

CATÁLOGO DO ACERVO
**INCORPORAÇÕES
& AQUISIÇÕES**
Arte Contemporânea Digital Amazônica



ACESSE AQUI
NOSSO MUSEU.



Este projeto foi viabilizado a partir do edital
de Artes Visuais Fotoativa/Lei Aldir Blanc/Secult-Pa.



Museu de Arte
XUMUCUÍS

CATÁLOGO DO ACERVO
**INCORPORAÇÕES
& AQUISIÇÕES**

Arte Contemporânea Digital Amazônica

AMAZÔNIA - PARÁ - BRASIL

2021

PROJETO/MISSÃO

O Museu de Arte Xumucuí, plataforma de pesquisa, documentação e preservação de arte digital, é resultante da pesquisa e experiência de mais de 10 anos da museóloga e mestranda em Preservação do Patrimônio Cultural (EBA/UFMG) Deyse Marinho e do professor, curador e pesquisador Ramiro Quaresma, com projetos e exposições em arte digital, e foi viabilizado a partir do edital de Artes Visuais Fotoativa/Lei Aldir Blanc/Secult-Pa (2020). Uma complexa missão museológica que se faz necessária e obrigatória no contexto da pandemia que o mundo passa, e que atingiu drasticamente o setor artístico e cultural, acelerando as demandas de convergência digital das exposições e acervos. O Museu de Arte Xumucuí tem a missão primordial de preservar para o futuro as obras de arte contemporânea, do passado recente e do presente, criadas e difundidas em plataformas e interfaces digitais. A conservação da arte contemporânea neste formato tecnológico é um desafio aos museus na formação de seus acervos e reservas técnicas, e esta reflexão se torna necessária em um tempo de informatização dos fazeres artísticos e culturais e dos processos de documentação da obra de arte contemporânea e suas interfaces. Um e-museu, nesse sentido, é a nova realidade dos museus, um museu que está em todo lugar a todo instante, que não só exhibe como salva, recupera e reimagina a arte contemporânea digital a todo momento, salvaguardando a criação artística do nosso tempo da obsolescência, apagamento e invisibilidade.

Deyse Marinho

Idealizadora e Pesquisadora

PESQUISA/CURADORIA

O projeto Museu de Arte Xumucuís realizou em maio e setembro de 2021 duas etapas do projeto de formação do seu acervo e implementação da plataforma. Na primeira etapa incorporamos ao acervo obras dos artistas Armando Queiroz, Galvanda Galvão, Melissa Barberly e Turenko Beça, obras de videoarte, colagem e pintura digital, artistas com carreiras consolidadas no circuito da arte contemporânea, e na segunda etapa foram adquiridas e incorporadas ao acervo obras de Antonia Muniz, Henrique Montagne, Kambô e Moara Brasil, artistas com trajetórias potentes iniciadas na última década. São 8 artistas em um recorte curatorial que pretende iniciar uma coleção única de arte contemporânea digital amazônica.

Armando Queiroz é um artista paraense com uma carreira consolidada através dos anos, criando em múltiplos formatos, e que na última década encontrou no videoarte uma fruição para suas reflexões sobre os conflitos na Amazônia. A obra "Ego" apresenta porém um parêntese em sua jornada, uma reflexão sutil sobre o próprio fazer artístico e, principalmente, performático. O videoarte também foi o meio que Melissa Barberly escolheu para realizar algumas de suas experimentações, como o vídeo "Vermelho" que foi incorporado ao nosso acervo, uma obra impactante, cheia de camadas e leituras, que está em processo contínuo de transformação desde 2005.

A colagem, com a apropriação de elementos gráficos e visuais analógicos e digitais, é como Galvanda Galvão dá vazão às suas reflexões sobre o feminino na arte e na cultura da informação. As obras incorporadas ao acervo refletem este universo surreal feminino em sua poesia visual. A Amazônia particular de Turenko Beça, em sua arqueologia visual inventada, possuindo uma assinatura artística única e identidade reconhecidas na cidade de Manaus no Amazonas. As pinturas digitais da Série "Homem-peixe também morre afogado" são pequenos fragmentos desse universo turenkológico.

Antonia Muniz desenvolve sua poética a partir da palavra, da performance, da fotografia e do bordado, e participa com a obra "Operatório ou outra forma de apagar a luz" (2021) de Antonia Muniz faz parte da pesquisa "Fissurada: a hospitalização como dispositivo criativo" da artista. Henrique Montagne em sua linha de produção poética e artística investiga os jogos de poder e as relações afetivas, trabalhando com arte contemporânea, desenvolve trabalhos de novas mídias, performance art, site specific, instalação, escultura e desenho, e incorpora ao acervo sua série "Corpo in Movimento" (2014), uma experimentação entre fotografia, dança e música.

Moara Tupinambá em sua poética percorre cartografias da memória, identidade, ancestralidade, resistência indígena e pensamento anticolonial, e a obra "Mãe Lua" (2016) é fruto de uma reconexão da artista com suas raízes indígenas, sua transição para o entendimento de sua identidade ancestral. Kambô é um artista multimídia, pesquisador e produtor cultural que desenvolve projetos de arte e tecnologia com a Amazônia e seu cotidiano como cenário e fonte de inspiração e a pintura digital em realidade aumentada "Búfalo do Marajó" (2021) aplica a tecnologia para revelar uma segunda camada de sentido para a obra.

O Museu de Arte Xumucuí a partir deste projeto se torna uma realidade em sua virtualidade, um espaço museológico (re)inventado em um momento histórico de transformação das relações sócio-culturais da humanidade. O isolamento causado pela pandemia virtualizou o mundo das artes, ocupando e estabelecendo novos espaços de fruição das artes. O sistema da arte contemporânea se reconfigura com esse ciberespaço expositivo e museológico, e este projeto tem a intenção de contribuir com as reflexões que essa nova realidade impôs ao campo das artes.

Ramiro Quaresma

ICurador

ANTONIA **MUNIZ**
ARMANDO **QUEIROZ**
GALVANDA **GALVÃO**
HENRIQUE **MONTAGNE**
KAMBÔ
MELISSA **BARBERY**
MOARA **TUPINAMBÁ**
TURENKO **BEÇA**



ANTONIA MUNIZ

Artista, arte educadora e cientista social. Desenvolve sua poética a partir da palavra, da performance, da fotografia e do bordado. Selecionada pelo Prêmio Sesc de Fotografia Marc Ferrez (2014). Sesc Distrito Federal. Participou das exposições Alfabeto de ficções (2016) na Associação Fotoativa, Sobre Papel (2016) na Galeria Theodoro Braga, 26º Salão de arte do CCBEU "Primeiros Passos" (2017), 10º Festival de Fotografia de Tiradentes (2020) e Circuito Municipal de cultura de Belo Horizonte (2021) com Exposição Fissurada. Foi premiada pelo edital de fotografia " Minas Arte em Casa - Mulher no Plural: Múltiplas perspectivas" (2021), realizado pela Assembléia Legislativa de Minas Gerais, e premiada com a pesquisa "Fissurada: a hospitalização como dispositivo criativo", pelo edital Premiação pesquisas artístico-culturais através da Lei Aldir Blanc- MG (2021). Como poeta publicou poema na coletânea "Trama das águas", pela Monomotor Editorial.



“O segredo da lâmina
é o corte
O segredo do corte
é a sutura
O segredo da sutura
é a cicatriz
O segredo da cicatriz
é o Tempo.” **AM**

Trecho de poema da artista.



SOBRE A OBRA **OPERTÓRIO** **ou outra forma de apagar a luz**

A obra "Operatório ou outra forma de apagar a luz" (2021) de Antonia Muniz faz parte da pesquisa "Fissurada: a hospitalização como dispositivo criativo" da artista, que é uma jornada íntima pelas suas cicatrizes e memórias. Exposta como um GIF, na rede social da artista, em poucos segundos que revelam a personalidade de uma artista potente, desvelando seus traumas como poética e discutindo as relações da imagem contemporânea e identidade, uma fissura no tempo e espaço da arte. **RQ**



ANTONIA MUNIZ | Fotografia Digital - GIF
Título: Operatório ou outra forma de apagar a luz
Ano de Criação: 2021

ARMANDO QUEIROZ

Artista visual e curador independente. Graduado no curso de Bacharelado (2013) e Licenciatura (2017) em Artes Visuais (FAV-ICA-UFFPA). Mestre (2018) e doutor (2020) pelo Programa de Pós-graduação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, sendo bolsista CAPES. De julho de 2008 a janeiro de 2011, foi coordenador de Curadoria e Montagem deste sistema que congrega oito unidades museais do Estado do Pará. Curador do Rumos Artes Visuais (2008-2009) do Instituto Itaú Cultural, Curador Assistente responsável pelo mapeamento da região norte do país. Em 2012, foi diretor do Museu da Imagem e do Som do Pará - MIS-PA. De 2013 a 2015 foi Diretor do Espaço Cultural Casa das Onze Janelas. Artista homenageado no 29^o Salão Arte Pará (2011).



“Este é o meu lugar. Lugar de tantos e tão pouco. Lugar é algo que se escolhe. Contudo, ninguém nasce impunemente onde nasceu.” **AQ**

Em entrevista para o curador Orlando Maneschy
no catálogo do 29^o Salão Arte Pará.



SOBRE A OBRA **EGO**

O videoarte "EGO" reflete sobre a individualidade na arte e no mundo. Em uma pastilha efervescente as letras "E", "G" e "O" vão se despregando entre as bolhas de bicarbonato de sódio até flutuar na água. Uma desconstrução concretista da palavra, que é alimento e cura. O artista ao fim engole o EGO, o que talvez lhe trará um conforto momentâneo. Não existe apenas uma "mensagem" ou, até, não existe mensagem. A metáfora popular de "engolir o ego" surge em vídeo suscitando um desapego crítico, a obra é pura reflexão, em simplicidade e poesia visual. **RQ**



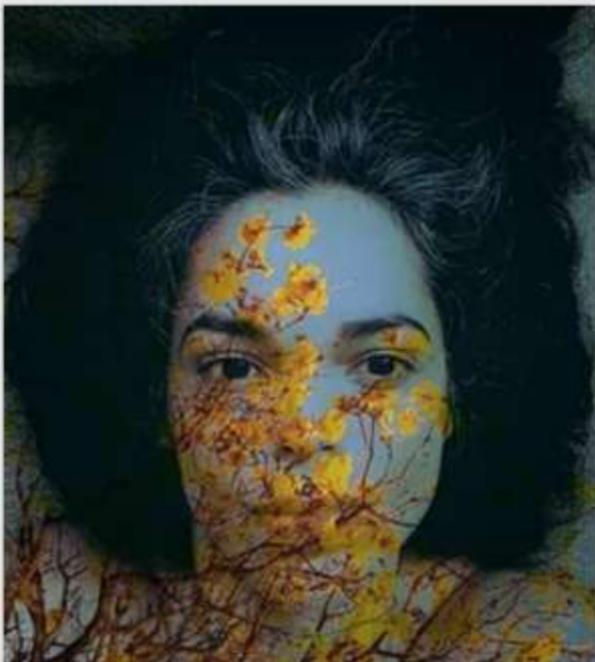
ARMANDO QUEIROZ | Videoarte
Título: Ego
Ano de Criação: 2008



ACESSE O VÍDEO EM NOSSO ACERVO.

GALVANDA **GALVÃO**

Videoartista, colagista, fotógrafa, professora e escritora. Graduada em Ciências Sociais (PUC-SP). Mestre em Teoria Literária (UNESP-SP) e Doutoranda em Artes (PPGArtes-UFGA). Publicou os livros UMLANCEDEDES (2017) e AMENINAANOLIMOC (2013). Participou de diversas exposições como "Respiro" (CCBEU/MABEU- 2020) e "Tenho medo de perder esse silêncio" (Casa de Artes de Icoaraci - 2019). Participa dos projetos de ativismo Cidade em Frestas e Rádio Estamira. Realiza pelo seu coletivo Sibila Filmes diversos experimentos audiovisuais e artísticos. Prêmio Seiva de Arte e Cultura (FCP/Casa das Artes - 2016). Ilustrou livros para autores como Izabela Leal, Marcelo Ariel e Vicente Cecim.



“As aspas propõem uma coisa outra,
o que não digo em cor, a matemática
do dia, a vida, o dentro, o fora, “uma”
c i ê n c i a ? Bio-logia? Longe-Perto...
Encontrar, encontrar o outro, ousar,
quebrar o espelho...” **GG**

Fragmento do livro “AMENINAANOLIMOC” (2017) da autora.



SOBRE AS COLAGENS ANÁLOGICO/DIGITAIS

O feminino é o cerne da obra de Galvanda. Suas apropriações da figura da mulher, impressas em revistas de moda e arte, são recortadas, desconstruídas e reconstruídas em um novo universo poético e visual. Poesia visual, a forma, encontra nas inspirações literárias de Galvanda, o conteúdo. A bricolagem surreal do papel ganha novos sentidos e edições na distribuição digital das gravuras pelas redes sociais da artista, o mundo virtual, esse novo mundo possível, é a galeria. **DM & RM.**



GALVANDA GALVÃO
Colagem Analógico/Digital
Título: (Sem Título)
Ano de Criação: 2020



GALVANDA GALVÃO
Colagem Analógico/Digital
Título: (Sem Título)
Ano de Criação: 2021



HENRIQUE MONTAGNE

É artista visual multimídia, curador e dj. Nascido em Belém, Pará, Brasil. Graduou-se em Bacharelado em Artes Visuais pela UFPA - Universidade Federal do Pará. Sua linha de produção poética e artística investiga os jogos de poder e as relações afetivas entre homens na contemporaneidade, refletindo sobre corpo, gênero, sexualidade e masculinidade. Trabalhando com arte contemporânea, desenvolve trabalhos de novas mídias, performance art, site specific, instalação, escultura e desenho. Expôs em diversos salões e exposições na Amazônia Brasileira, tendo como destaques: III Salão de Arte Digital Xumucuí, Museu de Arte Contemporânea Casa das Onze Janelas, 2014 (Belém,PA); II Festival Corpus Urbis, 2017 (Macapá,AP); DIAGRAMA, Galeria Elétrica, 2016. (Belém,PA) S/Título, Museu de Arte Contemporânea Casa das Onze Janelas, 2018 (Belém,PA) e 11º Prêmio Diário Contemporâneo de Fotografia, Museu do Estado do Pará, 2020 (Belém,PA).



“É como um processo de cura, de autodescobrimento e compreensão de si. É adentrar e utilizar destes casos da vida na arte para compreender as experiências e os sentimentos que nós sentimos. A vida humana é uma grande investigação e mistério.” **HM**

Em entrevista para o blog Holofote Virtual (2021)



SOBRE A SÉRIE **CORPO IN MOVIMENTO**

A série “Corpo in Movimento” (2014) de Henrique Montagne marca o início da trajetória do artista. Uma experimentação entre fotografia, dança e música que foi selecionada para a terceira edição do Salão Xumucuís de Arte Digital, sendo a primeira participação do artista em exposições. As fotografias da artista performática Brenda Paixão pela cidade de Belém, e depois modificadas digitalmente, espelhadas e multiplicadas, sugerem uma intervenção do corpo nos espaços urbanos e uma recriação artística da própria cidade enquanto espaço da arte. O corpo viria a ser o tema principal na obra posterior do artista, somada a questões contemporâneas como a sexualidade e a memória. **RQ**



HENRIQUE MONTAGNE
Edição em Fotografia Digital
Título: Corpo in Movimento (série)
Ano de Criação: 2014

KAMBÔ

Kambô é um artista multimídia, pesquisador e produtor cultural que, desde de 2007, desenvolve projetos que envolvem arte e tecnologia e usam a Amazônia e seu cotidiano como cenário e fonte de inspiração. Participou de apresentações por várias regiões do Brasil, além de países como Estados Unidos, Alemanha, Dinamarca, França, México, Jamaica, Cuba e Venezuela. Em seus trabalhos utiliza fotografia, ilustração, pintura, computação gráfica, programação, vídeo mapping e realidade aumentada como técnicas de criação para composições visuais e instalações nos mais diversos suportes.



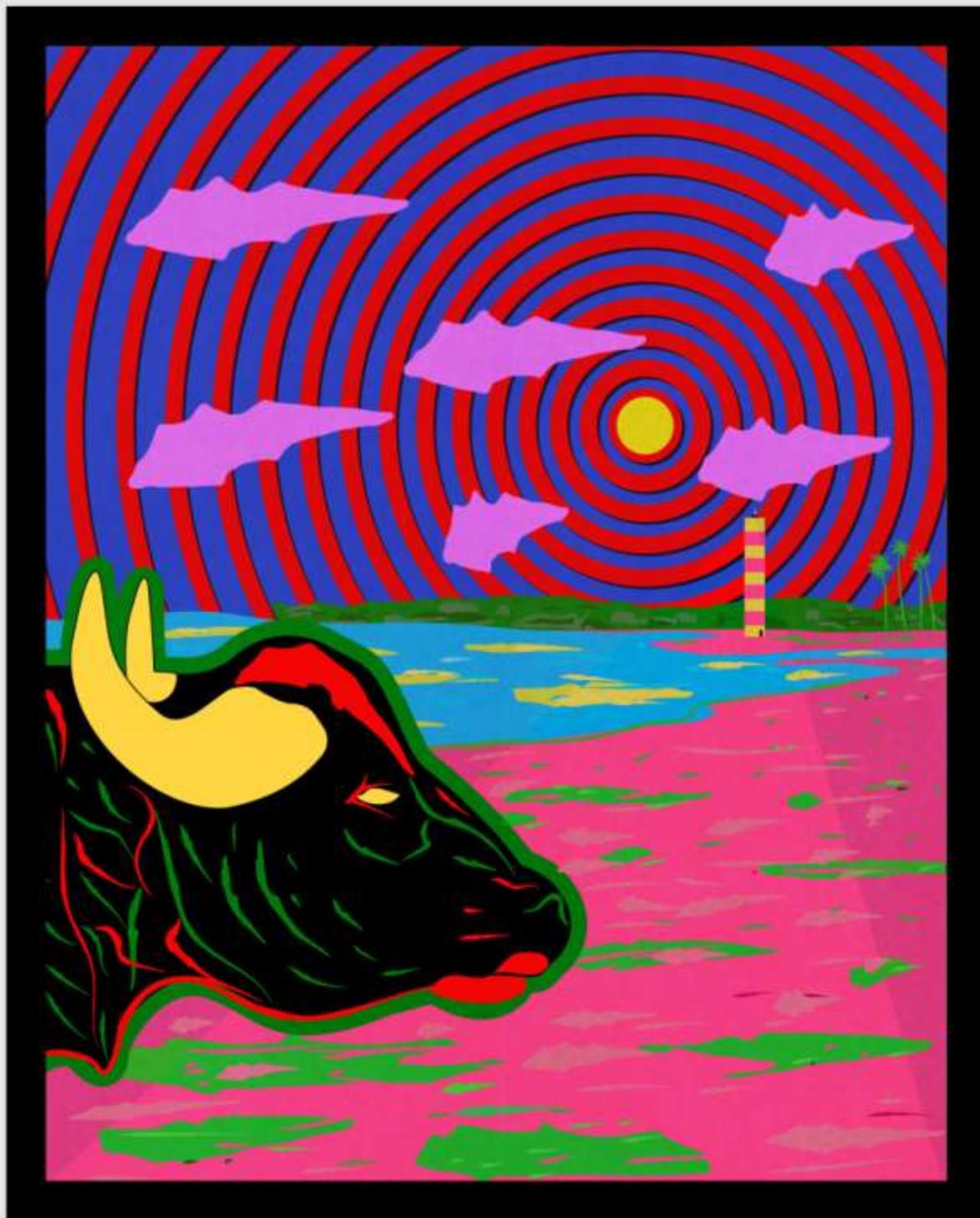
“Eu gosto muito de trabalhar com cultura tradicional, povos originários, com a cultura ribeirinha, cultura indígena, a Amazônia como um todo e inclusive essa é a principal fonte de inspiração”**K**

Em entrevista para o Sons do Pará(2018)



SOBRE A OBRA **BÚFALO DO MARAJÓ**

A pintura digital "Búfalo do Marajó" (2021) de Kambô aplica a tecnologia da realidade aumentada para revelar uma segunda camada de sentido para a obra. O arte como um código, um índice, para que o espectador participe da revelação da obra por completo. O estilo naïf da obra sugere uma trama de relações ancestrais, bidimensionais, que se animam (alma - anima) numa relação mediada pelo aplicativo para dispositivos móveis. **RQ**



KAMBÔ | Pintura Digital e RA
Título: Bufalo do Marajó
Ano de Criação: 2021

**Com o aplicativo para Android e IOS
Artive você pode visualizar a obra
em realidade aumentada.**

MELISSA **BARBERY**

Artista visual, designer, professora e Pesquisadora. Graduada em Artes Visuais e Tecnologia da Imagem, UNAMA (2007). Mestra em Artes (2012) pelo PPGArtes-ICA-UFPA) e Doutoranda pelo mesmo programa. Coordenadora do Curso de Artes Visuais e Tecnologia da Imagem - UNAMA. Técnica em Gestão Cultural Fundação Cultural do Pará. Desenvolve projetos de fotografia, vídeo, instalações e objetos. Participou do Salão Arte Pará em 2006, 2007 (premiada), 2008, 2014 e 2016 e outras importantes exposições como "Amazônia, A Arte" (2010) e "Amazônia, Ciclos de Modernidade" (2012).



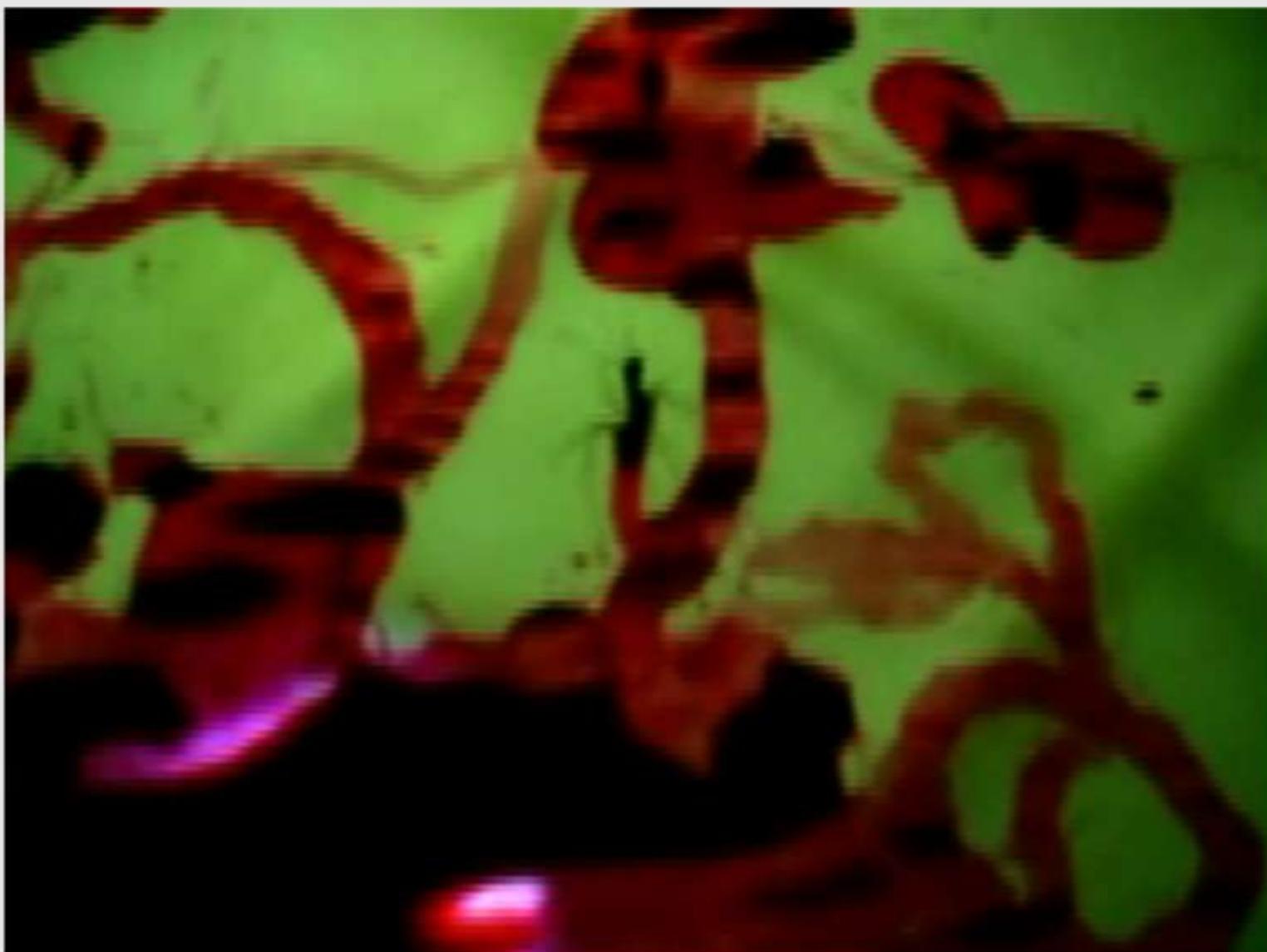
“Uma criação artística é em primeiro lugar uma inquietação, em segundo um desejo, e depois uma necessidade.” **MB**

No ensaio “A crise do ser e sua dança canibal” da autora, em sua dissertação de mestrado em 2012 (PPGARTES-ICA-UFPA)



SOBRE A OBRA **VERMELHO**

O videoarte “Vermelho” de Melissa Barbery, realizado entre 2005 e 2007, é indicial no estudo da arte contemporânea em interfaces digitais na Amazônia. Com uma câmera precária, filmado em baixíssima resolução em fragmentos de 12 segundos, afirmando a poética, o conceito e a comunicação acima do aparato tecnológico na obra da artista. Em Vermelho, o microcosmo criado por Barbery é um estudo de intervenção e observação. Um pequeno ser numa jornada vermelha cria uma pintura de acaso e sobrevivência. A atmosfera hospitalar, o som de monitor cardíaco, o sufocamento, o tempo dilatado pela edição do vídeo, *Um minuto e quarenta e sete segundos é o tempo do vídeo, mas o tempo do movimento é infinito sejam quantas vezes este for projetado e sentido* (Barbery, 2012). **RQ**



MELISSA BARBERY | Videoarte
Título: Vermelho
Ano de Criação: 2007



ACESSE O VÍDEO EM NOSSO ACERVO.

MOARA TUPINAMBÁ

Moara Tupinambá é ARTivista visual e curadora autônoma, natural de Mairi (Belém do Pará). Sua ancestralidade origina-se da região do baixo Tapajós (Vila de Boim e Cucurunã). Atualmente faz parte do Colabirinto e da Associação multiétnica Wyka Kwara. É artista multiplataforma e utiliza: desenho, pintura, colagens, instalações, escrita, vídeo-entrevistas, fotografias, literatura. Sua poética percorre cartografias da memória, identidade, ancestralidade e reafirmação tupinambá na Amazônia. Recentemente lançou o seu livro "O sonho da Buya-wasú", da editora Miolo Mole.



“Uso a colagem para me conectar com essas parentas. Já que não tive um álbum de família da minha ancestralidade, a arte me ajuda a criar essa conexão.” **MT**

Em entrevista para o site Contemporary And (2021)



SOBRE A OBRA **MÃE LUA**

O processo híbrido de criação de Moara Tupinambá para suas obras, colagem manual e edição digital, revelam em si a multifacetada compreensão de sua criação. O ativismo e a atuação artística, a conexão com a terra, a ancestralidade, a identidade e a mobilização social através das redes físicas e virtuais de manifestação. A obra “Mãe Lua” (2016) é fruto de uma reconexão da artista com suas raízes indígenas, sua transição para o entendimento de sua identidade ancestral e o reflexo dessas questões em sua poética, inserindo seu discurso político e sua luta pelas populações originárias no sistema da arte. **RQ**



MOARA TUPINAMBÁ | Colagem Manual e Digital

Título: Mãe Lua

Ano de Criação: 2016

TURENKO **BEÇA**

Artista, visual, professor e ativista cultural amazonense. Desde 1992 realiza pesquisas sobre a Amazônia, relacionando aspectos naturais, antropológicos das sociedades indígenas e da biodiversidade, sobremaneira a relação do amazônida com as águas. Dessas pesquisas surgem obras conceituais em suportes e materiais diversos, performances e arte urbana. Prêmio Salão Plástica Amazônia-1998; Mapeado no Itaú Novos Rumos-2000; Integrou exposição Circuito Cultural Banco do Brasil-2005; Convidado Salão Xumucuis de Arte Digital-2014; Participou da exposição Amazônia Ciclos de Modernidade (Manaus/Belém)-2014. LABVERDE: Imersão na Amazônia-2016; LABMIND-2017 CAUA-AM; Como Falar com Árvores-RJ-Galeria 2019.



Todas as representações que eu utilizo saem sem ter uma ordem cronológica, ou muitas vezes racional, porque faço muitos projetos simultaneamente. Às vezes pinto várias telas ao mesmo tempo, e são muitas as minhas áreas de interesse. Nosso HD (cérebro) é um verdadeiro labirinto. Não é binário” **TB**

Do artista em entrevista para o Jornal do Comércio (2017)



SOBRE A SÉRIE

HOMEM-PEIXE TAMBÉM MORRE AFOGADO

A série de gravuras digitais de Turenko Beça traz a assinatura visual inconfundível do artista. Ao se aprofundar nas raízes estéticas da Amazônia profunda criou a partir desse referencial imagético uma identidade própria, carregada de simbologias e sentidos. Seja em intervenções urbanas, esculturas, pinturas, gravuras, carimbos, a “turenkologia” é reconhecida na cena contemporânea de Manaus (AM). Essa série realizada para o acervo do Museu de Arte Xumucuís carregado todo o repertório de signos do artista, uma arqueologia do passado a partir de uma perspectiva e de ferramentas do presente. **DM & RQ**



TURENKO BEÇA | Gravura Digital
 Título: Homem-peixe também
 morre afogado (série)
 Ano de Criação: 2021





Museu de Arte
XUMUCUÍS

Plataforma de **Pesquisa,**
Documentação e Preservação
da **Arte Contemporânea Digital**
Amazônica

Idealização e Pesquisa
Deyse Marinho

Curadoria
Ramiro Quaresma

xumucuis.org |   



SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA | MINISTÉRIO DO
TURISMO





Plataforma de **Pesquisa**,
Documentação e **Preservação**
da **Arte Contemporânea Digital**
Amazônica



SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO

