

# DESAFIOS PARA ELABORAÇÃO DE EXPOSIÇÕES DIGITAIS NO CONTEXTO DA PANDEMIA COVID - 19

Danilo Celso da Silva  
Artista, escritor, pesquisador  
Graduando em Arquitetura e Urbanismo  
Universidade Federal de Minas Gerais

**Resumo:** Este artigo busca apresentar os desafios para elaboração de exposições digitais, principais formas de atuação de espaços ou festivais brasileiros durante a pandemia da COVID-19, a partir da análise do desenvolvimento de suas atividades culturais - das quais participou o autor deste artigo - que ocorreram por meio da internet entre o último trimestre de 2020 e o primeiro trimestre de 2021. Em um primeiro momento, faremos uma análise do uso da tecnologia em espaços culturais, antes, durante e após a pandemia da COVID-19 e também a análise do público que já acessava estes eventos e que potencialmente pode se interessar por este tipo de conteúdo durante e após a pandemia. A partir disso, elencamos aspectos e qualidades importantes para a concepção destes espaços digitais. Por último, faremos a análise de eventos culturais digitais, com diferentes vieses, para estudar suas estratégias, possíveis erros e boas práticas a se considerar para a elaboração futura de eventos correlatos.

**Palavras-chave:** Exposição digital. Espaços culturais. Tecnologia. Novas mídias. Pandemia.

## 1 INTRODUÇÃO

Os meios digitais vêm sendo incorporados pelos museus e centros culturais já há muito tempo e de diversas maneiras, seja como ferramentas educativas e interativas dentro das exposições, de promoção de mostras, seja como plataformas de diálogo e engajamento com os visitantes nas redes sociais, dentre outros proveitos exigidos pela participação cada vez maior destes meios em nosso dia-a-dia e até mesmo sua participação na produção da arte digital.

A pandemia da covid-19 força uma nova apropriação desses meios pelos museus, uma vez que a obrigação de permanecer fechados pela necessidade de distanciamento social torna o mundo digital um meio único não só de comunicação, mas de condição de participação destes espaços na vida pública. Os museus são então obrigados a adentrar com todo o seu conteúdo para dentro deste espaço especulativo onde outras variáveis participam da elaboração de projetos expositivos e causam perdas em conceitos basilares da existência dos espaços expositivos, mas ainda sim permitem a sobrevivência destes espaços frente ao seu maior no último século.

Este artigo busca elucidar os desafios impostos pelas problemáticas deste período, analisando experiências distintas dos espaços expositivos: Palácio das Artes (Belo Horizonte), Museu de Arte do Espírito Santo (Vitória), Festival Perfídia (São Paulo), *Interactive Architecture Lab* (Londres), neste período; relacionar as mudanças de concepção sobre a arte digital a partir do

surgimento de plataformas de comércio de NFTs neste mesmo período; e trazer um esboço do futuro da forma de atuação destes espaços em um mundo pós-COVID.

## 2 DESENVOLVIMENTO

### 2.1 O PAPEL DA TECNOLOGIA NA MUSEOLOGIA PÓS-COVID

Um estudo realizado pela UNESCO e pelo Conselho Internacional dos Museus (OGLOBO, 2020) diz que 1 em cada oito museus no mundo não voltará a funcionar após a pandemia da COVID-19 dada a falência pela necessidade de distanciamento social que causou uma queda de 80% na arrecadação destes espaços, fato relacionado principalmente à queda da venda de ingressos praticamente interrompida durante mais de um ano na grande maioria dos países.

A apropriação dos meios digitais para garantir a sobrevivência destas instituições parte da assimilação de outras ferramentas, tais como a utilização de novas tecnologias como a realidade virtual e aumentada, inovação da técnica de digitalização de obras como escaneamento 3D, fotografia 360° e outras abordagens que potencialmente podem atingir e gerar engajamento em outros público (além daquele que já frequentava os museus) através das redes sociais e serviços de conferências remotas - como o Zoom, Google Meet, Mozilla Hubs e Decentraland.

A tecnologia a serviço da museologia não pode mais ser entendida puramente como uma “ferramenta que contribui para a disseminação da informação e para a imersão dos visitantes-públicos nos espaços de exposições” como dito por Cátia R. Barbosa (2017, p.199), pois os próprios espaços expositivos encontram-se agora transportados para uma realidade digital, a tecnologia torna-se então um meio de suporte ativo de exposição e também de disseminação de informação concernente ou não à exposição - os meios digitais servem de plataformas por onde os espaços museográficos podem oferecer formação aberta ao público, através de palestras, cursos e rodas de conversas e onde se hospedam apresentações virtuais de bandas e peças teatrais. Neste contexto, a internet passa a imperar como uma referência cultural relevante e para não perder este protagonismo, os museus devem ativamente atuar como promotores e organizadores destes conteúdos e devem as secretarias de culturas, em todas as esferas da política, apoiar ações neste sentido, incentivando a formação ou a contratação de pessoal especializado para produzir e curar tais conteúdos.

Podem ser citados como exemplos destes esforços as iniciativas da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo, com a criação dos portais #culturaemcasa, que oferece programações online, desde mostras até rodas de conversa, em várias áreas culturais; a plataforma Mutirão Turismo, da Secretaria de Turismo do Estado de São Paulo que buscava incentivar e oferecer dicas de boas práticas para o setor do turismo amplamente afetado pela pandemia; e a promoção de tours virtuais em museu de todo o Estado, ofertado pela mesma secretaria de Turismo em parceria com as prefeituras municipais. Além é claro, da Lei Aldir Blanc, que não foi proposta pela Secretaria de Cultura do governo federal, mas foi capaz de oferecer um respiro para a sobrevivência do setor e subsidiar a reinvenção, adaptação e a pesquisa de grupos, coletivos e festivais para a manutenção de suas atividades neste momento.

Tem sido crescente a manifestação de espaços culturais na amostragem de seu aprendizado durante esse período. Espaços como o Museu de Arte do Espírito Santo, que promoveu nos meses de abril e maio de 2021 o programa Museu sem paredes, que será estudado neste artigo mais à frente; e o Museu das Minas e do Metal, em Belo Horizonte, que promoveu uma série de discussões especulativas sobre o futuro dos museus em sua programação para a 19ª Semana Nacional dos Museus ligando arte na contemporaneidade aos meios digitais, demonstram a preocupação e o aprendizado destes em espaços com o seu próprio futuro, e quais serão a partir de agora os meios que devem ser estudados para garantir a continuidade da

relevância cultural destes espaços frente à expansão da virtualidade.

A partir do entendimento de que os meios digitais não desaparecerão no mundo pós-covid, bem como estarão mais difundidos tanto na mentalidade do público quanto na de expógrafos, curadores e museólogos que passam a entender o potencial de tais ferramentas na promoção das artes e do conhecimento, bem como no diálogo proporcionado pelos espaços com o público, torna-se cada vez mais indissociável o espaço físico do museu e um espaço digital organizados por estas mesmas instituições que comporta tanto plataformas educativas quanto de mostras pensadas exclusivamente para este ambiente, que podem ou não conversar com uma mostra exposta no ambiente físico. Isto passa pelo entendimento por parte dos gestores destes espaços que o meio digital não deve mais ser visto como substituto ou meio emergencial para garantir a participação essencial desses espaços em um momento de necessidade de distanciamento, mas sim como meio potencial para sua atividade. E também pelo entendimento que a sobrevivência destes espaços na pós-modernidade passa por uma reinvenção destes através da promoção e aproximação de outros públicos, que não sejam aqueles que já frequentam museus, isto proporcionado justamente pelos meios digitais.

## 2.2 QUEM ACESSA ESTES CONTEÚDOS?

As dúvidas acerca do potencial de abrangência destes eventos durante a pandemia parecem apontar para uma investigação das características deste público, à medida que a pressuposta democracia do espaço digital deveria abranger todo e qualquer público. É sabido que em países subdesenvolvidos ou em desenvolvimento como o Brasil, a qualidade e o custo dos serviços de internet são variáveis que impactam diretamente a formação seletiva deste público, ou seja: pode constituir o público aqueles que têm acesso à web e aqueles que podem ter o privilégio de se manter em casa durante este período e praticar desta forma o distanciamento. De acordo com uma pesquisa realizada em 2019 pelo Centro regional e Estudos para Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC), 74% da população brasileira possui acesso à internet, o que corresponde à 134 milhões de pessoas, enquanto outros 46 milhões de pessoas não possuem acesso devido a razões como o custo do serviço e dos aparelhos para acesso.

Este dado mostra que apesar de mais da metade da população possuir acesso à internet, a parcela que não possui acesso ainda é muito expressiva e, portanto, isso deveria ser considerado pelas instituições e pelo poder público

em seus planos de manutenção da promoção de cultura, entre outras competências das secretarias de cultura e das instituições culturais neste período. As dificuldades de promoção e produção cultural especialmente no Brasil nos últimos anos passam por embates ideológicos em meio à uma grave crise econômica, social e política ainda durante o período da pandemia e sem ainda uma perspectiva de fim. Não é de o escopo deste trabalho discutir tais questões, ainda que devam ser consideradas em recortes mais amplos.

### 2.3 A QUALIDADE DO ESPAÇO EXPOGRÁFICO DIGITAL

O espaço expositivo digital não necessariamente obedece às mesmas leis dos espaços físicos quando pensamos na segurança e na preservação das obras. No mundo digital não existe chuva, vento, calor ou quaisquer intempéries que prejudiquem a qualidade da obra. Não é necessária uma preocupação com a gravidade, com possíveis acidentes de percurso expositivo - tropeções e esbarros - e também não são necessárias preocupações logísticas como o transporte de peças e armazenamento. A curadoria deve no entanto estabelecer uma forma de preservação e organização do conteúdo digital de maneira que tais registros possam estar disponíveis no futuro e se possa criar um banco de dados seguro, que preserve o direito autoral dos artistas sobre as obras guardadas em acervo, bem como atentar para a necessidade de seção de direitos e uso de imagem das obras e artistas.

Ainda sim os espaços devem pensar: o uso da tecnologia digital é pertinente a exibição desta mostra ou de parte dela? Quais são as melhores ferramentas para o usufruto do conteúdo proposto (realidade virtual, aumentada, mista etc.) O conteúdo exposto, bem como o guardado em acervo está indicando o(s) autor(es) ou a ficha catalográfica? A mostra digital possui alguma integridade formal quanto à disposição da informação, textos curatoriais, ambiente sonoro?

A legibilidade do espaço, o acesso às obras, o acesso à informação deve ser preservado, caso contrário a obra poderá se perder em meio a experimentações cenográficas e uso despropositado de aparatos digitais.

A relevância do uso das ferramentas em uma abordagem mais próxima do real deve ser levado em consideração quando se pensa na pertinência do uso da tecnologia, por exemplo: para o melhor entendimento de uma obra de escultura, no que diz respeito a sensação de peso, textura e relação com o contexto expográfico talvez exija um respeito à lei da gravidade, por exemplo, o que é um conceito inalienável caso esta exposição estivesse sendo pensada para o espaço físico - ou real.

É de suma importância que a organização, tenha algum conhecimento sobre a ferramenta utilizada para a concepção expográfica, pois pensar uma exposição digital não é o mesmo que pensar uma exposição física e também é preciso ter plena ciência daquilo que é possível realizar dentro da plataforma proposta, é necessário ter conhecimento sobre as limitações e da capacidade de geração gráfica da plataforma/software.

### 2.4 O PODER DAS PLATAFORMAS DIGITAIS EM REPRESENTAR ESPAÇOS

O Google lançou em 2011 o Google Art Project, que se tornaria hoje o Google Arts & Culture, em parceria com 17 museus da Europa e Estados Unidos. A ideia era permitir o acesso do usuário não apenas ao conteúdo, mas ao contexto do espaço onde as obras estariam expostas. Embora a busca por uma boa representação do espaço com o uso de tecnologias inovadoras para a época tenha sido elogiada, críticos de arte questionaram se a apenas a visão detalhada interior das galerias era suficiente para oferecer a mesma experiência que a visualização da arte real. A ferramenta atual oferece possibilidades de exploração museográficas digitais além da visualização espacial do interior das galerias, oferecendo suporte para amostra de objetos 3D, conteúdos textuais e outros.

Hoje, existem diversas plataformas digitais baseadas em *web browsers*, como o *Mozilla Hubs* e o *Decentraland*; também *softwares* de engine gráfica e programação, como o *Unity3D* e a *Unreal Engine*; e *softwares* de modelagem 3D, como o *Sketchup* e *3DS Max* que possuem capacidades e potenciais distintos de representar espaços virtuais. As ferramentas oferecidas por estes meios possuem limitações quando se pensa no público que pretendem atingir.

O *Unity3D* e a *Unreal Engine* são engines de produção de aplicações, normalmente utilizados no desenvolvimento de jogos ou interfaces intuitivas mais robustas no que diz respeito a capacidade gráfica, podendo gerar texturas mais próximas do real dependendo da situação em que serão aplicadas - nem sempre o que se busca é uma fidelidade visual com o real, a experiência do usuário e a interação com o conteúdo podem ser propósitos mais interessantes para o desenvolvedor. *Softwares* gerados pela *Unity* e pela *Unreal* geralmente não são experiências *Web-Based* (*baseadas na web*), ou seja, são aplicações que exigem um maior desempenho do hardware, necessita instalação e não são próprias para serem executadas através de navegadores.

O diferencial de plataformas como o *Mozilla Hubs* e o *Decentraland* é justamente a adequação desses meios para a *web*. O desenvolvimento

dessas aplicações por suas empresas considerou a preocupação com o uso da estrutura de rede dos usuários e a diferença da qualidade de acesso a rede em diferentes países. Para ser rentável e poder ser acessada pelo maior número de pessoas possível, uma plataforma precisa levar em consideração as diferenças de contexto das populações e desta forma as empresas criam uma plataforma mais otimizada ao ambiente que a hospeda.

## 2.5 A IMPORTÂNCIA DOS MEIOS DIGITAIS PARA OS MUSEUS EM UM CONTEXTO DE MUDANÇA DE VISÃO SOBRE O VALOR DA ARTE

Ferramentas de criação e hospedagem de aplicações em realidade virtual e aumentada baseadas na web começaram a se popularizar a partir da segunda metade da última década, acompanhando o aumento do interesse do mercado e o desenvolvimento acelerado de hardwares que comportam tais experiências - óculos de realidade virtual - e aparecem principalmente a partir da disponibilização de pacotes de desenvolvimento em linguagem *JavaScript* e *HTML*, como o *A-frame* e *Three.js*, o que tem facilitado o trabalho de desenvolvedores e atraído cada vez mais o olhar das grandes marcas para o potencial criativo destas ferramentas, o que pode lhes garantir um maior destaque para seus produtos no mercado.

Pode-se dizer que o produto oferecido pelos museus é a arte ou a cultura, isso não se reserva apenas aos museus de arte contemporânea a partir do entendimento de que toda arte torna-se potencialmente produto na modernidade, o que foi nos trazido pelos estudos de Adorno e Horkheimer em “A Dialética do Esclarecimento”. A grande maioria das grandes instituições museais no mundo têm caráter privado e estas se baseiam no colecionismo de nomes importantes para atrair o público.

Com a ascensão rápida do mercado de *NFTs* (*Non-Fungible Token*) em 2021 houve uma mudança de olhar sobre o valor da arte na era digital, principalmente com relação à arte digital. A venda de uma obra digital do artista americano Beeple, em fevereiro do mesmo ano, por mais de 69 milhões de dólares, chamou atenção tanto de artistas de todas as áreas quanto do próprio mercado.

A plataforma *Decentraland* já nasce em fevereiro de 2021 pronta para essa nova concepção e possibilita transações na rede *Etherium* (criptomoeda criada pela *Amazon*). Embora o visitante não seja obrigado a comprar nada, a possibilidade de ver a obra exposta em um

ambiente, mesmo que virtual, pode atrair possíveis compradores.

Esta aproximação entre arte e colecionadores é mais próxima da experiência de consumo da arte que já existia à séculos e esta visão trazida pelo *Decentraland* pode ser interpretada como uma adequação que garante uma passagem menos brusca para uma nova era, onde a arte digital ganha espaço como uma das grandes linguagens.

## 3 ANÁLISES E ESTUDOS

### 3.1 EXPOSIÇÃO DIGITAL CHAMA! - A RESSIGNIFICAÇÃO ESPACIAL DA GRANDE GALERIA DO PALÁCIO DAS ARTES DE BELO HORIZONTE

A exposição digital CHAMA! é realizada todos os anos no Palácio das Artes de Belo Horizonte, uma das principais instituições públicas de ensino, produção e divulgação artísticas, que possui atrelada à suas dependências a Fundação Clóvis Salgado, responsável pela produção do evento junto aos alunos e professores dos cursos ofertados pela fundação, como uma grande finalização prática do semestre letivo.

No final do ano de 2020 tanto a mostra quanto os cursos ofertados pela instituição tiveram que ser adaptados para o formato online. O desenvolvimento da mostra foi acompanhado pela curadora convidada Celina Lage, que propôs o tema “Corpos Arvoredos Plurais” e trouxe a proposta de se produzir um espaço virtual para a exposição de três obras do acervo da instituição e obras selecionadas produzidas por alunos na plataforma *Hubs*.

O projeto da exposição e do espaço expositivo ficaram a cargo dos alunos do curso de Expografia, que optaram por ao invés de produzir um espaço especulativo totalmente novo, pela reprodução do espaço da Grande Galeria e do Palácio das Artes junto a um jardim que faz referência ao Parque Municipal da cidade onde está instalado este espaço cultural.

A ideia de reproduzir o Museu e o Parque veio da leitura de que ambos os espaços fazem parte da memória afetiva dos cidadãos de Belo Horizonte, que se viram afastados destes por conta das medidas restritivas impostas pela prefeitura da cidade devido à pandemia. O Palácio das Artes é uma entidade que participa ativamente da promoção e produção da arte e cultura na cidade e está intimamente ligada ao parque mais importante da cidade. Ambos permaneceram fechados durante os anos de 2020 e 2021.

Os meios digitais permitiram uma reinterpretção dos espaços representados, bem como uma disposição mais ousada e orgânica das obras, uma vez que problemas típicos de

exposições reais como insolação, temperatura e acidentes eventuais puderam ser desconsiderados.

Embora neste caso em especial tenha-se optado pela reprodução de espaços reais, apelando para a memória afetiva do público, os museus não devem se ater à reprodução obrigatória de seus espaços e podem usar destas ferramentas para explorar novas possibilidades de interpretação sobre seus acervos, programas e espaços, como foi feito pelo Museu de Artes do Espírito Santo, analisado no próximo tópico.

### 3.2 O QUÃO DIGITAL É O MUSEU DIGITAL? A EXPERIÊNCIA DO MUSEU DE ARTES DO ESPÍRITO SANTO

Um *paper* publicado por pesquisadores do projeto unplace.org questiona “O quão digital é o museu digital?” (Barranha, Martins, Pereira, Monteiro, 2015) título que referencia um questionamento feito por Ad Reinhardt’s em um poster-manifesto “O quão moderno é o museu de arte moderna?”. Em contexto temporais completamente diferentes, (o questionamento de Reinhardt foi feito em meados da década de 40, junto ao surgimento dos grandes museus de arte moderna no mundo) estas perguntas perpassam repercussões temporais sobre a mudança de concepções sobre espaços museográficos. Em um primeiro momento foi necessário se construir espaços com elementos diferentes dos cânones antigos, elementos estes particularmente influenciados pelos modelos propostos pela Bauhaus para exposição da arte moderna. Em um segundo momento, este mais atual, as exposições passam a habitar espaços especulativos, não físicos, onde não existem paredes. É nesse sentido que os pesquisadores deste órgão questionam:

*“The tension between material and intangible references is particularly evident if we question whether the digital art museum can still be regarded as a ‘building’, or if it has completely lost its walls in favour of an intense and uncertain network circulation that takes place somewhere else (since most Internet and Post-Internet artworks are actually more likely to be found outside institutional spaces)”*

Ou seja, em projetos pensados para funcionar exclusivamente no meio digital, existe uma tensão constante entre o material e o intangível (...). Se no contexto do distanciamento social por um lado a representação de espaços reais na virtualidade pode trazer à tona uma memória afetiva por parte da população outrora circundante ao espaço museográfico - isto é, considerasse a existência de uma ligação afetiva entre museu com a população de seu entorno, proporcionada pelo

espaço urbano e sua história ou mesmo pela imagem do espaço inerente a cada indivíduo que habita aquele lugar - a não existência da experiência física causa um distanciamento entre a forma e função do espaço de maneira que passa a repercutir a questão se o museu digital ainda pode ser considerado uma construção, ou se a suposta “ilimitação” das ferramentas digitais causa uma extrapolação imediata dos limites antes impostos pela realidade física - as paredes do museu em si.

É nesse sentido que surge a proposta da residência “Museu sem Paredes” do Museu de Arte do Espírito Santo (MAES). Imaginar museus impossíveis ou imaginários, ainda que dentro do espaço virtualmente representado da sede histórica do museu localizado na cidade de Vitória, capital do Estado do Espírito Santo, foi a proposta do espaço para lidar com o fechamento do espaço por conta das restrições de funcionamento impostas pela pandemia. O museu já vinha trabalhando a ideia de um Museu sem Paredes por conta de uma reforma em seu espaço físico onde foram demolidas paredes que cobriam aberturas da construção original. Porém diante das limitações de funcionamento a proposta teve de ser repensada e o termo “Museu sem Paredes” foi ressignificado.

A ideia de museus imaginários explorada por André Malraux no capítulo “Le Musée Imaginaire” do livro “Les Voix du silence” traz já na década de 1950 uma leitura sobre a representação virtual de objetos artísticos através da fotografia. Segundo ele, fotografia permitiria a livre exploração imagética e a curadoria de obras e exposições por meio do seu potencial representativo. Esta ideia coincide com o atual estado da representação que permite a experimentação tridimensional, além da fotografia e da filmagem, do objeto através da realidade expandida (conceito que abrange todas as tecnologias que permitem a exploração imagética, sonora e sensível além do real), o que foi interpretado pela equipe do museu como a potencialidade de se criar novas interpretações tanto do espaço quando daquilo que é exposto.

Os resultados obtidos durante a residência mostram tanto imaginações sobre a forma do espaço digitalizado do MAES quanto a reinterpretação da forma em objetos totalmente “impossíveis”.

### 3.3 A EXPERIÊNCIA DA CONSTRUÇÃO DE UM FESTIVAL NO MUNDO DIGITAL

A inter relação entre o público de um festival e os de uma mostra artística, independente da linguagem, é diferente, na medida em que a proposta de festivais é de uma fruição mais fluida, mais voltada para a relação entre os participantes do que em exposições, onde a proposta é voltada para a contemplação, podendo contar com a

intervenção de alguma mediação que instigue a discussão e a interação entre o público. Ainda sim, ambos acontecimentos dependem da existência e da interação deste público entre si e com o que é apresentado.

Artistas performáticos, como Hélio Oiticica, Marina Abramovic, Lygia Clark, compreenderam o distanciamento causado pela contemplação artística e pretenderam criar artes mais abertas e interativas que permitissem a aproximação do espectador tanto da arte, quanto do artista. Isso se confere na máxima exposta por Marina Abramovic na performance “O Artista Está Presente”, onde quase de maneira irônica Marina se colocava frente a frente com o espectador, como uma obra de arte completamente estática e silenciosa, que aguarda a fruição e a interpretação do outro sobre sua própria imagem. Mas e quando o artista não pode estar presente?

Certamente artistas performáticos e festivais de performance tais como o Perfídia, que ocorre desde ... em São Paulo tiveram que pautar tal questionamento. Como aproximar arte, espectador e artista em um momento onde o seu afastamento é mais do que necessário?

No ano de 2021, o festival, assim como a maioria dos eventos artísticos realizados no Brasil neste ano, teve de se adequar ao ambiente digital para sua realização. Contando com a ajuda de pesquisadores da UNESP, o festival fez a opção por utilizar do potencial da plataforma Mozilla Hubs conciliando outros meios de comunicação como o suporte de lives de músicas semanais, divulgação de podcasts com os participantes, tudo na mesma plataforma.

O ambiente virtual foi elaborado com a utilização do *software MagicaVoxel*, que permite a criação de objetos tridimensionais com geometria simplificada (menos polígonos complexos) de maneira facilitada por meio de blocos e ferramentas de corte. A criação de um ambiente otimizado permitiu que a plataforma obtivesse um melhor desempenho, considerando o Hubs como uma plataforma online cujo desempenho depende da qualidade do serviço de internet do usuário. O maior benefício deste método é possibilitar a hospedagem de múltiplas intervenções digitais promovidas pelos artistas selecionados para compor a mostra sem sobrecarregar a rede de quem acessa a plataforma. A possibilidade de criar links para o acesso de salas paralelas, para aquelas intervenções que exigissem espaços maiores dedicados, aquelas hospedadas em outros websites ou ainda aquela que necessitasse de download, foi um diferencial que atraiu os organizadores para utilizar a plataforma Hubs.

Outro diferencial importante da plataforma, é a possibilidade de acesso e interação simultâneos por meio de voz e algumas vezes por vídeo. Os

usuários podem percorrer o espaço e conversar entre si através de seus avatares. Os visitantes podem utilizar avatares da própria plataforma, ou utilizar objetos digitais hospedados nos sites *Sketchfab* e *Google Poly* por terceiros ou por si próprios, o que permite cada um customizar sua experiência, utilizando ou não, objetos que façam mais sentido para representar sua presença no espaço.

O oferecimento de eventos ao vivo na plataforma, que poderiam ser acessados simultaneamente por organizadores, artistas e o público em geral, foram considerados essenciais para a existência de uma troca entre estas partes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do presente estudo, conclui-se que à medida que a produção de eventos culturais e artísticos durante a pandemia esteve ligada principalmente aos meios digitais para garantir a sobrevivência e a relevância cultural e educacional destes espaços na sociedade contemporânea, as ferramentas digitais acabaram por absorver parte da relevância destes espaços na promoção da arte e da cultura, despertando a percepção de sua importância por parte dos responsáveis pela concepção destes eventos, sendo impossível imaginar um futuro sem que estas instituições continuem a explorar os meios digitais para comunicar com um público cada vez mais distante de suas atividades e próximos da internet.

A concepção destes eventos deve, portanto, observar as possibilidades e limitações dos meios utilizados, para garantir uma otimização entre experimentação, acessibilidade e legibilidade, para isso é necessário explorar e conhecer as ferramentas disponíveis. Conhecer as ferramentas, passa por elencar as qualidades de cada meio, questionar a aplicação, as estratégias, e o tratamento da ferramenta entre outras questões que podem ser consideradas a partir de experiências anteriores, sempre, porém, mantendo o olhar voltado para as novas tecnologias.

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos espaços que confiaram em mim e na minha produção e me deram oportunidade de participar de suas programações em um momento tão complicado para a cultura e para as artes.

## REFERÊNCIAS

Configurações do pós-digital : Arte e cultura tecnológicas / Pablo Gobira, Tadeus Mucelli (organizadores). - Belo Horizonte : EdUEMG, 2017. 313 p. : il.

CETIC.BR (CENTRO REGIONAL E ESTUDOS PARA DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO). Três em cada quatro brasileiros já utilizam a Internet, aponta pesquisa TIC Domicílios 2019. Disponível em: <https://cetic.br/pt/noticia/tres-em-cada-quatro-brasileiros-ja-utilizam-a-internet-aponta-pesquisa-tic-domicilios-2019/>. Acesso em: 15 mai. 2021.

OGLOBO. 13% dos museus no mundo podem não reabrir após a Covid-19, aponta Unesco. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/artes-visuais/13-dos-museus-no-mundo-podem-nao-reabrir-apos-covid-19-aponta-unesco-24438508>. Acesso em: 10 mai. 2021.

Barranha, Helena; Martins, Susana S.; Monteiro, Rita Xavier; Pereira, Raquel (2015) "How digital is the digital art museum?". Poster presented at the International Conference Contemp Art'15, organised by DAKAM - Eastern Mediterranean Academic Research Centre, Istanbul, 8-9 June 2015. Published in: Dirim, Hande Altay (2015) Urban Identity, Space Studies and Contemporary Arts CONTEMPART '15 / Contemporary Art Conference 2015. Istanbul: DAKAM - Eastern Mediterranean Academic Research Centre, 2015, ISBN: 978-605-9207-00-3, pp. 59-60.

SANT'ANNA, S. P; MARCONDES, G. Arte em tempos de pandemia: rotas para análises. O Público e o Privado, Ceará, v. 19, n. 38, p. 11-22, jan./2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/opublicoeoprivado/issue/view/306>. Acesso em: 20 mai. 2021.

BÔAS, Gláucia Villas. O saldo da pandemia: perspectivas de mudança para os museus de arte. O Público e o Privado, Fortaleza/CE, v. 19, n. 38, p. 289-308, abr./2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/opublicoeoprivado/article/view/4277>. Acesso em: 1 jun. 2021.

ARANTES, Priscila. Sobre lampejos em tempos de pandemia. Jornal da ABCA, Rio de Janeiro, n. 53, on-line, março/2020. Disponível em: <http://abca.art.br/httpdocs/sobre-lampejos-em-tempos-de-pandemia-priscila-arantes>.

CLEMENTE, A. C. F; STOPPA, Edmur Antonio. LAZER DOMÉSTICO EM TEMPOS DE PANDEMIA DA COVID-19. Licere, Belo Horizonte/MG, v. 23, n. 3, p. 460-484, set./2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/25524>. Acesso em: 1 mar. 2021.

MARZIALE, Nicole Palucci. A importância da reafirmação da função social dos museus: antes, durante e depois da pandemia. Perspectivas de mudança? . O Público e o Privado, Fortaleza/CE, v. 19, n. 38, p. 23-53, abr./2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/opublicoeoprivado/article/view/4277>. Acesso em: 1 jun. 2021. Acesso em: 1 jun. 2021.