



Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Ciências Humanas e Sociais
Escola de Museologia

ISABELA PUPPIN DE OLIVEIRA RIBEIRO

Processos de documentação e musealização de Web Arte no MAC/USP: um estudo de caso das obras "The Book After the Book" e "I Lv Yr GIF" de Giselle Beiguelman

Rio de Janeiro
2026

ISABELA PUPPIN DE OLIVEIRA RIBEIRO

Processos de documentação e musealização de Web Arte no MAC/USP: um estudo de caso das obras "The Book After the Book" e "I Lv Yr GIF" de Giselle Beiguelman

Trabalho de conclusão de curso de Graduação, apresentado à Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Museologia.

Orientador: Profa. Dra. Monique B. Magaldi

Rio de Janeiro
2026

Catálogo informatizada pelo(a) autor(a)

R484 Ribeiro, Isabela Puppim de Oliveira
 Processos de documentação e musealização de Web Arte no
MAC/USP: um estudo de caso das obras "The Book After the
Book?" e "I Lv Yr GIF" de Giselle Beiguelman / Isabela
Puppim de Oliveira Ribeiro. -- Rio de Janeiro : UNIRIO,
2026.
 57p

 Orientadora: Monique Batista Magaldi.
 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Graduação
em Museologia, 2026.

 1. Musealização. 2. Web arte. 3. Cibernuseologia. I.
Magaldi, Monique Batista, orient. II. Título.

ISABELA PUPPIN DE OLIVEIRA RIBEIRO

Título: Processos de documentação e musealização de Web Arte no MAC/USP: um estudo de caso das obras "The book after the book" e "I Lv Yr GIF" de Giselle Beiguelman

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Museologia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Museologia.

Aprovada em 21 de maio de 2026

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dra Monique Batista Magaldi

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro-UNIRIO

Profa. Dra. May Christina Cunha de Paiva

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro-UNIRIO

Prof. Dr. Vinícius Santos da Silva Zacarias

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro-UNIRIO

Rio de Janeiro
2026

AGRADECIMENTOS

O desenvolvimento deste trabalho contou com a ajuda de diversas pessoas ao longo da minha trajetória, por isso, primeiramente gostaria de agradecer à minha orientadora, Profa. Dra Monique Batista Magaldi, por todos os anos de orientação e parceria. Obrigada por me conduzir em todos os projetos e trabalhos em que estivemos juntas.

Ao meu pai, Sergio, por todo apoio e confiança ao longo dos anos, pela presença, carinho e por ser um dos meus maiores apoiadores. Agradeço também à minha irmã Yasmin e ao meu tio José, por todo o apoio intelectual e financeiro ao longo dos anos. Obrigada pela confiança e por todo o auxílio. Por fim, agradeço às pessoas da minha família, por todo o carinho e incentivo.

Agradeço às amizades feitas no contexto universitário, em especial a Daniela Guarnieri, Gabriela Miranda, Marina Bustamante, Rayssa Lisboa e Luane Guidini pela companhia nos transportes públicos, pelas caronas, pelos trabalhos feitos em conjunto... tive muita sorte de poder compartilhar minha trajetória de vida com mulheres excepcionais.

Às amizades que a vida me proporcionou, em especial Carolina Sayão, Irene Lima, Izabela Ribeiro, Leonardo Griz e Letícia Gomes, por literalmente tudo!

Em especial, agradeço ao meu grande amigo Marlon Manhães, por todos os incentivos, conversas, trocas intelectuais... serei eternamente grata ao seu carinho e apoio.

Agradeço às pessoas trabalhadoras do Museu de Arte do Rio (MAR), local no qual fiz meu estágio obrigatório, em especial à Gerência de Museologia e às pessoas da Biblioteca, pelas valiosas lições e trocas.

Aos meus colegas e chefes da Casa Acervo (FGV/CPDOC), local onde passei boa parte da minha trajetória acadêmica e profissional. Agradeço por todas as conversas, desabafos e alegrias compartilhadas. O prêmio de “pessoas incríveis” de todos os anos vai para vocês.

Agradeço às pessoas do setor de Serviço de Conservação e Documentação do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP), que me receberam durante essa pesquisa, em especial Beatriz Favilla, Fernando Piola e Marília Bovo Lopes, pelas informações e pela atenção.

Agradeço também à artista e professora da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design da Universidade de São Paulo (FAU USP), Giselle Beiguelman, pela autorização de uso de imagem.

Agradeço à Escola de Museologia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) por todo o trabalho feito.

Ao meu companheiro, Hugo Matheus, por ser o meu duo. Obrigada por estar sempre comigo.

Por fim, agradeço ao meu finado avô José por todos os quadrinhos, livros e recortes de jornais dados a mim; por ter incentivado a leitura na minha infância. Cada recorte, cada caça-palavras e cada revistinha foram e continuarão sendo uma ponte em minha vida. Te amo eternamente, vovô.

“A internet não esquece, mas a cultura
digital não nos deixa lembrar.”
(Giselle Beiguelman)

RESUMO

O surgimento de novas formas de expressão artística, como a web arte, somadas ao desenvolvimento das tecnologias infocomunicacionais, desafia as instituições museológicas a repensarem seu papel e métodos de documentação e preservação. Este trabalho buscou entender os processos de musealização de web arte em alguns museus brasileiros, a partir do estudo de caso das obras “The Book After The Book” e “I Lv Yr GIF” da artista Giselle Beiguelman, que estão salvaguardadas no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP). A partir do estudo de conceitos como musealização, musealidade, documento e cibermuseologia, e de uma contextualização histórica dessa tipologia de acervo no Brasil, o trabalho se dedicou a analisar o processo de musealização dessas obras no MAC/USP, partindo da documentação museológica e de uma visita técnica à instituição. Paralelamente, foi feito um levantamento de 76 instituições de arte contemporânea a partir dos dados de instituições cadastradas no Cadastro Nacional de Museus, gerando a listagem que permitiu identificar e entrar em contato, por e-mail, com cada uma das instituições identificadas. Para cada instituição interpelada, a principal pergunta feita foi: existiria web arte no acervo permanente da instituição? Algumas instituições não responderam e outras informaram não ter, entre os itens do seu acervo, tal especificidade de objeto artístico digital. Paralelamente às respostas obtidas, a pesquisa identificou diversas dificuldades de ordem econômica, social e política na maioria das instituições museológicas, o que justifica a possível ausência dessa tipologia em museus brasileiros. Apesar disso, os dados demonstram um reconhecimento e interesse, por parte da comunidade museal, na cibercultura, embora este interesse esteja pouco representado nas diretrizes dos grandes órgãos, conselhos e comitês de Museologia no Brasil, sugerindo que futuras pesquisas se aprofundem nas temáticas abordadas neste trabalho.

Palavras-chave: Musealização. Web arte. Cibermuseologia.

ABSTRACT

The emergence of new forms of artistic expression, such as web art, combined with the development of Info-communication technologies, challenges museums to rethink their role and methods of documentation and preservation. This study sought to understand the processes of web art musealization in Brazilian museums, based on a case study of the works "The Book After The Book" and "I Lv Yr GIF" by artist Giselle Beiguelman, which are safeguarded at the Museum of Contemporary Art of the University of São Paulo (MAC/USP). Based on an examination of concepts such as musealization, museality, document, and cybermuseumology, and a historical contextualization of this type of collection in Brazil, the study analyzed the process of musealization of these works at MAC/USP, based on museological documentation and a technical visit to the institution. Also, a survey of 75 contemporary art institutions was conducted using data from institutions registered in Cadastro Nacional de Museus, a list was generated, which allowed the identification and contact, via email, with the question: does web art exist in the institution's permanent collection? The research identified various economic, social, and political difficulties in most museum institutions, which explains the possible absence of this type of work in Brazilian museums. Despite this, the data demonstrates recognition and interest in cyberculture on the part of the museum community, although this interest is underrepresented in the guidelines presented by major Brazilian museumology organizations, suggesting that future research should deepen on the topics addressed in this paper.

Keywords: Musealization. Web art. Cybermuseumology.

LISTAS DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ABM Associação Brasileira de Museologistas

CGI Comitê Gestor da Internet no Brasil

ICOM Conselho Internacional de Museus

FAU USP Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design da Universidade de São Paulo

FAPESP Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo

IBRAM Instituto Brasileiro de Museus

MAC/USP Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo

MHN Museu Histórico Nacional

UNESCO Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

ICOFOM *The International Committee for Museology*

ZKM *Zentrum für Kunst und Medien*

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Metodologia.....	12
2. MUSEU E MUSEOLOGIA: CONCEITOS E DEFINIÇÕES.....	15
2.1 Museologia no Brasil.....	18
2.2 Musealização, musealidade e documento.....	20
3. CIBERCULTURA E A HISTÓRIA DA WEB ARTE NO BRASIL.....	24
3.1 Cibermuseologia e preservação digital de web arte.....	27
3.2 A ausência de web arte nos museus brasileiros.....	30
4. ESTUDO DE CASO: AS OBRAS THE BOOK AFTER THE BOOK E I LV YR GIF DA ARTISTA GISELLE BEIGUELMAN.....	42
4.1 Obra “The Book after the book”.....	42
4.2 Obra “I Lv Yr GIF”.....	46
4.3 Obras na exposição “Antagonistas: resistências algorítmicas”.....	48
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
Referências.....	53

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa surgiu do interesse em compreender os processos de musealização de obras nato digitais, como a web arte. Durante a graduação, busquei conhecer mais sobre o tema da virtualidade, especialmente os processos de documentação dessas práticas por parte de instituições de guarda de memória, sendo a virtualidade o tema que foi desdobrado na presente pesquisa, a qual tensiona aspectos importantes que devem ser considerados quando pensamos em alguns acervos musealizados e na relação desses com a cibercultura, os ambientes digitais em rede e o campo das artes — aqui, no caso, a web arte.

As circunstâncias históricas que permeiam o desenvolvimento das tecnologias infocomunicacionais na sociedade “ocidental” são partes importantes para se entender as mudanças nas relações entre humanos e máquinas, em uma sociedade inserida em um contexto capitalista. O funcionamento das tecnologias eletrônicas, incluindo as diversas aplicabilidades e funções, para além de pesquisas acadêmicas, chegam com a intenção de serem “acessíveis” para a sociedade civil, ainda na década de 1970 (Castells, 1999, p.91; Lévy, 1999, p.32). A estrutura social e informacional mudou com a inserção de redes tecnológicas, tendo como símbolo a Internet, enquanto parte importante, incluindo os contextos e locais que pudessem ser conectados eletronicamente (Castells, 1999, p.89). Esta noção de redes é fundamental para o entendimento de ciberespaço, uma vez que o computador e o celular não são mais os elementos centrais, e sim mediadores que permitem a interconexão entre todos os pontos da rede. De acordo com Lévy, este apontamento é um

[...] componente da rede universal calculante. Suas funções pulverizadas infiltram cada elemento do tecno-cosmos. No limite, há apenas um único computador, mas é impossível traçar seus limites, definir seu contorno. É um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante, inacabado: o ciberespaço em si (Lévy, 1999, p.44).

O uso destes espaços digitais pela sociedade, a partir dos anos 90, acabou culminando no que muitos autores chamam de cultura digital. De acordo com Lévy, a cultura digital, ou cibercultura, é “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.” (Lévy, 1999, p.17). Neste contexto,

os museus e as artes, no âmbito do ciberespaço, compõem o que entendemos por cibercultura.

A inserção das artes no ciberespaço criou espaços para discussão e comunicação da arte contemporânea, mas, para além disso, criou formas de fazer arte, como a web arte/net arte. Porém, como apontado por Bulhões, nem toda arte na internet é uma web arte, uma vez que se caracterizam por serem criadas especificamente com os recursos da própria rede, utilizando diversos tipos de mídias e linguagens (Bulhões, 2010). Novas perspectivas devem ser consideradas quando relacionamos as artes ao ciberespaço, uma vez que proporciona novas possibilidades artísticas.

A web arte surgiu no Brasil ainda nos anos 80, muito antes da abertura comercial da internet (Paulo *et al.*, 2022, p.3). Outra característica da web arte que é apontada por Bulhões em seus textos é que, apesar da web arte se construir no ciberespaço, boa parte da composição e das críticas dessas obras se relacionam com territorialidades geográficas específicas, muitas vezes ligadas com a trajetória de seus autores (Bulhões, 2010; Bulhões, 2020, p.117). Enfatizar essa questão traz à tona uma noção de que o ciberespaço e, portanto, a web arte, seriam um espaço de neutralidade, ou escapismo de uma “realidade verdadeira”. Porém, como dito por Lévy, a técnica utilizada para a construção dos primeiros computadores e as informações que se espalham em rede são resultantes das mentes humanas, não existindo neutralidade em tal processo, uma vez que o ciberespaço afeta a atividade econômica, política e cultural (Lévy, 1999, p.26 e 111).

A neutralidade também foi uma ideia por muito tempo associada a instituições de guarda de memória, como bibliotecas, arquivos e museus. No caso dos museus, essa discussão ocorreu em diversos momentos da história da museologia no Brasil, inclusive no tocante aos debates sobre os processos de documentação museológica, tema importante para esta pesquisa. As web artes musealizadas demandam compreensão sobre o processo de musealização e, conseqüentemente, sobre as ações de documentação realizadas. Ainda sobre o processo de documentação, o autor Loureiro enfatiza que seria ingenuidade acreditar na neutralidade do processo documentário, porém, isso não torna a documentação,

seja ela museológica ou não, menos essencial, questão enfrentada por outras áreas do conhecimento, incluindo a arte e a museologia (Loureiro, 2008, p.24).

Neste sentido, sabendo das várias possibilidades de pesquisa, quando tratamos da web arte, ciberespaço e a museologia, ressalta-se que o tema desta pesquisa será a web arte nos museus brasileiros, sendo o objeto de estudo a musealização de web arte em museus de arte no Brasil. Por sua vez, a **pergunta de partida** utilizada foi: como o processo de musealização está sendo implementado em tipologias de acervos como web arte, resultantes das novas formas de expressão artística e do desenvolvimento das tecnologias infocomunicacionais que desafiam as instituições museológicas a repensarem os seus processos de musealização, em especial o seu papel e métodos de documentação e preservação?

O objetivo geral é analisar o processo de musealização de web arte no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP). Os objetivos específicos são estudar os conceitos de musealização, musealidade, documento e cibermuseologia, refletir sobre o processo de musealização de web arte e analisar experiências de musealização de web arte no MAC/USP.

1.1 Metodologia

Por ser esta pesquisa o resultado de reflexões sobre museu, museologia, arte e ciberespaço, no que diz respeito à metodologia, a pesquisa é qualitativa, com abordagem exploratória e descritiva, baseada em estudo de caso. A pesquisa qualitativa

[...] responde a questões muito particulares. Ela se ocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ou não deveria ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes. O universo da produção humana que pode ser resumido no mundo das relações, das representações e da intencionalidade e é objeto da pesquisa qualitativa dificilmente pode ser traduzido em números e indicadores qualitativos." (Minayo, 2010, p.21-22).

A pesquisa teve abordagem exploratória pois tem "[...] como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais

explícito ou a constituir hipóteses” (Gil, 2002, p.41). E descritiva, pois tem “como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis” (Gil, 2002, p.42).

Os estudos de caso aqui considerados foram os processos de musealização de duas obras de arte, web arte, que estão salvaguardadas no MAC/USP. São elas: a obra “The Book After The Book”, de 1999, e a obra “I Lv Yr GIF”, de 2013, ambas da artista Giselle Beiguelman. Essas obras foram analisadas a partir do conceito de musealização proposto pela autora Marília Xavier Cury e pelo autor Bruno Brulon, além de outros autores da museologia. Paralelamente, foi realizada revisão de literatura sobre outros conceitos relevantes para esta pesquisa como ‘humanidades digitais’, além de estudos que visavam compreender as transformações ocorridas no âmbito da história da arte contemporânea.

O trabalho também apresentará o resultado de um levantamento de 76 instituições cadastradas no “Cadastro Nacional de Museus”¹, do Instituto Brasileiro de Museus, que apareceram nos filtros e resultados de “Arte Contemporânea” e “Contemporaneidade”. A partir deste filtro, foi gerada uma listagem, a qual permitiu identificar e entrar em contato, por e-mail, com as instituições museais identificadas, e-mail que continha a apresentação da pesquisa, e duas **perguntas**: 1) existe web arte no acervo permanente da instituição? 2) A instituição já concebeu ou recebeu exposições que incluíam web arte dentre os objetos expostos? Esse levantamento buscou explorar a ausência ou presença de web arte nos acervos permanentes de museus brasileiros, sendo fundamental como critério para a escolha do MAC/USP enquanto estudo de caso, uma vez que, das 76 instituições consultadas, 21 instituições responderam o e-mail, e somente 10 responderam positivamente a pelo menos uma das questões acima. O critério para a escolha do citado museu foi a rápida resposta para o e-mail enviado, além da instituição estar com obras de web arte expostas no período de realização deste trabalho, possibilitando uma análise “completa” da vida dessas obras na instituição, no que diz respeito à musealização. Contudo, a proximidade geográfica à cidade do Rio de Janeiro, local de residência

¹A consulta à base do Museusbr foi realizada no dia 24 de setembro de 2025.

da pesquisadora, também foi um fator importante, pois permitiu viabilizar a pesquisa em um curto tempo, uma vez que o museu localiza-se na cidade de São Paulo.

Com base nas respostas recebidas a partir do contato feito às instituições, a partir do citado levantamento, foi realizada a visita técnica ao Museu de Arte Contemporânea de São paulo (MAC/USP), no dia 16 de dezembro de 2025, visita que incluiu conhecer a documentação das duas obras escolhidas, sem perder de vista o objetivo do presente trabalho que buscou entender, a partir do processo de musealização de web arte no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP), como a musealização (incluindo processos como documentação, preservação e comunicação/exposição) de web arte está sendo implementada em um museu de arte contemporânea brasileiro.

2. MUSEU E MUSEOLOGIA: CONCEITOS E DEFINIÇÕES

Para compreender o **objeto de estudo**, é preciso entender de que forma a museologia e os museus se constituem no Brasil.

Conhecer como alguns conceitos são compreendidos, no âmbito das teorias museológicas, é fundamental, uma vez que a compreensão de como o objeto artístico é comunicado e musealizado pela instituição passa diretamente por como a museologia define, através do entendimento da história da construção de seus conceitos e articulações, suas próprias práticas.

Para entender a gênese do “museu” em um contexto ocidental, é possível dizer que, desde as pinacotecas na Antiguidade, os gabinetes de curiosidade entre os séculos XVI e XVII, os primeiros museus públicos, como o *Ashmolean Museum*, são exemplos de como os museus “começam a se desenvolver tendo como modelo esta ideia de templo, e dele nascem âmbitos de estudo com a finalidade de compreender seus processos” (Rigoli *et al.*, 2020, p.324). Pensando nisso, é possível afirmar que “A forma e as funções do museu variaram sensivelmente ao longo dos séculos. Seu conteúdo diversificou-se, tanto quanto a sua missão, seu modo de funcionamento ou sua administração” (Desvallées; Mairesse, 2013, p.64).

A fundação do Conselho Internacional de Museus (ICOM), em 1946, com o fim da Segunda Guerra, na primeira sessão plenária da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), trouxe, pouco tempo depois, a primeira definição de museu:

A palavra ‘museu’ inclui todas as coleções, abertas ao público, de material artístico, técnico, científico, histórico ou arqueológico, incluindo zoológicos e jardins botânicos, mas excluindo bibliotecas, com exceção daquelas que mantenham salas de exibição permanentes (Lehmannová, 2020, tradução nossa).

Após isso, em diversos anos, como 1974, 1989, 1995, 2001, 2007 e 2019, a definição elaborada pelo ICOM sofreu mudanças (Lehmannová, 2020). A definição de museu mais recente foi aprovada em 2022. É importante ressaltar que esta definição foi feita entre os anos de 2020 e 2022, com a comunidade museal do mundo podendo enviar sugestões, comentários e opinar sobre as alternativas propostas. No contexto do ICOM Brasil, houve mais de 2.300 participações em consultas públicas durante o processo (ICOM Brasil, s.d). A definição vigente de

museu pelo ICOM, aprovada em 24 de agosto de 2022 na Conferência Geral do ICOM em Praga, foi:

Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos e ao serviço da sociedade que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Com a participação das comunidades, os museus funcionam e comunicam de forma ética e profissional, proporcionando experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimentos (ICOM Brasil, s.d).

A metodologia da definição da proposta do ICOM Brasil era constituída de 11 etapas distribuídas nestes dois anos, com a criação de um grupo de trabalho composto por pessoas ligadas à museologia brasileira, e uma série de consultas públicas, com resultados disponíveis *online*. Na primeira consulta, realizada em dezembro de 2020, o ICOM apresenta um relatório inicial obtido a partir da “(...) votação da primeira proposta de nova definição que foi à votação na Conferência Geral do ICOM em *Kyoto*, em 2019”. Ao analisarmos o relatório desta consulta, nos deparamos com a informação de que houve 162 respondentes. Deste número, 65% eram membros do ICOM e a grande maioria residia em estados do sul e sudeste do país, contabilizando 147 dos 162 respondentes (ICOM Brasil, 2020).

Além disso, uma das perguntas propostas era: “Qual a sua opinião sobre a ‘nova definição de museu’ proposta pelo Comitê Executivo do ICOM em Julho de 2019? Seja específico em relação a que termos exatos você mudaria e que termos manteria no texto proposto”. As palavras “digital” e “informações” aparecem entre os termos mais citados. O resultado desta pergunta foi apresentado em uma nuvem de palavras, conforme podemos ver abaixo:

Figura 1 – Termos a serem incluídos na definição de museu, consulta 1



Fonte: ICOM Brasil (2020, p.19).

Na consulta 2, realizada entre janeiro e abril de 2021, cada Comitê Nacional deveria indicar até 20 palavras-chave e/ou conceitos que considerasse essenciais à Nova Definição de Museu. Nesta etapa, houve a participação de 784 pessoas individualmente e outras 820 organizadas em grupos de discussão. Com materiais de apoio distribuídos pelo grupo de trabalho, o resultado das consultas foi divulgado em forma de planilha. Os conceitos de “Documentar”, “Informação” e “Virtual”, aparecem nas posições 24, 43 e 65, respectivamente, no *ranking* geral (ICOM Brasil, 2021).

Logo, entender os processos de construção e desconstrução de um conceito que gere a comunidade museológica, ao mesmo tempo em que é construído por ela, é de suma importância para compreender o contexto brasileiro dos acervos digitais em instituições museológicas. A definição apresentada pelo ICOM orienta as políticas públicas para o campo dos museus em todo o mundo. Sendo assim, “a investigação sobre o conceito de Museu esteve [...] associada aos estudos teóricos da Museologia” (Scheiner, 2000, *apud* Magaldi, 2010, p.79).

Sob essa perspectiva, com os dados disponibilizados pelo ICOM Brasil, é possível entender os caminhos e as possibilidades que se apresentaram durante as discussões, representados através de dados estatísticos, que mostram que a comunidade museal brasileira entende que o papel do museu está ligado a conceitos importantes para a documentação e preservação de acervos digitais, como “informação” e “virtual”, mesmo que na definição final os conceitos não estejam inseridos, mesmo sendo difícil conjecturar os motivos e o enquadramento definido com base somente na documentação disponibilizada no sítio eletrônico do ICOM Brasil. Compreender o processo de construção da definição é importante, pois servirá de fonte para futuras análises, mesmo não contendo mais certos termos na definição final.

De qualquer forma, os dados e o resultado da mais recente definição de museu evidenciam o que a museóloga Maria Lucia Loureiro escreveu há 22 anos atrás, ao apontar a ausência da palavra “informação” no corpo da definição do ICOM, ao tratar os *webmuseus*, enquanto um tipo de museu (Loureiro, 2004, p.98). Tal situação ainda permanece, ao não colocar a informação como conceito importante para a definição de museu.

Para uma definição construída durante os primeiros anos da pandemia de Covid-19, em que muitos museus, ao redor do mundo, utilizaram de tecnologias digitais em rede para realizar suas atividades, inclusive com uma publicação no sítio eletrônico do ICOM, incentivando a isso para manter e construir laços com os públicos (Moraes, 2021, p.3-4), a ausência de menção ao digital, no corpo da definição de Museus para o ICOM, e seus conceitos relacionados, merece uma análise e uma investigação mais aprofundada.

2.1 Museologia no Brasil

Embora os primeiros museus no Brasil tenham surgido ainda no século XIX, a criação do Museu Histórico Nacional (MHN), em 1922, do Curso Técnico em Museus, vinculado à ele em 1932, e posteriormente, a transformação desse Curso Técnico no Curso de Museologia, nos anos 70, são marcos importantes para o entendimento do surgimento da Museologia no Brasil. Ivan Coelho de Sá diz que uma das mudanças ocorridas em 1974-75, com substituição do termo Curso de Museus para Curso de Museologia, reflete uma transformação filosófica e conceitual que estaria não somente relacionada com a Mesa Redonda de Santiago (1972), mas também à presença de entidades nacionais e internacionais, como a Associação Brasileira de Museologistas-ABM (Sá, 2014). Logo, o entendimento da Museologia, enquanto disciplina científica, parte do pressuposto da existência de uma série de conceitos sistematizados para explicar suas ações e delimitá-la cientificamente.

Bruno Brulon, ao falar sobre a existência de um sistema integrado para a Museologia, explica a diferença das teorias do museólogo Stránský, elaboradas a partir dos anos 1980, com as demais teorias da época. Enfatizando que Stránský elaborou esta teoria baseada em discussões anteriores, Brulon afirma que ele seria responsável por “deslocar o objeto da Museologia do museu, como instituição historicamente fundada, para a musealidade entendida como um ‘valor documental específico’” (Brulon, 2017, p.410).

A partir disso, as teorias de Stránský contribuíram para estruturar conceitos e sistematizá-los enquanto próprios da Museologia, uma vez que outras ciências existentes na época, apesar de se relacionarem com o campo e serem relevantes

para os processos, não seriam capazes de explicar e estruturar teorias e métodos próprios para a Museologia (Brulon, 2017).

Enfatizando ainda essa questão, a museóloga Tereza Scheiner diz que

É principalmente no âmbito do domínio linguístico que a Museologia busca legitimar-se como campo, na medida em que logra gerar termos e conceitos da sua especificidade, ao mesmo tempo em que realiza movimentos particularíssimos de apropriação/adaptação de termos e conceitos já existentes em outras áreas. (Scheiner, 2008, p.203).

Com isso, a consolidação e o entendimento da Museologia, enquanto uma disciplina acadêmica, foi resultado de uma série de processos que continuam acontecendo nos tempos atuais. Ao conhecer a história de consolidação do campo, é possível compreender, através de quais meios a museologia atua, quais são as suas limitações e como o seu conhecimento é estruturado, principalmente em museus, espaços museológicos e locais passíveis de musealização, que costumam ser diversos e interdisciplinares. De acordo com Carvalho, ao estruturarmos este campo, se coloca em pauta a questão da “competência científica” que, para a autora, se trata “da capacidade e o poder de agir de forma autorizada e com autoridade, de forma legitimada e reconhecida pelo conjunto de pares” (Carvalho, 2022, p.4).

Essa legitimação, sustentada através de comitês, leis, decretos, coletivos, conhecimento acadêmico, dentre outras ferramentas e formas de organização de coletivos, influenciam diretamente nos processos de musealização. Ou seja, os objetivos e discussões estabelecidos influenciam no entendimento do que pode ser passível de musealização, passando pela forma como se aplicam os conceitos fundamentais para a museologia, como a musealidade e a museália, dentre outras questões amplamente discutidas. Muitas vezes, certas influências direcionam desde práticas museais até discussões de teorias museológicas. Logo, as definições de museu, por exemplo, até as discussões e desenvolvimento prático da museologia, influenciam diretamente de que forma a web arte é entendida enquanto uma tipologia de acervo passível de musealização, influenciando diretamente nos processos relacionados a ela.

2.2 Musealização, musealidade e documento

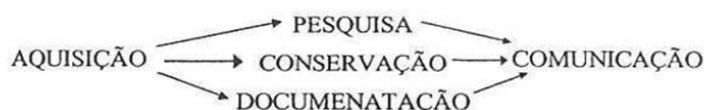
De acordo com Desvallées e Mairesse, a musealização se trata da extração de uma coisa de sua origem, conferindo a ela um estatuto museal. Após passar por estes processos, a coisa se torna museália, integrada ao campo museal (Desvallées e Mairesse, 2013, p.57). Marília Xavier Cury, ao falar sobre musealização, diz que são muitos conceitos que se relacionam com a museologia, e que no contexto do *The International Committee for Museology (ICOFOM)*, vinculado ao ICOM e criado em 1977, há um grupo de pessoas que se dedicam a estudar essas terminologias desde 1994 (Cury, 2006, p.22).

Buscando traçar uma linha do tempo do conceito, através da evidenciação dos autores que os utilizaram na produção escrita e em eventos, Cury diz que, desde a metade da década de 80 do século passado, o termo começou a ser mais utilizado no contexto brasileiro por diversos autores da museologia (Cury, 2006, p.23). Para Cury, a musealização se trata da valorização do objeto, seja através da transferência de seu objeto para o contexto dos museus, ou no caso ecomuseus, por exemplo, da sua valorização *in situ* (Cury, 2006, p.24), e entende o processo de musealização como

[...] uma série de ações sobre os objetos, quais sejam: aquisição, pesquisa, conservação, documentação e comunicação. O processo inicia-se ao selecionar um objeto de seu contexto e completa-se ao apresentá-lo publicamente por meio de exposições, de atividades educativas e de outras formas. Compreende, ainda, as atividades administrativas como pano de fundo desse processo (Cury, 2006, p.26).

A autora, ao propor um diagrama que reflete o ciclo de tratamento do objeto, busca entender a complexidade do processo de musealização através dos diversos espaços e processos que este objeto passa a ser comunicado.

Figura 2 – Ciclo de tratamento do objeto, proposto por Marília Xavier Cury em “Exposição: concepção, montagem e avaliação”



Fonte: Cury (2006, p.26).

Cury também traz a visão de outros autores sobre a musealização, como a perspectiva da museóloga Waldisa Guarnieri, baseada no entrelaçamento entre musealização, informação e documento, quando explicita a relação da informação com o ato de musealizar "[...] informação trazida pelos objetos (lato sensu) em termos de documentalidade, testemunhalidade e fidelidade" (Guarnieri, 1990:8 *apud* Cury, 2006, p. 24). Logo, com base nessa perspectiva, Cury conclui que a "musealização, então, se inicia na valorização seletiva, mas continua no conjunto de ações que visa à transformação do objeto em documento e sua comunicação" (Cury, 2006, p.25).

Pensando nessa perspectiva de Museologia e documento, os autores Maria Lúcia Loureiro e José Mauro Loureiro afirmam que a musealização, enquanto um processo, seria um "[...] meio dos quais alguns objetos são privados de sua função original e, uma vez revestidos de novos significados, adquirem a função de documento" (M. Loureiro; J. Loureiro, 2013, p.1).

De acordo com os autores, a conceituação do termo "documento" encontra espaço nas Ciências da Informação. Duas correntes marcaram as discussões estabelecidas no século passado: uma corrente pragmática, que ressalta a intencionalidade do documento e limita aos registros gráficos, e uma corrente funcionalista, que enfatiza a função documental e informativa dos documentos, elaborada por Paul Otlet e Suzanne Briet. É importante ressaltar que, de acordo com os autores, a utilização de somente fontes textuais estava sendo questionada a partir de 1929 por intelectuais da Escola dos *Annales* (M. Loureiro; J. Loureiro, 2013, p.2).

Logo, para a palavra "documento", toda a construção de significados e atribuições que perpassa o conceito, durante a sua existência, chegando até a sua significação no campo da Ciência da Informação, são relevantes para compreender como os documentos são importantes na "construção da realidade mediada por artefatos" (Ortega; Saldanha, 2019, p.191). Essa mediação é muito importante para compreender os objetos musealizados ou que sejam relevantes para o recorte estabelecido pelos profissionais dos museus. Neste sentido, informações "solitas" não ajudam a indicar a relevância de cada documento. Magaldi afirma essa noção

ao dizer que os “registros selecionados, devido a sua representatividade, em uma instituição, são chamados de documento.” (Magaldi, 2017, p.29).

Assim, a noção de documento se sustenta no fato de que o objeto que passa por esses processos técnicos, independentemente de sua materialidade, é permeado por recortes e seleções. No caso da documentação vinculada à museologia e aos museus - a documentação museológica - é importante entendê-la enquanto uma parte do processo de musealização que, de acordo com M. Loureiro e J. Loureiro, seria uma “...estratégia de preservação (que deve ser compreendida em sentido amplo: preservação física e preservação das informações, o que pressupõe o acesso) e como processo (ou conjunto de processos) de caráter necessariamente seletivo (musealizar implica em selecionar)” (M.Loureiro; J.Loureiro; 2013).

A noção do objeto musealizado, enquanto documento, está intrinsecamente ligada à noção de musealidade, conforme afirmado pelo autor Bruno Brulon, sendo a musealidade o resultado contínuo dos processos de musealização (Brulon, 2018).

Figura 3 – “Cadeia elíptica da musealização resultando na produção contínua de musealidade”



Fonte: Brulon (2018, p.201).

Ao estabelecer uma conexão entre documento e musealização, é preciso dizer que

O trabalho da musealização leva à produção de uma imagem que é um substituto da realidade a partir da qual os objetos foram selecionados. Esse substituto complexo, ou modelo da realidade construído no seio do museu, constitui a musealidade, como um valor específico que emana das coisas musealizadas. A musealização produz a musealidade, valor documental da realidade, mas que não constitui, com efeito, a realidade ela mesma (Desvallées e Mairesse, 2013, p.58).

Como dito anteriormente, não há neutralidade no processo de musealização, assim como qualquer fazer museológico. Brulon afirma que “são as experiências que criam a realidade e não os sujeitos, eles mesmos, separados dela.” (Brulon, 2018, p.206). Logo, o entendimento de musealização, musealidade, museália, e outros termos e conceitos vinculados à museologia, não se restringem apenas aos objetos, documentos, museus e outros “objetos de estudo” do campo, mas dizem também sobre as pessoas, os lugares e o tempo histórico em que essas práticas foram realizadas. A musealidade, como dito por Desvallées e Mairesse, produz um valor documental da realidade, e a realidade não é única, ela é transformada tanto pelos sujeitos, quanto pelos objetos.

3. CIBERCULTURA E A HISTÓRIA DA WEB ARTE NO BRASIL

De acordo com Magaldi e Brito (2022),

As transformações tecnológicas, surgidas entre os séculos XX e XXI, afetaram também a história das artes visuais, com o surgimento de novas linguagens: videoarte, performance, intervenções urbanas, arte-mídia, videoinstalações, cine-instalações, performances telemáticas e ciberdigitais, entre outras (Magaldi; Brito; 2022, p.3).

Com essas transformações tecnológicas, o campo da museologia e dos museus sofreram diversas mudanças nos “sistemas de registro e de documentação, os modelos de circulação e de interação, os discursos expositivos e as narrativas historiográficas” (Oliveira, 2017, p.7 *apud* Magaldi; Brito, 2022, p.3), que afetaram diretamente nos processos de musealização. Entender o contexto do surgimento do ciberespaço, da web arte, da cibermuseologia e das possíveis relações de todos esses termos e fazeres, se faz importante para entender sobre o processo de documentação de web arte em museus brasileiros.

De acordo com Lévy, os primeiros computadores surgiram na Inglaterra e nos Estados Unidos, no contexto da Segunda Guerra (Lévy, 1999, p.31). Para o autor, a virada que permitiu o surgimento do ciberespaço foi nos anos 1970, com a criação dos microprocessadores, que permitiram novas fases de automação em diversos setores da sociedade, buscando ganhos de produtividade (Lévy, 1999, p.31). Ainda nos anos 1980, muitos países começaram a usufruir da informática, que começou a se espalhar para as telecomunicações, e a partir da possibilidade de um uso menos “técnico” da informática, criaram-se também formas de comunicação e de hipertextos (hipertextos e *CD-ROM*) (Lévy, 1999, p.32).

A partir destes e de outros acontecimentos, é possível dizer que a estrutura social e informacional mudou com a inserção de redes tecnológicas, tendo como símbolo a Internet, enquanto parte de atividades, contextos e locais que pudessem ser conectados eletronicamente (Castells, 1999, p.89). Essas redes são parte constituinte do ciberespaço, definido por Lévy enquanto “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores” (Lévy, 1999, p.17). A cibercultura surge enquanto um conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem de forma conjunta com o crescimento do ciberespaço (Lévy, 1999, p.17).

A partir dessas noções, de acordo com a pesquisadora Maria Amélia Bulhões, a Internet está disponível para o grande público, no mundo e no Brasil, a partir de 1994 e, desde então, a sua expansão e difusão “caminha a passos gigantes” (Bulhões, 2020, p.115). Novas práticas artísticas foram surgindo, tornando-se parte da cultura digital, da cibercultura ou da rede que, de acordo com Lévy, trata-se do “...conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.” (Lévy, 1999, p.17).

Do ponto de vista do sistema artístico, Bulhões afirma que, com a utilização da internet pelo grande público, estabeleceu-se uma

nova realidade comunicacional e estética através da e-imagem. Uma imagem fantasma, que se materializa na interface de uma tela de computador, tablet ou celular, que se faz em um tempo presente, existindo em fluxo permanente. Sem materialidade fixa, ela questiona a noção de permanência. Uma imagem que milhares de pessoas podem acessar conjuntamente, ativando uma economia da abundância em sua reprodutibilidade infinita. Imagem numérica, que compartilha dados, construindo conteúdos coletivos (memória RAM) elaborados em vários tipos de interatividade, questionando autorias (BREA, 2007) (Bulhões, 2020, p.116).

O ciberespaço se tornaria, com o passar do tempo, mais um espaço para a produção artísticas: aqui ressaltamos a web arte². De acordo com a autora, essa produção é caracterizada por

...serem trabalhos criados especificamente com os recursos e ferramentas da internet, existirem total ou fundamentalmente on-line e serem realizados a partir de programas de composição de páginas na world wide web, reunindo diferentes recursos, combinando mídias estáticas (texto, gráficos, fotografias) com mídias dinâmicas (animação, áudio, vídeo) (Bulhões, 2020, p.116).

No contexto brasileiro, de acordo com Nunes, as primeiras obras de web arte surgiram com a abertura comercial da internet. Porém, o autor afirma que “preocupações”, como as noções de telepresença, conectividade entre pessoas, dentre outros, características presentes em obras de web arte, já estavam presentes

²De acordo com o pesquisador e artista Fábio Oliveira Nunes, o termo “web arte” é o mais recorrente nas primeiras iniciativas brasileiras. Porém, outros termos como net arte e internet arte, apesar de terem genealogias diferentes, referem-se ao mesmo campo de produção artística (Nunes, 2022, p.2). Neste trabalho, irei utilizar os termos web arte e net arte.

em diversas outras obras realizadas anteriormente, principalmente nas obras de videotexto³ (Nunes, 2022, p. 8).

Sendo assim, obras como *Netlung*⁴, de 1996, criada por Diana Domingues, Suzete Venturelli, Tânia Fraga e Gilberto Prado, composta por quatro percursos poéticos; a obra *Content = No Cache*⁵, de 2001, criada por Giselle Beiguelman, ou *Lands Beyond*, de 1997⁶, criada por Celso Reeks e Thiago Boud'hors, são exemplos de obras de web arte feitas nos primeiros anos de internet em que suas versões podem ser acessadas atualmente⁷ (FON, 2021; Nunes, 2022, p.8).

Com relação às primeiras presenças dessas obras em circuitos expositivos, Nunes afirma que, em 1997, houve a mostra *Web Art*, no Instituto Itaú Cultural, e uma exposição no Museu Casa das Rosas, que na época também realizou o primeiro concurso brasileiro de web arte (Nunes, 2022, p.9). Estes exemplos demonstram que, ainda nos anos 1990, já havia uma circulação desse tipo de produção no mercado brasileiro, mesmo que concentrado no sudeste do país.

De acordo com Nunes, o auge da produção de web arte no país se concentrou na primeira década do ano 2000 (Nunes, 2022, p.9). De acordo com Bulhões, com o surgimento das redes sociais virtuais, muitos artistas desenvolveram seu fazer artístico nesses espaços, uma vez que viram nas redes sociais uma oportunidade para

Ampliar e diversificar seus interlocutores em plataformas de grande alcance, explorar as dinâmicas de interação que já estão propostas e fugir das exigências de um conhecimento mais aprofundado de tecnologia para o desenvolvimento de seus projetos foram aspectos que concorreram para essa opção (Bulhões, 2020, p.120).

Bulhões e Nunes afirmam, em suas pesquisas, que com o acontecimento da pandemia de Covid-19, em 2020, além do afastamento social e a concentração de boa parte das atividades no ciberespaço, houve um aumento nas iniciativas no âmbito da web arte e das artes digitais (Bulhões, 2020; Nunes, 2020). Porém, para

³O videotexto surgiu em meados da década de 70, baseado na ideia de transmissão de informações via rede, no caso, a telefônica, interativo e reunindo mídias diferentes – o telefone, a televisão e um teclado alfanumérico, também chamado de adaptador.” (Longhi, 2009, p.2).

⁴*Netlung*. Disponível em: <https://www.lsi.usp.br/~tania/netlung3.htm>. Acessado em 10 mar. 2026.

⁵*Content = No Cache*. Disponível em: <https://artbase.rhizome.org/wiki/Q4969> ou https://www.desvirtual.com/project/no_cache/. Acessado em: 10 mar. 2026.

⁶*Lands Beyond*. Disponível em: <https://www.distopia.com/LandsBeyond/>. Acessado em: 10 mar. 2026.

⁷Visitas feitas no dia 10 de março de 2026.

Nunes, “A pandemia escancarou a ausência de iniciativas institucionais em um momento em que toda a produção artística passou a depender prioritariamente da Internet.” (Nunes, 2020, p.9).

3.1 Cibermuseologia e preservação digital de web arte

Ainda nos anos 1990, Lévy aponta que a “ciberarte requer novos critérios de apreciação e conservação que entram muitas vezes em contradição com o mercado da arte, como a formação de críticos e as práticas dos museus” (Lévy, 1999, p.139).

Com o surgimento da internet, a presença dela se tornou inevitável nos afazeres cotidianos de uma instituição museal. Essa presença pode ser exemplificada através do estabelecimento de base de dados para gestão de acervos, comunicação com o público através de redes sociais, e até mesmo o surgimento de instituições no ciberespaço, como os “museus virtuais”, exposições em ambiente digital, e uma série de outras iniciativas que exemplificam a relação entre a museologia e a tecnologia.

Para executar e explicar essas questões, a comunidade e as instituições museais ampliaram ainda mais as trocas com profissionais e teorias de outras áreas de conhecimento, como os estudos de mídia, teorias da computação, humanidades digitais, entre outras. Com todas essas mudanças, teóricos da museologia no mundo todo começaram a pensar e a delimitar a “cibermuseologia”, para entender a relação da museologia com o ciberespaço.

De acordo com Magaldi e Brito, as primeiras utilizações do termo “cibermuseologia” teriam acontecido nos anos 1990 (Magaldi; Brito, 2022, p.4). A partir da interconexão de dois termos, “ciber” e “museologia”, a Cibermuseologia se define a partir dos referenciais teóricos da Museologia Social e ela deve

...reger a aplicação das TICs nos museus e na relação da área de Museologia com os patrimônios nos ambientes digitais expandidos. Ela deve manter um olhar atento ao papel social nas atividades e dinâmicas existentes no intercâmbio entre ser humano-máquinas (Magaldi; Brito, 2022, p.6).

Com isso, é possível perceber que as primeiras adoções do termo ciber surgiram conjuntamente com a abertura da internet para o mundo. Com o

surgimento das primeiras web artes, o mundo acadêmico passou a estudar esses fenômenos digitais e as suas relações com os museus ainda no século XX.

Anna Léshchenko, ao falar sobre a cibermuseologia, traz alguns dados que demonstram que, ao longo dos anos, novas profissões e departamentos foram aparecendo nos museus, como departamentos específicos para a gestão de mídias sociais (Leshchenko, 2015, p.238). O impacto das mídias digitais e do uso de tecnologias nas expografias nos museus talvez seja um dos aspectos mais nítidos e estudados da relação entre museologia e ciberespaço. Sobre essa questão, Léshchenko afirma que “as mídias digitais usadas por museus atualmente estão criando novos métodos de comunicação museológica... e de participação em narrativas digitais” (Léshchenko, 2015, p.239, tradução nossa).

A criação de novos métodos nos fazeres museológicos, apontados pelo exemplo de Léshchenko, demonstram que é de extrema relevância que a museologia pense nos impactos tecnológicos a partir da utilização e/ou da criação de suas próprias teorias museológicas. Para Magaldi *et al*, “A Cibermuseologia diz respeito à ‘dimensão digital dos museus’, em todas as expressões possíveis e em todos os seus formatos, e podemos vê-la transformar-se num ‘amplo movimento museológico’ (LESHCHENKO, 2015, p. 237) (Magaldi *et al.*, 2018, p.138)”.

Do ponto de vista da documentação e da preservação digital das obras de web arte em museus brasileiros, ao falar sobre videogames, Magaldi e Brito colocam algumas questões relevantes para o processo de documentação e musealização dessas obras, que são similares com algumas questões da web arte:

Caberá à Cibermuseologia se inserir nesse contexto e pensar estratégias relacionadas à preservação digital desse tipo de mídia, a partir de três técnicas: a migração do objeto digital para outro suporte; a emulação, que torna a mídia compatível com os meios mais atuais; e o encapsulamento, que preserva o objeto digital e suas informações. Ou, a partir da preservação da tecnologia, com a manutenção da plataforma original do objeto, pela criação de museus tecnológicos (para armazenamento de suportes), como apontado por Júnior e Nunes (2016) (Magaldi; Brito, 2022, p.12).

Nunes afirma que há algumas características recorrentes em obras de web arte

No acesso a trabalhos de web arte, podemos enumerar algumas condições recorrentes: efemeridade, visto que a tecnologia permanece em caráter de atualização constante e deste modo os trabalhos estão sujeitos a

novos elementos em sua visualização, tais como novos *browsers* ou *plug-ins*; recepção técnica de baixo controle, ou seja, a recepção pode variar conforme as especificidades de cada equipamento que se conecta ao trabalho, tornando-se algumas vezes impossível determinar com precisão a visualização e funcionamento em cada computador visitante; a necessidade de repertório computacional, visto que é fundamental que seu visitante domine com plenitude o universo de interfaces inerentes à obra – sabendo, por exemplo, como clicar, arrastar ou acessar um endereço web, visto que estas ações comuns aqui são indispensáveis. Há que se observar também que estes trabalhos operam em alcance transnacional – podendo focar em públicos mais amplos e mensagens potencialmente universais. (Nunes, 2012 *apud* Nunes, 2022,p.7)

Com isso, é possível perceber que alguns aspectos descritos como “deveres” da cibermuseologia, por Magaldi e Brito (2022), conversam diretamente com as características de obras de web arte, mostrando que o desenvolvimento e aplicação das teorias da cibermuseologia contribuíram diretamente para os processos de documentação e musealização de obras nato digitais como as web arte.

Algumas dessas questões puderam ser percebidas no estudo de caso, uma vez que a obra “The Book after the book”, de 1999, sofreu o que Magaldi e Brito (2022) chamam de “migração” e “encapsulamento” - ocorrido durante seu processo de aquisição e salvaguarda, e mais tarde, o processo de “emulação” para a fruição da obra em uma exposição realizada entre 2025 e 2026, cerca de 26 anos após a criação da arte, exigindo uma série de medidas e atualizações que ainda estão sendo acompanhadas, atualizadas pela artista e pelo museu em que a obra está salvaguardada.

Por fim, há duas questões comuns, tanto aos teóricos da cibermuseologia, quanto aos teóricos que se debruçam sobre a web arte: 1) a ausência de mais estudos sobre a web arte e sobre a cibermuseologia no contexto brasileiro; 2) a ausência de iniciativas de proposição de métodos de preservação digital para essas obras, principalmente por instituições. Bulhões afirma que a web arte é “pouco abordada no meio artístico e acadêmico” (Bulhões, 2020, p.116), e Nunes fala do estado da preservação digital de web arte ao dizer que “Após mais de vinte anos, são pouquíssimas iniciativas sobre web arte no Brasil que permaneceram acessíveis ao público através da Internet” (Nunes, 2022, p.17). Magaldi e Brito (2022), pelo lado da cibermuseologia, dizem que

É necessário ampliar as pesquisas sobre a produção de metodologias, no âmbito da cibermuseologia, que permitam que a informação – especialmente a existente eletronicamente ou no meio digital

ou na grande rede de computadores – possa ser recuperada por pesquisadores e pelos públicos (Magaldi; Brito, 2022, p.14).

A partir desses apontamentos, é possível levantar diversas hipóteses que podem explicar a ausência de estudos e metodologias nessas duas áreas. Giselle Beiguelman, ao falar sobre o processo de conservação de web arte a partir da incorporação da sua obra “The Book After The Book”, no MAC/USP, obra essa que também é o estudo de caso deste trabalho, traz uma perspectiva em que

Nessa linha de raciocínio, poderíamos pensar que, em vez de celebrar um futuro progressivamente mais estável, preservando fragmentos do passado, os museus de net art deveriam ser os museus do inacabado, do não reparado e do não recuperado. Ao fazer isso, eles nos permitirão lidar com a irreversibilidade das perdas – de hardware, software e todos os vínculos afetivos que cada vez mais as redes ensinam – sem contar com um processo iminente de desaparecimento. Isso garantiria a possibilidade de escrevermos sua história (Beiguelman, 2017, p.32).

Ao dizer “possibilidade de escrevermos sua história”, é possível utilizar essa perspectiva para o entendimento de que os processos museológicos relacionados às obras de web arte não são lineares. Como parte do processo de musealização, novas pesquisas, documentações, preservações serão adaptadas e revistas de acordo com a necessidade da instituição e do artista. Porém, para Magaldi e Aldabalde (2021), esse talvez seja um dos maiores desafios das instituições uma vez que seria necessário

[...] desenvolver uma interdisciplinaridade capaz de dar suporte às demandas das obras digitais, aos arquivos e museus, subsidiando as práticas ou o fazer laboral, de modo que, no Brasil, cabendo aos arquivistas digitais ou arquivistas de documentos digitais e museólogas e museólogos assumirem uma posição proativa como mediadores culturais. Também aos museólogos e museólogas cabe conhecer as dinâmicas digitais para elaborar planos museológicos que contemplem esse universo, que abrange a cultura digital não apenas no estudo da materialidade, mas também, e principalmente, no tratamento dado para o que chamamos aqui de “obras-arquivo”, especialmente no que diz respeito às obras de arte nato digitais (Magaldi; Aldabalde, 2021, p.336).

3.2 A ausência de web arte nos museus brasileiros

A atualização dos códigos da obra “The Book after the Book” para que fosse comunicada na exposição, seguindo as instruções da artista, possibilitando ao público sua total fruição, demonstram o interesse e o cuidado da instituição e da artista com as obras nato digitais. Mas, para além disso, expõem os desafios do

processo de musealização de uma web arte, já que a partir da lógica de preservação apresentada por Loureiro, ao aceitar obras nato digitais em seu acervo, o MAC/USP se compromete com as questões de preservação digital dessas obras, questões de infraestrutura organizacional, tecnologias da informação e recurso humano, para um funcionamento regular das instituições para que cumpram sua missão de preservar o patrimônio com boas práticas (Magaldi; Aldabalde, 2021, p.335).

Essa questão demonstra também a noção trazida anteriormente por Maria Lúcia Loureiro, a qual afirma que muitas obras nato digitais musealizadas se caracterizam pela centralidade da informação, e não mais pela materialidade (Loureiro, 2004, p.97). Logo, ao mudar os códigos originais, a obra não permanece a mesma do ponto de vista estrutural, o que nos permitiria fazer uma analogia com a materialidade, impactando na sua intencionalidade. Porém, a informação a ser passada permaneceria a mesma.

Sendo assim, o olhar do campo da Museologia, a partir da conceituação do que é a musealização, é parte relevante para se pensar em obras de arte em meio digital, especialmente no que diz respeito às obras nato digitais (Magaldi; Aldabalde, 2021, p.330). Magaldi e Aldabalde, enfatizam que

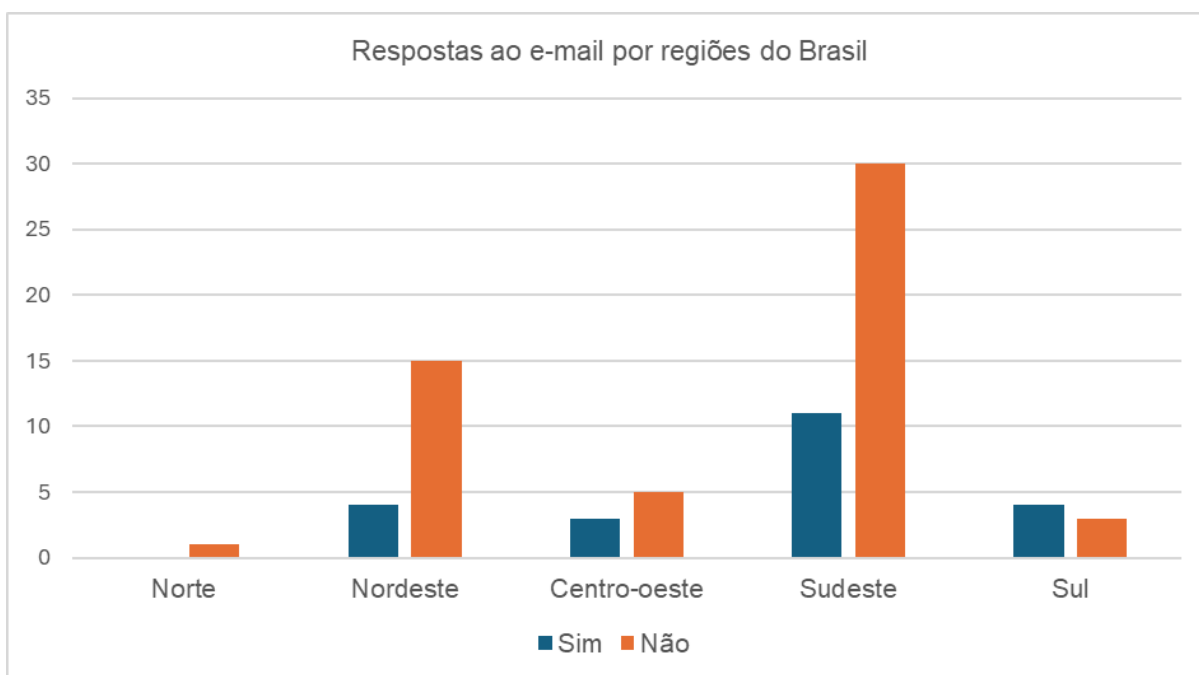
A obra de arte, que antes conectava o artista diretamente ao observador da obra (visitante da exposição ou da instituição), a partir de uma perspectiva que compreende as partes materiais da obra, parte não somente visual, mas também palpável, agora, no digital, também considerado algo material (pois depende dos hardwares, discos rígidos, para se manifestar), faz uso de equipamentos e, em alguns casos, da grande rede de computadores, ou internet, como é o caso da webart ou netart. A musealização de obras de arte digitais faria o digital, então, parte do 'ato social de construção de valores e transformação de realidades', citado por Brulon, como sendo o digital parte da realidade da sociedade. (Magaldi; Aldabalde, 2021, p. 330).

Por fim, para pensar a presença da web arte em instituições museais, é preciso entender que todas as partes envolvidas no campo museal são definidoras para explicar a sua ausência ou presença em museus brasileiros.

Como parte do processo de escolha do estudo de caso, este trabalho também conta com um levantamento feito em setembro de 2025, de 76 instituições cadastradas no "Cadastro Nacional de Museus", do Museusbr, que apareceram nos filtros e resultados de "Arte Contemporânea" e "Contemporaneidade". A partir deste filtro, foi gerada uma tabela e disparados e-mails com duas perguntas: uma questão

seria saber se havia web arte no acervo permanente da instituição, e a outra pergunta versava sobre a instituição ter ou não concebido ou recebido exposições que incluíam web arte dentre os objetos expostos. Os resultados foram coletados até fevereiro de 2026.

Figura 4 – Gráfico da distribuição de museus de arte contemporânea no país e suas respostas, filtrado por região do país Brasil



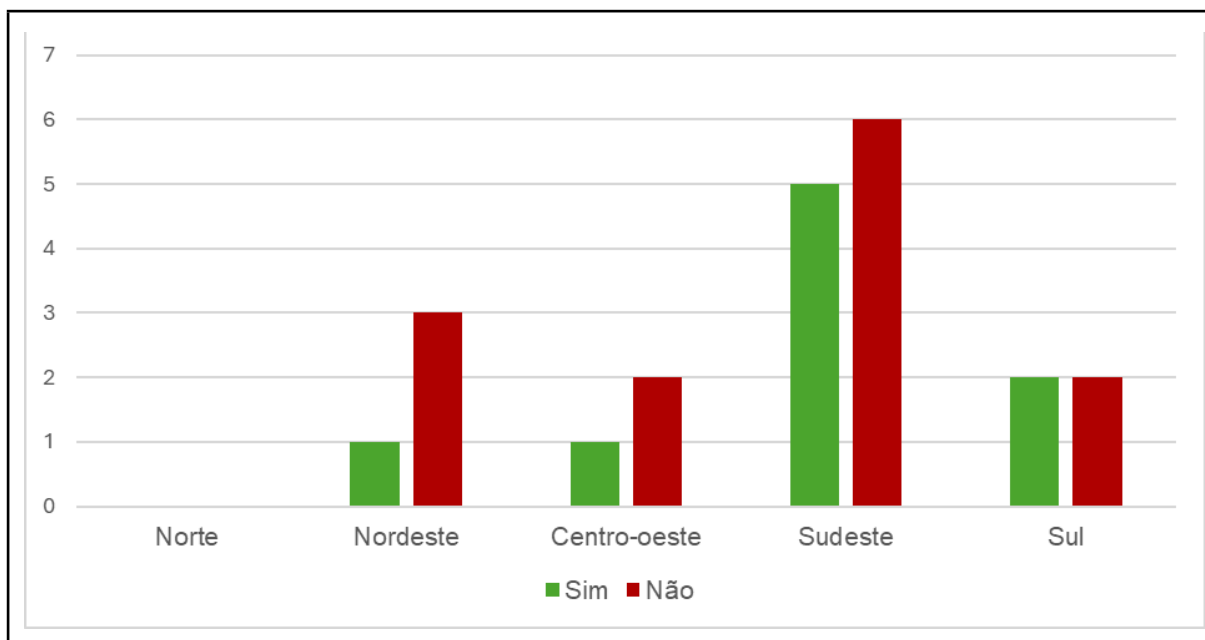
Fonte: Elaboração própria.

A partir deste gráfico, é possível perceber que há uma concentração de instituições na região sudeste. Contudo, ressaltamos que, das 76 instituições consultadas, apenas 22 instituições responderam ao e-mail, sendo a região sul a única região em que houve mais retornos.

Sendo assim, um museu na região Norte não respondeu ao e-mail enviado pela pesquisadora. No Nordeste, dos 19 museus totais, 4 instituições responderam ao e-mail e 15 não responderam. Na região Centro-Oeste, 3 museus responderam, dos 8 museus contactados. Na região sudeste, dos 41 museus totais contactados, 11 museus responderam e 30 não responderam. Por fim, na região sul, dos 7 museus totais contactados, a pesquisadora recebeu 4 respostas ao e-mail, sendo que 3 museus não responderam.

Nos gráficos abaixo, as respostas das instituições as duas perguntas feitas no corpo do *e-mail*:

Figura 5 – Gráfico de resposta da pergunta “O acervo permanente da instituição inclui obras de web arte? ”, filtrado por região do país Brasil



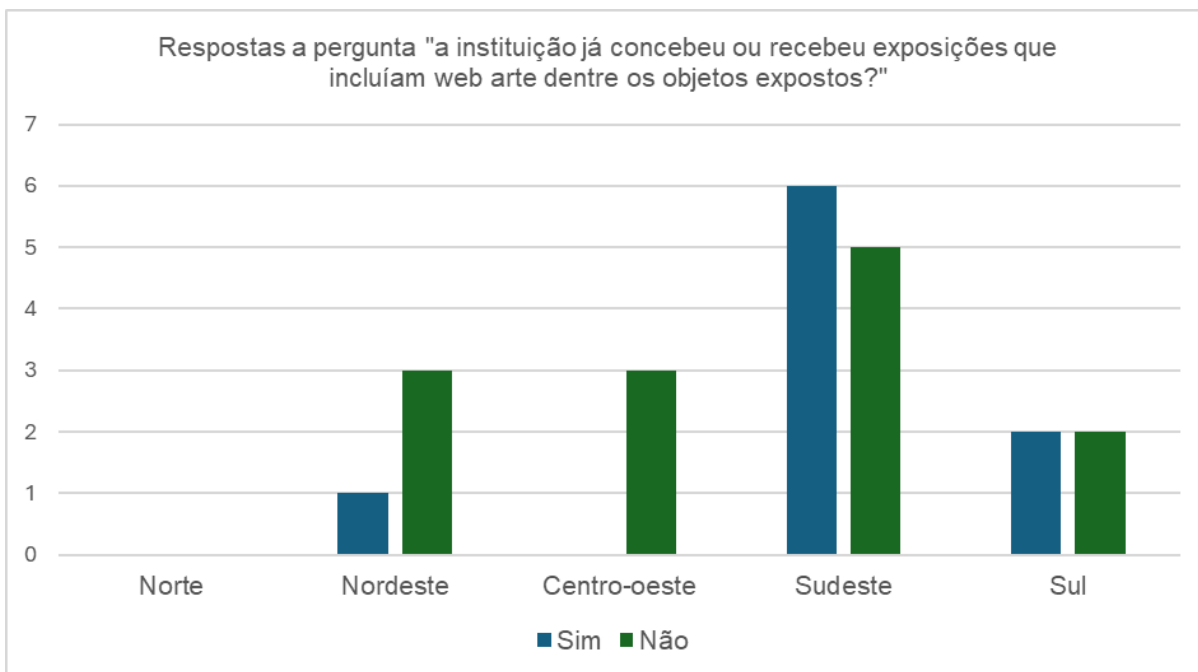
Fonte: Elaboração própria.

Como não houve retorno do museu contactado, a região Norte permaneceu sem dados representados neste e no próximo gráfico. Nas demais regiões, é possível perceber que dos 22 retornos, 9 instituições declararam que tinham web arte em seu acervo permanente. Dentre as instituições na região Nordeste, 1 respondeu ter web arte, além de 1 no Centro-Oeste, 5 no Sudeste e 2 no Sul.

Com base no gráfico acima, podemos concluir que a maioria das instituições pesquisadas não têm a tipologia de acervo ‘web arte’ em salvaguarda permanente, com exceção das instituições localizadas na região sul, em que houve um mesmo número de respostas tanto para sim quanto para não.

Abaixo, o gráfico da segunda pergunta:

Figura 6 – Gráfico de resposta da pergunta “a instituição já concebeu ou recebeu exposições que incluíam web arte dentre os objetos expostos?”, filtrado por região do país Brasil



Fonte: Elaboração própria.

No âmbito de questionamentos sobre as exposições, na região Nordeste, 1 instituição realizou ou recebeu exposições com web arte. Na Região Centro-Oeste, nenhuma das instituições que responderam ao e-mail declarou possuir essa tipologia de acervo. No sudeste, 6 instituições informaram que organizaram exposições com web arte, além de 2 instituições no sul.

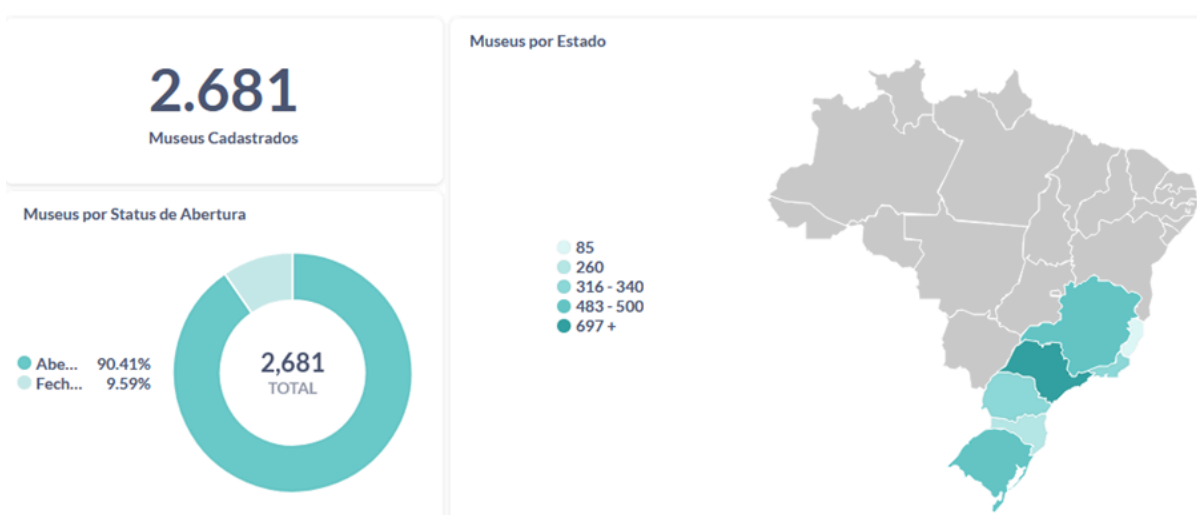
Neste terceiro gráfico, é possível perceber que houve alterações nas regiões Centro-Oeste e Sudeste, em que na região Centro-Oeste a instituição que manifestou que tinha web arte não chegou a expor este objeto em alguma exposição. No Sudeste, algumas instituições não tinham web arte no acervo permanente, mas já receberam alguma exposição em que havia essa tipologia de acervo.

A partir destas estatísticas, das 22 instituições respondentes, apenas 10 instituições já tiveram algum contato com web arte, seja em seu acervo permanente ou em alguma exposição: Acervo Municipal de Artes Plásticas (AMARP), Pinacoteca

do Ceará, Museu de Arte Contemporânea do Paraná, Museu de Arte Contemporânea da USP, Museu de Arte Moderna de São Paulo, Museu de Arte do Rio, Museu de Arte Contemporânea de Sorocaba, Pinacoteca de Alagoas, Pinacoteca de São Caetano do Sul e a Pinacoteca Municipal Miguel Dutra.

Com os dados apresentados, é possível supor a “possível” ausência da web arte nos acervos permanente de museus brasileiros, sejam eles digitais ou não. A suposição seria pelo fato de nem todas as instituições terem respondido ao e-mail enviado, até o momento que esta pesquisa foi concluída. A falta de retorno, ao e-mail, por parte da grande maioria dos museus impossibilitou uma análise mais aprofundada sobre a situação da web arte nos museus brasileiros. Porém, a partir dos dados coletados, é importante observar que há uma concentração de museus com essa tipologia de acervo na região sul e sudeste, o que reflete a situação já conhecida pelo campo da Museologia: existe uma considerável concentração de museus e recursos nessas regiões. A afirmativa justifica-se nos dados do Painel Analítico Museusbr, o qual informava, até a data da conclusão da presente pesquisa, existirem 4.076 museus cadastrados no país. Desses 4 mil, 2.681 estão concentrados nessas duas regiões.

Figura 7 – Imagem do Painel Analítico Museusbr com os filtros “Sul” e “Sudeste” selecionados



Fonte: Cadastro Nacional de Museus.

A partir do que ficou exposto, é possível perceber como a comunidade museal, em suas diversas esferas, está concentrada em determinadas regiões do território brasileiro.

No que diz respeito aos ambientes digitais, Magaldi e Aldabalde falam que “Pensar a musealização e a musealidade no meio digital é compreender que o digital faz parte do processo de mediação, sendo também o limitador da relação, das linguagens usadas, muito limitadas pela tecnologia existente” (Magaldi; Aldabalde, 2021, p.333). Como explicitado no capítulo 2, apesar da web arte se construir no ciberespaço, boa parte da composição e das críticas dessas obras se relacionam com territorialidades geográficas específicas, muitas vezes ligadas com a trajetória de seus autores (Bulhões, 2010; Bulhões, 2020, p.117). Sendo assim, entende-se ser importante identificar o fator geolocalizador de tais experiências e de seus autores, para poder compreender se existiria uma influência direta entre a produção de tais obras digitais e a concentração de instituições museais em determinadas regiões.

Comparando os dados apresentados com as obras escolhidas para o estudo de caso, é possível dizer que as obras estão salvaguardadas em um museu localizado na região sudeste, que concentra a maior parte de museus de arte contemporânea do país, na capital do estado de São Paulo, e determinado bairro nobre da cidade. Apesar de São Paulo ser conhecida pela extensão de sua malha de transporte público, não significa que as instituições culturais estão acessíveis para a população da cidade. A presença do MAC/USP em um bairro nobre enfatiza as noções apresentadas por Isaura Botelho em seus mapas e dados levantados sobre os equipamentos culturais na cidade de São Paulo, trazendo à tona o fato de que os museus, por exemplo, estejam concentrados em áreas centrais e nobres da cidade. Essa afirmação, de acordo com a autora, é o

[...] resultado de uma formação histórica [...], não surpreende que tais equipamentos se concentrem nas regiões mais centrais. De um lado, acompanharam o desenvolvimento da cidade; de outro, foram construídos em função de demandas dos setores já mais habituados ao consumo de cultura, que são, geralmente os de maior escolaridade e renda (Botelho, 2003, p.4).

Além disso, apesar das obras de web arte serem digitais e estarem disponíveis para acesso online, isso não implica que as obras nato digitais sejam mais acessíveis do que obras de suporte físico. Além das barreiras tecnológicas existentes quando usamos celulares, computadores e outros dispositivos eletrônicos (como internet intermitente, componentes obsoletos), também há barreiras que

prejudicam a difusão das informações. Em um mundo com um crescente volume de informações e dados no ciberespaço, encontrar arte digital musealizada demanda das instituições estratégias que permitam manter os seus sítios eletrônicos e bases digitais atualizadas e disponíveis para o público, além de outras medidas para “atrair” pessoas ao ambiente digital.

No caso de museus brasileiros de arte contemporânea, mesmo alguns mantendo em seus acervos permanentes obras de web arte e outras produções artísticas nativamente digitais, a ausência de retorno das instituições aos e-mails enviados, bem como a inexistência de bases de dados e sítios eletrônicos atualizados, dificultou a construção de um panorama acerca do “estado da arte” no país. Essa limitação no acesso às informações também é evidenciada por autores da história da arte. Bulhões, por exemplo, relata que, durante o processo de pesquisa, buscou “lugares de arte na internet”, entre eles sites de museus, e destacou que não foi uma “tarefa fácil” localizar informações referentes a uma possível “ficha catalográfica”. A autora observa, ainda, que “estas informações, que são corriqueiras nas fichas de identificação de obras no campo da arte em geral, não são tão fáceis de obter no ciberespaço, demandando complexas atividades de pesquisa” (Bulhões, 2020, p.117). Logo,

Os desafios éticos aliados à imposição de um contato mais intenso com seus públicos são ainda mais evidentes para museus com menos recursos, e que utilizam das tecnologias para se comunicar apenas como um método complementar aos mecanismos tradicionais de comunicação. No que tange às tecnologias e à realidade dos museus no mundo, é evidente que muitas das instituições não fazem uso de tais recursos. Quantas instituições museais, por exemplo, possuem página atualizada na internet? Infelizmente, ainda não existem dados estatísticos atualizados, de abrangência nacional, disponíveis sobre o assunto (Magaldi *et al.*, 2018, p.141).

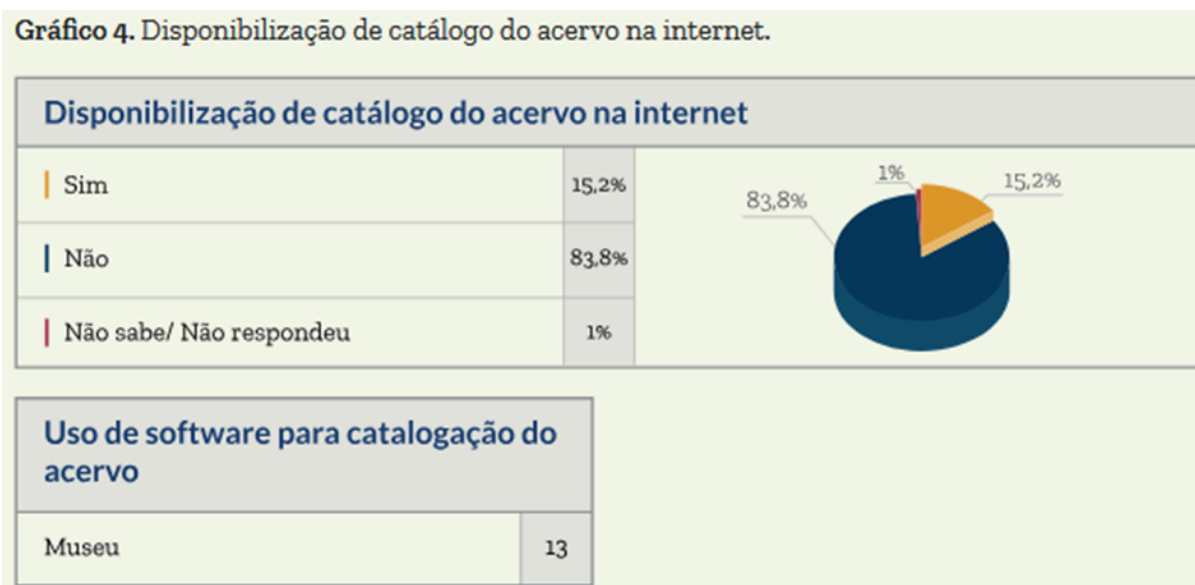
Estas ausências acabam interferindo nos processos de pesquisa, preservação e comunicação desse tipo de patrimônio, uma vez que pesquisar web arte no contexto museológico, principalmente do ponto de vista da musealização, requer compreender todos os possíveis ruídos e interferências causados pela falta de infraestrutura das instituições museológicas. No caso do estudo de caso feito no MAC/USP, é possível perceber que a instituição está dando os primeiros passos para o estabelecimento e atualização de seus processos para uma melhor guarda e comunicação desse tipo de obra, como, por exemplo, a contratação de pessoas

documentalistas e pesquisadoras para se dedicar às questões do acervo, incluindo o acervo nato digital da instituição. Porém, dado o volume de obras no acervo e outras questões comuns do cotidiano de museus, este processo não é rápido.

Outras hipóteses que podem ajudar a entender a ausência dessa tipologia de acervo nas instituições é apresentada por Magaldi e Brito, que falam do ponto de vista da preservação digital dessas obras

...um dos problemas advindos da difusão das obras tecnológicas é a sua preservação pelos museus, já que são altos os custos gerados pelo investimento em infraestrutura técnica, tecnológica e de recursos humanos, além da falta de criação de políticas documentais, que priorizem a participação de diversos atores, para que não ocorra a obsolescência ou a perda da produção artística (OLIVEIRA, 2017) (Magaldi; Brito, 2022, p. 12).

A ausência de infraestrutura humana e tecnológica nos museus brasileiros é de conhecimento do campo da museologia. Na publicação do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) “Acervos digitais nos museus: Manual para realização de projetos”, de 2020, no subitem de *‘Panorama da digitalização de acervos museais no Brasil’*, através dos recorte de duas pesquisas realizadas pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI) e do Programa Acervo em Rede do IBRAM, apresentou alguns gráficos sobre a situação dos acervos digitalizados em instituições do país, dentre eles um gráfico sobre o oferecimento por parte dos museus de “seus catálogos para consulta na internet”. É importante observar que o catálogo digital não é o acervo propriamente dito, mas a representação dos itens, digitalizada e organizada em um repositório (Instituto Brasileiro de Museus, 2020, p.35).

Figura 14 – Gráfico de disponibilização de catálogo do acervo na internet

Fonte: Instituto Brasileiro de Museus, 2020.

A partir desses dados, é possível concluir que apenas 15,2% disponibilizavam seu catálogo online, segundo a publicação, datada em 2020, e que 13% das instituições utilizam algum software para catalogação do acervo (Instituto Brasileiro de Museus, 2020). Em uma outra figura, é mostrado as principais dificuldades para a digitalização de acervos, estas, organizadas por ordem de mais votadas: Falta de financiamento, falta de equipe qualificada, baixa demanda pela digitalização dos materiais, é difícil garantir a preservação do material digitalizado e não é parte da missão da instituição (Instituto Brasileiro de Museus, 2020, p.37).

Se cruzarmos estes dados com os argumentos apresentados por Bulhões, para Magaldi e Brito, é possível perceber que apesar dos dados serem sobre uma situação mais geral da digitalização de acervos e não específica sobre obras nato digitais, os argumentos apresentados ao longo do trabalho sobre a dificuldade de preservação das obras, incluindo a falta de financiamento (logo, infraestrutura tecnológica e humana), são similares aos dados apresentados nessa publicação do IBRAM. Com relação aos outros argumentos como a “baixa demanda pela digitalização dos materiais” e “não é parte da missão da instituição”, é possível indicar algumas hipóteses, como a falta de equipe especializadas em algumas instituições museais, além de serem os museus instituições que contêm, em sua maioria, acervos materiais, devido ao próprio histórico de transformações das

instituições, que acompanham as transformações sociais, sendo, em seu início, instituições criadas antes mesmo do advento do digital.

No contexto da explicação sobre a situação da web arte no Brasil, foi apresentado a fala do pesquisador Fábio Nunes sobre a evidência da ausência de iniciativas institucionais no momento da pandemia (Nunes, 2022, p.9). Uma das hipóteses levantadas durante a realização deste trabalho seria a relação dessa ausência com falta de políticas documentais nos museus explicitada por Magaldi e Brito (2022, p.12), que pode ser explicada pela ausência, nas definições de museus, ao longo dos anos, de palavras que incluam ciberespaço e informação, bem como a falta de pesquisas no campo da Cibernuseologia que se debrucem sobre as diversas relações existentes entre museus, cibermuseus, arte nato digital, web arte e todas as temáticas atravessadas neste trabalho. As citadas ausências também poderiam ser observadas em legislações importantes para o campo museal, como as leis nº 11.904/2009 e 11.906/2009, as quais instituem o Estatuto de Museus e o IBRAM, e o decreto nº 8.124/2013, que regulamenta essas duas leis. A ausência de uma menção direta ao ciberespaço e às TICs, além da sua utilização como ferramenta pode reforçar esse aspecto, deve ser ressaltada.

Bulhões, em seu texto sobre “Museus de arte, das práticas coloniais aos desafios da virada digital”, confirma estas percepções com base nos seus anos de pesquisa sobre arte digital, ao tratar sobre a pouca presença de artistas desse tipo de produção nos museus brasileiros

Fica bem evidente que não há interesse dos museus em geral neste tipo de produção, que foge à, do objeto conservável, além de demandar conhecimentos e equipamentos diferenciados. Ainda que seja pouca a presença de artistas que utilizam a internet nesses espaços, ela ainda era bem mais significativa do que em galerias comerciais. Isso, provavelmente, se deve ao caráter mais experimental destas práticas, que encontram dificuldades de serem consumidas como mercadoria, mas são utilizadas para oxigenar e dar novo fôlego às instituições, sempre em busca de propostas novas e originais para atrair seu público (Bulhões, 2022, p.188).

Sendo assim, a partir do que ficou apresentado, mostra-se necessário mais pesquisas sobre a relação da museologia com obras nato digitais, com a web arte e com a própria Cibercultura. Para tanto, levantamentos e dados estatísticos atualizados sobre a situação das TICs nos museus, em um período pós-pandêmico, são relevantes, para que seja possível analisar e entender se o período de maior

presença dos museus no ciberespaço, por conta da pandemia, propiciou mais iniciativas no campo da Cibermuseologia⁸, ou se acabou por ser uma característica específica do período.

⁸ Algumas pesquisas, no âmbito das Humanidades digitais, estão em franca expansão, demandando uma análise mais detalhada sobre a abrangência do citado campo considerado transdisciplinar.

4. ESTUDO DE CASO: AS OBRAS THE BOOK AFTER THE BOOK E I LV YR GIF DA ARTISTA GISELLE BEIGUELMAN

Com a delimitação e apresentação de alguns conceitos nos capítulos anteriores, desde a definição de musealização até as principais teorias no campo da cibercultura, é possível abordar sobre as duas obras que compõem o estudo de caso, e, a partir desses conceitos previamente apresentados, buscar o entendimento de suas possíveis motivações, relevância e a descrição dos processos de documentação, principalmente dos processos de aquisição, inventário e comunicação das obras escolhidas pelo MAC/USP.

Logo, se faz importante contextualizar e pontuar quem é a artista que é autora das obras escolhidas para este estudo de caso: “The Book after the book” de 1999 e “I Lv Yr GIF” de 2013. Giselle Beiguelman é artista e professora da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design da Universidade de São Paulo (FAU USP). Beiguelman pesquisa “acervos e métodos de preservação de arquivos nato-digitais, arte e ativismo na cidade em rede e as estéticas da memória no século 21”. Moradora da cidade de São Paulo, a artista também coordena um projeto temático da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) chamado “Acervos Digitais e Pesquisa: arte, arquitetura e design”. Além disso, é escritora de diversos livros. Atualmente, suas obras se encontram em diversos museus no Brasil e no mundo, como a Pinacoteca de São Paulo e o MAC-USP no Brasil, e o *Zentrum für Kunst und Medien* (ZKM) e *Jewish Museum Berlin*, na Alemanha. Indicada e vencedora em diversos prêmios no Brasil e no mundo, Beiguelman apresenta que a motivação de seus projetos recentes se dá em investigar a “construção do imaginário colonialista das artes e das ciências com recursos de Inteligência Artificial” (Beiguelman, s.d).

4.1 Obra “The Book after the book”

De acordo com o sítio eletrônico da artista, a obra é um “ensaio hipertextual e visual sobre a ciberliteratura e a leitura/escrita digital” (Beiguelman, s.d, tradução nossa). Feita em 1999, a realização desta foi possibilitada pela Fundação Vitae, e foi “lançada”, ou seja, exibida pela primeira vez na exibição *NET_Condition*, no *Zentrum für Kunst und Medien* (ZKM), em uma exibição que tinha como pergunta motivadora:

“Será que a net art pode realmente ser exibida?” (ZKM, 1999, tradução nossa). A obra - constituída por sítio eletrônico, *e-book* e livro impresso (Beiguelman, s.d)- foi incorporada ao acervo do MAC/USP no ano de 2015. Como proposta, de acordo com a pesquisadora Cássia Takahashi Hosni, a obra é um

Ensaio sobre literatura, leitura e mídia no contexto da internet web 1.0, a obra foi livremente inspirada no conto O livro de areia, de Jorge Luis Borges, em que trata de um livro infinito com páginas que nunca se repetem. Na obra da artista, a navegação pelos hiperlinks encaminham para diferentes páginas internas e externas, com textos e animações ensaísticas (Hosni, 2024, p.9).

As informações obtidas na base online do MAC/USP foram: título, artista, ano de realização, técnica, procedência e o número de tombo. Ao lado, há uma captura de tela da página inicial da obra e, abaixo, um histórico de exposições e publicações da obra no MAC/USP.

Figura 8 – Imagem do resultado da busca na base de dados do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP).



Fonte: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP).

De acordo com Magaldi, ao “adotar o conceito de musealização como sendo todo o processo que envolve pesquisa, conservação e comunicação, poderemos ampliar o entendimento de musealização para outros documentos existentes na instituição.” (Magaldi, 2017, p.105). Sendo assim, os documentos de aquisição são parte importante do histórico da obra, sendo neles a forma como, muitas vezes, a relação do artista, suas obras e o museu, aparecem mais crua, sendo possível entender a gênese e as motivações dos artistas e do museu e, através dela, como o

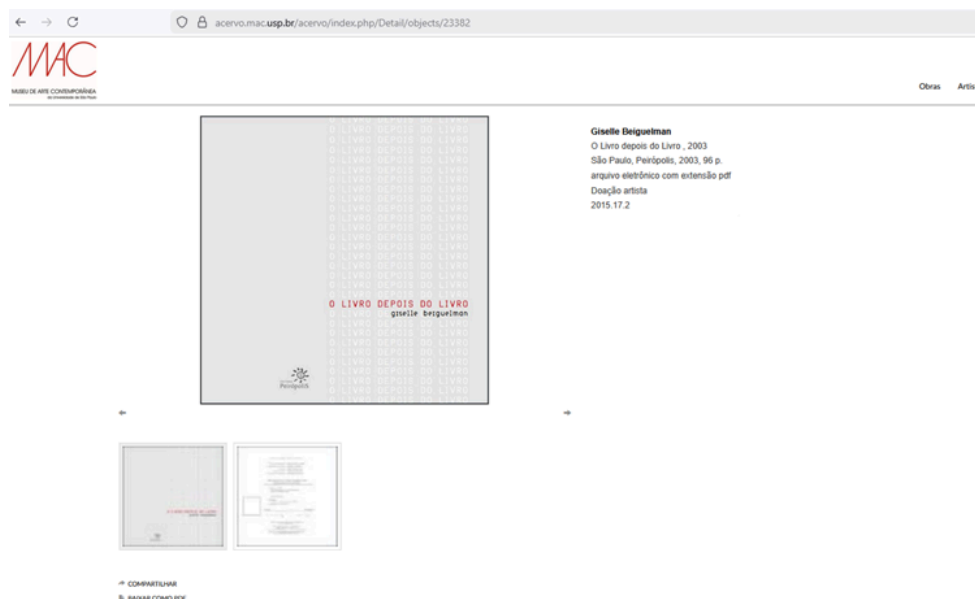
museu irá incorporar e continuar com os processos de musealização, seguindo sua política de gestão de acervos.

A política de gestão de acervos do MAC/USP está disponível no sítio eletrônico da instituição sendo as artes, no caso das obras da Beiguelman, adquiridas através do método de doação. A documentação impressa de aquisição das obras está salvaguardada na *Seção de Catalogação e Documentação – DTCA – MAC/USP*, em uma pasta da artista no arquivo deslizante do setor, assim como suas versões digitais no servidor da instituição.

Na listagem de obras doadas nesse processo de incorporação das duas obras, outras 4 obras da artista também foram incorporadas. No caso de “The Book After The Book”, o museu recebeu a *net art* (o *site*) e o *e-book*, pois o livro impresso estava esgotado na época da doação. O processo em si recebeu um número, e passou pela Comissão de Pesquisa, sendo a proponente da doação a Prof. Dra. Ana Gonçalves Magalhães, que estava inserida na Divisão Técnica de Acervo e Curadoria do MAC/USP. A comissão se manifestou favorável à doação das obras em março de 2015. Porém, de acordo com a documentação, nem todas as “partes” das obras foram recebidas em 2015, alguns arquivos digitais e impressões só foram enviados em 2017.

É importante ressaltar que, de acordo com as informações que constam na documentação, em uma troca de e-mails entre a artista e a instituição, foi entendido e decidido pela artista que o *e-book* e a *net art* seriam obras independentes, mesmo o *e-book* estando disponibilizado no site da *net art*. Por isso, o *e-book* é considerado um “arquivo eletrônico com extensão pdf”, e tem a sua própria ficha catalográfica. Porém, para este trabalho, a análise se concentrará na *net art*.

Figura 9 – Imagem do resultado da busca do e-book na base de dados do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP).



Fonte: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP).

A partir de outros documentos incorporados, é possível saber que houve ao menos uma entrevista da instituição com a artista sobre a doação das obras, pois há uma “ata” com uma lista de perguntas para a artista, buscando tirar dúvidas e entender melhor conteúdo das obras, como, por exemplo, a linguagem de código utilizada nessa obra.

Pela obra “The book After The Book” ter sido produzida em 1999, o processo de preservação passou por uma série de questões, explicitadas tanto na documentação da instituição, como comentada pela própria artista em um artigo publicado em 2019. Com relação às políticas de preservação digital e catalogação de obras nato digitais no museu, na visita técnica realizada ao museu em 16 de dezembro de 2025 e em trocas de e-mails realizadas no mesmo mês, foi possível confirmar que a instituição estabeleceu alguns protocolos e que contratou uma pessoa documentalista para se dedicar a esta questão ainda em 2025, sendo o processo de estabelecimento de padrões, tesauros e outros métodos caros à documentação museológica estando ainda em fase inicial de discussão e implementação.

Por fim, de acordo com o relatório da obra gerado a partir da base de dados, que foi enviado por *e-mail* pela instituição nos primeiros contatos realizados em 8 de dezembro de 2025, o sítio eletrônico da obra passou por uma atualização para se adequar à arte, a qual integrou a exposição “Antagonistas: resistências algorítmicas”, em cartaz entre 29 de novembro de 2025 e 22 de fevereiro de 2026 (Serviço de Conservação e Documentação, 2025). Em seu texto “*Museums of Losses for Clouds of Oblivion*”, ao falar sobre o processo de incorporação da obra pelo museu, a própria artista descreve que houve uma dificuldade de acesso ao sítio eletrônico por conta dos padrões de segurança atuais, mesmo que na época (1999) ela tenha utilizado de programas gratuitos e de código livre. Então, para preservar a obra em sua totalidade, houve uma substituição de recursos de programação por programas de código livre com certificação, visando tornar a obra acessível atualmente. Porém, ainda no texto “*Museums of Losses for Clouds of Oblivion*”, no Beiguelman enfatiza que o site inclui uma pasta zipada com todos os arquivos da versão original da obra, e uma versão emulada da versão de 1999 (Beiguelman, 2019, p. 126-127). Os detalhes da comunicação e exposição desta obra serão explicitados no item 4.3.

4.2 Obra “I Lv Yr GIF”

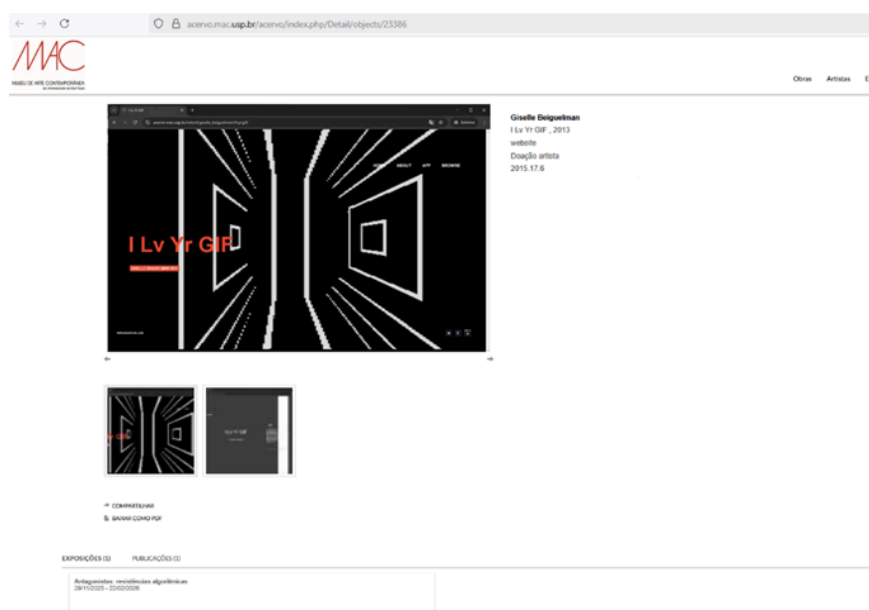
Incorporada junto com “The Book After The Book”, a obra “I Lv Yr GIF” foi lançada em 2013 e, de acordo com informações presentes na própria obra, se trata de um projeto inspirado na cultura da “primeira net art”. A obra é composta de *gifs* (*Graphics Interchange Format*), um formato de imagem animada em que a artista inspirou-se nas coleções de artistas como Jimpunk, Marisa Olson, Superbad e alguns *Tumblrs*⁹, e os manipulou (Beiguelman, 2013). De acordo com a artista, o processo foi “inspirado pelos recursos de pinça e zoom do iPad”, ou seja, a ideia da obra era mostrar visões diferentes do ato de “olhar com as mãos”, convidando os usuários a interagirem com a obra (Beiguelman, 2013).

Na base de dados do MAC/USP, a obra está catalogada como um *website* e também como outras 15 obras catalogadas como “imagem digital com extensão jpg”, que são impressões únicas geradas a partir da obra. Deste modo, na documentação

⁹Tumblr é uma plataforma de *blogging* que permite aos usuários publicarem textos, imagens, vídeos, links, citações, áudio e “diálogos” (Tumblr, 2025).

de aquisição das obras realizada em 2015, estava descrito que a obra acompanhava 6 capturas de tela, ou seja, a obra salvaguada no MAC/USP era composta de um *website* e 6 capturas. Contudo, como descrito anteriormente, no processo de envio de algumas partes de obras através de arquivos digitais e impressões no ano de 2017, a artista enviou 15 impressões de “I Lv Yr GIF” ao invés de 6. Por conta dessa mudança, o setor responsável teve de encaminhar uma nova proposta para a Comissão de Pesquisa, pois o número era superior ao que estava na documentação de aquisição e na proposta de doação, o que acarretaria mais custos para o museu devido às demandas de preservação, além de impactar em futuras exposições sobre a obra. Como resultado, o conselho foi favorável à incorporação das novas imagens.

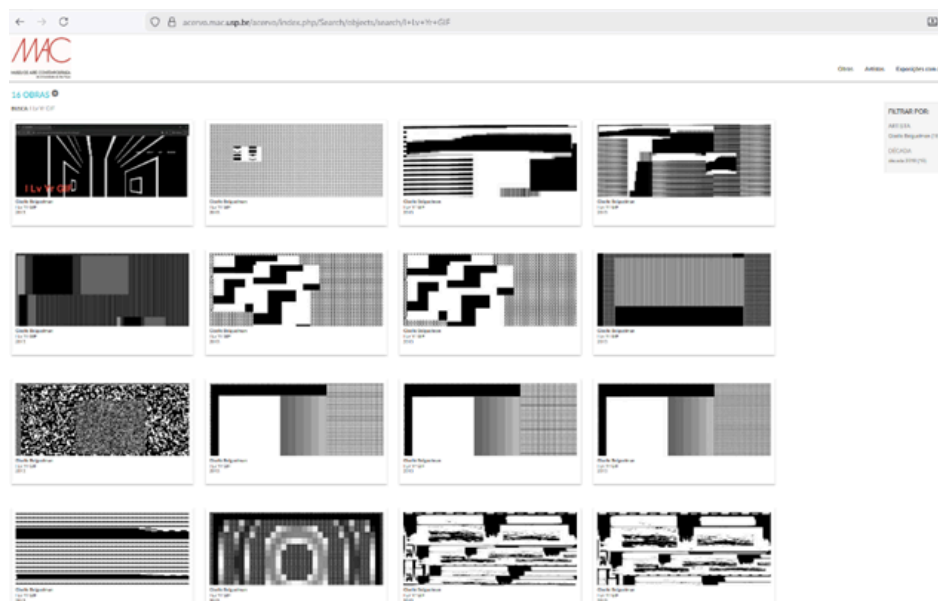
Figura 10 – Imagem do resultado da busca na base de dados do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP).



Fonte: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP).

Atualmente, a obra “I Lv Yr GIF” é composta de um *website* e 15 impressões únicas retiradas da obra, ou seja, a obra é particionada, cada parte com o seu número de tombo.

Figura 11 – Imagem do resultado da busca “I Lv Yr GIF” na base de dados do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP).



Fonte: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP).

4.3 Obras na exposição “Antagonistas: resistências algorítmicas”

Como dito anteriormente, as duas obras estiveram em cartaz na exposição “Antagonistas: resistências algorítmicas”, que esteve em cartaz, entre 29 de novembro de 2025 e 22 de fevereiro de 2026, no pavilhão de exposições do MAC/USP. Com a curadoria de Bruno Moreschi, Gabriel Pereira e Heloísa Espada, de acordo com o texto curatorial, a exposição partiu do próprio acervo da instituição para contextualizar a “vasta produção de artistas, ativistas e cientistas que, desde os anos 1960, propuseram estratégias de resistência às tecnologias informacionais hegemônicas” (Antagonistas: resistências algorítmicas, 2026).

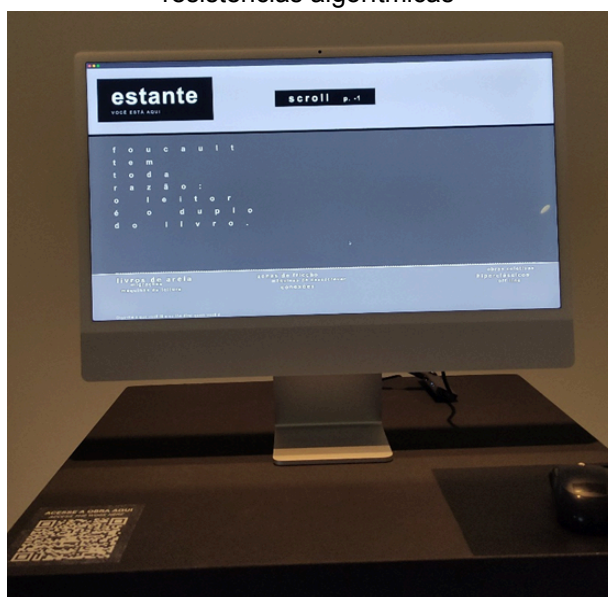
A partir dessa ótica, a exposição entende o algoritmo enquanto “um conjunto de instruções ou regras que orientam sistemas informacionais, desde os saberes ligados à produção de cerâmica até o desenvolvimento de aplicativos para celulares” (Antagonistas: resistências algorítmicas, 2026), trazendo diversas tipologias de acervo, como pinturas, *websites*, cerâmicas, documentação textual, dentre outros. A exposição reflete algumas noções das normas para doação e comodato da própria instituição, que entende como um de seus princípios o acolhimento de “investigações artísticas que envolvem novas tecnologias, suportes e linguagens” (MAC/USP, s.d). Nessa exposição, foram inseridas três obras da artista Giselle

Beiguelman: as duas obras pesquisadas que são web arte e um vídeo digital chamado “Cinema Lascado (Minhocão)”, produzido em 2010.

Logo, analisando o processo de musealização das obras a partir da proposta apresentada por Brulon, por meio da cadeia elíptica de musealização (Brulon, 2018), ver página 22, incluindo as duas obras expostas durante o período de realização deste trabalho, é possível identificar, através da documentação, de que a instituição passou pelas etapas apontadas na citada cadeia, iniciando na pesquisa, passando pela seleção, aquisição, conservação, comunicação, pesquisa, culminando na “musealidade”, sendo possível identificar a musealidade ou o valor museal ou museológico intrínseco do item, entendendo que um processo não termina no outro, uma vez que são contínuos.

A continuidade existente no processo de musealização, buscando sempre identificar a musealidade, pode ser percebida nos processos de revisão catalográfica que as duas obras passaram antes de serem expostas. Tais mudanças documentadas estão disponíveis tanto no arquivo impresso, como na base de dados. A obra “The Book After The Book”, por exemplo, teve seu esquema de montagem atualizado após novas reuniões com a artista no início de 2025. Anteriormente, estava descrito na base de dados que a obra poderia ser exposta em um monitor. Porém, após a reunião, foi estabelecido que a obra deveria ser exposta em um computador, pois se trata de uma obra interativa.

Figura 12 – Imagem da obra “The Book after the Book” exposta na exposição “Antagonistas: resistências algorítmicas”

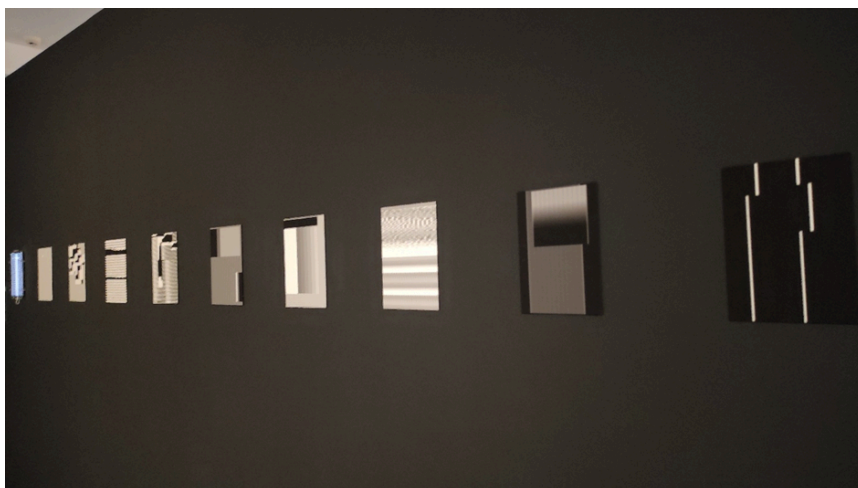


Fonte: Coleção Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo.

Na imagem, é possível perceber que a instituição seguiu o esquema de montagem proposto na documentação, que previa também um *QR code* para acesso ao *e-book*. Na legenda, além da explicação das motivações, houve uma breve descrição do processo de atualização dos códigos da obra. Essa menção mostra a preocupação da artista e dos curadores em expor para o público os processos internos de preservação digital, que são parte do histórico da obra, mas que conversam também com a própria temática da exposição. Sendo assim, a obra “The Book after the Book”, foi exposta em um computador disponível no local da exposição.

Já a obra “I Lv Yr GIF” teve seu título corrigido após uma reunião com a artista, para corresponder a grafia que aparecia no site. Anteriormente, o título da obra era “I love your GIF”, e essa atualização se estendeu para as outras 15 impressões da obra. Além disso, houve uma atualização aos esquemas de montagem, já que a obra se trata de um *webapp*, e de impressões, que poderiam ser expostas de forma independente ou combinada, em suportes como celulares, tablets ou computadores, mesmo entendendo que haveria uma experiência diferente dependendo do suporte escolhido, já que o movimento de ‘pinça’ só seria possível nos dois primeiros. No caso das impressões, na documentação já constava a definição de aspectos como o papel, tamanho, bordas, presença ou não de molduras, caso a obra fosse exposta. Todos os esquemas de montagem foram seguidos.

Figura 13 – Imagem da obra “I Lv Yr Gif” exposta na exposição “Antagonistas: resistências algorítmicas”



Fonte: Coleção Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo.

Na fotografia retirada no local da exposição no MAC USP, é possível perceber que 9 das 15 impressões estão organizadas lado a lado e, no canto esquerdo, há um *tablet* rodando o *website*.

A partir dessas observações, é possível apontar como os processos realizados no âmbito da musealização - como a pesquisa, conservação, comunicação e a documentação - estão sendo revisitados e restabelecidos no museu, seja pelo próprio recorte da exposição, que se propõe a montar uma exposição a partir de seu próprio acervo, mas como também, pelo histórico de mudanças das obras estudadas que estão registradas na documentação para além da ficha catalográfica.

Ressalta-se que as temáticas abordadas na exposição conversam diretamente com as discussões propostas no capítulo do levantamento de dados do “estado da arte” da web arte nos museus brasileiros. Na seção da exposição intitulada “extração, subversão e arquivamento de dados”, há um trecho no texto curatorial que diz:

Por outro lado, sabe-se que a constituição de qualquer arquivo pressupõe decisões sobre o que coletar, como classificar, quem deve ser incluído ou excluído. As obras reunidas neste núcleo mostram que “dados” são construídos e extraídos, subvertendo a lógica da apropriação autoritária e indevida (Antagonistas: resistências algorítmicas, 2026).

Neste trecho, é possível pensar sobre o processo de musealização de arte, uma vez que muitas obras musealizadas acabam “escondidas” nas reservas técnicas por anos, independente do seu suporte, não sendo comunicadas e pesquisadas, principalmente no caso de obras e artistas que fogem da hegemonia das regiões sul e sudeste ou de determinadas tipologias de acervos com menor destaque. Essa desigualdade de representação, pesquisa e presença é visível através dos dados, demonstrando que as web arte permanecem distantes da população geral.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo geral o estudo do processo de musealização de web arte no MAC/USP, a partir de duas obras de arte, incluindo a sua documentação e exposição, além da proposta de realizar um levantamento sobre a presença de web arte em museus brasileiros e de uma análise bibliográfica.

No que tange ao MAC/USP, foi demonstrado que a instituição busca manter atualizada sua base de dados e documentação museológica. Atualmente, a instituição está em um processo de revisão e adaptação da documentação de todo o seu acervo permanente, incluindo as obras de web arte, pensando na melhor forma que permita guardar e comunicar suas obras.

Com relação às instituições museológicas abordadas durante o levantamento, é possível dizer que alguns museus brasileiros de arte contemporânea salvaguardam seus acervos permanentes web arte e outros tipos de produções artísticas nato digitais. Porém, a falta de resposta por parte das instituições ao e-mail e a ausência de bases de dados e sítios eletrônicos atualizados que concentrem informações sobre tais produções artísticas de forma disponível dificultou o estabelecimento de um panorama sobre o “estado da arte” no país. Além disso, a falta de estrutura tecnológica e econômica nos museus brasileiros seriam um dos grandes desafios para a musealização de tipologias de acervo nato digitais.

Outro aspecto apontado foi a existência de lacunas de pesquisas e conceitos na área da museologia que explorem a relação com a web arte. Porém, apesar dos desafios, as evidências convergem para a conclusão de que é possível estar o campo museológico caminhando para uma abertura nas discussões pertinentes à Cibermuseologia, fortalecendo e ocupando espaços de discussão e produção de conhecimento.

A possibilidade de conexão entre diferentes realidades, culturas, acervos, a partir de ações realizadas por museus no ambiente digital, tem sido percebida com entusiasmo por pesquisadores e profissionais de museus. Contudo, as barreiras econômicas, sociais e políticas são os principais desafios, uma vez que o ambiente virtual em rede, no contexto da Internet ou ciberespaço, é a extensão do ambiente externo ao digital, pois reproduz igualmente exclusões, seja por barreiras sociais e

econômicas, pela falta de recursos, ou políticas, por meio do cerceamento de informações em certos países ou uso de desinformação como estratégia de controle social.

Em razão da natureza exploratória deste estudo, algumas questões não puderam ser aprofundadas, estabelecendo-se como oportunidades para estudos futuros, tais como: levantamento e estruturação de padrões, guias e metadados ideais a serem seguidos por instituições que buscam documentar e musealizar obras de arte nato digitais; o mapeamento de infraestrutura e políticas dedicadas a obras nato-digitais no contexto brasileiro, buscando entender se os padrões se mantiveram ou mudaram no período pós-pandemia; e a análise do papel dos artistas de web arte nos processos de musealização, considerando as trocas, adaptações e negociações feitas entre eles e as instituições.

Neste contexto, as web artes são obras que apontam para grandes desafios para os museus, com demandas quando tratamos de procedimentos no âmbito da conservação, documentação e comunicação, que exigem recursos financeiros e a atuação também de profissionais de áreas como a Ciência da Computação ou Tecnologia da Informação. A falta de recursos impacta no processo de musealização e, assim, no acesso e compreensão dos de objetos ou acervos que representam e contam a história da humanidade de diferentes formas.

Referências

Antagonistas: resistências algorítmicas. MAC/USP. 2026. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/mac/expos/2025/antagonistas/index.html#curador>. Acesso em: 15 mar. 2026.

BEIGUELMAN, GISELLE. **Desvirtual. S.d.** Disponível em: <https://www.desvirtual.com/bio/>. Acesso em: 28 fev. 2026

_____. **Museums of Losses for Clouds of Oblivion.** In: Digital Art through the Looking Glass: New strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities.1 ed.Krems: Donau-Universität, 2019, v.1, p. 117-132.

BRASIL. Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. **Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências.** Brasília, DF: Presidência da República, 2009. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007_2010/2009/Lei/L11904.htm.

Acesso em: 11 mar. 2026.

BRASIL. Lei nº 11.906, de 20 de janeiro de 2009. **Cria o Instituto Brasileiro de Museus –IBRAM, cria 425 (quatrocentos e vinte e cinco) cargos efetivos do Plano Especial de Cargos da Cultura, cria Cargos em Comissão do Grupo-Direção e Assessoramento Superiores - DAS e Funções Gratificadas, no âmbito do Poder Executivo Federal, e dá outras providências.** Brasília, DF: Presidência da República, 2009. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/l11906.htm. Acesso em: 11 mar. 2026.

BRASIL. Decreto nº 8.124, de 17 de outubro de 2013. **Regulamenta dispositivos da Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009, que institui o Estatuto de Museus, e da Lei nº 11.906, de 20 de janeiro de 2009, que cria o Instituto Brasileiro de Museus - IBRAM.** Brasília, DF: Presidência da República, 2013. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d8124.htm. Acesso em: 11 mar. 2026.

BRULON, Bruno. **Provocando a Museologia: o pensamento geminal de Zbynek Z. Stránský e a Escola de Brno.** Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material, São Paulo, v. 25, n. 1, p. 403–425, 2017. DOI: 10.1590/1982-02672017v25n0114. Disponível em: <https://revistas.usp.br/anaismp/article/view/139685>. Acesso em: 14 fev. 2026.

_____. **Passagens da Museologia: a musealização como caminho.** Museologia e Patrimônio, v. 11, n. 2, 2018.

BOTELHO, Isaura. **Os equipamentos culturais na cidade de São Paulo: um desafio para a gestão pública.** Revista Espaço e Debates. São Paulo: Núcleo de Estudos Regionais e Urbanos. v.23. n.43-44. jan/dez, 2003.

BULHÕES, Maria Amélia. **Web arte e cartografias digitais.** In: ComCiência no.123 Campinas nov. 2010.

_____. **O ciberespaço como lugar de produção artística.** In: DATJournal v.5 n.3 2020. P.113 – 125.

CARVALHO, Luciana Menezes de. **O Comitê Internacional para a Museologia (ICOFOM/ICOM) e a relação de um coletivo internacional com os fundamentos, a disseminação e a consolidação de uma disciplina.** Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material, São Paulo, v. 30, p. 1–37, 2022. DOI: 10.1590/1982-02672022v30e13. Disponível em: <https://revistas.usp.br/anaismp/article/view/183774>. Acesso em: 28 jan. 2026.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** A era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. I.

CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação.** São Paulo: Annablume. 2006. Acesso em: 13 jan. 2026.

DESVALLÉES, André Desvallées; MAIRESSE, François (Ed.). **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. 101p.

HOSNI, Cássia Takahashi. **A preservação de obras nato-digitais no acervo do MAC/USP: um estudo de caso de obras da artista Giselle Beiguelman**. 2024, Anais.. Campinas: Chuva Inc, 2024. Disponível em: https://repositorio.usp.br/directbitstream/c8c45996-8f10-4cb5-b77b-3076b329f7ca/ciha-2024_hosni.pdf. Acesso em: 05 mar. 2026.

ICOM BRASIL. **Histórico - Nova Definição de Museu - ICOM Brasil**. Disponível em: <<https://www.icom.org.br/historico-nova-definicao-de-museu/>>. Acesso em: 21 fev. 2026.

_____. **Questionário do ICOM Brasil sobre a nova definição de museu**. Dez. 2020. Apresentação de Power Point. Disponível em: https://www.icom.org.br/wp-content/uploads/2023/03/Copia-de-Questionario-do-ICOM-Brasil-sobre-a-nova-definicao_revisao.pdf. Acesso em: 21 fev. 2026.

_____. **Ranking de votação dos termos – GERAL**. Abril. 2021. Planilha. Disponível em: <https://www.icom.org.br/wp-content/uploads/2023/01/Ranking-Geral-termos-mais-votados.xlsx>. Acesso em: 21 fev. 2026.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Acervos digitais nos museus: manual para realização de projetos**. Instituto Brasileiro de Museus: Universidade Federal de Goiás – Brasília, DF: Ibram, 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/museus/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/guias-e-manuais/acervos-digitais-nos-museus.pdf/view>. Acesso em: 11 mar. 2026.

LEHMANNOVÁ, Martina. **224 YEARS OF DEFINING THE MUSEUM**. Czech Republic. 2020. Disponível em: https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/12/2020_ICOM-Czech-Republic_224-years-of-defining-the-museum.pdf. Acesso em: 20 fev. 2016.

LÉSHCHENKO, Anna. **Digital Dimensions of the Museum: Defining Cybermuseum's Subject of Study**. ICOFOM Study Senes. Paris, v. 43, p. 237-241, jan. 2015. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/311065086_Digital_Dimensions_of_the_Museum_Defining_Cybermuseum's_Subject_of_Study>. Acesso em: 18 fev. 2026.

Lévy, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOUREIRO, José Mauro. **Esboço acerca da documentação museológica**. In: GRANATO, Marcus Granato; SANTOS, Cláudia Penha dos LOUREIRO, Maria Lucia Niemeyer (Org). *Documentação em Museus /Museu de Astronomia e Ciências Afins*. Rio de Janeiro: MAST (MAST Colloquia; 10), 2008. p.24 – 30.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. **Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço**. *Ciência da Informação*, v. 33, n. 2, p.97-105, 2004.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus; LOUREIRO, José Mauro Matheus. **Documento e musealização: entretecendo conceitos**. In: MIDAS [online], 1 | 2013, posto online no dia 01 abril 2013, consultado o 30 dezembro 2024. URL: <http://journals.openedition.org/midas/78>; DOI: <https://doi.org/10.4000/midas.78>. Acesso em: 23 dez. 2025.

MAC/USP. Doações e Comodatatos. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/mac/conteudo/institucional/comodato-doacoes.asp>. Acesso em: 31 mar. 2026.

MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. **Cibermuseologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual**. In: MAGALDI, Monique B.; BRIOO, Clóvis Carvalho (Org.). *Museus & museologia: desafios de um campo interdisciplinar*. Brasília: FCIUnB, 2018. p. 135-155.

MAGALDI, Monique Batista; ALDABALDE, Taiguara Villela. **Obras de arte digitais, obras-arquivo e arte NFT: diálogos entre a Museologia e a Arquivologia**. *Museologia & Interdisciplinaridade*, [S. l.], v. 10, n. Especial, p. 317–338, 2021. DOI: 10.26512/museologia.v10iEspecial.41151.

MAGALDI, Monique; BRITO, Kátia. **Cibermuseologia: a interconexão entre a museologia e as tecnologias da informação e comunicação (TICs)**. *Mouseion*, n. 42, 2022.

MAGALDI, Monique. **Navegando no museu virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno museu**. 2010. 209 f. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

_____. **A documentação sobre exposições em museus de arte: a musealização dos processos, a história da exposição e a museografia**. 2017. xviii, 294 f., il. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) — Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2010. p. 21-22.

MORAES, J. N. L. **Museus, formação em museologia e campo digital: os usos do instagram pelas exposições curriculares dos cursos de museologia da unirio no contexto da pandemia de covid-19**. *Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação*, v. 14, n., 2021.

NUNES, Fabio Oliveira. **Web arte no Brasil em tempos pandêmicos**. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 18, n. 1, p. 5-22, 2022. <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2022.e83914>. Acesso em: 9 jan. 2026.

O QUE É Web Arte? (ou net.art ou internet art). Fábio FON. [S.l.], 2021. 1 vídeo (20 min). Publicado pelo canal FABIOFON[dot]COM. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GOQRQ84yJZI>. Acesso em: 9 mar. 2026.

ORTEGA, Cristina Dotta; SALDANHA, Gustavo Silva. **A noção de documento no espaço-tempo da Ciência da Informação: críticas e pragmáticas de um conceito**. Perspectivas em Ciência da Informação, Belo Horizonte, v. 24, n. esp., p. 189-203, jan./mar. 2019. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/3920/2242>. Acesso em: 1 mar. 2026.

Painel analítico – Cadastro Nacional de Museus. Disponível em: <<https://cadastro.museus.gov.br/painel-analitico/>>. Acesso em: 15 mar. 2026.

PAULO, A. M.; SOUSA, L. G. C. M.; SILVA, J. M.; SCHIAVONI, F. L. **A Web como plataforma para criação artística**. Revista Eletrônica de Iniciação Científica em Computação, [S. l.], v. 20, n. 4, 2022. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/reic/article/view/2763>.

RIGOLI, Mariana; SICILIANO, Mell; FREITAS, Yago; SCHEINER, Teresa Cristina Moletta. **Museus e museologia: conceitos e relações em retrospectiva**. In: SCHEINER, Teresa Cristina Moletta; GRANATO, Marcus (org.). Museus e museologia na América Latina: compartilhando ações para a pesquisa, a qualificação profissional e a valorização de estratégias inclusivas. Rio de Janeiro, RJ: UNIRIO, 2020. E-book. (p. 322-337).

SÁ, Ivan Coelho de. **Institucionalização das práticas museológicas: oitenta anos do Curso de Museus**. In: MAGALHÃES, Aline Montenegro; BEZERRA, Rafael Zamorano. 90 anos do Museu Histórico Nacional: em debate (1922-2012), 2014, p. 223-243.

SCHEINER, Tereza. **Termos e Conceitos da Museologia: contribuições para o desenvolvimento da Museologia como campo disciplinar**. In: GRANATO, Marcus. (Org.). MAST COLLOQUIA. Rio de Janeiro: Museus de Astronomia e Ciências Afins - MAST, 2008, v. 10, p. 201-223.

SERVIÇO de Conservação e Documentação. **Consulta sobre acervo de WebArt - documentos de incorporação das obras de Giselle Beiguelman**. Mensagem para: Serviço de Conservação e Documentação do MAC/USP. 1 dez. 2025. [acesso em: 8 dez. 2025]. [4 linhas].

TUMBLR. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2025. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Tumblr&oldid=71239485>>. Acesso em: 23 jan. 2026.

ZEN, Zentrum für Kunst und Medien. **Net_condition**. S.d. Disponível em: <<https://zkm.de/en/exhibition/1999/09/netcondition>>. Acesso em: 8 fev. 2026.