

GALERIAS VIRTUAIS: ESPAÇOS EXPOSITIVOS ALTERNATIVOS

Andrea Capssa Lima [1]

Giovanna Graziosi Casimiro [2]

Nara Cristina Santos[3]

Resumo

Este artigo apresenta a pesquisa *Guilda: galerias virtuais na arte contemporânea*, cujo objetivo inicial é dar projeção aos artistas que atuam no cenário artístico-cultural da cidade de Santa Maria-RS e divulgar suas respectivas produções no contexto contemporâneo. Tratamos aqui de questões referentes às diversas etapas do desenvolvimento da *Guilda Galeria*, analisando o processo de construção de uma galeria virtual, como um espaço alternativo de exposição, pensando no uso das tecnologias digitais ao usufruir do ciberespaço enquanto espaço de divulgação/informação para as produções artísticas e como sistema de criação/exposição para a disseminação da produção de arte e tecnologia. Faz-se importante ressaltar que a proposta da galeria virtual *Guilda* está, nesse momento, mais voltada ao espaço de divulgação e informação, do que de criação e exposição de arte contemporânea.

Palavras-chave: *Guilda, galerias virtuais, espaços expositivos, ciberespaço.*

Abstract

*This article presents the research *Guilda: virtual galleries in contemporary art*, which aims to give the initial projection to the artists who work in artistic and cultural landscape of the city of Santa Maria-RS, and publicize their productions of contemporary art. Deal here with questions for the various stages of development of the *Guilda Gallery*, analyzing the process of building a virtual gallery, as an alternative exhibition space, thinking about the use of digital technologies to take advantage of cyberspace as a space of disclosure/information for the productions system and how artistic creation/exhibition for the dissemination of art production and technology. It is important to note that the proposal is the virtual gallery *Guilda* at that time, more oriented to the area of publicity and information, than the creation and exhibition of contemporary art.*

*Keywords: *Guilda, virtual galleries, exhibition spaces, cyberspace.**

Diante da sociedade contemporânea e da cibercultura, a arte passa a ser divulgada e exposta via internet, e automaticamente, surge a necessidade de reflexão quanto estes “novos” espaços expositivos alternativos que se adaptam às necessidades atuais da produção artística, sobretudo na área de arte e tecnologia que requer estrutura e dispositivos específicos. A rede se torna suporte para criação e/ou exposição, bem como um espaço virtual de informação e disponibilização da produção artística e cultural no ciberespaço.

O ciberespaço é um ambiente em que se pode interagir, imergir, navegar, um espaço que condiciona diversas experiências relacionadas a condição subjetiva da sensibilidade (humana). Devido sua natureza virtual, se configura como a própria experiência de caráter múltiplo na cultura. A arte com a qual nos deparamos hoje, que se desenvolve numa cultura globalizante, que não resiste a nenhuma fronteira é a arte produzida e/ou disponibilizada na web. Com o surgimento do ciberespaço, abre-se um leque de opções: novos ambientes para a arte contemporânea, espaços de criação, exposição, divulgação e informação. Hoje a arte transcende as paredes dos museus e galerias, está nas ruas, nas telas dos computadores, dentro e fora da academia. Nos grandes centros o uso do ciberespaço como meio expositivo, através de galerias virtuais é um fato recorrente. Diferentemente das cidades de interior, que ainda possuem certa dificuldade na própria estruturação física de seus museus e galerias, quanto mais a assimilação do uso do espaço virtual. E foi pensando nisso, na necessidade de uma maior divulgação da produção artística contemporânea nos menores centros, como Santa Maria - localizada na região central do Estado do Rio Grande do Sul - que surgiu o projeto de pesquisa e extensão Guilda: galerias virtuais na arte contemporânea.

Guilda: a pesquisa e extensão

Devido à escassez de sites e referências no ambiente virtual quanto às atividades artísticas em Santa Maria, surgiu a iniciativa de desenvolver um blog/espaço online para divulgar artistas, obras e exposições. Por conseguinte, ocorreu a ideia de montar um espaço expositivo virtual, a fim de propalar obras e artistas que atuam na cidade e também proporcionar uma fonte de informações sobre eventos e concursos, pensando em conectar os artistas e estudantes locais ao que se passa nacional e internacionalmente. O desenvolvimento da pesquisa Guilda: galerias virtuais na arte contemporânea tem como base os artistas vinculados à cidade e à Universidade Federal de Santa Maria/UFSM, que oferece o curso de graduação em Artes Visuais com 45 anos de história e o curso de pós-graduação em Artes Visuais há 6 anos. Quanto aos espaços destinados à exposições de arte em Santa Maria, faz-se importante ressaltar que são pouco conservados, além da falta de estrutura adequada para a realização de exposições. Assim, torna-se evidente a necessidade de novos espaços expositivos, que podem ser tanto físicos, quanto virtuais, ou ainda uma parceria entre ambos.

A Guilda Galeria enquanto pesquisa e extensão trata, primeiramente, de um espaço de informação e de divulgação de trabalhos analógicos e digitais, do que de criação e exposição propriamente ditos. Entretanto, há a intenção de, futuramente, a Guilda vir a proporcionar um espaço completo para exposições online e de desenvolvimento de obras de arte digital.

À medida que se inicia a pesquisa¹ com o levantamento de dados dos artistas e obras, e a construção do blog, o objeto de estudo se especifica, pois pensar em artistas

¹ Em maio de 2011 registra-se na UFSM o projeto de pesquisa Guilda: galerias virtuais na arte contemporânea, desenvolvido pelas alunas do bacharelado em Artes Visuais da UFSM, Andrea Capssa Lima e Giovanna Graziosi Casimiro, integrantes do LABART (Laboratório de Pesquisa

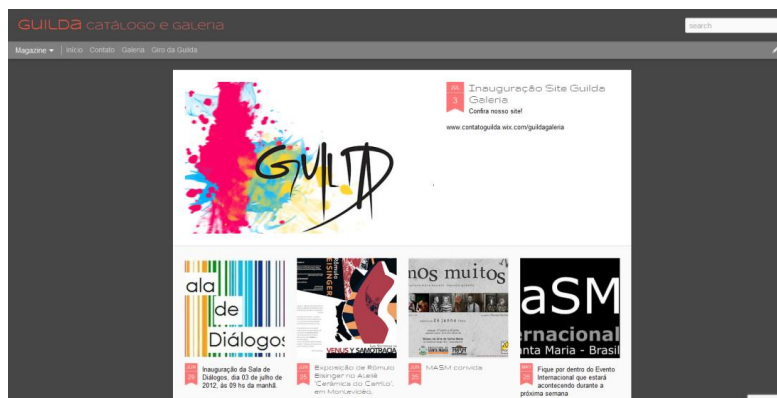
vinculados à cidade significa envolver: os graduandos e mestrados em Artes Visuais da UFSM; os artistas formados pela UFSM, residentes e domiciliados em Santa Maria; os artistas formados pela UFSM residentes em outras cidades, estados ou países; e os artistas com formação externa a cidade e os artistas sem formação acadêmica, que atuam no circuito artístico santa-mariense. Portanto, há etapas de catalogação, de acordo com os itens anteriores e a primeira tem como foco incluir à galeria virtual os alunos do curso de graduação em Artes Visuais, com produção a partir do 6º semestre e com no mínimo uma exposição individual/coletiva, bem como alunos da pós-graduação, Mestrado em Artes Visuais da UFSM.

Guilda: o blog

O Blog foi criado a partir da plataforma do site Blogger, que oferece ferramentas simples para a sua construção e manutenção, permitindo atualização diária do conteúdo disponibilizado. O espaço virtual inicial da Guilda era composto por diferentes conteúdos - como Galeria, Catálogo, Contato, Exposições, Eventos e Concursos - pensados a partir de questões relacionadas aos artistas, alunos do curso de Artes Visuais, e das exposições e atividades culturais que estavam acontecendo ou por acontecer na cidade. Entretanto, durante o desenvolvimento do blog algumas dessas páginas foram removidas ou modificadas.

A Galeria é a página principal do blog, onde é possível encontrar os artistas que integram a Guilda. Cada integrante possui um link - com nome e a imagem de uma obra que identifica seu trabalho artístico - que redireciona o internauta para um espaço exclusivo do “artista”, um sub-blog da Guilda onde há dados de identificação, tais como cidade de origem, data de nascimento, fotografia do artista/aluno, bem como imagens de suas obras com dados específicos: título, ano, dimensões e técnica. Consta também um breve texto que aborda as linguagens e as temáticas desenvolvidas durante o processo criativo dos artistas. A intenção é permitir ao público uma aproximação do fazer artístico dos componentes da Guilda. A página inicial do blog informa os últimos acontecimentos da cidade e divulga eventos nacionais e internacionais na área, como exposições, simpósios, congressos ou feiras. A partir desta construção inicial se estabeleceu a Guilda Galeria em 2011, enquanto blog, pelo endereço <http://guildagaleria.blogspot.com>.

