

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO  
BACHARELADO EM MUSEOLOGIA**



**EMARANHADO:  
REFLEXÕES SOBRE A CIBERCULTURA**

PORTO ALEGRE  
2021

CATARINA PETTER  
CRISTINE OLIVEIRA HOBUS  
FERNANDA WAGNER DE CASTRO LIMA  
GABRIELA MACHADO LEINDECKER  
GABRIELA MENEGHEL COLLA MATTIA  
ISADORA MEDAGLIA GUARNIER  
LUIS FERNANDO HERBERT MASSONI  
SOFIA PERSEU  
SUZANA GOMEZ POHIA  
TOBIAS ROSA DOS SANTOS  
VICTORIA LIMA HORNOS

**PROJETO DE EXPOSIÇÃO CURRICULAR**  
**EMARANHADO:**  
**REFLEXÕES SOBRE A CIBERCULTURA**

Projeto de exposição curricular realizado como pré-requisito para avaliação parcial da disciplina de Projeto de Curadoria Expográfica (BIB03215), do Curso de Bacharelado em Museologia da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.  
Orientadora: Profa. Dra. Vanessa Barrozo Teixeira Aquino.

PORTO ALEGRE, 2021



## **FICHA TÉCNICA**

### **Orientação**

Professora Vanessa Barrozo Teixeira Aquino

### **Curadoria**

Catarina Petter

Cristine Oliveira Hobus

Fernanda Wagner de Castro Lima

Gabriela Machado Leindecker

Gabriela Meneghel Colla Mattia

Isadora Medaglia Guarnier

Luis Fernando Herbert Massoni

Sofia Perseu

Suzana Gomez Pohia

Tobias Rosa dos Santos

Victoria Lima Hornos

### **Comitê científico**

Prof. Dr. Alex Primo

Profa. Dra. Monique Magaldi

Profa. Me. Priscila Chagas Oliveira

### **Equipe técnica**

Elias Palminor Machado - FABICO (Assessoria museológica)

Hugo Machado Nogueira - CAIXOLA/FABICO (Assessoria comunicacional)

## LISTA DE QUADROS E TABELAS

Quadro 1	Metas da Exposição	15
Quadro 2	Orçamento Total de Gastos	60
Quadro 3	Receitas arrecadadas para a execução da exposição curricular (atualizado em 04/05/2021)	65
Quadro 4	Programação de Mesas de Conversa	79

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Pessoas recorrem ao supermercado para recarregar bateria do celular	20
Figura 2	– Gráfico IBGE sobre equipamento utilizado para acessar a Internet	21
Figura 3	– Gráfico IBGE sobre presença da Internet nas regiões do Brasil	27
Figura 4	– Mapa Mundial da Internet	31
Figura 5	– Arquivos Anexos de Fabio Morais	40
Figura 6	– Poder, 2019, de Joana Burd (24 x 24 cm)	52
Figura 7	– Maquete digital do Núcleo 1	53
Figura 8	– Mulheres do ENIAC, 2015, de Nani Marques Castiglio (100 x 70 x 27 cm)	54
Figura 9	– Maquete digital do Núcleo 1 - arquibancada e localização da obra “Mulheres do ENIAC”	55
Figura 10	– Parede fixa do museu e início do Núcleo 2	56
Figura 11	– Referência visual de projeção para o núcleo 2	56
Figura 12	– Maquete digital do Núcleo 2	57
Figura 13	– Sem título, Sem data, de Thais Trindade	58
Figura 14	– Placa ATENÇÃO - Catadores, 2019, de Lucas Strey (50 x 50 cm)	59
Figura 15	– Sem título, Sem data, de Julianny Thamara (não possui informação de dimensão)	59
Figura 16	– Inspiração de parede de fios	60
Figura 17	– Estudo para desenho de corpo feminino, 2006, de Marcela Tiboni, composta por três fotografias de 92 x 69,5 cm	61
Figura 18	– EULOGIO 2011, de Jorge Menna Barreto (Série Tapetes, 2011, 61,5 x 81 cm)	61
Figura 19	– Maquete digital do túnel do Núcleo 2 (detalhe)	62
Figura 20	– Maquete digital do “cinema” do Núcleo 2 (detalhe)	63
Figura 21	– Autorretrato com orelha sangrando, 2019, de Franziska Rutishauser, (114 x 46 cm)	64

Figura 22	– Referência visual para o glossário caça-palavras	64
Figura 23	– Maquete digital do Núcleo 3	65
Figura 24	– Maquete digital dos Núcleos 3 e 4	66
Figura 25	– “Ausência de Caligrafia III”, 2006, de Lenora Rosenfield (184 x 121 cm)	67
Figura 26	– Maquete digital do Núcleo 4	67
Figura 27	– “Sem título”, 1987, de FRANTZ, (69 x 49 cm)	68
Figura 28	– Maquete digital, totem e parede auxiliar do Núcleo 4	69
Figura 29	– Representação visual para pesquisa de hábitos e conhecimento sobre o tema	69
Figura 30	– Maquete digital, área de encerramento, totem com tablet e ponto de coleta de lixo eletrônico	70
Figura 31	– Maquete digital	71
Figura 32	– Recursos FABICO	78
Figura 33	– Recursos totais	79
Figura 34	– Primeiro esboço de identidade visual	82
Figura 35	– Segundo esboço de identidade visual	83
Figura 36	– Terceiro esboço de identidade visual	84
Figura 37	– Identidade visual final, com fundo azul	85
Figura 38	– Identidade visual final, com fundo laranja	86
Figura 39	– Identidade visual final, com fundo branco	86
Figura 40	– Peça gráfica de divulgação do Brechó Cyber	87
Figura 41	– Peça gráfica de divulgação, ecobag	88
Figura 42	– Peça gráfica de divulgação, modelo de pôster	88
Figura 43	– Peça gráfica de divulgação, modelo de <i>flyer</i>	89
Figura 44	– Peça gráfica de divulgação, modelo de <i>bottons</i>	89
Figura 45	– Resultado pesquisa de perfil	99
Figura 46	– Gráfico pesquisa caminhada expositiva	100
Figura 47	– Gráfico pesquisa caminhada expositiva 2	100

Figura 48 – Nuvem de palavras	101
Figura 49 – Modelo de recurso expográfico	103

## **LISTA DE SIGLAS**

3D – Tridimensional

CAIXOLA – Clube de Criação da FABICO

CMC – Laboratório de Cultura Material e Conservação

CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

COVID-19 – Coronavirus Disease

CRIAMUS – Laboratório de Criação Museográfica

CUFA - Central Única das Favelas

DMLU - Departamento Municipal de Limpeza Urbana

EAD - Ensino a Distância

ENIAC – Electronic Numerical Integrator and Computer

ERE – Ensino Remoto Emergencial

FABICO – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação

GIF – Graphics Interchange Format

GT – Grupo de Trabalho

HTML – Hyper Text Markup Language

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

LAPEM – Laboratório de Pesquisa e Extensão Museológica

LIBRAS – Língua brasileira de sinais

LOA – Lei de Orçamento Anual

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

MACRS – Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul

MDF – Medium Density Fiberboard

MEI - Microempreendedor individual

MUSECOM – Museu da Comunicação Hipólito José da Costa

NESTA – Núcleo de Estudos em Subjetivação, Tecnologia e Arte

NUTED – Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação

ONG - Organização não governamental

PROEXT – Pró-Reitoria de Extensão

PCD – Pessoa Com Deficiência

PUC/RIO – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

PVC – policloreto de vinila

QR Code – Quick Response Code

TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação

UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

UNIRIO – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

USB – Universal Serial Bus

## SUMÁRIO

<b>1 DADOS GERAIS</b>	<b>10</b>
<b>2 APRESENTAÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>3 OBJETIVOS</b>	<b>14</b>
3.1 Objetivo geral	14
3.2 Objetivos específicos	14
<b>4 METAS</b>	<b>15</b>
<b>5 JUSTIFICATIVA</b>	<b>17</b>
<b>6 REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>23</b>
6.1 Cibercultura, Ciberespaço e Sociedade da Informação: decodificando conceitos	23
6.2 Cibercultura e suas interlocuções	30
6.2.1 Exclusão digital: alfabetização midiática e informacional	31
6.2.2 Mídias Sociais: entre ciberativismo e fake news	34
6.2.3 Cibercultura e Arte: a transterritorialidade como processo	38
6.2.4 Memória e Patrimônio Digital: os museus na palma da mão	41
<b>7 ACERVO</b>	<b>47</b>
<b>8 EXECUÇÃO DO TEMA</b>	<b>50</b>
8.1 Narrativa	50
<b>8.2 Apresentação dos Núcleos</b>	<b>51</b>
8.2.1 Núcleo 1	51
8.2.2 Núcleo 2	55
8.2.3 Núcleo 3 e Núcleo 4	63
<b>9 VIABILIDADE</b>	<b>72</b>
9.1 Viabilidade do Tema	72
9.2 Viabilidade do Espaço	72
9.3 Viabilidade do Acervo	73
9.4 Viabilidade Técnica	73
9.5 Viabilidade Financeira	74
<b>10 RECURSOS A SEREM UTILIZADOS</b>	<b>76</b>
10.1 Recursos Materiais	76
10.1.1 Material Permanente	77
10.1.2 Material de Consumo	77



10.2 Recursos Humanos	77
10.2.1 Quadro Permanente	77
10.2.2 Serviços de Terceiros	77
10.3 Recursos Financeiros	78
10.3.1 Existentes: Solicitação de suprimento de fundos à Universidade	79
10.3.2 Recursos a captar	79
<b>11 ESTRATÉGIAS DE COMUNICAÇÃO</b>	<b>81</b>
<b>12 ATIVIDADES EDUCATIVO-CULTURAIS</b>	<b>90</b>
12.1 Ciclo de Conversas	91
12.1.1 Ciclo de conversas presenciais	91
12.1.2 Ciclo de conversas virtuais	92
12.2 Materiais Educativos	93
12.3 Oficinas e Visitas Mediadas	94
12.4 Acessibilidade	95
<b>13 ESTUDOS DE AVALIAÇÃO</b>	<b>98</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>104</b>
<b>APÊNDICES</b>	<b>108</b>
<b>APÊNDICE A – Cronograma de Execução</b>	<b>108</b>
<b>APÊNDICE B – Planta baixa da Exposição</b>	<b>112</b>
<b>APÊNDICE C – Protótipo do Convite da Exposição</b>	<b>113</b>
<b>APÊNDICE D – Termos de empréstimo</b>	<b>115</b>
<b>APÊNDICE E – Laudo Técnico do Estado de Conservação</b>	<b>119</b>

## 1 DADOS GERAIS

Os dados gerais sobre a presente proposta de exposição encontram-se abaixo discriminados.

### 1.1 Tipo de Exposição

Exposição curricular de curta duração intitulada ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura***, planejada como pré-requisito para aprovação na disciplina BIB3215 - Projeto de Curadoria Expográfica, do Curso de Bacharelado em Museologia da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

### 1.2 Período de Realização

O calendário acadêmico para o primeiro semestre de 2021 ainda está em discussão. A previsão é que as aulas comecem em agosto, sendo assim a abertura da exposição deve ocorrer em outubro de 2021.

### 1.3 Local de realização da exposição

A exposição será realizada no mezanino do Museu da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), localizado na Avenida Osvaldo Aranha, 277, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.

### 1.4 Horário de funcionamento

O horário de funcionamento da exposição é de segunda à sexta-feira, das 8h às 20h, e aos sábados, das 9h às 13h.

### 1.5 Público-alvo

O público-alvo da exposição é a comunidade da UFRGS, estudantes de ensino Fundamental e Médio, moradores de Porto Alegre e região metropolitana, bem como quaisquer outros indivíduos que desejam conhecer e refletir sobre o tema, incluindo pessoas que são nativas digitais e aquelas que estão se familiarizando com a temática.

### **1.6 Tema**

O tema da exposição é a cibercultura e sua influência em nossas vidas.

### **1.7 Coordenação do projeto**

O projeto possui coordenação e curadoria compartilhada por 11 estudantes do Curso de Museologia da UFRGS inscritos na disciplina Projeto de Curadoria Expográfica, ministrada pela Profa. Dra. Vanessa Barrozo Teixeira Aquino no semestre 2020/2, na modalidade Ensino Remoto Emergencial (ERE), também assessorado pelo museólogo da FABICO/UFRGS, Me. Elias Machado.

### **1.8 Prazo de Realização**

O projeto será executado entre agosto de 2021 e dezembro de 2021. O apêndice A apresenta o cronograma de execução detalhado.

### **1.9 Custo estimado**

O custo estimado do projeto é de aproximadamente R\$ 10.000,00.

## 2 APRESENTAÇÃO

Trabalhar coletivamente. Talvez este seja um dos maiores desafios deste projeto. A exposição curricular ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura***, pré-requisito para a obtenção do título de Bacharel em Museologia, é fruto de múltiplas inquietações de estudantes, cada qual com sua trajetória e interesses próprios. Dessa miscelânea, se cria um processo democrático: todas as etapas, da escolha do tema à conceituação do projeto, foram realizadas conjuntamente, através de votações abertas. Conceber uma exposição, independente do formato ou contexto em que isso se dá, é uma atividade coletiva: feita do coletivo e para o coletivo. Um exercício que requer, além de pensamento crítico e disposição para trabalhar em grupo, alteridade, paciência e escuta.

No âmbito da Museologia, as exposições figuram enquanto importante meio de comunicação, construção de conhecimento e socialização da produção científica. Conceber uma exposição é uma forma de contarmos mais uma história, através de um profundo processo de pesquisa, construção de narrativa, seleção e recortes. Um processo que se faz de forma inter e transdisciplinar e que não é fechado em si mesmo.

### **Como planejar uma exposição em período pandêmico?**

Se conceber uma exposição coletivamente já era um desafio, nossa tarefa ganhou contornos ainda mais precisos com a chegada da pandemia de COVID-19, em março de 2020. Não só pelo fato de termos de trabalhar com dois formatos distintos de expôr (presencial e virtualmente), mas porque nossos encontros em sala de aula e a troca de ideias entre os corredores da FABICO — bem como nossas relações pessoais, profissionais, acadêmicas — passaram a ser mediadas através das telas. Parte das atividades foram suspensas, vidas foram perdidas, mas para isso não há volta. Palavras como distanciamento social, *lockdown*, quarentena e *home office* passaram a integrar as conversas do cotidiano. Quanto tempo até o retorno à normalidade? Se a cibercultura já se fazia presente de forma profícua em nossas vidas, com a crise sanitária da COVID-19 seu alcance tornou-se exponencial. Nascia, aí, a fagulha disparadora do tema da exposição.

A primeira decisão tomada pela turma dizia respeito à temática do projeto. No primeiro encontro, foram apresentados os assuntos de interesse das e dos alunos. Em seguida, realizamos a votação. Uma das preocupações do grupo era — e segue sendo — retratar um tema de interesse coletivo e de relevância social. No

artigo Museologia e Museu, a museóloga Waldisa Rússio Camargo Guarnieri pontua:

Num mundo cheio de tensões, em que as nações e os povos atravessam diferentes estágios em tempos sociológicos nitidamente desiguais e dos quais, cada vez mais, se tem consciência, numa época em que o homem se sente cada vez mais solitário e alienado, e mais consciente de sua finitude, cabe ao museu ser o reintegrador, o elemento de compreensão e o agente da Utopia, entendida esta como a fase inspiracional que antecede ao planejamento, atividade racional e racionalizante; a Utopia, dentro da qual o museu vai agir, e o terreno das probabilidades, que vai tornar o plano possível (GUARNIERI, [1979] 2010, p. 85).

Em seu texto, escrito na década de 1970 mas que segue sendo atual, Guarnieri aborda questões latentes no tempo presente, como desigualdade social, solidão e finitude. Qual o papel da Museologia neste contexto? Como ser um agente de integração? É possível pensar a utopia em uma exposição? Que reflexões estariam à espera de serem tensionadas neste projeto? De que maneira poderíamos responder aos problemas do nosso tempo através do olhar da Museologia?

A partir de uma das propostas sugeridas — pensar nossa relação com a cibercultura e quais as consequências dela para a nossa constituição enquanto sujeitos —, entendemos que este seria um tema relevante e possível de ser desmembrado sob diferentes leituras de mundo, pensando questões como exclusão digital, desigualdade social, globalização, sociedade da informação, entre outras. Sendo assim, ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura*** é um convite a pensarmos a cibercultura na contemporaneidade.

### **3 OBJETIVOS**

Os objetivos da exposição encontram-se abaixo discriminados.

#### **3.1 Objetivo geral**

Produzir uma exposição museológica que problematize a cibercultura e a forma como ela afeta a vida da sociedade contemporânea, através de uma linguagem acessível (intelectual e fisicamente) e de uma narrativa que envolva e desperte a curiosidade e a reflexão no público.

#### **3.2 Objetivos específicos**

Os objetivos específicos deste projeto de exposição são:

- a) pesquisar sobre a cibercultura e seus temas correlatos;
- b) comunicar a cibercultura a partir de uma perspectiva histórica, analisando as formas com as quais nos relacionamos com ela na contemporaneidade;
- c) discutir os usos, potências e falhas da internet no século XXI e a dependência tecnológica;
- d) promover reflexões sobre as potencialidades da cibercultura perante a melhoria da qualidade de vida da população, bem como seus limites e os desafios que ela apresenta;
- e) conceber ações educativas-culturais vinculadas a temática da exposição a fim de promover a proximidade e reflexão acerca do tema;
- f) problematizar a exclusão digital e a segregação entre conectados e não-conectados, evidenciando os conflitos geracionais, econômicos e culturais que permeiam o tema;
- g) inspirar uma tomada de consciência no público a respeito dos usos da internet;
- h) avaliar o processo de curadoria expográfica nos aspectos da produção do espaço expositivo, das ações educativo-culturais e dos estudos de público.

#### 4 METAS

As metas da exposição, com seus respectivos responsáveis e período de execução encontram-se assinaladas no Quadro 1.

Quadro 1 - Metas da Exposição

AÇÃO	PERÍODO	RESPONSÁVEL
Pesquisa sobre conceitos-chave e elaboração da narrativa	Início: Fevereiro de 2021 Término: Maio de 2021	GT Pesquisa e turma
Arrecadação de itens para o brechó virtual	Fluxo contínuo	Toda a turma
Arrecadação de R\$5.560,00 pelo formato de <i>vaquinha online</i>	Abril a Junho 2021	GT Financeiro
Criação de rifa (“pacote” de mês grátis na plataforma de <i>streaming</i> Netflix)	Agosto 2021	GT Financeiro
Divulgação e organização do perfil do Brechó virtual	Fluxo contínuo	GT Financeiro
Arrecadação de mensalidades	Início: Fevereiro de 2021 Término: Julho de 2021 (retomável para execução do projeto)	GT Financeiro
Prospecção de acervo e instituições parceiras	Início: Fevereiro de 2021 Término: Abril de 2021 (retomável para execução do projeto)	GT Acervo
Concepção da identidade visual da exposição e implantação em material gráfico	Abril de 2021	GT Comunicação
Pesquisa com público externo sobre os conceitos da exposição	Maio de 2021	GT Avaliação
Diálogos com especialistas	De Março até finalização da execução do projeto	GT Pesquisa e toda a turma
Concepção e pesquisa sobre atividades educativo-culturais	Início: Fevereiro de 2021 Término: Abril de 2021 (retomável para	GT Educativo

	execução do projeto)	
Criação de projeto de divulgação da exposição (mídias sociais)	Maio de 2021	GT Comunicação
Criação de mídia kit para divulgar e convidar para exposição	Abril de 2021	GT Comunicação
Produção de material educativo (atividades) e referências	Início: Fevereiro de 2021 Término: Maio de 2021	GT Educativo
Listagem e contato com os possíveis convidados para integrar as rodas de conversas do educativo (e possíveis parceiros)	Maio de 2021	GT Educativo
Criação de um Comitê de Acessibilidade, para acompanhar a execução do projeto	Junho de 2021	GT Educativo

Fonte: dos autores, 2021.



## 5 JUSTIFICATIVA

A justificativa para esta exposição recai, sobretudo, no uso exponencial que a sociedade faz da internet e na imersão em que vivemos na cibercultura, responsável por mediar grande parte das relações sociais estabelecidas no século XXI, moldando o trabalho, o consumo, o estudo e as relações afetivas desenvolvidas na era da chamada Sociedade da Informação. Apesar do uso ampliado, acredita-se que grande parte da população saiba pouco a respeito da história da cibercultura ou tenha uma escassa noção de suas potencialidades e limitações, bem como da exclusão digital em curso. Isso se deve à naturalização da cibercultura como algo dado, sendo de grande valia uma exposição que questione seus usos, abusos e a forma como ela afeta a vida da sociedade.

O sociólogo, filósofo e pesquisador francês Pierre Lévy é uma das maiores referências no assunto. Em seus estudos, ele trabalha com a seguinte premissa:

[...] o retrato da cibercultura: a nova forma de universalidade que inventa, o movimento social que a faz nascer, seus gêneros artísticos e musicais, as perturbações que suscita na relação com o saber, as reformas educacionais necessárias que ela pede, sua contribuição para o urbanismo e o pensamento da cidade, as questões que coloca para a filosofia política. (LÉVY, [1997]1999, p. 14).

A cibercultura é decorrente de um novo momento pelo qual passamos enquanto sociedade e, como qualquer período de transformações, é repleto de rupturas e incertezas, embora isso não possua, necessariamente, uma conotação negativa, pois a incerteza é o que nos convida à inovação, como afirma Néstor García Canclini:

Não vejo nada de desfavorável na incerteza. Parece-me que há mais riscos na rotina, na repetição, em fazer o mesmo. A incerteza tem a vantagem de nos abrir a outros modos de conceber o real e as relações entre as pessoas. Claro que é difícil viver permanentemente na incerteza. Necessitamos nos agarrar a um assento, a um país, a relações afetivas que nos pareçam mais ou menos duradouras, que nos deem confiança. Necessitamos tanto da incerteza como da confiança, mas é ilusório viver apenas na confiança. (GARCÍA CANCLINI, 2015, p. 122).

Em nossas práticas cotidianas, tal incerteza se materializa engendrando nossas relações como se vivêssemos em uma rede que é ordenada e desordenada ao mesmo tempo, constituindo o *emaranhado* que inspira nossa reflexão. Neste processo curatorial de conceber e planejar uma exposição museológica levantamos inúmeras questões sobre a cibercultura.

Um dos pontos-chave da turma foi a questão de tensionar a naturalização em volta ao tema. Nessa perspectiva, o pesquisador Alex Primo utiliza o conceito de interação mediada por computador. Em sua pesquisa, Primo aprofunda questões como as interações *online* e *offline*, as quais não podem ser reduzidas ao tecnicismo, entre tantos outros aprofundamentos. Destacamos o trecho a seguir, parte de sua tese de Doutorado:

Quando se fala em “interatividade”, a referência imediata é sobre o potencial multimídia do computador e de suas capacidades de programação e automatização de processos. Mas ao estudar-se a interação mediada por computador em contextos que vão além da mera transmissão de informações (como na educação a distância), tais discussões tecnicistas são insuficientes. Reduzir a interação a aspectos meramente tecnológicos, em qualquer situação interativa, é desprezar a complexidade do processo de interação mediada. É fechar os olhos para o que há além do computador. Seria como tentar jogar futebol olhando apenas para a bola. Ou seja, é preciso que se estude não apenas a interação **com** o computador, mas também a interação **através** da máquina. (PRIMO, 2003, p. 32, grifo do autor)

Nesse sentido, é significativo refletir acerca das múltiplas realidades e interações que envolvem a cibercultura na sociedade contemporânea. Uma exposição museológica é capaz de contextualizar, questionar e desmistificar premissas, através dela é possível propor novos olhares acerca da construção social, política e cultural que se encontra nos “emaranhados” da cibercultura.

É necessário reforçar que o acesso à cibercultura ainda ocorre de maneira muito desigual, no entanto os impactos no cotidiano são cada vez mais sentidos. Cada vez mais compartilhamos nossas vidas com máquinas e aplicativos, tudo isso no ciberespaço. Sentimentos, recordações, dados sensíveis, trabalho, estudo e lazer. Tudo se mistura, tudo se transforma em um grande emaranhado de informações.

Não podemos esquecer que estamos elaborando uma exposição cujo tema é a cibercultura e que se encontra imersa em uma pandemia sem precedentes na história da humanidade. Como não refletir sobre tudo isso e sobre a importância de se tensionar esse novo cenário contemporâneo?

Ao refletirmos sobre a cibercultura em um período pandêmico nos deparamos com alguns relatos muito simbólicos e reais com relação à desigualdade social e, conseqüentemente, digital. Um retrato dessa desigualdade é narrado na matéria “Um ano de escolas fechadas: relatos de mães revelam o fracasso do EAD na

Capital”<sup>1</sup>, publicada pelo grupo de comunicação Matinal na data de 19 de março de 2021, periódico da cidade de Porto Alegre/RS. Uma das mães compartilha que somente o filho mais velho, 15 anos, conseguiu acessar a plataforma utilizada pela rede estadual de ensino. No entanto, o menino não conseguia compreender as explicações à distância e desistiu de prosseguir acessando os conteúdos de maneira remota. Além disso, foi necessário pedir dinheiro emprestado para colocar créditos no celular. Uma frase da reportagem resume bem este panorama de exclusão digital e vulnerabilidade social que milhares de brasileiros vivem: “Em casas que mal têm água e luz, internet para acessar a plataforma de ensino é artigo de luxo”.

Soma-se ao abismo da desigualdade mais esse fator: a frequência escolar é uma das ferramentas para o acesso às políticas públicas. Um exemplo é o programa Bolsa Família que tem seu pagamento atrelado à assiduidade do estudante. Os impactos da pandemia não ocorreram somente no âmbito da educação. Ela trouxe reflexos na economia e na renda familiar. A Lei 13.982/2020, criada em 2 de abril de 2020, institui o auxílio emergencial destinado aos trabalhadores informais, microempreendedores individuais (MEI) e pessoas de baixa renda. No entanto, para o cidadão solicitar o benefício é necessário um telefone, modelo *smartphone*, com internet para baixar o aplicativo. Quantas panelas continuaram vazias por falta de acesso?

Será que os responsáveis pela gestão pública consideram estes dados de exclusão digital na hora de traçar estratégias e definir benefícios sociais? Como nossos dados são tratados? Como nossas vidas são percebidas? Somos apenas um algoritmo no ciberespaço?

A alfabetização digital também passa pela questão da segurança dos dados fornecidos e captados. Um caso emblemático ocorreu com a Central Única de Favelas (CUFA), que estava realizando o cadastro biométrico com reconhecimento facial dos beneficiários que acessam a ONG. O site G1 publicou uma matéria<sup>2</sup> explicando os fatos. O fundador da CUFA compartilhou esta informação no *Twitter*. Em seguida, a estudante de ciências de computação (PUC/RIO) e ativista Nina da Hora engajou-se para que a ação fosse suspensa. O motivo? Além da privacidade,

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.matinaljornalismo.com.br/matinal/um-ano-ensino-remoto/>

<sup>2</sup> Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2021/04/27/por-que-a-cufa-interrompeu-o-uso-de-reconhecimento-facial-apos-polemica.ghtml>

estudos indicam que o reconhecimento facial tem menor precisão em pessoas negras e de origem asiática. Após a repercussão e debate sobre a utilização desta tecnologia, a entidade optou por suspender o cadastro.

Ainda sobre as tecnologias de reconhecimento facial, a organização *Coding Rights* publicou em janeiro de 2021 uma pesquisa<sup>3</sup> sobre os impactos no uso destas tecnologias na autodeterminação de gênero nas pessoas trans e não-binárias. Uma das problematizações levantadas pelo estudo é: o que acontece se uma pessoa transiciona? O estudo destaca o caso de um jovem estudante trans que teve seu passe de ônibus bloqueado, impedindo o acesso gratuito ao transporte público. Enquanto sociedade, estamos preparados para a inclusão destas ferramentas em nosso cotidiano? Será que nós refletimos sobre as fotos que postamos nas mídias sociais onde aparecem minha digital?

Em janeiro de 2016, Porto Alegre foi castigada por um temporal que deixou sem luz alguns bairros por mais de 24h. Abaixo, uma imagem emblemática sobre o espaço que a cibercultura ocupa no cotidiano e como um pequeno equipamento eletrônico pode exercer um grande impacto em nossa rotina.

Figura 1: Pessoas recorrem ao supermercado para recarregar bateria do celular



Fonte: Félix Zucco/ Agência RBS

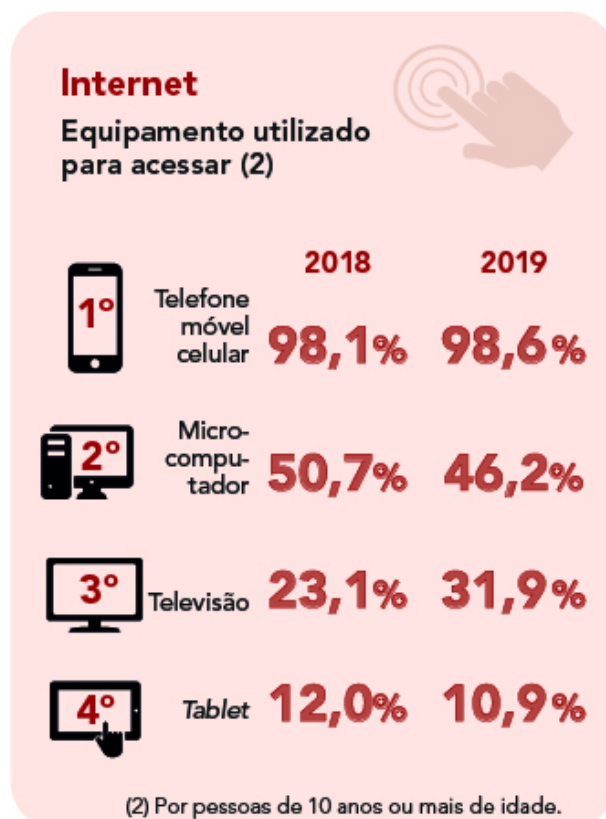
---

<sup>3</sup> Disponível em:

<https://medium.com/codingrights/tecnologias-de-reconhecimento-facial-na-verifica%C3%A7%C3%A3o-de-identidades-trans-7d3ac3f49b92>

O jornal Diário Gaúcho publicou uma reportagem<sup>4</sup> sobre a grande procura por tomadas em supermercados para carregar o celular. Cinco anos se passaram, no entanto, em estudo divulgado pelo IBGE em abril de 2021, afirma-se que 98,6% dos brasileiros utilizam o telefone móvel para acessar a internet. A pesquisa analisou os dados de 2019, conforme imagem a seguir:

Figura 2: Gráfico IBGE sobre equipamento utilizado para acessar a Internet



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua, 2019.

É válido ressaltar que a pesquisa revela a predominância do uso de *smartphones* para acessar o ciberespaço. Há retração tanto no uso de microcomputadores como na utilização de *tablets*. A televisão aparece na terceira posição.

Sabemos da influência da cibercultura em nossas vidas, estamos emaranhados na cibercultura, ela nos transforma e nós a transformamos.

4

Disponível em:  
<http://diariogaucha.clicrbs.com.br/rs/dia-a-dia/noticia/2016/01/sem-luz-em-casa-moradores-buscam-tomadas-em-supermercado-para-recarregar-celulares-na-capital-4964364.html?impressao=sim?impresao=sim>

Entretanto, há espaço para avaliar o que esta presença representa? Sabemos o quanto somos impactados? Qual foi o último termo de uso que você leu antes de aceitar? Poderia não aceitar? É possível afirmar que estamos em um novo tempo? Notamos o quão imersos estamos no ciberespaço? Reflexões que pretendemos levantar através da exposição ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura***. Convidamos nosso público a vivenciar esta experiência de imersão no tema, relacionando-se com o espaço. É importante, acima de tudo, vivenciarmos essa experiência e imersão completa ao tema através do toque, do olhar e da troca de informação com os visitantes, neste espaço que é repleto de conhecimento, mensagens e percepções diversas. Vamos juntos?

## 6 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, apresentaremos o referencial teórico que baliza a narrativa da exposição. Destacamos os três conceitos-chave que nortearão a construção expográfica, tendo como macro-conceito a cibercultura, tema central da exposição. Além da apresentação dos conceitos-chave, serão abordados os subtemas e conceitos transversais que dialogam entre si e que nos permitem problematizar e refletir sobre a presença da cibercultura na contemporaneidade.

### 6.1 Cibercultura, Ciberespaço e Sociedade da Informação: decodificando conceitos

As sociedades contemporâneas têm percebido as linhas limítrofes entre mundo material e imaterial cada vez mais tênues. Essa dicotomia certamente sempre existiu, pois o campo das ideias, da criatividade, da estética, do imaginário e da semiótica, por exemplo, se dão na dimensão imaterial ou estudam acontecimentos dela. No entanto, desde a criação de computadores, na década de 1960, até os dias de hoje, o crescimento da dimensão imaterial tornou-se exponencial e seus usos são correntes para atividades culturais, econômicas e jurídicas na dimensão material. A **Cibercultura**, que acontece no **Ciberespaço**, de dimensão imaterial (QUINTARELLI, 2019), necessita de materialidade específica para seu funcionamento. Neste emaranhado entre imaterial e material, nossa vida se estabelece enredada à **Sociedade da Informação**.

Em 1997, Pierre Lévy publicou o livro *Cibercultura* (*Cyberculture*, no francês original). O estudo, apesar de anterior ao crescimento de *hiperlinks* e usuários a partir dos anos 2000, com a chegada da internet banda-larga (QUINTARELLI, 2019), é uma referência para se pensar a cibercultura. O autor propõe reflexões acerca do impacto do desenvolvimento de tecnologias digitais de informação e

[...] as novas formas artísticas, as transformações na relação com o saber, as questões relativas à educação e formação, a cidade e democracia, a manutenção da diversidade das línguas e das culturas, os problemas da exclusão e da desigualdade. (LÉVY, [1997] 1999, p. 17)

Já no final do século XX, o autor compreendia que a cibercultura seria transformada e transformaria as artes, as estruturas e metodologias de estudo, o contato e relação com as cidades, com sistemas políticos, com a globalização. Lévy também apontou que essas mudanças viriam acompanhadas de questões como a

exclusão e a desigualdade social. De todo modo, a compreensão das transformações vigentes e em potencial não provocaram uma postura avessa à cibercultura. Lévy ([1997] 1999) apresenta uma perspectiva potente que norteará seu estudo e, também, nossa exposição. Segundo ele, não devemos tentar caracterizar a cibercultura como algo positivo ou negativo, e sim tentarmos

[...] compreendê-la, pois a verdadeira questão não é ser contra ou a favor, mas sim reconhecer as mudanças qualitativas na ecologia dos signos, o ambiente inédito que resulta da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural. Apenas dessa forma seremos capazes de desenvolver estas novas tecnologias dentro de uma perspectiva humanista. (LÉVY, [1997] 1999, p. 12)

A intenção de desenvolver novas tecnologias pautadas por uma visão humanista existe desde a criação dos primeiros computadores e da *internet* (LEINER et al. 1997; BELL, 2005). A luta pelo compartilhamento de informações e a contribuição coletiva no desenvolvimento de códigos e programas, sobre os quais falaremos no subcapítulo seguinte, andam de mãos dadas com o ciberespaço e, portanto, com a cibercultura. Para Lévy ([1997] 1999 p. 17), o ciberespaço

é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

Esse novo espaço comunicacional exige materiais, tecnologias, energia e outros recursos físicos para existir, bem como programas e interfaces para ser compreendido por seres humanos. Dessa relação entre ser humano, programa e máquinas, surge, desterritorializado e eternamente em expansão, o ciberespaço. Lévy resume a cibercultura como “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, [1997] 1999, p. 17). Assim como Lévy, compreendemos a cibercultura e o ciberespaço como conceitos entrelaçados e simbióticos. A cibercultura alimenta e desenvolve questões e anseios para o ciberespaço que, através de novas tecnologias e saberes, se expande e provoca mudanças na própria cibercultura.



A *Internet* é a ferramenta mais difundida que permite acesso ao ciberespaço. Ela possibilita a conexão técnica entre ser humano, programa e máquina. Julgamos necessária sua apresentação justamente por ser um dos pontos problematizados na exposição. *Internet* não é sinônimo de cibercultura e o ciberespaço abarca a internet, mas não se restringe à ela. Vale destacar que esta ferramenta é frequentemente vista como inerente aos dias atuais, e sua “facilidade” de uso pode mistificar seu funcionamento, minimizando sua complexidade. Nessa perspectiva, abordaremos brevemente o tema neste capítulo. Segundo Moraes, Lima e Franco (2012, p. 42), podemos entender a *internet* como

[...] uma rede mundial de computadores ou terminais ligados entre si, que têm em comum um conjunto de protocolos e serviços, de uma forma que os usuários conectados possam usufruir de serviços de informação e comunicação de alcance mundial através de linhas telefônicas comuns, linhas de comunicação privadas, satélites e outros serviços de telecomunicações.

Existem algumas divergências na literatura quanto aos marcos relacionados ao surgimento dos primeiros computadores e o que pode ser considerada a primeira rede de computadores. Como o objetivo da exposição é suscitar reflexões sobre a cibercultura, não traremos aqui uma pesquisa de fôlego que possa nos indicar uma resposta única. Apresentaremos, por conseguinte, dados da pesquisa *Brief History of the Internet* (Breve História da Internet, em tradução livre) publicada em 1997 por Barry Leiner, Vinton Cerf, David Clark e demais sujeitos que atuaram diretamente na implementação da Internet nos Estados Unidos em diferentes fases.

Neste estudo, disponibilizado pelo *Internet Society*<sup>5</sup>, projeto colaborativo que atua pela democratização da Internet, somos informados de que o princípio da Internet surgiu como resultado de um projeto militar para melhorar a vigilância e o compartilhamento de pesquisas. Com o decorrer do tempo, pesquisadores de universidades passaram a se apropriar desse meio, realizando um levantamento e um compartilhamento de informações acerca desta ferramenta. Segundo Leiner et al. (1997), o que possibilitou o amplo acesso à internet foi sua estrutura aberta, ou seja, uma arquitetura pensada na diversidade de tipos de rede, orientada para todos e não para um único sistema. Existem diferentes tipos de rede, e utilizaremos, de agora em diante, o termo *internet* para se referir à *internet* banda-larga, que,

---

<sup>5</sup> Para mais informações, acesse: <https://www.internetsociety.org/>

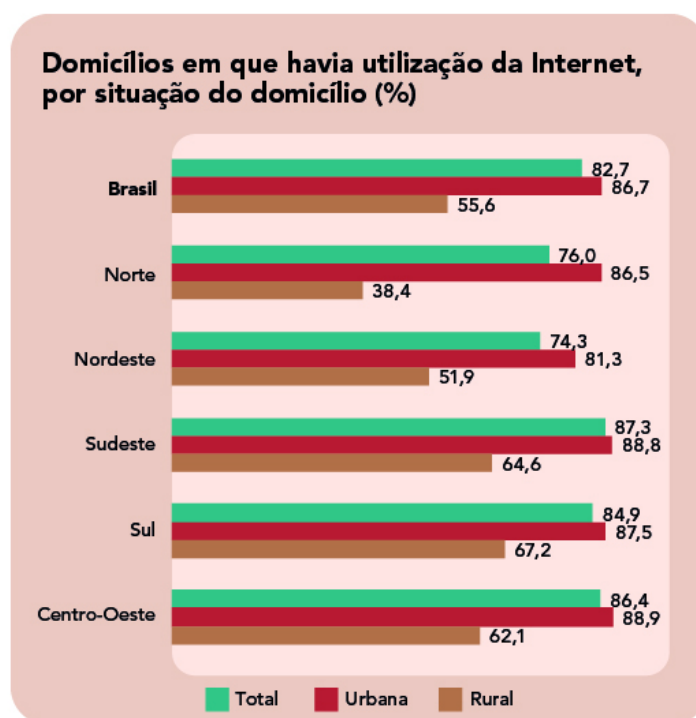
segundo Quintarelli (2019), foi a que possibilitou o *boom* tecnológico e de comunicação nos anos 2000 (com implementação no Brasil somente em 2004).

A *Internet*, em si, segue em desenvolvimento. Vivemos hoje sob a *Internet das Coisas*, o que Mariana Monteiro da Costa (2018) entende como o período em que objetos do cotidiano estão conectados à rede: a hiperconectividade abarca, também, as coisas simples. Se estamos tão imersos, poderíamos indicar que todos na Sociedade da Informação vivem hiperconectados? Não, porém somos todos impactados pela Sociedade da Informação, ou pela exclusão ou pela imersão na cibercultura.

No Brasil, por exemplo, a *Internet* foi implementada pelo poder público na década de 1980. Em um estudo realizado sobre a oferta e demanda da ferramenta, “constatava-se que o país encontrava-se ainda numa etapa muito inicial do desenvolvimento da teleinformática, etapa talvez comparável àquele do final dos anos 60 nos países desenvolvidos” (BENAKOUCHE, 1997, p. 127). O texto apresenta o fato de que a demanda e a popularização da rede de computadores aumentaram em decorrência da transmissão da novela *Explode Coração*, em 1995, na Rede Globo: nela, o casal protagonista se conhece através da *Internet*.

Cabe salientar que, enquanto somos o país no qual as pessoas passam mais tempo conectadas, também detemos uma das piores velocidades de *internet* (RAMIRES, 2019). O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), através da Diretoria de Pesquisa, Coordenação de Trabalho e Rendimento, apresenta um relevante gráfico:

Figura 3 - Gráfico IBGE sobre presença da Internet nas regiões do Brasil



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua, 2019.

Nota-se a diferença entre centros urbanos e rurais, além de cerca de 18% dos domicílios brasileiros não possuírem este recurso. A pesquisa também aponta os motivos para a falta de acesso como “nenhum morador sabia usar a Internet” (25,7%), “o serviço de acesso à Internet era caro” (26,2%) e “falta de interesse de acessar a Internet” (32,9%). A cibercultura e o ciberespaço não são inerentes aos nossos dias: há custo, há saberes e formas de uso. Há uma linguagem e meios de acesso.

Todas essas alterações, de ordem técnica, observadas no final do século XX e início do XXI, refletiram em transformações socioculturais, configurando o momento histórico conhecido como Era da Informação, resultado de uma sociedade estruturada em redes (físicas e virtuais), que é a sociedade da informação e do conhecimento.

Essa nova estruturação social, de acordo com Squirra (2005), representa uma combinação entre a informação, suas configurações e aplicações, com as tecnologias de comunicação. Nessa sociedade, há uma economia do conhecimento, que envolve “[...] a mobilização das competências empresariais, acadêmicas e

tecnológicas com o objetivo de melhorar o nível de vida das populações.” (SQUIRRA, 2005, p. 262). Ou seja, a sociedade da informação é a interface social do capitalismo informacional, uma nova fase do sistema financeiro que nos rege. Nela, o poder está nas mãos de quem detém a informação.

Tal sociedade tem como características a informação como matéria-prima, a alta penetrabilidade dos efeitos das tecnologias, a flexibilidade e a convergência crescente das tecnologias (CASTELLS, 2000). Apesar de tomar forma especialmente a partir da década de 1980, percebemos que o momento de constituição da sociedade da informação é diretamente influenciado pelo crescimento das novas tecnologias e da indústria eletrônica ligada à nova visão de liberdade trazida nas décadas de 1960 e 1970. A globalização, processo social que lhe dá forma, “[...] é um movimento de fluxos e redes, mais do que de entidades visíveis, colecionáveis e passíveis de serem exibidas. Não há um consenso sobre quando começou, nem de que modo se relaciona com as culturas nacionais e locais” (GARCÍA-CANCLINI, 2014, p. 38).

Trata-se, assim, de uma sociedade pós-industrial, que expande e reestrutura o capitalismo. Tal característica, embora latente em países de maior nível de desenvolvimento econômico e social, é uma tendência internacional, amparada no paradigma da tecnologia da informação (WERTHEIN, 2000). E como constituinte do capitalismo, ela segue um modelo semelhante a esse sistema financeiro, envolvendo questões ideológicas e socioculturais: após um primeiro período de temor mediante os efeitos da automação, houve uma fase de fascinação quase infantil quanto à difusão da internet nos países industrializados, alimentando a utopia da construção de um mundo mais igualitário, através da integração global (WERTHEIN, 2000) e das interações sem barreiras. Entretanto, passado o período idealista, identificamos que velhas hierarquias não foram superadas e, na prática, há um alargamento ainda maior da distância entre produtores e receptores da informação, embora o maior acesso a ela apresente potencialidades:

Exageros especulativos à parte, é preciso reconhecer que muitas das promessas do novo paradigma tecnológico foram e estão sendo realizadas, particularmente no campo das aplicações das novas tecnologias à educação. Educação à distância, bibliotecas digitais, videoconferência, correio eletrônico, grupos de “bate-papo”, e também voto eletrônico, banco *on-line*, *video-on-demand*, comércio eletrônico, trabalho à distância, são hoje parte integrante da vida diária na maioria dos grandes centros urbanos no mundo. (WERTHEIN, 2000, p. 75).

Entre virtudes e defeitos, a globalização vive uma dicotomia que é calcada na constante luta pela promoção do acesso à informação, tendo em vista não apenas os aspectos tecnológicos, mas também sociais, culturais, econômicos e ideológicos. Não por acaso, constatamos que sua forte vinculação com o sistema financeiro lhe impõe desafios dúbios:

Nada mais 'desglobalizador' do que insistir nessa economia sádica e louca: ao destruir e isolar consegue efeitos contrários à expansão do mercado que afirmam pretender. Quando fracassa, substituem a política por guerras que, como toda ação redentora, converte os que são diferentes em hereges. (GARCÍA-CANCLINI, 2014, p. 38).

A partir da visão do autor, percebemos que a dependência ao sistema capitalista acaba refletindo em uma globalização equivocada, pois amparada em modelos bilaterais de mercado, que perpetuam regimes de desigualdade e sistemas colonialistas, apesar do avanço no desenvolvimento de tecnologias de informação e comunicação. A globalização implica em uma nova forma de articulação social, onde exercitamos, mais do que nunca, a ideia de vivermos em rede, entendendo que suas estruturas atuam, em teoria, na remoção de hierarquias, horizontalizando as relações e interações sociais, constituindo um rizoma e formas dispersas de articulação do sentido social (GARCÍA-CANCLINI, 2015). O acesso à internet, característico da globalização, possibilita uma conexão com o outro, mesmo quando ele está distante, produzindo

[...] uma sensação de proximidade, de fazer parte da mesma "turma" eletrônica. A interatividade e a imediatez dos diálogos online, sem precedentes nas outras mídias, acentuam ainda mais aquela sensação de familiaridade a que Silverstone se refere, mesmo que o contato direto esteja ausente. A ausência de contato físico, entretanto, não implica uma ausência de contato emocional e cognitivo, ainda que mediados pelo computador. Os comportamentos do emissor são traduzidos em texto, imagens e sons que viajam nas linhas telefônicas, cabos e satélites para serem reproduzidos no computador do receptor. Os toques que seriam dirigidos ao corpo do outro são transformados em entusiasmada digitação no teclado. Os olhares de admiração, dúvida, interrogação e excitação são dirigidos ao texto e às imagens na tela do computador. Emoções, fantasias, desejos são criados e instigados, levando a amizades, paixões, amores, que podem resultar em sexo virtual ou real. (SILVEIRA, 2004, p. 48).

Silveira (2004) reflete sobre a forma como a internet e a globalização possuem o potencial de influenciar nossos processos de subjetivação, interferindo

em construção identitária. Em Arnett (2002<sup>6</sup> *apud* SILVEIRA, 2004), identificamos quatro consequências psicológicas da globalização: as identidades biculturais, as confusões de identidade, a possibilidade de escolher individualmente entre diferentes culturas e a constatação de um período de vida adulta com características de adolescência continuada. É importante lembrar, entretanto, que estas consequências são observadas especialmente nas classes médias urbanas de praticamente todos os países.

Por estarem inseridos, desde muito cedo, no âmbito da sociedade da informação e em uma era de plena consolidação da globalização, a população jovem é a mais propensa a ter sua identidade alterada por ela, caracterizando estes indivíduos como nativos digitais. De acordo com Silveira (2004), a globalização econômica e cultural produz uma geração de jovens levados a escolher entre identidades culturais diferentes que, frequentemente, divergem dos valores sociais tradicionais, provenientes dos seus locais de origem.

Assim, a cibercultura se desenvolve conformando nossas práticas cotidianas, emaranhando-nos em redes que, embora não sejam fixas ou físicas, estruturam nossas relações sociais contemporâneas. Nossas vidas estão cada vez mais expostas no ciberespaço, tendo isso ônus e bônus, a depender de cada contexto. Nessa perspectiva, apresentaremos nos subcapítulos subsequentes, alguns conceitos de temas que perpassam, sustentam ou atravessam nosso exercício de reflexão sobre a cibercultura, sendo eles: exclusão digital; memória digital (às vezes chamada de memória virtual); *web arte*; ciberativismo, mídias sociais e *fake news*.

## 6.2 Cibercultura e suas interlocuções

Para uma melhor compreensão das implicações da cibercultura em nossas vidas, tecemos a seguir algumas discussões sobre dilemas, problemáticas e possibilidades que surgem em decorrência do uso massivo de tecnologias pela sociedade contemporânea.

---

<sup>6</sup> ARNETT, J. J. The psychology of globalization. **American Psychologist**, v. 58, n. 1, p. 774-783, Oct. 2002.

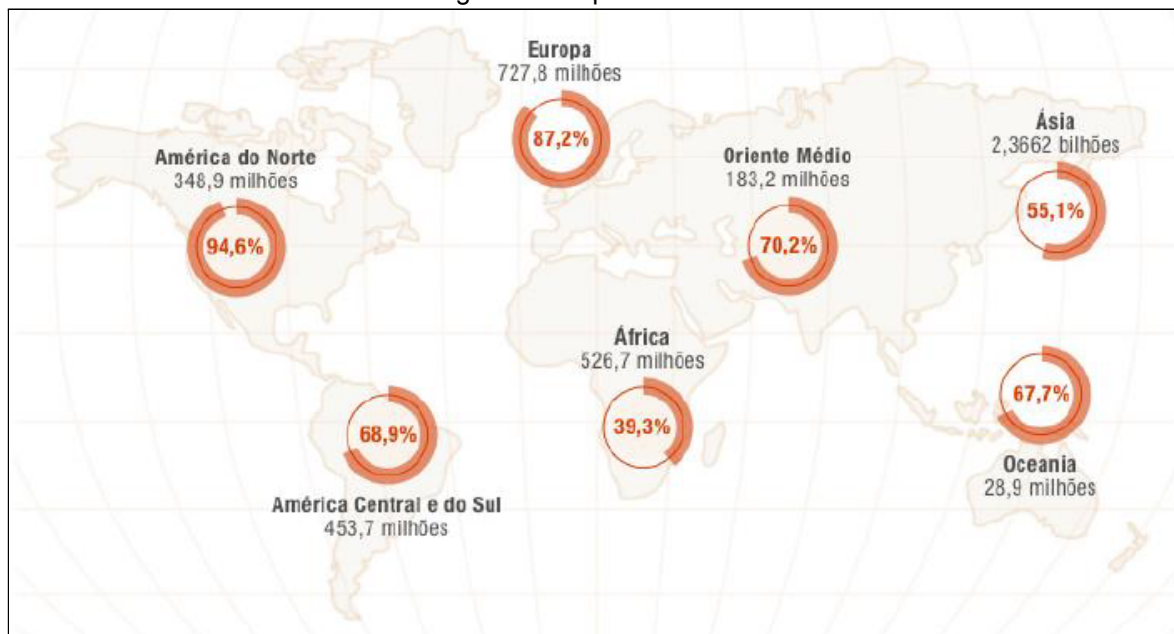
### 6.2.1 Exclusão digital: alfabetização midiática e informacional

Em sua discussão sobre a sociedade da informação, novo formato de articulação social em que vivemos, Squirra (2005) aponta uma questão de ordem técnica, mas que é apenas um dos tantos reflexos de uma problemática de ordem social que lhe é anterior: a exclusão digital. Bastante distante da utopia proposta pela ideia de globalização e defendida por seus idealizadores, o uso massivo da internet não apenas manteve como também intensificou processos de exclusão presentes em nossa sociedade:

[...] a sociedade da informação gera formas próprias de exclusão, entre aqueles que têm ('have') e aqueles que não têm ('have not') acesso ao ativo principal gerador de produtividade, no caso da informação. Surge a reflexão sobre esse fenômeno, que vem sendo genericamente chamado de divisão digital ('digital divide'). (SQUIRRA, 2005, p. 256).

Evidente que tal fragmentação não se aplica de maneira homogênea, pois continuamos reproduzindo uma divisão social que nos acompanha há bastante tempo. Em alguns países, grande parte da população possui acesso à internet, enquanto em outros, esses números são menos expressivos, como é possível verificar na Figura 4.

Figura 4 - Mapa Mundial da Internet



Fonte: IBERDROLA, 2020.

O mapa acima revela uma distância real e cruel entre as nações que têm acesso à internet e as que não têm, reforçando que “[...] a noção de sociedade global da informação é resultado de uma construção geopolítica” (MATTELART, 2002, p. 14). Essa exclusão ocorre porque, dentro dessa forma de organização social em que vivemos, é praticamente impossível que toda a sociedade tenha acesso aos recursos de forma equânime. Segundo Squirra (2005, p. 262), na prática, “[...] a distância entre os que tinham mais e os que tinham menos acesso à informação se alarga indefinidamente com a implementação sucessiva – e cada vez mais intensa – de mais recursos tecnológicos.”

Essa é uma realidade que se aplica às pessoas e aos negócios, “[...] definindo quem sobrevive – ou não – em praticamente todos os setores [...]” (SQUIRRA, 2005, p. 258), o que torna-se evidente quando identificamos que uma empresa, independente de seu tamanho, não se mantém com a mesma força no mercado se não tiver o que se convencionalizou chamar de “presença digital”. Da mesma forma, as pessoas que não têm acesso a esses recursos não poderão compartilhar suas memórias e visões de mundo nessa grande rede:

A internet vai ter como proposição criar uma memória global por ser uma rede mundial. Entretanto, por baixo das ilusões que esse discurso possa ter, existe uma barreira real de pessoas que não estão em rede e, por isso, se vêem alijadas da participação desta memória global e outras que caminham pela rede, mas se perdem nos atalhos. (SCHITTINE, 2009, p. 161).

A ideia de um mundo conectado, onde todos interajam com todos e barreiras socioculturais sejam vencidas é tentadora. Entretanto, na prática, o que percebemos é que esse projeto que se pretendia inclusivo não conseguiu, por si só, vencer com a tecnologia questões de ordem social, profundamente amparadas em uma história marcada pela desigualdade e pela exploração.

Para além das questões políticas e econômicas que se referem às nações, no nível cognitivo, a exclusão digital pode ser compreendida como “[...] um estado no qual um indivíduo é privado da utilização das tecnologias de informação, seja pela insuficiência de meios de acesso, seja pela carência de conhecimento ou por falta de interesse.” (ALMEIDA; PAULA, 2005, p. 56). Isso ocorre porque a internet convida e exclui ao mesmo tempo, uma vez que não instrumentaliza a pessoa para



saber usá-la (SCHITTINE, 2009), gerando diferentes formas de exclusão, que envolvem variáveis econômicas, culturais, sociais e geracionais.

Conforme Almeida e Paula (2005), essas pessoas “às margens” enfrentam maiores dificuldades e podem, inclusive, sentirem-se impedidas de executar algumas tarefas, quando estas são efetuadas através do uso de determinadas tecnologias. A exclusão pode se dar pela falta de posse de um dado aparelho, por não saber usá-lo ou pela carência de conhecimento mínimo para manipular essa tecnologia.

Embora a exclusão digital possa parecer um problema pontual e que diz respeito apenas às pessoas com dificuldades, é preciso considerarmos que isso possui impactos relevantes em nosso sistema econômico e no desenvolvimento do país de modo geral. Neste sentido, é preciso pensar em políticas públicas que promovam a inclusão digital:

Medidas de inclusão digital são necessárias para possibilitar a esses cidadãos agregarem cada vez mais conhecimento e desenvolverem o capital intelectual, colaborando para a evolução social, cultural e econômica de nosso país e caminhando para extinguir a divisão entre ricos e pobres de informação. (ALMEIDA; PAULA, 2005, p. 61).

A cibercultura modela uma sociedade que converge rumo ao uso massificado de tecnologias digitais. Porém, enquanto o formato das práticas sociais está em transformação, velhas problemáticas sociais persistem. A exclusão digital não é mera coincidência: é fruto de uma sociedade de classes e de um sistema sustentado na exploração humana..

Se em um contexto normal essa já é uma realidade dura de se suportar, em situações emergenciais a exclusão digital ganha contornos ainda mais nefastos. A pandemia de COVID-19, por exemplo, evidenciou ainda mais a distância entre os que têm e os que não têm acesso às TIC: alunos não conseguem dar prosseguimento aos seus estudos, por não disporem de computadores adequados; nem todos dispõem de internet de qualidade, que suporte o fluxo de dados requerido por aulas remotas; os cidadãos mais vulneráveis muitas vezes não dispõem de equipamentos para acessar o aplicativo onde deve ser feita a solicitação do auxílio emergencial. Neste sentido, a reflexão sobre a cibercultura não pode pensá-la apenas como espaço de convergência das práticas socioculturais

contemporâneas, mas também como possibilidade de transformação social e ruptura de velhas normas sociais.

Nessa perspectiva, lançamos um olhar para as problemáticas históricas e contemporâneas, desnaturalizando certas práticas e tensionando situações cotidianas, como, por exemplo, os usos e abusos que estão por trás das mídias sociais.

### **6.2.2 Mídias Sociais: entre ciberativismo e *fake news***

Como apontado por Lévy ([1997] 1999), o ciberespaço é alicerçado em três princípios básicos: a interconexão, a formação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva. Assim sendo, uma de suas potencialidades é justamente o fortalecimento de laços sociais, atuando como meio pelo qual pessoas constroem, fortalecem e mantêm relações, sejam elas afetivas, amorosas, educacionais, políticas, ideológicas, de trabalho, entre outras. A esse respeito, Castells (2000) afirma que estamos diante de uma transformação tecnológica que integra vários modos de comunicação em uma rede interativa.

Essa interação é possível devido às mídias sociais, sustentadas por pessoas com interesses em comum que estão imersas em permanente fluxo de informações, muitas vezes produzidas por elas mesmas, constituindo uma revolução em nossa conjuntura social.

As mídias sociais representam uma nova forma de comunicação, interação e convívio entre as pessoas, de uma maneira diferente em algumas características às formas anteriormente conhecidas. Novamente, em um sentido amplo, as mídias podem ser divididas, muito similarmente a visão anterior, em duas: as de difusão pública, que tem e abrangência em grandes grupos, como o rádio, a tv e os jornais; e as de comunicação privada, que abrangem pequenos grupos, como o telefone, correio, e seus correlatos na Internet. Com essas premissas, as mídias sociais são as ferramentas que permitiram criar uma forma intermediária e, além disso, escalável, entre as duas outras; difusão e comunicação; onde o controle e a variabilidade de uso são definidos pelo indivíduo emissor ou o receptor. (BRITO, 2018, p. 31).

Sendo assim, o papel da *internet* é o de permitir a indivíduos o poder de expressão sem a necessidade de um mediador: nela mesma é possível criar, difundir e se conectar aos assuntos que interessam a cada um, apresentando também funções massivas e pós-massivas, devido à possibilidade de reunir diversos tipos de mídia. Nas mídias sociais, as comunidades virtuais possibilitam

que os indivíduos compartilhem e consumam informação sobre seus interesses pessoais, mas que, ao serem compartilhados, tornam-se coletivos. De acordo com Brito (2018), as mídias sociais são softwares de internet que possibilitam formas de comunicação diferenciadas, propiciando novos lugares de convívio, sendo que o lugar, nelas, transcende a tridimensionalidade e possui uma realidade própria.

Por possuir uma realidade própria, ele também é espaço de projeção de desejos, intencionalidades e utopias. Isso explica porque, atualmente, tantas demandas sociais convergem em práticas de organização política na internet, formando movimentos de ciberativismo.

O ciberativismo pode ser considerado o reflorescimento das utopias no século XXI, pois representa a ideia de união de pessoas visando a transformação, mediado pelas TICs. O caráter colaborativo das mídias sociais e seu alcance em larga escala é algo que caracteriza esse ambiente como um terreno fértil ao surgimento ou transformação de movimentos sociais. A cultura digital está repleta de ações de colaboração (como *vakinhas*, compartilhamento de trabalho, indicação, fácil acesso ao conhecimento, popularização da ciência, compartilhamento de conteúdos gratuitos, etc.). Entretanto, é fundamental entendermos que não é a internet, em si, que produz modificações automáticas: são as pessoas que configuram e utilizam as suas ferramentas, com objetivos pontuais e influenciados por inúmeros fatores (como condição de acesso) (MARQUES, 2016).

Além disso, questiona-se se realmente transformamos a sociedade a partir dos usos que fazemos nas redes sociais digitais. A criação de “bolhas” ideológicas é um exemplo que evidencia o quanto nosso ativismo pode ser menos eficaz do que parece, num primeiro momento:

Durante os períodos eleitorais, marcados por uma disputa acirrada entre projetos políticos, a tendência é a de que os usuários prefiram se integrar a contatos com quem mais convergem ideologicamente, evitando-se a crítica ou o isolamento social. Mas a disputa pautada pela campanha negativa também atinge o curso dos mandatos, onde, mesmo figuras públicas e agremiações fomentam rixas ao estilo ‘nós’ contra ‘eles’. (MARQUES, 2016, p. p. 40).

Além disso, o maior acesso às informações vem acompanhado de grandes desafios. Quando questionado acerca da participação dos cidadãos na globalização, García Canclíni afirma que:

Exercer, hoje, a cidadania é situar-se em outra paisagem. Não penso com isso que o parlamento ou as formas tradicionais da democracia tenham perdido o seu sentido. Parece-me que é preciso tratar de recuperar o valor das instituições clássicas, mas, evidentemente, elas são insuficientes para canalizar as necessidades de mudança e melhorar o bem-estar das maiorias. Houve uma atomização das formas de participação, e o que encontramos etnograficamente em muitos países é que uma grande parte dos cidadãos desvinculou-se de partidos, sobretudo, muitos movimentos juvenis: “Não somos apolíticos. Somos apartidários”, dizem. Pensam que há outras formas de modificar a realidade, que pode ser participar em organizações de bairro, em movimentos de jovens, feministas, étnicos, ecológicos, que são vistos como um modo de contribuir para uma transformação multifacetada do social. (GARCÍA-CANCLÍNI, 2015, p. 125-126).

O autor também entende que essa forma de ativismo contemporâneo é ineficaz, pois o poder continua estando nas mãos das grandes corporações. Apesar do grande acesso às informações e mesmo à produção de informações que circulam pelas redes de sociabilidade constituídas no ciberespaço, essas redes ainda seguem uma lógica de mercado, servindo aos interesses financeiros de empresas, que dão às pessoas a sensação de serem produtoras de informações, enquanto coletam seus dados para direcionar propagandas com o uso de algoritmos. Além disso, sob a perspectiva política, há outra problemática: a terceirização das campanhas negativas nas eleições. Conforme Marques (2016), a profusão de *fake news* de alta popularidade, menos preocupadas com a qualidade da informação do que com sua repercussão, juntou-se às mensagens anônimas enviadas a telefones móveis em todo o país. De acordo com o autor, os grandes partidos treinam seus correligionários para atuarem efetivamente no ambiente digital, sendo que a contra-informação também tornou-se objeto de assessorias de políticos e partidos.

Corroborando com essa percepção que problematiza o uso das TICs, García-Canclíni (2015, p. 126) afirma:

Minha impressão é que essas táticas de transformação parcial são muito insuficientes em uma época de grande concentração dos poderes transnacionais. As empresas tendem a agrupar-se, a multiplicar seu poder combinando-o com o de outras, atuar em vários campos do social, econômico, político e financeiro e somam poder adicionando setores. É difícil que o sistema de táticas dispersas possa confrontar-se com esses poderes tão concentrados. Estamos em uma situação de transição, mas se pode apontar como uma necessidade construir outros tipos de estratégia que tenham a dimensão comparável com esses poderes transnacionais.

O autor também nos alerta para a vigilância constante à qual estamos sujeitos na era em que vivemos, pois estamos permanentemente sendo vigiados por sistemas de videovigilância: “Todo o tempo estamos sendo registrados, mesmo quando estamos em nosso quarto com o computador ou o *tablet* alguém acessa o que escrevemos ou percebemos, mesmo se o computador estiver desligado.” (GARCÍA-CANCLINI, 2015, p. 124). Além disso, a globalização possui impactos na precarização do trabalho, atuando de modo a enfraquecer as utopias que pairavam em torno da própria cibercultura: para o autor, os últimos anos foram marcados por desfiliação partidária e sindical, flexibilização do trabalho, individualização das dependências trabalhistas e aumentou a exposição a formas de controle e precariedade, desestimulando a participação constante e a expectativa de mudar a sociedade.

É fundamental compreendermos que as mídias não são apenas espaços de potencialização das relações sociais: elas, por si só, utilizam recursos que redefinem as práticas. Isso explica o porquê de, assim como nelas surge o ciberativismo, também surgem movimentos de ataque à democracia e aos direitos humanos, amparados em boatos e histórias sem fundamentos, que se convencionou chamar de *fake news*. De acordo com Silveira (2004), o sujeito que acessa uma informação, através da internet, não é tão passivo como poderia se supor:

O modelo de comunicação da internet pressupõe uma interatividade, em que se exige maior atividade do ‘receptor’, muitas vezes no próprio momento em que a transmissão está acontecendo. Em alguns casos, o ‘receptor’ torna-se, simultaneamente, comunicador ou, pelo menos, tem o poder de influenciar o comunicador no próprio instante da geração e transmissão de sua mensagem. (SILVEIRA, 2004, p. 44).

Ou seja, a pessoa, ao compartilhar uma notícia falsa, não pode ser simplesmente considerada um sujeito passivo: ela concorda e colabora com a construção da desinformação, por vezes, sendo incentivada pela estrutura das próprias mídias sociais. Em meio aos bons e maus usos desses espaços, os sujeitos que neles interagem vão deixando seus rastros, informando dados pessoais que são usados por grandes corporações na veiculação de propagandas direcionadas e no que mais julgarem adequado. Esse contexto torna necessária uma nova discussão, inclusive no âmbito de políticas públicas, sobre a proteção de

dados pessoais da internet. Uma questão relevante a ser abordada e que se intenciona problematizar na narrativa da exposição é a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº13709/2018)<sup>7</sup> que sinaliza, dentre diversos temas, novos direitos, deveres, crimes e punições jurídicas em decorrência de ações no ciberespaço.

### **6.2.3 Cibercultura e Arte: a transterritorialidade como processo**

A dinâmica do ciberespaço e o desenvolvimento de novos processos comunicacionais acabaram por gerar reflexos significativos no campo da arte, não somente no que concerne à sua difusão mas, sobretudo, à própria produção, inaugurando outras possibilidades para a criação artística. Nessa perspectiva, o sistema da arte contemporânea passa a figurar enquanto espaço internacionalizado, cujas fronteiras se mostram cada vez mais fluídas, com inúmeras e diferenciadas produções circulando em seu interior.

É a partir dessa perspectiva que a pesquisadora Maria Amélia Bulhões conceitua a ideia de transterritorialidade, processo de construções simbólicas particulares capaz de “construir relações com territórios geográficos específicos, laços de identidade, novos olhares e redes de comunicação” (BULHÕES, 2010, p.21). Segundo a autora, tal conceito

[...] pode representar, na arte contemporânea, formas de estabelecer diferenças frente aos processos de homogeneização que se verificam em âmbito mundial, ampliando o debate dentro dos movimentos de internacionalização e mundialização da cultura, com ênfase em questões referentes às artes visuais. Ela apresenta, ainda, agenciamentos críticos, através de práticas de produção de visualidades que reclamam a dissolução das fronteiras hierárquicas da arte. Por fim, favorece a criação de formas de subjetivação que oportunizam ao seu receptor subjetivação e produção de identidade e a crítica permanente dos modos e instrumentos, de politização do espaço da visualidade, realizando experiências de socialização e produção de comunidade. (BULHÕES, 2010, p. 21).

Bulhões nos lembra que, assim como a sociedade como um todo, o campo da arte também vivenciou uma espécie de deslumbramento com a internet, cuja promessa de interconectividade e diluição de fronteiras estavam em consonância com os desejos das vanguardas dos anos 1970. Neste período, observa-se uma série de produções que utilizam o fax, o telefone e outras redes de criação e

<sup>7</sup> Leia a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº13709/2018) na íntegra em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm)

comunicação para a experimentação artística.<sup>8</sup> Passado esse primeiro momento, é sintomático o sentimento de desilusão com a relação às possibilidades disruptivas e revolucionárias dentro da cibercultura: os grandes monopólios e as estruturas de poder que a circundam não permitiriam que o campo da arte se desenvolvesse em sua potência.

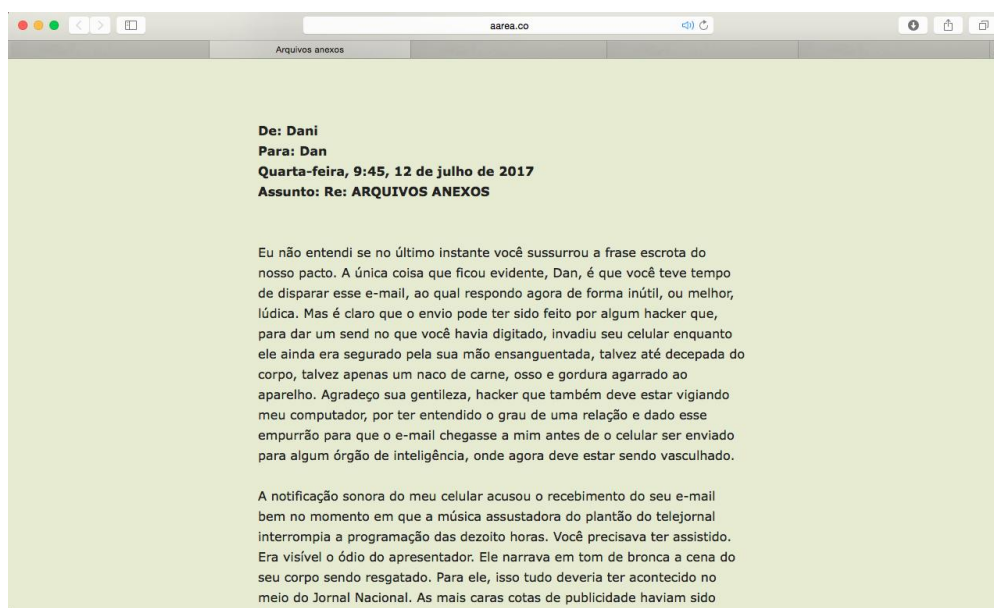
Ao pensar o lugar da arte no ciberespaço, Bulhões delimita dois grupos: o primeiro refere-se às instituições que existem fisicamente em determinado local geográfico, mas que tem no espaço *online* um veículo para a profusão e divulgação de seu trabalho no circuito tradicional da arte. Como exemplo, podemos citar os *sites* de museus como o Louvre, que divulga suas exposições e informações sobre seu acervo no meio digital, e o Google Arts & Culture, site do Google em colaboração com diversos museus ao redor do mundo. O segundo grupo diz respeito a espaços que não existem fisicamente em nenhum local geográfico, tendo sido idealizados especificamente para a internet e limitando sua existência ao ambiente *online*. Todo o seu conteúdo é pensado e estruturado a partir das ferramentas da linguagem digital e dos recursos tecnológicos disponíveis na internet.

O projeto *aarea*, fundado em 2017, é um exemplo desse “lugar da arte”. A plataforma comissiona e apresenta trabalhos de arte concebidos especialmente para a internet e, a cada edição, um projeto é exibido e os artistas convidados respondem ao desafio de conceber, frequentemente pela primeira vez, uma obra cujo veículo exclusivo é a internet.

---

<sup>8</sup> Um dos artistas mais representativos desse movimento é Roy Ascott, artista britânico que trabalha com cibernética e telemática, pensando o impacto das redes digitais e das telecomunicações na consciência. No Brasil, Paulo Bruscky foi pioneiro em explorar suportes comunicacionais para a experimentação artística. Integrante do movimento de arte postal, organizou a exposição Arte Correio (Recife, 1976) e o projeto FAC-similarte, apresentado na exposição “Arte novos meios/multimeios”, em 1985. Outro projeto brasileiro de destaque foi “Arte por Telefone”, coordenado pelo artista e teórico Julio Plaza. Realizado com infraestrutura da TELESP no Museu da Imagem e do Som, em São Paulo (1982), contou com a participação de poetas e artistas visuais.

Figura 5 - Arquivos Anexos de Fabio Morais



Comissionado para o *aarea*, o trabalho apresenta o processo de escrita em tempo real de um texto do artista. A ação teve a duração de 21 dias. Fonte: Blogspot Fabio Morais, 2017.<sup>9</sup>

Segundo Bulhões (2010), estes espaços oferecem ao público exposições que não poderiam ser acessadas fora da internet, aproximando sua prática do conceito de museu imaginário de André Malraux<sup>10</sup>. Segundo a pesquisadora: “Esses museus identificam-se com um processo de substituição simbólica e contribuem para a problematização do sentido da arte na sociedade contemporânea” (BULHÕES, 2010, p. 19).

No ciberespaço, diferentes interesses atuam, engendrando uma rede complexa que desafia as noções e instâncias oficiais do sistema da arte. Embora a internet venha possibilitando a inserção de novos agentes no campo artístico, friccionando as dicotomias entre individual *versus* coletivo, local *versus* global, no contexto brasileiro é imprescindível pensarmos a produção artística no âmbito da cibercultura sob uma perspectiva de classe e de raça.

<sup>9</sup> Disponível em: <http://fabio-morais.blogspot.com/2017/08/arquivos-anexos-2017.html>. Acesso em: 20 abr. 2020.

<sup>10</sup> *Musée imaginaire* refere-se ao museu como lugar mental, espaço sem fronteiras que nos habita. Diferente do museu tradicional, o museu imaginário confronta as noções de mundo atemporal e hierarquizadas, se aproximando de um pensamento não-totalizante e heterogêneo da arte e da cultura como um todo.



Biarritz<sup>11</sup>, artista transmídia nascida em 1994, em Fortaleza, e expoente em GIF arte<sup>12</sup>, pontua que, no Brasil, são poucos os artistas racializados que trabalham com novas mídias, uma vez que há uma dificuldade em acessar as ferramentas e dispositivos necessários para tal.

Eu sou considerada nativa da internet. Nasci em 1994 que, para alguns estudiosos, é o ano em que nasceu essa internet tal qual evoluiu para ser o que é hoje. Para mim, sempre foi meu habitat natural, que eu vivenciei como um aspecto da minha vida. Então, as minhas memórias afetivas estão todas entrelaçadas no que foram essas produções, nesses conteúdos e estéticas que circulavam na internet. Claro, não é só uma questão geracional, mas de acesso também, pois eu cresci com acesso ao computador dentro de casa. Isso diz muito sobre a questão de classe no Brasil (MAIA, 2020, *online*).

Sem desconsiderar as características próprias de cada local geográfico, é interessante pensarmos a transterritorialidade enquanto potência para o estabelecimento de novas possibilidades relacionais entre os agentes nele inseridos, provocando consequências na própria institucionalização da arte contemporânea, dos museus, bienais e do mercado como um todo.

#### **6.2.4 Memória e Patrimônio Digital: os museus na palma da mão**

Se nossas relações sociais acontecem cada vez mais mediadas pela TICs, nossas memórias, sejam individuais ou coletivas, também se encontram em processo de convergência para o mundo digital. De acordo com Ferraz (2005), as tecnologias cibernéticas e informáticas possuem implicações sobre a temporalidade e os regimes de memória e esquecimento contemporâneos, pois o tempo escoa ininterruptamente, de forma dinâmica e processual, gerando “[...] o esvaziamento do horizonte de futuro [...] e a sensação de se viver em um presente inflado parecem corroer o sentido mesmo de duração, afetando, portanto, nossa relação com a memória.” (FERRAZ, 2005, p. 53-54). Esse é um processo de “hiper aceleração” dos fluxos capitalistas, o que acarreta na produção do esquecimento:

[...] imersos em uma lógica de curto prazo, solicitados a nos adequarmos à rapidez dos fluxos, à dissolução de perspectivas de continuidade, ao imediatismo produtivista também expresso na imediatez da produção e

<sup>11</sup> Mais sobre o trabalho de biarritz em: <https://www.biarritz.com/>.

<sup>12</sup> GIF arte é uma forma de arte digital que surgiu na década de 1980 e teve sua profusão a partir de 2010, com o aumento do acesso à Internet em maior escala. Utiliza-se do GIF, um formato de imagem compactado que reúne imagens em baixa compressão. A fácil reprodução e compartilhamento de GIFs tem popularizado a GIF arte entre jovens artistas.

circulação de informação (em tempo real, pela Internet), somos cada vez mais tragados pelo esquecimento. (FERRAZ, 2005, p. 54-55).

Schittine (2009), ao mesmo tempo em que afirma que é preciso que a memorização seja feita a partir de um fluxo acelerado, questiona se a internet, mesmo nos permitindo arquivá-la, nos garante o controle sobre a memória que nela é construída. Essa memória, de acordo com a autora, é um quebra-cabeça, um mosaico, um labirinto onde os arquivos estão guardados nos cantos e nas dobras, tornando-se fáceis de serem perdidos. O presente está cada vez mais esgarçado, prolongado entre passado e futuro, como se o presente, ao contrário de desaparecer, se dilatasse.

Quando passamos para o agenciamento da memória em rede, na internet, as noções de tempo e espaço se modificam. O lugar não existe mais porque não é real, é virtual, e o tempo é o presente, é o agora. As tecnologias de comunicação problematizam a memória vivida, no momento mesmo em que o usuário está traçando o seu caminho pelo labirinto rizomático da rede. (SCHITTINE, 2009, p. 154-155).

Conforme a autora, os arquivos das mídias acabam ajudando a provocar a amnésia digital, pois quanto mais rápido acessamos informações, mais rápido as esquecemos, conformando um papel dúbio: a memória é mantida, mas também se perde com as TICs, pois é efêmera e deficiente, incapaz de dar conta dos fluxos informacionais incessantes. De acordo com Schittine (2009), a memória psíquica vai delegando atividades à memória artificial (do computador), tornando-se mais preguiçosa e dependente, passando ao computador uma função social que era das pessoas mais velhas nas sociedades antigas: ser o “guardião” da memória. Essa memória artificial permite a seleção prévia de lembranças: “É como se o usuário pudesse escolher arbitrariamente dentro da rede aquilo que quer memorizar e colocasse no arquivo de ‘favoritos’ para acessar em um clique quando quisesse trazer uma lembrança à tona.” (SCHITTINE, 2009, p. 158).

Quando estudamos as manifestações de memórias no contexto das TICs, é fundamental compreendermos que algumas oposições se sobressaem, como é o caso do acúmulo de informação *versus* a amnésia digital. Mangan (2010), além de apontar essa oposição, enfatiza que a memória é uma obsessão cultural, o que pode explicar o surgimento e a popularização de certas tecnologias digitais de

comunicação que permitem registrar memórias individuais e/ou coletivas. Ela ainda categoriza duas formas de memória no contexto da cibercultura:

[...] seria possível definir uma memória digital (determinada pelo contexto computacional – está associada a questões técnicas e às tecnologias de informação) e uma memória virtual (determinada pela conexão e dispersão da internet – transcende o espaço físico, estando associada também às tecnologias de comunicação). A memória virtual precisa da memória digital para existir, mas um registro digital somente tem significado com memória coletiva e/ou social ao se tornar virtual. Os novos espaços de memória (virtual) passam a ser repositórios de memória digital cuja informação é socializada através da internet. Embora sejam espaços virtuais, seu conteúdo é real, assim como os sujeitos responsáveis por construir e comunicar as memórias. Trata-se, portanto, de espaços virtuais construídos em um mundo *online* (ciberespaço), que retratam memórias individuais e coletivas relativas tanto ao mundo *online* quanto ao mundo *offline* (vivências fora do ciberespaço). (MANGAN, 2010, p. 176).

A diferença entre memória digital e memória virtual, neste sentido, está na mediação exercida sobre os fluxos informacionais. Nossa relação e interação, dada no ciberespaço, transforma a informação e o mesmo ocorre com a memória, que se torna um “centro de conhecimento”: transferível pelo ciberespaço, a informação se torna conhecimento a partir do seu processamento pela memória individual ou coletiva (DODEBEI, 2006). Na visão da autora, a representação digital do patrimônio protege-o da perda e garante sua autenticidade, mesmo sendo processual.

Essa memória documentária gera o patrimônio digital, que é um “composto de informação que transita no ciberespaço” (DODEBEI, 2008, p. 28). De acordo com a autora, a virtualização do patrimônio (sua transposição para o espaço virtual) torna possível o seu acesso em tempo real por muitas pessoas, que dele se apropriam e o devolvem ao ciberespaço recoberto por novas informações. Nesse ciclo, o valor patrimonial está nos significados atribuídos pelos sujeitos e não no referente material.

Este novo patrimônio é constituído por bens culturais criados somente em ambiente virtual ou por bens duplicados na representação da *web* e sobre materiais digitais que incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, *software*, e páginas *web*, entre uma ampla e crescente variedade de coleções que representam desde objetos pessoais a acervos tradicionais de instituições de memória. (DODEBEI, 2006, p. 1).

Já a memória virtual é constituída por estoques informacionais formados por documentos que, ingressando no ciberespaço, tornam-se recursos informacionais

(DODEBEI, 2006). Essas memórias são repletas de significados atribuídos pelas pessoas, nas narrativas que constroem sobre suas próprias experiências de vida. Refletindo sobre o estatuto contemporâneo da memória na era das TICs, Oliveira (2016) afirma que, seja em nível individual (cognição humana) ou coletivo (compartilhamento de representações sociais), a memória é conformada pelas características do paradigma tecnológico contemporâneo da cultura digital.

Essas novas manifestações de memória, que convergem cada vez mais para o virtual, tornam-se de interesse da Museologia, preocupada com os processos de musealização que ocorrem em qualquer esfera, seja no plano *online* ou *offline*, dentro ou fora de instituições museológicas.

[...] os museus, como qualquer instituição, estão presentes na rede mundial de computadores. A criação de sites de museus proliferou a partir da década de 1990, mas muitos museus ainda nem possuem sites institucionais. E muitos deles possuem sites cujo único objetivo é divulgar atividades da instituição. (OLIVEIRA, 2019, p. 145).

Enquanto instituições mutáveis e dinâmicas, os museus precisam estar sempre atentos às transformações sociais e culturais da sociedade. Conforme Magaldi, Brulon e Sanches (2018), em um mundo de aceleradas mudanças, os museus são confrontados com a necessidade de reinvenção de suas formas de acessar o público.

Com efeito, não precisamos mais sair de frente de nossos computadores pessoais para visitar um museu, visto que as transformações citadas levaram muitas instituições a se virtualizar e muitas instituições novas a preferirem unicamente a forma virtual ou eletrônica. A visita 'tradicional' também se vê alterada; entre a linguagem dos QR codes que fazem a mediação entre os visitantes e a exposição e a curadoria digital e participativa que pode anteceder a sua realização, os aparatos tecnológicos permitiram a inserção do visitante nos processos de musealização. Mais do que simplesmente receberem um produto, os visitantes podem participar de maneira íntima de *virtualmente* todos os estágios da musealização, desde a gestão dos recursos, por meio dos mecanismos de *crowdsourcing*, até a divulgação do resultado final através do uso das mídias sociais. (MAGALDI; BRUNO; SANCHES, 2018, p. 137, grifos dos autores).

Seja no espaço físico do museu ou diretamente no espaço virtual, as TICs possibilitam novas formas de sociabilidade, potencializando a construção de memórias compartilhadas, o que é possível devido ao caráter colaborativo das mídias sociais. A Cibermuseologia, assim, surge como uma dimensão digital dos museus (MAGALDI; BRUNO; SANCHES, 2018), uma nova interface que não é

apenas possível, mas cada vez mais necessária, pela configuração contemporânea de nossa sociedade, que converge rumo ao digital. Os museus, desse modo, também se reconfiguram, desenvolvendo novas facetas, inserindo-se em um cotidiano cada vez mais marcado pelo uso de tecnologias. Essas instituições passaram a ocupar espaços até então não imaginados, seja utilizando-se de tecnologias como estratégia de comunicação dos museus físicos ou como efetivos museus constituídos no plano digital.

As teorias de museologia vêm desenvolvendo uma série de conceitos para dar conta deste fenômeno, tais como museu *online*, museu eletrônico, hipermuseu, museu digital, cibermuseu e webmuseu (CARVALHO, 2008). Não há, ainda, um consenso sobre qual o termo predileto do campo, especialmente porque a diferença entre digital e virtual, por exemplo, não é definida de forma categórica, envolvendo aspectos técnicos e, inclusive, discussões filosóficas. O Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), por exemplo, compreende museus virtuais como “[...] museus que se comunicam com o público-geral somente em espaços de interação virtual” (BRASIL, 2016, *online*). Outro termo encontrado é museu digital:

O museu digital está, aqui, ligado diretamente a web, de um lado significando uma interface com os museus presenciais, de outro lado, criando o próprio cibermuseu, aquele que não possui uma interface presencial, num sentido metafórico, ou seja, designando os seus acervos para uma ordem digital e criando uma qualidade que tem o objetivo de manter a relação de semelhança com as origens daquilo que se conhece como museu. (OLIVEIRA, 2007, p. 148).

Essas instituições se apresentam de formas bem variadas. A esse respeito, Schweibenz (2004) identifica no ambiente *web* algumas das categorias de museu:

- a) museu folheto: site com informações básicas sobre a instituição, objetiva informar;
- b) museu de conteúdo: site que apresenta o museu, com serviços de informação, objetiva retratar suas coleções;
- c) museu de aprendizado: apresenta os conteúdos do museu, orientado pelo perfil do usuário, objetiva criar uma relação entre o visitante e a coleção;
- d) museu virtual: além de informar sobre as coleções, as conecta a coleções digitais, não possuindo um acervo físico.

Nesse sentido, este Projeto Curatorial visa abordar tanto perspectivas teóricas do campo da cibercultura, como refletir acerca de questões contemporâneas no âmbito da museologia, como memória digital e cibermuseologia. Com base nessas referências e reflexões propostas, foi possível materializar o argumento curatorial através dos conceitos apresentados neste capítulo e que serão cruciais para a construção da narrativa expográfica da exposição ***Emaranhado***.

## 7 ACERVO

Partindo dos objetivos do Projeto Curatorial, nossa pesquisa e exposição se valerá de acervos tridimensionais, documentais, produções artísticas e objetos cenográficos para propor reflexões acerca da cibercultura. Neste capítulo apresentaremos os dados e procedência do acervo.

O objeto da Museologia é o fato museal ou o fato museológico. O fato museológico é a relação profunda entre o homem (sujeito conhecedor) e o objeto, parte da realidade à qual o homem pertence igualmente e sobre a qual ele tem o poder de agir. Essa relação comporta diversos níveis de consciência e o homem pode apreender o objeto por meio dos seus sentidos: visão, audição, tato, etc. (GUARNIERI, 1981, p. 58).

Trazemos a citação da museóloga Waldisa Rússio Guarnieri pois, enquanto estudantes de Museologia, somos norteados pela vontade de proporcionar o fato museal em uma exposição. Embora desafiador, buscaremos, através de uma expografia potente e acessível, alcançar esse objetivo.

Cabe ressaltar que, durante o processo de pesquisa, arrolamento e levantamento dessas possibilidades, o grupo encontrou grandes dificuldades informacionais. Por se tratar de um tema contemporâneo, não foram encontrados muitos objetos musealizados capazes de comunicar de forma objetiva a cibercultura, tecnologia e demais temas relacionados. No entanto, como afirma Guarnieri,

A Museologia é a ciência do Museu e das suas relações com a sociedade; é, também, a ciência que estuda a relação entre o homem e o objeto, ou o artefato tendo o museu como cenário desse relacionamento. Ciência em construção, a Museologia vai se libertando da mera observação e descrição de fenômenos, para considerar o fato museológico, desde a sistematização do objeto exposto dentro de uma semântica que o torna inteligível em si e dentro de um contexto, passando pela relação 'Homem-Objeto' e chegando à mais profunda reflexão sobre o relacionamento 'Museu-Homem-Sociedade'. (GUARNIERI, [1979] 2010, p. 78).

Em tempo, essa exposição poderá atentar ao debate da preservação da materialidade proveniente dos meios de acesso ao ciberespaço, bem como da memória digital, tema presente nos dias atuais e que decididamente influencia os museus e a sociedade como um todo.

A este desafio, soma-se ao fato de estarmos em meio à pandemia do novo Coronavírus, cuja presença se dá de forma alarmante em território nacional. As instituições museológicas e culturais estiveram em processo de abertura e

fechamento de suas portas desde março de 2020<sup>13</sup>, o que dificulta a continuidade dos trabalhos museológicos e museográficos. Em sua maioria, as instituições dispõem de poucos recursos humanos, financeiros e tecnológicos para desenvolver ações que envolvam seu acervo e público de forma remota ou digital. Neste sentido, nossa comunicação com possíveis parceiros e a realização de visitas técnicas se tornou um desafio.

Determinar o acervo para uma exposição é uma das decisões mais importantes e também uma das mais desafiadoras. Quais objetos escolher? Quais objetos comunicam melhor os conceitos da exposição? Quais peças vão cativar os visitantes e trazer a atenção para narrativa da exposição? Essas são algumas das perguntas norteadoras que devem ser respondidas no momento de escolha do acervo.

Mas, uma das questões mais importantes é onde encontrar esses objetos. Solucionar essa questão foi um dos maiores desafios deste projeto. Museus, órgãos públicos ligados à tecnologia e projetos de pesquisa foram contatados. Algumas instituições não responderam, outras respostas foram pouco produtivas e alguns encaminhamentos ainda estão em curso para viabilizar o acervo para a exposição.

Em Porto Alegre, acervos sobre tecnologia ainda são raros. Além de não ser uma tipologia de acervo comum na cidade, a pandemia foi um fator complicador. Com a impossibilidade de visitar as instituições, muitos objetos em potencial podem ter passado despercebidos pelos colaboradores dessas instituições; um olhar técnico e mais direcionado por parte dos curadores poderia ter revelado objetos, documentos e demais itens com potencial para integrar a exposição.

Na tentativa de traçar caminhos e encontrar soluções para essa problemática, o grupo enxergou a potencialidade de realizar a exposição com um acervo artístico contemporâneo e, para isso, foram pré-selecionadas algumas obras do acervo do Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul (MACRS). As

---

<sup>13</sup> Utilizamos como referência o estudo realizado pelo Projeto de Pesquisa [38162] Forma & Conteúdo: reflexões sobre as exposições museológicas, sob coordenação da Profa. Dra. Vanessa Aquino, que está vinculado à PROPESQ/UFRGS. Em razão da Pandemia, adaptou seus objetivos específicos, passando a contemplar também as ações de comunicação museológica realizadas pelas instituições museológicas gaúchas durante o período de isolamento social. Os dados foram coletados por: Alahna Santos da Rosa, Aline Vargas de Vargas, Gabriela Mattia, Kimberly Terrany Pires, Natália Greef, Olivia Nery, Priscila Chagas Oliveira, Sofia Perseu e Vanessa Aquino. A pesquisa problematizou a presença dos museus gaúchos no ciberespaço no primeiro semestre de 2020 e são notadas grandes ausências das instituições museológicas nesse ambiente.



obras foram escolhidas a partir de reflexões do grupo a respeito da relação do ser humano com a tecnologia, a cibercultura e o ciberespaço, tendo em vista o potencial da arte enquanto vetor para diferentes reflexões e provocações sobre o tema.

Aproveitando a temática que versa sobre cibercultura, museus virtuais também foram visitados e tornaram-se uma das possibilidades de parcerias para trazer mais diversidade para o acervo. Nesse sentido, o principal museu pesquisado foi o Museu do Isolamento Brasileiro<sup>14</sup>. Criado durante a pandemia de COVID-19, ele é formado por um acervo colaborativo, a partir de obras de artistas brasileiros que estão produzindo durante o período de isolamento social. O Museu já tem um acervo significativo que documenta as produções, pensamentos e reflexões de artistas e demais seguidores.

O Projeto ENIGMA - Mulheres na Computação<sup>15</sup> também é um possível parceiro para o empréstimo de acervo. O ENIGMA possui obras produzidas para a exposição ENIGMA - Mulheres na Computação, que aconteceu no Planetário da UFRGS de 08 de outubro a 30 de novembro de 2018. O ENIGMA é uma ação de extensão vinculada ao Colégio de Aplicação da UFRGS que integra arte, gênero e computação e tem como objetivo difundir o trabalho das mulheres na informática.

Aproveitando a possibilidade de acessar virtualmente o acervo do Museu da Comunicação Hipólito José da Costa (MUSECOM) foram selecionados alguns objetos tridimensionais relativos à comunicação e demais funções que atualmente são exercidas pelos celulares. Telefones, gravadores, câmeras, rádios, copiadoras e demais objetos que atualmente têm suas funções concentradas em um só aparelho. O MUSECOM<sup>16</sup> está localizado no Centro Histórico de Porto Alegre e é uma instituição vinculada ao governo do Rio Grande do Sul. Seu acervo é composto por seis coleções: Imprensa, Tridimensional, Rádio e Fonografia, Publicidade e Propaganda, Fotografia e Cinema. No próximo capítulo aprofundaremos a presença do acervo diretamente na narrativa da exposição.

---

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/museudoisolamento/> e <https://museudoisolamento.com/>

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.ufrgs.br/enigma/> e <https://www.instagram.com/enigmaproeto/>

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.musecom.com.br/home> e <https://www.instagram.com/visitemusecom/>

## 8 EXECUÇÃO DO TEMA

A forma de execução do tema ao longo da exposição encontra-se abaixo apresentada.

### 8.1 Narrativa

O projeto de exposição curricular ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura*** propõe refletir e problematizar a forma com que a sociedade atual se comporta enquanto imersa na rede, pensando de que maneira a cibercultura vem crescendo exponencialmente, desde a década de 2000, influenciando a vida de todas as pessoas ao redor do mundo.

Na era *sociedade da informação*, a cibercultura está presente diariamente em nossas vidas, sendo responsável por mediar e criar grande parte das relações sociais no século XXI, moldando o trabalho, o consumo, os estudos e as relações pessoais. Entretanto, por estar tão presente no cotidiano, sua complexidade acaba passando despercebida por muitas pessoas. A narrativa desta exposição tem como fio condutor dialogar sobre o papel da cibercultura na sociedade da informação, tensionando reflexões para desnaturalizar e problematizar ações nas quais já estamos imersos em nosso cotidiano.

Em um primeiro momento, a narrativa aborda a desnaturalização com que as pessoas utilizam a internet, conforme seus desejos e demandas, sem pensar que, de fato, por trás da tela há muito mais do que o espelho preto do celular nos apresenta. Existe trabalho manual, pesquisa, estudo e o desenvolvimento de uma linguagem própria — a rede não é algo que aparece magicamente na tela ao ligarmos um aparelho eletrônico.

Em um segundo momento, há a ilusão de que a rede é um lugar acessível para todos. A cibercultura modela uma sociedade em que o uso das tecnologias de informação virou uma prática rotineira, tornando-se essencial para o desenvolvimento de nossas atividades cotidianas. Dessa forma, é preciso que o acesso se dê de forma integral e que se tenha os recursos e o conhecimento necessários para utilizar essas tecnologias, o que não é uma unanimidade. Nessa perspectiva, a narrativa da exposição também aborda a desconstrução das imposições feitas no ciberespaço às pessoas que se conectam através da rede, problematizando padrões culturais impostos pelas mídias sociais e a infinidade de termos de uso que temos de aceitar para acessar diversas plataformas.

Deste modo, a exposição curricular caminhará pelas camadas do emaranhado da cibercultura para tentarmos compreender e humanizar o ciberespaço, o lugar e a cultura presentes na sociedade da informação.

## 8.2 Apresentação dos Núcleos

Para a exposição ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura***, o modelo de circuito de visitação escolhido foi o híbrido, com caráter linear nos núcleos 1 e 2 e aberto nos núcleos 3 e 4, permitindo ao visitante criar seu próprio percurso e emaranhar-se no espaço do mezanino do Museu da UFRGS. As imagens das plantas baixas da exposição estão inseridas no Apêndice B.

Em meio à pandemia da COVID-19, todos os espaços e atividades interativas foram pensadas dentro dos protocolos sanitários, priorizando a amplitude do espaço para fins de acessibilidade física e distanciamento social.

### 8.2.1 Núcleo 1

Indo em direção ao mezanino e subindo o primeiro lance de escadas, o visitante encontrará uma plotagem com a logotipia da exposição fixada na parede. Ao subir o segundo lance de escadas, adentrando o espaço do mezanino, o visitante encontrará a ficha técnica da exposição em uma placa de PVC suspensa acima da grade de proteção, direcionada para dentro do mezanino, com um tamanho de 130 cm x 70 cm. Ao lado, o visitante encontrará duas placas de PVC suspensas de dimensão 1,70 cm x 90 cm. Na primeira placa, estará fixada, da direita para a esquerda, a obra “Poder”, de Joana Burd, cedida pelo MACRS e com dimensão de 24 cm x 24 cm, bem como os *QR Codes* necessários para a navegação na exposição, redirecionando o visitante para o *link* contendo os textos de apresentação e o conteúdo a partir da leitura dos códigos pelo celular. Na segunda placa, serão plotados a logotipia, o nome e o texto curatorial da exposição.

Figura 6 - Poder, 2019, de Joana Burd (24 x 24 cm).

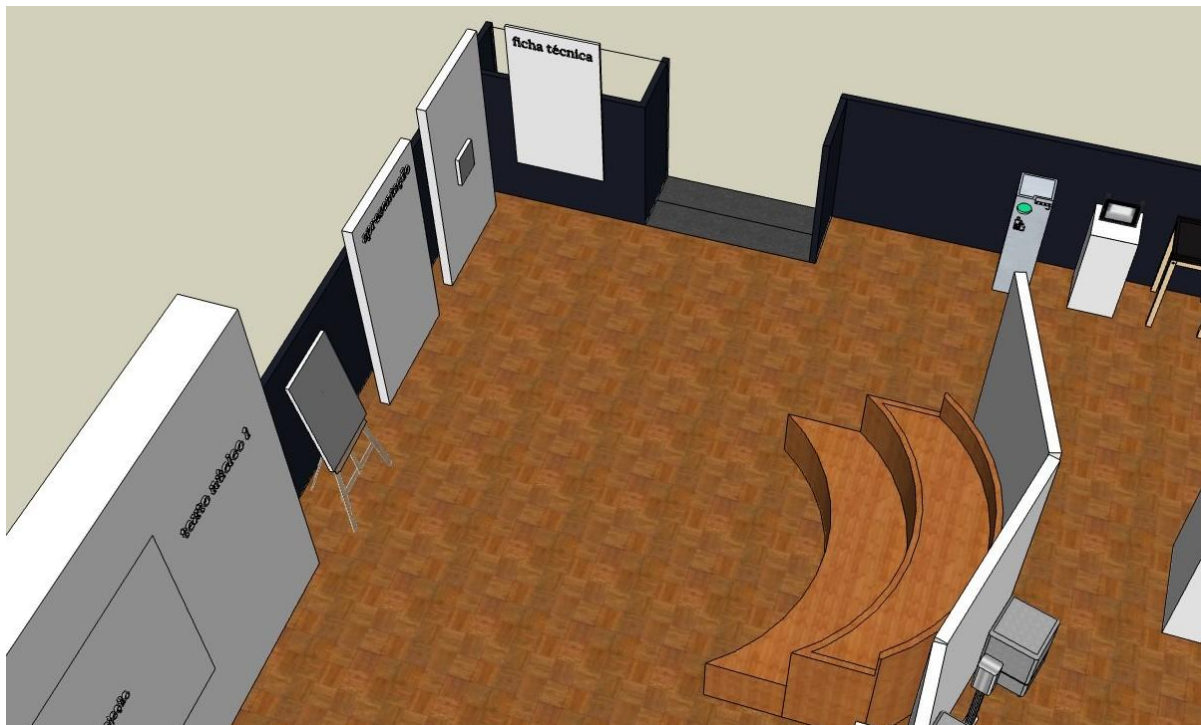


Fonte: Acervo MACRS, 2021.

Ao lado das placas suspensas, o visitante encontrará um “Termo de Uso” com texto ilegível, ferramenta fictícia que provoca o público a refletir sobre a questão da segurança digital. O texto estará escrito em uma tela em tecido medindo 70 cm x 50 cm, comportada por um cavalete de madeira, sendo um objeto interativo da exposição, onde o visitante poderá “concordar” com os “Termos de Uso” da exposição ao carimbar sua digital na tela. O processo de preenchimento da tela com as digitais dos visitantes será documentado diariamente no decorrer da exposição

para a criação de um *time-lapse*<sup>17</sup> servindo como conteúdo do futuro catálogo virtual e produto da mostra.

Figura 7 - Maquete digital do Núcleo 1



Fonte: dos autores, 2021.

Em frente às placas de PVC e do “Termo de Uso”, na área central do espaço do mezanino, estará uma arquibancada para o acolhimento do público. Atrás da arquibancada, terão três paredes de apoio disponibilizadas pelo Museu da UFRGS. Acima da arquibancada, na metade superior das duas primeiras paredes, da esquerda para a direita, será plotada uma pergunta geradora relacionada aos conteúdos apresentados no núcleo. Ao lado, na última parede de apoio, estará exposta a obra “Mulheres do ENIAC”, de Nani Marques Castiglio, medindo 100 cm x 70 cm x 27 cm, emprestada pelo Projeto ENIGMA - Mulheres na Computação. Em frente às paredes auxiliares, a arquibancada e a obra, na parede fixa do museu, estará localizado o texto do núcleo.

<sup>17</sup> A técnica de transformar um vídeo que teria horas em poucos segundos é chamada de *time-lapse* e geralmente é feita a partir de uma sequência de fotos separadas por um cálculo de tempo. Ao contrário do *slow-motion*, que transforma cenas muito rápidas em super lentas, no *time-lapse* o objetivo é tornar tudo mais rápido. Uma obra que dura meses pode levar minutos para ser vista do começo ao fim. Uma avenida movimentada pode virar um grande rastro de luz.

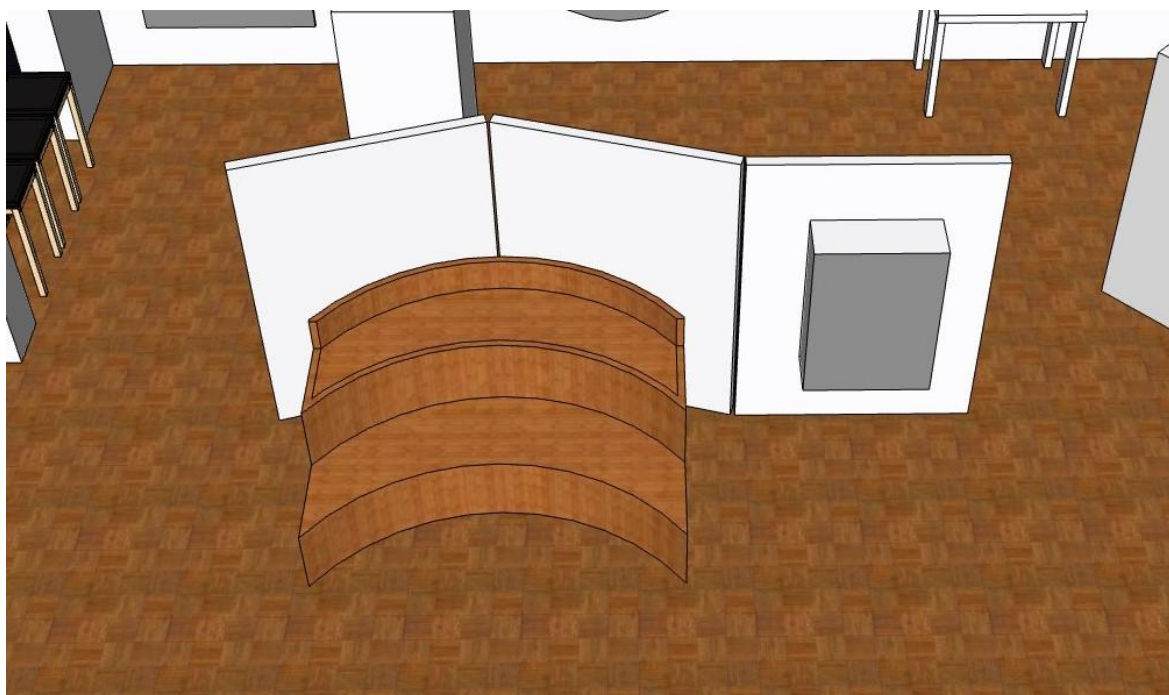
Figura 8 - Mulheres do ENIAC, 2015, de Nani Marques Castiglio (100 x 70 x 27 cm)



Fonte: Projeto ENIGMA - Mulheres na Computação, 2019.



Figura 9 - Maquete digital do Núcleo 1 - arquibancada e localização da obra “Mulheres do ENIAC”



Fonte: dos autores, 2021.

O núcleo 1 é um espaço de caráter acolhedor e introdutório, onde os conceitos que irão nortear a exposição serão apresentados ao visitante. A narrativa se faz presente na obra de Joana Burd, "Poder", que dá início à exposição e oferece uma interpretação do visitante sobre seu significado, podendo trazer ideias sobre o poder da cibercultura ou sobre um sistema operacional sendo ligado. O primeiro objeto interativo também se encontra no núcleo 1, o “Termo de Uso” abraça questões sobre segurança digital, provocando o visitante sobre como concordamos com termos de plataformas sem ao menos lê-los.

### 8.2.2 Núcleo 2

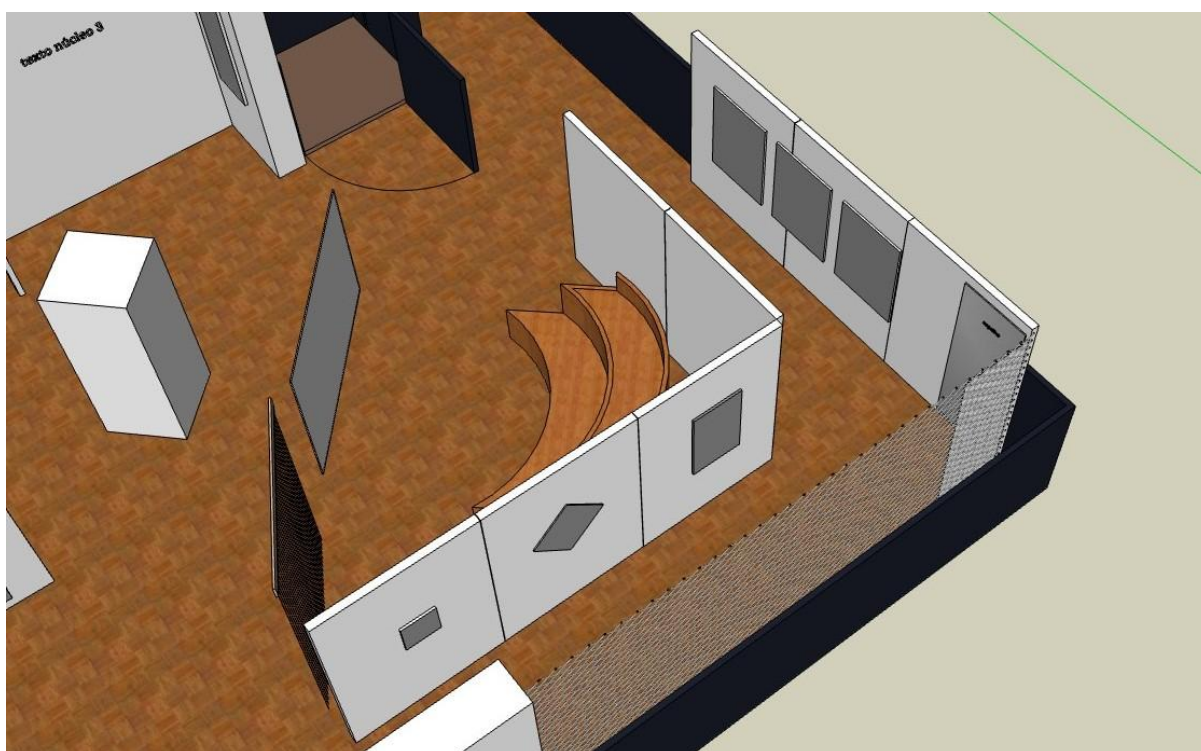
O núcleo 2 será introduzido na parede fixa do mezanino, a partir da metade da parede fixa, após o texto do Núcleo 1. Na área central da parede, por meio de um vídeo montado especialmente para projeção na exposição, diversas pequenas telas serão projetadas em *looping*, através de vídeos curtos e *GIFs*, com uma das telas de dimensão e destaque maior exibindo uma versão editada, legendada e de menor duração do vídeo “The Millennium Bug, BBC coverage from 31st December





Seguindo em frente, da área central à área final do mezanino, teremos um túnel dividido em duas seções. Para uma experiência imersiva, além de som ambiente, o visitante poderá acessar o áudio em uma *playlist* hospedada em aplicativos como *Spotify* e *YouTube* por meio de um *QR Code* fixado na parede na entrada do túnel. Para os visitantes impossibilitados de acessar o áudio por meio de um celular, serão emprestados aparelhos MP3 disponibilizados pelo Laboratório CRIAMUS.

Figura 12 - Maquete digital. Túneis do Núcleo 2

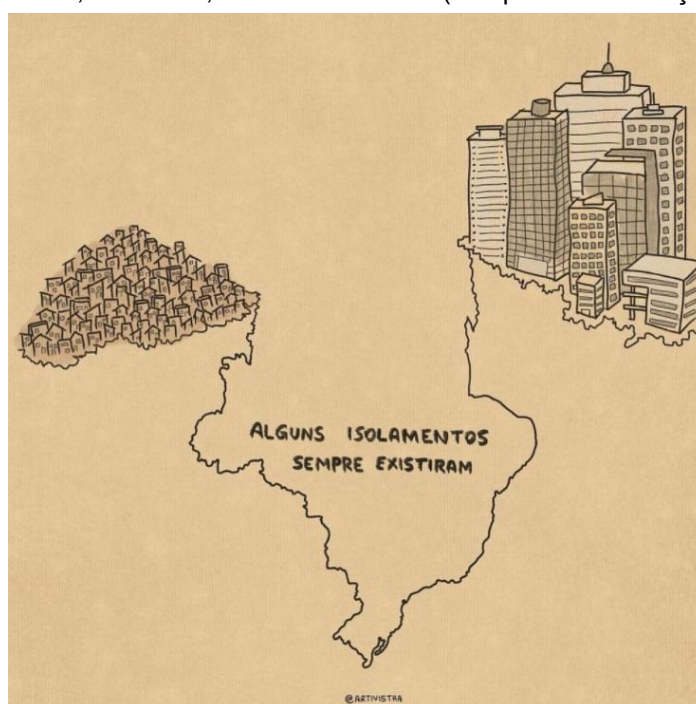


Fonte: dos autores, 2021.

A primeira parte do túnel, que inicia logo após a parede com a projeção de múltiplas telas e o texto do Núcleo 2, medirá 4,80 m de comprimento e 1,35 m de largura, e será composta, à esquerda, por três paredes de 3,5 m x 1,85 m cada, disponibilizadas pelo CRIAMUS e, à direita, por uma grade de metal que será adquirida pela turma. Na parede branca, à esquerda, em sequência, estarão as obras “Sem título”, de Thais Trindade (sem informação de dimensões), do Museu do Isolamento Brasileiro, a obra “Placa ATENÇÃO - Catadores”, de Lucas Strey, emprestada pelo MACRS, medindo 50 cm x 50 cm, e a obra “Sem título”, de

Julianny Thamara (sem informação de dimensões), do Museu do Isolamento Brasileiro, destacadas por *spots* de luz. Em torno das obras serão apresentadas frases de efeito, sendo elas questões ou dados referentes a lixo eletrônico, exclusão digital e possível perda de informações e memória armazenadas em suportes digitais e virtuais. À direita, a grade de metal estará entrelaçada em diversos fios e objetos descartados como fones de ouvido, *mouses*, teclados, peças e partes de computadores. O teto do túnel será composto por malhas na cor preta entrelaçadas entre si como uma teia.

Figura 13 - Sem título, Sem data, de Thais Trindade (não possui informação de dimensão).



Fonte: Museu do Isolamento, 2020.

Figura 14 - Placa ATENÇÃO - Catadores, 2019, de Lucas Strey (50 x 50 cm)



Fonte: Acervo MACRS, 2021.

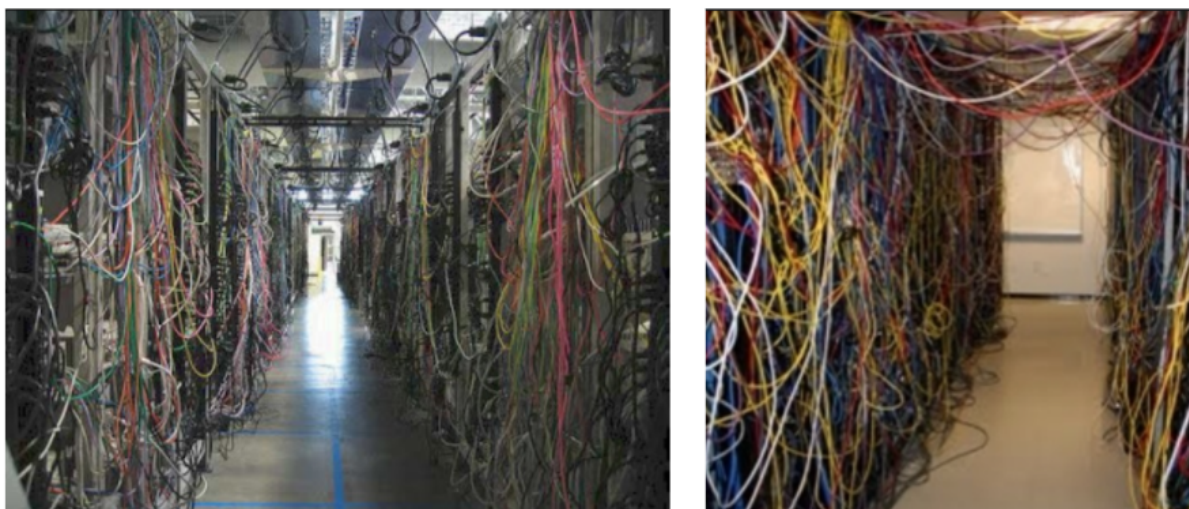
Figura 15 - Sem título, Sem data, de Julianny Thamara (não possui informação de dimensão)



Fonte: Museu do Isolamento, 2020.



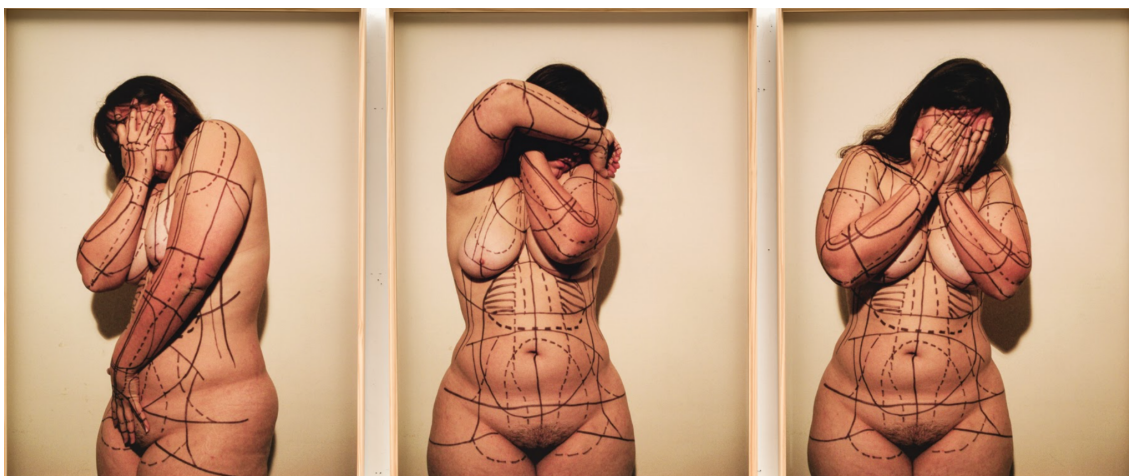
Figura 16 - Inspiração de parede de fios



Fonte: Google Imagens, 2021.

O fim do túnel 1 faz sua conjunção com o túnel 2, que estará localizado horizontalmente na área do fundo do mezanino, indo do fim do túnel 1, no canto, até próximo ao elevador, em distância segura e confortável para os visitantes que entram pela exposição pela área acessível. Entre os dois túneis estará um espelho dividido igualmente entre eles, indo do teto ao chão, proporcionando uma visão de corpo inteiro, adesivado com uma frase de efeito. A partir do espelho, se inicia no túnel 2 o espaço de “deslumbramento”, um corredor medindo 2,32 m x 1,36 m, formado por cinco paredes auxiliares disponibilizadas pelo CRIAMUS, duas à esquerda e três à direita, fixadas à grade de proteção do mezanino, medindo 3,5 m x 1,85 m cada. No túnel 2, estarão fixadas na parede à esquerda fitas *led* coloridas e, como no túnel 1, três frases de efeito, dados e perguntas geradoras sobre redes sociais. Na parede à direita, a obra emprestada pelo MACRS “Estudo para desenho de corpo feminino”, de Marcela Tiboni, composta por três fotografias de 92 cm x 69,5 cm, aparece destacada por *spots* de luz. Assim como no túnel 1, o teto será composto por malhas entrelaçadas em teia, porém na cor branca.

Figura 17 - Estudo para desenho de corpo feminino, 2006, de Marcela Tiboni, composta por três fotografias de 92 x 69,5 cm



Fonte: Acervo MACRS, 2021.

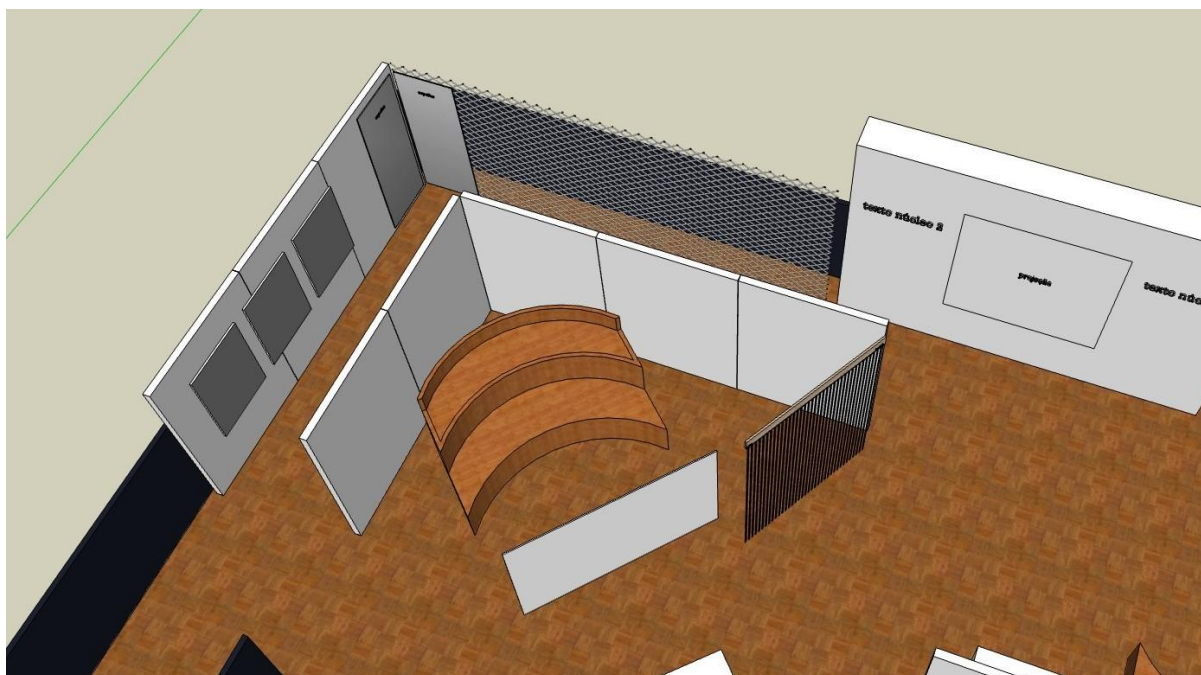
Ao final do túnel, junto à grade do mezanino, estará a obra “Eulogio”, de Jorge Menna Barreto, medindo 61,5 cm x 81 cm. Por se tratar de um tapete, optamos pela exposição da obra no chão, em um mobiliário medindo 70 cm x 90 cm que dê a impressão de elevação, a 15 cm do chão, inclinado em 15° para melhor visualização.

Figura 18 - EULOGIO 2011, de Jorge Menna Barreto (Série Tapetes, 2011, 61,5 x 81 cm)



Fonte: Acervo MACRS, 2021.

Figura 19 - Maquete digital do túnel do Núcleo 2 (detalhe)



Fonte: dos autores, 2021.

Podendo ser acessado ao final do túnel 2, haverá um espaço chamado de “cinema”, também denominado de “zona híbrida”, composto pelas duas arquibancadas menores disponibilizadas pelo Museu da UFRGS, localizadas entre as paredes de fora do túnel, na conjunção entre o túnel 1 e o túnel 2. Nesse espaço se inicia a parte livre do circuito da exposição. Em frente às arquibancadas, estará suspensa no teto uma placa de PVC, medindo 1,25 m x 1,80 m, onde serão projetados vídeos, filmes e curta-metragens na temática dos conteúdos abordados na exposição. Serão disponibilizados *QR Codes* de acesso aos vídeos exibidos. O “cinema” pode ser acessado pela esquerda ou pela direita, sendo aberto ao final do túnel 2 e, do outro lado, ocultado da área inicial da exposição por uma cortina de fios descartados, como cabos *USB*.



Figura 20 - Maquete digital do “cinema” do Núcleo 2 (detalhe)



Fonte: dos autores, 2021.

Próximo ao final do túnel, à obra “EULOGIO” e ao início do núcleo 3, se encontra o elevador de acesso. A área central do espaço, livre de obstáculos e com medidas acessíveis, permite ao visitante uma passagem sem dificuldades do elevador até o início do circuito da exposição, no núcleo 1.

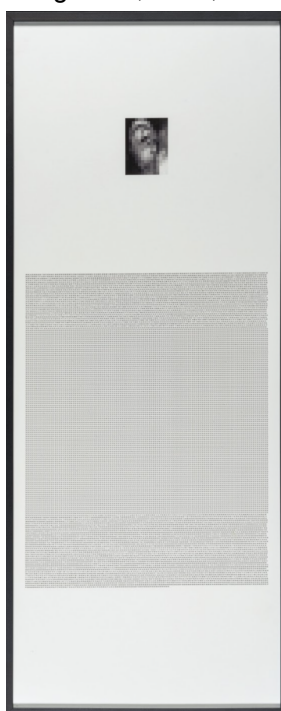
O núcleo 2 é um espaço onde serão abordadas a desnaturalização sobre a facilidade do acesso à internet, conceitos de sociedade da informação, exclusão digital e desconstrução das imposições feitas no ciberespaço, onde podemos ver presente no vídeo “The Millennium Bug, BBC coverage from 31st December 1999, just before midnight”, grande marco nos anos 2000 que gerou medo na população mundial, e presente também no túnel, recurso expográfico sensorial e imersivo em questões sobre lixo eletrônico, deslumbramento com a internet, redes sociais e seus impactos na sociedade.

### 8.2.3 Núcleo 3 e Núcleo 4

Abrindo o núcleo 3, na parede do canto estará a obra “Autorretrato com orelha sangrando”, de Franziska Rutishauser, medindo 1,14 m x 46 cm, emprestada pelo MACRS. Ao lado, na parede do mezanino, o texto do núcleo introduz a reflexão

sobre mídias sociais. Ao lado do texto, haverá um mobiliário fixado na parede, confeccionado especialmente para o glossário que será desenvolvido em forma de caça-palavras. O mobiliário tem 85 cm de altura e um tampo de 1,0m x 0,70 cm com inclinação de 45° para melhor visualização e acessibilidade, e o glossário será composto por teclas descartadas, onde o visitante poderá circular com pedaços de linha os termos norteadores da exposição, como “ciberespaço” e “internet”. Acima do mobiliário, plotado na parede, haverá um texto explicando a atividade e destacando os termos a serem procurados nas teclas.

Figura 21 - Autorretrato com orelha sangrando, 2019, de Franziska Rutishauser, (114 x 46 cm)



Fonte: Acervo MACRS, 2021.

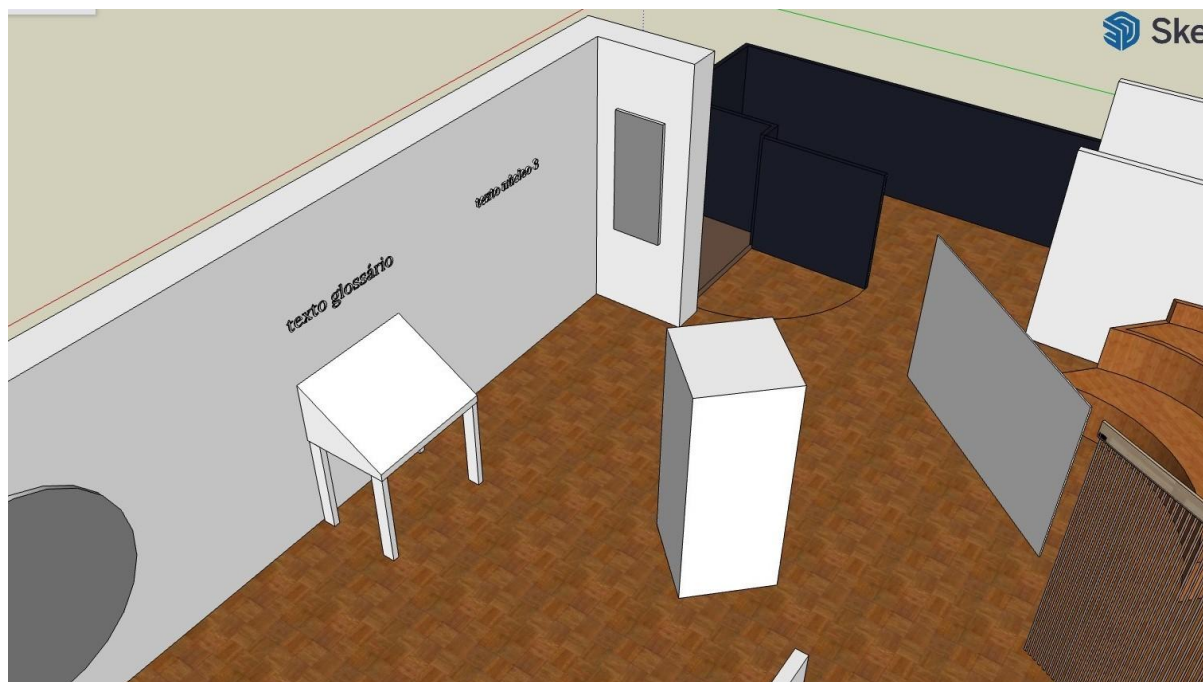
Figura 22 - Referência visual para o glossário caça-palavras



Fonte: Pinterest



Figura 23 - Maquete digital do Núcleo 3

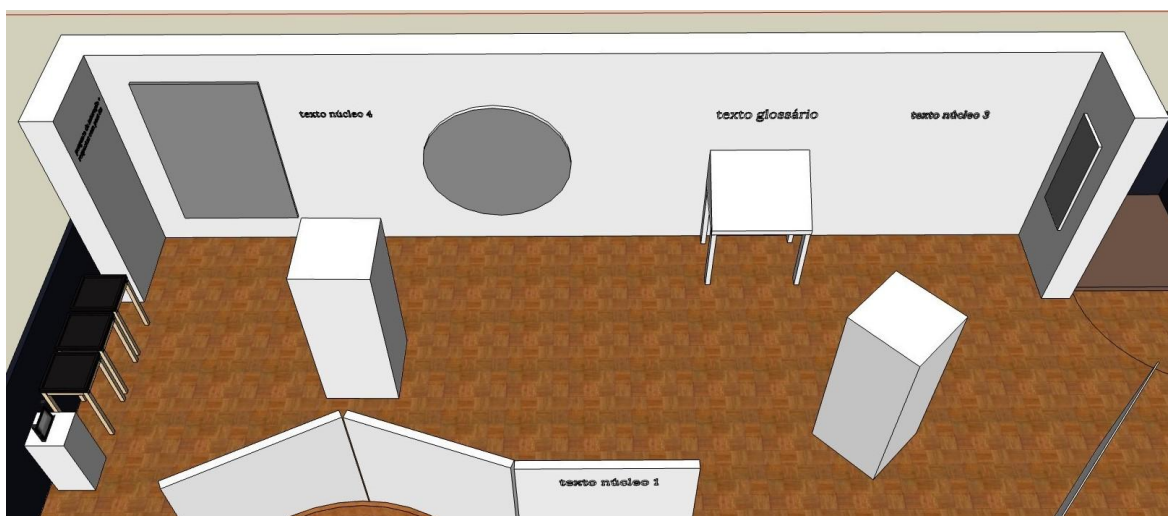


Fonte: dos autores, 2021.

Entre a transição do núcleo 3 para o núcleo 4, à esquerda do glossário, estarão fixados na parede diversos objetos como telefone fixo, agenda, calculadora, dicionário, câmera, entre outros, e um objeto central, que será um *smartphone*. Atrás dos objetos estará plotado um “emaranhado” no mesmo estilo da logo da exposição, com os objetos fixados acima das linhas, formando um grande cosmos em torno do *smartphone*, um único dispositivo portátil capaz de exercer as funções de todos os outros objetos à sua volta<sup>19</sup>.

<sup>19</sup> A inspiração para essa ação expográfica se deu a partir de um GIF que demonstra a passagem do tempo em relação à uma mesa de trabalho. Disponível aqui: <https://img.ibxk.com.br/2015/07/15/15105231448568.gif>

Figura 24 - Núcleos 3 e 4



Fonte: dos autores, 2021.

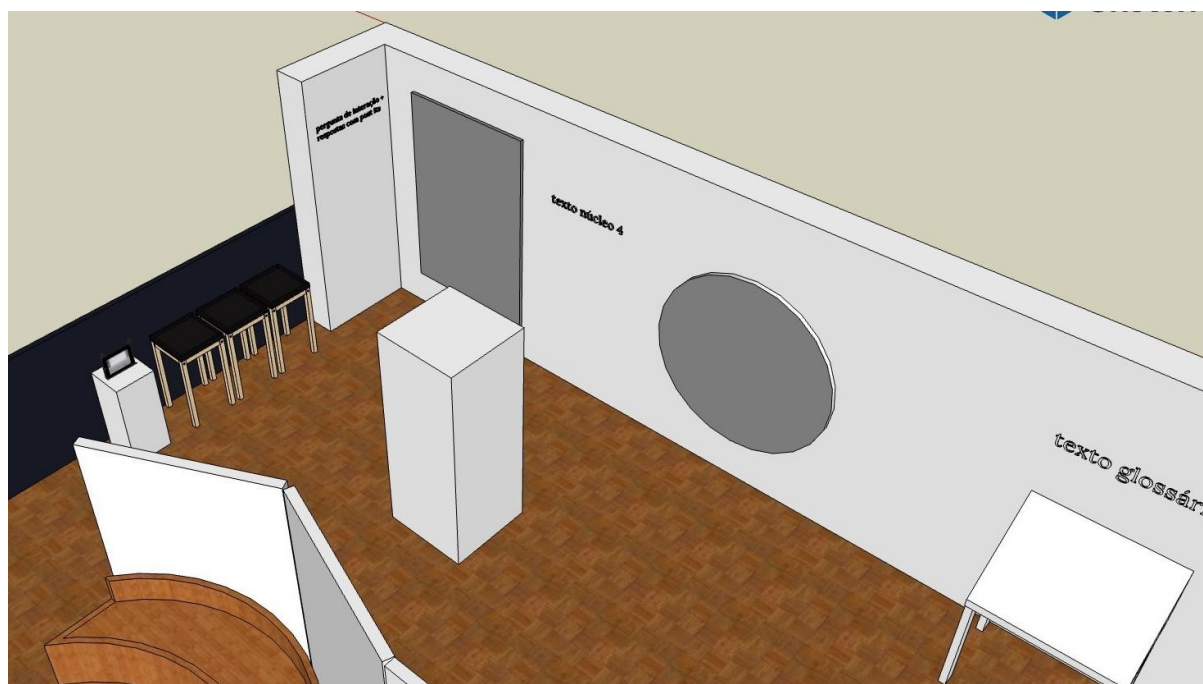
Ao lado do cosmos de objetos, na esquerda, o texto de encerramento da exposição apresentará conteúdo sobre ciberativismo, encerrando a narrativa da exposição em tom utópico e otimista. Ao lado do texto estará a obra “Ausência de Caligrafia III”, de Lenora Rosenfield, medindo 184 cm x 121 cm. No canto, na parte final da parede, haverá um espaço para o visitante responder a uma pergunta interativa sobre a exposição, deixando sua resposta colada na parede em *post-its* coloridos que serão disponibilizados juntamente com canetas em uma mesa de apoio do Museu da UFRGS ao lado da parede.

Figura 25 - Ausência de Caligrafia III, 2006, de Lenora Rosenfield (184 x 121 cm)



Fonte: Acervo MACRS, 2021.

Figura 26 - Maquete digital do Núcleo 4



Fonte: dos autores, 2021.

Em frente ao texto do núcleo 4 e à obra “Ausência de Caligrafia III”, um segundo totem apresentará o conceito de *open source*, com uma face mostrando as logos da *Wikipedia* ao longo dos anos. Nas outras faces do totem 2, texto e conteúdo referentes a comunidades presentes e formadas no ciberespaço, como frequentadores de fóruns, *fandoms*, *gamers*, entre outras.

No verso da parede da arquibancada de acolhimento do núcleo 1, que se divide em três, de frente para o totem 2 e à parede com a obra “Ausência de Caligrafia III” na primeira parede da esquerda para a direita, estará fixada a obra “Sem título”, de FRANTZ, medindo 69 cm x 49 cm. Ao lado, na parte central, dois *puffs* para descanso com um totem para recarga de celular entre eles. Na parede final, uma pesquisa sobre hábitos de internet e conhecimento sobre os assuntos abordados na exposição com linhas coloridas que, ao serem fixadas na parede pelos visitantes, formam um emaranhado de fios. Os pedaços de linha serão disponibilizados seguindo uma legenda de cores, cada uma designada para um conhecimento prévio sobre a cibercultura (Figura 29). Os fios estarão cortados e dispostos no lado esquerdo do painel. Desta maneira, as tesouras não estarão disponíveis para o público, ocorrendo menos contato entre material e visitante.

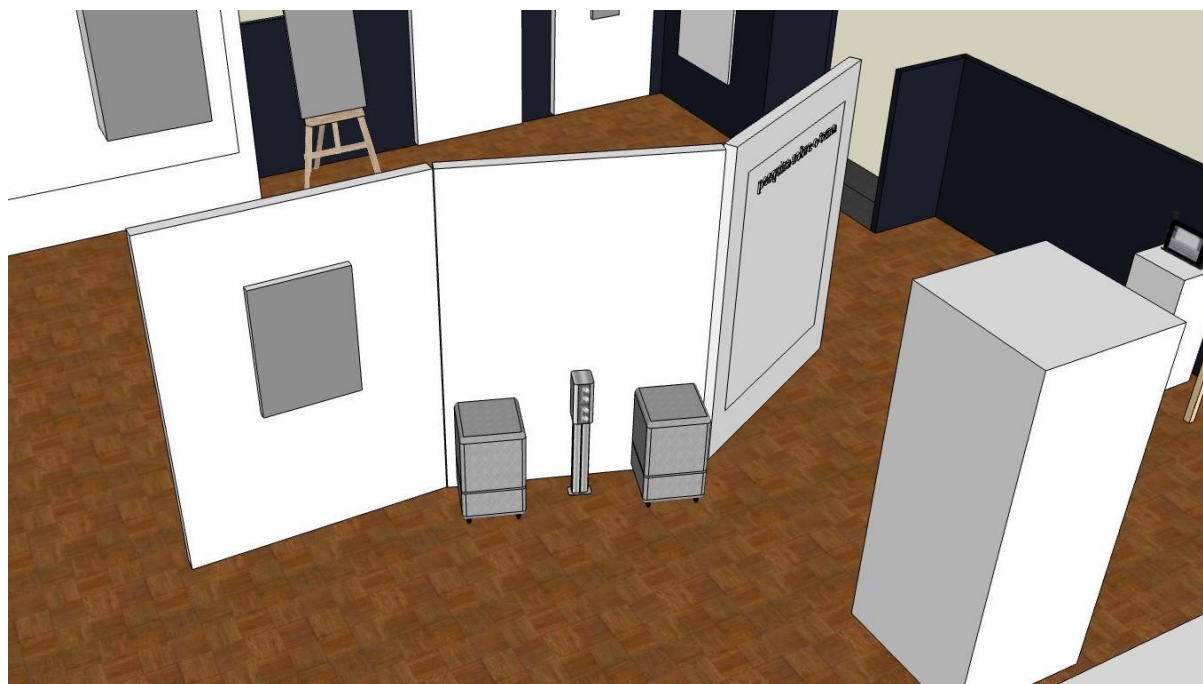
Figura 27 - “Sem título”, 1987, de FRANTZ, (69 x 49 cm)



Fonte: Acervo MACRS, 2021.

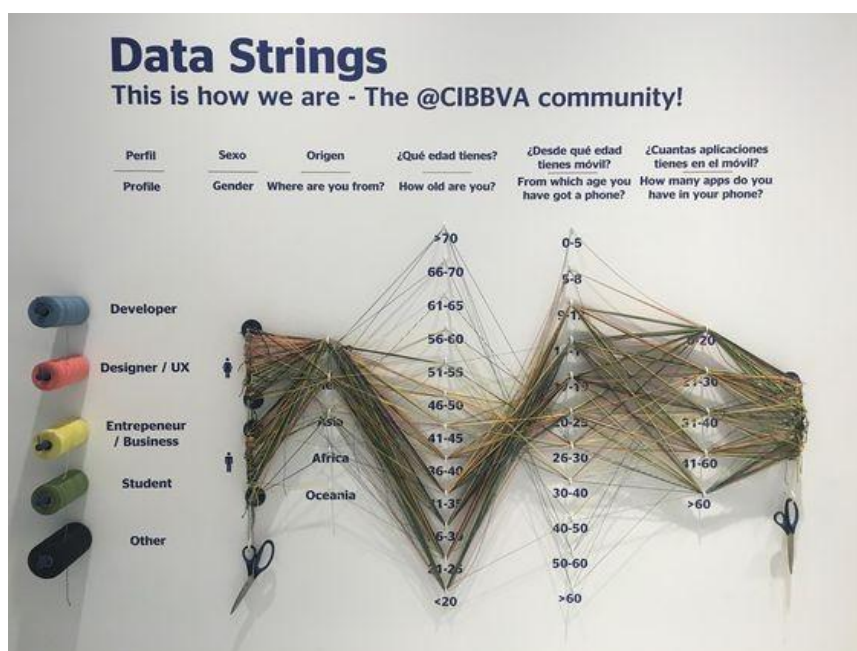


Figura 28 - Maquete digital, totem e parede auxiliar do Núcleo 4



Fonte: dos autores, 2021.

Figura 29 - Representação visual para pesquisa de hábitos e conhecimento sobre o tema



Fonte: Pinterest.

Na área de encerramento da exposição, junto à grade de proteção do mezanino, próximo à escada de acesso, ao lado da mesa dos *post its* para a parede final do núcleo 4, estará uma mesa disponibilizando o material impresso da exposição, como *flyers*, *folders* e marcadores de página e demais materiais

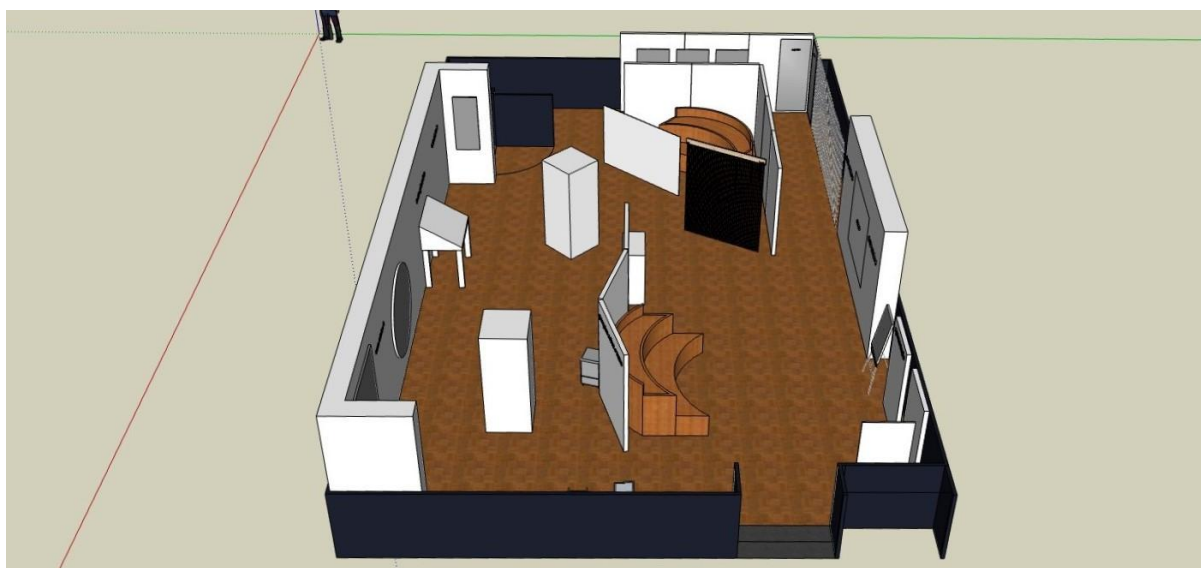
impressos dos parceiros da exposição. Ao lado da mesa, haverá um totem disponibilizando ao público um *tablet* com acesso à internet e o navegador aberto em uma página do *Google Forms*, onde o visitante poderá responder à pesquisa de satisfação e controle de público da exposição, como um livro de visitas digital. Também estará adesivado no totem o *QR Code* de acesso para que o visitante responda o formulário em seu próprio celular se desejar. O formulário também poderá ser disponibilizado em formato impresso, no caso de mau funcionamento do *tablet* ou da internet do museu. Ao lado do totem, haverá um ponto de coleta de lixo eletrônico disponibilizado na exposição em parceria com entidades que proporcionarão a destinação adequada ao material descartado pelos visitantes.

Figura 30 - Maquete digital, área de encerramento, totem com tablet e ponto de coleta de lixo eletrônico



Fonte: dos autores, 2021.

Figura 31 - Maquete digital



Fonte: dos autores, 2021.

O núcleo 3 é um espaço onde se retoma conceitos de sociedade da informação e onde se abordará formas de combate às *fake news* e infodemia, sendo bem presentes nos objetos interativos deste núcleo, o totem e o glossário em forma de caça-palavras. Sendo um núcleo bem aberto, ele proporciona uma movimentação bem livre ao visitante, podendo levá-lo à obra de FRANTZ, “Sem título”, tendo potencial de remeter a um fechamento de uma página da rede. O espaço de descanso ao final na exposição não é somente um momento de respiro do visitante, ele também apresenta determinados questionamentos sobre o uso de dispositivos eletrônicos com a presença do totem carregador de celulares. Já como transição para o último núcleo da ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura***, o recurso expográfico traz as diversas possibilidades e usos do celular, lembrando ao visitante de todos os objetos físicos que tinham uma única função, agora juntos em funcionamento através de um único sistema operacional.

O núcleo 4 finaliza a exposição buscando a ideia da utopia, gerando reflexões mais positivas e humanistas sobre o conteúdo abordado anteriormente. Questões sobre comunidades no ciberespaço, *open source* e sobre como podemos deixar nossa marca no mundo e no ciberespaço, presentes no totem, na obra “Ausência de Caligrafia III”, de Lenora Rosenfield e na parede interativa com *post its*.

## **9 VIABILIDADE**

Embora nasça de uma ideia promissora, é fundamental que o projeto de uma exposição museológica tenha sua viabilidade justificada. De acordo com Cury (2005), alguns dos pontos mais delicados na concepção de uma exposição são a escolha do tema e sua aproximação com o público-alvo, a seleção e articulação dos objetos a serem expostos, a construção do discurso expositivo e as concepções espacial e da forma. A seguir, são apontadas as justificativas para a viabilidade do tema da exposição, do espaço e do acervo a serem utilizados, bem como a disponibilidade técnica e financeira para realizá-la.

### **9.1 Viabilidade do Tema**

Tendo em vista o momento histórico vivido, considera-se que a temática da cibercultura nos oferece importantes tensionamentos sobre o nosso presente modo de organização enquanto sociedade. Com a chegada da pandemia de COVID-19, intensificou-se o uso de aparatos tecnológicos para efetuar as mais variadas atividades cotidianas, acentuando uma tendência observada nas últimas décadas, característica da chamada Sociedade da Informação. Por estar presente no dia-a-dia de milhões de brasileiros, a temática possui amplo potencial para cativar a atenção do público e estimular uma postura crítica frente à cibercultura.

### **9.2 Viabilidade do Espaço**

A escolha do espaço que irá abrigar uma exposição é tão importante quanto a decisão sobre quais obras deverão compor o acervo e qual narrativa será apresentada. A configuração do local escolhido norteia todo o planejamento da exposição, da disposição dos objetos ao mobiliário.

A presente exposição foi idealizada para ocorrer no mezanino do Museu da UFRGS, local que recebe as mostras curriculares do Curso de Museologia desde 2013, funcionando como um laboratório de práticas expográficas. Por sua dimensão, o mezanino comporta exposições de pequeno porte, com aproximadamente três a cinco núcleos. O espaço dispõe de serviço de segurança e contempla alguns recursos para a acessibilidade física, como elevadores para cadeira de rodas. Outra característica relevante é a sua localização, no Campus Central da UFRGS. Próximo ao centro da cidade e de vias de intenso tráfego de veículos, é facilmente acessível a uma grande quantidade de pessoas,



especialmente do público-alvo da exposição, com destaque para a comunidade universitária que circula pelo Campus.

### 9.3 Viabilidade do Acervo

O acervo que possibilitará a narrativa da ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura*** tem procedência de instituições museológicas de Porto Alegre, grupos de pesquisa da UFRGS e de museus virtuais. Serão reproduzidas obras nato-digitais através de projetores e duas obras nato-digitais serão reproduzidas fisicamente a partir das orientações dos artistas. Objetos cenográficos também serão utilizados para retratar questões contemporâneas da narrativa. Em suma, o acervo físico deverá passar por trâmites museológicos de empréstimo, ser analisado e assinalado condições de conservação e ser transportado, respeitando protocolos de segurança decorrentes da COVID-19.

Os acervos que farão parte da exposição pertencem às seguintes instituições: Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul (MACRS), Museu da Comunicação Hipólito José da Costa (MUSECOM), Museu do Isolamento Brasileiro e Projeto ENIGMA - Mulheres na Computação/UFRGS.

### 9.4 Viabilidade Técnica

***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura*** conta com 11 alunos curadores, o que assegura uma ampla gama de olhares sobre a temática, ampliando as possibilidades de pensamento e crítica sobre o assunto. Cada um, a partir de diferentes trajetórias e visões de mundo, é capaz de lançar uma perspectiva transformadora sobre o assunto, sendo todas as decisões tomadas de forma democrática. Além dos curadores, o trabalho também conta com o auxílio técnico do museólogo Elias Palminor Machado, técnico-administrativo da FABICO, e da professora Vanessa Barrozo Teixeira Aquino, ambos com experiência na curadoria de exposições. Também há o apoio dos laboratórios especializados do Curso de Museologia, como o Laboratório de Criação Museográfica (CRIAMUS), o Laboratório de Cultura Material e Conservação (CMC) e o Laboratório de Pesquisa e Extensão Museológica (LAPEM).

Com relação aos equipamentos necessários para compor a expografia, há um projetor disponível, além de outros materiais disponibilizados pelo Laboratório de Criação Museográfica (CRIAMUS), bem como: painéis, paredes divisórias, chapas

de MDF, ferramentas básicas de montagens, mesas, totens e materiais de acondicionamento adequados.

O quadro técnico também conta a assessoria de um bolsista do CAIXOLA (Clube de Criação da FABICO), graduando em Publicidade e Propaganda como responsável por auxiliar a turma na elaboração da identidade visual e das peças gráficas da exposição.

O mezanino do Museu da UFRGS possui um espaço apropriado para receber a exposição, bem como uma localização estratégica (Campus Centro), que oferece maior visibilidade diante do público. Possui uma arquibancada em formato de semicírculo, com dois níveis, possuindo as respectivas medidas de 4,60 m x 2,80 m, podendo ser dividida em até 3 partes, a qual será utilizada na expografia.

Este espaço expositivo mede 8,25 m x 12,96 m, totalizando aproximadamente 106 m<sup>2</sup>. O acesso ao mezanino acontece a partir de uma escadaria, com degrau e corrimão vazados. Para as pessoas com dificuldades de locomoção, o acesso acontece por meio de um monta carga, utilizada como elevador, que está localizado à esquerda, ao fundo do mezanino, propiciando o atendimento do requisito acessibilidade de locomoção.

A iluminação do espaço é feita a partir de trilhos suspensos, compostos de *spots* inclináveis, podendo assim serem direcionados conforme a intenção de foco do ambiente e da exposição.

## 9.5 Viabilidade Financeira

As exposições curriculares do curso contam com um aporte financeiro da Direção da FABICO e a possibilidade de auxílio via Pró-Reitoria de Extensão (PROEXT), quando possível, em seu Programa de Fomento. Além disso, o grupo optou de forma conjunta pelo pagamento de mensalidade (valor total de R\$150); também foi viabilizado um brechó *online*, através de uma conta na rede social *Instagram* (perfil @brecho\_cyber).

Há, inclusive, a possibilidade de obter patrocínio direto, além da realização de uma campanha de financiamento coletivo e estímulo às doações diretas (*vaquinha online*), principalmente para pessoas que não têm acesso ou não usam o Instagram, e não terão conhecimento do brechó, por exemplo. Foi pensado, também em conjunto da turma, uma rifa com um “pacote” de mês grátis na plataforma de

*streaming* Netflix. Abaixo segue quadro com detalhamento dos gastos previstos para a exposição.

Quadro 2 - Orçamento Total de Gastos

<b>GT/AÇÃO</b>	<b>ORÇAMENTO</b>
Avaliação	R\$ 130,00
Educativo	R\$ 1.830,00
Produção de Maquete	R\$ 150,00
Mobiliário	R\$ 1.600,00
Transporte e Logística	R\$ 1.000,00
Acervo	R\$ 290,00
Comunicação	R\$ 5.000,00
<b>TOTAL DE GASTOS</b>	<b>R\$ 10.000,00</b>

Fonte: dos autores, 2021.

## 10 RECURSOS A SEREM UTILIZADOS

Os recursos expográficos, tais como textos, legendas, ilustrações, fotografias, cenários, mobiliários, sons, temperatura entre outros, compõem um conjunto de elementos enriquecedores, potencializando a interação entre o visitante e o museu. Como citado nos itens anteriores, há uma necessidade contundente em conseguirmos a obtenção de recursos financeiros, com uma estimativa de valor pensada pela turma (a partir de dados referentes à exposições curriculares anteriores, além de necessidades apontadas em nossa própria exposição) para que nosso projeto seja apresentado de maneira informativa, visualmente agradável - e de acordo com o que foi esboçado pelo grupo - , acessível a qualquer tipo de público.

### 10.1 Recursos Materiais

Para a produção da exposição, serão necessários materiais diversos, tanto para a apresentação do acervo quanto para que seja possível montar a cenografia, bem como a confecção de *souvenirs*.

Os recursos materiais necessários para a produção expográfica são: 4 placas suspensas de PVC, mesa (para o glossário), nichos, parede branca (5 paredes disponibilizadas pelo CRIAMUS), 2 totens, suporte de acrílico (para comportar o tablet), mesa de apoio, mesa para os materiais disponibilizados ao final da exposição (folders, *flyers*, etc), 2 *puffs* para sentar, aproximadamente 14 metros de tecido em malha preto e branco para criar o teto do túnel, adesivagem de textos, *QR Codes*, legendas, gráficos e demais informações, aproximadamente 10 prateleiras de acrílico de tamanhos variados para receber acervo tridimensional do Museu da Comunicação Hipólito José da Costa, impressão e emolduração de 2 obras do Museu do Isolamento, o tamanho da impressão dependerá da qualidade do arquivo enviado pelo(a) artista, dois espelhos de aproximadamente 1,80 m x 60 cm, um mobiliário de elevação em acrílico de 70 cm x 90 cm x 15 cm para a obra *Eulogio*, um mobiliário em acrílico de 1,50 m x 70 cm x 30 cm para a obra *Assemblagem* do Projeto ENIGMA, cinco almofadas para o cinema, 100 metros de fios de nylon para suspender recursos cenográficos no teto e nas grades do túnel, *spots* de luz, confecção de 20 canecas com identidade visual da exposição, confecção de 20

*ecobags* com a identidade visual da exposição, impressão de 300 marca-páginas da exposição e encomenda de 30 *bottons* da exposição.

### **10.1.1 Material Permanente**

O Museu da UFRGS conta com recursos já existentes e utilizados em exposições anteriores a essa, como arquibancada de madeira no formato de semicírculo (4,60 m x 2,80 m), projetor multimídia, painéis neutros, parede fixa (mezanino), acessórios de iluminação (*spots* focais), pedestais, entre outros.

### **10.1.2 Material de Consumo**

Tinta (pelo menos duas latas, dependendo do espaço que for pintado), rolo, pincel, lápis de cor (para atividades educativas), 1 livro de assinatura, 1 caderno comum, 200 impressões de folha A4 (panfletos do Educativo, além do GT Avaliação), conjunto de *post-its*, canetas (10, no máximo), linhas coloridas, espelho, tela de tecido, cavalete, tablet, lâmpadas de *led*, etc.

## **10.2 Recursos Humanos**

Os recursos humanos necessários para a execução da exposição encontram-se abaixo elencados. Para serviços que fujam do alcance do quadro permanente (quanto à montagem da exposição e logística), serão contratados profissionais e serviços específicos.

### **10.2.1 Quadro Permanente**

O quadro permanente é composto dos alunos Catarina Petter, Cristine Oliveira Hobus, Fernanda Wagner de Castro Lima, Gabriela Machado Leindecker, Gabriela Meneghel Colla Mattia, Isadora Medaglia Guarnier, Luis Fernando Herbert Massoni, Sofia Perseu, Suzana Gomez Pohia e Victoria Lima Hornos, além do Museólogo Elias Palminor Machado, técnico-administrativo da FABICO, e da professora e Museóloga Vanessa Barrozo Teixeira Aquino.

### **10.2.2 Serviços de Terceiros**

Com relação à identidade visual e à confecção das peças gráficas da exposição, há a assessoria de Hugo Machado Nogueira, estudante de Publicidade e Propaganda da FABICO e bolsista do CAIXOLA. O projeto também conta com o

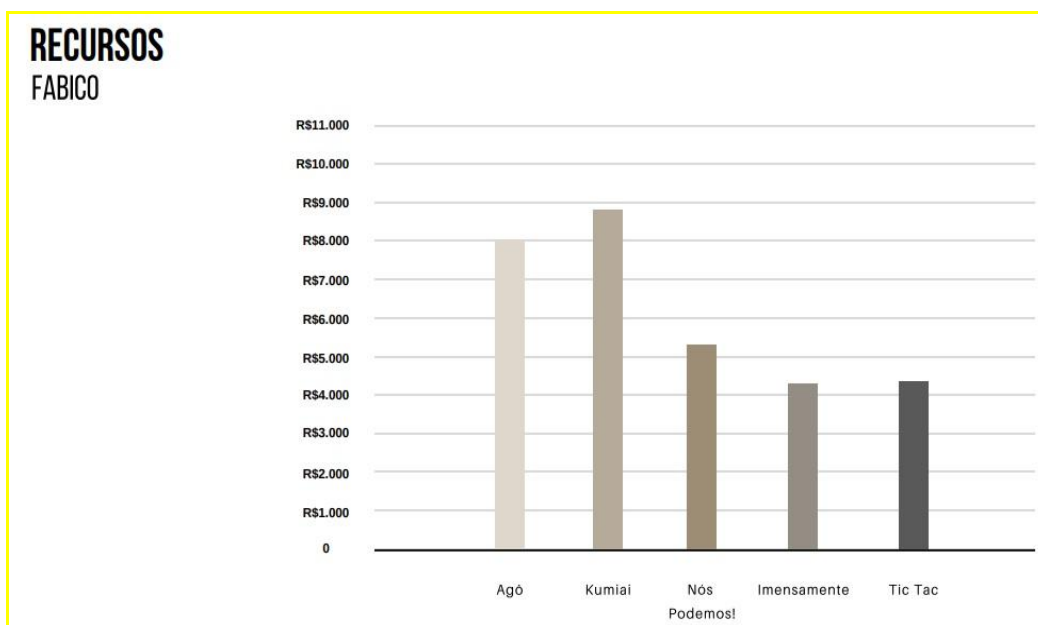
apoio da Gráfica da UFRGS para a produção de cartazes, *folders*, catálogos, e marca-páginas, dentre outras peças de divulgação. Pode ser necessária a contratação de profissionais ligados à marcenaria, para a construção de mobiliários específicos e/ou cenários; e à luminotécnica, para o aprimoramento da iluminação do espaço expositivo, além da contratação de uma empresa de adesivagem.

Vale frisar que, por ocorrer no Museu da UFRGS, algumas atividades da exposição serão executadas por profissionais contratados previamente pela Universidade, como é o caso dos profissionais da recepção do Museu e da limpeza.

### 10.3 Recursos Financeiros

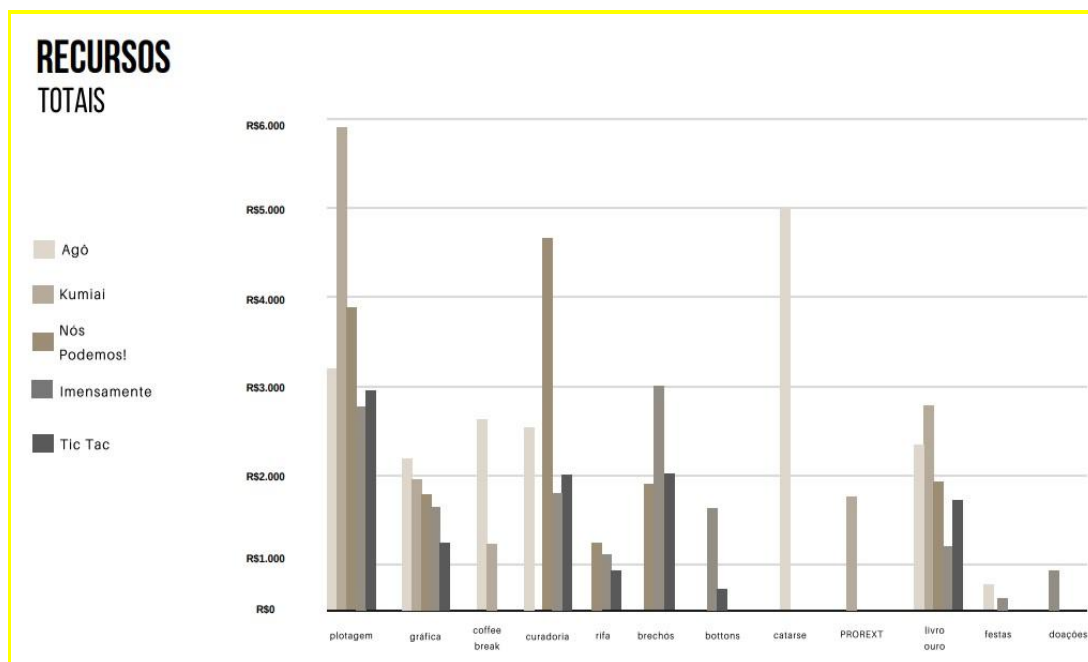
Materializar a exposição requer aporte financeiro. De acordo com o que foi proposto pelos alunos/curadores, algumas atividades (pintura do ambiente expositivo, adesivagens diversas, impressão de *flyers*, cartazes, convites, contratação de serviços de transporte de acervo, seguro, dentre outros) pressupõem gastos necessários. A fim de ter um norte sobre qual valor é necessário para concretizar a exposição, foram analisados os dados de gastos financeiros das exposições curriculares anteriores ao projeto proposto.

Figura 32 - Recursos FABICO



Fonte: Projeto CRIAMUS, 2021.

Figura 33 - Recursos totais



Fonte: Projeto CRIAMUS, 2021.

### 10.3.1 Existentes: Solicitação de suprimento de fundos à Universidade

A Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), através da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO), costuma aportar um valor a título de contribuição para elaboração das exposições curriculares do Curso de Museologia. O valor será conhecido a partir da aprovação da Lei de Orçamento Anual (LOA). Cabe salientar que para o ano de 2021 esta não foi aprovada, até o recesso parlamentar de dezembro de 2020 e, portanto, tal valor ainda é desconhecido. Pelas exposições anteriores, calcula-se que o valor deverá ser em torno de R\$ 3.000,00 (três mil reais).

### 10.3.2 Recursos a captar

Considerando que o custo da exposição será em torno de R\$ 10.000,00, os alunos/curadores promoverão ações para a obtenção dos recursos complementares ao apoio da Universidade. Entre essas ações, foi criado um brechó *online* na rede social *Instagram*, administrado pelas alunas integrantes do GT Financeiro, contando com a doação de itens de todos os participantes da turma (além de contribuições externas, também). Estima-se arrecadar entre R\$ 1.000,00 e R\$ 2.000,00 ao longo do semestre. Também foi proposto e aprovado em aula a doação mensal, por aluno,

no valor de R\$ 15,00 durante o período de seis meses. Estas doações gerarão um valor de R\$ 1.350,00 (mil trezentos e cinquenta reais). Tanto as doações dos alunos como a receita do brechó virtual são acumuladas em uma conta corrente aberta no Banco Inter, sem tarifas, a fim de não onerar os poucos recursos. Também foi pensada a criação de uma rifa sorteando um “pacote” de acesso gratuito por um mês a plataformas de *streaming* como Netflix, Spotify e Disney+.

Tendo em vista o valor necessário para a execução da exposição, será criada uma *vakinha online* nos sistemas existentes, com o intuito de alcançar pessoas sensíveis ao projeto expositivo, mas que não se interessam por itens de brechó e não fazem parte da turma. Ainda que os sistemas de financiamento coletivo cobrem para a disponibilização do serviço, é um meio prático e efetivo para receber doações de diferentes pessoas que estejam em distintos lugares, ainda mais em um momento de distanciamento social, em que não é possível arrecadar pessoalmente os valores. A seguir segue quadro que retrata a posição de entrada dos recursos financeiros ao longo do processo de construção do Projeto Curatorial:

Quadro 3 - Receitas arrecadadas para a execução da exposição curricular (atualizado em 04/05/2021)

	fev/21	mar/21	abr/21	mai/21	Total
Doação dos alunos	R\$ 480,00	R\$ 135,00	R\$ 320,00	R\$ 0,00	R\$ 935,00
Vendas no brechó <i>online</i>	R\$ 44,00	R\$ 103,00	R\$ 25,00	R\$ 0,00	R\$ 172,00
Rendimentos financeiros	R\$ 0,00	R\$ 0,62	R\$ 1,08	R\$ 0,00	R\$ 1,70
<i>Vakinha online</i>	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 870,00	R\$ 870,00
<b>Valor total</b>					<b>R\$ 1.978,70</b>

Fonte: dos autores, 2021.



## 11 ESTRATÉGIAS DE COMUNICAÇÃO

A comunicação museológica é fundamental para que uma exposição atinja seus objetivos e cumpra seu papel social, pois se não for devidamente comunicada, seu público-alvo não saberá da sua existência e, assim, ela estará fadada ao esquecimento ou ao fracasso enquanto meio de comunicação. Quando falamos em comunicação, estamos nos referindo a algo que só pode ser planejado e implementado a partir da observação das circunstâncias em que ocorre, por ser algo temporal, tendo em vista que, conforme Marcondes Filho (2016), suas condições e resultados variam de acordo com o contexto e o tempo. Devido a isso, o autor postula que o “Ser” da comunicação é um “está sendo” e não um “é”, remetendo a uma comunicação em processo, não como um ato isolado com princípio, meio e fim bem definidos. Desse modo, o planejamento de comunicação, neste projeto, tem suas estratégias a todo momento avaliadas e re-elaboradas, de acordo com as dificuldades identificadas e potencialidades percebidas.

Ainda sobre essa questão, Marcondes Filho (2016) nos diz que ela só ocorre efetivamente quando nos “choca”, ou seja, quando seu impacto nos transforma de alguma forma, tendo um resultado inesperado, que incomoda e desarranja, com o potencial de produzir sentidos. Neste sentido, todas as estratégias de comunicação adotadas, mais do que meramente informar às pessoas, pretendem persuadi-las a quererem visitar a exposição. Sobre a comunicação museológica, ela é tão importante que:

[...] podemos afirmar que não há museu sem comunicação, seja no sentido restrito relativo a relações entre pessoas, seja no sentido mais estrito, os profissionais de museus se relacionam culturalmente, e comunicacionalmente, com os mais diversos públicos, considerando a diferença e a diversidade. (CURY, 2017, p. 190).

Assim, em um contexto museológico, as ações de comunicação são sempre pensadas tendo em vista o público-alvo, objetivando tecer as relações necessárias para que as pessoas sintam interesse em conhecer a exposição e, com ela, transformar sua forma de ver o mundo - no caso, a forma como elas se relacionam na cibercultura. Além disso, Cury (2017) nos lembra que a comunicação museológica deve ser indissociável da cultura e da educação, envolvendo a emissão, a veiculação pública e recepção, sendo que a recepção é dinâmica, antecede e sucede a visita à exposição.

Ainda de acordo com Cury (2017), as ações de comunicação são a forma como o museu se manifesta publicamente, dentre as quais se destacam a exposição e as ações educativo-culturais, bem como a divulgação feita nas mídias. Sobre a divulgação, a primeira ação foi a criação da identidade visual da exposição, que foi feita consultando-se a turma, para verificar como os alunos gostariam que a exposição fosse graficamente representada. Após essa consulta, constatou-se que essa imagem deveria representar redes, algo que se refere tanto às redes de computadores como às redes sociais estabelecidas e/ou fortalecidas pela cibercultura. Um primeiro esboço foi feito logo no início do projeto (Figura 34), quando ainda não havia definição do título da exposição.

Figura 34 - Primeiro esboço de identidade visual



Fonte: dos autores, 2021.

Seguindo em busca de uma identidade visual que comunique o que foi pensado para a exposição, levou-se em conta as orientações constantes do Guia de Comunicação para Exposições Curriculares no Museu da UFRGS sobre a forma de aplicar a identidade visual e as regras para o uso do *logo* da Universidade.

**Design:** As peças devem ser a materialização de um conceito através de uma imagem. "Menos é mais": quanto mais simplificados os traços e as cores de um logotipo, melhor ele tende a ser. Lembre-se que as cores utilizadas serão reproduzidas em diversos materiais. Por isso, aplicações com cores de tonalidades muito claras e em escala de degradê podem distorcer quando impressas.

**Aplicabilidade:** As peças devem ser concebidas de forma a poderem ser aplicadas em diferentes tamanhos e suportes. É importante, assim, salvar a arte em boa resolução para que, quando ampliadas, não percam qualidade.

» **Imagens** com muitos detalhes e determinadas fontes podem perder a definição se muito aumentadas ou diminuídas. Assim, ao produzir as peças, deve-se considerar de que forma elas serão reproduzidas – banners, catálogos, folhetos, canetas etc.

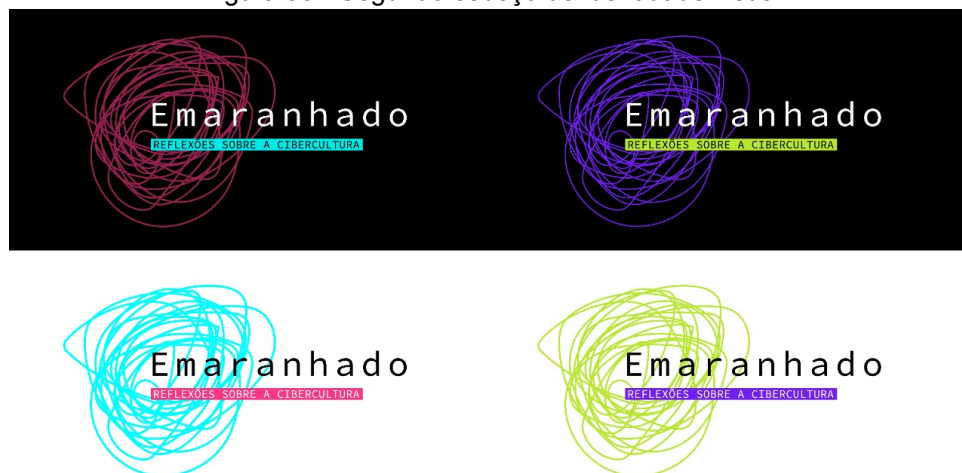
» **Logotipos:** No quesito de tamanhos e ordem, a forma de aplicação de um logotipo junto a outros (de parceiros ou apoiadores, por exemplo) deve adotar a precedência de importância de cada instituição na realização da ação. O logotipo da UFRGS possui um manual de utilização específico, que pode ser acessado em: [www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/arquivos/manual-denormalizacao](http://www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/arquivos/manual-denormalizacao). (UFRGS, [201-?], p. 3).

Após sugestões de alteração, elaborou-se um segundo esboço com outras opções (Figura 35), a partir das críticas dos alunos e dos escritos de Eva Heller na obra *A Psicologia das Cores*, onde a mesma menciona que talento é apenas parte do sucesso, quando trabalhamos com cores precisamos compreender o impacto que elas provocam nos visitantes.

Os resultados das pesquisas demonstram que cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual – são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento. Com o auxílio do simbolismo psicológico e da tradição histórica, esclarecemos por que isso é assim. Um terço da criatividade consiste de talento, um terço de influências ambientais que estimulam dons especiais e um terço de conhecimentos aprendidos a respeito do setor criativo em que se trabalha. Quem não souber nada a respeito dos efeitos gerais e da simbologia das cores, quem quiser confiar apenas em seus talentos naturais, será sempre ultrapassado por aqueles que possuem, além disso, esses conhecimentos. Usar as cores de maneira bem direcionada significa poupar tempo e esforço. (HELLER, 2014, p. 23).

Trazendo duas opções de combinações de cores, com base em dois *moodboards* criados: rosa e azul - remetendo ao digital, 3D e movimento vaporwave; e roxo e verde - com o verde remetendo a *cyber*, código binário, a primeira cor do computador, e roxo pelo contraste, e ser uma cor criativa que remete a sabedoria.

Figura 35 - Segundo esboço de identidade visual



Fonte: dos autores, 2021.

Após esses esboços iniciais, desenvolveu-se a parceria com o CAIXOLA, Clube de Criação da FABICO, essa atividade ficou a cargo do bolsista Hugo Machado Nogueira, que elaborou outra identidade visual (Figura 36). A turma decidiu fazer uma tentativa de utilização das cores azul e laranja, complementares (azul que remete a cibercultura e internet, e laranja por ser a cor complementar, mais quente, para criar conexão com o público). A tipografia utilizada durante todas as atualizações das identidades foi a *Source Code Variable*, utilizada no HTML e código binário, sendo a fonte primária dos computadores.

Figura 36 - Terceiro esboço de identidade visual



Fonte: Hugo Machado Nogueira, 2021.

A utilização de cores complementares é parte do estudo de Heller (2014), em *A Psicologia das Cores*.

Um acorde cromático é composto por cada uma das cores que esteja mais frequentemente associada a um determinado efeito. Os resultados da pesquisa demonstram: as mesmas cores estão sempre associadas a sentimentos e efeitos similares. As mesmas cores que se associam à atividade e à energia estão ligadas também ao barulhento e ao animado. Para a fidelidade, as mesmas cores da confiança. Um acorde cromático não é uma combinação aleatória de cores, mas um efeito conjunto imutável. Tão importantes quanto a cor mais frequentemente citada são as cores que a cada vez a ela se combinam. O vermelho com amarelo e laranja tem outro efeito do que o vermelho com preto ou violeta; o verde com preto age de modo diferente do que o verde com o azul. O acorde cromático determina o efeito da cor principal. (HELLER, 2014, p. 23-24).

A partir do modelo de identidade visual criado pelo bolsista Hugo Machado, surgiram novas observações da turma, tendo em vista que o logo estava em um formato muito rígido, não condizente com as ideias trazidas pela exposição. O Grupo de Trabalho de Comunicação em diálogo com o bolsista, realizou alterações na identidade, refinando as linhas do símbolo, buscando transmitir uma imagem mais orgânica e artística, além de quebrar a palavra para criar uma comunicação entre símbolo e escrita. Após essas novas discussões, a turma aprovou a nova identidade visual da exposição, com três variações de aplicação de cores, trazendo modelos de elementos gráficos de linhas e pontos de acordo com o logotipo principal. Ressalta-se que, de acordo com o retorno da banca, a turma percebeu que o logo aplicado no fundo laranja pode ser prejudicial para pessoas com deficiências, como dificuldades de visão e epilepsia, desta forma, serão realizados novos estudos de cores e seus efeitos, para que a aplicação seja acessível a todos os públicos.

Figura 37 - Identidade visual final, com fundo azul



Fonte: Fernanda Lima, 2021.

Figura 38 - Identidade visual final, com fundo laranja



Fonte: Fernanda Lima, 2021.

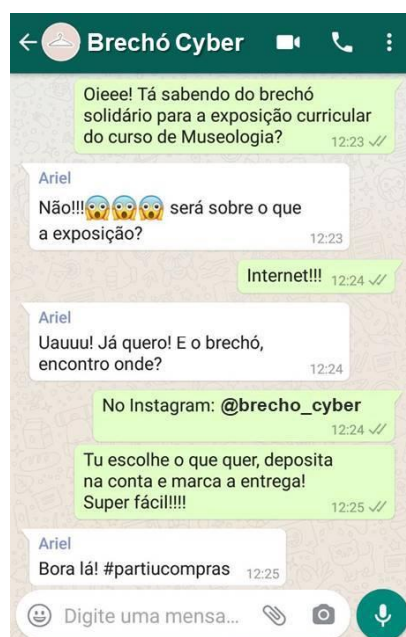
Figura 39 - Identidade visual final, com fundo branco



Fonte: Fernanda Lima, 2021.

Outra atividade realizada pelo GT foi a divulgação do Brechó Cyber junto à comunidade fabicana, através de contato com a Secretaria da FABICO. Nessa ação, foi elaborada uma peça gráfica (Figura 40) que foi encaminhada junto à divulgação.

Figura 40 - Peça gráfica de divulgação do Brechó Cyber



Fonte: dos autores, 2021.

O próprio Museu da UFRGS realiza a comunicação de suas exposições em suas mídias sociais. Assim, a equipe de Comunicação apenas elaborará os materiais e encaminhará ao Museu, de modo a difundir a exposição junto ao seu público-alvo. Os curadores ficarão responsáveis por impulsionar a divulgação desses *posts* em suas redes sociais pessoais, buscando chegar ao máximo possível de compartilhamentos e curtidas nas postagens. Segundo o plano de comunicação do Museu da UFRGS, é preciso conhecer o público para o qual a exposição será concebida.

No caso da exposição no museu da UFRGS, é preciso pesquisar e conhecer o que o público prioritário da exposição (que se interessa ou pode se interessar pelo tema da mostra) consome em termos de mídias e de comunicação. Assim, após levantar essas informações, é preciso elaborar planos de ações que tenham potencial para informar efetivamente tais indivíduos. (UFRGS, [201-?], p. 2).

Planeja-se, também, a confecção de produtos, que serão vendidos e revertidos em fundo para a implementação da exposição. Alguns dos materiais que poderão ser elaborados são *ecobags*, imãs e canecas ilustrados com a temática da exposição e com o logotipo, como os modelos a seguir. Além disso, foi desenvolvido o protótipo do convite da exposição (Apêndice C), de acordo com a identidade visual criada.



Figura 41 - Peça gráfica de divulgação, ecobag



Fonte: dos autores, 2021.

Figura 42 - Peça gráfica de divulgação, modelo de pôster



Fonte: dos autores, 2021.



Figura 43 - Peça gráfica de divulgação, modelo de *flyer*



Fonte: dos autores, 2021.

Figura 44 - Peça gráfica de divulgação, modelo de *bottons*



Fonte: dos autores, 2021.

## 12 ATIVIDADES EDUCATIVO-CULTURAIS

Uma exposição constitui-se em muito mais do que apenas uma coleção de objetos expostos aos olhos do público, pois eles só farão sentido se forem devidamente interpretados pelas pessoas, sendo necessário, para isso, estratégias de mediação que envolvam atividades educativo-culturais. Uma exposição precisa ser dinâmica, desenvolvendo atividades junto ao público que instiguem a reflexão e a melhor assimilação das reflexões tecidas. As ações educativas mobilizam pessoas e objetos, objetivando melhorar a compreensão da comunicação realizada pela exposição, abrindo-a ao diálogo.

A Museologia constrói relações cognitivas e afetivas entre as referências patrimoniais e a sociedade contemporânea, ocupando-se dos enquadramentos dos bens materiais e imateriais, sendo seus profissionais agentes da educação da memória (BRUNO, 2002). O museu é um espaço de circulação do conhecimento, que ocorre através da mediação de informações, tendo no patrimônio sua força motriz.

A educação a partir do patrimônio e para o patrimônio é essencial para todos os cidadãos porque a aprendizagem referente à construção de valores patrimoniais acontece no plano atitudinal e, por isto, é uma forma de conseguirmos ser agentes das nossas memórias e identidade. O museu é um excelente espaço para a educação patrimonial. Aliás, o museu é uma instituição que, em sua essência, é agência de educação patrimonial. Nessa instituição podemos ter experiências significativas com o patrimônio cultural, pensar sobre as razões para aqueles objetos estarem lá e para que outros ingressem no universo museal. (CURY, 2013, p. 23).

As atividades educativas são uma forma de instigar a problematização da narrativa apresentada pela exposição, tensionando conceitos, contextos, promovendo ideias e, às vezes, mudanças.

Segundo Desvallées e Mairesse (2013), a educação museal é um conjunto de valores, conceitos, saberes e práticas que objetivam o desenvolvimento do público, semelhante a um trabalho de aculturação apoiado na pedagogia, no florescimento e na aprendizagem de novos saberes.

[...] está ligada à mobilização de saberes relacionados com o museu, visando ao desenvolvimento e ao florescimento dos indivíduos, principalmente por meio da integração desses saberes, bem como pelo desenvolvimento de novas sensibilidades e pela realização de novas experiências. (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p. 38-39).

Entretanto, convém a afirmação de Ramos (2004) de que o papel educativo dos museus não é mais a celebração de personagens ou a classificação enciclopédica da natureza: atualmente, há a consciência de seu verdadeiro papel, que é a reflexão crítica. Assim, o processo educativo de uma exposição não deve restringir-se à contemplação ou análise dos objetos, pois é preciso interpretá-los, compondo o que o autor chama de “argumento crítico”.

Tendo em vista que o tema da cibercultura abrange uma série de outros conceitos, relações e possíveis desdobramentos, a exposição oferece diversas possibilidades de ações a serem executadas no programa educativo-cultural. Com o intuito de expandir as reflexões propostas pela curadoria e possibilitar um olhar para a cibercultura e suas consequências de forma crítica, o núcleo prevê a realização de atividades com potencial para atingir diferentes públicos. São elas:

## **12.1 Ciclo de Conversas**

Seminários abertos ao público que dão continuidade aos temas abordados na exposição. Tem como público potencial estudantes, professores, pesquisadores, comunidade artística e interessados no tema da cibercultura. Intenta-se realizá-lo de forma híbrida, entre o presencial e o virtual. Os ciclos presenciais devem acontecer em um dos auditórios do Centro Cultural da UFRGS, localizado no campus central, próximo ao Museu da UFRGS.

### **12.1.1 Ciclo de conversas presenciais**

**Práticas artísticas na era da cibercultura: processos e possibilidades.** Mesa com o Núcleo de Estudos em Subjetivação, Tecnologia e Arte (NESTA) e dois artistas que trabalham com *web art* e desenvolvem suas produções a partir da cibercultura.

**Mulheres e internet: trajetórias e desafios.** Mesa com as participantes do projeto Enigma: Mulheres na Computação e program.ada, Mulheres na Computação, que busca pensar a presença das mulheres na área da ciência da computação e informática.

**Educação tecnológica: práticas para o ambiente escolar.** Mesa com educadores sobre práticas voltadas para o ambiente escolar visando a educação tecnológica e o uso responsável das tecnologias na infância e adolescência. Público-alvo: professoras e professores da rede pública e privada de ensino.

### 12.1.2 Ciclo de conversas virtuais

**Preservação e documentação de acervos na era da cibercultura: o panorama brasileiro.** Mesa com Lucas Bambozzi, artista e pesquisador em novas mídias, à frente do acervo de novas mídias da Casa das Rosas nos anos 2000; um representante do MAC/USP, uma das poucas instituições brasileiras que possuem obras de *net art* em sua coleção; e Marina Gower dos Reis (Pelotas/RS), cuja tese de doutorado tem como tema o patrimônio cultural brasileiro na era digital, da digitalização de acervos à preservação participativa na internet.

**Acessibilidade e tecnologia: diretrizes e ferramentas para o ambiente museal.** Mesa que busca pensar o uso das tecnologias para a implementação de políticas e ações de acessibilidade em instituições museológicas e centros culturais, abordando as potencialidades e desafios no contexto brasileiro. Convidados: Leonardo Castilho, que trabalha no setor educativo do Museu de Arte Moderna de São Paulo (mam), onde atua como produtor de Acessibilidade e professor no Programa Igual Diferente; e Márcia Beatriz dos Santos Bemberg, socióloga e técnica em cultura da Secretaria Municipal da Cultura de Porto Alegre.

**O que guardar? Preservação da memória no mundo digital.** Mesa que busca pensar a relevância social da preservação de documentos pessoais, refletindo sobre o aumento exponencial da produção de documentos, por um lado, e da perda desses registros por negligência ou obsolescência tecnológica. Como preservar a memória pessoal e coletiva em meio à era digital? O que guardar e quais os cuidados necessários para manter arquivos pessoais e familiares? Quais documentos restarão para testemunhar a vida contemporânea? Como poderemos acompanhar retrospectivamente nosso passado em um momento de produção massiva de informação? Convidadas: Marina Leitão Damin, doutoranda e mestre em Memória Social cuja pesquisa recai sobre objetos digitais e memória social na era da cibercultura; e Vera Dodebei, professora da UNIRIO e especialista em

memória documental. Coordena o grupo de pesquisa “Memória Social, tecnologia e informação” no CNPq e sua pesquisa atual versa sobre uma ecologia dos restos memoriais digitais.

Composto de três mesas com duração de 1 hora e meia cada, o ciclo presencial contará com tradução para LIBRAS e será realizado ao longo de uma semana. Sugestão de programação, a partir de possíveis datas:

Quadro 4 - Programação de Mesas de Conversa.

04/10, segunda-feira	<b>18h</b> Práticas artísticas na era da cibercultura: processos e possibilidades
06/10, quarta-feira	<b>18h</b> Mulheres e internet: trajetórias e desafios
08/10, sexta-feira	<b>18h</b> Educação tecnológica: práticas para o ambiente escolar

Fonte: das autoras, 2021.

O ciclo de conversas virtual será realizado através do Canal do Curso de Museologia da UFRGS no YouTube, na semana seguinte ao ciclo presencial.

## 12.2 Materiais Educativos

Publicações autorais, desenvolvidas pelo núcleo educativo-cultural, que buscam trabalhar a questão do uso das tecnologias para o público infanto-juvenil e de terceira idade.

**Material educativo voltado para o público infanto juvenil:** livreto baseado na identidade visual da exposição, com aproximadamente 6 páginas, contendo exercícios reflexivos e imaginativos que buscam refletir sobre uso das tecnologias, vida antes das internet, infância e mundo digital. O livreto conta com atividades como cruzadinhas, caça-palavras, propostas de desenhos e perguntas-disparadoras/charadas etc. O material será disponibilizado para download gratuito e conta com jogos e brincadeiras combinados a textos e imagens que tragam reflexões sobre a cibercultura. O material desenvolvido poderá ser utilizado por famílias que desejem trabalhar a temática da cibercultura e do uso das tecnologias dentro de casa, bem como por professores e professoras em sala de

aula. Além de disponível de forma virtual para download gratuito, o livreto será disponibilizado em formato impresso na exposição.

**Material educativo voltado para a questão do ageísmo:** folheto de no máximo duas páginas com textos informativos que versam sobre o ageísmo, espécie de preconceito direcionado a pessoas mais velhas, consideradas menos produtivas ou incapazes, relacionando o tema com a exposição e pensando a presença destes sujeitos no universo da cibercultura. O folheto busca servir como um material de conscientização, fornecendo dicas para o uso das tecnologias por parte do público da terceira idade.

### 12.3 Oficinas e Visitas Mediadas

Oficina de código aberto, com o Publication Studio São Paulo/Lapubli.online, laboratório *online* para a prática exploratória em publicação e compartilhamento de experimentações gráficas e editoriais através do uso de ferramentas livres. O intuito dessa oficina é oferecer noções básicas de uso de código aberto, com foco em publicações independentes. A oficina acontecerá em formato virtual através de inscrição prévia, tendo como público-alvo qualquer pessoa interessada em estratégias de criação para códigos abertos.

Visita mediada voltada a famílias e ao público infanto-juvenil: a visita busca focar no uso de tecnologias por parte das crianças, apresentando estratégias, ferramentas e ações para crianças usarem a internet de maneira criativa, segura e consciente, levantando questões como combate ao *bullying*, identificação de *fake news* e segurança da informação.

Cabe ressaltar que o programa educativo-cultural também prevê a elaboração de um Manual de Mediação, a ser trabalhado por toda a turma, com destaque para uma formação em acessibilidade, a fim de democratizar o acesso à exposição.

O programa educativo-cultural também contempla ações pontuais, tais como:

- a) Idealização de um glossário/caça-palavras como recurso expográfico no núcleo 4, formado a partir de teclas antigas de computadores, a serem dispostas em uma parede de ímãs, onde o público possa interagir e criar palavras de forma física;

- b) Instalação de um ponto de coleta de lixo eletrônico na própria exposição, convidando o público a fazer o descarte desse tipo de material de forma correta; essa coleta será feita em parceria com o DMLU, de Porto Alegre, através da empresa *Trade Recycle*, que recolhe os materiais;
- c) Desenvolvimento de um dispositivo para a criação de uma mensagem em código binário, que poderia ser levada como lembrança da exposição. O dispositivo, além de contar com uma explicação do que é o código binário e como ele se relaciona com a cibercultura, dispõe de um espaço onde se apresenta o alfabeto traduzido em código binário, com papéis e canetas disponíveis, para que os visitantes possam escrever uma mensagem e levar para si ou presentear alguém.

Todas as atividades aqui mencionadas contam com parceiros convidados. São eles:

- a) **Enigma: Mulheres na Computação**, projeto que busca visibilizar o papel das mulheres na área das ciências exatas, com ênfase na Ciência da Computação e Informática vinculado à UFRGS;
- b) **Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação (NUTED)**, núcleo que atua no desenvolvimento e utilização das tecnologias digitais aplicadas à educação, através de uma pesquisa interdisciplinar de professores e alunos do Ensino Superior;
- c) **Núcleo de Estudos em Subjetivação, Tecnologia e Arte (NESTA)**, núcleo que busca refletir a relação do aprendizado nas instituições escolares, relacionado formas de aprender com a intuição e a arte;
- d) **program.ada, Mulheres na Computação**, grupo formado por alunas de Ciência e Engenharia da Computação da UFRGS com o objetivo de tratar melhor sobre o assunto mulheres na ciência e estimular a computação para meninas;

## 12.4 Acessibilidade

O Curso de Museologia da UFRGS pressupõe temáticas transversais às disciplinas ofertadas, como cidadania, diversidade cultural e acessibilidade. Sob essa perspectiva, o Projeto da **EMARANHADO: reflexões sobre a cibercultura**

buscou trabalhar a expografia com diferentes ações de acessibilidade em seu processo.

Inicialmente, o grupo discutiu acerca da acessibilidade intelectual. Também foram pesquisadas e respeitadas distâncias entre objetos, mobiliário e demais itens para conforto de pessoas que utilizam cadeiras de rodas. Da vontade em produzir uma exposição acessível para o público de Pessoas com Deficiência (PCD), um dos encontros com profissionais e pesquisadores da área foi realizado com Jéssica Norberto, que dentre inúmeras contribuições, ressaltou a importância da participação de PCDs no processo de criação das exposições. Nossa vontade é, então, criar um Comitê de Consultoria de Acessibilidade para a exposição, da qual participariam representantes e profissionais da área.

Conforme o Estatuto da Pessoa com Deficiência, estabelecido pela Lei Brasileira de Inclusão (Lei nº 13.146, de 2015)<sup>20</sup>, pode-se evidenciar a diversidade e heterogeneidade das deficiências presentes em quase X% dos brasileiros. Infelizmente, não dispomos financeiramente ou de recursos humanos para atender a todos. Sabendo de nossas limitações, o projeto buscará ser acessível a partir de ações como:

- tradução para Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) dos materiais audiovisuais;
- visita mediada em LIBRAS a partir de agendamento e também divulgação de um dia específico da semana para possível público espontâneo;
- capacitação dos mediadores para melhor receber pessoas com deficiência;
- criação de audiodescrição da exposição, disponibilizados em aparelhos de mp3 e também disponibilizados juntos aos *QR Codes* do núcleo de apresentação da exposição.
- serão estudadas formas de disponibilização de textos e legendas ampliados;
- serão contatados fundações, organizações não governamentais, associações e demais formas de organizações da sociedade civil para divulgação da exposição e agendamento de visitas;

---

<sup>20</sup> Acesse a Lei nº 13.146, de 2015 na íntegra em:  
[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm)



- parceria com o Núcleo de Inclusão da UFRGS (INCLUIR).

Estudaremos, ainda, demais possibilidades de acessibilidade para potencializarmos as reflexões sobre cibercultura nos diversos públicos potenciais.

### 13 ESTUDOS DE AVALIAÇÃO

O que seria dos museus sem os e as visitantes? Será que apenas a presença do público é suficiente? O museu e seu espaço expositivo estão abertos para o diálogo? Há uma comunicação eficiente?

Uma das formas de responder estas perguntas são os estudos de público. No entanto, não basta apenas realizar, é necessário planejar, analisar e aplicar.

Práticas avaliativas devidamente fundamentadas e planejadas trazem rigor, seriedade e eficiência ao trabalho museológico, além de possibilitar a redefinição das estratégias, a criação de planos de ação para o futuro, a busca de parcerias, a negociação de investimentos, a contribuição para pesquisas e estudos na área, uma vez que se conhece, mais e melhor, a realidade e o potencial da instituição museológica. (FIGURELLI, 2014, p. 157).

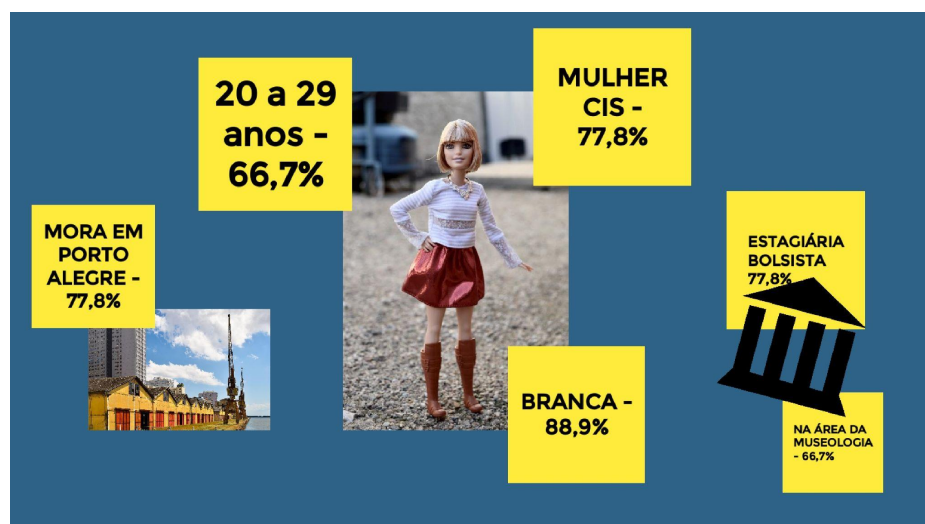
Figurelli aborda a questão das práticas avaliativas, a importância de serem fundamentadas e ter caráter científico. Através de seus resultados, é possível redefinir estratégias e traçar ações para o futuro. Diferentemente das instituições museais, a exposição não possui missão, visão e valores, no entanto existe uma gama de objetivos. Os estudos de público servem tanto para planejar o alcance destas metas, reorganizar a rota e também para avaliar quais foram os pontos frágeis, o que poderia ser melhorado, entre outros. O primeiro processo de estudo de público de ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura*** foi destinado ao público interno.

Estas ações foram divididas em três frentes: Perfil, Caminhada Expositiva e Ouvidoria. Cada atividade contou com um objetivo diferente. O formulário Perfil foi uma pesquisa com as e os integrantes da disciplina Projeto de Curadoria Expográfica - 2020/2, ministrada no período de janeiro a maio de 2021. O objetivo foi conhecer o perfil do grupo. O convite para participar da metodologia ocorreu na aula síncrona do dia 24 de fevereiro de 2021 e também através do grupo de *Whatsapp* da turma. A ferramenta escolhida para a aplicação foi o Google Formulário. A análise dos dados foi realizada no dia 2 de março de 2021 por Jade Mendes e Suzana Pohia, integrantes do GT Avaliação. Estavam matriculadas na cadeira 14 pessoas, mas ao longo do semestre houve a desistência de quatro estudantes. Neste período, foram obtidas nove respostas, representando 64,28%.

A partir das informações coletadas, pode-se traçar o seguinte perfil da turma: a faixa etária majoritária encontra-se entre “20 e 29 anos” (66,7%), a cor/raça

predominante é “branca” (88,9%), 77,8% identificam-se como mulher cisgênero, 88,9% responderam que não possuem algum tipo de deficiência ou transtornos, 77,8% são residentes de Porto Alegre, 77,8% são estagiários ou bolsistas e 66,7% trabalham na área da Museologia. Das nove respostas recebidas, 100% foram favoráveis de o GT Avaliação criar um espaço de ouvidoria para o grupo.

Figura 45 - Resultado pesquisa de perfil



Fonte: das autoras, 2021.

Já a Caminhada Expositiva será realizada em três momentos distintos. A primeira etapa ocorreu no mesmo período da aplicação da pesquisa de Perfil e utilizou como ferramenta o Google Formulário. O objetivo deste estudo é acompanhar a jornada da turma para verificar emoções, mudanças durante o processo e auxiliar na avaliação final da exposição.

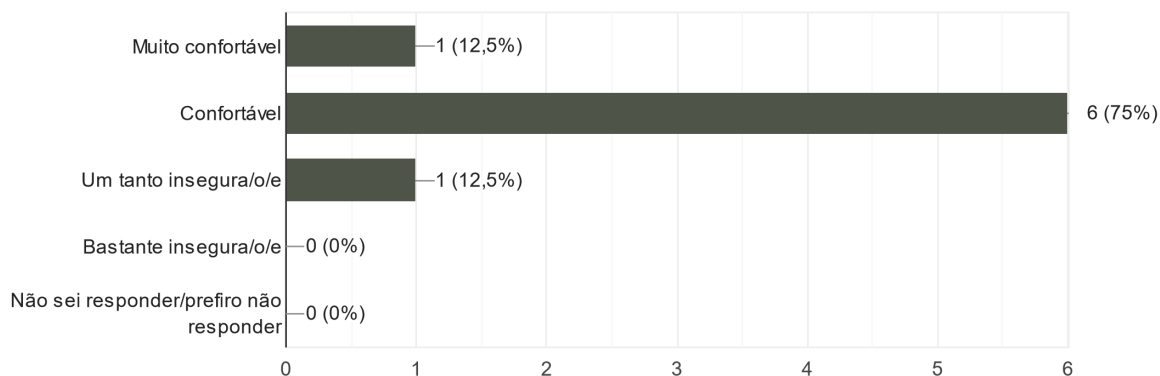
Neste primeiro momento, obtivemos oito respostas. A primeira questão foi aberta e abordava a questão da temática da exposição. Todos os respondentes manifestaram sensações boas sobre a escolha. Apareceram palavras como: satisfeita, empolgada, curiosa, interessada, entre outras.

A segunda pergunta foi:

Figura 46 - Gráfico pesquisa caminhada expositiva

Estamos no início das pesquisas, do processo todo. Neste contexto, o quanto você se sente confortável para falar sobre Internet e Cibercultura?

8 respostas



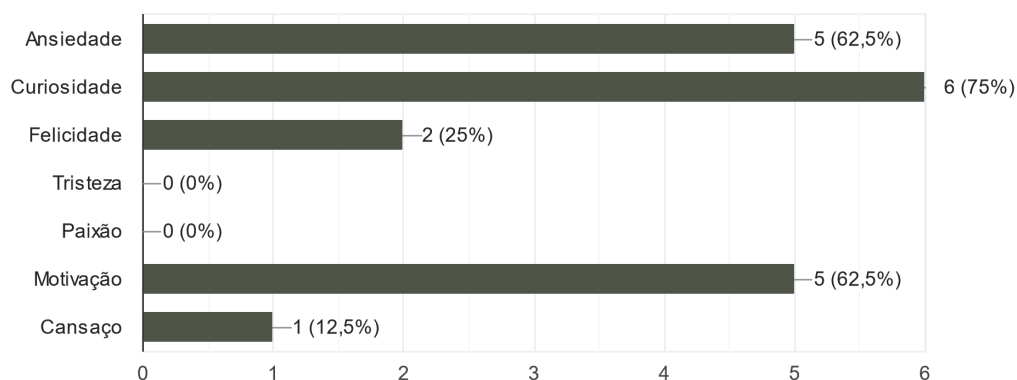
Fonte: das autoras, 2021.

Percebe-se que a maioria dos respondentes respondeu que se sente confortável ou muito confortável para conversar sobre internet e cibercultura. A próxima questão também abordou os sentimentos sobre o tema, mas desta vez com respostas fechadas.

Figura 47 - Gráfico pesquisa caminhada expositiva 2

Ao pensar sobre a temática Internet e Cibercultura, o que você sente?

8 respostas

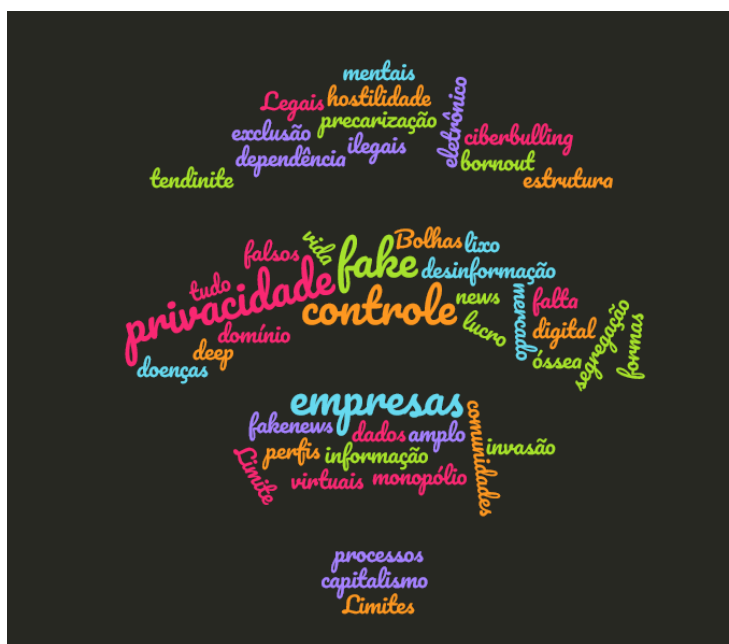


Fonte: das autoras, 2021.

A principal resposta foi curiosidade com seis respondentes, seguida de ansiedade e motivação, cinco respostas em cada. Duas pessoas também marcaram a sensação de felicidade e uma optou por cansaço.

As próximas questões foram todas em formato aberto e questionaram: expectativa sobre o tema, expectativa sobre o processo de curadoria compartilhada, o que você enxerga como potências da internet, quais são os limites e fragilidades da internet, expectativas sobre a exposição e quais os temas e núcleos fundamentais para a mostra. Por último, havia espaço para mensagens para a turma, dúvidas, críticas e sugestões. Preencher o nome era opcional. A análise destes dados vai ocorrer após a aplicação das demais etapas. Entretanto, na aula do dia 3 de março foi apresentado um *power point* com o levantamento parcial das respostas, juntamente com o resultado da pesquisa Perfil. Além disso, foi construída uma nuvem com as palavras mais citadas.

Figura 48 - Nuvem de palavras



Fonte: das autoras, 2021.

A segunda etapa da Caminhada Expositiva será realizada após a banca de qualificação e a terceira - e última fase - será no encerramento da exposição.

Por último, o espaço Ouvidoria é um lugar de escuta do processo de curadoria compartilhada da exposição ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura***, disponibilizado no dia 18 de março de 2021 e ficará aberto até o final

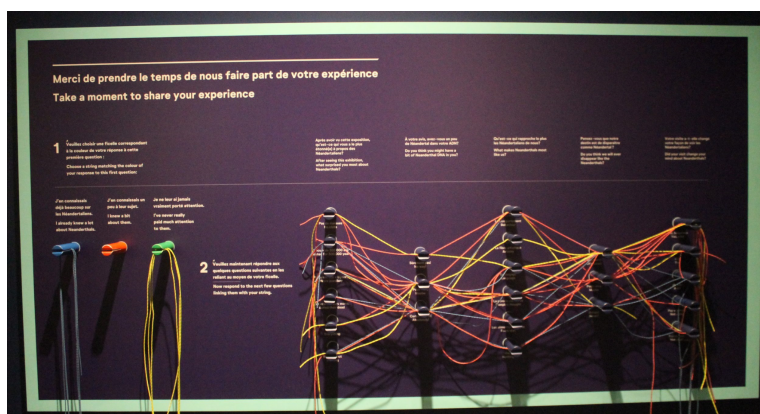
do processo da exposição. O link foi compartilhado no grupo de *Whatsapp* da turma e também está disponível no *Moodle*. Até o momento ninguém utilizou o espaço.

Relatamos até aqui as ações que já foram executadas ou que estão em processo de execução. Agora, vamos passar para as atividades planejadas pelo GT Avaliação.

A primeira atividade voltada para o público externo será a aplicação de um questionário com o objetivo de coletar percepções das pessoas sobre cibercultura, exclusão digital, entre outras pautas. Deverá ser desenvolvido no mês de junho de 2021. Será divulgado para a comunidade acadêmica da UFRGS, no entanto não ficará restrito apenas a este espaço. Qualquer pessoa que receber o link - e quiser - poderá respondê-lo. Os dados serão analisados pelo GT Avaliação e repassados para a equipe curatorial.

Os próximos passos serão quando a exposição já estiver aberta. Vamos trabalhar com métodos tradicionais como livro de assinaturas, que irá auxiliar a contagem de público. Estamos pensando em um espaço interativo com os visitantes, este será um dos processos de pesquisa de recepção. Um dos modelos possíveis é disponibilizar *post-it* para comentários livres e espontâneos. O GT Avaliação ficará responsável por analisar estas falas, realizando um registro semanal. Outra análise de conteúdo ocorrerá através do monitoramento das mídias sociais da exposição, seja comentários ou outras interações. Também planejamos um questionário de recepção de público, um formato mais completo na versão digital, acesso através de QR Code, e outro mais sucinto disponível de forma física (impresso em papel) na exposição. Planejamos para o Núcleo 4 uma pesquisa de hábitos e conhecimentos sobre os conceitos da exposição. Cada linha é um respondente, formando um emaranhado ao final como ilustra a imagem a seguir.

Figura 49 - Modelo de recurso expográfico



Fonte: Gabriela Mattia, 2019.

Vamos realizar também quatro dias de técnica de observação. Um ou mais membros da equipe curatorial estará no espaço expográfico monitorando o comportamento do público. O objetivo é analisar o comportamento do público: núcleos que prendem mais a atenção, interações, sensações reveladas. Além do relato escrito, pretendemos trabalhar com o registro da paisagem sonora.

Para finalizar, voltamos para o público interno. Durante todo o tempo em que estiver em cartaz, ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura*** vai disponibilizar um caderno para que a equipe curatorial escreva suas percepções e vivências. Um diário de bordo para coletar narrativas, além de ser uma ferramenta de diagnóstico de possíveis percalços no caminho. E, sim, também vamos realizar um relatório do projeto. Por isso, acreditamos nos estudos de público como um aliado essencial da Museologia e no planejamento de uma exposição.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Lília Bilati de; PAULA, Luiza Gonçalves de. O retrato da exclusão digital na sociedade brasileira. **Revista de Gestão da Tecnologia e Sistemas de Informação**, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 55-67, 2005.
- BELL, David. **An Introduction to Cyberculture**. Londres: Taylor & Francis, 2005. 246 p.
- BENAKOUCHE, Tamara. Redes técnicas/redes sociais: a pré-história da Internet no Brasil. In: **Revista USP**, São Paulo, 1997. p. 124-133. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/download/26923/28702> Acesso em 22 de Fev. de 2021.
- BRASIL. Instituto Brasileiro de Museus. **Resolução Normativa Nº1 de 14 de dezembro de 2016**. Estabelece os procedimentos e critérios específicos relativos ao Registro de Museus junto ao IBRAM e demais órgãos públicos competentes. [S./], 2016.
- BRITO, Christiano Julio Pilger de. **Cibercultura e as mídias sociais: aplicativos de comunicação e representações cibernéticas de redes sociais**. 2018. 144 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Toledo, 2018.
- BRUNO, M. C. O. A museologia como uma pedagogia para o patrimônio. **Ciências & Letras**, Porto Alegre, n. 31, p. 87-97, 2002.
- BULHÕES, Maria Amélia. **Transterritórios: campo da arte e internet**. In: Visualidades (UFG) , v. 8, p. 11-22, 2010.
- CARVALHO, Rosane Maria Rocha de. Comunicação e informação de museus na internet e o visitante virtual. **Museologia e Patrimônio**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 83-93, jul./dez. 2008.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- COSTA, Mariana Monteiro da. **A era da vigilância no ciberespaço e os impactos da nova lei geral de proteção de dados pessoais no Brasil: reflexos no direito à privacidade**. 2018. 93 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Faculdade Nacional de Direito, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. p. 7-34.
- CURY, M. X. Educação em museus: panorama, dilemas e algumas ponderações. **Ensino Em Re-Vista**, v. 20, n. 1, p. 13-28, jan./jun. 2013.
- CURY, Marília Xavier. **Exposições: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.
- CURY, Marília Xavier. Lições indígenas para a descolonização dos museus: processos comunicacionais em discussão. **Cadernos CIMEAC**, Uberaba, v. 7. n. 1, p. 184-211, 2017.



DESVALLÉES, A.; MAIRESSE, F. Educação. *In*: DESVALLÉES, A.; MAIRESSE, F. **Conceitos-chave de museologia**. São Paulo: ICOMBR, 2013. p. 38-39.

DODEBEI, Vera. Digital virtual: o patrimônio no século XXI. *In*: DODEBEI, Vera; ABREU, Regina (Org.). **E o patrimônio?** Rio de Janeiro: Contra Capa; PPGMS/UNIRIO, 2008. p. 11-32.

DODEBEI, Vera. Patrimônio e memória digital. **Morpheus**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 8, 2006.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. Tecnologias, memória e esquecimento: da modernidade à contemporaneidade. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 27, p. 49-57, ago. 2005.

FIGURELLI, Gabriela Ramos. A relevância das práticas avaliativas na rotina dos museus. **MUSAS: Revista Brasileira de Museus e Museologia**, Brasília, DF, v. 7, n. 6, p. 134-145, jan. 2014.

GARCÍA-CANCLINI, Néstor. Entrevista concedida a Carme Ferré-Pavia, Gisella Meneguelli e Esmerarda Monteiro. **Cadernos de Estudos Sociais e Políticos**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 8, p. 120-128, jul./dez. 2015.

GARCÍA-CANCLINI, Néstor. Museus para a globalização. **Cadernos do CEOM**, Chapecó, Ano 27, n. 41, p. 37-46, 2014.

GUARNIERI, Waldisa Russio Camargo. Exposição: texto museológico e o contexto cultural (1986). *In*: **Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional**. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2010.

GUARNIERI, Waldisa Russio Camargo. Interdisciplinarity in museology. **Museological Working Papers – MuWoP 2**, 1981.

GUARNIERI, Waldisa Russio Camargo. Museologia e museu (1979). *In*: BRUNO, Maria Cristina Oliveira (coord.). **Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional**. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2010, p. 78-85.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo. Editora G. Gili, Ltda, 2014.

IBERDROLA. **Exclusão digital**. [S.l.], 2020. Disponível em: [https://www.iberdrola.com/wcorp/gc/prod/pt\\_BR/comunicacion/docs/Infografico\\_mapa\\_mundial\\_Internet.pdf](https://www.iberdrola.com/wcorp/gc/prod/pt_BR/comunicacion/docs/Infografico_mapa_mundial_Internet.pdf). Acesso em: 01 abr. 2020.

LEINER, Barry M. Leiner; CERF, Vinton G.; CLARK, David D. et al. **Brief history of the internet**. 1997. 19 p. Disponível em <https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet/>. Acesso em: 20 fev. 2021.

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

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.; BRITO, Clóvis Carvalho (Org.). **Museus & museologia: desafios de um campo interdisciplinar**. Brasília, DF: FCIUnB, 2018. p. 135-155.

MANGAN, Patrícia Kayser Vargas. Construção de memórias digitais virtuais no ciberespaço. *In*: FRANÇA, Cristina Caminho de Castilhos; LOPES, Cícero Galeno; BERND, Zilá (Org.). **Patrimônios memoriais: identidades, práticas sociais e cibercultura**. Porto Alegre: Movimento; Canoas: Unilasalle, 2010. p. 170-184.

MAIA, Fernanda. Entrevista com Biarritz. **Outros Críticos**, Recife, 03 de novembro de 2020. Disponível em: <https://outroscriticos.com/entrevista-com-biarritz/>. Acesso em: 28 abr. 2020.

MARCONDES FILHO, Ciro. Comunicação e informação: da conservação à destruição criativa. Pela legitimidade de uma ciência da comunicação. *In*: MORIGI, Valdir; JACKS, Nilda; GOLIN, Cida (Org.). **Epistemologias, comunicação e informação**. Porto Alegre: Sulina, 2016. p. 15-22.

MARQUES, Francisco Paulo Jamil Almeida. **Ciberpolítica: conceitos e experiências**. Salvador: Edufba, 2016.

MATTELART, Armand. **História da sociedade da informação**. São Paulo: Loyola, 2002.

MORAIS, Carlos Tadeu Queiroz de; LIMA, José Valdeni de; FRANCO, Sérgio R. K. **Conceitos sobre internet e web**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2012.

OLIVEIRA, José Cláudio. O museu digital: uma metáfora do concreto ao digital. **Comunicação e Sociedade**, [S.l.], v. 12, p. 147-161, 2007.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. Virtuais e digitais: o patrimônio museológico em bits. *In*: MAGALHÃES, Fernando; COSTA, Luciana Ferreira da; HERNÁNDEZ, Francisca Hernández; CUCINO, Alan (Coord.). **Museologia e patrimônio**. Leiria: Instituto Politécnico de Leiria, 2019, p. 115-150.

OLIVEIRA, Priscila Chagas. Fragmentos do Pretérito: reflexões acerca da memória individual e coletiva. **Museologia & Interdisciplinaridade**, Brasília, DF, v. 5, p. 224-236, 2016.

PINTEREST. [S.l.], 2020. Disponível em: <https://br.pinterest.com/>. Acesso em: 03 maio 2021.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **Interação mediada por computador: a comunicação e a educação a distância segundo uma perspectiva sistêmico-relacional**. 2003. 292 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

QUINTARELLI, Stefano. Princípios para a compreensão da dimensão imaterial. *In: Instruções para um futuro imaterial*. São Paulo : Elefante, 2019.

RAMOS, F. R. L. **A danação do objeto**: o museu no ensino de História. Chapecó: Argos, 2004.

SCHITTINE, Denise Ventura. Memória virtual: construção de arquivos e instrumentação de leitores na internet. **Artefactum**: Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia, [S.l.], ano 2, n. 3, p. 152-171, jul. 2009.

SCHWEIBENZ, Werner. O desenvolvimento dos museus virtuais. **Icom News**, [S.l.], v. 57, n. 3, 2004, p. 3.

SILVEIRA, Marcelo Deiro Prates da. Efeitos da globalização e da sociedade em rede via Internet na formação de identidades contemporâneas. **Psicologia, Ciência e Profissão**, Brasília, DF, v. 24, n. 4, p. 42-51, dez. 2004.

SQUIRRA, Sebastião. Sociedade do conhecimento. *In*: MELO, José Marques de; SATHLER, Luciano. **Direitos à comunicação na sociedade da informação**. São Bernardo do Campo: Umesp, 2005, p. 255-265.

UFRGS. **Guia de comunicação para exposições curriculares no Museu da UFRGS**. Porto Alegre, [201-?].

WERTHEIN, Jorge. A sociedade da informação e seus desafios. **Ciência da Informação**, Brasília, DF, v. 29, n. 2. maio/ago. 2000.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – Cronograma de Execução

Atividade	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Finalização dos convites aos palestrantes						X			
Reserva de Acervo, Mobiliário e solicitação de empréstimos					X	X			
Confecção dos materiais das ações educativas e do manual do mediador					X	X			
Testes dos protótipos dos materiais das ações educativas					X	X			
Testes de aplicação das avaliações de públicos					X				
Produção e distribuição dos convites para o Vernissage						X			
Contato com INCLUIR para disponibilidade de mediadores para pessoas com deficiência e produção de materiais acessíveis					X	X			
Divulgação junto a escolas públicas e privadas					X	X	X		
Reserva dos espaços para atividades (plenarinho, auditórios)					X				

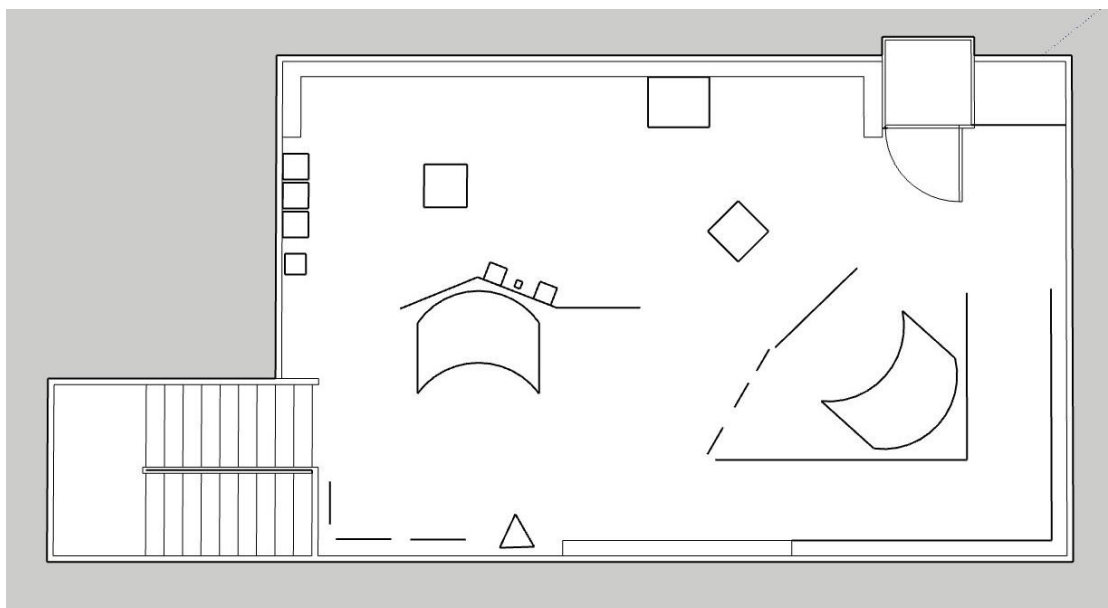
Confirmação das reservas de acervo e mobiliário					X	X			
Material gráfico		X			X				
Encomenda da plotagem, adesivagem, material gráfico					X	X			
Produção do cerimonial							X		
Explicação de cada GT	X	X	X		X	X			
Realização de um brechó <i>online</i> para arrecadação de recursos	X	X	X	X	X	X			
Desenvolvimento dos textos expositivos e legenda					X	X	x		
Montagem da Exposição						X	X		
Transporte do acervo e mobiliário das instituições para o CMC/CRIAMUS					X	X	X		
Limpeza e adequação do material e mobiliário do CMC/CRIAMUS (a ser utilizado)						X	X		
Higienização e acondicionamento do acervo da Exposição no CMC/CRIAMUS						X	X		
Limpeza, pintura e adequação do mezanino: tapas tomadas; fixação dos suportes extras (iluminação, outras mídias)						X	X		





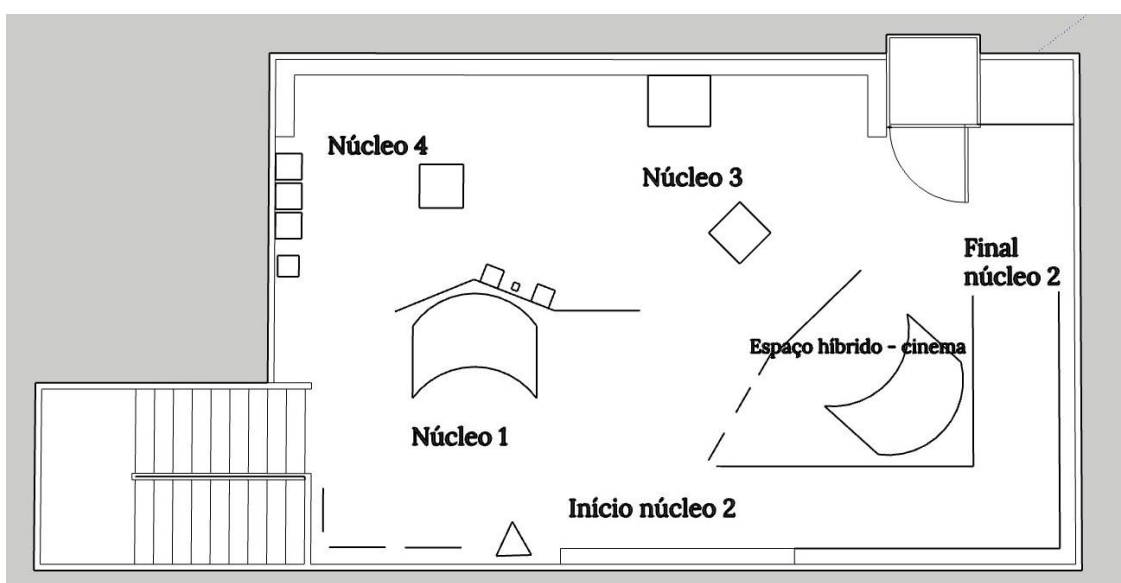
## APÊNDICE B – Planta baixa da Exposição

Figura 1 - Planta baixa da Exposição



Fonte: dos autores, 2021.

Figura 2 - Planta baixa da Exposição com legendas



Fonte: dos autores, 2021.



## APÊNDICE C – Protótipo do Convite da Exposição

Figura 1 - Protótipo do convite da exposição, capa



Fonte: Fernanda Lima, 2021.

Figura 2 - Protótipo do convite da exposição, páginas centrais



Fonte: Fernanda Lima, 2021.

Figura 3 - Protótipo do convite da exposição, verso



Fonte: Fernanda Lima, 2021.

## APÊNDICE D – Termos de empréstimo



### TERMO DE EMPRÉSTIMO

No dia \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021 o Sr. (ª) \_\_\_\_\_, portador(a) do CPF \_\_\_\_\_ e domiciliado(a) no endereço \_\_\_\_\_, com telefone de contato \_\_\_\_\_, empresta por tempo determinado à Turma de Prática de Exposições Museológicas do Curso de Bacharelado em Museologia da Universidade Federal do Rio Grande Sul, pelo período de \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021 a \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021, a(s) obra(s) abaixo descrita(s):

DESCRIÇÃO E IMAGEM DE IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO	
<p><b>Autoria:</b></p> <p><b>Título:</b></p> <p><b>Data:</b></p> <p><b>Dimensões:</b></p> <p><b>Técnica:</b></p> <p><b>Outros dados de interesse:</b></p>	<p><b>Imagem da obra</b></p> <div style="border: 1px dashed black; height: 300px; width: 100%;"></div>

A(s) obra(s) será utilizada na exposição ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura***, que acontecerá entre os dias \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021 no Museu da UFRGS, sendo que o referido acervo poderá:

- Ter suas imagens reproduzidas em materiais de divulgação, pôsteres, catálogos, fotografias em redes sociais, entre outros materiais, sendo sempre referido como acervo pessoal.
- Replicado para fins de uso do setor educativo.

A documentação do acervo com fotografias e laudo de conservação para averiguação seguem em anexo. O(s) item(s) listado acima será devolvido(s) entre os dias \_\_\_\_ e \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.

A responsabilidade técnica ficará a cargo da Professora Vanessa Barrozo Teixeira Aquino, representante da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, CNPJ 92.969.856/0001-98, sediada na Rua Ramiro Barcelos, 2705, assim como as alunas e alunos da Turma de Práticas de Exposição Museológica 2021/1. A turma se responsabilizará pela higienização e acondicionamento do(s) objeto(s), no recolhimento e na entrega, assim como da logística do transporte bem como a segurança e preservação durante o período do empréstimo.

Porto Alegre, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.

---

**Proprietário(a)**

---

**Responsável Técnica**  
**Vanessa Barrozo Teixeira Aquino**  
**COREM 3R - 0129-I**

---

**Testemunha 1**

**Nome:**  
**CPF:**

---

**Testemunha 2**

**Nome:**  
**CPF:**



### TERMO DE EMPRÉSTIMO

No dia \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021, a instituição \_\_\_\_\_, registrada no CGC-MF/CNPJ sob o número \_\_\_\_\_, localizada no endereço \_\_\_\_\_, neste ato representada por \_\_\_\_\_, portador(a) do CPF \_\_\_\_\_ e domiciliado(a) no \_\_\_\_\_ endereço \_\_\_\_\_, com telefone de contato \_\_\_\_\_, empresta por tempo determinado à Turma de Prática de Exposições Museológicas do Curso de Bacharelado em Museologia da Universidade Federal do Rio Grande Sul, pelo período de \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021 a \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021, a(s) obra(s) abaixo descrita(s):

DESCRIÇÃO E IMAGEM DE IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO	
<p><b>Autoria:</b></p> <p><b>Título:</b></p> <p><b>Data:</b></p> <p><b>Dimensões:</b></p> <p><b>Técnica:</b></p> <p><b>Outros dados de interesse:</b></p>	<p><b>Imagem da obra</b></p> <div style="border: 1px dashed black; height: 300px; width: 100%;"></div>

A(s) obra(s) será utilizada na exposição ***Emaranhado: reflexões sobre a cibercultura***, que acontecerá entre os dias \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021 no Museu da UFRGS, sendo que o referido acervo poderá:

- Ter suas imagens reproduzidas em materiais de divulgação, pôsteres, catálogos, fotografias em redes sociais, entre outros materiais, sendo sempre referido como acervo do Museu \_\_\_\_\_.
- Replicado para fins de uso do setor educativo.

A documentação do acervo com fotografias e laudo de conservação para averiguação seguem em anexo. O(s) item(s) listado acima será devolvido(s) entre os dias \_\_\_\_ e \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.

A responsabilidade técnica ficará a cargo da Professora Vanessa Barrozo Teixeira Aquino, representante da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, CNPJ 92.969.856/0001-98, sediada na Rua Ramiro Barcelos, 2705, assim como as alunas e alunos da Turma de Práticas de Exposição Museológica 2021/1. A turma se responsabilizará pela higienização e acondicionamento do(s) objeto(s), no recolhimento e na entrega, assim como da logística do transporte bem como a segurança e preservação durante o período do empréstimo.

Porto Alegre, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.

\_\_\_\_\_  
**Diretor(a)**

\_\_\_\_\_  
**Responsável Técnica**  
**Vanessa Barrozo Teixeira Aquino**  
**COREM 3R - 0129-I**

\_\_\_\_\_  
**Testemunha 1**

**Nome:**  
**CPF:**

\_\_\_\_\_  
**Testemunha 2**

**Nome:**  
**CPF:**

**APÊNDICE E – Laudo Técnico do Estado de Conservação****LAUDO TÉCNICO DO ESTADO DE CONSERVAÇÃO****Obra:****Instituição:****Número de registro:****Coleção:****Descrição do estado de conservação da obra no local de origem:**

(Descrever materiais, técnicas, dimensões, data, estado geral de conservação e demais informações pertinentes ao objeto no momento da retirada da instituição.)

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### PROCESSOS DE DETERIORAÇÃO ENCONTRADOS NA OBRA

DANO	SIM	NÃO	LOCAL   OBSERVAÇÃO
Abrasão			
Acidificação			
Corrosão			
Craquelamento			
Descoloração			
Desgaste			
Digitais			
Dobra/vinco			
Enfraquecimento estrutural			
Esmaecimento			
Excrementos de			



<b>insetos</b>			
<b>Fita adesiva</b>			
<b>Foxing</b>			
<b>Fungos/bactérias</b>			
<b>Infestação de insetos</b>			
<b>Inscrição</b>			
<b>Intervenção</b>			
<b>Mancha</b>			
<b>Marca</b>			
<b>Ondulação</b>			
<b>Oxidação</b>			
<b>Partes soltas</b>			

<b>Perda</b>			
<b>Perfuração</b>			
<b>Quebra</b>			
<b>Rasgo</b>			
<b>Rompimento</b>			
<b>Sujidade</b>			
<b>Vandalismo</b>			
<b>Outros (descrever)</b>			

**Descrição do acondicionamento da obra no local de origem:**

( ) Caixa de polionda    ( ) Ethafoam    ( ) Plástico bolha  
 ( ) Papel neutro        ( ) TNT        ( ) Outro (especificar)

**Descrição do armazenamento da obra no local de origem:**

( ) Armário de metal    ( ) Estante de metal    ( ) Mapoteca

( ) Trainel ( ) Pasta de polionda ( ) Outro (especificar)

**Descrição das condições ambientais no local de origem no dia:**

Temperatura (°C):

Umidade Relativa (%):

Radiação (UV):

Iluminância (lux):

**Higienização:**

Data da última higienização da obra: (DD/MM/AAAA)

**Imagem da obra, frente e verso:**



**Observação adicionais:**

---

---

---

---

---

---

Porto Alegre, \_\_\_\_de \_\_\_\_\_ de 2021.

---

Nome dx estudante  
CPF:  
Responsável pelo GT Acervo – Turma  
de Projeto de Curadoria Expográfica 2021/1

---

Vanessa Barrozo Teixeira Aquino  
COREM: 3R - 0129-I  
Professora responsável pela  
Disciplina de Projeto de Curadoria  
Expográfica

---

**Testemunha 1**  
Nome:  
CPF:

---

**Testemunha 2**  
Nome:  
CPF: