arte. Diversos profissionais, incluindo curadores, documentalistas, restauradores e críticos, utilizam essas entrevistas para alcançar seus objetivos e entender melhor a obra em questão.

Portanto, optei por realizar uma nova entrevista com a artista, a partir de outubro de 2023, específica sobre a obra “Agora”, que se deu por envio das perguntas por correio eletrônico, as quais foram sendo respondidas até dezembro de 2023. Foram cinco perguntas fundamentadas por autores citados em texto pela artista e relatos da própria artista em entrevistas, buscando ir mais a fundo nas questões conceituais, práticas e tecnológicas sobre a obra, em direção ao pensamento da artista sobre os possíveis desdobramentos futuros da obra.

A entrevista na íntegra com a perguntas formuladas e as respostas da artista foi a seguinte:

1. Você cita um texto do Herkenhoff no início da sua dissertação, que cita Mário Pedrosa, sobre os sentimentos brasileiros de “Saudade e

---

<sup>33</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=6nXbjMdY1CM>

Quintal”, acredito que tem muito disso no “Ahora” (2007), uma melancolia tecnológica e uma batalha contra o esquecimento, a passagem do tempo e o apagamento da memória, tudo através da arte e dos dispositivos digitais aplicados. Maneschy e Baraúna (2011) falam que “O tempo lento do vídeo, repetido ao longo de todo o período em que a obra foi exposta, é potencializado pela presença real da planta no espaço”. Muito da poética e conceito, saudade, memória e tempo do Ahora está nesses sentimentos, você poderia falar pra gente um pouco sobre o Ahora, refletindo sobre esses mais de 15 anos de existência?

*MB: Todos os meus trabalhos, eles... Geralmente têm esse envolvimento muito pessoal, né? Um trabalho muito pessoal. E o Ahora... É um trabalho que fala da minha avó. Minha avó foi uma das figuras mais importantes e continua sendo, a mais importante da minha vida. Minha avó me deu o meu primeiro computador, me deu minha primeira câmera de vídeo, que foi a que eu fiz o vermelho, que antecede o Ahora. Minha avó foi mecenas da minha primeira exposição individual. Enfim, então... E aí a gente tá falando de uma coisa que é o Alzheimer, que é uma doença hereditária, que era pouco conhecida na época. A ideia de guardar um pouco daquela voz que um dia eu não ia ouvir mais, né? Inclusive eu tenho vídeos feitos poucos dias antes da minha avó falecer que eu, na verdade, guardo eles. Não tenho muita coragem nem de assistir ela me contando algumas histórias, talvez isso vire alguma coisa no futuro, não sei, ou não. Mas...*

2. Na entrevista que você deu para o Museu de Arte Xumucuí (2021) sobre a sua trajetória você fala sobre sua avó, dos equipamentos que ela trazia de presente pra você, e que você passou a usar em suas criações. Primeiramente com uma “tentativa de ruptura de suporte”, como o Orlando Maneschy conceitua, e sobre essas questões de alta e baixa tecnologia, da tecnologia possível e a apropriação desses equipamentos para a arte contemporânea, quais foram os equipamentos e softwares utilizados para o desenvolvimento e para a exibição do Ahora, no início do processo, e se hoje ele se apresentaria de outra forma?

*MB: Então, eu não tenho, eu não gosto de nada dos meus trabalhos muito presos, entendeu? O Vermelho foi exposto há pouco tempo, não, até um tempo, antes da pandemia, numa exposição no MIS, eu acho, em que o Nando, acho que foi o Nando, trabalhava lá, não sei se ainda trabalha, pensou a TV deitada, porque o plano do Vermelho, ele é deitado, né? É horizontal. E aí sempre é mostrado na TV vertical, ok, eu mesma já montei todas as vezes assim. E pela primeira vez o Nando fez isso, botou numa mesa uma TV deitada e eu adorei aquilo. Aquilo foi fantástico, entendeu? E foi uma decisão de montagem dele, não me envolveu. Quando eu vi eu achei assim fantástico. Eu também gosto dessa interferência. Já houve interferências ruins em alguns trabalhos, houve interferências, acho que uma ou duas que me deixaram mal, porque não foram boas interferências, mas, no geral, elas são boas. Então, eu estou sempre muito aberta a isso. A obra é isso, ela é viva. Ela é viva. Acho que nem quando eu morrer ela vai*

*morrer, porque acho que é isso que é do artista. A obra vai ficar. É aquilo que a gente vai deixar.*

*Eu vejo a obra sempre como uma obra totalmente aberta, o vermelho, eu editei ele até 2000, eu não lembro, eu fiquei editando ele durante uns quatro, cinco anos até chegar num resultado. É... acho que o trabalho ele tem que resistir. Re-existir, não resistir. Então, somente, né? Não nesse processo de que alguma coisa tá te impulsionando e tu tem que resistir, né? Dar o peito pra... Pra receber um baque. Não é re-existir. Te colocar de novo no mundo, entendeu? Eu acho que trabalhos a gente...*

3. No capítulo “Restos de memórias” da sua dissertação (2012) você escreve sobre o “Agora” que:

*[...] a instalação, composta por um vídeo e uma planta, esta recebe um foco de luz constantemente numa tentativa de reproduzir o mesmo clima em que o vídeo foi criado, sugerindo um convite ao público para partilhar das reflexões da artista acerca das questões que envolvem a “memória” seja ela individual ou coletiva e quem sabe também despetalar a planta.*

Sobre o projeto inicial da obra “Agora”, os elementos essenciais para sua instalação, o histórico de exibição, a relação com os curadores e os espaços expositivos onde já foi apresentada. Por exemplo, no Arte Pará foi um pequeno monitor e no Panorama da Arte Digital foi com uma TV LCD, usando os monitores disponíveis em cada período. Usando os equipamentos e possibilidades de hoje (2023), o que você considera indispensável para a exibição da obra? Quais os limites aceitáveis de alteração e atualização, para não equivocar o conceito da obra? Por exemplo: A planta presente na instalação, é específica, e o vaso, como deve ser?

*MB: Então, na época, era... Acho que que ano foi? 2007? Era meio complexo, consegui uma TVzinha pequena, né? Mas eu tinha feito uma viagem para São Paulo e tinha comprado um mini-DVDzinho que a tela girava. Então, ele virava tipo uma TVzinha pequena. Aí foi usado esse DVD que tinha uma tela que girava, e aí tu podias ver só a tela e foi colocado no suporte. Na época foi o Kiko que fez, eu disse como eu queria, a cenografia ele que fez. E aí fizemos um compensado, uma janela para esse mini DVD. Era em DVD que rodava. Tinha a prateleirinha, a planta e aí o vídeo ficava rodando no DVD. Eu editei no Premiere e usei uma câmera, que aí é que eu não gosto muito daquela imagem, sei que ela é importante, significativa, mas tecnicamente ela me incomoda porque eu comprei uma câmera que eu não lembro de outra marca que não era uma Sony, aí ela era uma Panasonic, sei lá, ela já tinha mais megapixels, já era um pouco melhor, mas a imagem não era boa. Aí que eu fui começar a aprender sobre câmera, entender que às vezes, né, a qualidade do sensor, foto sensível, enfim, foi isso mais ou menos. Para registrar foi uma câmera digital.*

*Eu tenho uns trabalhos que eu quero reeditar e transformar num trabalho novo. Então eu acho que a obra está sempre latente como... Aquela obra que parece que está consolidada, ela está sempre latente como um trabalho que pode, junto com outras questões, se*

*reinventar. Se é o artista que está fazendo, não tem limite, porque ele vai respeitar. Ele vai respeitar esse limite da obra. O “Agora” está sendo exposto agora, sem a planta. E eu gosto disso. Tem uma coisa que eu pretendo fazer, que eu acho muito importante, que é talvez refilmar...e reutilizar só o som do Agora. Porque o som era o mais determinante, tanto que o filme não diz quem é que está tirando as pétalas, não sou eu, não é minha avó, não é ninguém. A gente não fala sobre isso, é a cena em si. Eu tenho vontade de refilmar isso e usar o som de novo e fazer uma coisa que é legendar.*

4. Quanto à memória e os rastros digitais da obra, como você lida com os arquivos gerados no processo? Ela trata, como você mesma diz na sua dissertação, da “fugacidade de uma memória” e “uma memória afetiva familiar”, usando a arte na fronteira entre o íntimo e o universal. A obra é um acervo em si, pois guarda nela parte da existência da sua avó materna. Como você escreve (2012), a obra funciona como *uma espécie de memória artificial, que possui um corpo mecânico, mas que pode, em suas funcionalidades e finalidades – gravações etc. –, condensar um material vivo e rico em expressão sensível de sentidos*. Neste sentido, preservar a obra “Agora” é preservar também sua memória familiar dentro da própria obra, um arquivo que se expande. O que vamos guardar dela, o vídeo, o projeto, o registro da instalação?

*MB: ... o som em si é o mais importante dessa obra. É a voz da minha avó, um texto que eu escrevi, que a gente leu juntas e conversou sobre. Isso é o mais importante pra mim. Então... Eu ia te falar uma outra coisa, de um outro trabalho, pra dar um exemplo, mas me esqueci. Me perdi no meio do que eu tava falando. A circunstância, a memória. A minha vó é presente na minha vida o tempo todo. Ela deixou um legado para mim de ser, de valores, de pensamentos. Inclusive de não ser. Ser e de não ser, porque a gente também só assume das pessoas a parte boa, mas as partes ruins da minha vó também. Estão aqui, não seja daquele jeito que sua vó fez, com a sua filha. Bom, ela fez naquela época, sem uma crítica sentimental, sem nada, mas com o aprendizado mesmo. E é isso. Então, acho que a obra está sempre... Ela tem sempre essa possibilidade de se... De se reapresentar na vida, de se apresentar de novo de uma outra forma e ser uma outra obra e ser fantástico também.*

*E o registro do áudio foi no microfone, foi gravado várias vezes, porque a vovó esquecia, então ela gravava um pedaço, aí eu falava qual era o outro pedaço, ela nem via. Eu que ia dizendo pra ela o que era pra ela...Eu ia dizendo pra ela o que era pra ela falar, eu ia lendo, e dizendo pra ela, ela ia gravando, e por isso que ele é todo editado, de vários pedacinhos, porque ela não lembrava o texto todo. Ela também não ia, e aí eu ia editando pra ela e ela ia falando. No microfone, naqueles microfones antigos, antigamente era fone com microfonezinho, assim, tipo de telemarketing, é tipo isso, uma coisa bem simples, assim.*

5. Sobre a instalação da obra “Agora”, você escreve na sua dissertação que, “sugerindo um convite ao público para partilhar das reflexões da artista acerca das questões que envolvem a “memória”, seja ela individual ou coletiva, e quem sabe também despertar a planta

(2012). Esse convite silencioso ao espectador, a obra aberta a ser completada por uma possível interação, faz parte indissociável da obra? Por exemplo, existe a possibilidade de ela ser exibida apenas como um vídeo sem a planta? E a ser projetada nas paredes da cidade como uma intervenção urbana multimídia sem o áudio? E a exibição virtual? Como você pensa desdobramentos digitais futuros para a obra, você é aberta a essas possibilidades?

*MB. Eu como artista, e tem uma coisa de ser educadora também, uma coisa de ser gestora, de começar a pensar na acessibilidade. Nem só as pessoas que veem ou que ouvem, eu posso dar oportunidade de outras pessoas também viverem o Agora. Nem sempre precisa estar com o vaso, com a planta. Foi naquele momento, eu pensei naquela instalação, quando ela foi premiada pelo Arte Pará. Um artista poderia trabalhar só uma vida inteira de formas diversas e ele ainda seria o trabalho, entendeu? É isso. Eu acho que... que tu tá botando uma coisa bem legal porque o “Agora” pra mim é muito precioso porque tem essa relação direta com a minha avó, né? A voz... A...*

A multidimensionalidade da obra e seu formato de instalação multimídia suscitam a pergunta: o que preservar? Iniciando a reflexão pelo texto, em prosa-poética, que a artista escreve em espanhol, língua de nascimento de sua avó, está preservado em diversas plataformas, inclusive no próprio vídeo onde é narrado e na dissertação da artista, impressa na biblioteca do programa onde foi defendido, no drive virtual onde ele está disponível para visualização e download e nos arquivos de pessoas que “baixaram” o texto. O texto em espanhol é o seguinte:

*Ahora todo está imprevisible y calmo como cuando yo era un niño. Yo me sorprendo mirándome el mundo con la misma incomprensión, as veces es como si todo estuviera en cámara lenta, yo puedo tocar los rastros que las luces dieran, yo intento quedarme aquí, pero cuando yo noto ya me fue, no me pregunte para donde. Donde uno día existió sufrimiento, hoy tenemos paz, es lo que te deseo<sup>34</sup> (Barbery, 2012).*

O áudio da gravação e o vídeo da performance estão encapsulados juntos em um único arquivo de vídeo, que a artista cita em seus textos ser

---

<sup>34</sup> “Agora tudo está imprevisível e calmo, como quando eu era criança. Surpreendo-me olhando para o mundo com a mesma incompreensão. Às vezes, parece que está tudo em câmera lenta. Posso tocar os rastros que as luzes deixam. Eu tento permanecer aqui, mas quando percebo, já foi, não me pergunte para onde. Onde um dia existiu sofrimento, hoje temos paz. Isso é o que te desejo.” (tradução nossa).

uma obra independente, e demanda uma preservação no campo do audiovisual. Um arquivo digital inicialmente gravado e reproduzido em DVD e depois incorporado a drivers virtuais em nuvem e em redes sociais de compartilhamento de vídeos, como o YouTube e Vimeo. Ana Pato escreve sobre as dificuldades da preservação do vídeo, referindo-se à coleção de 30 anos da Associação Vídeo Brasil, acervo referência em videoarte:

Esse é um dos motivos que tornam essencial problematizar as práticas de arquivamento que têm como proposta a preservação da arte contemporânea. Mesmo levando em consideração que o contexto político e social em que estão inseridas as instituições e seus arquivos é diverso, precisamos discutir essas propostas em âmbito internacional e nacional. A urgência, agora, é confrontar experiências e metodologias para lidar com a instabilidade dessas coleções que existem fora de instituições museológicas. É nesse sentido que indagamos: disponibilizar acervos on-line como lugar onde se produz conhecimento representa uma estratégia importante para a preservação de mídias instáveis? (Pato, 2014)

A instalação que surge da confluência de todas as mídias é a forma final de apresentação da obra definida pela artista. Tendo sido apresentada em duas versões, no Salão Arte Pará em 2007 e no Panorama da Arte Digital no Pará, em 2012, a instalação é composta por um dispositivo de reprodução de vídeo e áudio preso a parede do espaço expositivo, que reproduz o vídeo com a performance de desfolhar a planta acompanhado do áudio do texto da artista gravado pela sua avó, e um suporte em forma de prateleira onde está disposto um vaso com uma planta de pequeno porte, recebe um foco de luz.

Nas duas apresentações da instalação eles seguem essas especificações, porém com diferenças. As cores das paredes dos espaços expositivos são diferentes, porém com a mesma iluminação em spot de luz em formato circular para fazer referência ao vídeo. As prateleiras, assim como as plantas e os vasos, são outros, não existe uma especificação para tanto. A diferença mais relevante, porém, que seria capaz de mudar significativamente o sentido da obra, são os dispositivos de reprodução de vídeo.

O aparelho portátil utilizado no Salão Arte Pará era de pequena dimensão, cerca de 7 polegadas, e o utilizado no Panorama da Arte Digital foi uma TV LCD de 24 polegadas. Como ambas instalações foram montadas nos espaços expositivos com a participação e anuência da artista se subentende que para ela essa diferença entre os dispositivos de reprodução de vídeo e áudio não subverte o conceito da obra. Mas até que ponto? Sobre isso ela diz que:

Ambos os formatos de instalação da obra “Agora” foram registrados em imagens e constam nos catálogos das respectivas exposições. O catálogo foi impresso e lançado em 2008, onde a artista foi contemplada com o segundo grande prêmio, e no site do Salão Arte Pará, na página de sua 26ª edição,<sup>35</sup> o *link* direciona o visitante para a plataforma rede Issuu (issuu.com), porém, sem possibilidade de fazer o *download*, apenas visualização. No site do Museu de Arte Xumucuí<sup>36</sup>, que está hospedado na plataforma Wordpress, o catálogo da exposição coletiva está disponível para visualização e download.

### 3.3 DIRETRIZES PARA INCORPORAÇÃO NO PROJETO “MUSEU DE ARTE XUMUCUÍ”

O processo de incorporação e documentação que irei detalhar nestas diretrizes foi elaborado tendo como referência os projetos de documentação e preservação da arte digital do CIDOC, DOCAM, ADA, INCAA e Matters in Media Art, visando adaptar essas iniciativas que desde o início dos anos 2000 buscam discutir, pensar e implementar estratégias para preservar a arte digital, entender suas especificidades e complexidades face à um campo em constante transformação.

---

<sup>35</sup> [https://issuu.com/artepara/docs/arte\\_para\\_2007\\_26ed](https://issuu.com/artepara/docs/arte_para_2007_26ed)

<sup>36</sup> <https://xumucuis.org/projetos/panorama-da-arte-digital-no-para/>

Para o estudo de caso da obra “Agora”, esse processo se dá em três fases interligadas: a pré-aquisição, a incorporação e a pós-incorporação. Essas fases irão contribuir formalmente para a construção contínua do conhecimento sobre a obra de arte dentro do acervo do Museu, desde o levantamento de informações inicial para aquisição até o arquivamento dos dados e atualizações a longo prazo, e com esse processo orientar decisões futuras relacionadas ao armazenamento, exposição, empréstimos e conservação da obra.

As obras de arte digital demandam uma abordagem proativa na sua preservação e gestão, sendo importante que o momento da aquisição seja tratado com extrema importância na coleta de informações que assegurem sua exibição e manutenção futuras, e sendo incluídas no campo da arte contemporânea, onde o conceito e o contexto são fundamentais em suas concepções essas informações ganham contornos mais específicos e com aspectos históricos, sociais e culturais.

### **3.3.1 Diretrizes de Aquisição**

Na fase de aquisição da arte contemporânea digital, o foco está na avaliação da viabilidade da incorporação da obra de arte em questão. As informações obtidas nesta etapa são essenciais para justificar a decisão de aquisição, antecipar os custos envolvidos e considerar aspectos de conservação relacionados à futura posse ou guarda. Essas informações são classificadas em dois aspectos principais: conceituais e técnicos. Compreender os elementos conceituais e técnicos da obra é fundamental não apenas para a decisão de aquisição, mas também para garantir a autenticidade e viabilidade contínua na apresentação da obra. Os dados coletados nessa fase servem como base de conhecimento para documentações mais detalhadas após a incorporação da obra.

#### ***- Relevância da obra para a missão institucional do museu***

A obra escolhida deve se alinhar com a missão e visão da instituição.

*No caso da obra “Agora”, por se tratar de uma instalação multimídia de uma artista amazônica, a qual é composta por um vídeo captado e reproduzido por dispositivos digitais. Ela se encaixa nas características fundamentais para fazer parte da coleção do Museu de Arte Xumucuí e fazer parte de seu acervo.*

#### ***- Importância histórica e cultural para a Amazônia***

A obra de arte contemporânea em questão tem relevância no cenário artístico local, regional, nacional ou global? Importante saber se a obra possui forma e conceito que carregue as questões do nosso tempo e espaços amazônicos.

*A obra de Melissa Barbery foi premiada no Salão Arte Pará 2007, a mais antiga premiação de arte contemporânea do Norte do Brasil, sob curadoria de Paulo Herkenhoff, além de ter participado do Panorama da Arte Digital em 2012, de uma artista com forte atuação há quase 20 anos.*

#### **- Contribuição artística**

Apresentar a caráter único e inovador artisticamente presente na obra escolhida, as características presentes em sua apresentação que a destacam entre as outras possíveis escolhas.

*“Agora” une os elementos videográficos e materiais em uma instalação multimídia, singular na arte contemporânea amazônica no período de sua criação e pode ser considerada umas das pioneiras no segmento.*

#### **- Viabilidade Técnica**

Considerar a estabilidade técnica da obra a longo prazo, levando em conta avanços tecnológicos. Fazer um levantamento da viabilidade técnica para a (re)exibição futura da obra.

*A simplicidade de instalação da obra “Agora”, composta por um aparelho de reprodução de vídeo e um vaso sobre uma prateleira, não demandam tecnologias onerosas nem complexidade de montagem, a tornam extremamente viável em sua reinstalação em espaços expositivos.*

#### **- Análise Curatorial**

A análise curatorial é o parecer final para a incorporação das obras e deve ser emitido por um crítico de arte, curador ou pesquisador com experiência e formação em arte contemporânea. No caso do Museu de Arte Xumucuí, o responsável, é curador do projeto, o Prof. Dr. Ramiro Quaresma, mestre e doutor em artes.

*“Agora” surge em um momento de ruptura das formas tradicionais da arte, e sua poética é inversamente proporcional à sua simplicidade. Ocupa o espaço da galeria e da imaginação do público, com uma dor e afagos simultâneos. É um retalho de algo maior, a vida da própria artista e sua família, uma colcha de sentidos e afetos. É uma obra para ser preservada, pois é uma memória em si, um dispositivo contra o esquecimento.”* (Ramiro Quaresma)<sup>37</sup>

### **3.3.2 Diretrizes de Incorporação**

#### ***- Acordo de Guarda e Exibição***

Desenvolvimento de um contrato minucioso para a guarda e exibição, abordando detalhes como direitos autorais, responsabilidades e condições de apresentação. A especificação nos termos e condições relacionados à guarda e exibição é fundamental para assegurar que todas as partes tenham pleno entendimento de seus respectivos direitos e deveres.

*Foi elaborado para a incorporação da obra “Agora” um contrato de guarda e exibição virtual e, futuramente, presencial, onde os direitos autorais sobre a obra continuam com a artista, autorizando o Museu a incorporar a documentação e catalogação em sua plataforma virtual.*

#### ***- Parecer Técnico***

Buscar uma avaliação técnica que analise a viabilidade e sustentabilidade da obra, levando em consideração se precisa de equipamento específico, funcional ou modificado artisticamente pelo artista, que pode ser irremovível e fundamental para a realização e experiência da obra, sendo essencial preservá-lo mesmo diante da obsolescência.

*A obra “Agora” não possui equipamentos ou dispositivos específicos para sua guarda e podem ser viabilizados facilmente para futuras instalações da obra, não demandando a preservação de nenhum material físico. O vídeo está em*

---

<sup>37</sup> Solicitado ao curador pela autora exclusivamente para esta dissertação.

*baixa resolução, portanto, o dispositivo deverá ser obrigatoriamente de pequenas dimensões.*

#### **- Custos envolvidos**

Analisar e estimar os custos associados à incorporação e exposição da obra, quais equipamentos estão disponíveis e quais precisam ser viabilizados. Quanto de espaço ela vai demandar para a sua guarda digital. A relação entre o equipamento de exibição e a instalação, levando em conta as determinações do artista em relação aos equipamentos a serem utilizados na instalação futura. Considerar possíveis mudanças de equipamento da mesma marca e modelo, mantendo a mesma tecnologia ou a mudança.

*A obra foi cedida para a guarda e exibição virtual sem custos pela artista, e quanto à exposição futura da obra, o valor estipulado foi de R\$1.500, 00 (hum mil e quinhentos reais). O vídeo e a documentação relativa à obra “Agora” serão guardados no drive virtual do Museu de Arte Xumucuí, sem custos específicos para o seu depósito, pois ocupa espaço insignificante no drive. Para a instalação, o custo futuro será do aluguel de um dispositivo reproduzidor de áudio e vídeo (TV ou tablet) pelo período de exibição e da aquisição de um vaso com planta de porte pequeno.*

#### **- Fontes de Financiamento**

Identificar as possibilidades de fontes de financiamento para os projetos institucionais e artísticos possibilitando a aquisição de obras e exposições futuras. Buscar apoios institucionais, doações, parcerias e editais específicos, reduzindo a dependência de uma única fonte para garantir a viabilidade financeira.

*Para incorporação da “Agora” ao acervo do museu. Estabelece uma negociação com a artista, sem custos, em acordo com a artista. Porém, para a sua exibição, é preciso uma autorização da mesma e um cachê estipulado*

*para a participação da obra em exposições futuras, deixando em aberto para o futuro possíveis (re)exibições em novos formatos, com a aplicação de tecnologias do período.*

### **3.3.3 Diretrizes de Preservação**

#### ***- Catalogação e Metadados detalhados***

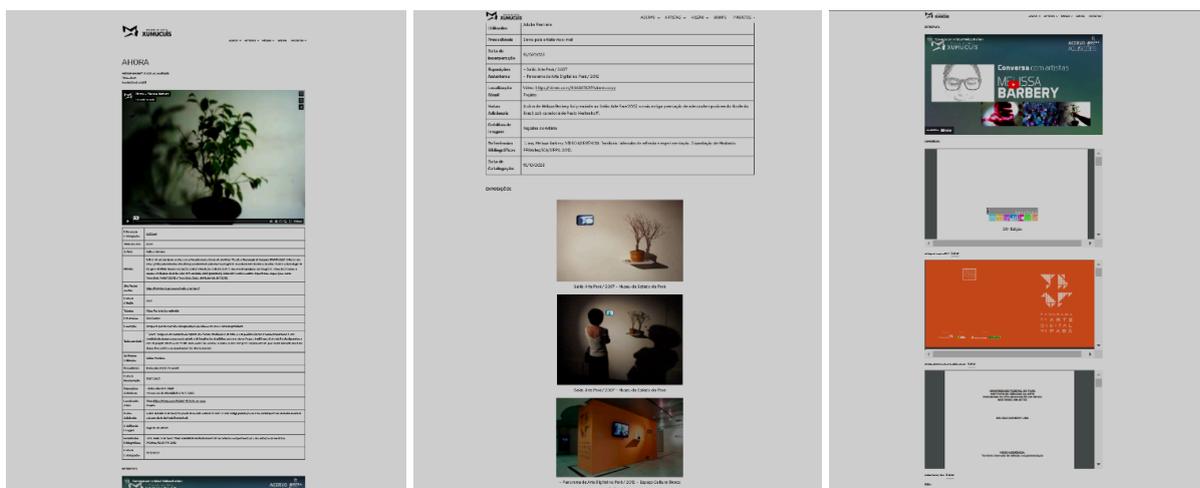
No processo de documentação das obras para a coleção, deve-se inserir informações detalhadas que descrevem a obra de arte, incluindo informações sobre o artista, título da obra, data de criação e exibição, software utilizado, tipo de mídia, duração e dimensões, e equipamentos utilizados. Detalhando também o contexto histórico e conceitual da obra, histórico de exposições e todas as demais informações coletadas durante a pesquisa para a incorporação.

*Ao passar a integrar o acervo do Museu de Arte Xumucuí, hospedado em plataforma virtual, a obra de Melissa Barbery passa por uma catalogação digital dentro do próprio site do projeto<sup>38</sup>, com definição de hashtags para contemplar os metadados dessa incorporação, A complexidade da obra, em suas múltiplas camadas, demanda links para uma série de conteúdos acessórios, como textos, entrevistas, vídeos, imagens, publicações, sites, indo além da catalogação básica, sendo realizado em processo dinâmico e hipertextual (Figura 68).*

---

<sup>38</sup> <https://xumucuis.org/artistas/melissa-barbery/ahora/>

Figura 68 - Frames da página de “Ahora” no site do Museu de Arte Xumucuí.



Fonte: Captura da Autora,

### **- Plano de Conservação e Armazenamento**

O desenvolvimento de um plano de conservação específico para obras de arte contemporânea digital, levando em consideração a obsolescência tecnológica, para garantir a preservação a longo prazo. O plano deve incluir manutenção e substituição de equipamentos para garantir seu funcionamento contínuo. Prever um ciclo de migração de mídia para acompanhar as transformações digitais com previsão de armazenamento para a integridade dos arquivos, e prever custos futuros de conservação. O armazenamento de obras de arte em formato digital se dá em múltiplas cópias depositadas em drives físicos e virtuais, contendo a obra em si em todas as resoluções disponíveis do arquivo e seus documentos acessórios.

*A obra “Ahora” será armazenada em dois HDs externos físicos e em duas plataformas virtuais de armazenamento, Google Drive e One Drive, Youtube e Vimeo privados para o vídeo, com todos os seus documentos, incluindo catálogos de exposições, entrevistas e imagens.*

### **- Documentação ativa**

A documentação está sempre em processo de atualização pois é importante registrar os desdobramentos, modificações e ressignificações das obras de arte ao longo do tempo, e também a trajetória do seu(s) criador (es) no cenário artístico, assim como as pesquisas que surgem a respeito do tema.

*A documentação da obra “Agora” é uma pasta virtual sempre em estado de atualização, atenta às transformações das mídias e possibilidades expositivas que podem ser aplicadas a este acervo.*

### **- Acesso Público**

O objetivo do museu é tornar a documentação da obra de arte acessível ao público, e disponibilizar os documentos selecionados relativos à obra de forma pública ou a partir de demanda ao setor de pesquisa do museu, sempre com as permissões necessárias dos criadores e proprietários da obra antes de compartilhar ou reproduzir informações relacionadas a ela.

*Quando da incorporação da obra “Agora”, ela é disponibilizada no site do Museu de Arte Xumucúis, em página específica contendo a imagem da obra na exposição Panorama da Arte Digital no Pará e a incorporação do vídeo na plataforma Wordpress para visualização.*

A elaboração dessas diretrizes, em consonância com a missão e metas do Museu de Arte Xumucúis, foi o caminho que encontrei para institucionalizar o projeto, e mesmo de forma independente e experimental, proceder com ética e organização em suas ações. Com o estudo de caso de incorporação da obra em questão, estabelecer um protocolo para a formação de acervo do Museu.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O Xumucuís, como já narrei anteriormente, é um projeto de exposição e divulgação das artes visuais da Amazônia na internet, com mais de 10 anos de história, com projetos e exposições de arte contemporânea, e, ao longo dos anos vivi esse dilema, criação-exibição-preservação da arte digital que se amplia na criação do Museu de Arte Xumucuís, um espaço museológico no ciberespaço, dedicado ao compartilhamento da pesquisa, documentação, preservação e difusão da arte contemporânea amazônica criada em interfaces digitais, no qual esta dissertação se debruçou, e que pretende levantar a discussão sobre estas práticas museológicas.

Um desafio que se apresentou, e que busquei definir as perguntas corretas mais do que respostas, é a conservação da arte contemporânea neste formato tecnológico, que é um desafio aos museus, na formação de seus acervos e reservas técnicas. Esta reflexão torna-se necessária em um tempo de hibridismo dos fazeres artísticos, informatização dos ambientes culturais e dos processos de documentação da obra de arte contemporânea e suas interfaces.

O Museu de Arte Xumucuís tem, portanto, a missão primordial de preservar para o futuro as obras de arte contemporânea do passado recente, dos últimos 20 anos e do presente. Um e-museu. Nesse sentido, é a nova realidade dos museus, um museu que está em todo lugar a todo instante, que não só exhibe como salva, recupera e reimagina a arte contemporânea digital a todo momento, salvaguardando a criação artística do nosso tempo da obsolescência, apagamento e invisibilidade.

Embora o Brasil tenha avançado na produção de obras de arte em interfaces digitais e arte computacional nos anos 2000 e 2010, ainda está significativamente atrás das referências globais nesta área, comparado com países europeus, como, por exemplo, Alemanha, Inglaterra, Holanda, Finlândia e Espanha; de nações asiáticas, como Japão, Coreia e China, além

de países como EUA, Canadá e México. Tais países já incorporaram a arte e tecnologia em seus currículos acadêmicos, criaram sistemas de financiamento e, conseqüentemente, aprimoraram suas produções no campo.

A conservação de obras de arte é muito mais do que apenas se preocupar com os materiais utilizados. Várias obras, a partir dos anos 1960, desafiam a noção de serem exibidas em museus ou separadas de seus contextos originais e, para essas obras, a mudança e a transição são fundamentais para a sua própria existência.

As exposições de coleções de museus, que costumavam ser chamadas de exposições permanentes em um passado recente, apresentam problemáticas específicas relacionadas à sua longa duração e à lógica de integração em um discurso mais amplo, que tipicamente inclui uma pluralidade de tipologias de obras. Essas exposições são organizadas de várias maneiras, cronologicamente, por temas, por movimentos ou grupos artísticos, incluindo, por vezes, salas dedicadas a obras singulares e documentação, e apresentam desafios únicos para a exibição de obras de arte com imagens em movimento, que envolvem tanto questões técnicas como de organização do discurso expositivo. Limitações na resistência dos equipamentos ou dos suportes podem exigir soluções de compromisso que não proporcionam a forma mais adequada de apresentação.

Entretanto, a principal dificuldade apresentada por essas obras não se refere à sua designação, mas sim à sua gestão nas coleções, à preservação e aos problemas que surgem durante a exposição. Grande parte dessas dificuldades decorre da transitoriedade dos suportes. A evolução da tecnologia mecânica, analógica ou digital de criação e reprodução de imagens tem ocorrido em um ritmo cada vez mais acelerado, o que faz com que obras cada vez mais tecnológicas tornem-se obsoletas mais rapidamente, visto que dependem de meios específicos para serem visualizadas. A migração necessária para novos suportes por razões de

preservação, gera não apenas questões de identidade, mas também pode alterar a forma como cada obra é exposta e configurada.

Para garantir a acessibilidade contínua dos projetos artísticos digitais, é essencial desenvolver métodos de preservação que compreendam não apenas os equipamentos tecnológicos, analógicos e digitais, como hardwares, softwares, sensores, telas e a compilação de dados, mas também o conceito fundamental da obra como um processo em constante evolução.

A diversidade de materiais e técnicas empregadas pelos artistas em diferentes projetos artísticos intensifica o desafio na criação de critérios para descrever e caracterizar as obras, o que aumenta a complexidade da sua preservação futura, sendo fundamental revisar continuamente os padrões e normas estabelecidos, uma vez que as práticas artísticas evoluem ao longo do tempo e novas tecnologias emergem, demandando a constante atualização de diretrizes e glossários para a compreensão mais abrangente das obras por parte de artistas, curadores, museus, colecionadores e público em geral.

O processo de criação em múltiplas camadas, as duas formas de apresentação, semelhantes em alguns aspectos e diferentes em outros, e a forma com a qual a artista lidou com essas variações, foi uma das razões da escolha de “Ahora” como objeto para esse estudo de caso. Uma obra que, além de causar reflexões conceituais e expositivas em seu formato de exibição, suscita dúvidas quanto às suas especificidades em relação à salvaguarda e preservação.

A partir destes referenciais teóricos busquei analisar as complexidades presentes na obra “Ahora” e definir as problemáticas da instalação multimídia para a sua preservação e possíveis futuras reexibições. Lembrando que na descrição acima que faço da obra, aponte suas múltiplas dimensões processuais, do texto inicial que lhe conceitual e foi o ponto de partida, do áudio gravado a partir da leitura poética, a performance

capturada em vídeo, o vídeo propriamente dito e, por fim, a instalação resultante deste processo.

Como culminância de toda a experiência no campo de exposições em arte e tecnologia, a pesquisa e o estudo de caso sobre a artista e sua trajetória e as referências teóricas e práticas desta dissertação, passo agora a elaborar as diretrizes de uma possível incorporação da obra “Agora” ao acervo do Museu de Arte Xumucuís, estabelecendo, portanto, as diretrizes deste espaço museológico para o processo de aquisição, documentação e preservação de obras de arte contemporânea digital, que servem de guia para as futuras incorporações, alinhadas à missão do Museu, em consonância com seus programas e metas para o futuro do projeto.

Em vez de serem encaradas como objetos estáticos, essas obras são melhor compreendidas como o resultado de uma série de mudanças ao longo do tempo, resultado de uma complexa rede de elementos conectados e um sistema dinâmico composto por origens, desenvolvimentos e interrupções. No Brasil, e principalmente na Amazônia, essa problemática amplia-se devido à falta de estímulo generalizado na produção artística, que teve entre os anos de 2018 e 2022 com um governo que extinguiu o Ministério da Cultura e promoveu uma verdadeira demolição nos programas de fomento.

## REFERÊNCIAS

ALCHORNE DE SOUZA, Geisa. **O Desafio Contemporâneo da Conservação: a fragilidade da Media Art**. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2019.

ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia no Brasil**. perspectivas da estética digital. São Paulo: SENAC, 2005.

BEIGUELMAN, G. Museus do inacabado para memórias efêmeras: notas sobre a conservação de obras de net art. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 6, n. 12, 2017.

BEIGUELMAN, Giselle. Reinventar a memória é preciso. In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana (Org.). **Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais**. São Paulo: Petrópolis, p.12-33

BORTULUCCE, Vanessa Beatriz. O Centenário do Futurismo: uma estética do tempo. In: ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ARTE, 5. 2009, Campinas. **Anais...** Campinas: UNICAMP, 2009.

BRUNO, Maria Cristina O. Museologia e museus: os inevitáveis caminhos entrelaçados. In: ENCONTRO NACIONAL MUSEOLOGIA E AUTARQUIAS, 13: A Qualidade em Museus. 2006 Lisboa. **Anais...** Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 2006. (Cadernos de Sociomuseologia, 25).

CERAVOLO, S.M.; TÁLAMO, M.F.G.M. Tratamento e organização de informações documentárias em museus. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP**, São Paulo, v. 10, p. 241-253, 2000.

CHAGAS, M. D. S. Em busca do documento perdido: a problemática da construção teórica na área da documentação. **Cadernos de Sociomuseologia**, v. 2, n. 2, p. 29-47, 1994. Disponível em: [file:///C:/Users/ira/Downloads/534-Texto%20do%20artigo-1872-1-10-20090701%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ira/Downloads/534-Texto%20do%20artigo-1872-1-10-20090701%20(1).pdf). Acesso em: 14 nov. 2023.

CHAGAS, M. S. **A imaginação museal** - Museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro. Rio de Janeiro: IBRAM, 2009. v. 1. 257p.

CHAGAS, M. S. **Há uma gota de sangue em cada museu: a ótica museológica de Mario de Andrade**. 2. ed. Chapecó: Argos, 2015. v. 1. 139p.

DEKKER, Anett. Os desafios da conservação da net arte e a aceitação da perda e da subjetividade. In: BEIGUELMAN, Gisele; MAGALHÃES, Ana (Org.). **Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais**. São Paulo: Peirópolis; EDUSP, 2014.

DOCUMENTATION and Conservation of Media Arts Heritage. Disponível em: <http://www.docam.ca/en.html>. Acesso em: 14 nov. 2023.

FALCÃO, Patrícia. Entre a espada e a parede. In: MACEDO, Rita; SILVA, Raquel Henriques da. (Org.). **O paradigma da arte contemporânea e dos bens etnográficos**. Lisboa: Instituto de História da Arte, 2010.

FERREZ, Helena Dodd. Documentação Museológica - Teoria para Uma Boa Prática. In: FÓRUM DE MUSEUS DO NORDESTE, 4, 1991, Recife. **Trabalho Apresentado...** Recife, 1992.

FRASER, Andrea. Da crítica às instituições a uma instituição da crítica. [Retirar e colocar as coisas no mundo]. **Revista Concinnitas**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 42, 2021.

FREIRE, Cristina (Org.). **Arte Contemporânea: preservar o quê?** São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2015.

FREIRE, Cristina. (Org.). Escrita da história e (re)construção das memórias: arte e arquivos em debate. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE, 10. 2016, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2016.

GALVÃO, M.C.B. Os conceitos dos termos biblioteconomia, documentação e ciência da informação. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 26, n.1/2, p. 100-114, 1993. Disponível em: <http://www.brappci.ufpr.br/brappci/index.php/article/view/0000002165/>. Acesso em: 14 nov. 2023.

GASPARETTO, Débora Aíta (Org.). **Arte-ciência-tecnologia: o sistema da arte em perspectiva**. 1. ed. Santa Maria: Lab Piloto, 2014. [livro eletrônico]

GASPARETTO, Débora Aíta. **O “Curto-Circuito” da arte digital no Brasil**. Santa Maria: Edição do Autor, 2014.

GIANETTI, Claudia. **Estética digital**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GOBIRA, Pablo. (Org.). **A memória do digital e outras questões das artes e museologia**. Belo Horizonte: EdUEMG, 2019.

GROYS, Boris. **In the flow**. London: Verso Books, 2016.

HÖLLING, Hanna B. Mídia transicional: permanência, recursividade e o paradigma da conservação. In: GOBIRA, Pablo (Org.). **A memória do digital: e outras questões das artes e museologia**. Belo Horizonte: EdUEMG, 2019.

KLAUTAU FILHO, Mariano (Org.). **Catálogo**. II Prêmio Diário Contemporâneo de Fotografia: Crônicas Urbanas. Belém: Diário do Pará, 2011.

LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

MAGALHÃES, Ana. Considerações para uma análise-crítica da catalogação de acervos artísticos. In: BEIGUELMAN, Gisele; MAGALHÃES, Ana (Org.). **Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais**. São Paulo: Peirópolis; EDUSP, 2014. p.34-43.

MANESCHY, Orlando; HERKENHOFF, Paulo (Org.). **Catálogo Amazônia, a Arte**. Organização e Curadoria. Vitória: Museu da Vale, 2010.

MIRANDA, Rose. **Tecendo novas tramas sociais em Itaipu: proposta de uma documentação museal cidadã**. 2020. Tese (Doutorado em Museologia) - Universidade Lusófona, Lisboa, 2020.

MONTEIRO, J.; LARA, M. G. L. A noção de documentação em museus nas normas spectrum e CIDOC/ICOM. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/185911>. Acesso em: 14 nov. 2023.

NASCIMENTO JUNIOR, José do; TRAMPE, Alan; SANTOS Paula Assunção dos (Org.). **Mesa redonda sobre la importancia y el desarrollo de los museos en el mundo contemporáneo**: Mesa Redonda de Santiago de Chile, 1972. Brasília, DF: IBRAM/MinC; Programa Ibermuseos, 2012. v.1. 235 p.

PEREIRA, P. M. F. C. O museu deverá organizar-se para a preservação ou para o desenvolvimento? **Cadernos de Sociomuseologia**, v. 34, n. 34, p. 41-135, 2009. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/1128>. Acesso em:

PINACOTECA DE SÃO PAULO. **Política de Preservação Digital da Pinacoteca do Estado de São Paulo (2019-2023)**. São Paulo: Área de Acervo, 2019.

PUCU, Izabela. Mário Pedrosa: imaginação instituinte, museus e pós-modernidade. In: VILLAS BÔAS, Gláucia; PEDROSA, Quito; PUCU, Izabela (Org.). **Mário Pedrosa atual** [E-book]. Rio de Janeiro: Instituto Odeon, 2019.

SANTAELLA, L. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia**. São Paulo: Iluminuras; FAPESP, 2005.

SANTOS, Hercules Pimenta dos. Modelo CIDOC CRM: interoperabilidade semântica de informações culturais. **Brazilian Journal of Information Science: Research Trends**, v. 10, n. 1, p. 56-62, 2016.  
<https://doi.org/10.36311/1981-1640.2016.v10n1.07.p56>

SEHN, Magali Melleu. **Entre resíduos e dominós**. Preservação de Instalações de Arte no Brasil. 1. ed. Belo Horizonte: C/ARTE, 2014. v. 1. 318p.

TAYLOR, G. D. **When the machine made art: the troubled history of computer art**. New York: Bloomsbury, 2014.

## SITES

<https://www.docam.ca/en/introduction.html>

<https://mattersinmediaart.org/>

<https://file.org.br/>

<https://art.medialab.ufg.br/>

<https://festivaldeartedigital.com.br/>

<http://www.art-bonobo.com/valdirsarubbi/08-sabi.htm>

<https://xumucuis.org/projetos/salao-de-arte-digital/>

<https://xumucuis.org/projetos/panorama-da-arte-digital-no-para/>

<https://tainacan.org/>

<http://biblioteca.pinacoteca.org.br:9090/local/File/politica-digital.pdf>

<https://cidoc.mini.icom.museum/>

<https://incca.org/>

<https://digitalartarchive.at/nc/home.html>