

O USO DA INFORMAÇÃO NOS MUSEUS

César Martins¹
Mônica Elisque²
Raquel França Garcia Augustin³
Samanta Coan⁴
Tadeus Mucelli ⁵

RESUMO

Trata-se de um artigo que aborda o papel da mediação nos museus, o processo de gestão e uso da informação nestes espaços. Parte-se dos conceitos de informação e cultura para abordar aspectos da interface da Ciência da Informação com a Museologia, campos de conhecimento interdisciplinares. Por meio de pesquisa na literatura da área, pretende-se apontar as conexões existentes entre as áreas, considerando o público-usuário da informação. Conclui-se que a preservação, a representação e a disseminação da informação, como processos conectores entre estes campos, são fundamentais para a compreensão do uso da informação pelos museus.

PALAVRAS-CHAVE: Museus. Informação. Ciência da Informação.

¹ Mestre em Educação Tecnológica (CEFET-MG). arquivodocesar@gmail.com

² Mestre em Ambiente Construído e Patrimônio Sustentável (EA-UFMG). m_elisque@yahoo.com.br

³Universidade Federal de Minas Gerais. Especialista em Museografia e Patrimônio Cultural/ (CEUCLAR). rfgaugustin@gmail.com

⁴ Especialista em Design Experencial. samantacoan@gmail.com

⁵ Gestor Cultural (UEMG). Diretor do FAD - Festival de Artes Digitais. tadeus.mucelli@gmail.com

ABSTRACT

The object of this paper is the mediation in museums, information management process and use of information in these organizations. The reflection covers the concepts of information, culture and the interdisciplinary aspects in the Information Science and Museology. The literature research points some connections between the areas, considering the user of information. Preservation, representation and dissemination of information are considered as fundamental processes that links these fields and are keys to understand the use of information by museums.

KEYWORDS: Museums. Information. Information Science.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Os espaços museais comportam processos de gestão, mediação e uso da informação, formalizados por meio da aquisição, organização, representação e disseminação da informação, facilitando assim o acesso a ela pelos usuários, no caso público-visitante.

O presente artigo visa descrever os aspectos contextuais sobre os campos de conhecimento da Ciência da Informação e da Museologia apresentando uma análise crítica sobre estes campos do conhecimento no que tange à informação e cultura. Pretende-se, assim, compreender a interdisciplinaridade entre os campos, suas interfaces, assim como apontar as demandas informacionais dos usuários e sua relação com as novas tecnologias.

2 OLHARES SOBRE A INFORMAÇÃO

A informação, afinal, tal como é entendida e praticada na Ciência da Informação, é antes de tudo um fato cultural e político, e não técnico. (MARTELETO, 2007, p. 25)

No Brasil, nas últimas décadas, questões referentes à preservação da memória tem sido debatidas, sobretudo diante do volume de informações produzidas e disponibilizadas na sociedade contemporânea.

Diante desse cenário as instituições de guarda da cultura material e imaterial ganham importância. São elas museus, bibliotecas, arquivos, centros de memória, centros de documentação e instituições documentais que selecionam, adquirem, processam e conservam com o objetivo final da preservação, difusão e acesso da informação proveniente da produção científica e cultural de diversos setores da sociedade.

A Ciência da Informação é um campo do conhecimento que propicia o desenvolvimento de pesquisas sobre essas questões. Marteleto, no artigo intitulado *O lugar da cultura no campo de estudos da informação: cenários prospectivos* infere a respeito da participação da cultura neste processo:

Na Ciência da Informação, acredita-se que a informação seja um elemento da cultura pois é da ordem da criação humana que carrega sentido a ser comunicado para produzir conhecimento. Quando nós, pesquisadores do campo da informação, acionamos o nosso cabedal cognitivo, social e epistemológico associamos a informação ao conhecimento e à comunicação e, portanto, à cultura. (MARTELETO, 2007, p. 17)

Na mundialização caracterizada pela explosão informacional, a informação se faz necessária para o desenvolvimento de atribuições

profissionais, para o funcionamento de organizações, para subsidiar governos na elaboração de gestão de políticas públicas, bem como para a preservação do patrimônio cultural, onde as representações simbólicas se apresentam. Nesse sentido, cabe ressaltar o conceito de informação:

Informação é artefato material e simbólico de produção de sentidos, fenômeno da ordem do conhecimento e da cultura. Por conta desse ordenamento gera memória, tem permanência e registro, carece de meio, organização, pedagogia e política. (MARTELETO, 2002, p. 15).

