



## Expografia Online: em busca do anti viewing room

Online Expography: in search of the anti viewing room

Expografía online: en busca de la anti viewing room

Giselle Beiguelman<sup>I</sup>, Nara Cristina dos Santos<sup>II</sup>

### RESUMO

Este artigo-ensaio-conversa apresenta o resultado de uma atividade online desenvolvida com um grupo de estudantes da FAU/USP, para discutir a expografia online e propostas curatoriais para a Internet. Entre outras questões, discutimos: Quais são os problemas no uso das redes pelas instituições museológicas, centros culturais, galerias e feiras?

**Palavras-chave:** Arte contemporânea; Expografia online; Vewing room; Ambientes virtuais

### ABSTRACT

This article-essay-talk presents the result of an online activity developed with a group of students from FAU / USP, to discuss online expography and curatorial proposals for the Internet. Among other issues, we discussed: What are the problems in the use of networks by museological institutions, cultural centers, galleries and fairs?

**Keywords:** Contemporary Art; Online expography; Vewing room; Virtual environments

### RESUMEN

Este artículo-ensayo-charla presenta el resultado de una actividad online desarrollada con un grupo de estudiantes de la FAU / USP, para debatir sobre expografía online y propuestas curatoriales para Internet. Entre otros temas, discutimos: ¿Cuáles son los problemas en el uso de redes por parte de instituciones museológicas, centros culturales, galerías y ferias?

**Palabras clave:** Arte contemporáneo; Expografía online; Vewing room; Entornos virtuales

<sup>I</sup> Universidade de São Paulo. E-mail: gbeiguelman@usp.br ORCID: 0000-0003-4812-5972

<sup>II</sup> Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: naracris.sma@gmail.com ORCID: 0000-0003-4968-2738

**Giselle Beiguelman e Nara Cristina Santos** (Mediação). Participantes: Andrey Koens, Carla de Albuquerque, Flora Belotti, Gabriela Romano López, Gustavo Pimenta, Heloisa Alexandre Cizeski, Juliana Monachesi, Laura Salerno, Renata Ursaia, Roberta Saldanha da Silva Berardo Gomes, Vinícius Lopacinski.

Este artigo-ensaio-conversa apresenta o resultado de uma atividade online desenvolvida com um grupo de estudantes da FAU/USP, para discutir a expografia online e propostas curatoriais para a Internet. Entre outras questões, discutimos: Quais são os problemas no uso das redes pelas instituições museológicas, centros culturais, galerias e feiras?

**Juliana Monachesi:** Entendo que para abordarmos o viewing room<sup>1</sup>, do ponto de vista metodológico, talvez fosse melhor começar levantando os problemas e depois uma solução para o que seria uma alternativa a esses espaços, indagando o que seria uma crítica a essa linguagem e como ela se estabeleceu. Recentemente, fiz uma visita em um viewing room 3D, no qual costumo entrar com frequência. Interessa-me olhar o que os museus, as galerias, as instituições, os artistas, os projetos independentes estão propondo para exibição de arte, na impossibilidade de exibir essa arte presencialmente.

Parto da última exibição que eu visitei, a Luxembourg Week Art<sup>2</sup>. O que é interessante desse formato, que é a 'tridimensionalização' da experiência digital, é que essa experiência poderia de alguma maneira conseguir nos aproximar, teoricamente, de um espaço real, pois você teria uma experiência que seria algo mais que a maior parte dos viewing rooms - basicamente um PDF animado, com algumas transições de imagem, ou um vídeo e outros elementos, porém nada que você não pudesse inserir em um PDF.

