

# ARTEMÍDIAMUSEU: uma coleção de artes digitais para um museu brasileiro

## *ARTEMÍDIAMUSEU: a collection of digital arts for a Brazilian museum*

### ANA AVELAR

Universidade de Brasília, Brasil  
anacandidaavelar@gmail.com

### ANA ROMAN

Universidade de São Paulo, Brasil  
ana.roman.rodrigues@gmail.com

### THIARA GRIZILLI

Universidade do Porto, Portugal  
thiaragrizilli@alumni.usp.br

### MARCELLA IMPARATO

Universidade de São Paulo, Brasil  
marcellaimparato@gmail.com

---

#### Resumo

Neste artigo, explora-se o projeto “ARTEMÍDIAMUSEU”, concebido pelo Grupo de Pesquisa Academia de Curadoria, como resposta à necessidade de estabelecer uma estrutura online para exposições, atividades curatorial-pedagógicas e comunicação com os públicos, visando promover e discutir as artes digitais. O objetivo do projeto foi preencher lacunas existentes nas coleções de arte de museus brasileiros, especificamente relativas às artes digitais, apresentando possibilidades de preservação dessas obras. Assim, oferecemos uma visão sobre a transformação digital no cenário museológico brasileiro, indicando práticas museais e métodos curatoriais que possam atender demandas digitais. Nesse sentido, o projeto concentrou-se na necessidade de integrar as artes digitais ao cenário da arte contemporânea local, promovendo reflexões sobre obsolescência, conservação, acesso, diversidade e desigualdade no contexto digital. Assim, o projeto “ARTEMÍDIAMUSEU” observou o papel das artes digitais no sistema artístico contemporâneo brasileiro, notando a necessidade de integrá-las organicamente ao campo da arte local por meio de critérios conceituais e estéticos para sua compreensão e valorização.

---

#### Palavras-chave

artes digitais | coleção | museu | práticas curatoriais | exposições online

---

**Abstract**

In this article, the project “ARTEMÍDIAMUSEU,” conceived by the Research Group Academia de Curadoria, is analyzed as a response to the need for an online structure for exhibitions, curatorial-pedagogical activities, and audience communication, aiming to promote and discuss digital arts. The project’s goal was to fill existing gaps in Brazilian museum art collections, specifically related to digital arts, by presenting possibilities for preserving these works. Thus, we offer an insight into the digital transformation of the Brazilian museological landscape, indicating museum practices and curatorial methods that can meet digital demands. In this sense, the project focused on the need to integrate digital arts into the local contemporary art scene, promoting reflections on obsolescence, conservation, access, diversity, and inequality in the digital context. Therefore, the “ARTEMÍDIAMUSEU” project examined the role of digital arts in the contemporary Brazilian art system, noting the necessity of organically integrating them into the local art field through conceptual and aesthetic criteria for their understanding and appreciation.

---

**Keywords**

digital arts | collection | museum | curatorial practices | online exhibitions

## Introdução

Este artigo oferece uma visão sobre a transformação digital no cenário museológico, especialmente no contexto brasileiro. Aborda-se aqui como as instituições culturais adaptaram suas práticas para atender às demandas digitais durante a pandemia, expandindo suas ações para além do espaço físico, por meio das redes sociais e das tecnologias digitais. Nesse contexto, explora-se o surgimento do projeto “ARTEMÍDIAMUSEU”, concebido pelo Grupo de Pesquisa Academia de Curadoria (um laboratório de práticas curatoriais e crítica de arte afiliado à Universidade de Brasília — CNPq/UnB), como resposta à necessidade de estabelecer uma estrutura online para exposições, atividades curatorial-pedagógicas e comunicação com os públicos, visando promover e discutir as artes digitais. Por meio de projetos como esse, o objetivo do Grupo é preencher lacunas existentes nas coleções de arte contemporânea de museus brasileiros, observando ausência de obras de artes digitais nas instituições e trazendo indicações para a preservação dessas obras, com as especificidades que lhes são características. Além disso, o projeto concentrou-se na necessidade latente de integrar as artes digitais ao cenário da arte contemporânea local, promovendo reflexões sobre obsolescência, conservação, acesso, diversidade e desigualdade no contexto digital.

Com três exposições online, o projeto apresentou obras de Giselle Beiguelman, Vitória Cribb, Lucas Bambozzi, Bruno Kowalski, Gabriel Massan, biarritzzz, Loveletter.exe, Gilberto Prado, Suzete Venturelli e Denu, explorando-as e contribuindo para o pensamento sobre artes digitais no Brasil e sobre curadoria online. Cada exposição foi curada pelo grupo de pesquisa abordando temas como raça e gênero, preservação,

interatividade, vigilância, criação de realidades alternativas, estética de *games*, corpo e performance no ambiente digital, a partir das obras dos artistas e das artistas. Nesse sentido, o projeto “ARTEMÍDIAMUSEU” não apenas visou expor as artes digitais, mas promover a formação de públicos para essas obras, auxiliando as instituições parceiras no desenvolvimento de habilidades digitais e contribuindo para a superação das precariedades e/ou limitações digitais institucionais, buscando uma integração efetiva das artes digitais no contexto museal brasileiro. Além disso, o projeto propôs a criação do que veio a ser a primeira coleção pública de artes digitais do país para o Museu Nacional da República, em Brasília, culminando numa exposição presencial na qual a nova coleção, doada ao Museu, foi posicionada em diálogo com obras do acervo, além de obras históricas emprestadas<sup>1</sup>.

Sendo assim, este texto apresenta uma reflexão sobre o projeto “ARTEMÍDIAMUSEU”, observando o papel das artes digitais no sistema artístico contemporâneo e a necessidade de integrá-las organicamente ao campo da arte local, bem como enfatizando critérios conceituais e estéticos para sua compreensão e valorização.

## 1. Museus na era digital e a formação do Grupo de Pesquisa Academia de Curadoria

Estudos museais mostram como as tecnologias digitais deixaram de ser uma forma de difusão e hoje atuam como um instrumento de comunicação, interação e mediação (Giannini e Bowen, 2019). As redes sociais possibilitam envolver mais visitantes, fomentando ainda o engajamento com visitantes potenciais espontâneos. Embora, em nosso país, ainda se apresente uma significativa desigualdade digital<sup>2</sup> relacionada a questões de raça, classe e região, é consenso entre as instituições culturais o avanço da acessibilidade pela Internet pautado pelo fenômeno da transformação digital. Este processo, porém, no caso da maioria das instituições museais brasileiras, foi realizado sem o apoio de especialistas em redes sociais ou pessoas com amplo

- 
- 1 Contando com apoio da Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAP-DF) e das galerias de arte Almeida e Dale e a Casa Albuquerque, que emprestaram obras fundamentais para o debate sobre artes digitais no Brasil, além de obras de artistas brasileiros que estão fazendo essa discussão.
  - 2 Dados do IBGE de 2023 apontam que, no Brasil, 12,8% da população brasileira acima dos 10 anos ainda não tinham acesso à internet no ano de 2022. Em recortes da pesquisa, fica explícito o tamanho da desigualdade: entre estudantes, o número de pessoas com acesso passa de 98,4% da rede privada para 89,4% quando olhamos para a rede pública. A região centro-oeste apresenta o maior índice de usuários dentre os 27 estados, atingindo 96,6% de usuários no Distrito Federal. Acesso em 15/07/2024 <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38307-161-6-milhoes-de-pessoas-com-10-anos-ou-mais-de-idade-utilizaram-a-internet-no-pais-em-2022>.

conhecimento no campo da comunicação digital, algo ainda carente de estruturação<sup>3</sup>.

Impulsionadas pela pandemia da Covid-19 e seu consequente isolamento social, as instituições museais em todo o mundo foram compelidas à digitalização, não apenas de seus acervos, mas da própria experiência museal das exposições. Uma das grandes transformações, nesse processo foi a transposição de ações presenciais em ações digitais, utilizando muitas vezes como suporte as redes sociais para atividades educativas e de comunicação.

Observamos que, em grande parte dos casos, tal transposição de atividades deixou de lado as especificidades desse meio, bem como uma reflexão crítica adequada sobre esse outro “lugar” que constitui a Internet. Com suas características de interatividade, imediatez e potencial de alcance global, a Internet exige abordagens e estratégias específicas que vão além da mera replicação de atividades presenciais. Por exemplo, a estrutura de uma exposição física, que conta com a presença tangível das obras e a interação direta do público com o espaço expositivo, não pode ser simplesmente transposta para uma plataforma digital sem considerar como a experiência do usuário será transformada. A dimensão física da visita ao museu é substituída pela navegação em uma interface digital, o que demanda uma adaptação cuidadosa para manter o engajamento e a possibilidade educativa uma vez compreendida a experiência que o público, aqui usuário, já possui naqueles espaços.

O universo digital oferece ferramentas e possibilidades que não estão presentes no espaço físico, como a interatividade em tempo real e a personalização da experiência do usuário. Observamos inúmeras iniciativas, como *lives* com artistas e curadores via YouTube, destacando as ações educativas dos maiores museus do país, como o Museu de Arte de São Paulo (MASP), a Pinacoteca do Estado de São Paulo e o Museu de Arte do Rio de Janeiro (MAR). Houve também uma imensa profusão de postagens e *lives* nas redes sociais, especialmente no Instagram. No entanto, verificaram-se falhas na compreensão da comunicação das instituições com os usuários, evidenciadas por respostas genéricas, como o uso de *emojicons*, ou mesmo pela ausência de interação personalizada.

Notamos como palestras e mesas-redondas foram transpostas para o digital, enquanto potencialidades características do meio, como *takeovers*<sup>4</sup>, foram pouco explo-

---

3 O Grupo de Pesquisa Academia de Curadoria teve oportunidade de realizar uma análise das redes sociais e da presença digital da Pinacoteca do Estado de São Paulo por ocasião de Revisão e atualização do Plano Museológico da Pinacoteca, a convite da Tomara! Educação e Cultura em 2022. Naquele momento, o Museu ainda não contava com um profissional especializado no tema ou com um projeto para a área. Ver: Plano Museológico da Pinacoteca de São Paulo 2023 2028. Disponível em: <https://www.tomaraeducacaoecultura.com.br/post/revisao-e-atualizacao-do-plano-museologico-da-pinacoteca>.

4 Tula Giannini e Joseph P. Bowen analisaram a comunicação digital de museus antes, durante e pós-pandemia. Afirmam que a maior parte das instituições não estava preparada para o digital quando a pandemia chegou; as artes digitais não eram tão colecionadas. Havia ainda uma desigualdade mais do que significativa entre museus que puderam investir no digital e aqueles que não puderam.

radas. Além disso, abusou-se das visitas virtuais, que simulavam a presença humana, mas sem grandes alcances pedagógicos quando desassociadas de outros conteúdos multimídia e estratégias de *storytelling*<sup>5</sup>. A transposição inadequada de atividades para o meio digital evidencia a necessidade de um aprofundamento na compreensão das dinâmicas específicas da internet e na criação de estratégias que realmente aproveitem suas características únicas para oferecer uma experiência enriquecedora e significativa aos públicos.

Diante deste cenário, o Grupo de Pesquisa Academia de Curadoria — CNPq/UnB, sob coordenação da Profa. Ana Avelar, notou a evidente necessidade de estabelecer uma estrutura online de exposições, ações curatorial-pedagógicas e de comunicação que os museus pudessem levar adiante mesmo quando as atividades presenciais fossem retomadas, entendendo que, a partir desse modelo, as instituições compreendessem melhor as especificidades que exposições e atividades digitais apresentam. Nesse contexto, o Grupo propôs, em 2021, o projeto “ARTEMÍDIAMUSEU” para o Museu Nacional da República e outras instituições parceiras da grande Brasília, situadas em cidades-satélites nas bordas do Plano Piloto.

Realizamos ações educativas-digitais que se desdobraram a partir do Museu Nacional da República para centros culturais e museus da cidade ampliada, como o Complexo Cultural de Planaltina, Complexo Cultural de Samambaia e Complexo Cultural de Ceilândia. Nessas ações, foram estabelecidos diálogos entre os temas trabalhados pela mostra do Museu da República e assuntos caros aos espaços culturais como, os debates acerca das políticas de memória e apagamento de narrativas que marcam a história do distrito de Planaltina<sup>6</sup>.

Pensando numa proposição pedagógica-curatorial a partir do ambiente digital, o projeto valeu-se das novas tecnologias para a educação, afirmando o potencial do emprego das múltiplas formas de conteúdo multimídia — dos audiovisuais à realidade aumentada/virtual — como algo imprescindível na formação das artes e na mediação cultural hoje. Assim, concebeu-se o projeto de coleção e exposições combinado às ações em parceria com as instituições, visando a educação por meio das artes e mídias digitais.

---

Segundo pesquisa da UNESCO, apenas 5% dos museus africanos tinham conteúdo online. (Giannini, T.; Bowen, J.P. Museums and Digital Culture: From Reality to Digitality in the Age of COVID-19. *Heritage* 2022, 5, 192–214. Disponível no site: <https://doi.org/10.3390/heritage5010011>).

5 Ver: Resta, Giuseppe; Dicuonzo, Fabiana e Karacan, Evrim; Pastore, Domenico. “The impact of virtual tours on museum exhibitions after the onset of Covid-19 restrictions: visitor engagement and long-term perspectives”. Disponível no site: SIRES.IT. 10.2423/122394303v11n1p151.

6 A esse respeito, ver o encontro com a artista Giselle Beiguelman e o gestor do Complexo Cultural de Planaltina, Júnior Ribeiro sobre o tema. Disponível no site: [https://www.youtube.com/watch?v=P-Kt\\_NY14TQ&t=2275s](https://www.youtube.com/watch?v=P-Kt_NY14TQ&t=2275s).

## 2. Metodologia: pensamento presentacional e pesquisa-ação

Nossa compreensão de arte como instrumento de conhecimento inspira-se originalmente na “proposta triangular” de ensino da arte, preconizada por Ana Mae Barbosa (1991 [2010]). Segundo a arte-educadora, a aprendizagem em arte deve ser realizada na interseção entre o estudo da história da arte, a prática artística e a leitura crítica de obras de arte, denominando de “pensamento presentacional” aquele em que se obtém informações a partir das representações visuais. Nesse contexto, a produção de arte é reconhecida como elemento fundamental para compreender como as imagens são criadas, enfatizando a prática criativa. (Barbosa 1991 [2010]).

No entanto, para a autora, apenas a produção artística seria insuficiente para a análise crítica das imagens. Ou seja, produzir arte em si não é o suficiente para interpretar e criticar efetivamente as representações visuais. Assim, nessa abordagem, há uma chamada à consubstanciação dessa prática com o conhecimento histórico e crítico no ensino (Avelar, Correia e Zaiden 2020, 194).

Além da compreensão de arte-educação como promovida por Barbosa, entendemos nossa metodologia como de pesquisa-ação, à maneira compreendida por David Tripp (2005), assumindo que nossas pesquisas alimentam a implementação e revisão crítica de nossos projetos e vice-versa. Essa metodologia envolve fundamentalmente características como inovação, iniciativa estratégica, colaboração, dimensão intervencionista, perspectiva problematizadora e contínua, atualizada por auto-análises e disponível para mudanças. Como afirma Tripp, a “pesquisa-ação” é

um termo genérico para qualquer processo que siga um ciclo no qual se aprimora a prática pela oscilação sistemática entre agir no campo da prática e investigar a respeito dela. Planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para a melhora de sua prática, aprendendo mais, no correr do processo, tanto a respeito da prática quanto da própria investigação. (Tripp, 2005, 445-446)

Essa metodologia distingue-se tanto da abordagem puramente prática quanto da pesquisa científica. De um lado, a abordagem “prática” seria reativa, isto é, responde “eficaz e imediatamente a eventos” na medida em que eles ocorrem (Tripp, 448). De outro, a pesquisa científica segue “protocolos metodológicos determinados” (Tripp, 448). Nesse sentido, a pesquisa-ação representaria uma abordagem intermediária, sendo “proativa com respeito à mudança”, ao mesmo tempo em que é estratégia, baseando suas mudanças a partir da análise produzida com as “informações de pesquisa” (Tripp, 448).

Nessa direção, trazemos rigor analítico para avaliar as mudanças promovidas na prática. Colaborativamente, abordam-se aspectos específicos da curadoria de exposições, como *design* gráfico, expografia, comunicação, bem como procedimentos relativos à produção de artigos científicos, ações educativas etc.

Como sugerem teóricos como Domenico Quaranta em “Beyond New Media Art” e Sean Lowry em “Curating with the Internet”, a curadoria no meio digital precisa considerar a fluidez, a temporalidade e a interação que a internet possibilita. Quaranta destaca a importância de entender a arte digital não apenas como uma transposição de mídias, mas como uma prática que dialoga com as especificidades tecnológicas e culturais do ambiente online. Ele argumenta que as obras digitais devem ser compreendidas em seu contexto nativo, utilizando os recursos e possibilidades oferecidos pelas tecnologias digitais para criar novas formas de engajamento e experiência. Lowry, por sua vez, aponta para a necessidade de desenvolver curadorias que sejam intrinsecamente ligadas ao meio digital, utilizando suas características para criar experiências envolventes e interativas ao usuário.

Para enriquecer ainda mais nossa prática curatorial e expografia digital, trazemos exemplos de nossas próprias experiências e projetos. A integração de elementos multimídia, *storytelling* interativo e o uso de plataformas digitais são algumas das abordagens que adotamos para criar exposições dinâmicas e acessíveis. Utilizamos algoritmos para personalizar a experiência do usuário, recomendando conteúdos baseados nas interações anteriores dos visitantes. Além disso, desenvolvemos conteúdos multimídia complementares, como documentários sobre o processo de criação das obras e entrevistas com os artistas, para enriquecer ainda mais a experiência expositiva.

### **3. As artes digitais e a coleção ARTEMÍDIAMUSEU do Museu Nacional da República de Brasília**

Dentro do projeto “ARTEMÍDIAMUSEU”, compreende-se a existência de “artes digitais”, no plural: incluindo toda a gama de produções que se interligam com as tecnologias digitais — *webart*, *game art*, arte computacional, pintura digital e modelagem 3D. Reconhecemos que o termo é amplo, porém, dado que a arte contemporânea é de natureza multimídia, interessa-nos tratarmos de maneira ampliada a produção que funde arte, ciência e tecnologia em um campo que incorpora aspectos de computação, interatividade, imersão e tempo real, em criações que entrelaçam diferentes áreas do conhecimento, como biotecnologia, nanotecnologia, física, computação, matemática, engenharia, mecânica e robótica, todas interligadas pelas mídias digitais (Gasparetto 2016, 15).

A arte contemporânea é de natureza multimídia porque ela transcende os limites tradicionais de uma única forma de expressão artística, integrando diversas mídias e tecnologias para criar obras que envolvam múltiplos sentidos e formas de interação. Este caráter multimídia reflete a complexidade e a diversidade da sociedade contemporânea, cujas barreiras entre diferentes disciplinas estão cada vez mais diluídas. Artistas contemporâneos frequentemente utilizam vídeo, som, performance, instalação, realidade aumentada e virtual, programação e outras formas digitais para explorar novas

possibilidades de expressão e engajamento. Essa abordagem multimídia permite maior experimentação e inovação, possibilitando a criação de obras que sejam interativas, imersivas e muitas vezes participativas, desafiando o público a se envolver de maneiras inéditas e provocando novas formas de percepção e entendimento (Manovich 2001; Krauss 1999; Paul 2003)<sup>7</sup>.

Neste contexto, projetos como o “ARTEMÍDIAMUSEU” são essenciais para abrigar e promover essas manifestações artísticas, oferecendo um espaço onde a fusão de arte e tecnologia pode ser explorada e apreciada em toda sua amplitude e profundidade.

Observamos que, mesmo com a existência de trabalhos de artes digitais no Brasil desde a década de 1960, como as primeiras investigações de Waldemar Cordeiro, que exploram novas possibilidades do computador (Gasparetto 2016)<sup>8</sup>, essa forma de arte ainda enfrenta dificuldades para se integrar plenamente ao circuito local de arte contemporânea. Apesar de um histórico significativo, a aceitação e a integração das artes digitais permanecem limitadas devido a vários desafios, incluindo a preservação e a valorização dessas obras.

Conforme apontado por Jon Ippolito, ex-curador de artes digitais do Museu Guggenheim e atual professor de novas mídias da Universidade do Maine, os métodos tradicionais de preservação cultural não são adequados para a arte digital. Ippolito destaca que o conhecimento cultural mais antigo sobreviveu não devido a formatos duráveis como tabuletas de pedra e estatuetas, mas por meio de formatos sociais. Ele sugere que o futuro das novas mídias reside em culturas orais e performáticas, como as encontradas na floresta amazônica, onde a preservação se dá através de práticas comunitárias e sociais.

Ippolito introduz o conceito de “preservação proliferativa,” que se refere a práticas de preservação não-oficiais realizadas por amadores, incluindo técnicas como emulação, migração e reinterpretação (Ippolito, 2014, 200). Essas abordagens inovadoras desafiam os métodos tradicionais de conservação e são essenciais para manter a rica cultura tecnológica atual viva.

Nesse sentido, as artes digitais, que integram ciência e tecnologia, exigem novas estratégias de conservação que considerem sua natureza efêmera e a rápida evolução

---

7 Uma referência relevante é Lev Manovich, especialmente em sua obra “The Language of New Media” (2001), na qual discute como a convergência de diferentes mídias é uma característica central da arte contemporânea digital. Manovich argumenta que a digitalização transformou todas as mídias em dados manipuláveis, permitindo aos artistas combiná-las de maneiras inovadoras. Outra referência importante é Rosalind Krauss em seu ensaio “A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition” (1999). Krauss introduz o conceito de “condição pós-mídia” para descrever a prática artística contemporânea que transcende as fronteiras tradicionais dos meios, integrando diferentes técnicas e tecnologias. Christine Paul também é uma referência significativa. Em seu livro “Digital Art” (2003), ela explora como a arte digital incorpora diversas formas de mídia e tecnologias, criando novas possibilidades de interação e imersão.

8 Tais trabalhos estão incluídos na exposição “Atualização do Sistema”, que finaliza o projeto e sobre a qual discutiremos adiante.



tecnológica. Para que essas obras sejam plenamente aceitas no circuito de arte contemporânea local, é necessário um novo paradigma que valorize práticas comunitárias e iniciativas independentes, além das instituições tradicionais.

Ainda hoje, a pesquisa teórica brasileira sobre artes digitais é conduzida principalmente por grupos de pesquisa universitários — frequentemente situados em universidades públicas —, nos quais artistas, pesquisadores e coletivos de diferentes regiões do país desenvolvem trabalhos que desafiam, adaptam e refletem sobre as tecnologias disponíveis. Geralmente, por conta de particularidades técnicas e teóricas ou da natureza interdisciplinar dessas obras, as artes digitais são exibidas em eventos específicos do meio<sup>9</sup>.

Um exemplo é o trabalho realizado no Sul do país, onde há décadas já observamos pesquisa e divulgação em arte e tecnologias através desse tipo de evento e que, em 2021, abriu o Museu Arte, Ciência e Tecnologia — MACT, na Universidade Federal de Santa Maria, fruto de um trabalho idealizado em 2010 pelas professoras Nara Cristina Santos e Maria Rosa Chitolina. Este exemplo em específico nos lembra uma questão já levantada neste texto, pois o MACT foi também um importante centro de experimentação no desafio de adaptar exposições à linguagem das redes sociais durante o período de fechamento dos museus para os públicos devido à pandemia da COVID-19. Iniciativas como esta não são casos isolados, pois também na região centro-oeste, que recebe agora a coleção Artemídiamuseu, temos atualmente o SESI-Lab, espaço de arte, ciência e tecnologia do Serviço Social da Indústria (SESI), situado em Brasília, que compreende tanto as exposições deste tipo quanto a produção, através de atividades de formação e ateliês/laboratórios.<sup>10</sup> Destaca-se ainda que, nesta mesma cidade, capital do país, encontramos trabalhos pioneiros como o da artista e pesquisadora Suzete Venturelli, que iniciou o programa de pós-graduação em Arte com área de concentração em Arte e Tecnologia da Imagem, ainda no ano de 1991.

A necessidade de disseminar conhecimento sobre a preservação das artes digitais contemporâneas é um aspecto crucial para os museus ao decidirem incluir (ou excluir) tais obras em suas coleções. Esse esforço busca fornecer informações detalhadas sobre as práticas atuais de conservação das artes digitais e destacar a importância dessa forma de expressão na era pós-digital<sup>11</sup>. Dentro desse quadro, o projeto “ARTEMÍDIAMUSEU”

---

9 Um dos eventos de artes digitais promovidos por grupos de pesquisa acadêmica é o Encontro de Arte e Tecnologia (#.ART), visando arte e tecnociência em Brasília, realizado desde 1989, sob coordenação da Profa. Suzete Venturelli.

10 Sobre essas iniciativas, Ver: “A arte nos move — imaginação e prática interdisciplinar em arte, ciência e tecnologia”. Em: Serviço Social da Indústria. Departamento Nacional. Educação em diálogo no SESI Lab. Brasília: SESI/DN, 2023.

11 Para Pablo Gobira, da Universidade Estadual de Minas Gerais: “o pós-digital diz respeito às convergências contemporâneas do digital e do analógico. A ideia de pós-digital surge a partir da presença do digital no cotidiano, nas coisas, na vida (Cramer, 2014; Santaella, 2016). É uma conformação em que o digital não é compreendido como ‘progresso’, permitindo que se desierarquize as relações tecnológicas”. (Gobira, Pablo. “Museus e paisagens culturais pós-digitais”, em: Gobira,

apresentou obras digitais que se alinham à coleção do Museu Nacional da República, espelhando o panorama das artes digitais no Brasil, e propôs a incorporação dos trabalhos à coleção da instituição.

A seleção para a coleção baseou-se em fatores como: relevância para o debate das artes digitais, importância das obras local e globalmente, emprego de tecnologia no tratamento de desigualdades sociais e consideração de diversidade de gênero e raça, incluindo a representação de artistas mulheres, historicamente sub-representadas nas artes digitais<sup>12</sup>. As obras escolhidas visam promover igualdade de gênero e inovação com um critério adicional de representação geracional em cada exposição, apresentando um artista de geração “histórica”, um em meio de carreira e um no início de sua trajetória.

Desde 2021, a coleção expandiu-se anualmente com a doação de uma obra de cada artista selecionado nas exposições. Foram realizadas quatro exposições, três delas *online* e uma última *offline*, que ocorreu no espaço físico do Museu Nacional da República de Brasília. Essas exposições proporcionaram uma plataforma para a apresentação das obras e um espaço para a discussão sobre temas relacionados. Destaca-se ainda que, ao adotarmos a metodologia da pesquisa-ação, tivemos a possibilidade de aprimorar e experimentar diferentes plataformas para a expografia e mediação das exposições. Assim, ao visitar hoje o site [academiadecuradoria.com.br](http://academiadecuradoria.com.br), o usuário se depara com um histórico dessa pesquisa nas diversas execuções dos trabalhos de curadoria, expografia, comunicação e educação.

A primeira exposição, “Segue em Anexo”, aberta em dezembro de 2021, apresentou obras de Giselle Beiguelman, Vitória Cribb e Bruno Kowalski, definindo critérios essenciais para o projeto, como o debate sobre desigualdades sociais que são atravessadas pela tecnologia. A segunda exposição, “Arquivo Indisponível”, aberta em março de 2023, apresentou uma interface interativa e trouxe ao público obras de Gabriel Massan, Loveletter.exe e Lucas Bambozzi, discutindo temas como vigilância digital e reconhecimento facial, escultura digital e mundos alternativos. A terceira exposição digital, “Aceitar e Continuar”, lançada em outubro de 2023, contou com trabalhos de Suzete Venturelli, Gilberto Prado; biarritzzz, artista que mistura, em seus trabalhos, a estética dos *videogames*, *memes* e cultura pop, e Denu, artista não-binário que cria mundos imaginários em que coabitam organismos e tecnologia. Por fim, a última

---

Pablo (org.). *Recursos contemporâneos: realidades da arte, ciência e tecnologia*. Belo Horizonte: Ed.UEMG, 2018, 89).

12 A curadora francesa Mélanie Bouteloup afirma que concebe a curadoria como forma de pesquisa e a pesquisa como um processo de “questionamento de formas de produção, classificação e conhecimento normalizadas” (Bouteloup, 2016, 119). Para ela, a arte seria “como uma arena na qual problemas podem se tornar palpáveis, e onde podemos refletir sobre assuntos-chave de nossa época” (Idem, 120) (Ver: Bouteloup, Mélanie. “It is reading that counts”. Em: O’Neil, Paul et al. *The Curatorial Conundrum: What to study? What to research? What to practice?* Cambridge, Massachusetts: LUMA Foundation and the Center for Curatorial Studies, Bard College / MIT Press, 2016, 118-125.)

exposição — desta vez, *offline* —, “Atualização do Sistema”, inaugurada em 15 de dezembro de 2023, reuniu a coleção formada ao longo das três exposições digitais e proporcionou um encontro das obras recém-chegadas com aquelas da coleção do Museu Nacional. Vale notar que os títulos escolhidos para cada exposição realizada ao longo do projeto foram retirados de expressões correntes no ambiente *online* e são portas de entrada para refletir sobre a interação humana com a tecnologia e os desdobramentos de habitar o meio digital.

### 3.1. Exposições digitais: ampliando as atividades museais

As exposições da Academia de Curadoria, no âmbito do projeto “ARTEMÍDIAMUSEU”, aconteceram *online* e refletem a crescente importância dos trabalhos *nato-digitais* no contexto da realidade pós-digital. Esta realidade, marcada pela ubiquidade da tecnologia digital em todos os aspectos da vida, exige uma reconfiguração das nossas abordagens educativas e comunicacionais, além de redefinir as relações espaço-temporais. Como afirma a curadora de artes digitais e profesora da Universidade de Amsterdam Annet Dekker, na primeira década dos anos 2000, já se discutia o problema da ausência expressiva de artes digitais em coleções e exposições. Naquela ocasião, Dekker entrevistou curadores e curadoras sobre as artes digitais e, ao organizar as entrevistas em 2019, notou que várias das questões levantadas seguiam relevantes. Entre elas, a reivindicação da necessidade de se musealizar artes digitais visando sua preservação e garantia de seu valor histórico e, ao mesmo tempo, a dificuldade de se promover mudanças institucionais que facilitassem a recepção dessas obras (Dekker, 2021, 17).

Nesse cenário, o projeto “ARTEMÍDIAMUSEU” destacou-se nacionalmente pela sua escala e, com a ajuda de instituições parceiras, expandiu o acesso ao conhecimento através da digitalização de seus processos e ações. Conforme salientado por Tula Giannini e Jonathan P. Bowen (2019, XI), a existência digital do museu está intrinsecamente ligada à presença *offline*. As funções e atividades da instituição, como gestão de coleções, digitalização de obras de arte, documentação, divulgação de informações sobre obras, criação e gerenciamento de exposições, produção de conteúdo educacional e interação com o público através de plataformas digitais, dão-se hoje, largamente, por meio *online*<sup>13</sup>.

Como apontam Giannini e Bowen (2019, XI), novas abordagens curatoriais estão emergindo em paralelo com modos de apresentação e disseminação ativamente digitais, caracterizados pela reprodutibilidade constante, múltiplas temporalidades e

---

13 Marialaura Ghidini indica como “curar na internet” diz respeito ao uso da internet como meio-devendo levar em conta que sites são ‘ecossistemas’ que são habitados e conformados por usuários e desenvolvedores. Já curar online seria uma reprodução das práticas expositivas institucionais tradicionais. (Ghidini apud Dekker, 2021, 21).

materializações que interagem, diante da redução do espaço físico. A esse respeito, o filósofo contemporâneo e crítico de arte Boris Groys aborda questões fundamentais sobre a arte contemporânea e sua relação com a modernidade e a reprodução digital. No livro “Going Public”, Groys explora a ideia de que a arte não deve ser vista apenas como um objeto de consumo, mas como uma prática que envolve o produtor e o espectador em um diálogo dinâmico. Ele argumenta que, na era digital, a distinção entre artista e espectador se torna cada vez mais tênue, com a ascensão de novas formas de produção artística que desafiam as normas tradicionais. O autor critica a ideia de que plataformas digitais como o Instagram podem substituir os museus, destacando que a dependência de algoritmos limita a exposição a experiências artísticas desconhecidas e promove conteúdos populares, resultando em uma visão superficial da arte contemporânea. Ele enfatiza que os museus proporcionam um espaço físico para encontros significativos com obras de arte, permitindo uma interação mais profunda e reflexiva. Além disso, defende que as instituições artísticas, como os museus, desempenham um papel crucial na preservação e valorização da arte, oferecendo um contexto histórico e crítico que enriquece a experiência do espectador.

Ademais, em “In the Flow”, Groys discute a tensão entre a reprodução mecânica e digital, examinando como essas formas de reprodução afetam a percepção e o valor da arte. Argumenta que a digitalização transforma não apenas a produção artística, mas também a experiência do espectador, que agora pode interagir com as obras de maneiras antes impossíveis. Essa mudança implica uma nova compreensão do que significa ser um espectador na era digital, através da qual a participação ativa e a reinterpretação das obras se tornam centrais.

O autor conclui que a arte contemporânea na era digital deve ser vista como uma prática que envolve uma interação contínua entre produtor e espectador, desafiando as distinções tradicionais e exigindo uma crítica que considere seu contexto social e político. Ele destaca a importância contínua dos museus e instituições artísticas em um mundo cada vez mais digital, argumentando que esses espaços físicos são essenciais para a apreciação e reflexão profunda sobre a arte.

No contexto do projeto, levou-se em conta ainda a importância da historicização da produção de artes digitais no Brasil, abrangendo assuntos caros à ela. Desde o experimentalismo até debates sobre o uso político de novas tecnologias, incluindo a cultura *hacker* e a gambiarra, eles permitiram-nos enfrentar questões como a obsolescência tecnológica e a conservação das artes digitais.

Ainda nesse sentido, dada a diversidade de identidades, territórios e linguagens artísticas, elaboramos narrativas para além da simples exibição de obras. Dessa forma, o “ARTEMÍDIAMUSEU” não só contribuiu para incentivar a presença das artes digitais, mas também aproveitou o tema para questionar e explorar aspectos contemporâneos mais amplos, por meio de diálogos com o público e enriquecimento da experiência artística no espaço digital.

Em diálogo com a mais recente definição de museu<sup>14</sup> e compreendendo-se enquanto projeto de pesquisa acadêmico, “ARTEMÍDIAMUSEU” se propôs também à colaboração na construção e na difusão deste conhecimento específico. E, ao promover encontros, atividades formativas, publicações de textos e artigos, buscou auxiliar no desenvolvimento de habilidades digitais das instituições parceiras, todas elas públicas. Acreditamos que este tipo de iniciativa colabora para a formação de públicos para a arte contemporânea com ferramentas digitais, implementando modelos de curadoria digital e avançando na superação de lacunas digitais institucionais. Como observa Sigfúsdóttir, há três abordagens principais da prática curatorial como produção de conhecimento:

O primeiro modelo reflete uma abordagem das exposições como veículo de divulgação de pesquisas anteriores e concluídas, o segundo entende as exposições como parte integrante do próprio processo de pesquisa e o terceiro entende a curadoria como um evento de conhecimento. Todos os três modelos se sobrepõem, sustentam-se mutuamente e são propostos como ferramentas para identificar os vários elementos de pesquisa incorporados no processo curatorial, em vez de criar distinções hierárquicas entre eles. Os modelos fornecem uma visão abrangente sobre as qualidades epistemológicas específicas que a pesquisa curatorial implica, sendo a mais importante a sua capacidade de cruzar fronteiras entre domínios de práticas de conhecimento. Esta actividade de passagem de fronteiras dissolve a oposição a que estes domínios são normalmente submetidos, apenas para tornar visíveis o seu emaranhado e linhas porosas de divisão<sup>15</sup>. (Sigfúsdóttir 2021, 421-38)

Ademais, compreendemos o papel curatorial como algo que se adapta às necessidades de seu objeto e que engloba, em suas atividades, todas aquelas que dizem respeito à fatura de exposições — tais como as ações educativas, as relações com a imprensa e a idealização expográfica. Para exposições *online*, é essencial compreender o potencial

---

14 “Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos e a serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o património 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 conhecimento.” Texto final disponível em <https://icom-portugal.org/2022/09/30/nova-definicao-de-museu-2/>.

15 “The first model reflects an approach to exhibitions as a vehicle for the dissemination of prior and concluded research, the second understands exhibitions as an integral part of the research process itself, and the third understands the curatorial as an event of knowledge. All three models overlap, sustain each other, and are proposed as tools to identify the various research elements embedded in the curatorial process rather than creating hierarchical distinctions between them. The models provide a comprehensive overview on the specific epistemological qualities curatorial research entails, the most important of which is its ability to cross borders between domains of knowledge practices. This border-crossing activity dissolves the opposition these domains are usually held up to, only to render visible their entanglement and porous lines of division”. Sigfúsdóttir, Ólöf Gerður. (2021). Curatorial research as boundary work. *Curator* 64(3), 421-38. Tradução nossa.

do meio digital para oferecer novas experiências e descobertas, indo além da mera transposição da experiência presencial para o *online*. Segundo Dekker, ao final dos anos 1990, alguns projetos pioneiros mostraram como museus estavam olhando para o potencial da internet como ferramenta para repensar modelos tradicionais de se exibir arte. Nesse momento, termos como “museu aberto” e “museu sem paredes” tornam-se correntes porque a presença das instituições *online* facilitava uma grande variedade de relações entre dados. Havia um encanto com a possibilidade de se apresentar a totalidade do acervo *online*. No entanto, a ocupação *online* evocava aquilo que era feito *offline*, sem reconhecer as devidas especificidades (Dekker, 2021,19). Todavia, na primeira década dos anos 2000, essa realidade transforma-se internacionalmente, sendo que as exposições *online* ganham conectividade e amplitude. Espaços presenciais também passam a serem adaptados para servirem às práticas digitais.

Como afirma Lowry:

Hoje, novas abordagens curatoriais estão surgindo em conjunto com modos de apresentação e disseminação ativados digitalmente, distinguidos pela reprodutibilidade perpétua, múltiplas temporalidades e materializações que se cruzam e a subsidência do espaço físico. (...) Esse espaço comum pode oferecer acesso a novos trabalhos, iluminar a existência de trabalhos entendidos em outros lugares no tempo e no espaço, ou oferecer materializações, versões, atribuições, interpretações e representações múltiplas ou alternativas de trabalhos existentes. (Lowry 202, 392)

### 3.2. “Segue em anexo”, “Arquivo Indisponível”, “Aceitar e continuar”: as exposições *online*<sup>16</sup>

“Segue em Anexo”, a primeira exposição realizada nesse contexto, reuniu obras de três artistas, seguindo os critérios de seleção já citados: Giselle Beiguelman, Vitória Cribb e Bruno Kowalski. Beiguelman, um dos nomes mais emblemáticos das artes digitais no Brasil, está comprometida com o pensamento crítico sobre o potencial da tecnologia na arte, possuindo amplo domínio de ferramentas linguísticas, códigos e dispositivos eletrônicos em sua poética, ao mesmo tempo em que dá atenção especial aos movimentos de transformação social e aos conflitos envolvidos no avanço das tecnologias digitais.

Na obra “Recycled” (2001-2021), doada à coleção “ARTEMÍDIAMUSEU”, a artista utilizou um código aberto para conceber uma tela de fundo amarelo no qual letras soltas se movem em resposta ao cursor, formando a palavra “recycled”. O cursor do mouse atua como ponto focal, permitindo que as letras sejam rearranjadas conforme o movimento do operador. Nessa obra, o “gesto” do espectador gera uma nova composição

---

<sup>16</sup> As exposições estão disponíveis através do site [academiadecuradoria.com.br/exposicoes-digitais/](http://academiadecuradoria.com.br/exposicoes-digitais/).



—  
Figura 1  
Captura de tela da exposição *Segue em Anexo*.  
Giselle Beiguelman, “Recycled”. 2001-2021.  
Website. Coleção Artemídiomuseu.

—  
Figura 2  
Captura de tela da exposição *Segue em Anexo*.  
Vitoria Cribb, “Prompt de comando”. 2021.  
Videoarte, 10’ 47’’, Render, animação,  
simulação 3D. Coleção Artemídiomuseu.



Figura 3

Captura de telas da exposição *Arquivo Indisponível*, 2022. No destaque: a nova interface expográfica proposta pela curadoria.



a cada movimento, evocando uma espécie de poesia concreta “cibernética”. Assim, o título alude à própria lógica da internet, frequentemente centrada no *remix* de elementos, cuja lógica também se manifestou na necessidade de atualizar a obra, criada em 2001, para sua reapresentação em 2021, visando a compatibilidade com sistemas contemporâneos. Nesse contexto, reciclar a obra para uma versão mais recente é, ao mesmo tempo, um ato de resistência e uma estratégia para contornar os efeitos da obsolescência. Reescrever códigos, modificar o suporte ou a plataforma pode impactar a matriz conceitual da obra; assim, ao escolher reapresentá-la, a curadoria afirmou seu engajamento em refletir sobre a preservação dos meios digitais.

Vitória Cribb, por sua vez, explorou as interseções entre as tecnologias e a realidade social que permeia nossos corpos, abordando o fascínio por avanços tecnológicos. Na obra doada à coleção, “Prompt de Comando” (2021), uma tela de comando projeta textos da artista que exploram questões como racismo, desigualdades sociais, dilemas da navegação e a interação entre seres humanos e máquinas.

Por fim, Bruno Kowalski explorou a presença na comunicação de massa em trabalhos de edição de imagem, vídeo e modelagem em 3D. Na instalação digital “Máquina de Ruído” (2020), obra doada à coleção, o artista aborda as identidades digitais — frequentemente anônimas —, performances *online* e a influência das novas mídias na construção das narrativas pessoais, indicando a multiplicidade de identidades em um mundo imerso no digital. A instalação digital, composta por imagens, vídeos e um *player* de áudio que emite sons de manifestações, convida os participantes a contribuírem anonimamente para um protesto *online*. Kowalski responde a questões sobre a exibição da subjetividade em telas digitais, oferecendo uma reflexão não apenas sobre a possibilidade de organização política nas redes, mas também a contradição dessa ação no ambiente *online*.

A segunda exposição, “Arquivo Indisponível”, abordou a complexidade da experiência digital contemporânea, explorando temas como a incessante busca por imagens fetichizadas e a natureza ansiosa do consumo digital. Lançando mão da metáfora da inacessibilidade de arquivos como uma crítica à sociedade saturada de informações e imagens, destacamos como a vigilância onipresente é muitas vezes ofuscada pelo constante desejo de distração. O partido curatorial desta exposição foi baseado no conceito de *hackeamento* como estratégia de operação contra a obsolescência programada e nos impactos das grandes corporações que contribuem para as desigualdades digitais, ao mesmo tempo que se opõem ao fascínio pela tecnologia de ponta, onerosa e de difícil acesso para a maior parte dos públicos.

Nesta exposição, nos interessou ainda a discussão sobre o digital do ponto de vista da precariedade e da desigualdade, concentrando-nos em artistas que se dedicam a examinar criticamente a penetrabilidade incontrolável da tecnologia na vida humana. Esta abordagem enfatizou as complexidades do arquivamento e da interação digital, criando uma experiência que engajava o público por meio de uma interação semelhante ao uso do desktop.

Na mostra e nas atividades públicas que se desdobraram, buscou-se discutir as implicações da Inteligência Artificial (IA) na criação artística, questionando sua potencial ameaça aos direitos autorais e a reivindicação de autoria em imagens disseminadas *online*, destacando uma preocupação generalizada com a epidemia de plágios de estilos e técnicas. No entanto, essa preocupação com “estilos” parece refletir nada menos que uma concepção conservadora de arte, centradas no “talento” do artista e na “originalidade” de sua obra.

Pensando essa reprodutibilidade em termos digitais, buscamos o conceito de “imagens pobres” (*poor images*), da artista alemã Hito Steyerl (2009), como maneira de compreender a imagem digital contemporânea: de qualidade inferior, baixa resolução, uma “imagem-fantasma”, “distribuída gratuitamente, esmagada em conexões digitais lentas, compactadas, reproduzidas, remisturadas, copiadas e coladas noutros canais de distribuição” (Steyerl 2009). A autora percebe o caráter contraditório traduzido pela “imagem pobre” como expressão social — se, por um lado, essa imagem circula sem necessidade de qualidade digital, proporcionando a inclusão de muitos usuários das redes, por outro, ela é a consequência de um mundo dominado pelas *Big Techs*, cuja inacessibilidade dos *softwares* privados acaba gerando a pirataria.

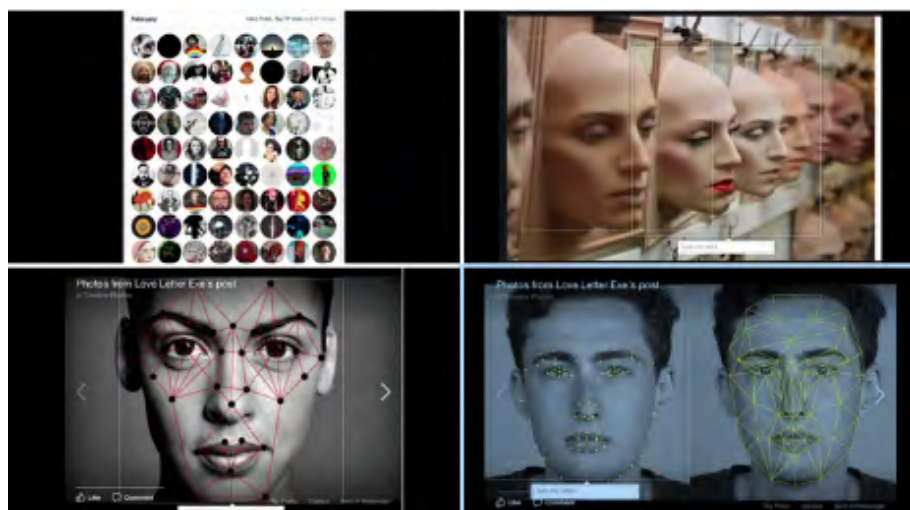
A exposição abordou ainda a transformação na cultura visual contemporânea proveniente da produção e distribuição de imagens intensificadas nas redes, como observado por Beiguelman. Segundo a autora, a “apropriação de imagens sem precedentes” resulta numa alteração dos “processos de distribuição de imagem e das formas de ver. Cada vez mais mediados por diferentes dispositivos simultâneos, esses regimes emergentes consolidaram novos modos de criar, de olhar e também de ser visto” (Beiguelman 2021, 32).

Diante dessa nova realidade da imagem, o desejo é de inserção social por meio da autoexposição — incentivando a vigilância de nossos corpos e subjetividades. Como aponta o teórico sul-coreano Byung Chul Han (2022), na atual realidade da exploração do trabalho, substitui-se o isolamento das pessoas por conexões. A busca por visibilidade e a transparência, visando facilitar a comunicação, resulta, paradoxalmente, em vigilância:

Quanto mais geramos dados, quanto mais intensivamente nos comunicamos, mais a vigilância fica eficiente. O telefone móvel como aparato de vigilância e submissão explora a liberdade e a comunicação. Nos regimes de informação, as pessoas não se sentem, além disso, vigiadas, mas livres. (Han 2022, 11)

É nesse sentido que, em “Reconhecimento facial” (2017 — 2019), a artista Loveletter.exe propõe uma série de performances que abordam o tema do uso arbitrário e abusivo do reconhecimento facial por empresas, bem como a dimensão pública e privada dessas imagens.

“Arquivo Indisponível” fala justamente da frustração contemporânea diante do desejo por acesso, além das ilusões geradas pelo digital. Na obra “Postcards Project”,



—  
Figura 4  
loveletter.exe, 2017-2019. “Reconhecimento facial”. Série de performances em rede, glitches em rede, prints e etnografia de rede.



—  
 Figura 5  
 Captura de telas da exposição *Aceitar e Continuar*, 2023. No destaque: o texto curatorial “Termo de uso” e a área de navegação com construção colaborativa dos públicos.

do artista Lucas Bambozzi, por exemplo, evidencia-se essa ilusão ao mostrar vídeos de paisagens que se transformaram em cartões postais. Cada cartão combina a imagem estática do local com sua realidade espacial, explorando a contraposição entre cenas reais e suas representações idealizadas, refletindo sobre a ilusão e o imaginário das imagens. Selecionados pela maneira como destacam as ações nos vídeos, esses trabalhos também enfocam as dimensões de telas eletrônicas e questões sociopolíticas de representação de paisagens.

Nesse contexto, Gabriel Massan introduziu a noção de fuga da realidade opressiva por meio da criação de um universo alternativo. Utilizando avatares, ele propõe a criação de uma nova estrutura social que respeite a diversidade dos seres vivos. Avatares indicam como os limites entre o artificial e o natural se apresentam borrados, como escreveu a bióloga Donna Haraway em seu *Manifesto Ciborgue*, de 1985:

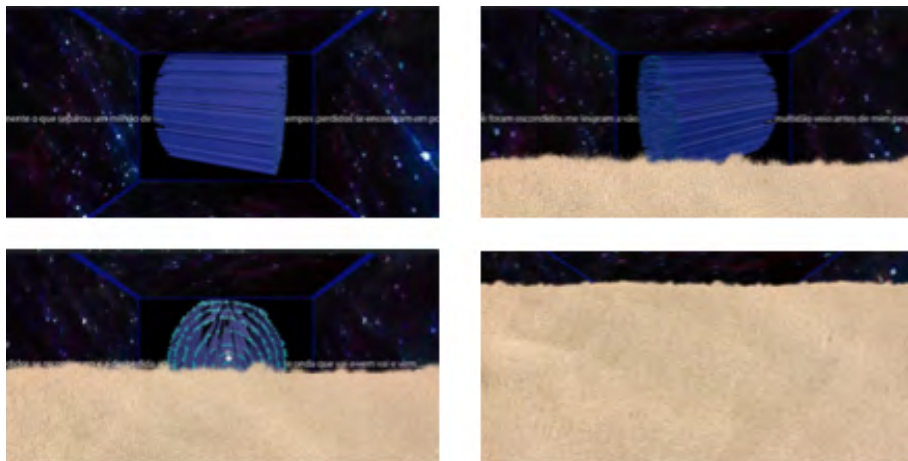
No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos — teóricos e fabricados — de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues. O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política (Haraway, Kunzru e Silva [org.] 2009, 37).

A terceira mostra, encerrando o ciclo de exposições *online*, intitulada “Aceitar e Continuar”, refletiu sobre os pactos que fazemos com a cultura digital e como nossas ações e escolhas são feitas de forma automatizada. O texto curatorial refletia sobre essas questões inclusive em termos formais, sendo apresentado, logo na página inicial da exposição, como um termo de uso. Para que o usuário pudesse navegar pela exposição, deveria concordar com o termo ali disposto: “Ao ingressar na exposição ‘Aceitar e Continuar’, você consente em interagir com as obras de arte e os conceitos apresentados, reconhecendo que sua experiência pode envolver questões relativas à cultura digital, tecnologia, inteligência artificial e outras temáticas contemporâneas” (Avelar, 2023).

Nesse aspecto, interessa-nos refletir sobre a relação entre inteligência artificial e arte na medida em que nós também agimos como máquinas diante da realidade pós-digital — os ciborgues de que fala Haraway. Como entendem Arielli e Manovich (2022, 15), “não se trata de humanizar o que é não humano, porém de desenvolver uma compreensão da agência não humana e não antropocêntrica”. Como mostram, a arte traz um problema conceitual complexo, uma vez que sempre foi considerada um “domínio quintessencialmente humano” (Arielli e Manovich 2022, 7).

Gilbertto Prado, Suzete Venturelli, biarritzzz e Denu são os últimos artistas selecionados para compor a coleção nesta fase de projeto. Em “Aceitar e Continuar”, eles exploram temas como a fluidez entre o real e o virtual, a materialidade e a imaterialidade do tempo no digital e as interações complexas entre o corpo humano e a tecnologia.

Os trabalhos de biarritzzz se caracterizam pela criação de universos fictícios, empregando elementos populares e imagens de baixa resolução, que, conforme mencionado, Hito Steyerl (2009) define em termos de “imagens pobres”. Essa escolha estética

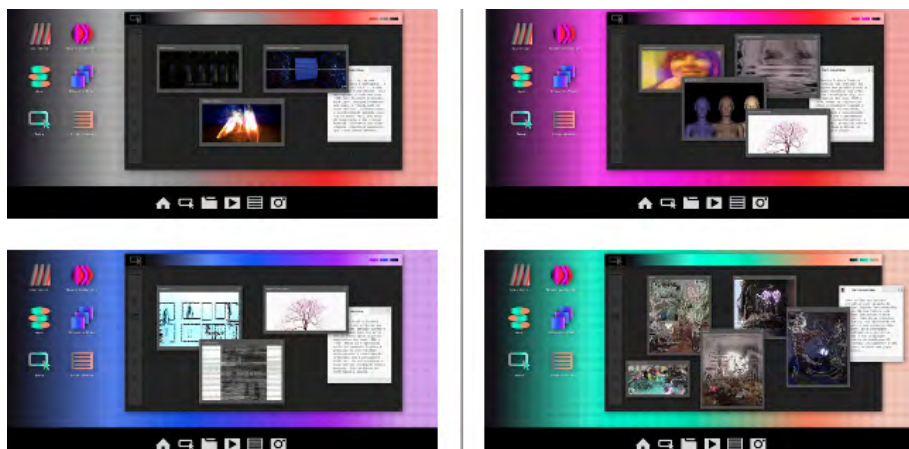


—  
Figura 6

Captura de tela da exposição *Aceitar e Continuar*. biarritzzz, “Caminhei em sonho dormido caminhos deimensidão, 2”. 2023. Instalação digital. Imagens de arquivo, colagem digital, GBL, GIFs, legendagem, vídeo MP4, som MP3. Coleção Artemídiamuseu.

—  
Figura 7

Foto: Joana França. Exposição *Atualização do Sistema*, 2023. biarritzzz, “Caminhei em sonho dormido caminhos deimensidão”. Instalação. Reprodução de vídeo MP4 e som MP3, impressão e areia.



—  
Figura 8  
Captura de telas da exposição  
*Aceitar e Continuar*, 2023.

deliberadamente “tosca” não leva em consideração a origem ou o significado original das imagens, mas sim a forma como elas se manifestam em diferentes contextos, conduzindo os espectadores por uma experiência temporal não linear e reiterativa. Em suas obras, como “Mandacura” (2016) e “Vidros de Tempo” (2021), a artista cria rituais marcados por repetições visuais e sonoras, como se evocasse um estado de transe gerado por *glitches* e *memes*.

Um dos seus trabalhos mais imersivos, concebido especialmente para a mostra, e doado para o Museu, “Caminhei em sonho dormido caminhos de imensidão” (2021 — 2023) é uma instalação híbrida na qual o espectador interage com uma escultura de aspecto totêmico em um espaço tridimensional. Essa peça central contém um pequeno poema em espiral, que se transforma em *pixels* conforme o movimento do cursor. O poema narra uma experiência onírica na qual realidade e ficção se entrelaçam, refletindo a busca da artista pela materialidade do tempo ao mesmo tempo que reconhecendo sua virtualidade. A obra origina-se de uma instalação (2021) que foi reproduzida na exposição “Atualização do Sistema” em 2023, e, para a coleção e exposição Aceitar e Continuar, realiza-se inteiramente *online*, na forma de uma instalação digital, recebendo o título “Caminhei em sonho dormido caminhos de imensidão, 2” (2023).

Gilbertto Prado e Suzette Venturelli são artistas pioneiros na intersecção das artes visuais com a tecnologia digital, com carreiras significativas desenvolvidas desde os anos 1980 e 1990. Suas trajetórias são marcadas por uma estreita relação com a pesquisa acadêmica, misturando arte com práticas interdisciplinares e experimentais facilitadas pelo ambiente universitário. Ambas as práticas desafiam a lógica produtivista comumente associada à tecnologia, propondo usos alternativos que redefinem a percepção da realidade. Nesta exposição, suas obras refletem uma ruptura com a noção de funcionalidade evolutiva da tecnologia moderna. Utilizando meios como *fax*, *scanner*, fotocópias, televisão e tecnologias digitais emergentes, Prado e Venturelli exploram as capacidades criativas e narrativas desses dispositivos, tanto para transformar a interação coletiva quanto para realizar comentários políticos sobre a sociedade. As suas trajetórias também investigam a relação entre o corpo e a tecnologia, especialmente a dimensão temporal dessa interação. Suas obras revelam que a realidade digital não é apenas um reflexo de nossas ações no mundo real, mas também uma janela para novas experiências sensoriais e coletivas.

Denu, em sua prática artística, busca explorar territórios desconhecidos de si mesmo, criando labirintos e abrindo portas em um processo que reflete uma abordagem analítica e narrativa. Suas obras, frequentemente construídas por meio da modelagem 3D, evocam a sensação de imersão encontrada nos jogos digitais, em que o jogador se engaja em um universo com regras próprias. Esta dinâmica é análoga à relação entre artistas, obras e espectadores na arte, em que todos interagem em um ambiente repleto de possibilidades e ações iminentes. Denu utiliza elementos oníricos e cromados, dispostos intencionalmente, para criar instalações que exploram conceitos como tempo e materialidade. Denu convida a contemplar suas obras como faríamos com





—  
Figura 9

Foto: Joana França. Registro da exposição  
*Atualização do Sistema*. Museu Nacional  
da República, 2023.

monumentos históricos, incentivando uma experiência de reverência diante dessa memorabilia digital.

A exposição não se limita a apresentar obras de arte, mas também atua como um espaço para reflexão crítica e debate construtivo. Ao abordar questões como privacidade, responsabilidade e regime de informação na era digital, “Aceitar e Continuar” desafia os visitantes a considerarem seu papel dentro desse ecossistema interativo e a explorarem a exposição de acordo com seus interesses e disposições, respeitando os direitos autorais e a integridade das obras e conceitos apresentados. A mostra responde com arte a questões não abordadas pela teoria, enfrentando as ambiguidades e contradições da tecnologia, e revela o desencantamento com as promessas de progresso tecnológico, destacando a necessidade de uma abordagem mais crítica e reflexiva em relação à cultura digital e às *Big Techs*. Trata-se de uma navegação crítica no digital, um convite à reflexão sobre como interagimos com a tecnologia e como ela molda nossa experiência do mundo.

### 3.3. A exposição *offline* “Atualização do Sistema”

A última exposição do projeto, de caráter *offline*, realizada presencialmente no Museu Nacional da República, intitulada “Atualização do Sistema”, trouxe obras do acervo do Museu em diálogo com a coleção “ARTEMÍDIAMUSEU”. A exposição propôs uma transformação do sistema artístico a partir da noção de fazer colaborativo como estratégia, contrastando com abordagens predatórias e competitivas presentes no sistema atual da arte.

Assim, partiu-se da metáfora biológica do micélio, uma rede de filamentos de fungos que facilita o transporte de nutrientes entre as árvores, estabelecendo uma relação de benefício mútuo. Atualmente, o micélio vem sendo comparado à internet, dada sua característica comunicativa, ramificada e a globalidade de seu alcance. Entretanto, nele, o serviço conectivo se presta ao cuidado entre indivíduos. É justamente esse aspecto comunitário que orienta a exposição, propondo que redes colaborativas sejam vistas como princípio transformador do sistema artístico.

Em termos de metodologia da exposição, a mostra foi dividida em seis núcleos (“Corpo Coletivo”, “Desobediências Tecnológicas”, “Linguagem”, “Mundos Virtuais”, “O Futuro é Agora” e “Políticas de Circulação”) que exploram a revisão do sistema artístico, enfatizando a técnica humana como resultado da colaboração entre indivíduos, gerando ideias que são remixadas e reinterpretadas ao longo do tempo. A abordagem central envolve a tecnologia como estudo da técnica, considerando instrumentos e ferramentas que mediam transformações na realidade — como as máquinas, o pensamento, o conhecimento e os corpos.

O núcleo “Corpo Coletivo” promove uma reflexão sobre a experiência corporal, abordando suas interações tanto no mundo material quanto no virtual. Inspirado na



—  
Figura 10  
Foto: Joana França. Registro da exposição *Atualização do Sistema*. Museu Nacional da República, 2023.

obra “Prompt de Comando” (2021), de Vitória Cribb, da coleção “ARTEMÍDIAMUSEU”, este segmento da exposição convida visitantes a explorar o papel do corpo em diferentes contextos históricos e linguagens artísticas, considerando suas diversas facetas como: organismo, conceito, símbolo e ferramenta. Assim, o corpo é visto como um ponto de conexão, sujeito a transformações que afetam seu entorno e suas configurações comunitárias. O núcleo visa uma experiência que questiona e celebra sua complexidade e capacidade de adaptar-se e evoluir, refletindo sobre a crescente interação entre os mundos físico e digital.

O núcleo “Desobediências Tecnológicas” explora essa noção cunhada pelo artista cubano Ernesto Oroza<sup>17</sup>. Tal conceito surgiu em Cuba como uma resposta criativa à escassez de insumos devido ao embargo dos Estados Unidos, levando à invenção de soluções improvisadas, similares às “gambiaras”, tão populares na cultura brasileira. Essas práticas equilibram inventividade e precariedade, destacando uma engenhosidade e adaptabilidade notáveis. Neste segmento da exposição, realçamos como

—  
<sup>17</sup> Sobre o conceito, ver texto do autor “Desobediencia Tecnológica. De lá revolución al revolico.” Publicado em 2012 e disponível em [www.ernestooroza.com/desobediencia-tecnologica-de-la-revolucion-al-revolico/](http://www.ernestooroza.com/desobediencia-tecnologica-de-la-revolucion-al-revolico/)

as “gambiarras” e a arte *hacker* convergem na revalorização de tecnologias obsoletas, rompendo as fronteiras entre alta e baixa tecnologia, o digital e o analógico, o virtual e o real. Esta fusão cria uma poética da técnica, desafiando a lógica utilitarista do consumo e da obsolescência programada.

No núcleo dedicado à “Linguagem”, examinamos o papel multifacetado desta em uma variedade de obras artísticas. Aqui, o jogo é explorado como um elemento relacional, no qual a competição ou colaboração ocorrem em contextos em que o código se torna um aspecto crucial. As obras selecionadas para este núcleo provocam reflexões sobre a natureza e os objetivos da comunicação, tanto no presente quanto no futuro. A exposição traça uma linha do tempo desde os símbolos ancestrais até o código binário moderno, passando pela criação de dígitos, algoritmos e aprendizado de máquina. “Atualizar o sistema” implica, assim, num reexame crítico da linguagem, entendendo-a como uma ferramenta poderosa não apenas para a comunicação, mas também para a compreensão e transformação de nossa realidade.

No núcleo “Mundos Virtuais”, exploramos o potencial criativo do termo “virtual”, apresentando trabalhos que revelam novas realidades e imaginários. Este segmento reúne uma variedade de linguagens artísticas e narrativas, refletindo sobre temas como a construção de Brasília e as complexidades da linguagem discursiva. As obras destacam a capacidade da arte de oferecer perspectivas sobre questões sociais, ambientais e políticas. Assim, propõem uma reimaginação de conceitos como corpo, espaço, gênero e natureza, explorando a interação entre tecnologias analógicas e digitais.

No núcleo “O Futuro é Agora”, exploramos a relevância do movimento concretista no Brasil dos anos 1950. Esse movimento, focado na arte abstrato-geométrica e construtiva, trouxe contribuições significativas para as artes plásticas, *design* e arquitetura, refletindo um otimismo tecnocientífico. Esse período de utopias geométricas coincidiu com o otimismo do desenvolvimentismo liderado por Juscelino Kubitschek e a construção de Brasília. A vanguarda artística passou a simbolizar a promessa de um país mais racional e tecnologicamente avançado, refletida na monumentalização da racionalidade concretista desta cidade. Esta exposição nos convida a explorar essa fase marcante da história brasileira, em que arte e tecnologia se entrelaçaram sob a idealização de um futuro promissor.

No núcleo “Políticas de Circulação”, exploramos o poder das imagens na formação de imaginários e na estruturação social. Em um mundo saturado de imagens, a disseminação e a reprodução tecnológica desempenham um papel fundamental. Artistas como Jac Leirner e Lucio de Araujo questionam o poder contido em imagens de alta circulação, enquanto Gilberto Prado, Lucas Bambozzi e Paulo Bruscky exploram a comunicação coletiva na arte em rede. Essas obras desafiam dicotomias sociais, como individualidade/coletividade e público/privado, e destacam o aspecto material, político e social da circulação de imagens. Desse modo, questionam as normas impostas por um sistema em constante atualização, promovendo novas perspectivas sobre a política da imagem.

Na abordagem colaborativa proposta nesta exposição, observamos a interação entre seres humanos e não-humanos, buscando evidenciar um vínculo que poderia ser simbiótico, embora muitas vezes essa relação se torne assimétrica. A exemplo do micélio, partimos da premissa de que seria possível vislumbrar um horizonte de transformações em direção a uma convivência mais colaborativa entre diferentes formas de vida.

### Considerações finais

O Museu Nacional da República possui uma coleção de obras de importantes artistas do país, mas, embora contasse com a presença de itens de arte e tecnologia, não possuía uma coleção de artes digitais. A partir da pesquisa desenvolvida pelo projeto “ARTEMÍDIAMUSEU”, observamos que essa lacuna não se tratava de uma característica exclusiva deste museu, mas de uma dificuldade presente em muitos museus brasileiros, uma vez que ainda há desconhecimento acerca das necessidades técnicas exigidas por trabalhos desta natureza e a conservação passa, então, a ser um fator de exclusão.

Assim, o que se observa é que, seja pela especificidade de suas produções ou mesmo de seu caráter interdisciplinar, os trabalhos de artes digitais permanecem circunscritos a eventos e circuitos específicos. Nesse sentido, notamos, ao longo do projeto, a necessidade de se discutir o colecionismo e a preservação das artes digitais, na medida em que os registros produzidos sobre esses temas muitas vezes são ainda produzidos pelos próprios artistas que criam as obras em questão.

A experiência do projeto apontou caminhos no sentido de minimizar desafios que essas instituições enfrentam na atualidade *on/offline*. Além da pesquisa teórica sobre artistas e obras que compuseram o projeto nas exposições, as ações educativas também foram um fator fundamental para ativar as mostras e fomentar os estudos sobre as artes digitais brasileiras. Compreendendo as complexidades que envolvem museus e instituições culturais brasileiras — e especificamente brasilienses -, principalmente de caráter público, essas ações ofereceram experiências formativas a partir das exposições e dos acervos digitais, utilizando o capital intelectual de base acadêmica da equipe para a comunicação da arte contemporânea, assim propondo o acesso à pesquisa, à curadoria e à arte a partir desse contexto digital.

A Academia de Curadoria é um grupo de pesquisa que propõe a visão de uma curadoria aberta à reformulação de seus pontos de vista. Curadores, historiadores da arte, críticos e outros agentes também precisam se adaptar aos desafios que as artes digitais e tecnológicas trazem, adotando métodos e critérios que nem sempre são contemplados pelo sistema estabelecido da arte contemporânea.

Como Manovich (2005) afirma, nós também entendemos que as artes digitais não devem constituir campo artístico à parte, mas serem integradas no sistema da arte, dado que o suporte não constitui critério suficiente para separar as várias proposições artísticas da atualidade:

Se todos os artistas agora, independentemente de suas mídias preferidas, também usam rotineiramente computadores digitais para criar, modificar e produzir obras, precisamos ter um campo especial de arte em novas mídias? Como as mídias digitais e da rede estão rapidamente se tornando onipresentes em nossa sociedade e como a maioria dos artistas passou a usá-las rotineiramente, o campo das novas mídias está enfrentando o risco de se tornar um gueto, cujos participantes seriam unidos pelo fetichismo da mais recente tecnologia de computadores, não por alguma questão conceitual, ideológica ou estética mais profundas. (Manovich 2005, 26)

Finalmente, um dos objetos desse projeto foi o de historicizar a produção de artes digitais desenvolvidas no cenário brasileiro, atentando-se ao experimentalismo, ao debate ao acesso e aos usos políticos das novas tecnologias. Em termos metodológicos, incentivamos a interação e a colaboração, criando um ambiente de aprendizado colaborativo, no qual estudantes, pesquisadores, agentes institucionais e artistas compartilham ideias e experiências trabalhando em conjunto.

Levamos em consideração as transformações e mudanças no setor artístico-cultural, garantindo pautas, debates e ações engajados com as práticas contemporâneas. Mostramos a importância da linguagem digital, das novas tecnologias e de seus aparelhos de reprodução. Assim o projeto “ARTEMÍDIAMUSEU”, que cria uma coleção de artes digitais para o Museu Nacional da República, representa essa reafirmação histórica do lugar das artes digitais na arte contemporânea brasileira, num momento em que estas ocupam um espaço privilegiado no meio artístico, acelerado pela pandemia, cujo luto parece não ter sido ainda vivido.

Mostrou-se como a pesquisa e a prática curatoriais a partir do digital podem ser realizadas mesmo não necessariamente acompanhando os desenvolvimentos tecnológico-digitais, uma vez que a curadoria que trabalha com arte contemporânea pode realizar parcerias com artistas de diversos suportes, linguagens e temáticas variadas para atualizar seus pontos de vista. Como observa Dekker,

(...) o papel do curador online pode ser encontrado na criação de novos relacionamentos entre técnicas estéticas, política, economia, curadores, artistas e público. Levar em conta esses vários atores produzirá mais camadas nas estruturas de poder e governança. Ao mesmo tempo, ao incorporar, em vez de apenas promulgar, a influência crescente dos algoritmos, e da tecnologia de forma mais geral, tal curador — se este ainda for o melhor termo a usar — desenvolverá formas de trabalhar que provoquem questionamentos e críticas, mesmo que implicitamente, por meio das ações curatoriais que forem iniciadas<sup>18</sup>. (Dekker 2021, 30)

---

**18** (...) the role of the online curator can be found in the forging of new relationships between aesthetics,technics, politics, economics, curators, artists and audience members. Taking into account these various actors will produce more layered struxtures of power and governance. At the same time, by embodying rather than merely enacting the increasing influence of algorithms, and

A curadoria não necessita especializar-se em tecnologias para mediar, compreender e apresentar obras que se realizam nessa esfera. Nesse aspecto, vale lembrar Quaranta sobre o excesso de especialização em suportes e linguagens trazido pelas categorizações dos museus de arte, muitas vezes, separando determinadas manifestações artísticas de outras — com particular impacto para as artes digitais (Quaranta 2013, 250). Se a curadoria compreender os vários modos de operar, condições necessárias e conceitos constitutivos que envolvem a produção das obras, esse conhecimento contribuirá para uma prática curatorial mais elaborada. Entretanto, não se espera que a curadoria compreenda profundamente processos de programação computacional, por exemplo, porém que entenda as possibilidades e modos de ação digitais para pensar e agir diferentemente daquela que diz respeito às exposições presenciais.

“ARTEMÍDIAMUSEU”, através de suas exposições digitais, aborda a complexidade da experiência digital e sua presença no mundo contemporâneo, desafiando as fronteiras entre o real e o virtual, e examinando como as tecnologias digitais remodelam a percepção, a interação social e a arte. Por meio de uma abordagem apoiada na crítica e na inovação, as exposições questionam não apenas a função e o impacto da tecnologia em nossas vidas, mas também exploram as possibilidades estéticas e narrativas que ela oferece. Destacam a natureza dinâmica e mutável das artes digitais, propondo novas maneiras de entender a materialidade, o tempo e a identidade no contexto digital, bem como convidam o público a considerar as implicações éticas e sociais da tecnologia — como nossas escolhas e ações dentro deste universo digital podem ter consequências significativas tanto no mundo virtual quanto no real.

---

technology more generally, such a curator — if this is still the best term to use — will develop ways of working that provoke questions and critique, even if implicitly, through the curatorial actions that are initiated. (Dekker 2021, '30)

---

## Referências

- Arianelli, Emanuele, and Lev Manovich. 2022. "AI-Aesthetics and the Anthropocentric Myth of Creativity." *Nodes* (19-20): 8-15. <https://doi.org/10.57633/NODES-19-20/1-ITA>.
- Avelar, Ana. 2023. "Termo de Uso: Aceitar e Continuar." SITE IS PRIVATE <https://www.academiadecuradoria.com.br/aceitarecontinuar>. Acesso em: 10 jul. 2024.
- Avelar, Ana, Samara Correiam, and Victor Zaiden. 2021. "Casa Niemeyer Digital: uma jovem coleção universitária de arte contemporânea nas redes sociais." *ARA* 10 (10): 191-212. <https://doi.org/10.11606/issn.2525-8354.v10i10p191-212>.
- Barbosa, Ana Mae. ed. 2010. *A Imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos*. São Paulo: Perspectiva.
- Beiguelman, Giselle. 2021. *Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera*. São Paulo: Ubu.
- Dekker, Annet. 2020. "Curating the Digital: A Historical Perspective." *OnCurating* (45). <https://www.oncurating.org/issue-45-reader/curating-the-digital-a-historical-perspective.html>.
- Gasparetto, Cleomar. 2016. *O computador e a arte digital: história e visualidade*. São Paulo: Blucher.
- Gasparetto, Débora Aita. 2016. "Arte Digital no Brasil e as (Re)Configurações no Sistema da Arte." PhD diss., Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes. <http://hdl.handle.net/10183/150958>.
- Giannetti, Claudia. 2006. *Estética digital: sintopia da arte a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: C/Arte.
- Giannini, Tula, and Jonathan Bowen. 2019. *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*. Switzerland: Springer.
- Groys, Boris. 2020. *In the Flow*. Local: Verso Books.
- Han, Byung-Chul. 2022. *Infocracia: Digitalização e a Crise da Democracia*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Haraway, Donna, ed. 2018. *A Cyborg Manifesto*. Victoria, British Columbia: Camas Books.
- Haraway, Donna Jeanne, and Hari Kunzru, eds. 2009. *Antropologia do Ciborgue: As Vertigens do Pós-Humano*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Hora, Daniel. 2014. *Obsolescência Prorrogada e Retrofuturismo: Transitoriedades da Arte e da Tecnologia*. Gambiologia. [https://www.gambiologia.net/blog/wp-content/uploads/2015/01/art13\\_DanielHora.pdf](https://www.gambiologia.net/blog/wp-content/uploads/2015/01/art13_DanielHora.pdf).
- Ippolito, Jon, ed. 2014. "Confiando nosso futuro a amadores". Em *Arte Digital: fraturas, preservação proliferativa e dimensão afetiva*, organizado por Yara Guasque, 172-201. Goiânia: Gráfica UFG; UFG/Media Lab.
- Krauss, Rosalind. 1999. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Londres: Thames & Hudson.
- Lowry, Sean, ed. 2019. "Curating with the Internet." In *A Companion to Curation*, organized by Brad Buckley and John Conomos, 391-421. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119206880.ch21>.
- Manovich, Lev, ed. 2005. "Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições." Em *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*, 24-50. São Paulo: Editora SENAC.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Paul, Christine. 2003. *Digital Art*. Londres: Thames & Hudson.
- Quaranta, Domenico. 2013. *Beyond New Media Art*. Brescia: Link Editions.
- Sigfúsdóttir, Ólöf Gerður. 2021. "Curatorial research as boundary work." *Curator* 64 (3): 421-438. <https://museumsforbundet.no/wp-content/uploads/2021>.
- Stiegler, Bernard. 1998. *Technics and time, 1: The fault of Epimetheus*. Stanford: Stanford University.



---

**ANA AVELAR**

Ana Avelar é professora do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília UnB. Foi curadora da Casa de Cultura da América Latina/Casa Niemeyer, entre 2017 e 2021, na mesma universidade, espaços premiados pela ABCA em 2019. É coordenadora do Grupo de Pesquisa Academia de Curadoria, com o qual criou projetos em parceria com o Instituto de Arte Contemporânea IAC, São Paulo, e Museu Nacional da República, Brasília, em 2021, focalizando as artes digitais. Como curadora, realizou mostras em diversos espaços Centro Cultural Banco do Brasil de Belo Horizonte — CCBB/BH, Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo — MAC/USP, Farol Santander São Paulo, entre outros.

---

**LATTES ID**

[0622635664462350](https://lattes.inct.gov.br/0622635664462350)

---

**Morada institucional**

Universidade de Brasília, Instituto de Artes.  
Universidade de Brasília (UnB)  
Asa Norte, 70910900 — Brasília, DF — Brasil.

---

**ANA ROMAN**

Ana Roman é mestre em Geografia (FFLCH-USP), Pós-Graduada em Estudos Brasileiros (FESP/SP) e é doutoranda da FAU-USP. Foi curadora assistente da 34ª Bienal de Arte de São Paulo (2021), membro do Comitê de Indicação do Prêmio PIPA 2022 e 2024 e curadora do Pivô entre 2022 e 2023. Foi coordenadora de conteúdo do grupo de pesquisa Academia de Curadoria (2021/2023), o qual continua vinculada. Atualmente é membro do grupo Acervos Digitais e Pesquisa e contribui regularmente para a plataforma Piscina. É superintendente artística do Instituto Tomie Ohtake.

---

**LATTES ID**

[7834970298967621](https://lattes.inct.gov.br/7834970298967621)

---

**Morada institucional**

Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas.  
Av. Professor Luciano Gualberto, 338  
Cidade Universitária — Butantã  
05508-000 — São Paulo, SP — Brasil.

---

**THIARA GRIZILLI**

Thiara Grizilli possui bacharelado e licenciatura em Letras pela USP e graduação em História da Arte pela UNIFESP. É pós-graduação em “Arte na educação: teoria e prática” pela Escola de Comunicação e Artes da USP e “Gestão cultural contemporânea” pelo Instituto Singularidades e Itaú Cultural. Possui experiência em instituições de Arte e Cultura, com ênfase em mediação e gestão de políticas culturais no Brasil e de forma independente atuando com pesquisa e curadoria em Arte Contemporânea. Atualmente é mestranda em Estudos Museológicos e Curatoriais pela Universidade do Porto (FBAUP), em Portugal; e é membro do grupo Academia de Curadoria (CNPq), no Brasil.

---

**LATTES ID**

[7393914646962034](https://lattes.inct.gov.br/7393914646962034)

---

**Morada institucional**

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Portugal  
Av. de Rodrigues de Freitas 265, 4049-021 Porto.

---

**MARCELLA IMPARATO**

Marcella Imparato é doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP). Possui mestrado pelo Programa de Pós-Graduação Interunidades Estética e História da Arte (PPGEHA-USP), contemplada pela bolsa CAPES. Possui bacharelado em Relações Internacionais pela Universidade de Brasília.

---

**ORCID ID**

[0000-0003-2905-3272](https://orcid.org/0000-0003-2905-3272)

---

**Morada institucional**

Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP)  
R. do Lago, 717 — Butantã, São Paulo — SP,  
05508-080, Brasil

---

**Declaração de conflito de interesses**

As autoras declararam não haver potenciais conflitos de interesse em relação à investigação, autoria e/ou publicação deste artigo.

---

**Para citar este artigo**

Avelar, Ana, Ana Roman, Thiara Grizilli & Marcella Imparato. 2024. “ARTEMÍDIAMUSEU: uma coleção de artes digitais para um museu brasileiro.” *Revista de Comunicação e Linguagens* (60-61): 246-279. <https://doi.org/10.34619/qrji-eeqy>.

---

**Recebido** Received: 2024-01-31**Aceite** Accepted: 2024-07-30

© Ana Avelar, Ana Roman, Thiara Grizilli, Marcella Imparato. Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da licença Creative Commons Attribution 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), que permite distribuir, remisturar, adaptar e desenvolver o material em qualquer meio ou formato, apenas para fins não comerciais e desde que seja atribuída a autoria.