

Obras de arte digitais, obras-arquivo e arte NFT: diálogos entre a Museologia e a Arquivologia

Digital works of art, Artwork-digital records and NFT art: dialogues between museology and archival science

Monique Batista Magaldi¹

Taiguara Villela Aldabalde²

DOI 10.26512/museologia.v10iEspecial.41151

317

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

Resumo

O texto explora as relações entre a cultura digital, as obras de arte digitais, obras-arquivo, os NFTs traders, sendo este último muito moldado por interesses estimulados por uma relação capitalista, aspecto que deve ser considerado em estudos desenvolvidos nas áreas de Museologia e Arquivologia, especialmente no que diz respeito ao processo de ressignificação promovidos por procedimentos realizados por tais áreas, especialmente no ambiente digital. Ressaltamos a musealização e a musealidade no ambiente digital, aplicações, pontes e implicações. Para tanto, foi realizada revisão de literatura e identificação de casos recentes de impactos do digital nas dinâmicas museológicas e arquivísticas.

Palavras-chave

Arte digital. Arte NFTs. Obras-arquivo. Mediação cultural. Musealização.

Abstract

This article explores the relations between digital culture, digital works of art, artwork-digital records, NFT traders art. The last one is shaped by interests stimulated by a capitalist relationship. Such aspects must be considered in studies developed in Museology and Archival Science, mainly in what regards the ressignification process promoted by the procedures in these areas. Musealization and museality in the digital environment, application, bridges and implications are also emphasized. Therefore, a literature review and identification of recent cases on the digital impact on museological and archival dynamics was carried out.

Keywords

Digital art. NFT art. Artwork digital records. Cultural mediation. Musealization.

¹ Doutora em Ciência da Informação pela Universidade de Brasília, mestra em Museologia e Patrimônio pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro e graduada em Museologia pela mesma universidade. Atualmente, é professora Adjunta no curso de graduação em Museologia da Universidade de Brasília. É líder do grupo de pesquisa “Museologia Lab: Laboratório de Pesquisa em Cultura digital e Museologia Virtual”, da Universidade de Brasília, e vice-líder do grupo de pesquisa “Museologia Experimental e Imagem (MEI)” da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UniRio), e participa da linha de pesquisa ‘Museologia, performance e imagem’ no mesmo grupo. É Técnica em Design de Interiores pelo Instituto Brasileiro de Design de Interiores (IBDI). E-mail: professoramoniquemagaldi@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9627-6957>.

² Pós-doutorado em Ciências da Informação (Universidade Fernando Pessoa, Porto, Portugal). Doutor em Ciência da Informação (Universidade de Brasília, UnB). Bacharel em Arquivologia (Universidade Federal do Rio de Janeiro, UNIRIO). Mestre em Ciências (Universidade de São Paulo, USP). Atuação de pesquisa em Documentação, Estudos de Instituições Arquivísticas, História dos Arquivos e Método Quali-Quantitativo aplicado à Pesquisa Arquivística (Archival Research). E-mail: taiguara.aldebalde@ufes.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7710-0355>.

Introdução

A partir de reflexões de alguns autores, como Lévy (1996, 1999), Santaella (2003), Castells (1999), Meneses (2010), Brulon (2018) e Zbyněk Z. Stránský (1995), o presente artigo propõe explorar algumas relações entre a cultura digital, as obras de arte digitais, as obras-arquivo e os NFTs traders, questões que devem ser consideradas em estudos desenvolvidos nas áreas de Museologia e Arquivologia, especialmente no que diz respeito ao processo de ressignificação promovido por procedimentos realizados por tais áreas, principalmente no ambiente digital.

A cultura digital pode ser entendida como o conjunto de práticas e representações que ocorrem no meio ambiente cultural digital. Nesse sentido, essa cultura tem funcionado sobretudo pela exploração das representações gráficas digitais que são compradas e vendidas na web, o que alguns chamam de 'monetização'. A cultura digital do consumo inclui a comercialização de conjuntos de símbolos (fontes de texto com diferentes tipografias, por exemplo) e objetos vendidos e/ou comprados com valores por meio digital, dirigindo-se somente àqueles com poder aquisitivo compatível com o bem anunciado. Isso é relevante, pois tal comercialização marca uma Era da Cultura Digital Capitalizada. Citemos como exemplo as aquisições de obras de arte em meio digital, uma tendência para pessoas físicas e jurídicas. A seguir, expomos algumas dinâmicas do mercado, a partir de transações de obras digitais, dinâmicas que atualmente devem ser consideradas nos processos de aquisição por parte de instituições culturais.

Assim, uma cultura digital profundamente moldada por interesses que funcionam em relação à lógica capitalista deve ser estudada, analisada, questionada. Buscamos pensar esta cultura a partir dos usos do digital, especialmente no que diz respeito às obras de arte digitais ou obras-arquivo. Incluem-se aqui a identificação de determinadas características e como podem responder, em alguma medida, aos novos desafios colocados para os museus, aos arquivos, à sociedade global e aos mercados, tais como os mercados de NFTs, que tendem a afetar direta ou indiretamente práticas institucionais arquivísticas e/ou museológicas.

As tecnologias, o ciberespaço e o mundo virtual

Esse impacto nas práticas não é novidade, vide a Automação dos Arquivos de Cook (1986) e a Gestão de Documentos Eletrônicos em Cook (1999), obras publicadas nas décadas finais do séc. XX, quando os "computadores tornaram-se poderosos instrumentos de sedução" (SCHEINER, 2004: 224), contribuindo para a dinâmica dos fluxos de dados. Essa dinâmica envolve *hardwares*, *softwares*, imagens e a cognição humana. O ciberespaço, também chamado de 'rede' por Lévy, seria "o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores" (LÉVY, 1999: 17). O ciberespaço relaciona "não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo" (Ibidem: 17). Nesse contexto, Pierre Lévy disse:

Meu otimismo, contudo, não promete que a Internet resolverá, em um passe de mágica, todos os problemas culturais e sociais do planeta. Consiste apenas em reconhecer dois fatos. Em primeiro lugar, que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem. Em segundo lugar, que estamos vivendo a abertura

de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano (LÉVY, 1999: 11).

No que se refere às culturas e como elas se manifestam no meio digital, apresentamos algumas reflexões. Para Santaella (2003: 30), existiriam várias definições para a palavra cultura. Entretanto, para a autora, “Há consenso sobre o fato de que cultura é apreendida, que ela permite a adaptação humana ao seu ambiente natural, que ela é grandemente variável e que se manifesta em instituições, padrões de pensamento e objetos materiais”. A autora afirma existir uma definição útil para ela: “a cultura é a parte do ambiente que é feita pelo homem” (SANTAELLA, 2003: 31).

A cultura digital estaria não somente presente em tal espaço de conexões internacionais, a internet, mas também coexiste nas ações digitais realizadas em espaços geolocalizados que fazem uso do digital, como em exposições digitais realizadas em museus estruturados em edifícios, como o Museu do Amanhã, no Rio de Janeiro. Outro exemplo seria o arquivo que faz uso do ambiente digital para divulgar seus fundos arquivísticos por meio de bases digitais, contendo metadados, imagens, por meio de sistema de recuperação digital da informação disponível na internet. De natureza igual, a cibercultura, segundo a hipótese apresentada por Lévy,

leva a copresença das mensagens de volta a seu contexto como ocorria nas sociedades orais, mas em outra escala, em uma órbita completamente diferente. A nova universalidade não depende mais da autossuficiência dos textos, de uma fixação e de uma independência das significações. Ela se constrói e se estende por meio da interconexão das mensagens entre si, por meio de sua vinculação permanente com as comunidades virtuais em criação, que lhe dão sentidos variados em uma renovação permanente. (LÉVY, 1999: 15).

Contribuindo para a difusão das informações, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) proporcionaram novas formas de se relacionar com o mundo, seja por meio das automações ou das comunicações interativas em tempo real. Seus usos são percebidos nas atividades culturais e educativas em museus, arquivos e bibliotecas, bem como nas atividades de ensino em salas de aulas mediadas por equipamentos digitais, fazendo uso ou não da internet.

Para Pierre Lévy, existiriam diferentes sentidos para o virtual. Em um sentido mais amplo, para o autor, poderíamos pensar em “um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital”. Quanto aos usuários, no mundo virtual, eles e elas “exploram e o atualizam simultaneamente”, permitindo, a partir da interação, que o espaço virtual torne-se um “vetor de inteligência e criação coletivas” (LÉVY, 1999: 75).

Fig. 1 - Escala do virtual do sentido mais fraco para o mais forte

	Definição	Exemplos
Virtual no sentido comum	Falso, ilusório, irreal, imaginário, possível.	
Virtual no sentido filosófico	Existe em potência e não em ato, existe sem estar presente.	A árvore na semente (por oposição à atualidade de uma árvore que tenha crescido de fato)/ uma palavra na língua (por oposição à atualidade de uma ocorrência de pronúncia ou interpretação).
Mundo virtual no sentido da possibilidade de cálculo computacional	Universo de possíveis calculáveis a partir de um modelo digital e de entradas fornecidas por um usuário.	Conjunto de mensagens que podem ser emitidas respectivamente por: programas para edição de texto, desenho ou música; sistema de hipertexto; banco de dados; sistemas especializados; simulações interativas, etc..
Mundo virtual no sentido do dispositivo informacional	A mensagem é um espaço de interação por proximidade dentro do qual o explorador pode controlar diretamente um representante de si mesmo.	mapas dinâmicos de dados apresentando a informação em função do "ponto de vista" da posição ou do histórico do explorador; RPG em rede; videogames; simuladores de voo; realidades virtuais, etc..
Mundo virtual no sentido tecnológico estrito	Ilusão de interação sensório-motora com um modelo Computacional.	Uso de óculos estereoscópicos, <i>datagloves</i> para visitas a monumentos reconstituídos, treinamentos em cirurgias, etc..

Fonte: Lévy (1999: 10)

No presente trabalho, consideramos o sentido do virtual pela perspectiva do cálculo computacional e pela perspectiva dos dispositivos informacionais.

Os usos dos espaços digitais de informação e de conexões nos demandam novas formas de estar e de se relacionar com o mundo. As relações sociais são impactadas por tais espaços, estando ou não as dinâmicas mediadas diretamente pelos computadores e/ou pela grande rede de conexão digital mundial, a internet. Citemos, por exemplo, as dinâmicas educacionais, culturais e econômicas que, de alguma forma, são impactadas por uma sociedade que recebem e disponibilizam informações, e comunicam-se a partir de hiperlinks, 'deletar', acessando gateways³, digitando senhas para fazer pagamentos mediante cartões digitais ou o atual PIX, o pagamento digital instantâneo.

Por sua vez, para Neil Postman, "nós não vemos [...] a realidade [...] como 'ela' é, mas como são nossas linguagens. E nossas linguagens são nossas mídias. Nossas mídias são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo de nossa cultura". A mídia e a linguagem estariam ligadas, criando o substancial da cultura (POSTMAN apud CASTELLS, 1999: 354). As nossas linguagens, metáforas, compõem a cultura digital.

3 Conversores de protocolos.

Arte e agentes *non-fungible tokens traders* (NFT)

No contexto da cultura digital, a arte digital pode ser definida como: “todas as manifestações artísticas realizadas por um computador” (LIESER, 2009: 11). Por sua vez, “pertencem à arte digital as obras artísticas que, por um lado, têm uma linguagem visual especificamente mediática e, por outro, revelam as metacaracterísticas do meio” (LIESER, 2009: 11). No entanto, “nem toda a representação digital é arte” (RODRIGUES, 2012: 8):

A Arte Digital usa a tecnologia digital sob a forma de um processo. Por seu lado, a tecnologia funciona como uma ferramenta ao serviço da capacidade artística e criativa, é um veículo que potencia o aparecimento de novas formas de expressão artística. Nesta ambivalência, se auto-realiza uma arte de âmbito especificamente tecnológico, somente entendida e fazendo unicamente sentido no panorama da arte contemporânea (RODRIGUES, 2012: 9-10).

Por sua vez, os direitos do autor, do artista, direitos de propriedade no ambiente digital demandam novas formas de garantias e proteção à autenticidade das obras, não somente as digitalizadas ou escaneadas, mas, especialmente, as nato-digitais, criadas diretamente no ambiente digital. No âmbito da proteção dos dados digitais,

O hacker e o cracker referenciados são dois lados de uma mesma moeda. Ambos experts no meio computacional, têm objectivos diferentes. O hacker veste a pele do artista, procura brechas e interstícios no sistema com o propósito de intervir, sem provocar afectações negativas ou prejuízos nos seus visados. O cracker viola sistemas com o intuito explícito de corromper e provocar danos. (RODRIGUES, 2012: 14).

Na busca pela proteção dos originais, pela autenticidade e propriedade dos artistas, surgem *non-fungible tokens traders* (NFT *traders*) e as obras NFT, tecnologia que propõe assegurar certificado digital de autenticidade de algo digital, e assinatura única. É uma “certificação descentralizada”⁴. Consideremos alguns exemplos.

Com base na cotação do dólar atual, acima de 5 reais, podemos aferir que o mercado das obras de arte é multimilionário. É um mercado que tem transformado, sem retorno, a economia internacional, vide que uma única obra de arte digital pode mobilizar valores em reais acima de seis dígitos. Esse foi o teor de diversas notícias que circularam na web em 2021 a partir de maio, quando uma obra-arquivo *Beeple* (b. 1981) *Everydays: The first 5000 days*⁵, teve seu preço valorizado de 15 milhões para 70 milhões de dólares em menos de uma hora.

Agentes como os *non-fungible tokens traders* (NFT *traders*)⁶ têm operado vendendo e comprando obras-arquivo, valendo-se das tecnologias digitais, particularmente, do *blockchain*⁷. Obras-arquivo são nada mais do que obras de arte (*artwork*) que são também arquivos digitais (*digital records*). Essa transação ocorreu no site da empresa Christie’s Auctions & Private Sales, fundada em 1766 em Londres, que totaliza 30.000.000.000 de reais em vendas atualmente. Exemplos

4 Luiz Octávio, fundador da Dux Cripto.

5 Ver item em: <https://onlineonly.christies.com/s/beeples-first-5000-days/lots/2020>.

6 Único e insubstituível, com características digitais únicas. Os NFTs permitem dar propriedade ao detentor do item digital.

7 “A blockchain é um livro-razão compartilhado e imutável usado para registrar transações, rastrear ativos e aumentar a confiança. Descubra por que as empresas no mundo todo estão adotando essa tecnologia.” (IBM. Disponível em: <https://www.ibm.com/br-pt/topics/what-is-blockchain>).

Obras de arte digitais, obras-arquivo e arte NFT:

diálogos entre a Museologia e a Arquivologia

marcantes também são obras-arquivo *Homer Pepe*, vendida por 1.520.000 de reais, pelo NFT *trader* Peter Kell, e a única canção com imagem de LeBron James que rendeu 1.000.000 de reais. Ambas foram compradas com a criptomoeda digital chamada *ethereum*⁸.

Em 1778, por exemplo, a firma Christie's forneceu obras de arte para Catarina, a Grande, da Rússia. As obras hoje estão no Museu Hermitage de São Petersburgo. Esse contexto está diretamente associado com uma cultura mercantilizada e capitalizada, na qual a exposição de obras em um museu de renome, por exemplo, pode valorizar a obra e tornar um artista internacionalmente conhecido. Portanto, não é de hoje que a cultura impacta altamente a economia internacional, porém isso nunca ocorreu com tantos volumes de valores pecuniários, de modo tão rápido e com alta interconectividade em "tempo real". Isso vale para os lugares da cultura digital como as galerias digitais. Com a possibilidade de expor em ambientes digitais, o número de galerias foi exponencialmente ampliado, de modo que os arquivos e os museus podem ser lugares de exposição virtual, altamente qualificados para a divulgação e, conseqüentemente, para valorizar as obras-arquivo. Mais ainda: devemos considerar que os arquivos e museus podem ser as autoridades na preservação da autenticidade destas obras-arquivo digitais. Podemos exemplificar com o Projeto Arcanjo do Reino Unido, instituição que criou uma rede de Autoridades Arquivísticas (Arquivos Públicos) para certificar ou atribuir autenticidade aos objetos digitais.

Nesse contexto, pensar o campo das obras-arquivo é incontornável como perspectiva de interseção entre as áreas de Museologia e Arquivologia. Pensar sobre as obras-arquivo é uma tarefa necessária para responder às demandas da cultura digital capitalizada na lógica contemporânea, conforme será exposto mais a seguir.

Obras-arquivo: perspectivas e desafios

O que são obras-arquivo digitais? A princípio, são obras de arte que também são um arquivo de dados. Assim, primeiramente é preciso compreender a obra de arte (*artwork*) implicando em reconhecer o que existe de mais essencial em uma obra ou trabalho para que seja considerado artístico. Nesse sentido, defendemos que uma obra de arte é um artefato que, independentemente do suporte, tem o predomínio de valores estéticos (MENESES, 2010) e cuja dinâmica prevalente em sua gênese é a criatividade, podendo relacionar-se com o som, a cor, o espaço, a palavra oral e/ou escrita.

No panorama histórico, a produção de obras-arquivo não é nova, ao contrário, é uma das formas mais tradicionais de arte desde os manuscritos egípcios até as iluminuras medievais. O Arquivo Nacional do Brasil custodia iluminuras, que são obras-arquivo. Também o Museu de Arte Sacra de Tiradentes preserva inscrições votivas que não são puramente obras estéticas, mas também têm caráter declaratório e pretensão de registro de um voto público. Em ambos os casos, preponderam valores culturais estéticos.

8 "O Ethereum é o resultado de uma divisão ("hard fork") de sua rede ocorrida em 2016 após um hacker encontrar uma falha e roubar cerca de US\$ 50 milhões de Ether (a moeda da rede Ethereum). A comunidade acabou se dividindo a respeito do futuro da moeda e até o seu criador, o canadense Vitalik Buterin, apoiou que fosse criada uma nova rede, que permitiria inclusive, que esses ativos roubados fossem devolvidos. Com isso, o projeto original ganhou o nome de Ethereum Classic, enquanto a nova moeda ficou com o nome Ethereum. Esse novo ativo ficou muito mais popular e ganhou mais apoio da comunidade, se valorizando mais que seu projeto original." (Fonte: <https://www.infomoney.com.br/cotacoes/ethereum-eth/>).

Segundo Meneses (2010), o valor formal ou estético pode ser associado a um bem cultural quando a experiência é sensorialmente qualificada, isto é, a estética é a percepção ou o meio pelo qual é possível alcançar o usufruto marcado pela sensibilidade tocante aos sentidos. Tal valor é atribuído ao uso de um bem, de modo que é possível levar aquele que usufrui para além de si (em uma direção ao transcendente, por exemplo), para construções e trocas de significados resultantes da presença de atributos estéticos indutores de sentidos (produzidos ou transmitidos). Aliás, o autor propõe que a estética é uma mediação (MENESES, 2010). Isso posto, além de entender o que seja uma obra de arte, pode ser necessário entender a soma de diversos campos das artes como a música, a dança, o teatro, a pintura, a escultura, incluindo a escultura gráfica pela ferramenta do computador, e a literatura, vide, por exemplo a obra-arquivo *Les Misérables* (2012) de Tom Hooper. Nesse exemplo, os originais e a materialidade de valor probatório estão relacionados aos arquivos audiovisuais que podem estar fixados em suportes digitais que são, no Brasil, atribuídos à institucionalidade da Cinemateca. Vale notar a existência da *The International Federation of Film Archives*⁹ e de Arquivos de Filmes no mundo.

Indubitavelmente, os produtores, e agentes do *métier* cinematográfico cumprem o papel de seleção ou avaliação de obras e, por conseguinte, de exclusão, que delimita o que pode ser considerado uma obra de arte ou não. Selecionam ainda quais partes serão arquivadas para serem guardadas e quais serão difundidas. No caso da cinematografia, os registros audiovisuais originais são parte da obra, no sentido de que o processo de edição se utilizará exatamente desses mesmos registros para chegar ao filme comercializável a ser distribuído.

Assim, quando as obras são registradas em rolos filmicos, não é difícil estabelecer a relação entre os originais a serem preservados em uma Cinemateca ou Arquivo de Filmes, por exemplo, e as cópias distribuídas pelas empresas por diversos meios. Porém, quando os documentos são nato-digitais, é possível que existam originais múltiplos e cópias (autenticadas ou não), que serão um desafio para preservação digital, a ser abordada mais adiante.

Tendo esse exemplo em vista, cabe entender a obra como produto e conhecer seu autor-produtor. Em se tratando de um terreno institucional, há ainda que se considerar o acumulador ou colecionador, pois a lógica do produtor poderá ser reorganizada pelo colecionador ou instituição de custódia a partir de práticas institucionalizadas. As práticas podem variar tanto quanto as atividades humanas em instituições, por isso é preciso analisar também o aspecto institucional, por exemplo, as políticas públicas dos arquivos e museus públicos com fins sociais, até as lógicas dos leilões ou ainda o mercado de NFTs.

Não sem motivo, Rushkoff (2021) considera que o mercado de NFTs leva a Netflix para a obsolescência e até mesmo ao seu fim, pois, entre outras razões, um produtor de audiovisual pode comercializar séries ou filmes pelas plataformas NFT sem ter que obrigar os consumidores a pagar mensalmente pelo acesso às obras finais. Podemos acrescentar ainda que aos fãs de seriados e filmes, seria possível comercializar os arquivos excluídos pelos agentes, produtores e outros no processo de edição, permitindo assim o acesso às cenas inéditas e a valorização de trechos excluídos ou rejeitados, antes arquivados em empresas privadas ou na residência dos proprietários dos direitos.

Dito isso, as partes dos filmes que foram excluídas podem agora não apenas ser comercializadas, mas também colecionadas, apreciadas e utilizadas ao

⁹ Ver o endereço: <https://www.fiafnet.org/>.

Obras de arte digitais, obras-arquivo e arte NFT:
diálogos entre a Museologia e a Arquivologia

redor do mundo, sendo itens documentais de um arquivo-obra maior, contemplado em sua versão última mostrada no lançamento da série ou do filme. Isso pode também ampliar a noção de um produtor ou diretor reconhecido, que agora não é somente notável pelo produto final entregue, mas pelos percursos registrados e nem sempre acertados, mas também erráticos.

Essa relação entre itens documentais que compõem uma obra-arquivo encontra base histórica ainda no período medieval quando, na Europa, a Igreja controlava a arte. Ocorre que um arquiteto designado para construir uma catedral era o produtor das plantas da obra a ser executada e os mestres de obra ficavam responsáveis por completar o todo. Também existiam os outros níveis que seriam relativos à confecção de peças. Assinava o projeto apenas o arquiteto, porém, as iniciais dos nomes e códigos de pedreiros poderiam ser registrados nas peças.

Não raramente, catedrais carecem de restauros contínuos com base nos arquivos que documentam a obra. Mas não é somente o papel o suporte para reconstituição, pois as próprias peças em pedra com inscrições são também referências e fontes de informação e, assim sendo, essas obras são ao mesmo tempo obras e arquivos, ou obras-arquivo.

Assim, muito embora as catedrais góticas continuem a refletir seu contexto de construção e a exibir as marcas de seus tempos, podemos considerar que, em alguma medida, os arquitetos, os mestres de guildas, os escultores e os pedreiros que trabalhavam junto à obra também as registravam. Ao entender a obra com inscrição como fonte ao mesmo tempo que é arte, também podemos ter em vista possivelmente um tipo de obra-arquivo primitivo em relação à obra-arquivo que é objeto de reflexão deste trabalho.

Nesta direção, a catedral seria uma grande obra de arte e cada peça com inscrição, como uma gárgula com iniciais do nome de seu escultor, por exemplo, uma pequena obra, a partir da qual um operário das artes poderia contribuir para um projeto totalizante. Este artista-artesão é um dos modeladores, co-criadores de um estilo, no caso de uma catedral gótica, do qual também contribui para o estilo gótico, marcada pela orientação ao divino ou para as coisas do Altíssimo Deus.

Com o Renascimento, o homem foi posto no centro das relações. Abriu-se um novo espaço para negociações do discurso sobre a matéria ou objeto categorizado como arte. Também são inseridas nas negociações os discursos sobre a arte, pois o objeto ou artefato carece de um mediador como parte da relação, hoje predominantemente comercial, entre aqueles que ofertam a arte e os apreciadores de obras de arte. Dentre as peças mais valorizadas, acham-se aquelas atribuídas a Antonio Francisco Lisboa¹⁰, o Aleijadinho, considerado um dos mestres do barroco.

No que diz respeito à autenticidade, unicidade, pela perspectiva mais ampliada da Diplomática Arquivística, cabe observar que a assinatura, no que se refere aos artefatos, não se reduz aos termos formais dos documentos arquivísticos, mas à categoria plural que é o objeto de arte. A assinatura pode ser um sentido original e único dado por uma autoria e inscrição ou código, e não apenas um elemento cartorial, mas parte da materialidade.

10 “[...] nascido na cidade de Vila Rica (MG) [...], Filho do arquiteto português Manuel Francisco Lisboa com a escravizada Isabel. Durante a infância, gostava de passar tempo na oficina de seu pai e foi com ele que aprendeu sobre arquitetura, desenho e ornamentos. Historiadores especulam ainda que o pintor João Gomes Batista tenha sido também seu mentor. Contudo, apesar do talento que já demonstrava desde cedo, não foi fácil para Antonio se estabelecer como artista. [entre outros aspectos] pelo fato de ser um homem negro” (Fonte: https://www2.camara.leg.br/a-camara/programas-institucionais/educacao-para-a-cidadania/parlamentojovem/noticias_para_voce/conheca-a-historia-de-antonio-francisco-lisboa-o-aleijadinho).

Portanto, é possível admitir uma assinatura no sentido de rastro passível de ser conhecido e reconhecido de uma linguagem própria, capaz de identificar a anatomia da técnica peculiar a um indivíduo. Em resumo: assinar algo por gestos ou práticas de uma identidade singular no campo de sua atuação cultural também é válido. Alguns artistas são reconhecidos por um detalhe persistente que, por seu caráter representativo, permite a identificação de suas obras marcadas por signos de autoria.

Nesse contexto, no que diz respeito às assinaturas ou especificidades no ambiente digital, novas técnicas e novas tecnologias podem ser empregadas na prática artística, inclusive novas tecnologias digitais. Assim, cabe perguntar: qual assinatura ou marca autoral é reconhecível em uma série de obras-arquivo? Tentando responder, poderíamos dizer que: não são as técnicas ou tecnologias que definem em si uma obra de arte, e não é exatamente preciso afirmar que existe uma categoria autônoma chamada “arte digital”, mas, antes disso, podemos apontar que há representações e práticas típicas da comunidade artística instituída também em meio digital.

Se culturas digitais artísticas abarcam obras de arte que também são arquivos de dados ou arquivos digitais (*digital records*), logo, além de obras de arte, os arquivos digitais se referem ao grupo de componentes digitais gravado na memória e gerenciado como um documento arquivístico diferenciando-se dos documentos analógicos ou dos documentos eletrônicos por constituir-se representação numérica digital codificada (DURANTI, 2010). Atualmente, museus já recebem e expõem obras-arquivo, vide o caso do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC-USP), do qual falaremos mais a seguir. Os arquivos, por sua vez, recebem documentos de secretarias de cultura que são responsáveis pela produção de nato-digitais, além de acervos pessoais de artistas, por exemplo, itens do Acervo Milson Henriques (1938-2016)¹¹ doados ao Arquivo Público do Estado do Espírito Santo (Apees).

Quando estudamos as dinâmicas das obras de arte, além de considerar a importância dos Arquivos e Museus na valoração e preservação de bens relevantes no âmbito cultural, histórico, tecnológico, artístico, um outro aspecto importante que perpassa o tema é a falsificação de obras. Desse modo, no ambiente digital, a possibilidade de falsificação exige conhecimentos não somente sobre o artista, suas propostas e produções, mas do ambiente digital, uma vez que a própria natureza dos arquivos de dados pode facilitar adulterações e alterações, já que têm pouca fixidez. Dentre as demandas formuladas por meio de questões, assinalamos as seguintes: Como garantir que a aquisição ou incorporação ao acervo mantenha o vínculo e a qualidade de autenticidade com obra entregue à instituição arquivo ou museu? Em que medida é possível verificar se uma obra-arquivo digital, que pleiteia ser depositada, é falsificada ou não? Quais estratégias de prevenção devem ser adotadas por museus e arquivos a fim de evitar a apropriação indébita e venda sem autorização, no exterior ou no país, das obras-arquivo, sob custódia legal ou proteção legal dessas instituições em plataformas de *blockchain*? Quais políticas de preservação digital devem ser consideradas para que os originais e versões não sejam perdidos ao longo do tempo? Como impedir a destruição dessas obras-arquivo? De que modo os arquivos e museus podem cumprir seu papel de protetores de seus acervos levando em conta as particularidades das obras-arquivo?

11 Este artista ficou popularmente conhecido como autor de “Hello, Creuzodete”, cartoon que protagonizava Marly, publicado em “i” sendo interpretado por José Luiz Gobbi, morto em 2021 por complicações respiratórias.

Obras de arte digitais, obras-arquivo e arte NFT:
diálogos entre a Museologia e a Arquivologia

Portanto, podemos entender que museus, arquivos e mercado podem ou, a depender do caso, devem refletir e buscar encontrar suas respostas sobre as questões postas acima e outras, uma vez que a autenticidade é importante. Um dos caminhos possíveis para obter as pistas é observar as práticas ocorridas no âmbito da cultura digital e aquelas que precedem tais práticas, pois elas não somente podem impactar os mercados, mas também empresas e instituições como arquivos e museus, no que diz respeito às transações de aquisição. As novas dinâmicas digitais, no âmbito da área de museologia, impactam o entendimento dos processos, metodologias de “incorporação” de acervo ou coleções; e na área de Arquivologia, impactam o “recolhimento” de fundos, por exemplo. Em essência, é importante observar que o mercado de arte digital e instituições como museu e arquivo parecem estar ligados com uma lógica de acumulação.

Ainda no âmbito dos procedimentos e metodologias, as práticas culturais digitais como, por exemplo, descrever documentos por metadados digitais, passa a ser processo comum entre museus e arquivos, mesmo que os metadados possam variar entre as metodologias aplicadas pela Museologia e pela Arquivologia, abarcando a identificação de práticas que antecedem e se projetam na cultura digital como parte da cultura dessas instituições de custódia ou proteção legal e preservação. Dentre as práticas que precedem e são assimiladas pela cultura digital, acha-se a prática de mediar documentos digitais identificados com valores para exposição.

É importante ressaltar que os museus¹² já desenvolvem a mediação cultural, principalmente a prática da exposição ou exibição. Arquivos também praticam exposição, porém a cultura como atividade-fim dos arquivos pode ser identificada no final no século XX, pois, dentre as funções tradicionalmente estabelecidas aos arquivos desde a década de 1990, está a “função cultural” proposta por Alberch i Fugueras e Boadas (1991) e Alberch i Fugueras et al. (2001). Os autores¹³ apontam que o viés educativo é relevante, porém as obras abordam, dentre outros temas, a comunicação, a difusão e a mediação cultural.

Segundo Merleau-Ponty, Davallon e Caillet (2016), a institucionalização da mediação cultural no âmbito do campo da informação, principalmente entre 1971 e 1979, por situações pluridisciplinares ligadas às atividades de diversos órgãos públicos, como o Centro de Ligação do Ensino e das Mídias de Informação (CLEMI), foi liderado por docente da Universidade Paris-Sorbonne da área de Ciências da Informação (*Sciences de l'information et de la communication*).

É notável que a lógica de produção das obras-arquivo muda de acordo com a instituição, ainda que arquivos, museus e mercados compartilhem a acumulação. Por exemplo, a produção de obras-arquivo para Museus de Arte

12 No campo da Museologia, além da necessidade de identificar ou promover o papel social das instituições museais, incluindo os seus acervos, ressalta-se a necessidade de criar meios para que as informações sejam compreendidas pelos diferentes públicos.

13 Autores não se apropriam da noção de mediação cultural e mantêm-se fiéis a uma terminologia regional. Não sem motivo, pois Vicenta Cortés Alonso prefacia a obra *Arquivos Permanentes* de Heloísa Bellotto em 1988, quando estava finalizada a versão para a edição princeps, mantendo a grafia desse prefácio em língua hispânica. A ligação com o mundo ibérico marca a trajetória de Bellotto de modo que a autora mantém correspondência científica com colegas espanhóis e portugueses. Bellotto ajudou a criar cursos de Arquivologia no Brasil e é uma das mais influentes autoras alinhadas com a escola arquivística espanhola, utilizando, assim como Alberch i Fugueras et al. (2001), variados termos tais como: animação cultural, ação cultural, dinamização cultural, difusão cultural, promoção cultural e *marketing cultural*. Aliás, ao decorrer da obra *Archivos y cultura: manual de dinamización*, os autores se referem à mediação cultural como algo que só ocorria na França quando sabe-se que há países como Bélgica, Suíça, Canadá e outros que estudam e adotam a mediação cultural como matriz do fazer políticas públicas para a cultura. Esses autores não se aprofundam na mediação cultural e não buscam estudá-la (ALBERCH I FUGUERASi., 2001).

pode tender a ser a própria arte, ou seja, a finalidade da produção é artística e a utilização do arquivo é artística em predomínio. Já no caso dos arquivos, as finalidades podem ser tão variadas quanto as atividades humanas, pois sua produção é administrativamente funcional e legalmente probatória. No caso dos mercados de artes, inclusive, *marketplaces* de NFTs, há a soma das duas lógicas à lógica capitalista com tendência ao chamado “efeito Veblen”, ou seja, quanto mais exclusivo um bem é, mais caro ele se torna.

Podemos também destacar que os museus já estão adquirindo e incorporando obras-arquivo, e os arquivos como entidades, podem conter museus, vide os exemplos dos Arquivos Nacionais da França e dos Estados Unidos. Logo, não é impossível que esses museus de arquivos possam vir a adquirir ou incorporar obras-arquivo. Vale observar que a cultura digital pode não apenas reproduzir práticas antes consolidadas, mas ampliá-las e isso está presente na produção das obras-arquivo com novas técnicas e emprego de tecnologias.

Sendo as obras-arquivos elementos pertencentes à área de interseção entre Museologia e Arquivologia, não é novidade que as práticas de descrever, produzir e mediar estejam dentre as mais relevantes a serem refletidas interdisciplinarmente. Com isso, é necessário recorrer às áreas para pensar tais práticas em museus e arquivos, pois elas estão no rol das que precedem práticas da cultura digital. No caso dos arquivos, os descritores são hoje chamados, no campo de uma cultura digital, de metadados. Parece que os museus também se encaminham para esse entendimento, adotando novos termos para práticas já consolidadas. Embora existam diferenças nos procedimentos técnicos em arquivos e museus, há também convergência, vide a mediação cultural com arquivos, que pode ocorrer em museus e arquivos. Além disso, como expusemos, os mercados de artes deveriam, em tese, pelas questões postas, se preocupar com as soluções de ambas as instituições, já que em caso de disputa podem recorrer, a depender do caso, aos documentos de um museu ou arquivo aos quais devem estar familiarizados.

Porém, a formação dos operadores do mercado nem sempre permitiu a aproximação com esses documentos, seja em museus seja em arquivos. Nesse caso, cabe apontamos que a mediação cultural pode abarcar diversos públicos sem excluir este ou aquele grupo. Para Cardin (2012), isso é possível no contexto em que o mediador cultural participa da construção de um espaço significativo para a institucionalização dos arquivos como bens culturais de uma sociedade pela valorização ou exploração cultural dos documentos em um sistema de práticas que resultem em ganho de consciência, e transformação do sujeito. Portanto, obras-arquivo são, nessa perspectiva, bens culturais aos quais podemos acrescentar – ligados à cultura digital – que podem ser explorados e valorizados.

Isso pode ser feito, por arquivos e museus, de modo proativo, ou seja, pela ação criativa de coletivos ou de um artista que inclua práticas de mediação cultural como já ocorre na França em residências. Nesse caso, os artistas têm participado pontualmente (e de maneira voluntariosa) em práticas de mediação cultural também no Brasil, como no caso do Arquivo Público do Estado do Espírito Santo, porém não como parte de políticas públicas arquivísticas e culturais, mas como iniciativas pontuais que dependem da vontade do(s) gestor(es) da instituição.

No Arquivo Público do Estado do Espírito Santo, com a Gestão Lazzaro (1995-2015), colaboraram a atriz Suely Bispo; o músico Norberto Fyhn, a escritora e pintora Kátia Bobbio, a pintora Leila Silva, os escritores Marcos Tavares,

Obras de arte digitais, obras-arquivo e arte NFT:
diálogos entre a Museologia e a Arquivologia

Waldo Motta, Anaximandro Amorim e Caê Guimarães; os músicos Cecitônio Coelho, Edson Papo Furado, Betinho Capoeira, Alexandre Araújo, Eduardo Martins, Higor Sartori e Régis Chuves, e a documentarista Eline Jongma. Nota-se que os artesãos indígenas anônimos e curumins tupiniquins em canto coral também participaram de maneira que há convergências entre mediadores tais como arquivistas, professores, artesãos e artistas. É possível correlacionar a presença de artistas ao menos nas seguintes práticas de mediação cultural mapeadas em Aldabalde (2015) nos seguintes termos: “efemérides”, “concertos”, “saraus de poesias”, “apresentação de danças tradicionais”, “recitais”, “lançamentos de livro”, “exposições de pinturas”, “produções de audiovisual”, “mostra de artesanato”, “lançamento de filme”, “mostra de arte” e “mostra de produção independente de audiovisual”.

Do ponto de vista da produção, em uma abordagem estratégica, todos os produtos desses artistas poderiam se tornar infoprodutos. Assim, podem integrar a indústria digital criativa em sítios de comercialização de galerias, aplicativos com tecnologia *blockchain* como o aplicativo e rede social *Minds*¹⁴, por exemplo, e comercialização de obras-arquivo sob a forma de NFTs. Notamos que a questão legal de jurisprudência de comercialização mundial, inclusive para efeitos de imposto de renda no Brasil, já está avançada, e deve, em tese, ser preocupação constante de empresas privadas que irão receber esse materiais a fim de preservá-los como registros transacionais.

Arquivos e museus podem apoiar essas empresas com seus repositórios digitais confiáveis por meio de parcerias público-privadas ou outros mecanismos. Não somente por meio desses repositórios, como também por infoprodutos. Consideramos que infoprodutos são bens materiais decorrentes de um fluxo de processo(s) cuja cadeia de valor possui como principal insumo os dados de documentos ou de quaisquer fontes de informação, de modo que o consumo é vinculado à(s) necessidade(s) do(s) público(s). Portanto, são ligadas ao respectivo comportamento vinculado a esta(s) necessidade(s) identificada(s) com a(s) demanda(s) referencial desde a concepção até a compra do infoproduto.

Tais infoprodutos devem ser distribuídos para que sejam consumidos. Essa distribuição é precedida de uma difusão de modo que ambas podem ocorrer por meio digital em sítios na web a depender da iniciativa que a oferta, em portais do Governo Eletrônico, Comércio Eletrônico, Plataformas de *NFTs traders*, redes sociais ou outros campos estabelecidos na internet. Assim, arquivos e museus podem apoiar as atividades dos mercados no meio digital, pois há serviços arquivísticos e museológicos que demandam serem entregues sob a forma de infoprodutos.

Destacamos que os infoprodutos analógicos precedem os digitais, de modo que tanto o *design* gráfico de sistemas operacionais quanto os aspectos do funcionamento, como a busca e a recuperação de informações digitais, têm como base inventários ou instrumentos de pesquisa analógicos. Portanto, os infoprodutos podem ser digitais ou analógicos, desde que atendam os termos no entendimento acima e visem a necessidade do consumidor. Em Ciência da Informação, esta tem sido descrita como uma necessidade informacional.

Glenn (1992) produziu um *Guia ao Arquivo Nacional Antropológico* abordando somente documentação de arquivo permanente e pouco explícita os serviços da instituição. Entretanto, um guia de arquivo pode também buscar ser convidativo para os públicos e usuários acerca dos serviços educativos e

14 <https://www.minds.com/>.

culturais. A metodologia utilizada para criar infoprodutos como um guia, por exemplo, impacta no produto final.

Tais serviços poderiam integrar-se a um guia online do arquivo, pois os próprios sítios institucionais já são espaços de difusão aos públicos e aos usuários. Sob essa perspectiva a inserção dos arquivos no meio digital e a atualização frente à transformação digital não significa deixar de pensar sobre o arquivo no seu ambiente cultural, pois é no terreno da cultura que a imagem e a mentalidade sobre os arquivos são formadas. Sendo assim, a cultura abarca inclusivamente o universo digital de maneira que os valores estéticos ganham mais peso nas práticas de circulação de imagens nas redes sociais.

Se obras de artistas podem ser obras-arquivo e infoprodutos ao mesmo tempo, além do aporte técnico, os arquivos e museus poderiam ser protagonistas na produção cultural e artística. Museus e arquivos podem fazer uso de seus espaços, explorando a estrutura interna, por seus valores culturais, a fim de estabelecer práticas de mediação cultural, para beneficiar seus públicos e usuários. Um exemplo de prática de mediação cultural com predomínio do valor estético encontra-se no The Archive for Research in Archetypal Symbolism, que permite que os usuários e os públicos participem de produções culturais artísticas a partir de seu acervo. Não raramente há presença de público jovem atuante no mundo real por práticas de mediação cultural que culminam em infoprodutos que são objetos de webdifusão. Fontes e Saeta (2019) estudam uma experiência de artistas que são aproximados ao Arquivo Nacional com produção cultural com arquivos identificando esta experiência como uma prática de mediação cultural, estando os episódios do Cartas de Arquivo disponíveis na plataforma YouTube, e isso aponta o caráter complementar da mediação e da difusão.

Dentre as metodologias, acha-se a mediação cultural que também pode ser sobreposta à mediação digital sendo mediação cultural digital, de modo que cada infoproduto pode ser uma inovação aberta. Com isso, os públicos participam a partir de suas necessidades, suas demandas, sua criatividade e demais possibilidades postas na natureza das práticas de mediação cultural que é fundamentalmente interativa, aproximativa e com base no diálogo. Uma vez que já existe residência artística na Biblioteca Estadual do Estado do Espírito Santo, cabem as questões: Por que não existe no Arquivo Público do Estado do Espírito Santo (APEES)? A experiência internacional poderia contribuir para a abertura dos arquivos brasileiros aos artistas e manifestações artísticas ou outros profissionais da cultura (ALDABALDE, 2015).

Desafios museológicos: pensando a musealização no meio digital

Ao pensar a musealização de arte digital (digitalizada ou nato digital), habitualmente associamos, com a advento do digital, a possibilidade de multiplicação ou replicação de um mesmo item por meio de fotografias e compartilhamentos de imagens nas redes sociais e sites. Contudo, conforme exemplificado anteriormente, com a proposta da Arte NFT (non-fungible token/token não fungível), que faz uso da tecnologia blockchain, as obras de arte digitais podem ter unicidade, certificado digital na internet, com assinaturas únicas que permitem identificar a sua originalidade. O NFT é como uma escritura que lhe dá a certeza da autenticidade e unicidade de determinado objeto digital, não podendo duplicar o original. Para a sua aquisição – por uma instituição, empresa, indivíduo ou coletivo – é necessário ter o ‘de acordo’ do último proprietário do NFT, por meio de base em *Ethereum*, um exemplo de *blockchain*, doada ou monetizada

Obras de arte digitais, obras-arquivo e arte NFT:
diálogos entre a Museologia e a Arquivologia

por uma criptomoeda ou cibermoeda (o *Ether* é um sistema *blockchain* utilizado mediante tecnologia de criptografia, descentralizada e *open-source*). A partir de tais perspectivas, talvez possamos pensar a Arte NFT a partir da proposta da unicidade que ela traz, com a não possibilidade de multiplicidade de originais, o que talvez mantenha a aura das obras, apesar de ainda se basear na chamada “ocorrência em massa”, citada por Walter Benjamin. Para Benjamin, a partir da revolução do cinema e da fotografia, em sua publicação *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, de 1936, ocorreriam impactos na forma como a obra pode ser percebida, sendo a aura da obra de arte diminuída ou podendo “murchar”. Para Benjamin, a reprodutibilidade técnica “liberta o objecto reproduzido do domínio da tradição. Ao multiplicar o reproduzido, coloca no lugar de ocorrência única a ocorrência em massa. Na medida em que permite à reprodução ir ao encontro de quem apreende, actualiza o reproduzido em cada uma das suas situações.” (BENJAMIN, 2012: 21).

Devemos considerar que o acesso é realizado pela sociedade atual, por meio dos fluxos e links, que buscam constantemente formas rápidas de acesso de informações. Em tal contexto, são apresentadas novas formas de se relacionar e produzir informações, especialmente no meio digital. Contudo, no âmbito da cultura, é importante desenvolver espaços e atividades que ressaltem a empatia, a humanidade, o respeito à diversidade, por mais que o acesso possa acontecer de forma tão individual, mediante a tela do computador, de tablets ou celulares, ou em uma projeção existente em uma exposição realizada por uma instituição geolocalizada em uma cidade ou país.

Nessa perspectiva, na busca da humanidade, da empatia e do respeito à diversidade, em atividades culturais, educativas, artísticas, científicas, pensemos a atuação da Museologia no ambiente digital a partir do entendimento do processo, ou método, para alguns autores, ou conceito: a musealização.

Ao pensar a obra de arte em meio digital, especialmente no que diz respeito às obras nato digitais, a partir do olhar do campo da Museologia, é também pensar um conceito, processo ou, chamada por alguns de metodologia, que é a musealização. A musealização pode ser compreendida como:

(...) mudar algo de lugar; às vezes no sentido físico, mas sempre no sentido simbólico. É recolocar, ou dispor para revalorizar. Reordenar, sem a perda de sentidos, mas visando a aquisição de informação ou a sua potencialidade. Processo este que escapa aos limites do museu (BENJAMIN, 2012: 191).

A musealização, na Museologia contemporânea, seria como o “ato social de construção de valores e transformação de realidades”. Na musealização, a comunicação museológica, a relação, é o “principal objeto de investigação”. Pode ser compreendida como “processo ou como passagem criadora” (BRULON, 2018: 191).

Na internet, a relação com as informações e linguagens disponibilizadas pelos ambientes digitais é estabelecida por equipamentos digitais, incluindo os softwares, sistemas e protocolos existentes na grande rede de computadores, itens fundamentais para que consigamos ter acesso a informações, incluindo textos, imagens e sons. A obra de arte, que antes conectava o artista diretamente ao observador da obra (visitante da exposição ou da instituição), a partir de uma perspectiva que compreende as partes materiais da obra, parte não somente visual, mas também palpável, agora, no digital, também considerado algo material (pois depende dos hardwares, discos rígidos, para se manifestar),

faz uso de equipamentos e, em alguns casos, da grande rede de computadores, ou internet, como é o caso da webart ou netart. A musealização de obras de arte digitais faria o digital, então, parte do ‘ato social de construção de valores e transformação de realidades’, citado por Brulon, como sendo o digital parte da realidade da sociedade.

Outro conceito, por sua vez, de musealidade, igualmente importante para o campo da Museologia e que estaria conectado ao processo de musealização, seria como “ato de atribuição de valor específico aos objetos de museus”. Termo proposto por Zbyněk Z. Stránský (1995).

Como lembrou Ivo Maroević, conceitos como o de “musealidade” e, logo, também o de “musealização”, surgem a partir de diálogos entre as abordagens filosófica, semiológica e da Ciência da Informação sobre a Museologia (MAROEVIC, 2004: 45 apud BRULON, 2018: 191).

No ambiente digital, a musealidade, ou ato de atribuição de valor (valor simbólico), está diretamente conectada ao processo de musealização, pois é no processo de musealização que a pesquisa, a seleção, a organização da informação, a posterior comunicação e as ações educativas permitirão aproximar os observadores dos itens musealizados, incluindo memórias, objetos, patrimônios, comunidades. Em cada processo de musealização, o contexto, a sociedade e o indivíduo arbitram e atuam

dentro de um regime de valor próprio e cambiante de acordo com uma sociologia axiológica que vem potencializando o olhar museológico para além da mera informação interpretada nas coisas, dirigindo-o ao processo informacional e comunicacional de atribuição de valor às coisas, tornando-as objeto ou musealia (objeto de museu). (Idem, 2018: 192).

Segundo Brulon, para Stránský, a Musealização perpassaria a seleção, a tesauroização¹⁵ e a comunicação museológica¹⁶. O processo de musealização, a partir de reflexões obtidas em pesquisas realizadas por Stránský e Peter Van Mensh, incluiria as seguintes etapas: pesquisa, seleção, aquisição (documentação), conservação, comunicação e pesquisa de recepção. Abaixo, o esquema que demonstra as referidas etapas, em cadeia, sendo as da musealização colocadas em uma dinâmica de retroalimentação, primeiro passo da musealização a intenção – de atores sociais e instituições culturais – desejada, demandando, assim, a realização de pesquisa (teórica e empírica).

15 “A tesauroização poderia ser compreendida como o processo de inserção do objeto no sistema documental da nova realidade de uma coleção ou museu, diretamente ligado à atribuição de valor propriamente dita”, podendo ser traduzido para “indexação”, no português (BRULON, 2018: 196)

16 “a comunicação museológica é o processo por meio do qual uma coleção ganha sentido, tornando-a acessível e transmitindo o seu valor científico, cultural e educativo para um público. Para Stránský (1974: 31), a comunicação é a abordagem museológica da realidade e cria, ao mesmo tempo, um laço recíproco com a realidade original que se estabelece em “um plano qualitativamente mais elevado”. Desse modo, a especificidade da comunicação museológica condiciona a especificidade da documentação museológica, que deve potencializar a informação produzida a partir dos objetos de museu.” (BRULON, 2018: 196)

Figura - Cadeia retroalimentar da musealização.



Figura 1. Cadeia retroalimentar da musealização.

Fonte: BRULON (2018)

Assim,

Em seguida, a partir do contato dos atores com o campo, o objeto será selecionado e adquirido. A aquisição, como processo amplo, envolve todas as etapas da documentação: o objeto é, então, categorizado, inventariado, digitalizado, fotografado e cuidadosamente acondicionado. Um valor monetário lhe é atribuído pelo museu, como um novo valor intrínseco (por meio das apólices de seguro, por exemplo). Na conservação, os profissionais especializados ou conservadores irão tomar todas as medidas necessárias para a manutenção da integridade física do objeto, protegendo-o de qualquer possibilidade de deterioração crescente. O objeto se torna virtualmente acético à ação humana. Intervenções são feitas e restrições quanto à sua manipulação e exposição são prescritas. Seu acondicionamento, em ambiente artificialmente controlado é meticolosamente monitorado.

Como atesta Maranda (2009: 256-257), enquanto o objeto existir, o processo da musealização será contínuo. O objeto é “usado” repetidas vezes e por atores distintos por meio da comunicação. (BRULON, 2018: 199).

Figura - Cadeia retroalimentar da musealização.



Fonte: BRULON (2018)

Desse modo, a Musealização criaria um ato inicialmente de ruptura com a realidade social, “suspensão”, criando realidade, como se o objeto “existisse no limiar entre dois mundos”. Como “um gesto social, levando à ação criativa, a musealização instaura, sobre a realidade, um ritual ou uma performance ritualizada, que podemos entender como a performance museal.” A Musealização, então, pode ser compreendida como a “ação que o incorpora, reproduzindo-o como performance emancipadora do real, e logo criando realidades por meio da magia social” (Idem, 2018: 199). Na imagem acima, Brulon apresenta um esquema que demonstra a passagem criadora da musealidade por meio da cadeia da musealização.

Pensar a musealização e a musealidade no meio digital é compreender que o digital faz parte do processo de mediação, sendo também o limitador da relação, das linguagens usadas, muito limitadas pela tecnologia existente. Ao pensar o ambiente digital como sendo um ambiente que proporciona ‘liberdade’, desconsideramos as limitações tecnológicas, pois o digital também regula as relações humanas, o que inclui a regulação dos sentidos (PENTEADO, 2001).

Se a musealidade e a musealização implicam um encaminhamento para o reconhecimento das memórias, dos patrimônios a serem preservados, logo a avaliação de documentos obedece a uma axiologia para a valoração simbólica (valor primário ou secundário), tendo em vista os procedimentos de eliminação ou preservação da *archivalia* (material de valor secundário) sendo também formadora do patrimônio.

Em termos do Direito Público, arquivos e museus compartilham em sua institucionalidade a missão de gestar os acervos a serem permanentemente protegidos ou custodiados. Por isso, ambas são instituições permanentes do Estado, no que diz respeito às instituições públicas. Podemos afirmar que a essência disso acha-se na durabilidade (ALDABALDE e CID, 2020), ou seja, uma propriedade universal identificada aos arquivos e também atribuível aos museus. Apesar da falta de regulamentação para as empresas, em relação aos seus arquivos privados, no Direito Privado, a propriedade de durabilidade em Aldabalde e Cid (2020) também se aplica, vide o Arquivo Genealógico dos Mórmons (Salt Lake City) e os Arquivos Eclesiásticos que integram o Arquivo do Vaticano. Também há uma correspondência entre a durabilidade institucional e a durabilidade do material a ser preservado. Esse é certamente um desafio em relação às obras-arquivo, principalmente no contexto das transações dos NFTs, pois cada plataforma deveria não apenas funcionar como um banco de criptomoedas, mas também como um Arquivo-Museu¹⁷. No caso de obras-arquivo, será necessário preservar a autenticidade, fidedignidade, integridade, unicidade (relativa ao contexto) e a confiabilidade em um longo prazo. Isso será necessário preservar tanto a rastreabilidade e a operação transacional realizada quanto todos os atributos relativos à coisa vendida sob penalidade de ter que indenizar os consumidores por obras-arquivo que possam ser corrompidas pela falta de preservação digital.

17 Exemplos de Arquivos-Museus são Stasi-Unterlagen-Archiv, Nietzsche Archiv, Mundaneum: Museum and Archive, Bauhaus-Archiv Museum für Gestaltung, Archiv-Museum Timelkam, Archives-Museum Auschwitz-Birkenau e Goethe- und Schiller-Archiv, The Leather Archives & Museum, Stonewall National Museum and Archives, The Gulf Coast Archive and Museum of Gay, Lesbian, Bisexual & Transgender History. Os Arquivos-Museus são instituições híbridas que carecem de uma definição. Podemos pensar na origem do Arquivo-Museu da Stasi para buscar definir estas instituições, pois a sua criação remonta à ocupação e ao salvamento de documentos pela população civil durante a destruição ilgeal realizada por agentes dos órgãos de inteligência e repressão da Alemanha Oriental. Esse movimento civil em prol da preservação dos arquivos culminou em uma institucionalidade híbrida que partilha de *archivalia* e também *musealia*. Para uma compreensão mais aprofundada, caberia uma pesquisa para analisar o que são Arquivos-Museus em termos ontológicos, assim como foi feito em Aldabalde e Cid (2020).

Preservação digital: alguns caminhos

Então, o que seria preservação digital? Oliver e Knight (2015) registram que “em tempos de armazenamento nas nuvens, preservar significa manter” os dados e os arquivos acessíveis e conservados para além da vida comercial das tecnologias. Além disso, os autores citam que a preservação é relativa ao papel custodial dos arquivos e deve ser executada com abordagens para lidar com riscos graves tais como as perdas, a destruição e a corrupção de dados. Para eles, deve-se ter em vista não somente restrita à compensação financeira por essas perdas, mas incluir o cumprimento ativo da custódia legal de dados e arquivos. Por fim, Oliver e Knight (2015) dizem que é necessário traçar estratégias de preservação somadas ao monitoramento efetivo e às auditorias nos processos de preservação.

Museus e arquivos são portadores de práticas consolidadas na área de preservação cuja materialidade é alargada ao campo dos materiais eletrônicos e digitais, um exemplo desta ampliação é o chamado “repositório institucional”. Esse é um espaço no qual se realizam procedimentos de preservação digital, isto é, uma das missões mais relevantes para as instituições de custódia. Tal procedimento requer algumas definições elementares tais como o espaço de dados a ser utilizado, os *softwares* adequados ao material digital e os *hardwares* para preservação de longo prazo. A tecnologia é um componente estratégico, mas não é o principal. De acordo com Lin, Crabtree, Dillo et al. (2020), além da tecnologia, é incontornável considerar a transparência, a responsabilidade, a usabilidade (foco no usuário) e a sustentabilidade nas boas práticas referentes aos repositórios confiáveis, em que os objetos digitais devem estar acessíveis, ser interoperáveis e reutilizáveis.

Um caminho importante seria assegurar que as instituições tenham clara visão de suas particularidades e que sejam duráveis no espaço e no tempo para que consigam fazer permanecer os seus objetos digitais, nesse caso, as obras-arquivo. Não é por acaso que a ISO 16363:2012 (auditoria e certificação de repositórios), a ISO 16919:2014, a ISO/IEC 17021 e outras normas internacionais definem que deve haver sustentabilidade financeira ao repositório, o que vai ao encontro da proteção econômica ao Arquivo, na propriedade durabilidade em Aldabalde e Cid (2020). A certificação dos repositórios de museus pode ser adotada pelo Instituto Brasileiro de Museus (Ibram) como um dos critérios para registros dos museus virtuais. Essa adoção pode contribuir para buscar garantir a permanência e a durabilidade dos museus virtuais e seus acervos. Assim, um museu virtual com repositório certificado poderia ser registrado ao atender essas normas internacionais somadas às de atividades como comunicação, pesquisa e conservação.

Em termos práticos, para que ocorra preservação digital em um repositório confiável, é preciso envolvimento de todos os níveis da instituição (estratégico, gerencial e operacional) para que políticas de preservação sejam elaboradas e executadas. No caso das obras-arquivo, é desejável que a instituição adote requisitos mínimos internacionais para que o repositório seja certificado.

Portanto, o início dos caminhos para preservação digital encontra-se na institucionalidade, na formulação de políticas e nas normas que balizam a prática, pois, para se saber o que deve ser feito ou não, é necessário entender o que é fundamental em arquivos e museus em termos de sistemas, repositórios, *hardwares* e espaços de dados necessários ao devido funcionamento de todos

os dispositivos envolvidos. Um modelo a ser considerado é proposto por Aldabalde e Cid (2020), porém as ISOs supracitadas são já um consenso em termos práticos e internacionais.

Isso, porém, não basta. Além de infraestrutura organizacional e de tecnologias da informação, é necessário recurso humano e, no caso de arquivos e museus públicos, um funcionamento regular das instituições a fim de que cumpram sua missão de preservar o patrimônio não apenas com boas normas, mas com boas práticas de execução delas. Nesse sentido, a implementação da preservação digital no território brasileiro é responsabilidade do Arquivo Nacional, o órgão central dos sistemas de arquivo. Poderíamos atribuir ao Ibram uma responsabilidade similar.

Nota-se que a adoção de recursos tecnológicos para difusão na web de representantes digitais de documentos já é uma realidade para arquivos e museus. Contudo, esta atividade não deve ocorrer dissociada da preservação, pois deve ser documentada e preservada. Seria um prejuízo aos usuários e falta de transparência que a difusão não fosse registrada, arquivada e preservada. A documentação dos museus e arquivos não se encerram no seu acervo, mas incluem, ao bem da transparência, os arquivos produzidos pelas atividades dessas instituições.

Vale destacar também que o incremento da preservação digital com o uso da tecnologia *blockchain* pode ocorrer em uma plataforma compartilhada ou criada por Autoridades arquivísticas ou museais tal como o Projeto Arcanjo no Reino Unido tem realizado. Além disso, a noção de incremento apenas como incremento tecnológico em tecnologias da informação digital, parece estar redutora quando pensamos as obras-arquivo como obras de artes digitais. Isso porque tais obras devem ser mediadas a fim de serem valorizadas, contempladas e apropriáveis. Isso significa que espaços como repositórios digitais podem ser espaços de mediação cultural com plurais possibilidades aos usuários, ou seja, não apenas da recuperação da busca ou no acesso do objeto digital como também na construção de sentidos para este objeto.

A arte hoje imbricada com os NFTs suscita um tratamento adequado e uma mediação *a posteriori*, pois os contextos de produção são voláteis e fluidos, de modo que mediar cultural e digitalmente significa buscar não somente alcançar volumes de acessos, mas também diferenças e aspectos qualitativos da experiência digital do usuário abrindo o caminho para a democracia cultural e o aprofundamento da preservação como ação mediadora. Isso nos permite colocar em pauta, face a musealização e a avaliação arquivística, algumas questões: É possível conservar os valores culturais (MENESES, 2010) de um povo manifesto em artefatos (digitais ou não) como obras-arquivo ao preservar tais objetos atribuindo-lhes valores como *archivalia* e/ou *musealia*? Não é a preservação ou a destruição desses valores culturais éticos, estéticos/formais, cognitivos, pragmáticos e afetivos reconhecidos (ou não) em uma obra-arquivo determinantes para o destino de uma civilização?

Com essas questões abertas, pretende-se, no lugar de fechamento, abrir o horizonte social de debate a fim de incluir a possibilidade de considerar uma axiologia para a preservação dos valores culturais atribuídos aos objetos digitais como obras-arquivo. Isso, principalmente, em função de que toda preservação e demais procedimentos que ocorrem nas reservas técnicas dos arquivos e museus devem verter em benefícios aos públicos e usuários no presente e no futuro.

Considerações finais

Se por um lado já existem obras artísticas criadas por artistas e mantidas pelo Museu de Arte Contemporânea (MAC) da Universidade de São Paulo, por exemplo, e arquivos; por outro, arquivos e museus podem ter um papel ativo e fazer práticas de mediação cultural digital com oficinas que possam resultar em obras-arquivo. Para tanto, infoprodutos de serviços educativos e culturais podem ser criados e postos ao serviço da sociedade. Em termos práticos, aos museus de arte, as obras-arquivo dos artistas são desafios ao setor de documentação. Ao mesmo tempo, a obra-arquivo de dados em exposição e atualização é desafio para o museu preservar em “tempo real”. Além das qualidades e valores formais ou estéticos, também há qualidades arquivísticas como a autenticidade e a integridade, dentre outras, a serem preservadas com uma abordagem interdisciplinar.

Somando-se às novas metodologias interdisciplinares, cabe pensar a usabilidade dessas obras digitais, obras-arquivo no âmbito das instituições de preservação como espaços no mundo real com vieses jurídico-administrativos, científicos e culturais. O reuso é sem dúvida um ponto a ser pensado, pois há diversas versões de obras-arquivo que são decorrentes de uma reutilização. Museus e arquivos ou instituições de proteção ou custódia legal podem passar a entrar no *métier* das artes valendo-se de práticas de mediação cultural, pois os museus e arquivos já expõem obras de artistas internacionais, inclusive em meio digital.

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

Referências

ALBERCH I FUGUERAS, Ramon; BOADAS, Joan. *La función cultural de los archivos*. Euskadi: Gobierno Vasco, 1991.

ALBERCH I FUGUERAS, Ramon. et al. *Archivos y cultura: manual de dinamización*. Gijón: Ediciones Trea, 2001.

ALDABALDE, Taiguara Villela. *Mediação cultural em instituições arquivísticas: o caso do arquivo público do estado do Espírito Santo*. 2015. 221 f., il. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) — Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

ALDABALDE, Taiguara Villela, CID, Rodrigo Lastra. Arquivo Paradigmático: uma reflexão sobre as propriedades universais das Instituições Arquivísticas a partir do Arquivo Geral das Índias. *Brazilian Journal of Information Studies: Research trends*, vol.14, no.4, set.-dez. 2020. Disponível em: <http://revistas>.

marilia.unesp.br/index.php/bjis/article/view/9987/6777 Acesso em: 6 dez. 2021.

ARCHANGEL PROJECT. *Trusted Archives of Digital Public Records*. Disponível em: <https://blockchain.surrey.ac.uk/projects/archangel.html> Acesso em: 16 set. 2021.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012. p. 165-196.

BRULON, Bruno. Passagens da Museologia: a musealização como caminho. In: *Revista Museologia e Patrimônio*, R.J, Vol. 11, n. 2, 2018. Disponível em: <http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/view/722>. Acesso em: 08 out. 2021.

CARDIN, Martine. La valorisation des archives: pourquoi ? Pour qui ? Comment ? In: HIRAUX, Françoise; MIRGUET, Françoise (Orgs.). *La valorisation des archives: une mission, des motivations, des modalités, des collaborations*. Louvain: L'Harmattan, 2012. p. 33-49.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

CHRISTIE'S AUCTIONS & PRIVATE SALES. The History of Christie's Auction House. Disponível em: <https://www.christies.com/auctions/the-history-of-christies-auction-house> Acesso em: 16 set. 2021.

COOK, Michael. An Introduction to archival automation: a RAMP study with guidelines. 1986. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000071353?l=null&queryId=092ecf8e-0be6-43ad-b92e-ed079cc4fc90> Acesso em: 03 dez. 2021.

COOK, Michael. Managing Electronic Records. International Records Management Trust. International Council on Archives (ICA-UNESCO), London, 1999. Disponível em: www.irmt.org/documents/educ_training/public_sector_rec/IRMT_electronic_recs.pdf. Acesso em: 03 dez. 2021.

DURANTI, Luciana. From Digital Diplomats to Digital Records Forensics. *Archivaria* 68, 2010. Ottawa, p.39-66.

FONTES, Leonardo Augusto Silva; SAETA, Tulio Alexandre. Cartas de arquivo: um projeto de mediação cultural nos 180 anos do Arquivo Nacional. Diálogos desviantes no arquivo: das experimentações artísticas à educação das sensibilidades. *Revista Acervo*, v. 32 n. 3. 2019. Disponível em: <http://revista.arquivonacional.gov.br/index.php/revistaacervo/article/view/1312/1399>. Acesso em: 16 set. 2021.

GLENN, James. *Guide to the National Anthropological Archives*. Smithsonian Institution National Anthropological Archives, National Anthropological Archives, Maryland: 1992.

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

Obras de arte digitais, obras-arquivo e arte NFT:

diálogos entre a Museologia e a Arquivologia

LIESER, Wolf. *Arte Digital*. Ed. Ullmann Publishing 2009.

LIN, Dawai; CRABTREE, Jonathan, DILLO, Ingrid. et al. The TRUST Principles for digital repositories. *Scientific Data* 7, 144. 2020. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/s41597-020-0486-7> Acesso em: 06 dez. 2021.

MENESES, Ulpiano. O campo do patrimônio cultural: uma revisão de premissas. Conferência Magna. In: FÓRUM NACIONAL DE PATRIMÔNIO CULTURAL, I., 2010, Brasília. *Anais...* Brasília: IPHAN, 2010. Disponível em: . Acesso em: 09 dez. 2015.

MERLEAU-PONTY, Claire; Jean, DAVALLON; CAILLET, Elisabeth. Il État une fois... In: SERAIN, Fanny. VAISSE, François. CHAZOTTES, Patrice, CAILLET (dir.), *La médiation culturelle, cinquième roue du carrosse?* L'Harmattan, Paris, 2016.

OLIVER, Gillian; KNIGHT, Steve. Storage is a Strategic Issue: Digital Preservation in the Cloud. *D-Lib Magazine*. Volume 21, Number 3/4. 2015. Disponível em: <http://dlib.org/dlib/march15/oliver/03oliver.html> Acesso em: 06 dez. 2021.

PENTEADO, José Roberto Whitaker. *A Técnica da Comunicação Humana*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2001, p. 1-42.

RODRIGUES, Marcelo Andrade. *Arte digital*. Universidade Nova de Lisboa. 2012. Disponível em: <https://run.unl.pt/bitstream/10362/8734/1/ARTE%20DIGITAL.pdf>. Acesso em: 28 set. 2021.

RUSHKOFF, Douglas. How NFTs Will Kill Netflix. The Balkanization of media will continue, until it doesn't. Medium. San Francisco. 2021. Disponível em: <https://onezero.medium.com/how-nfts-will-kill-netflix-62f9a3f03e87> Acesso em: 03 dez. 2021.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003

SCHEINER, Tereza Cristina. *Imagens do 'não-lugar': comunicação e os novos Patrimônios*. Tese Doutorado – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro: 2004, f. 223 – 224.

STRÁNSKÝ, Zbyněk Z. *Introduction à l'étude de la muséologie*. Destinée aux étudiants de l'École Internationale d'Été de Muséologie – EIEM. Brno: Université Masaryk, 1995.