Marteleto (2007, p. 19) ressalta que no campo da Ciência da Informação denomina-se explosão informacional o crescimento exponencial da literatura científica. Considera-se caos documental a multiplicação dos documentos gerados pela pesquisa e a divulgação dos conhecimentos. Assim, a abundância informacional gera estoques, acervos e memórias que carecem de procedimentos de organização, tratamento e recuperação da informação. O excedente informacional associado à ideia de reserva simbólica é produzido pela oferta abundante e sobretudo pela incompletude nos processos de produção e apropriação da informação.

O acesso e compartilhamento da informação possibilitado pelas tecnologias da informação e comunicação (TIC's) ocorre desde o desenvolvimento de sua difusão por meio da emergência dos dispositivos computacionais, eletrônicos, redes de distribuição e processamento de dados. Simultaneamente há o aumento da importância da informação como recurso estratégico nas instituições, que tem exigido dos profissionais da informação o aperfeiçoamento na recuperação da informação. Compreende-se que a Ciência da Informação, lida com “a perenidade da informação, dos acervos e das memórias e dos seus usos em contextos sociais e organizacionais” (MARTELETO, 2007, p. 23).

Na perspectiva do usuário da informação ou, especificamente no campo dos museus, do público-visitante, a prática do uso dos dados e dos conhecimentos gerados pela informação está revestido pelos sentidos trazidos de suas experiências anteriores. A busca e o contato com o conhecimento não partem de pontos isolados ou herméticos, uma vez que refletem a historicidade do sujeito. A sua acessibilidade aos suportes e meios difusores de conteúdo envolvem práticas de domínio sobre as tecnologias. A partir disso é perceptível que os usuários demandam novas iniciativas por parte das instituições museológicas, como a promoção da aproximação dos recursos informacionais presentes no espaço museológico da experiência do seu público-visitante.

3 A INTERFACE ENTRE A CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO E O MUSEU: a informação

A Ciência da Informação tem como objeto de estudo a informação disposta em diversos suportes e formatos, proveniente de diversas áreas do conhecimento. A Ciência da Informação caracteriza-se, assim, como um campo aplicado, interdisciplinar. O campo tem por práticas de trabalho a busca de soluções no gerenciamento de dados informacionais por meio de pesquisas e estudos em seus usos e variáveis.

De acordo com as cientistas da informação Johanna Smit e Maria Tálamo (2007), na publicação *Ciência da Informação: uma ciência moderna ou pós-moderna?*, para se conceber a formação de conhecimento por meio da própria informação em uma ciência “pós-moderna”, considera-se contextos e temáticas de forma que não haja sobreposições, mas que sejam relativizados a visão e o contexto na relação do sujeito com a informação e o objeto.

Lídia Alvarenga (2003, p. 12), no artigo *Representação do conhecimento na perspectiva da Ciência da Informação em tempo e espaço digitais*, faz referência a Jesse Shera, que contempla a

recuperação da informação como ponto central da Ciência da Informação, enquanto campo do conhecimento, uma vez que cabe ao profissional da área, promover os sistemas representacionais que dão acesso à informação presente no objeto de estudo.

