

EMARANHADO: reflexões sobre a cibercultura através de uma exposição curricular em formato digital¹

EMARANHADO: reflections on cyberculture through a curricular exhibition in digital format

207

REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

Gabriela M. Leindecker²
Gabriela M. C. Mattia³
Luis Fernando Massoni⁴
Vanessa Aquino⁵
Elias Palminor Machado⁶

DOI 10.26512/museologia.v12i23.47797

Resumo

O artigo relata a exposição curricular EMARANHADO, desenvolvida no ano de 2021 junto ao Curso de Bacharelado em Museologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Apresenta brevemente o projeto inicial, que compreendia uma exposição física, e foi reformulado para o ambiente digital, devido à pandemia de COVID-19. Contempla a organização da exposição, com sete eixos de execução: o acervo, o espaço expositivo, a comunicação, a mediação, as atividades educativo-culturais, a acessibilidade e a avaliação. O texto reflete sobre as potencialidades e desafios de uma exposição museológica de caráter curricular em formato digital. Conclui-se que a escolha do *Instagram* como espaço expositivo foi acertada, enquanto o *site* foi oneroso e com pouco retorno, em termos de engajamento de público. Também pondera que, embora atinja um público maior, a presença em muitas mídias sociais ao mesmo tempo dispersa atenção e dificulta a criação de conteúdo por parte da equipe curatorial.

Palavras-chave

Exposição curricular; ciberexposição; cibercultura; Museologia UFRGS; EMARANHADO.

Abstract

This paper tells the shared curator EMARANHADO exhibition, which took place in 2021 with ten curators, students of Museology (Museum Studies) at Federal University of Rio Grande do Sul. The paper presents briefly the initial physical exhibition project that had to be adapted to digital space regarding the COVID-19 pandemic. It presents the organization of works, with seven lines of approach to execute the exhibition: collection, the exhibition space, the communication, the interaction, the cultural and educational activities, the accessibility and the evaluation. This text reflects the potentials and difficulties of a museological exhibition, as a curricular exercise in digital format. It concludes that choosing Instagram as one of the exhibition spaces was rightful whereas the website was onerous, with not much return from audience engagement. It also ponders that if on one hand being present in many social medias reaches more people, it also scatters attention and complicates the creation of content by part of the curator's team.

Keywords

Curricular exhibition; cyberexhibition; cyberculture; Museology UFRGS; EMARANHADO.

¹ O artigo homenageia duas pessoas muito especiais para a realização desta exposição curricular - Catarina Petter e Ana Cristina da Natividade. Esse trabalho é resultado da competência e do comprometimento de ambas, que serão sempre lembradas com muito amor e carinho.

² Estudante de Museologia na UFRGS. Contato: gabi.leindecker@gmail.com

³ Turismóloga pela PUCRS e estudante de Museologia na UFRGS. Contato: gmcmmattia@gmail.com

⁴ Doutor em Comunicação e Informação (UFRGS). Estudante de Museologia na UFRGS. Contato: luisfernandomassoni@gmail.com

⁵ Doutora em Educação, Museóloga e Professora do Curso de Museologia e do Programa de Pós-Graduação em Museologia (PPGMusPa) da UFRGS. Contato: vanessa.barrozo@ufrgs.br

⁶ Doutorando em Ciência da Informação (UFSC) e Museólogo da FABICO/UFRGS. Contato: elias.machado@ufrgs.br

Museologia/UFRGS e suas exposições curriculares: exercícios de curadoria compartilhada

O Curso de Bacharelado em Museologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), criado em 2008, possui como estratégia educativa de integração entre teoria e prática a concepção e realização de exposições curriculares de curta duração planejadas e executadas por estudantes, sob a supervisão de um docente e acompanhamento de um museólogo técnico-administrativo da instituição. No âmbito da Museologia, as exposições são importantes meios de comunicação, construção de conhecimento e socialização da produção científica, uma importante ferramenta de diálogo com a sociedade (CURY, 2005; BLANCO, 2009). Devido à sua complexidade, esta atividade envolve três componentes curriculares subsequentes do 5º ao 7º semestre do curso, respectivamente: Expografia, Projeto de Curadoria Expográfica e Prática de Exposições Museológicas. As disciplinas embasam teórica e metodologicamente os estudantes na compreensão do potencial das exposições museológicas, no planejamento e produção museológico-curatorial de exposições e reiteram a relevância do seu papel social.

O que se percebe é que mesmo se tratando de um exercício acadêmico, todas as exposições curriculares são encaradas com uma atividade profissional pelos alunos e pelos parceiros externos envolvidos, fazendo com que os acadêmicos se envolvam em todas as etapas do início ao fim deste longo processo. A experiência museológica faz parte do indivíduo, é sobretudo uma experiência vivencial. Não podemos pensar as exposições curriculares como produtos estáticos, ao contrário, foram concebidas coletivamente e é na pluralidade que se fortalecem: nas percepções de cada sujeito somadas às diferentes formas de pensar o tempo, o espaço, a memória, os valores culturais (TEIXEIRA, FARIA, MACHADO, 2015: 108).

Após nove anos realizando exposições curriculares de forma presencial⁷, o Curso de Museologia precisou repensar esse exercício, sobretudo, sua prática que foi reformulada para o meio digital, em razão do avanço da Pandemia de COVID-19, a consequente suspensão das atividades acadêmicas da UFRGS⁸ e a instalação do Ensino Remoto Emergencial (ERE)⁹ como uma alternativa para esse momento de crise sanitária e de necessário isolamento social.

A exposição **EMARANHADO: reflexões sobre a cibercultura** foi a 11ª exposição curricular do Curso e a segunda em formato digital. O tema escolhido pela turma, composta por dez estudantes¹⁰, foi a cibercultura e sua

7 As exposições curriculares do Curso de Museologia realizadas até 2022 foram: Do Confessionário ao Wireless – Landell de Moura, o padre-inventor (2011/1); Fatos, Lendas e Mitos – Olhares sobre o imaginário de Porto Alegre (2011/2); Brinquedo é coisa séria (2012); Alices - Cenários de Vida e Arte (2013); AGÔ - Presença negra em Porto Alegre: uma trajetória de resistência (2015); KUMIAI - Entrelaçamentos na Colônia Japonesa de Ivoti (2016); Nós podemos! A mulher da submissão à subversão (2017); IMENSA MENTE - Caminhos da Saúde Mental: do existir ao resistir (2018); Tic Tac: nas cordas do tempo (2019); No escurinho do cinema: memória e sociabilidade em Porto Alegre (2020); EMARANHADO: reflexões sobre a cibercultura (2021); Brasil: Vermelho como Brasa (2022).

8 Para saber mais: <http://www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/ufrgs-suspende-aulas-a-partir-desta-segunda-feira-dia-16-de-marco>

9 Para saber mais: <https://www.ufrgs.br/prograd/ere-ensino-remoto-emergencial/>

10 A turma responsável pela exposição curricular EMARANHADO era composta por: Catarina Petter (*in memoriam*), Cristina Oliveira Hobus, Fernanda Wagner de Castro Lima, Gabriela Machado Leindecker, Gabriela Meneghel Colla Mattia, Isadora Medaglia Guarnier, Luis Fernando Herbert Massoni, Sofia Perseu, Suzana Gomez Pohia e Victoria Lima Hornos. Registramos aqui nossos agradecimentos por toda dedicação e comprometimento com a produção e realização da 11ª exposição curricular do Curso de Museologia/

influência no cotidiano, tendo como público-alvo a comunidade da UFRGS, bem como quaisquer outros indivíduos que desejassem conhecer e refletir sobre o tema, incluindo pessoas que nasceram na era digital (nativas digitais) e aquelas que estão se familiarizando com a temática e desejam conhecer e aprender mais sobre cibercultura no mundo contemporâneo.

A exposição foi realizada no período de 11 de outubro a 12 de novembro de 2021, em formato digital, por meio de um *site* e de um perfil na mídia social *Instagram* (@emaranhado.expo), tendo, também, presença nas mídias sociais *TikTok* (@emaranhado.expo), *Twitter* (@emaranhado_expo) e *YouTube* utilizando o canal do Curso de Museologia UFRGS (youtube.com/MuseologiaUFRGS). Salienta-se que o *link* indicado não está mais em funcionamento, mas uma cópia do *site* constará no repositório de memória do Curso de Museologia.

Por se tratar de uma segunda experiência curatorial desenvolvida de forma remota, algumas estratégias e abordagens metodológicas foram sendo aprimoradas com base na primeira experiência que ocorreu em 2020, com a exposição curricular **No escurinho do cinema: memória e sociabilidade em Porto Alegre**¹¹. É significativo ressaltar que este artigo enfatiza o processo de construção, planejamento, execução e avaliação da exposição EMARANHADO como estudo de caso de uma experiência acadêmica que engloba ações de ensino, extensão e inovação na universidade e que se apresenta como um laboratório de ensino-aprendizagem para docentes, técnicos e discentes. Nessa perspectiva, nossa intenção é compartilhar experiências e processos que perpassam esse exercício coletivo de curadoria compartilhada inserido em um contexto pandêmico, o qual integra as especificidades e desafios da formação em Museologia no Brasil no século XXI.