Enfim, a Luxembourg Week Art é uma feira. Tem uma ou outra galeria de alguma relevância, mas o que me chamou muito a atenção foi esse tipo de incongruência, de tentar emular a experiência presencial, criando o ambiente virtual. Apesar do esforço de emular a experiência presencial, é uma linguagem e um formato que, do meu ponto de vista, não tem nada, nenhuma relação com a experiência presencial de visitar uma exposição, visitar uma feira, a começar pela quantidade de gente que você encontra no corredor. O zoom está mal feito, o recorte é mal acabado – obras que são tridimensionais são um horror, a visualização é muito ruim. Acredito que seria interessante pensar, como o universo dos designers, das instituições e dos curadores poderiam propor outros modelos. Acredito que existem modelos melhores de outros campos do conhecimento, que não o da Arte, que poderiam ser usados para pensar nessa transposição, se é que é possível transpor a exposição para o ambiente digital.

**Giselle Beiguelman:** Acho que esse é um ponto: como não transpor, como fazer algo para o meio online. Acredito que o 3D tem esse primeiro inconveniente de uma tentativa de mimetizar uma ausência, é o princípio da simulação, é reconhecer que o objeto não está lá. Outro ponto importante é o espaço vazio. O espaço físico é sempre multiusuário e a Internet, desde sempre, também o é. Portanto, partir do pressuposto que fazer um ambiente para Internet demanda "limpar" a presença de gente, faz desse espaço um espaço completamente fetiche.

**Nara Cristina Santos:** É que essa proposta de fazer uma feira virtual, com suas galerias virtuais – ainda que esses espaços tenham todo tipo de estratégia de interação e participação, todo tipo de link que leve a um ou outro ambiente, que é o caso desse que nos dá acesso e outros ambientes 3D – essa visita, sempre vai ser uma aproximação da obra e da exposição, ela nunca é, ela só aproxima, ela só permite essa visualização. E nesse sentido, sim, Juliana, não é a mesma coisa que uma exposição, nem poderia ser, do ponto de vista da fruição das obras, dessa relação de cada visitante, que o público tem em particular com as obras, ou mesmo nesse conjunto de exibição.

Estamos montando um museu online de arte, ciência e tecnologia digital e é fato que nós ainda não temos outras soluções melhores para aquilo que nós estamos vivenciando hoje. Eu diria que estamos na pré-história desses ambientes virtuais para visitação, porque o tipo de aproximação que eles permitem é muito distante daquela experiência mais sensível que cada um de nós pode ter interagindo com as obras. Então, o que temos é só o ambiente documental. Não estamos experimentando sensivelmente obras no ambiente virtual. Temos somente a sensação de interação. E outra condição, própria também do ambiente digital, que poderia se colocar em questão, é a imersão. Sem interação e imersão, não passará de uma aproximação da obra, a palavra que agora me parece mais adequada.

**Gustavo Pimenta:** Eu estou desenvolvendo um artigo agora, focado no período da pandemia, mas que me remete a esta nossa discussão porque são experimentações a partir da etnografia digital. A estrutura do artigo é a seguinte: como posso navegar pelo Google Street View<sup>3</sup> - que seria a única maneira que eu tenho para experimentar a cidade, que na minha

1 - Viewing Room é um recurso utilizado por galerias e feiras de arte para expor obras e conteúdo de artistas, geralmente em formato PDF. <https://www.sp-arte.com/editorial/viewing-room-o-chacoalhao-pandemico-e-o-desafio-de-construir-um-espaco-do-zero>

2 - <https://luxembourgartweek.lu/fr>

3 - Google Street View é um recurso do Google Maps e do Google Earth que disponibiliza vistas panorâmicas de 360° na horizontal e 290° na vertical e permite que os usuários vejam partes de algumas regiões do mundo ao nível do chão/solo.

cabeça é a mesma ideia do viewing room – e reverberar nas pessoas que estão participando, como fazer essa mescla do on e do off? Por exemplo, ao trafegar no Google Street View, em algumas vias pelo Complexo do Alemão, essa navegação pessoal é minha. Ao mesmo tempo, eu consigo ver como as pessoas do Complexo do Alemão repostam isso. O que falta ao viewing room é essa mescla do on e do off, algo que é híbrido e inclui diferentes pontos de vista, desencadeando outras formas de pensar.

**Flora Belotti:** Na Bienal de Buenos Aires (BIM)<sup>4</sup>, por exemplo, era muito fácil acessar os vídeos. Tenho a impressão que é por conta do tipo de obra que está exposta, que é o vídeo, algo que dialoga com a plataforma. Mas se o artista, quando está fazendo a obra, já pensasse na forma que ela vai ser exposta, para além da galeria, talvez houvesse um ganho com isso. Porque você tem um tempo online, que é seu, da sua casa, que não é o tempo da visita. Acho que isso é uma das coisas positivas das exposições, pelo menos, de vídeo, na Internet.

**Nara Cristina Santos:** Sim, é bem isso! Na exposição que fizemos em 2020 do FACTORS5, a obra do Milton Sogabe, do grupo cAt<sup>6</sup>, seria exposta fisicamente, mas não foi possível. Outros artistas tiveram como mandar vídeo, não vídeo documental, vídeo mesmo, porque trabalham com videoarte. O que o grupo cAt, fez foi uma tentativa de aproximação do ambiente virtual, como se fosse uma exposição em um museu virtual. Sem dúvida, no caso da BIM, pode não ser a mesma coisa do que estar na sala assistindo o vídeo com outras pessoas no entorno, mas você tem acesso a obra, e essa foi uma das nossas estratégias para sobreviver na pandemia: expor videoarte.

**Andrey Koens:** Desde de 2014 eu pesquiso obras digitais na Internet. Há dois anos, comecei a trabalhar em galerias de arte. Nesse momento, inclusive, estou montando um viewing room. Penso que para começar a pensar essas questões de como expor obras pela Internet, temos que voltar um pouco no tempo e pensar sobre como isso começa a existir no âmbito da história das exposições. Desde 2018, algumas galerias internacionais grandes vêm construindo essa visão sobre o cubo branco na Internet. Isso implica também a contratação de um perfil específico de profissional e começa na David Zwirner<sup>7</sup>. Essa galeria contratou uma pessoa do ramo das lojas online, que com todo esse contexto, criou esta versão do cubo branco/ loja na Internet.

Em 2019, ainda no fim do ano, já tinha uma versão de um cubo branco desse perfil no Brasil. Enfim, o que acontece é que essa história do cubo branco na Internet não começa de hoje, porque a gente vê que, se começarmos a estudar a história das exposições, a formalização do cubo branco tem muito a ver com a arquitetura. E tal qual a arquitetura do espaço tem a ver com o cubo branco, a arquitetura da Internet tem a ver com esse cubo branco da Internet que as galerias estão fazendo.

Temos já 30 anos de interfaces para Internet, mas não se desenvolveu um repertório para meios tridimensionais... Moldamos a Internet para mostrar vídeo e foto. Não se trata de uma relação “Ah, a gente vai mostrar obra na Internet e precisa ver o que a Internet faz e ir atrás do que a Internet faz...”. Não! Podemos mudar a Internet para mostrar outras coisas também. Mas, se queremos entender como expor online, precisamos entender como expor em físico. De início eu deixaria essa provocação, não sei se todo mundo se anima em falar sobre essas coisas e pensar esses formatos, mas é isso.

**Juliana Monachesi:** Eu queria falar três coisas rápidas: eu adorei esse paralelo que o Gustavo fez, de que o viewing room está para a arte como o Google Street View está para a cidade. Acho que seria muito disruptivo, porque tecnicamente eu acredito que não seja tão difícil, o Andrey talvez possa nos dizer, se o viewing room em geral - esse modelo que já está aí, em seis meses, o modelo hegemônico - permitisse uma ‘linkania’ entre as obras e as coisas que estão lá apresentadas com as fotos, as postagens que as pessoas fizeram daquela obra e daquele viewing room, ou da mesma obra.

Por exemplo, eu vejo o trabalho da Laura Lima<sup>8</sup>, e eu tenho a opção de ver as postagens que as pessoas fizeram daquela obra, como foto de Facebook, foto de Instagram etc., mas que isso não dependesse de um link que me levasse para esses outros lugares, e sim que essas coisas já estivessem incorporadas, como Google Street View faz, quando estamos olhando no mapa, vendo um lugar e aí tem as fotos que as pessoas vincularam àquele lugar. Isso seria super disruptivo, porque vai ter a pessoa que faz um post falando “Nossa essa Laura Lima é maravilhosa!” e vai ter pessoa que vai dizer que “Puxa, mas é só um paninho, eu faço igual”, e assim por diante.