No decorrer da pesquisa, percebeu-se que havia uma grande lacuna entre a comunicação blog<>público. Por isso, um segundo passo após a construção da galeria, foi à utilização das redes sociais, em especial o Facebook. A partir deste momento, e com a criação do site foi possível um acesso direto com os usuários, além de maior sucesso na divulgação de exposições e do próprio espaço expositivo da Guilda. Hoje é possível conferir diversos materiais diretamente pelo perfil da rede social, além da atualização constante das informações postadas.



Blog Guilda Galeria

Guilda Galeria Virtual - site

O conceito proposto pela galeria virtual proporcionou a escolha do nome Guilda, considerando que as Guildas, durante a Idade Média, funcionavam como corporações de ofício que uniam artesãos e comerciantes de um mesmo ramo, a fim de protegê-lhes e dar-lhes apoio. Desta forma propôs-se a atualização deste termo através de um espaço contemporâneo que reúne os estudantes e profissionais do campo das artes através de um espaço disponível em rede, no intuito de divulgar e dar projeção aos artistas e obras no meio virtual.

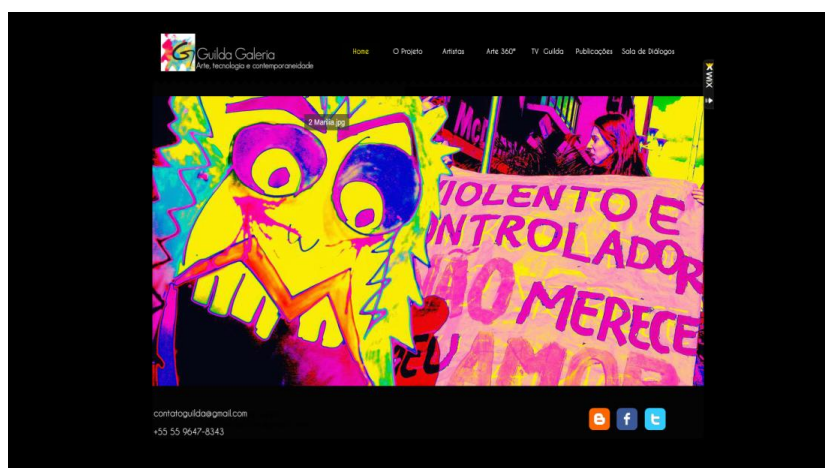
A investigação é desenvolvida em dois momentos: o primeiro diz respeito à coleta de informações sobre os artistas e sua produção plástica em Santa Maria, com abordagem qualitativa no campo da história da arte; o segundo, a produção de um site <http://contatoguilda.wix.com/guildagaleria> que absorve o blog, para a disponibilização imediata dessas informações. Blog e site trabalham simultaneamente, porém, com fins diferentes. No blog é possível encontrar todas as informações sobre os artistas, a agenda cultural da cidade, reportagens sobre arte contemporânea e eventos recentes, com conteúdo revisto constantemente, pois a plataforma do blog é de fácil acesso e atualização. Já o site traz um conteúdo dinâmico ao internauta, porém atualizado mais esporadicamente, no qual ficam disponíveis os artistas e suas obras (essas, possíveis de serem ampliadas e vistas com mais nitidez), uma explicação mais detalhada sobre o projeto, além de textos e vídeos relacionados aos temas acerca de ciberespaço, galerias e espaços expositivos virtuais, cibercultura. E o mais importante, possibilita o acesso direto a outros aplicativos online, como redes sociais: no facebook, <https://www.facebook.com/pages/Guilda-Galeria/>; no twitter: @guildagaleria.

Ao longo deste ano de 2012 o blog Guilda Galeria <http://guildagaleria.blogspot.com> se estruturou e sua inserção no cenário artístico-cultural da cidade está contribuindo efetivamente na divulgação da produção dos alunos de Artes Visuais da UFSM. Houve uma parceria importante com a TV Campus num período de quatro meses, no qual se colaborou com informações sobre o cenário artístico local. Esta parceria permitiu a troca de informações e ampliou a possibilidade de o blog desenvolver material audiovisual, fato que abriu espaço para parcerias com alunos da graduação e pós-graduação em Artes Visuais, no desenvolvimento de vídeos e entrevistas independentes. Foi criado, portanto, um canal da Guilda Galeria no site YouTube.com,

para divulgar os vídeos do programa e também algumas pequenas vinhetas de exposições e eventos.

Atividades acadêmicas² propiciaram reestruturar o blog e auxiliar no site (<http://contatoguilda.wix.com/guildagaleria>), finalizado com a orientação do designer Daniel Pereira dos Santos, da empresa PACTAcom. O lançamento do site aconteceu em julho de 2012, juntamente com a primeira atividade da Sala de Diálogos – sessão do site dedicada a conversas e debates online entre artistas, teóricos, alunos e professores - e possibilita que os internautas participem online, em tempo real, por meio de um chat, em parceria com o CPD/UFSM.

A construção do site da Guilda Galeria foi feita a partir de um programa online, WIX <<http://.wix.com>> que disponibiliza layouts prontos e ferramentas de edição em flash, permitindo um desenvolvimento esteticamente agradável, dinâmico e de fácil acesso. Por não ser em HTML, mesmo os leigos em programação, podem gerar um novo espaço online. À medida que se construía o site, eram definidas as necessidades do novo endereço virtual: explicar brevemente ao público sobre a pesquisa Guilda, disponibilizar informações com dinamismo, criar um layout atrativo, fazer uso de diferentes tipos de mídias como áudio e vídeo.



Site Guilda Galeria

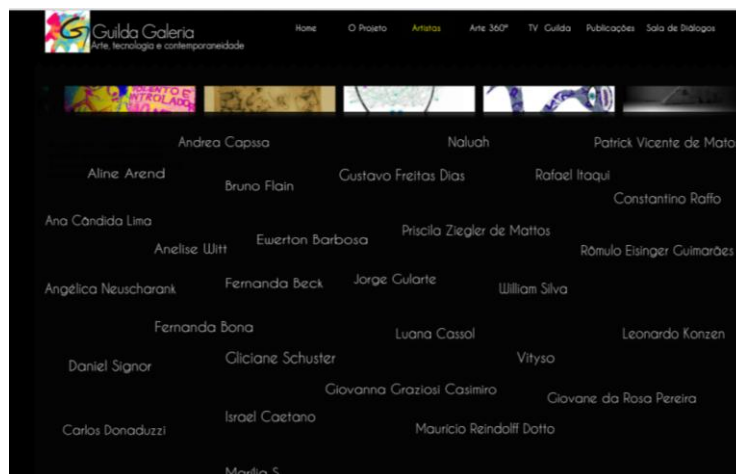
Durante a construção do site foram pensadas as páginas e os conteúdos que seriam disponibilizados: Home, O Projeto, Artistas, Arte 360º, TV Guilda, Publicações e Sala de Diálogos.

- **Home:** página inicial. Nela é disponibilizado o e-mail e telefone de contato, link direto para *Facebook*, *Twitter* e para o endereço do Blogger. O centro de atenção desta página são as imagens das obras dos artistas integrantes da galeria, que ficam em *looping*, permitindo uma visualização dinâmica, mais interessante e detalhada.
- **O Projeto:** espaço dedicado à explicação do projeto, com os dados referentes à pesquisa, os componentes, participantes e colaboradores. Há também uma rápida explicação quanto à escolha do termo Guilda, que denomina a galeria virtual.

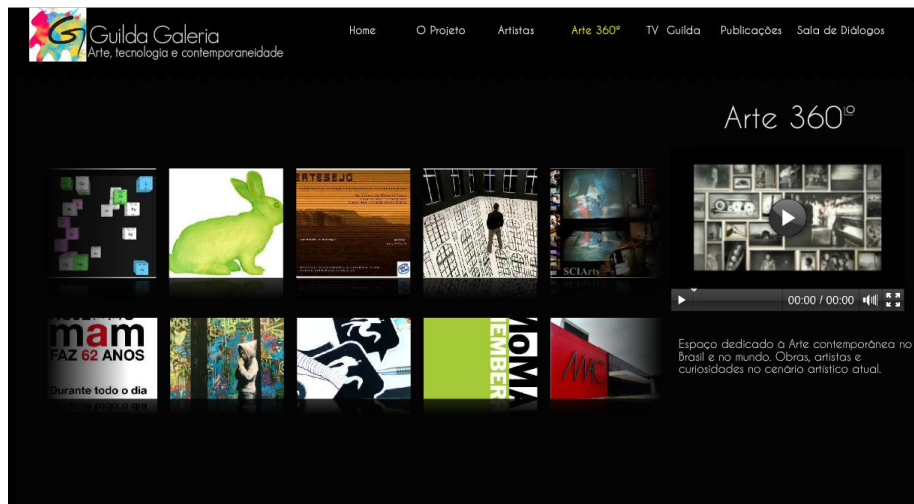
² No decorrer do primeiro semestre, as duas alunas participantes desse projeto, cursaram a disciplina de Arte e Mídia ofertada pelo Departamento de Artes Visuais da UFSM, ministrada pela Prof.^a Dr.^a Andréia Oliveira, com ênfase na relação de educação, mídia e tecnologia.



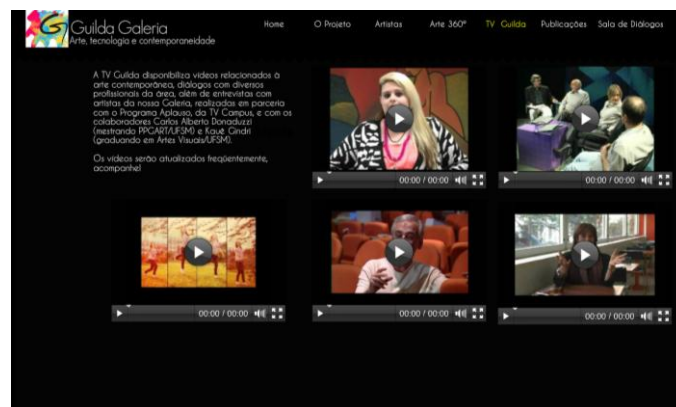
- **Artistas:** página dedicada exclusivamente aos componentes da galeria. Os nomes dos alunos/artistas ficam dispostos aleatoriamente, e ao clicá-los, ocorre o redirecionamento para o sub-blog do próprio “artista” (ainda mantido pelo Blogger).



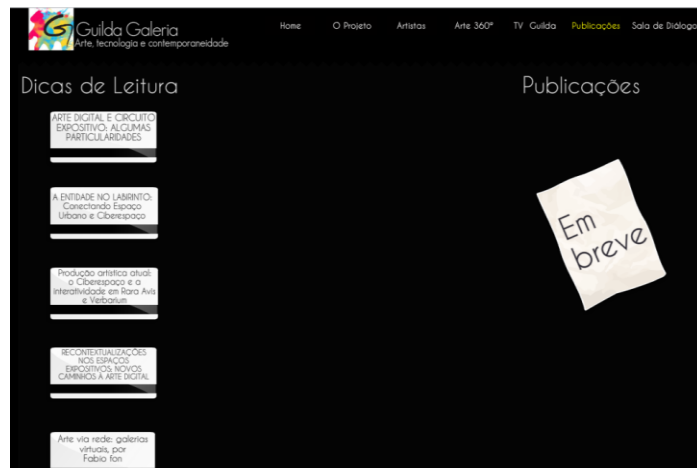
- **Arte 360º:** pensando na necessidade de atualizar o público sobre o cenário da arte contemporânea, a página Arte 360º disponibiliza diversos nomes e sites de artistas, revistas, museus e instituições culturais que tratam de questões contemporâneas, arte e tecnologia. Ao passar o cursor sobre cada uma das imagens disponibilizadas, surge uma seta que, ao ser clicada, redireciona o internauta para a respectiva página na web.



- **TV Guilda:** este espaço abriga as mídias audiovisuais. Quando se desenvolveu esta página, pensou-se na possibilidade de disponibilizar vídeos produzidos pela Guilda e por outros autores, com entrevistas ou debates acerca de questões relacionadas à arte contemporânea. A TV Guilda, portanto, contém vídeos variados para inteirar ainda mais o internauta sobre contemporaneidade, arte, novas mídias e até mesmo conceitos relacionados ao espaço virtual.



- **Publicações:** para compreender muitas das questões pertinentes ao projeto de pesquisa Guilda Galeria, ou mesmo o contexto em que está inserido, faz-se necessário disponibilizar ao internauta algumas sugestões de leitura, além de nossos artigos e futuras publicações. A página Publicações foi desenvolvida a fim de informar de forma mais consistente, contribuir com o conhecimento e gerar opinião a partir de artigos e textos de mestres, doutores, artistas, professores, alunos e pesquisadores do campo das artes visuais.



- **Sala de Diálogos:** esta última página foi desenvolvida recentemente e contribui de forma significativa com o projeto de pesquisa. Trata-se de um espaço onde mensalmente ocorrerão conferências online, com chat em tempo real: um espaço dedicado à conversa, debates e trocas de conhecimento entre público, artistas, teóricos, alunos e professores sobre arte contemporânea, com a participação dos internautas.

A Guilda conta com o apoio do Centro de Processamento de Dados da UFSM (CPD/UFSM), que possibilitou a realização da primeira transmissão online, com o chat ao vivo, no dia 03 de julho de 2012, às 09h00min da manhã, com a convidada Débora Aita Gasparetto (mestre pelo PPGART/UFSM 2010-2012), tratando do tema ciberespaço, galerias e ambiente virtual.



Todo esse processo possibilitou a Guilda Galeria começar uma interação mais direta com o público, e dinamizar seu conteúdo. Principalmente a Sala de Diálogos, que viabilizou o início do *feedback*, uma vez que a participação dos internautas ocorre diretamente com a Guilda.

É importante destacar a intenção da seqüência das páginas disponíveis no site, pois elas indicam uma seqüência de acesso. Logo na primeira página, o público se depara

com algumas obras, os contatos e links de acesso para o facebook, twitter e blogger. A partir daí ocorre uma gradual inserção em conceitos, leituras, vídeos e conversas para complementar o conhecimento de quem acessa o site. Ao ler sobre o projeto, há um esclarecimento inicial do que se trata o ambiente online da Guilda Galeria; por conseguinte, a página com os artistas, que permite o reconhecimento dos nomes, trabalhos, linguagens e técnicas, expondo o que a pesquisa de cada integrante oferece ao público; Arte 360º propõe links para que o internauta se aproxime de nomes de artistas contemporâneos nacionais e instituições de importante papel na contemporaneidade; os vídeos da TV Guilda tratam de forma mais sólida as questões referentes à arte contemporânea, o que causa curiosidade ao usuário da web; as leituras, em Publicações, aprofundam o conhecimento de quem acessa o site, e contribui na construção de novas opiniões; e, ao pensar nessa estrutura, passo a passo, a intenção é de preparar gradualmente o internauta para que ele se sinta instigado a participar da Sala de Diálogos ao utilizar as ferramentas do chat ao enviar suas questões acerca dos temas sugeridos, em debates, opiniões, sugestões e controvérsias.

O ciberespaço como alternativa de novos espaços expositivos

O ciberespaço proporciona novas possibilidades, bem como novas potencialidades que tornam a arte interativa, dinâmica. São grandes as transformações a partir do ciberespaço no campo da arte. São as novas espécies de arte que surgem, segundo Lévy (1998), “ignorando a separação entre emissão e recepção, composição e interpretação” (p. 107). O ciberespaço é compreendido então como um lugar em que se permite o acesso a diversas informações de forma a interagir com elas a qualquer momento (LÉVY, 2000:13). Tal concepção também se aplica às obras/projetos produzidos e disponibilizados no ambiente virtual.

Para Lévy³, as novas tecnologias modificam a ecologia cognitiva que fundamenta, em parte, a produção artística. A noção de arte é modificada e também o estatuto do artista, porque existe hoje uma inserção no espaço da comunicação, que é aquele da própria organização deste espaço-tempo. E existe, ao mesmo tempo, uma fragmentação e uma configuração das produções ligadas às tecnologias digitais, o que não significa um desaparecimento do que ainda existe, mas o surgimento de uma cultura diferenciada pelos novos sistemas de informação. Esta cultura exige de cada um, estar atento às necessidades e às dinâmicas propostas pelas tecnologias de seu tempo.

Os espaços expositivos gradualmente são inseridos neste sistema, principalmente pensando na visível conexão entre os hábitos sócio-culturais na contemporaneidade e a internet. O público busca informação, esclarecimento, entretenimento via web. A arte, da mesma forma. Museus e galerias legitimam e legitimaram obras ao longo da história. No entanto, hoje há uma necessidade que vai além da simples legitimação e sim de alcançar o público interessado às questões artísticas contemporânea de diversas formas, tal qual virtualmente. Alguns museus estão se atualizando, como o Louvre (Paris, França), disponibilizando material digital para acesso online via

3 LÉVY in: POISSANT, 1995. p. 347-58.

computador ou dispositivo móvel, e galerias passaram a ter perfis em redes sociais, aumentando seu alcance na discussão e disseminação da arte. A Guilda Galeria se estrutura buscando usufruir das facilidades proporcionadas pelo ciberespaço. E aos poucos, aperfeiçoar seu espaço online, alcançando um público maior e levantando questões diversas, que contribuam na discussão da arte contemporânea.

Pensar na continuidade do projeto é importante, mesmo que haja muitos aspectos a serem reavaliados e melhorados, assim como em qualquer pesquisa. Portanto, para o bom andamento da pesquisa Guilda, o próximo passo será trabalhar as questões de divulgação do site e do blog, procurando expandir o alcance da galeria virtual como um espaço expositivo de fato, pensando nas relações mais próximas do campo da curadoria. É diante da necessidade de espaços expositivos alternativos para a arte contemporânea, que surge então a vontade de proporcionar à Guilda Galeria um caráter mais efetivo como galeria virtual, a partir da realização de exposições online e curadoria no espaço virtual.

Referências bibliográficas

- BELTING, Hans. **O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois.** São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- CASTILHO, Sonia Salcedo Del. **Cenário da Arquitetura da Arte.** São Paulo : Martins Fontes, 2008.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência Coletiva.** São Paulo: Loyola, 1998.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo : Ed.34, 1999.
- LÉVY, Pierre. A Emergência do Cyberspace e as mutações culturais. In: PELLANDA, Nize Maria; PELLANDA, Eduardo Campos (org). **Ciberespaço: Um Hipertexto com Pierre Lévy.** Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.
- PAUL, Christiane. **New Media in the White Cube and Beyond.** Curatorial models for digital arts. Los Angeles : University of Califórnia Press, 2008.
- POISSANT, Louise (org.). **Esthétique des Arts Médiatiques.** Tomo 2. Québec : PUQ, 1995.
- SANTOS, Franciele Filipini dos (org). **Arte Contemporânea em Diálogos com as Mídias Digitais: concepção artística/curatorial e crítica.** Santa Maria : Palotti, 2009.
- Teoria Digital: 10 anos do FILE.** (Concepção Paula Perissinotto e Ricardo Barreto). São Paulo : Imprensa Oficial, 2010.

Referências digitais

- SILVEIRA, Greice A.; SANTOS, Nara C. **A Realidade Virtual e o uso de Ambientes Virtuais na arte.**
<http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/7_esteticas/ixo07_art7.pdf> III Simpósio Nacional ABCiber - Novembro de 2009 - ESPM/SP.
- GASPARETTO, Débora A.; SANTOS, Nara C. **Galerias virtuais de arte digital no ciberespaço: possibilidades para o sistema da arte contemporânea.**
http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/chtca/debora_aita_gasparetto.pdf 19º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas “Entre Territórios”. Bahia, 2010

[1] Andrea Capssa Lima.

Acadêmica do Curso de Artes Visuais/UFSM. Integrante do LABART e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.

[2] Giovanna Graziosi Casimiro.

Acadêmica do Curso de Artes Visuais/UFSM, bolsista PROBIC/FAPERGS 2011 e PIBIC/CNPq 2012, sob orientação da Prof.ª Drª. Nara Cristina Santos. Integrante do LABART e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.

[3] Nara Cristina Santos.

Doutora em Artes Visuais/HTC, pelo PPGAV/IA/UFRGS, 2004. Doutorado Sanduíche na Université Paris VIII, França, 2001. Professora do DAV/CAL/UFSM desde 1993. Pesquisadora e Orientadora no PPGART/Mestrado em Artes Visuais/UFSM. Coordenadora do LABART e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. Pós-doutoranda PPGAV/UFRJ 2012;