Conceber uma exposição, independente do formato ou contexto em que isso se dá, é uma atividade coletiva: feita do coletivo, com o coletivo e para o coletivo. Um exercício que requer, além de pensamento crítico e disposição para trabalhar em grupo, alteridade, empatia, paciência e escuta. A metodologia de trabalho se manteve a mesma das exposições curriculares antecessoras: formação de Grupos de Trabalho (GTs) para dividir e sistematizar as tarefas, escolha do tema, seus recortes e argumento curatorial, realização de pesquisa e definição de conteúdos, estabelecimento de parcerias institucionais, planejamento de diferentes produtos, estratégias expográficas e serviços para executar a exposição. Tudo conforme a normalidade, não fosse a excepcionalidade da pandemia, que impossibilitou reuniões presenciais e, junto com elas, algumas trocas e manifestações que só o contato físico permite.

Apesar do contexto crítico vivenciado, a exposição EMARANHADO apresentou novas propostas expositivas e dialógicas em ambientes digitais, produtos e conteúdos pensados para refletir e problematizar a temática da cibercultura de forma acessível, visando perpassar diferentes questões do cotidiano e desnaturalizar alguns conceitos e práticas presentes nas relações e experiências da sociedade contemporânea, de forma crítica e responsável. Diante disso, este artigo objetiva apresentar, documentar e analisar o percurso de concepção, planejamento e execução da exposição curricular EMARANHADO, destacando as intencionalidades, limitações, dificuldades e potencialidades, bem como as experiências de ensino-aprendizagem para a adaptação ao formato digital.

UFRGS.

11 É possível conhecer sobre a exposição e os materiais produzidos para ela através do Programa de Extensão “Museologia na UFRGS: trajetórias e memórias” disponível em: <https://memoriamslufrgs.online/taianacan/subcolecões-2/no-escurinho-do-cinema/>

Projeto Curatorial e seus processos: uma exposição curricular em plena pandemia

Em toda sua execução, o projeto da exposição EMARANHADO teve como característica a construção coletiva e colaborativa. A atividade acadêmica teve início em agosto de 2020, ao longo da disciplina Expografia (BIB03212), onde os estudantes tiveram contato com os principais referenciais teóricos e metodológicos sobre exposições museológicas, além de analisarem casos de exposições desenvolvidas em diversos lugares do mundo, tanto físicas quanto digitais, incluindo exposições de modo geral e, em particular, exposições curriculares. No semestre seguinte, em janeiro de 2021, iniciou-se a disciplina Projeto de Curadoria Expográfica (BIB03215) e, junto com ela, um mergulho em pesquisas para subsidiar o que viria a ser a 11ª exposição curricular concebida e planejada de forma compartilhada.

A primeira decisão tomada pela turma dizia respeito à temática da exposição. Uma das preocupações sinalizadas foi retratar um tema de interesse coletivo e de relevância social para o momento que estávamos vivendo. A esse respeito, é fundamental pontuar perspectivas da Museologia que embasaram as tomadas de decisões dos estudantes:

Num mundo cheio de tensões, em que as nações e os povos atravessam diferentes estágios em tempos sociológicos nitidamente desiguais e dos quais, cada vez mais, se tem consciência, numa época em que o homem se sente cada vez mais solitário e alienado, e mais consciente de sua finitude, cabe ao museu ser o reintegrador, o elemento de compreensão e o agente da Utopia, entendida esta como a fase inspiracional que antecede ao planejamento, atividade racional e racionalizante; a Utopia, dentro da qual o museu vai agir, e o terreno das probabilidades, que vai tornar o plano possível (GUARNIERI, 2010: 85).

Esta citação da Museóloga Waldisa Guarnieri, importante referência para nossa área, segue sendo atual ao abordar questões latentes no tempo presente, como desigualdade social, solidão e finitude. Qual o papel da Museologia neste contexto? Como ser um agente de integração? É possível pensar a utopia em uma exposição? Que reflexões estariam à espera de serem tensionadas neste projeto curatorial? De que maneira poderíamos responder aos problemas do nosso tempo através do olhar da Museologia?

Após discutirem temáticas relevantes com interesses variados, os estudantes, de forma democrática, votaram e escolheram o tema cibercultura - um tema contemporâneo e que está presente no cotidiano de grande parte da sociedade de forma naturalizada. Partindo desse tema central como macroconceito (BLANCO, 2009), a turma de curadores buscou focar na presença e nos usos da cibercultura em nosso dia a dia e como ela é capaz de impactar a constituição das pessoas como sujeitos. A temática se apresentou relevante e possível de ser desmembrada sob diferentes leituras de mundo, sobretudo, a partir de perspectivas pandêmicas que estavam se apresentando neste cenário. Assim, os desdobramentos incluíram questões como desigualdade social, globalização, sociedade da informação, exclusão digital, entre outras. O objetivo principal da exposição foi problematizar a cibercultura e a forma como ela, sob certos aspectos, afeta a vida da sociedade contemporânea, através de uma linguagem acessível (intelectual e fisicamente) e de uma narrativa que envolva e desperte a curiosidade e a reflexão no público.

Sabemos da influência da cibercultura em nossas vidas, estamos emaranhados nela, ela nos transforma e nós a transformamos. Entretanto, há espaço para avaliar o que esta presença representa? Sabemos o quanto somos impactados? Qual foi o último termo de uso que você leu antes de aceitar? Poderia não aceitar? É possível afirmar que estamos em um novo tempo? Notamos o quão imersos estamos no ciberespaço? Reflexões que pretendemos levantar através da exposição Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura (PETTER *et al.*, 2021: 21).

A exposição teve coordenação e curadoria compartilhada por 10 estudantes, sob orientação da Prof.^a Dra. Vanessa Barrozo Teixeira Aquino e assessoria do museólogo da FABICO/UFRGS, Me. Elias Palminor Machado. Esse exercício acadêmico contribui significativamente para a formação profissional dos futuros museólogos e evidencia o potencial das trocas e aprendizados entre diferentes profissionais de áreas do conhecimento, em constante diálogo entre si e com a sociedade, garantindo uma exposição pensada e formatada a muitas mãos, afinal:

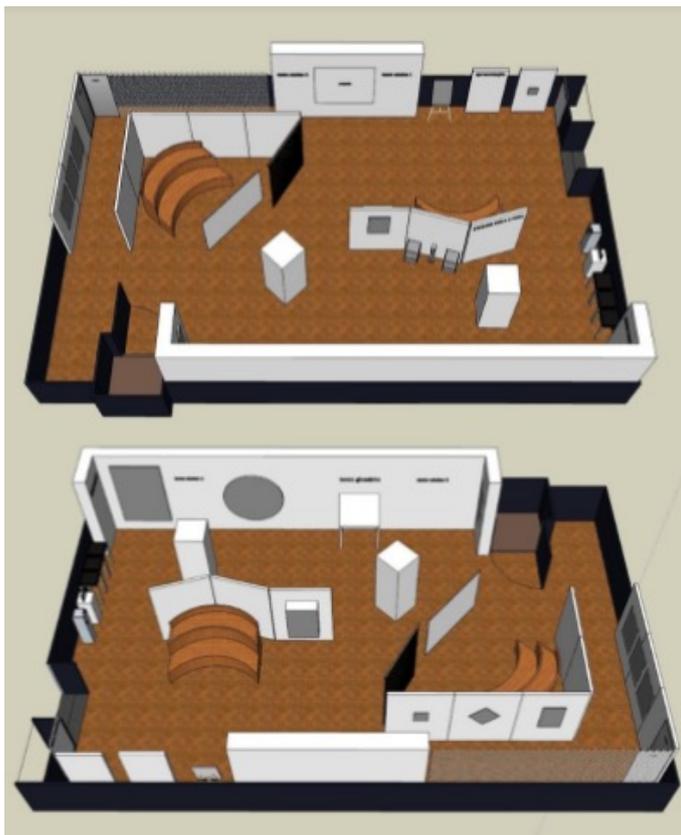
O trabalho em equipe é a regra de ouro que assegura os objetivos iniciais com clara delimitação de responsabilidades. A presença do curador na medida justa, em todas as áreas e seções que participam da organização de uma exposição, permite uma avaliação continuada da realidade das fases e um diagnóstico por etapas que irá apontando para a realização dos objetivos e fins predeterminados no projeto expositivo inicial (GUZMÁN, 2012: 65).

Nessa perspectiva de trabalho colaborativo e multidisciplinar, mesmo com a possibilidade de ter que realizar a exposição em ambiente digital, devido à pandemia de COVID-19 e respeitando as diretrizes da Universidade para o período, todo o projeto foi planejado para o formato físico (Figura 1), ocupando o mezanino do Museu da UFRGS¹², instituição parceira que funciona como laboratório especializado do Curso de Museologia para a realização das exposições curriculares.

¹² O Museu da UFRGS está localizado na Av. Osvaldo Aranha, 277, no bairro Farroupilha, em Porto Alegre. É um museu universitário multidisciplinar que valoriza, pesquisa e difunde o patrimônio cultural da Universidade. Para saber mais, acesse: <https://www.ufrgs.br/museu/>

EMARANHADO:
reflexões sobre a cibercultura através de uma exposição curricular em formato digital

Figura 1 - Maquete digital da proposta de exposição no Museu da UFRGS no software *SketchUp*.