---

4 - <http://edbim.com.ar/>

5 - Festival de Arte, Ciência e Tecnologia <https://www.ufsm.br/laboratorios/labart/factors/>

6 - O grupo cAt – ciência/Arte/tecnologia – IA-Unesp/CNPq, criado em 2009, tem como características a experimentação, reflexão e divulgação de pesquisas oriundas da conexão entre a Ciência, a Arte e a Tecnologia. <https://grupocat.wordpress.com/>

7 - <https://www.davidzwirner.com/>

8 - Laura Lima é uma artista brasileira contemporânea. Suas obras encontram-se em coleções como Bonniers Konsthall, Estocolmo, Suécia; Instituto Inhotim, Brumadinho, Brasil; MAM Museu de Arte Moderna, São Paulo, Brasil; Migros Museum für Gegenwartskunst, Zurique, Suíça. Pinacoteca do Estado de São Paulo, Brasil.

Tenho a impressão que o que está errado nos viewing rooms é a maneira como se resolveu, devido a pandemia, o dilema de como vamos fazer as exposições; foram perguntar para as pessoas erradas, para os curadores, para os críticos, para os galeristas, para os artistas, para todo mundo da arte que tem conhecimento zero de programação, de história da Internet, enfim.

Perguntaram para as pessoas erradas, porque o que uma pessoa do circuito comercial da arte pode responder além de: “vamos fazer a versão digital da exposição da exposição real”.

O ponto que a Flora levanta, é bem interessante: uma exposição online ganha se ela tem trabalhos pensados para o ambiente online. Mas enfim, vai explicar isso para as galerias que querem vender pinturas, que são basicamente todas. Só querem vender pintura porque é o que está vendendo agora, no momento de crise, é o que tem mais liquidez e dura mais tempo.

**Nara Cristina Santos:** Acho que são circunstâncias diferentes, se a gente pensar em net art, web art, que são propostas exatamente para rede, não se discute isso. Outra coisa são as galerias expondo qualquer coisa online, qualquer tipo de linguagem artística, e uma terceira seria essa que a Flora falou, que foi o teu comentário. Eu gostaria de inserir um outro comentário que diz respeito ao fato do acesso. O que torna a videoarte mais facilitada? É o acesso que nós temos, porque é realmente a obra o que acessamos. Não é um documento da obra, não é uma imagem, é a obra ela mesma, embora não seja no ambiente de exposição. Quer dizer, a relação do espectador-participante-interator com a obra vai ser direta, não tem um intermediário que é aquela parede branca, por exemplo, da Feira de Luxemburgo online. Então, acredito que aqui temos uma situação para começar a pensar em pequenas classificações.

**Juliana Monachesi:** Um exemplo disso para mim é que as exposições online, algumas das mais bem sucedidas, foram justamente as que fizeram uso do dispositivo vídeo. A Pinacoteca, por exemplo, fez uma mostra online que era da coleção de vídeo e isso é duplamente interessante. Eu estou falando da Pinacoteca porque é brasileira, mas várias instituições pelo mundo fizeram boas exposições online que eram, basicamente, o streaming dos vídeos. Muitas delas te levavam para o YouTube, não tinha um florear, uma construção com fundo blur, por exemplo, não tinha uma hiper estetização do ambiente. Porque o ambiente da Internet é um ambiente a que já estamos acostumados. Vídeo você assiste no YouTube, então nada mais justo que ver o trabalho de videoarte da Pinacoteca no YouTube, porque está tudo certo, tudo funciona e você vê do jeito que você quer, sem nada para te atrapalhar.

E o que acho interessante dessas experiências é que essa é uma parte do acervo – estou pensando só no Brasil, cada lugar tem suas particularidades – com uma produção muito rica de videoarte. Já faz algum tempo, que os museus brasileiros têm abertura para adquirir essas obras, porém nunca são mostradas (porque é caro alugar o projetor e você tem que separar uma sala, fazer a caixa preta do lado do cubo branco para projetar, com as condições ideais, etc.). Então as mostras online democratizaram muito o acesso a trabalhos de videoarte que ficam engavetados, nunca ninguém vê e ainda são vendidos com tiragem igual fotografia. Apesar de poder ser reproduzidos ad infinitum, são vídeos vendidos com tiragem de três a cinco porque senão, não comodifica, e aí não dá, porque o capitalismo não gosta. Mas as melhores experiências que vi foram essas de vídeo e eu assisti muitos trabalhos de videoarte durante a quarentena, acho que foi a coisa que eu mais vi.

Para finalizar minha reflexão, eu queria deixar uma provocação para pensarmos, que é questionar esse pressuposto, do qual estamos partindo, de que é impossível emular a experiência real da obra. Já comentamos alguns exemplos de obra que tanto faz ver na galeria ou no YouTube, mas não podemos esquecer que 80% do nosso conhecimento sobre História da Arte, vêm de livros, em que as obras estão numa escala reduzida, ou de apresentação projeção na sala de aula.

Eu tomo conhecimento de arte, mais do que em qualquer outro lugar, no Instagram. É onde eu mais procuro, onde eu descubro artistas que depois vou pesquisar, e no site da galeria acho mais coisas, acho exposições em museus e depois de um dia pesquisando coisas da vida de um artista, que descobri hoje de manhã, eu sei mais sobre ele do que ele mesmo.

Então, será que o viewing room é uma competição fracassada com a exposição? Ou será que o viewing room não é, ou não deveria ser, um desdobramento, uma ampliação da experiência que basicamente é a nossa experiência da arte, na nossa vida cotidiana.

**Roberta Saldanha:** Vou voltar ao Walter Benjamin<sup>9</sup>, falando sobre a obra de arte na época da reprodutibilidade técnica. Na reprodução, uma das coisas que se perde é justamente essa noção espacial e do tempo que a obra de arte tem. Isso é uma coisa que a reprodução teoricamente não consegue tocar e sintetizar como uma obra de arte no seu local esperado. E pensando nisso, nessas exposições que imitam, exatamente, o espaço da obra, a distração aumenta. Quando você faz essa comparação direta entre o espaço físico, espaço onde a obra está, o espaço para o qual ela pensada e raciocinada, quando você imita isso, essa distância cresce. Na reprodução se perde também o ritual que envolve a obra em si e a experiência de visitar e ver uma obra.

---

9 - Walter Benjamin escreveu A Obra de Arte na Era de sua Reprodução Técnica (1936).

A Juliana estava falando sobre como aprendemos História da Arte. Lendo um texto, vendo uma apresentação de PowerPoint... Mas quais são as coisas que se perde? Qual materialidade se perde? Noções de cor, por exemplo, o projetor está azul e você não consegue entender qual é a cor daquela obra, ou uma materialidade de tamanho grande, você vê em um tamanho minúsculo de uma tela de computador. Não seria interessante brincar com isso? Como seria a experiência de tentar ver algo na escala 100%, em uma tela de computador? Evidenciar o que teoricamente se perde, é uma discussão que pode ser interessante.

**Nara Cristina Santos:** Pensando do ponto de vista histórico, da História da Arte, mas, sobretudo, da História das Exposições, como isso altera nossa condição de expor a arte hoje? Sem dúvida que há 30 anos, vários artistas vêm expondo em rede, na web, como Gilberto Prado<sup>10</sup>, Tânia Fraga<sup>11</sup>, entre outros, para citar somente dois. Mas o que me parece, quando disse que estamos vivendo a pré-história das exposições online, é que nós também precisamos nos permitir experimentar com aquilo que temos hoje. Então, nessa hora, eu penso que também experimentamos com o viewing room e, claro, podemos ser críticos dos nossos experimentos, mas me parece que é um pouco compreensível que as atividades de alguns museus e galerias sejam essas da mimetização, é o que se tem para hoje, evidentemente que não vai parar por aí. Nesse ponto, penso que o Andrey fez uma colocação importante. Não se trata apenas de buscar as referências na história, ou nas galerias, ou ainda com as pessoas que hoje produzem exposições físicas, mas buscar também alternativas, não só com designers, engenheiros, mas também com comunicadores das mídias sociais que podem permitir um outro tipo de acesso, de solução, de aproximação. E essas também são questões para pensarmos. Estamos diante de um outro sistema de exibição para o qual não temos todas as estratégias de uso possível, ainda estamos descobrindo e, nessa descoberta, a gente caminha aprendendo.

**Gustavo Pimenta:** “Não é possível emular a experimentação real”, concordo. A tecnologia está imbricada em todas as nossas atividades, mesmo quando estamos desligados, fazemos registros que vão para a rede. Pensar em desenvolver um anti viewing room, pressupõe um modelo nômade, elaborado a partir de uma construção experimental, que partiria da maneira como o corpo e o afetamento acontece na aproximação do on e do off. Desse modo, viriam à tona novos modos de se expor, pensando pela e na própria rede. O ponto central é como afetar a pessoa do outro lado da tela, como não fazer algo fechado, no qual o público seja parte do processo da visita.

**Giselle Beiguelman:** O que apareceu muito até o momento na nossa discussão são as questões do espaço: o que é o espaço online para a arte e em relação ao mundo presencial da arte. Falou-se também muito do perfil de determinadas obras: “o vídeo é o que dá menos problema, por isso todo mundo foi para o vídeo”, “o vídeo está adequado”. Vamos deixar a preguiça de lado, porque o YouTube não é um espaço expositivo, é como vocês falaram, ele é um bom lugar para ver playlists, que relacionam a sua curadoria com a curadoria dos algoritmos do Google. Outra que foi recorrente nas falas é o diferencial da Internet: a Internet é relacional. A epígrafe de um dos meus livros mais antigos é “a vida é link ou não é nada”. O link é aquilo que a Internet tem como seu indeterminado, é uma tecnologia particular para citação desautorizada. Essa subversão essencial, foi abortada pelas redes sociais, que são jardins murados, e o princípio de link não entra nessa lógica. Pensar o anti viewing room é pensar esse espectro do relacional, é ter links que vão jogar para fora do site, apropriações do TikTok etc. O vazio do espaço das feiras online incomoda não só porque não tem gente, mas porque pessoas implicam a indeterminação do social: alguém que grita alguém que esbarra em você, alguém que faz uma performance, tira a roupa na frente de uma obra de arte, alguém que entra e picha o prédio da bienal. Há uma indeterminação do social que o espaço desocupado nunca vai dar conta

**Laura Salerno:** O suporte da obra faz muita diferença para pensar em como ela é exposta online e offline. Talvez pintura não tenha que ser exposta por enquanto, mas se é uma questão e uma demanda das galerias, o que fazer com isso? Talvez agora seja a hora da net art e da videoarte e as galerias teriam de trazer artistas de outros suportes para somar em seus acervos, para fazer essa dobradinha, online e offline.

Tem uma galeria independente dos EUA, a LikeLike<sup>12</sup>, que fez uma exposição sem imagens. Era pura narrativa e exclusiva para a Internet, com vários links que permitiam você se deslocar para diversos locais, uma sala, um coquetel etc. A cada lugar, surgiam mais links e mais opções, o que gerava uma ansiedade: “nossa, não vou conseguir chegar em nenhum de todos os links”. Mas depois eu entendi que talvez seja esse desapego que a Internet nos ensina: não precisamos dar conta de tudo. Todas as obras, que eram links para obras, eram outros sites e eram obras em relação a textos também. Obras, maravilhosas, uma era um texto que você clicava em uma palavra e o texto todo se refazia. Vi uma outra, de uma escola do interior da Alemanha, na qual o professor montou uma exposição com os estudantes no Ebay da cidade. Cada estu-

10 - Desertesejo (versão 2000)

11 - Jornada Xamântica (1999)

12 - <http://likelike.org/>.

dante teve que criar uma obra e anunciar. Tinha de tudo. Até obras performáticas. Por exemplo, em uma obra, a pessoa se oferecia para ir numa manifestação por você: “Como não pode sair de casa, devido à COVID-19, eu vou por você, escrevo no cartaz o que você quer e te represento na manifestação, e a taxa é tanto”. Essa era uma obra que você podia comprar o serviço oferecido enquanto obra. Tinha outra que era maravilhosa, um cara que consertava coisas ‘inconsertáveis’ com fita crepe, por exemplo, um vaso de cristal todo fitado, e no texto tinha uma fantasia de “nossa, eu sou mesmo um mestre de consertar coisas com fita crepe, veja que maravilha estão esses reparos”. As obras eram esse catálogo de coisas muito frágeis reparadas com fita crepe, que eram outros objetos.

Nas artes performáticas que migraram para o online, tudo virou live precária de Youtube, porque a iluminação era ruim, a estrutura era ruim, etc. Mas a Tate<sup>13</sup> fez, em 2015, uma série para a qual foram convidados coreógrafos e coreógrafas para fazer obras para lives. Comissionadas. Portanto, é possível fazer convites para que artistas pensem uma obra para o suporte em si, não uma adaptação.

**Gabriela Romano:** Visitei os viewing rooms e além desse vazio, dessa neutralidade que foi comentada, a forma como se navega também é horrível. Em alguns pontos fiquei presa numa parede branca. Não sabia que tinha acabado ou se eu estava presa! Visitei uma exposição no Minecraft<sup>14</sup>, feita antes da pandemia, pela Goldsmiths<sup>15</sup> (Le Grand Trampoline). No Minecraft você consegue digitar e conversar com os outros participantes, você entra com seus amigos, vê quem está ali também, e até consegue destruir a exposição, se você quiser.... E certamente é outra lógica, mesmo que nem todas as obras tenham sido criadas para essa exposição, expor no Minecraft, porque implica pensar no espaço e interação.

**Juliana Monachesi:** Não sei se vocês conhecem um serviço do Wetransfer, o Wepresent. Quando você entra no Wetransfer para transferir arquivos, aparece essa propaganda do Wepresent. Considerando os moldes do que são os viewings rooms, isso é um viewing room maravilhoso, porque as fotos estão numa escala boa, tem uma combinação de foto de obra com foto da obra... Mas é interessante também porque foi lá para mandar um Wetransfer para alguém, e o tema do Wepresent te intercepta e vai mudando de tempos em tempos. Descobri vários nomes interessantes a partir do Wepresent!

**Giselle Beiguelman:** Temos aí algo que é fundamental nessa nossa discussão: a Internet tem muitos espaços residuais para serem ocupados. Expor no Ebay, no Wetransfer, nos banners dos anúncios... Quando se fala em exposições online, o paradigma da expografia é imediato, mas talvez o processo online permita outras formas de ocupação que não a expográfica.

**Juliana Monachesi:** Além dos espaços residuais penso que poderíamos aproveitar também ocupar as linguagens mais standart possíveis, como por exemplo o TikTok. Lives curtíssimas, críticas de arte de segundos. Se usarmos as formas que estão dadas e os espaços residuais ou enfim, os espaços de maior ocupação, ou outros menos óbvios para campo da arte. Esse seria o lugar do anti-viewing-room.

---

13 - Museu Nacional de Arte Moderna do Reino Unido sediado em Londres. Compreende quatro galerias: Tate Britain, Tate Liverpool, Tate St Ives e Tate Modern, e ainda a galeria online, Tate Online.

14 - Minecraft é um jogo eletrônico no estilo sandbox de sobrevivência criado por Markus “Notch” Persson e posteriormente desenvolvido pela Mojang Studios, que foi comprada pela Microsoft em 2014.

15 - <https://www.gold.ac.uk/calendar/?id=13089>.