Assim, compreendemos que a informação na Ciência da Informação existe enquanto objeto de trabalho que deve ser pesquisado, organizado e difundido, de modo que possa vir a ser utilizado pelos usuários, público-visitante que dela necessitam no contexto em que se encontram. A área de estudo, dada a sua característica interdisciplinar, colabora com outras disciplinas e compartilha termos e conceitos de outras áreas, em função da compreensão do próprio objeto da Ciência da Informação. Objeto utilizado também pela Museologia, sobretudo no âmbito da cultura, que apresenta interfaces com a Ciência da Informação, no que tange à captação, interpretação e disseminação da informação e do conhecimento produzidos.

O museu, uma das instâncias de atuação da Museologia, tem como atividades-fim preservar, pesquisar e comunicar o patrimônio cultural (VAN MENSCH, 1992 apud CARVALHO, 2011), possibilitando o acesso à informação a pesquisadores e ao público em geral.

Tal acesso pode ser realizado de forma remota ou presencial. Sobre os objetivos dessa instituição, Suely Cerávolo (2004, p. 254), no artigo *Delineamentos para uma teoria da Museologia* amplia a ideia de que o objeto musealizado transpõe a própria informação materializada por ele. Assim sendo, o objeto de estudo do museu se encontra portanto na relação entre o sujeito e a coisa, maximizando a compreensão da informação a seu respeito.

O museu ao trabalhar com a dinâmica de potencializar seus recursos (técnicos, humanos, entre outros) tende a possibilitar uma maior eficiência na apropriação da informação por parte dos usuários, público-visitante. Dessa forma, o contexto informacional atribuído a uma realidade está ligado à relação que seu público faz com as

estruturas informacionais presentes nas instituições. O conhecimento se dá numa relação dialética e dinâmica entre o sujeito e o fluxo informacional nestes espaços. Concebemos o fluxo informacional nesse artigo como todas as informações geradas e disponibilizadas nos espaços de museus.

O museu tem sua atuação vinculada à pesquisa, preservação e comunicação. A Museologia aborda um aspecto mais abrangente, que inclui, além do processamento técnico de acervos, as dinâmicas sociais, entre eles o "fato museal", na relação específica do homem com a realidade apontado por Waldissa Russio em artigos e publicações.

Diana Farjalla Lima e Igor Costa (2007, p. 6) consideram que a informação em ambos os campos da Ciência da Informação e da Museologia passa por processos desenvolvidos pelos setores de documentação, pesquisa e comunicação. Nas palavras dos autores:

A Informação em Museus situa o encontro entre Ciência da Informação e Museologia, sobretudo e em especial, na informação enfocando, assim, tanto coleções (armazenadas, expostas, representadas e/ou citadas em edições etc.) quanto elementos e espaços. Ambos se referem às múltiplas disciplinas que se conectam ao campo sob os efeitos das relações quer das aplicações disciplinares, quer da interdisciplinaridade e, ainda, da multidisciplinaridade, expressando tipologias que, de forma geral, caracterizam os múltiplos modos pelos quais se apresentam os museus.

Portanto, ao se apropriar dos conhecimentos da Ciência da Informação para obter e difundir informações e para conhecer melhor seu público e suas necessidades através dos estudos de usuários, a Museologia se especializa na interação com seu público alvo tendo em vista seus interesses, curiosidades e demandas de informação. O trabalho se realiza por meio da interface educativa proporcionada pela instituição museu, visando o cumprimento de seu papel social

como instituição formadora e difusora de conhecimentos, espaço de aprendizagem.

3.1 A mediação associada a novas mídias e tecnologias

Diversas são as novas mídias e tecnologias disponíveis: realidade virtual (Virtual Reality - VR), realidade aumentada, dispositivos móveis, telefones inteligentes, tecnologia vestível, óculos inteligentes, dispositivos sensórios e audiovisuais entre outras novidades da indústria do entretenimento e tecnológica. Tais ambientes reproduzidos (reais ou virtualizados), interfaces e dispositivos de mídia digital permeiam o cotidiano das relações de trabalho e lazer das sociedades mundializadas.

A geração de informação é espacializada em qualquer território, a partir do desdobramento da larga escala de fruição de dados permitida pela Banda Larga em todo o mundo. Está às mãos de qualquer cidadão que porte alguma espécie de dispositivo midiático. Já não é um horizonte distante a certeza de que os dispositivos cumprirão o papel informacional para o cidadão independente de sua razão ou necessidade, como se tem dito no universo da 'Internet das coisas' (IoT - *Internet of Things*), projeto incorporado e assimilado por todas as grandes industriais de comunicação em tempo real de dados preferenciais dos usuários, e inclusive, sendo usada pelos Estados e Governos na gestão de suas futuras cidades inteligentes (autogestão).

A Museologia e a Ciência da Informação terão um novo campo exploratório cada qual com o objeto da informação e do conhecimento. Já os objetivos ainda estarão particionados sobre o que pretende o campo da Museologia e o que pretende a Ciência da Informação.

As tipologias de tecnologias supracitadas podem ser agrupadas como 'Realidades Diversas' - não compreendidas como várias, mas como camadas de uma realidade, distintas entre si -

independente de suas características ou definições mercantilistas, conforme apontam Gobira e Musk/Mozelli (2016) no texto *The virtual reality: interface with technology, digital games and industry*. São realidades no sentido unificador do sujeito, participante de um mundo (real, virtual) ampliado. Mas ainda sim, este mesmo mundo. Um mundo unificado (material e imaterial, tangível e intangível). A atuação acontece em camadas (jogos, aplicativos, preferências, mapas), mas a geração das ações nestas possibilidades são convertidas em informação condensada ainda sobre o mesmo sujeito. Uma espécie de síntese aditiva que define uma realidade complexa deste sujeito.

Não é mais um experimento a mediação museológica por meio de tecnologias. Estas já se encontram presentes em diversos espaços museais espalhados pelo globo, contribuindo para a indústria museológica. A Ciência da Informação complementa a experiência em dois processos centrais, sendo um responsável pelo recolhimento de dados e sua gestão na contribuição ao objeto da museologia: o acervo. O outro ponto recai sobre a atuação da gestão dos dados transformados em informação para a produção de conhecimento pelo público-visitante e na contribuição da materialização da experiência museológica destes espaços.

Neste sentido as atuais “realidades diversas” promovidas pela indústria (VR, tecnologia vestível, Interfaces - IoT) tendem a diluir barreiras epistemológicas e complexificar o campo das ciências museológicas e da informação enquanto territórios científicos não tão distantes na atuação de geração e processamento da informação.

Não é correto afirmar com clareza o que se poderia esperar do procedimento dos museus e dos centros de gestão da informação com estas novas possibilidades inerentes ao sujeito, que carregam ainda mais, um conteúdo informacional complexo do mesmo. Porém, tratando-se de uma dinâmica que ainda não se encontra definida, na qual não se encontra a origem das demandas geracionais da informação, e levando em conta que o papel mediador se encontra ora virtualizado, ora real, ora induzido, ora espontâneo, é possível ao

menos suscitar conflitos sobre o papel da museologia e da ciência da informação sobre os aspectos de seus objetos em suas ciências originárias.

Poderia-se, por fim, pensar no quão complexo serão as questões do acervo e memória diante de todas as “realidades diversas” onde a informação “midiatizada” e agora independente ao sujeito por meio da internet das coisas prevalece sobre o “objeto”.

A informação nos museus passa a não ser uma exclusividade museológica, ainda que seu tratamento e objeto possam ser. A informação na Ciência da Informação tratará do complexo de seu conteúdo, contribuindo para a Museologia ao posicionar-se diante das 'Realidades diversas'. Em se tratando das tecnologias informacionais, a aproximação destes campos provocará alguns desafios e enfrentamentos para a Museologia em especial.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O dinamismo proporcionado pelo advento das tecnologias e do reflexo na comunicação possibilitou um novo olhar com novas práticas sobre o uso e apropriação da informação, permitindo ao usuário, público-visitante, uma releitura do conhecimento disponível. Novos arranjos ao conteúdo apropriado por meio do acesso e interdisciplinaridades são permitidos diante da interpretação e ressignificação simbólicas, principalmente por meio dos aspectos que tangem à cultura na sociedade, no uso da informação.

Face à mundialização da própria sociedade da informação e do conhecimento surgem demandas em torno da gestão dos dados, preservação da memória, bem como do aprimoramento das políticas públicas nacionais sobre a gestão das instituições, dos profissionais e propriamente dos acervos, conduzindo ao surgimento de novos desafios em torno da Ciência da Informação e da Museologia, enquanto ciências na sociedade e na cultura.

Percebemos a preservação, a representação e a disseminação da informação como processos interdisciplinares entre a Ciência da Informação e os estudos sobre o museu, visto que ambos trabalham com o mesmo objeto, mas sob pontos de vista diferentes. Ao compartilhar esses processos, os museus podem aprimorar seus serviços ofertados à sociedade, pois lidam com uma problemática semelhante de representar o conhecimento existente para a comunidade em respostas as suas demandas informacionais.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, Lídia. Representação do conhecimento na perspectiva da ciência da informação em tempo e espaço digitais. *Enc. Bibli: R. Eletr. Bibliotecon. Ci. Inf.*, Florianópolis, n. 15, 2003. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/15182924.2003v8n15p18/5233>>. Acesso em: 20 mar. 2015

CARVALHO, Rosane Maria Rocha de Carvalho. Museu: novos aspectos informacionais, comunicacionais e gerenciais. In: ENANCIB, 12., 2011, Brasília. *Anais...* Brasília: Unb, 2011. p. 2901-2916. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/189/180>>. Acesso em: 14 abr. 2015.

CERÁVOLO, Suely Moraes. Delineamentos para uma teoria da Museologia. *Anais do Museu Paulista*, [S.l.], v. 12, n. 1, p. 237-268, dez. 2004. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/anaismp/article/view/5409>>. Acesso em: 08 abr. 2015.

GOBIRA, Pablo; MOZELLI, Antônio. The virtual reality: interface with technology, digital games and industry. *Anais do 9th International Conference on Game and Entertainment Technologies*. Funchal, Ilha da Madeira: IADIS/MCCSIS, 2016. v. 1. p. 1-5.

LIMA, Diana Farjalla Correia; COSTA, Igor Fernando Rodrigues. Ciência da informação e museologia: estudo teórico de termos e conceitos em diferentes contextos: subsídios às linguagens documentárias. In:

ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO E PESQUISA DA INFORMAÇÃO (CINFORM), 7., 2007, Salvador. *Anais...* Salvador: UFBA, 2007. p. 1-14. Disponível em:
<www.brapci.inf.br/repositorio/2011/09/pdf_3babe16fa4_0018761.pdf>.
Acesso em: 11 maio 2015.

MARTELETO, Regina Maria. O lugar da cultura no campo de estudos da informação: cenários prospectivos. In: LARA, M.L.; FUGINO, A.; NORONHA, D.P. (Org.). *Informação e contemporaneidade: perspectivas*. Recife: Néctar, 2007. Disponível em:
<http://disciplinas.stoa.usp.br/pluqinfile.php/215295/mod_resource/content/1/Infoeua%C3%A7%C3%A3o_saberes%20e%20fazer%20da%20contemporaneidade.pdf>.

SMIT, Johana W; TÁLAMO, Maria de Fátima G. Moreira. Ciência da Informação: uma ciência moderna ou pós-moderna? In: LARA, M.L.; FUGINO, A; NORONHA, D.P. (Org). *Informação e contemporaneidade: perspectivas*. Recife: Néctar, 2007. Disponível em:
<http://disciplinas.stoa.usp.br/pluqinfile.php/215295/mod_resource/content/1/Infoeduca%C3%A7%C3%A3o_saberes%20e%20fazer%20da%20contemporaneidade.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.