Fonte: PETTER et al., 2021.

É significativo pontuar que essa proposta de manter a produção do projeto idealizando uma exposição física foi pensada como uma estratégia pedagógica para os futuros profissionais da Museologia, refletindo na capacitação no campo das exposições físicas que retornaram a ser realizadas com o aumento da vacinação da população e o controle da pandemia, fato que foi observado ao longo de 2021 com a abertura das exposições físicas ao público externo em diferentes instituições culturais no Brasil e no exterior. Logo, a maquete digital da exposição, que estava em estágio de planejamento, foi pensada e realizada em uma simulação de um espaço físico, utilizando o programa *SketchUp*¹³, um software próprio para a criação de modelos e projetos em 3D no computador.

A criação da maquete digital da EMARANHADO foi uma importante etapa para a concepção da exposição como um todo, como seria o seu circuito, onde iriam as obras selecionadas, qual seria o sentido de tal objeto estar em devido lugar. Um verdadeiro exercício para os estudantes-curadores, de tentar pensar e enxergar para além da teoria, em como poderíamos comunicar a cibercultura em um espaço físico. A maquete digital nos permitiu experimentar diferentes ambientes na planta do mezanino do Museu da UFRGS, possibilitando arranjos e conexões com o público e propondo reflexões e aproximações com a temática. Ainda que a maquete tenha sido voltada inteiramente para uma concepção de exposição física, ela contribuiu na construção do fio condutor da narrativa da EMARANHADO, que, mais tarde, facilitou o exercício de transposição de algo que foi pensado no físico, para o digital.

13 Para saber mais: <https://www.sketchup.com/pt-BR>

De todo modo, uma das combinações era de selecionar em paralelo conteúdos e materiais relevantes que pudessem ser utilizados, caso fosse necessário, transpor o projeto curatorial para o ambiente digital. O projeto curatorial foi elaborado para ser executado no Museu da UFRGS e na disciplina seguinte - Prática de Exposições Museológicas (BIB03217) foi realizada a adaptação das propostas físicas para o digital.

Cabe destacar que uma das estratégias que integra a metodologia das disciplinas que envolvem a concepção, o planejamento e a realização de uma exposição curricular é a definição de Grupos de Trabalho (GTs) na turma, a fim de otimizar as tarefas e demandas semanais de produção, cada um composto por uma pequena equipe que se reúne semanalmente com seu GT e com o coletivo para tomada de decisões pontuais de forma democrática. Na turma da exposição EMARANHADO foram organizados onze GTs com dois a três alunos em cada, responsáveis por demandas específicas, conforme Quadro I.

Quadro I - Organização dos GTs que atuaram na exposição EMARANHADO (2021)

Grupos de Trabalho	Função e atividades realizadas
GT Acervo	Prospecção de acervo e instituições parceiras, coleta de acervo e organização da documentação (termos de empréstimo/cedência).
GT Avaliação	Elaboração de pesquisa com público interno e externo sobre os conceitos da exposição, proposição de mecanismos de avaliação da recepção da narrativa pelo público.
GT Comunicação	Concepção da identidade visual da exposição e implantação em material gráfico, criação de projeto de divulgação da exposição em mídias sociais, criação de mídia kit para divulgar e convidar para a exposição.
GT Educativo	Concepção e pesquisa sobre atividades educativo-culturais; produção de material educativo e atividades de interação com o público, listagem e contato de convidados/parceiros para integrar rodas de conversa, palestras e debates.
GT Financeiro	Planejamento de ações de arrecadação de verba para execução da exposição, como vaquinhas, rifas, brechós, mensalidades e livro-ouro, controle do orçamento e execução de compras e depósitos.
GT Pesquisa	Coordenação de pesquisa e fichamentos da turma, pesquisa sobre conceitos-chave e elaboração da narrativa expográfica; diálogos com especialistas e busca bibliográfica.
GT Produção Textual e Audiovisual	Escrita do projeto submetido à banca de qualificação ¹⁴ , produção de vídeos, áudios, textos etc. que integraram a exposição.
GT Transporte e Logística	Propor estratégias de viabilização física da exposição, logística e movimentação de transporte das obras, com a adaptação do projeto para o formato digital, este GT foi extinto.
GT Maquete digital, <i>webdesign</i> e acessibilidade na <i>web</i>	Desenvolver o circuito expositivo e a forma de apresentação da narrativa, organização do design da exposição em suas diferentes plataformas e disposição dos núcleos expositivos, dos elementos expográficos e do <i>layout</i> .
GT Catálogo	Confecção do catálogo com as obras expostas.
GT Relatório	Escrita do relatório final da exposição.

Fonte: adaptado de PETER et al., 2021; PETER et al., 2022.

Após a escrita do projeto, ao final da disciplina Projeto de Curadoria Expográfica, o texto foi submetido à avaliação de uma banca examinadora composta por especialistas nas temáticas abordadas na exposição. A banca foi composta pela Prof.^a Dr.^a Alê Primo, docente de Comunicação da FABICO/UFRGS e importante referência nacional em cibercultura; Prof.^a Dr.^a Monique Magaldi, docente de Museologia da Universidade de Brasília (UnB) e especialista em exposições museológicas e museologia virtual; e a Prof.^a Me. Priscila Chagas Oliveira, museóloga com experiência na elaboração de exposições virtuais. Após a apreciação e apontamentos da banca, as sugestões foram discutidas pela turma

¹⁴ O Curso de Museologia/UFRGS possibilita um espaço de avaliação crítica de especialistas convidados a fim de profissionalizar e adequar as exposições curriculares.

EMARANHADO:

reflexões sobre a cibercultura através de uma exposição curricular em formato digital

junto à professora orientadora e Museólogo do Curso, sendo acatadas, qualificando os conceitos e propostas apresentados.

A partir da definição do calendário acadêmico da UFRGS ainda em ERE devido à continuação da pandemia de COVID-19¹⁵, foi necessário readequar o projeto para o ambiente digital, agregando diálogos com profissionais da área de *webdesign*, refletindo sobre as possibilidades de interação e experiências no ciberespaço por meio de ciberexposições e sobre o papel da Museologia na problematização e na preservação de elementos da cibercultura que atravessam nosso cotidiano. Após os ajustes necessários, foi possível executar a exposição com uma programação educativo-cultural paralela aliada à estudos de avaliação sobre essa experiência nova para os estudantes/curadores e também, sob certos aspectos, nova para o Curso de Museologia/UFRGS.

A EXPOSIÇÃO ABERTA AO PÚBLICO

A exposição EMARANHADO se fez presente em diversas plataformas e foi fruto de muitas reflexões e tomadas de decisões acerca da melhor forma de comunicar sua narrativa. Diante disso, organizamos a sua apresentação em alguns aspectos fundamentais, quais sejam: acervo, espaço expositivo, comunicação, mediação, educativo-cultural, acessibilidade e avaliação. É significativo ressaltar que a exposição manteve sua organização espacial em quatro núcleos expositivos - os quais propuseram reflexões acerca do macroconceito cibercultura aliado a outros conceitos-chave que foram alicerçando a narrativa, compondo a lógica discursiva da exposição, compartilhando informações e problematizando alguns aspectos do cotidiano.

A cada seção deste item indicamos também o pensamento por detrás da adaptação da exposição física à exposição em seus formatos digitais como forma de perceber potencialidades e fragilidades desse processo.

O ACERVO & A CIBERCULTURA: emaranhados de informações

Inicialmente, a proposta curatorial planejava se valer de acervos tridimensionais, produções artísticas e objetos cenográficos a partir dos quais fosse possível propor reflexões acerca da cibercultura. Entretanto, foi necessário realizar adaptações nas propostas, visando adequar a exposição ao formato digital. O GT Acervo propôs para a turma que a nova abordagem curatorial fizesse apenas uso de obras nato digitais, ou seja, que tenham sido concebidas, em sua origem, no formato digital.

Foi feito o contato com artistas nacionais e internacionais para incorporar esse emaranhado de repertórios que a exposição se propôs a fazer. Criaram-se dois termos que foram enviados às/aos artistas que aceitaram ter suas obras expostas, de modo a garantir o direito da exposição no uso das obras. Os termos elaborados são: termo de cessão de direitos (para o caso de artistas independentes) e termo de empréstimo (para o caso de instituições).

O Museu do Isolamento¹⁶, primeiro museu *online* do Brasil voltado para a divulgação do trabalho de artistas que produziram obras durante a pandemia de COVID-19 a partir de diferentes isolamentos (social, cultural, regional, racial, de gênero ou outros), foi um dos parceiros que nos proporcionou importantes

15 Sobre o Calendário Acadêmico da UFRGS em 2021, acesse: <http://www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/calendario-academico-2021/>

16 Para saber mais, acesse: <https://museudoisolamento.com>

descobertas no campo da produção artística contemporânea. Como exemplo, apresentamos desenhos digitais da artista Paula Villar, “Precarização do trabalho - 2021” e “Fake News - 2021” que estiveram presentes tanto no website, Instagram e material educativo (Figura 2).

Figura 2 - Precarização do Trabalho e Fake News, de Paula Villar



Fonte: material educativo da EMARANHADO, 2021.

Também houve contato direto com artistas, que foram identificados por meio de sites, redes sociais e outras mídias. Um exemplo desse processo foi a seleção de charges de Alexandre Beck, criador do personagem Armandinho (Figura 3).

Figura 3 - Charge de Armandinho, de Alexandre Beck

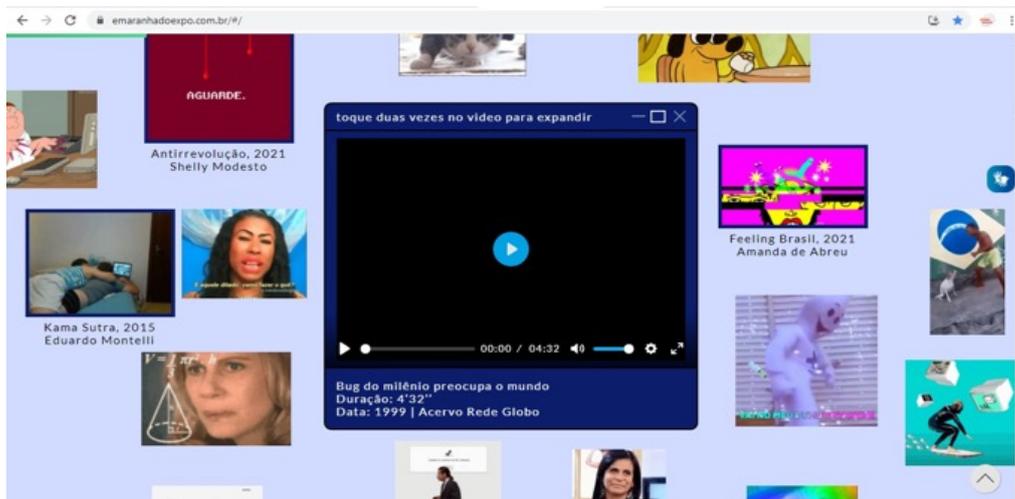


Fonte: site da EMARANHADO, 2021.

Reiterando um dos temas centrais da exposição, que é a evolução digital ao longo das décadas, que resultou na democratização da informática e fortaleceu o acesso às redes por pessoas de classes sociais diversas (em meados dos anos 2000), fizemos contato com o Museu das Coisas Banais¹⁷, projeto de extensão vinculado ao Curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas,

17 Para saber mais, acesse: <https://museudascoisasbanais.com.br>

Figura 5 - Mosaico de Memes



Fonte: site da EMARANHADO, 2021.

A limitação de acervo se transformou em potencial para a exposição EMARANHADO, pois da impossibilidade em obter obras físicas, provenientes de acervos pessoais ou institucionais, surgiu a possibilidade de utilização de outros recursos, os objetos nato digitais. Como diferencial, eles por vezes conseguem se conectar mais facilmente às narrativas contemporâneas, por estarem presentes no repertório das pessoas que vivenciam a cibercultura.

Principais estratégias de comunicação da exposição

O GT Comunicação, pelo formato digital da exposição EMARANHADO, teve um papel ainda mais expressivo do que teria no caso de uma exposição física. O motivo para isso é que, além de planejar as estratégias de divulgação das atividades da exposição e elaborar materiais gráficos, precisou gerir o *Instagram* da exposição, com grande quantidade de informações que deveriam ser compartilhadas, pois a exposição também foi desenvolvida nesta mídia. Firmamos parceria com o Museu da UFRGS, que compartilhou, em suas redes sociais, materiais elaborados pela EMARANHADO. Além das mídias do Museu, também surgiram, ao longo da exposição, oportunidades de divulgação da EMARANHADO em outras mídias, como os canais de comunicação oficiais da UFRGS e canais externos à Universidade. Também ficou a cargo deste GT propor as principais linhas editoriais do *Instagram* e também os conteúdos possíveis a serem publicados em cada uma das mídias utilizadas. Nessa escolha, contamos com a assessoria de uma estudante de Publicidade e Propaganda da UFRGS, que atuava no Laboratório de Criação Museológica (CRIAMUS) e possuía experiência em produção de conteúdo para mídias sociais.

Uma das primeiras atividades do GT foi a definição da identidade visual da exposição. Ela foi elaborada após muitas conversas e reflexões, incluindo uma parceria com o CAIXOLA, o Clube de Criação vinculado ao Curso de Publicidade e Propaganda da FABICO/UFRGS, visando produzir uma marca relevante e criativa para a exposição. Destacamos na Figura 6 algumas etapas do processo, quando ainda nos guiávamos empiricamente sobre cores e testávamos criações artísticas que representassem nosso EMARANHADO de conceitos e reflexões sobre a cibercultura.

EMARANHADO:
reflexões sobre a cibercultura através de uma exposição curricular em formato digital

Figura 6 - Primeiras concepções de logotipia.



Fonte: PETTER et al., 2021.

Nos debruçamos sobre a importância das cores e buscamos relações entre cores e palavras ou conceitos. Fizemos então questionamentos e pesquisa sobre as palavras “redes, conexão, vício em internet, cyberativismo, códigos, desconexão, exclusão digital, códigos, telas”. O resultado foi a cor azul, e nos voltamos à cor laranja por ser complementar, conforme a Figura 7.

Figura 7 - Identidade visual final produzida pela estudante/curadora Fernanda Lima.



Fonte: site da EMARANHADO, 2021.

Como versão mais *clean* e que pudéssemos utilizar ambas cores no logo, utilizamos o fundo branco, que também foi a cor utilizada para destacar o título EMARANHADO nos fundos coloridos. Nossa identidade visual nos acompanhou em todas nossas mídias e produções *online* e nos poucos materiais físicos que utilizamos para divulgação: convite destinado a parceiros, professores, curadores, artistas convidados, profissionais convidados para *lives* e demais ações educativas, pôsteres e marca-páginas, distribuídos pela cidade (Figura 8).

Figura 8 - Materiais físicos para distribuição.



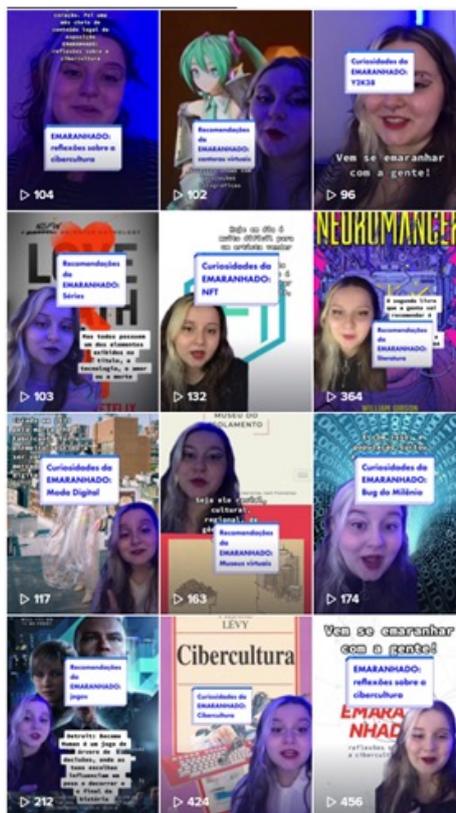
Fonte: dos autores, 2023.

Com a identidade visual definida, outros movimentos curatoriais aconteciam em paralelo, como, por exemplo, decidir onde a exposição poderia se fazer presente na *internet*. O uso de plataformas digitais pela exposição apresentou novas possibilidades de diálogos e interações com o público, evidenciando diferentes perspectivas no campo da cibercultura, conceito-chave da exposição. A escolha por determinadas redes sociais foi um reflexo das discussões, das vivências e análises dessas mídias por parte da equipe curatorial. A seguir apresentaremos as escolhas, os usos e as limitações desta experiência expositiva e dialógica no ciberespaço.

Iniciando um emaranhar no TikTok

Não poderíamos deixar de nos emaranhar em uma das maiores redes sociais do momento, o aplicativo que mudou e influenciou vários outros com a sua *timeline* infinita e seu poderoso algoritmo, o *TikTok*. Foi uma das mídias sociais com maior crescimento, com o seu sistema de compartilhamento de vídeos curtos, pouquíssimo texto e um algoritmo que direciona conteúdo muito específico aos usuários de acordo com suas preferências. Ao mesmo tempo que tem-se uma “bolha” temática, esse universo é composto por diversos conteúdos, atingindo um número alto de pessoas já nas primeiras postagens, principalmente pelo uso de *hashtags*. Nossa ideia era de uso da mídia para divulgação do *Instagram* (que é conhecida pelos usuários do *TikTok* como “a rede vizinha”) e o *linkt.ree* com nossos múltiplos canais de comunicação listados. Quem atuou nesse espaço foi a curadora Gabriela Leindecker por sua familiaridade com a plataforma.

Figura 9 - Capa dos vídeos publicados pela EMARANHADO no *TikTok*



Fonte: dos autores, 2023.

Foram realizados um total de 12 *posts* (Figura 9), com maior alcance de público no primeiro vídeo publicado, com o total de 456 visualizações até o dia 23 de novembro de 2021, data de finalização do relatório da exposição, escrito pelos alunos curadores. O conteúdo foi dividido em duas linhas de vídeos, de curiosidades e de recomendações, além do primeiro vídeo introdutório, apresentando a EMARANHADO e um vídeo final, anunciando o fim da exposição. Nas publicações de curiosidades foram abordados assuntos sobre diversos temas que a cibercultura abraça, como o bug do milênio, NFT, museus virtuais, a própria definição do conceito de cibercultura e outros diversos assuntos que conversassem com a exposição. Já as publicações de recomendações foram voltadas para dicas de filmes, jogos, séries e músicas que tivessem conexão com a temática da EMARANHADO.

Apesar dos números de visualizações, o engajamento em si acabou não sendo tão alto como esperávamos, resultando em poucos seguidores, curtidas, comentários e compartilhamentos, o que pode ter sido resultado de como os usuários da mídia social consomem o conteúdo que estão vendo. Termos criado um perfil no *TikTok* foi uma experiência nova no âmbito da comunicação, leve e descontraída, além de ocuparmos mais um lugar dentro do ciberespaço, um dos nossos objetivos como exposição em formato digital.

Emaranhados no Facebook, YouTube, Twitter e outras mídias

Devido às características do *Facebook*, a EMARANHADO optou por não criar uma página própria na rede social, fazendo uso da página do Museu, que contava com mais de 13.000 seguidores. O GT elaborou uma capa para a página do *Facebook*, que foi usada durante o período da exposição. A exposição também teve inserções em outras mídias da Universidade, como gravação para a Rádio da Universidade, por meio do programa Universidade Revista, em que foi abordado o processo expositivo. Também houve participação no Jornal da UFRGS, com relatos sobre as atividades desenvolvidas pela equipe curatorial. Também foram gravados vídeos encaminhados à equipe da TV UFRGS, apresentando a exposição, posteriormente compilados e disponíveis no canal da UFRGS TV, no *YouTube*²⁰.

O *Twitter* foi utilizado para promover questionamentos de ordem política e social a respeito da cibercultura, visando um olhar crítico sobre a temática, embora também tenham sido compartilhados apenas conteúdos de humor. Uma das curadoras se dispôs a gerenciar essa mídia, devido à sua inclinação à política e interesse por discussões sociais. As postagens nesta mídia tiveram teor reflexivo, crítico e informativo e o perfil utilizado foi o @emaranhado_expo. Ao todo, foram 23 *tweets*, sendo que o perfil também foi usado para realizar um estudo de público. Embora tenhamos obtido apenas cinco respostas, essa ação evidencia as tentativas da EMARANHADO em se fazer presente em diferentes plataformas. Esta mídia acabou sendo pouco utilizada, devido ao acúmulo de atividades em torno da exposição nas outras redes, decorrente da inserção em tantas plataformas diferentes. Ainda assim, alcançou números bastante expressivos de visitantes, ultrapassando 3.000 em um único mês, evidenciando certo potencial na promoção da exposição.

O *Twitter* é uma rede social bastante dinâmica e que pode ser utilizada para alcançar diferentes públicos e objetivos, destacando-se como espaço

20 Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_siWM6xmMOU

privilegiado para manifestações e questionamentos de ordem política, econômica, ideológica e sociocultural, o que é o caso dos conteúdos elaborados pela exposição. Refletindo sobre o uso que fizemos dessa mídia, compreendemos que, se houvesse um uso sistemático, com mais posts e teor mais crítico, seu alcance seria muito maior, cumprindo o papel comunicativo da exposição. Essa experiência demonstra a necessidade de melhor planejamento na adoção desta mídia, entendendo-a como espaço de construção de narrativas, mas também de diálogo e engajamento com o público-alvo, aspecto que talvez tenha sido uma das dificuldades da EMARANHADO.

Os espaços expositivos: site e Instagram

Da expografia planejada para o mezanino do Museu da UFRGS, apenas foram mantidas as estruturas dos núcleos expositivos. A transição para dois módulos (*site* próprio e *Instagram*) mostrou-se desafiadora por exigir mais direcionamento e explanação das informações do que uma expografia física, exigindo alguns ajustes no âmbito dos textos curatoriais auxiliares.

A curadoria direcionou grandes esforços para a criação e estruturação do *site*, por considerar um dos aprendizados necessários para a formação profissional e também considerarmos a principal mídia da exposição. Foi contratada uma equipe de criação, composta por um programador e dois *designers ux* (experiência do usuário). Assim, reuniões foram feitas para apresentação da equipe e do projeto, compreensão das necessidades e possibilidades, combinações de prazos de entrega e correção. Optamos por um *site* que tivesse somente rolagem para acessar os núcleos - visando simular a rolagem infinita em que nos emaranhamos diariamente nas mídias sociais.

Figura 10 - Abertura do site da EMARANHADO



Fonte: Petter et al., 2022.

No *site* criamos uma página inicial (Figura 10) com o título e logo da exposição, ícones das outras mídias e dois botões de menu de direcionamento à programação ou ao programa educativo (lançado após a data de abertura por dificuldades de produção). Solicitamos que tivéssemos um *pop-up* que brincasse com a ideia de muitos de nós não lermos os termos de uso e políticas de *cookies* de aplicativos e páginas web. Nele, aparecia o seguinte texto (Figura 11):

EMARANHADO:
reflexões sobre a cibercultura através de uma exposição curricular em formato digital

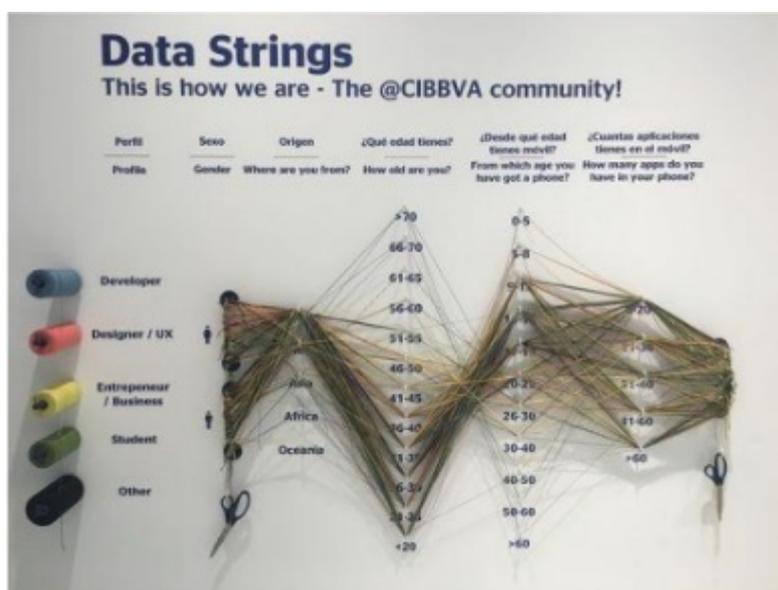
Figura 11 - Cookie irônico na abertura do site.



Fonte: Petter et al., 2022.

Outras interações pensadas para o espaço expositivo do site foram: a leitura do poema de abertura por Emm, que iniciava a partir de determinado ponto de rolagem; o jogo de interação de Fato ou Fake; e a pesquisa de público, com interação em linhas que gerariam um emaranhado de respostas (Figuras 12 e 18), tiveram de ser totalmente adaptadas ao considerarmos a viabilidade de interação do Instagram. O poema de abertura teve de aparecer em um destaque próprio, assim como o jogo Fato ou Fake. A pesquisa de público foi adaptada dentro das possibilidades de “Enquetes” e “Perguntas” da própria mídia social.

Figura 12 - Representação visual para pesquisa de hábitos e conhecimento sobre o tema



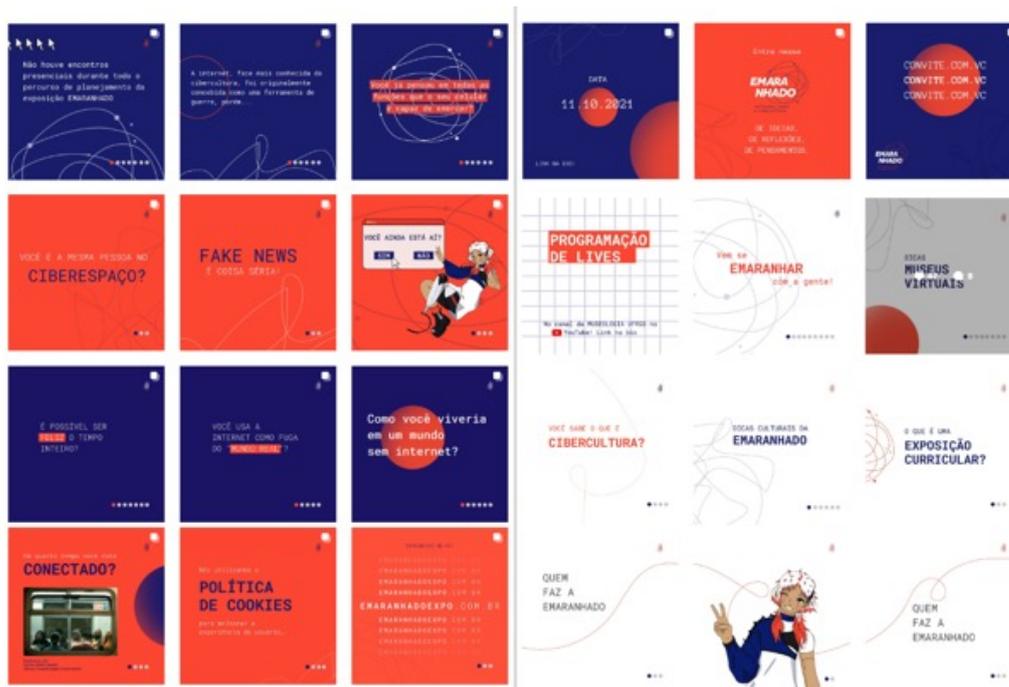
Fonte: Petter et al., 2022.

Cabe reforçar que o espaço expositivo do Instagram foi planejado para ser apresentado ao longo do período da exposição; foi uma decisão curatorial para seguir engajando o público com postagens no feed ao longo da semana. A adaptação do material visual e dos textos para legendas e posts ficaram a cargo do GT Comunicação, o que se mostrou uma tarefa pesada de conciliar com as

outras demandas, sobrecarregando o Grupo e resultando em um não aproveitamento da potência que se mostrou este espaço expositivo. Ainda assim, chegamos a um número razoável de mais de 400 seguidores e ainda mais pessoas alcançadas a cada postagem.

Seguindo a expografia de espaço de apresentação somado aos quatro núcleos expositivos, fizemos uma divisão por cores dentro da identidade visual com intuito de que os argumentos curatoriais seguissem uma lógica compreensível, por isso, cada postagem foi composta por carrosséis (múltiplos cards). Assim, a visão da EMARANHADO - após sua finalização aparece segundo a Figura 13:

Figura 13 - Feed da EMARANHADO no Instagram.



Fonte: dos autores, 2023.

Considerando que muitos usuários do *Instagram* não leem a legenda, os textos e informações principais constavam nos próprios cards, enquanto na legenda aparecia somente um texto questionador sobre a temática apresentada. Assim, ficaram organizados: três carrosséis por núcleo, três carrosséis de convite e informações de abertura, três carrosséis sobre programação e dicas de aprofundamento nas temáticas e outros três carrosséis de apresentação dos curadores, estudantes, orientação, monitora e sistema operacional responsável pela mediação da exposição. Os destaques foram utilizados para informações como a ficha técnica, o poema de abertura, apresentação de informações novas como a realização de uma rifa e programação das ações educativo-culturais.

EMM: é possível uma mediação virtual?

Por meio de reuniões, tivemos que nos concentrar, como um coletivo, para tornar a experiência da EMARANHADO agradável e imersiva como uma exposição física pode proporcionar ao seu público, mesmo compreendendo que se tratam de experiências distintas (MORAES, 2020; RUGGIERO, 2021). Pensando na essência e importância do papel do mediador, um terceiro que se coloca

EMARANHADO:
reflexões sobre a cibercultura através de uma exposição curricular em formato digital

entre o que está sendo exposto e o seu público, e que age como um intermediário (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013), surgiu a ideia de criarmos uma personagem que ocupasse este cargo, alguém que acompanharia o visitante durante a visita pela exposição. Levando em consideração o contexto em que nos encontrávamos na época, planejando e produzindo a EMARANHADO, a segunda exposição curricular *online* do Curso de Museologia/UFRGS, em formato remoto e abraçando a temática que os alunos curadores escolheram, a grande inspiração para este personagem foi a de torná-lo o sistema operacional da exposição.

Vivendo uma era em que, estamos cada vez mais imersos na cibercultura, fazendo com que o uso da *internet* e aparelhos eletrônicos não sejam mais algo complementar no nosso cotidiano, mas sim uma necessidade. Isso inclui as funções de Inteligência Artificial que acompanham nossos dispositivos, presentes para facilitar nosso uso destes e nos proporcionar acessibilidade, ajuda e praticidade durante a nossa rotina. Nesse sentido, surge EMM (Figuras 14 e 15), personagem androide, sem gênero, que representa uma assistente digital da EMARANHADO, criado pela aluna curadora Gabriela Leindecker. Inspirado no conceito da humanização da Inteligência Artificial, seu processo criativo se deu com a junção de estéticas que se baseiam na ideia da mistura da alta tecnologia com a vida humana, como o movimento *cyberpunk*.

Figura 14 - Processo de criação de EMM.



Fonte: PETTER et al., 2022

Figura 15 - EMM



Fonte: PETTER et al., 2022

EMM pode ser encontrada em diversos momentos da exposição, tendo a sua primeira interação com o público no *site*, onde lê o poema criado pela aluna curadora Sofia Perseu. Ao aproximar o cursor do *mouse* sobre a mediadora, que se encontrava ao lado do texto, é possível ouvi-la recitando o poema, o que traz certa aproximação afetiva com o público, figurando um movimento de boas vindas por meio da mediadora (Figura 16). O visitante é levado a pensar que se trata da voz de EMM, sendo utilizada a voz de sua própria autora, Sofia Perseu.

Figura 16 - EMM recitando poema de Sofia Perseu



Fonte: site da EMARANHADO, 2021.

É importante destacar o papel duplo da personagem, uma vez que projeta um papel de Inteligência Artificial, no qual os curadores, por questão de tempo e investimento, propuseram pontos específicos de aparição e interação, não constituindo, portanto, uma IA *per se*. Tivemos retornos positivos acerca de EMM, porém escassos e informais. EMM também teve um papel na comunicação da exposição via *newsletter*, intitulada “Cartas de EMM”. Nas cinco edições, propusemos uma comunicação mais leve e descontraída entre EMM e seus leitores para indicar a programação da EMARANHADO, dicas de leituras, filmes e mais conteúdos que visavam aprofundar a temática da exposição.

Atividades educativo-culturais: o digital como potência

Tendo em vista que o tema da cibercultura abrange uma série de outros conceitos, relações e possíveis desdobramentos, a exposição executou diversas ações a partir do seu programa educativo-cultural. Foram realizados ciclos de conversas com especialistas em cibercultura via *lives* no canal do Curso de Museologia da UFRGS no *YouTube*. As atividades foram realizadas via plataforma *StreamYard*, de forma gratuita, organizadas pela professora orientadora e pelos estudantes. Os públicos-alvo foram estudantes, professores, pesquisadores, comunidade artística e interessados em geral no tema da cibercultura. Foram quatro *lives* ao longo da exposição, uma *live* de pré-lançamento (que integrou a 15ª Primavera dos Museus) e a *live* de abertura, totalizando seis eventos. Cada *live* teve duração aproximada de uma hora e contou com convidados, um a dois mediadores/as (dentre os curadores) e duas pessoas cuidando da parte técnica. Para ilustrar, a Figura 17 registra a *live* realizada com a pesquisadora Vera Dodebei.

Figura 17 - Print da Live O Que Guardar? com Vera Dodebei



Fonte: PETTER et al., 2022.

É relevante mencionar que essa perspectiva da realização de palestras em formato de *lives* no *YouTube* e em outras plataformas foi se consolidando durante os primeiros anos de pandemia como uma das alternativas possíveis e sem grandes custos, de garantir encontros e diálogos com especialistas, instituições e públicos de forma interativa e dinâmica. Mesmo com o retorno à presencialidade, esse movimento totalmente *online* ou híbrido segue sendo realizado em alguns casos visando ampliar acessos e conexões por meio desta presença no ciberespaço.

Também foram criadas publicações autorais disponíveis para *download* na aba Educativo, no site da exposição, e que abordavam o uso das tecnologias para o público infanto-juvenil e de terceira idade. A escolha por esses públicos deu-se pelas peculiaridades na forma de lidar com tecnologias: muitas crianças já nasceram na era digital, enquanto os idosos apresentam, por vezes, dificuldades para operar a tecnologia - são gerações que percebem o ciberespaço e a cibercultura de formas distintas.

O material voltado ao público infanto-juvenil - *Cibercultura: que bicho é esse?* - contou com exercícios que refletiam sobre o uso das tecnologias, a vida antes da *internet* e as relações entre infância e mundo digital. O livreto con-

tou com cruzadinhas, caça-palavras, propostas de desenhos e charadas, além de jogos e brincadeiras. O material voltado aos idosos chamado *Cibercultura não tem idade* objetivou familiarizar esse público com a temática. Foi composto por textos que versam sobre o ageísmo, explorando o preconceito direcionado a pessoas mais velhas, consideradas menos produtivas ou incapazes, relacionando o tema com a exposição e pensando a presença destes sujeitos no universo da cibercultura.

O setor educativo também foi o responsável por desenvolver uma *newsletter* - Cartas de Emm - com dicas sobre diversos tipos de conteúdos relacionados à cibercultura, tais como livros, músicas, pessoas, séries, *podcasts* e instituições. Planejou-se o envio de sete cartas, mas houve a necessidade de envio de uma extra, com uma errata, devido a um *link* errado inserido na segunda carta, totalizando oito cartas. A primeira carta utilizou o *mailing* do Museu da UFRGS, na qual foi disponibilizado o *link* para que as pessoas pudessem se inscrever para receber as demais cartas. As cartas seguintes foram enviadas com o uso do gerenciador de *e-mails* *Mailchimp*, que permite o envio de *e-mail* para vários destinatários consecutivamente, e tínhamos uma *landpage* para inscrição na nossa *newsletter*. Antecipando que teríamos uma audiência limitada por conta do tempo de cartaz da exposição, combinamos que o Museu da UFRGS repassaria as Cartas ao seu *mailing* (lista de contatos). Isso foi um pequeno obstáculo para a realização plena dessa mídia, uma vez que a maioria absoluta das pessoas que a receberam o fizeram através de *e-mails* do Museu, em anexo formato PDF. Isso, no entanto, foi uma forma de ultrapassarmos a dificuldade da própria UFRGS que não possui *e-mail* que comporte mensagens múltiplas ou com muito conteúdo - a realização de um meio criativo de comunicação entre EMM e o público era muito interessante, era um espaço informal de mediação da exposição.

Acessibilidade: como fazer uma exposição para todas/os/es?

Visando produzir uma exposição acessível ao público de Pessoas com Deficiência (PCD), consultamos Jéssica Norberto Rocha, especialista no assunto e na acessibilidade da informação de maneira universal, que ressaltou a importância da participação de PCDs no processo de criação das exposições. Surgiu, então, a vontade de criar um Comitê de Consultoria de Acessibilidade para a exposição, da qual participariam representantes e profissionais da área, mas a ideia acabou não se efetivando, devido às múltiplas demandas de trabalho que foram surgindo, bem como à falta de planejamento e comunicação para efetivar tal grupo.

Ainda assim, considerando a relevância de divulgarmos possibilidades de acessibilidade através de tecnologias assistivas e da ampliação da discussão sobre acessibilidade e luta contra o capacitismo, convidamos Jéssica Norberto Rocha para participar da nossa *live* sobre o tema na programação educativo-cultural.

Diante das limitações, buscamos implementar algumas ações de acessibilidade. Uma das preocupações foi com relação às *lives*, para que houvesse acessibilidade nas atividades educativo-culturais da exposição. Buscou-se o Núcleo de Inclusão da UFRGS, o INCLUIR, que disponibiliza intérpretes de Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) em eventos realizados pela Universidade, mas a equipe estava com a agenda cheia devido a demanda intensa em função das aulas em formato remoto, inviabilizando a parceria. Assim, contratou-se de forma particular três intérpretes de Libras que estiveram presentes em todas

EMARANHADO:

reflexões sobre a cibercultura através de uma exposição curricular em formato digital

as *lives* realizadas (vide Figura 16), elas alternavam a tradução entre si, seguindo preceitos de tempo de trabalho. Além disso, houve auto-descrição física dos/as mediadores/as e convidados/as de todas as *lives*.

Para facilitar o acesso intelectual e estético de pessoas cegas ao conteúdo da exposição, a turma realizou a descrição textual de cada uma das obras expostas. As obras foram divididas entre os estudantes e, após ter sido feita a descrição, esta passou pela análise de Leandro Pereira, consultor de audiodescrição de imagens e museólogo.

No *site*, a interpretação dos conteúdos em Libras foi realizada com o uso do sistema VLIBRAS, que realiza a interpretação dos textos em tempo real. Para tanto, basta o usuário selecionar o texto desejado, clicar sobre ele com o botão direito e, após, clicar no ícone do VLibras. Após carregar, o texto é reproduzido em Libras, tendo a possibilidade de aumentar ou diminuir a velocidade, bem como pausar a qualquer momento o vídeo.

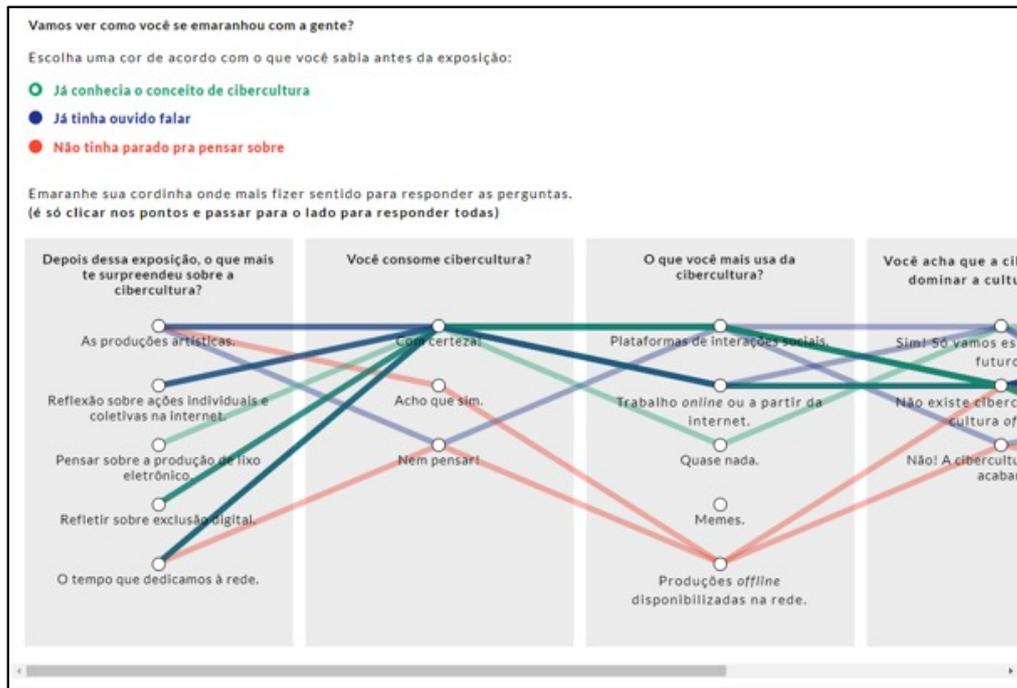
Para pessoas com baixa visão, também foi disponibilizada a possibilidade de ampliação das obras presentes na exposição, sendo necessário, para tanto, apenas clicar sobre elas. Além disso, foi disponibilizado o *plugin* de alto contraste e de aumento das fontes, facilitando a leitura e visualização dos conteúdos. Por fim, contratou-se uma intérprete de Libras para realizar a descrição de toda a exposição. Entretanto, houve demora na feitura desses vídeos, que ficaram prontos apenas quando a EMARANHADO já havia encerrado. É relevante ressaltar, também, que as descrições das obras não foram inseridas como legenda ou como descrição de imagem no *Instagram*.

Reflexões sobre uma experiência única em meio digital

Uma exposição curricular é sempre marcada por intensos diálogos e desafios. No caso da EMARANHADO, a escolha da temática cibercultura teve como desafio o domínio de uma série de termos e expressões cotidianamente utilizados, tais como *fake news*, *online*, *offline*, *web*, *site*, entre outros, mas que precisaram ser profundamente estudados, pois seriam problematizados no âmbito da Museologia. Emaranhá-los foi a forma encontrada para melhor representá-los.

A EMARANHADO se propôs a ser uma exposição arrojada, pela sua forma e conteúdo, ambos inéditos no cenário das exposições curriculares do sul do Brasil. Optamos por abordar a cibercultura por meio de uma experiência quase etnográfica, qual seja a imersão neste mundo e em todas as possibilidades e redes que ele nos apresenta. Para tanto, foi fundamental propor formas de acompanhamento dessa experiência inédita, por meio de avaliações sistemáticas. Assim, realizamos um *quiz* diretamente com os visitantes e observamos as métricas do *Google Analytics*. Ao final da exposição, foi inserida uma avaliação da experiência dos visitantes denominada “Interação de Linhas”, em que a pessoa era convidada a escolher uma cor de linha para emaranhar nas opções do *quiz*. Algumas das perguntas e respostas obtidas estão ilustradas na Figura 18.

Figura 18 - Print do quiz no site da EMARANHADO



Fonte: site da exposição, 2021.

Essa avaliação permitiu conhecer um pouco sobre os conhecimentos prévios dos visitantes sobre o tema, bem como o que mais chamou atenção no que foi apresentado e a contribuição da exposição como um todo para o conhecimento da pessoa sobre cibercultura. Este recurso expográfico foi um desafio para a turma, especialmente para a equipe organizadora do site durante a realização do projeto, devido à preocupação de que o público pudesse não compreender a proposta. Do total de visitantes, apenas 21 pessoas responderam. Isso pode ter acontecido pela dificuldade do recurso ou até mesmo da localização, uma vez que tinha de se chegar até o final da rolagem da página para que este recurso aparecesse. No *Instagram*, esse recurso foi realizado nos *stories* em formato de pergunta, mas acabou não sendo analisado. Acreditamos que presencialmente este recurso faria mais sentido, provocando mais interações e a sensação de um emaranhado de respostas ficaria mais evidente.

As métricas do site da EMARANHADO foram avaliadas usando a plataforma *Google Analytics*, analisando desde o primeiro dia de exposição até o dia 23 de novembro de 2021. Em média, nesse período de tempo, o site teve um total de 311 usuários e 3 minutos e 26 segundos de tempo de engajamento. A emaranhadoexpo.com.br ganhou 103 usuários no primeiro dia de inauguração. Como visto na Figura 19, foi o dia com mais visitantes no site, tendo uma grande perda de usuários a partir do segundo dia de exposição.

Figura 19 - Gráfico de usuários



Fonte: dos autores, 2021.

É importante ressaltar que vivemos em um momento em que o consumo de conteúdo da *internet* está cada vez mudando mais rapidamente. Com a ascensão da plataforma *TikTok*, onde o tempo máximo de vídeo que alguém pode colocar é de até 3 minutos, o entretenimento virou algo rápido e isso vale, também, para conteúdos culturais na *internet*, como a exposição EMARANHADO.

Como a EMARANHADO se fez presente em diversos lugares no ciberespaço, havia várias possibilidades de como o visitante poderia ter encontrado o *site* da exposição. Observando-se as métricas, percebemos que o *site* foi visitado por meio do *link* do próprio *site* e pelo *linktr.ee* criado e anexado nas redes sociais. Na análise da quantidade de usuários por país, o maior público foi Brasil, com 288 visitantes, seguido por 14 usuários nos Estados Unidos. Por ser uma exposição com apenas um *plugin* de tradução para Libras e nenhuma outra tradução, foi positivo ver que o *site* da EMARANHADO alcançou outros países, mesmo que o tempo de engajamento da maioria dos usuários advindos deles tenha sido baixo.

O *site* e *Instagram* foram escolhidos como os espaços expositivos, onde as narrativas foram tecidas e nelas ocorreram o principal contato com o público. De um lado, um *site* que demandou muito trabalho em sua elaboração, bem como um significativo aporte financeiro; de outro, uma rede social que teve quase custo zero, mas que despendeu muito tempo e dedicação para que pudessemos nela operar. O resultado é apontado pelos números: na cibercultura, cada vez mais, as pessoas não têm tempo e/ou paciência para ficarem imersas em *sites* por muito tempo. Assim, o *site*, tão cuidadosamente planejado para não cansar, atraiu a atenção dos poucos visitantes por, em média, três minutos.

As *playlists* de músicas no *Spotify* possibilitaram uma viagem auditiva pela cibercultura, evidenciando que ela se faz presente em diversas produções culturais, nacionais e internacionais. O *Twitter*, por sua vez, um meio de comunicação usado desde 2006 por diversas faixas etárias, reforçou ainda mais a essência da exposição de que diversos meios de comunicação são possíveis no ciberespaço e que, naturalmente, agrega sentido no caso de uma exposição digital. As *lives*, uma novidade advinda do cenário pandêmico, permitiram o diálogo com profissionais e pesquisadoras/es (na ausência de uma parceria física) experientes nas temáticas que tangenciam a cibercultura, tais como memória, arte, mulheres na

computação e acessibilidade. Por fim, o *TikTok*, ferramenta mais atual que possibilitou uma interação dinâmica e informal com o público, incorporando esse tipo de linguagem “nova” na maneira de se fazer uma exposição.

Com tempo curto e orçamento limitado, questões presentes no cenário das exposições curriculares realizadas nos Cursos de Museologia do Brasil, não foi possível fazer tudo o que a equipe curatorial desejava. É significativo mencionar que em alguns momentos, não foi possível nem mesmo fazer aquilo a que nos propomos. Houve atraso na postagem de conteúdos no *Instagram*, falta de conteúdos no *Twitter*, *newsletters* enviadas com erros ou que não foram enviadas... até mesmo nos atrasamos no envio do convite virtual da exposição. Todos estes são erros que comprometem de uma forma ou de outra o andamento da exposição, embora sejam compreensíveis, por se tratarem de atividades ligadas a uma atividade de ensino, feitas por estudantes em formação. Enquanto laboratório de experiências, a EMARANHADO serviu para nos mostrar como é difícil executar uma exposição, por mais que haja planejamento, imprevistos podem acontecer e é preciso estar com o cronograma alinhado para soluções urgentes que precisem ser tomadas.

Em meio a erros, também houve acertos - ousamos afirmar que eles foram a maioria. Acertamos, por exemplo, ao identificar que o *Facebook* era uma rede social obsoleta e que não valeria a pena investir recursos, tempo ou pessoas nela. Ao invés disso, a parceria com o Museu da UFRGS foi suficiente para alcançar o público desejável - e possível - por meio desta mídia. Acertamos, também, ao marcar presença nas redes *Twitter* e *TikTok*, embora tenha sido difícil gerenciá-las. Apesar disso, elas se mostraram exitosas, pois tiveram significativos índices de engajamento, mesmo não sendo centrais na exposição. Acreditamos que uma exposição nestas plataformas, com as devidas modificações, poderia resultar em bons frutos.

Outro acerto foi a escolha do *Instagram* como espaço expositivo. Sem dúvidas, esta plataforma é eficaz no alcance de uma variedade de públicos. Entretanto, erramos ao dividir seu espaço com o *site*, que demandou muito trabalho para ser elaborado, mas poucos resultados, em termos de engajamento. Acreditamos que mais pessoas deveriam ter ficado responsáveis pelo *Instagram*, possibilitando maior rapidez na produção de conteúdos em suas diversas ferramentas (*feed*, *reels*, *stories* etc.).

Conceber, planejar e realizar uma exposição, acima de tudo, só se faz com pessoas interessadas e comprometidas. Apesar das dificuldades, atrasos e mesmo ausências, a equipe curatorial da EMARANHADO foi constituída por pessoas qualificadas e com múltiplas competências, o que ficou visível, por exemplo, no domínio sobre diferentes mídias sociais, na produção de textos curatoriais e de divulgação, na capacidade de comunicação oral, além da confecção de materiais gráficos de qualidade.

Todas essas abordagens e atividades fizeram parte de escolhas curatoriais permeadas de sentido, mas esse “mergulho de cabeça” na cibercultura, entretanto, teve seu preço: por vezes, fomos vítimas das próprias armadilhas que queríamos estudar e representar, pois não conseguimos acompanhar a grande quantidade de conteúdos que nos propomos a produzir - fora as comunicações sobre esses conteúdos, que foram planejadas de modo personalizado para cada uma das redes sociais e plataformas em que a EMARANHADO se fez presente, mas que, por vezes, não foi possível manter-se ativo e/ou em contato com os públicos daqueles espaços. Houve acertos e erros. Houve parcerias e desavenças. Houve uma exposição. E ela foi fruto de um emaranhado de ideias e senti-

EMARANHADO:

reflexões sobre a cibercultura através de uma exposição curricular em formato digital

mentos, de muita pesquisa, observações e decisões orientadas por profissionais engajados nas reflexões contemporâneas da Museologia, sobretudo, no âmbito das exposições museológicas.

Uma exposição curricular que conseguiu evidenciar o quanto a Museologia avançou no campo das reflexões sobre cultura digital, visto às discussões e produções sobre Cibermuseologia, mas que ainda carece de mais diálogo com outras áreas do conhecimento que transitam pelo ciberespaço de forma mais orgânica. Concluímos que esse exercício acadêmico deixou muitas marcas nos docentes, discentes e técnicos envolvidos em interlocução com a comunidade, levando em consideração seus anseios e demandas próprias dentro de um cenário pandêmico que, por si só, nos desafiou intensamente. Saímos fortalecidos e vislumbrando novas perspectivas de pesquisa e atuação profissional.

Referências

BLANCO, Ángela García. *La exposición, um medio de comunicación*. Madrid: Ediciones Akal, 2009.

CURY, Marília Xavier. O campo de atuação da Museologia. In: CURY, Marília Xavier. *Exposição: concepção, montagem e avaliação*. São Paulo: Annablume, 2005, p. 19-48.

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François. *Conceitos-chave de Museologia*. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, 2013.

GUARNIERI, Waldisa Rússio Camargo. *Exposição: texto museológico e o contexto cultural (1986)*. In: BRUNO, Maria Cristina Oliveira. *Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional*. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2010, p. 137-143.

GUZMÁN, Rafael. Área de Curadoria e Científica. In: *Conservação preventiva e procedimentos em exposições temporárias*. Brodowski (S.P): ACAM Portinari; Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, 2012, p. 58-64. (Coleção Museu Aberto).

MORAES, Julia. Entretecendo conceitos, mirando o horizonte da participação: musealização, comunicação e públicos. In: *Revista Museologia & Interdisciplinaridade*, Brasília, DF, v. 9, p. 144-160, dez. 2020, p. 144-160. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/31995/28212>.

PETTER, Catarina *et al.* Projeto de exposição curricular Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura. Porto Alegre, 2021.

PETTER, Catarina *et al.* Relatório da exposição curricular Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura. Porto Alegre, 2022.

RUGGIERO, Amanda Saba. Traduzindo bits, exposições virtuais na pandemia. In: *REVISTA ARA*, v. 11, n. 11, p. 183-198, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revistaara/article/view/192093>. Acesso em: 10 mar. 2023.

Gabriela M. Leindecker
Gabriela M. C. Mattia
Luis Fernando Massoni
Vanessa Aquino
Elias Palminor Machado

TEIXEIRA, Vanessa Barrozo; FARIA, Ana Carolina Gelmini; MACHADO, Elias Palminor. A curadoria de exposições curriculares: uma construção coletiva. In: SEMINÁRIO BRASILEIRO DE MUSEOLOGIA, 2., Recife, 2015. *Anais [...]*, Recife, 2015, p. 89 -110.

Recebido em março de 2023.

Aprovado em maio de 2023.

233

REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA