

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS - CÂMPUS DE MARÍLIA
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

KAREN KAHN

**O PAPEL DO *DESIGN* DA INFORMAÇÃO NA CURADORIA DIGITAL
DE SISTEMAS MEMORIAIS:
UM ESTUDO DO MUSEU DA PESSOA**

MARÍLIA/SP

2018

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS - CÂMPUS DE MARÍLIA
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

KAREN KAHN

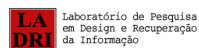
**O PAPEL DO *DESIGN* DA INFORMAÇÃO NA CURADORIA DIGITAL
DE SISTEMAS MEMORIAIS:
UM ESTUDO DO MUSEU DA PESSOA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia e Ciências, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp), Campus de Marília, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação.

Área de Concentração: Informação, Tecnologia e Conhecimento.

Linha de Pesquisa: Informação e Tecnologia.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria José Vicentini Jorente



MARÍLIA/SP

2018

K12p Kahn, Karen.
O papel do design da informação na curadoria digital de sistemas memoriais: um estudo do Museu da Pessoa / Karen Kahn. – Marília, 2018.
169 f. ; 30 cm.

Orientadora: Maria José Vicentini Jorente.
Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Filosofia e Ciências, 2018.
Bibliografia: f. 139-152

1. Ciência da informação. 2. Desenho (Projetos). 3. Curadoria. 4. Tecnologia da informação. 5. Web 2.0. I. Título.

CDD 005.73

KAREN KAHN

**O PAPEL DO *DESIGN* DA INFORMAÇÃO NA CURADORIA DIGITAL DE
SISTEMAS MEMORIAIS:
UM ESTUDO DO MUSEU DA PESSOA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia e Ciências, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp), Campus de Marília, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação.

Área de Concentração: Informação, Tecnologia e Conhecimento.

Linha de Pesquisa: Informação e Tecnologia.

BANCA EXAMINADORA:

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria José Vicentini Jorente
Universidade Estadual Paulista - UNESP, SP

Dr. Aquiles Alencar Brayner
British Library, Londres

Prof. Dr. Edberto Ferneda
Universidade Estadual Paulista – UNESP, SP

Marília, 24 de abril de 2018.

Dedico este trabalho a minha filha, Giulia Kipnis; ao meu irmão, Túlio Kahn; ao meu sobrinho, Theo R. Kahn; à memória de meus pais, Frida Kahn e Jayme Kahn, e à memória do maninho Eduardo Kahn.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço aos irmãos e irmãs de fé, camaradas: Maria Cristina Greco, Cintia Ribeiro, Evelyn Rozenbaum, Lara Brum, Linda Lessa, Danilo Siqueira, Miranda Mavridis, Annik Altruy, Maria de Lourdes V. Jorente e Josep Jorente; e aos amigos do Laboratório de *Design* e Recuperação da Informação (LADRI): Natália Nakano, Mariana C. Padua, Lucinéia S. Batista, Nandia L.F. Rodrigues, Talita C. Silva, Laís Landim, João A. Oliveira e Anahi R. Silva. Agradeço, ainda, aos mestres Leilah S. Bufrem, Marta L.P. Valentim, Angela M. Grossi, José E. Santarém Segundo, Joana G. Lemos e Dunia Llanes Padrón pelas trocas e pelos ensinamentos. Em especial, agradeço à grande amiga e orientadora, Prof^a. Dr^a. Maria José Viventini Jorente, ao Dr. Aquiles Alencar Brayner e ao Prof. Dr. Edberto Ferneda. Por fim, agradeço à querida Karen Worcman, idealizadora e diretora do Museu da Pessoa, ao Lucas Lara e ao Felipe Rocha, pesquisadores do Museu da Pessoa, e a todos que contribuíram, direta ou indiretamente, para a realização desta dissertação.

*“O destino da humanidade é desconhecido,
mas sabemos que o processo de existir
modifica-se.”*

(Edgar Morin)

RESUMO

Fazeres pós-custodiais em ambiência digital de tradicionais Instituições da Informação, como arquivos, bibliotecas e museus, exigem novos saberes e novas representações padronizadas de dados. Tais dados devem convergir com linguagens computacionais que os traduzam para efetivas interoperabilidades entre sistemas para o armazenamento, a preservação, o acesso e compartilhamento da informação em processo de Curadoria Digital. No Museu da Pessoa, observa-se a convergência do *Design* da Informação (DI) com demais sistemas complexos, como a Curadoria Digital e a Ciência da Informação, para a construção intencional de memórias de pessoas ou comunidades na Web 2.0. Atores informacionais que interagem nas interfaces das ambiências digitais destas instituições atuam como designers da informação. Os agentes institucionais devem capacitar-se para ações que justapõem disciplinas a fim de minimizar o risco de obsolescência digital e valorização das informações, idealmente armazenadas em repositórios digitais confiáveis para seu acesso e preservação a longo prazo. O estudo observa o papel do DI no processo de Curadoria Digital do Museu da Pessoa. O objetivo geral da pesquisa é descrever como o DI, definido em e para sua Curadoria Digital, estrutura e organiza as interfaces *Homepage* e *Conte sua História* (CSH) do portal do Museu e das páginas *Principal* e *Nova História* da base de dados. Ao objetivo geral da pesquisa, somam-se os objetivos específicos: levantar as transformações tecnológicas do Museu desde sua origem (1991); conhecer como se desenham e se apresentam os conteúdos informacionais em interfaces do seu ambiente digital a partir de suas *Homepage* (*back-end* e *front-end*); identificar convergências de linguagens e interoperabilidades entre o subsistema e sistemas digitais, recursos de DI previstos em Curadoria Digital; verificar as implicações do DI nas interações entre sujeitos e o ambiente digital do Museu e reconhecer o papel do DI nos processos contínuos e interativos do ciclo de vida da Curadoria Digital do Museu. A pesquisa descritiva parte de exploração por observação participativa indireta em livros, dissertações, artigos acadêmicos e sites; e observação participativa direta ou etnografia virtual para imersão e verificação do princípio de mutualidade sujeito-ambiente. Justifica-se por contribuir para o entendimento epistemológico, acadêmico e transdisciplinar do Museu e por dar um passo necessário em direção à compreensão técnico-científica sobre como o DI prevê convergências de linguagens, codificações multimodais e interoperabilidades entre sistemas. Do ponto de vista político-social, a descrição do processo de Curadoria Digital do Museu da Pessoa poderá servir de modelo a sistemas memoriais que objetivem a socialização da informação mediada por Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Destaca que no acervo do Museu, resultante de emergências *bottom-up* facilitadas por simulacro *top-down* (DI), o fato museal, memórias intangíveis, representam-se por metadados (DI). Descreve o papel estruturante do DI em camadas visíveis e invisíveis do sistema digital; bem como organizador da apresentação e representação de informações previstas em e para a Curadoria Digital. Observa possíveis atualizações na Curadoria Digital do Museu para que o acesso e compartilhamento da informação possa ser garantia de sua preservação a futuras gerações.

Palavras-chave: *Design* da Informação, Curadoria Digital, Web 2.0, Museu da Pessoa, Informação e Tecnologia.

ABSTRACT

Post-custodial practices on digital environments of traditional information institutions such as archives, libraries and museums demand new knowledge and new standardized representation of data. Such data should converge with computational languages that translate them into effective interoperability across systems for the storage, preservation, access and sharing of information in the process of Digital Curation. In Museu da Pessoa, the convergence of Information Design (ID) with other complex systems, such as Digital Curation and Information Science is observed, for the intentional construction of memories of people or communities on the Web 2.0. Informational actors interacting at the interfaces of the digital environments of these institutions act as information designers. Institutional agents should be empowered to take actions that juxtapose disciplines in order to minimize the risk of digital obsolescence and information valorization, ideally stored in reliable digital repositories for their access and long-term preservation. The study discusses the role of ID in the process of Digital Curation of Museu da Pessoa. The general objective of the research is to describe how Information Design resources, defined in and for its Digital Curation, structure the interfaces of *Homepage* and *Conte sua História (CSH)* of the museum's digital ambience, and *Principal* and *Nova História* from the database. To the general objective of the research, the specific objectives are added: to raise the technological transformations of the museum from its origin (1991); to know how the information contents are designed and presented on the interfaces of their digital environment from *Homepage* (back-end and front-end); to identify language convergences and interoperability across the subsystem and digital systems, ID resources planned in the Digital Curation; to verify the implications of ID in the interactions between subjects and the digital environment of the museum and to recognize the role of ID in the Digital Curation of Museu da Pessoa. The descriptive research is based on bibliographical and documentary review, historical study and indirect participation in planned observation in sites, dissertations, theses, scientific articles and academic journals, documents and books; and direct participatory observation or virtual ethnography for immersion and verification of the principle of subject-environment mutuality. It is justified because it seeks to contribute to the epistemological, academic and transdisciplinary understanding of the museum and to take a step towards the technical-scientific understanding about how ID plans language convergences, multimodal coding and interoperability across systems. From the political-social point of view, to describe the Digital Curation process of Museu da Pessoa may serve as a model for memory systems aimed at socializing information mediated by Information and Communication Technologies (ICT). We highlight that in the Museum's collection, resulting from bottom-up emergencies facilitated by top-down simulations (ID), the museum fact, intangible memories, are represented by metadata (ID). We describe the structuring role of ID in visible and invisible layers of the digital system; as well as organizer of the presentation and representation of information provided in and for Digital Curation. We observe possible updates in the Digital Curation of the Museum so that the information access and sharing can be guarantee of its preservation to future generations.

Keywords: Information Design, Digital Curation, Web 2.0, Museu da Pessoa, Information and Technology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 DCC <i>Curation Lifecycle Model</i>	18
Figura 2 As Esferas do Universo como um Sistema de Memória, por J. Romberch, in <i>Congestorium artificiose memorie</i> , ed. de 1533.....	38
Figura 3 Tela principal da base de dados do CMS <i>Shiro</i> 1.0 beta	71
Figura 4 Ficha de decupagem de vídeo do Museu da Pessoa	76
Figura 5 Captura de tela do site do Museo de la Persona	80
Figura 6 Página principal do primeiro site do Museu da Pessoa (1996)	84
Figura 7 Página principal da segunda versão do site do Museu da Pessoa (1997 a 2000)	85
Figura 8 Página principal da terceira versão do site do Museu da Pessoa (2001-2002)	87
Figura 9 Quarta versão – Portal Museu da Pessoa.net (2003)	89
Figura 10 O Gráfico de Garrett (2003)	101
Figura 11 Homepage do Museu da Pessoa - interface para cadastro	103
Figura 12 Homepage do Portal do Museu da Pessoa - interface Área Pessoal	104
Figura 13 <i>Ontology Spectrum: Range of Models</i>	107
Figura 14 <i>Homepage</i> do Museu da Pessoa – centro da tela	111
Figura 15 <i>Homepage</i> do Museu da Pessoa – captura inferior da tela	112
Figura 16 Recursos <i>Smartsupp</i> na <i>Homepage</i> do Museu da Pessoa	113
Figura 17 Convergência <i>Smartsupp</i> e Museu da Pessoa (2018	114
Figura 18 Interface administrativa para edição de história na base de dados	116
Figura 19 Interface interna de História publicada no Portal do Museu da Pessoa..	117
Figura 20 Continuação da Interface Interna de História publicada no Portal do Museu da Pessoa	118

Figura 21	Interface do Museu para registro de URL de vídeo do <i>YouTube</i>	119
Figura 22	Interface da etapa 3 da seção CSH do Museu da Pessoa	120
Figura 23	Interface da etapa 4 da seção CSH do Museu da Pessoa	121
Figura 24	Interface da etapa 5 da seção CSH do Museu da Pessoa	122
Figura 25	Captura de tela “meu cadastro” ao final do processo	123
Figura 26	Página Principal da base de dados do Museu da Pessoa	125
Figura 27	Interface com ferramenta <i>Nova História</i> da base de dados.....	127
Figura 28	Interface administrativa para edição de história na base de dados	130

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 Recursos de <i>Design</i> de Interação em interfaces digitais.....	91
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CI	Ciência da Informação
CMS	<i>Content Management System</i>
CSH	<i>Conte Sua História</i>
DI	<i>Design da Informação</i>
HO	História Oral
OHDA	<i>Oral History in the Digital Age</i>
OSCIP	Organização da Sociedade Civil de Interesse Público
SEC	Secretaria do Estado da Cultura de São Paulo
TIC	Tecnologias de Informação e Comunicação

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
1.1 COMPLEXIDADE PÓS-CUSTODIAL NA WEB 2.0 E A CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO	29
2 O ESPÍRITO DA COISA	37
2.1 CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, UMA CIÊNCIA INTERDISCIPLINAR?	44
2.2 WEBTRAJETÓRIA: DA OBRA DE ARTE ÀS TIC	50
3 NOVAS HISTÓRIAS: MEMÓRIA, ORALIDADE E NOVA MUSEOLOGIA	60
3.1 NOVA MUSEOLOGIA E FATO MUSEAL NA WEB 2.0	67
3.2 MEMÓRIA COMO WEB ARTEFATO	69
4 PATRIMÔNIO INTANGÍVEL, TANGÍVEL: UM MUSEU HÍBRIDO	73
4.1 MEMORIAL DO MUSEU DA PESSOA: ONDE VOCÊ FAZ PARTE DA HISTÓRIA	81
5 PLATAFORMA APACHE SHIRO 1.0: CONVERGÊNCIAS E INTEROPERABILIDADES PARA UM MUSEU CUSTOMIZÁVEL	98
5.1 DESIGN DA INFORMAÇÃO DA BASE DE DADOS PARA CURADORIA DIGITAL DO MUSEU DA PESSOA	124
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	133
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	139
ANEXO I	152
ANEXO II	165

MOTIVAÇÃO

Nos anos 80, a formação em Letras, na Universidade de São Paulo, já anunciava o gosto da autora por caminhos hipertextuais, interdisciplinares e intersemióticos (PLAZA, 2003) do campo. No início dos anos 90, vivendo em um veleiro, tomou contato com culturas do litoral brasileiro a ilhas do Caribe; e, ao final da mesma década, morou e exerceu trabalhos rotativos em *Degânia Alef*, o primeiro kibutz de Israel, país em que se estabeleceu por oito anos. Se, em um primeiro momento, estas atividades parecem desconexas, foi pelo método desta navegação pessoal que pôde refletir sobre valores coletivos em diferentes contextos. Para Oliveira (1998), método seria um percurso escolhido, entre muitos outros possíveis, que revela, ainda que inconscientemente, não apenas questionamentos intelectuais, mas os valores políticos e éticos do pesquisador.

De volta ao Brasil, tais experiências possibilitaram a criação e o desenvolvimento do *Projeto Escrevivendo* - oficinas de leitura e escrita para o cotidiano¹, desenvolvido entre 2006 e 2012 na Casa das Rosas, um ambiente híbrido de patrimônio histórico e arquitetônico, museu (cujo acervo é bibliográfico), biblioteca circulante e centro cultural, na cidade de São Paulo. O Projeto ganhou cena e desenvolveu sentidos a partir do investimento em um trabalho orgânico e sistemático com a leitura e escrita, atividades que requerem competências como, por exemplo, o uso da memória. A conjunção entre habilidades como a tomada de decisões sobre informações e seu contexto; a apropriação e a adequação de linguagens, estruturas, códigos linguísticos, tipos e gêneros textuais; convergências e concepção de ideias, sua organização e seu entrelaçamento, orientou ao entendimento da língua não apenas como herança social e meio de ação (GARCEZ, 1998), mas como uma forma de construção coletiva do saber e seu compartilhamento. Observa-se que o trabalho com questões relativas ao protagonismo informacional e ao hipertexto (ainda que no suporte papel) já se realizava em relação aos registros memoriais.

¹ O *Projeto Escrevivendo* foi idealizado e ministrado pela autora entre 2006 e 2012 na Casa das Rosas - um museu da Secretaria do Estado da Cultura de São Paulo - e em outros centros culturais na cidade de São Paulo até 2017.

O trabalho desenvolvido em Instituições de Informação como museus, bibliotecas e centros culturais como o Serviço Social do Comércio (SESC), passou a flertar com o *olhar informacional* (ARAÚJO, 2014) da Ciência da Informação (CI) a partir do interesse por mediação dialógica de conteúdos informacionais em nova interface: a *blogagem* em ambiência digital.

Em 2008, a parceria com a comunidade CIAM - Ciência da Informação Arte e Mídia e sua Rede de Informação Colaborativa Experimental, braço da linha de pesquisa Intersemioses Digitais, resultou em um primeiro blog do *Projeto Escrevivendo*. Orientada pela Profa. Dra. Maria José Vicentini Jorente, tal pesquisa vincula-se ao programa de pós-graduação em Ciência da Informação do Departamento de Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP de Marília). Posteriormente, vários outros blogs foram criados pelos próprios *escreviventes*², assim como um site para suporte, armazenamento e disseminação do conteúdo informacional do Projeto em ambiência digital, na plataforma *Ning*³. Tais informações passaram a ser registradas, armazenadas e preservadas em ambiências para sua acessibilidade e recuperação na Web 2.0.

Ainda, o falar de si e do seu fazer, cada encontro garantiu, ao Projeto e seus participantes, coletar, selecionar, registrar e disseminar objetos digitais híbridos, compostos por textos, imagens e vídeos na ambiência digital do *Blogspot*, cujo design da plataforma prevê, de modo *top-down*, emergências e protagonismos *bottom-up* (JOHNSON, 2003). Neuza Guerreiro de Carvalho⁴, participante da terceira idade que veio a se tornar a midiática “vovó blogueira”, em seu blog, pondera:

Gostei da nova ferramenta, novidade para mim. E fui postando, fui postando e me admirando que tanta gente passasse pelo BLOG DA VOVÓ NEUZA. São poucos os comentários, porque mesmo as pessoas que leem não têm muito tempo, mas eu não ligo muito. Escrevo e posto para minha satisfação pessoal, de poder colocar no

² *Escrevivente* é o neologismo que denomina o participante do *Projeto Escrevivendo*.

³ Link para *Projeto Escrevivendo*. Disponível em:< <http://projetoescrivendo.ning.com/>>. Acesso: 4 dez. 2017.

⁴ Link para o blog da Vovó Neuza. Disponível em:< www.vovoneuza.blogspot.com>. Acesso: 11 out. 2017.

ar meus pensamentos, aquilo que pesquiso e aprendo e que quero partilhar. E principalmente partilhar minhas memórias. Testemunhar um outro tempo, uma outra sociedade, outros valores. Também vou passar a usar links com textos que podem agregar conhecimentos. (JORENTE, 2009, p.194).

Acrescenta-se que, no mesmo ano de 2008, a autora cursou a disciplina *Infoeducação*⁵, ministrada pelo Professor Dr. Edmir Perrotti, na pós-graduação da ECA/USP, oportunidade para ler ou reler autores como Benjamin, Morin e Bruner, agora sob o olhar da CI, e refletir sobre a ordem informacional dialógica, fundamental para o aprofundamento sobre conceitos como apropriação simbólica, significação e construção de conhecimentos.

⁵ Link para o blog do grupo *Infoeducação*. Disponível em: <<http://infoeducacaousp.blogspot.com.br/2008/10/infoeducacao-saberes-e-fazer-da.html>>. Acesso: 11 out. 2017.

INTRODUÇÃO

Nos anos 2000, concomitantemente ao desenvolvimento de ambiências digitais e a novas práticas, tradicionais Instituições de Informação, como arquivos, bibliotecas e museus repensavam-se em ambiências híbridas na Web 2.0 (O'REILLY, 2005). Assim, a problemática da pesquisa sobre o papel do *Design* da Informação (DI) na Curadoria Digital da ambiência digital do Museu da Pessoa⁶ parte da constatação de que, em tempos de custódia ampliada, ou pós-custodiais (RIBEIRO, 2010), novas ambiências de museus, na Web 2.0, propiciam formas de atuação cada vez mais interativas e colaborativas, resultando no aumento da quantidade de agentes informacionais institucionais e internautas visitantes.

Em novo contexto, ambos devem se capacitar aos novos desafios informacionais propostos pela emergente Web Social (FUMERO, 2007) ou Web Colaborativa. A despeito da polêmica que se faz em torno do conceito Web 2.0, em *What Is Web 2.0 Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, O'Reilly (2005) aponta diferenças entre a Web 1.0 e a Web 2.0, esta última vertida em uma plataforma para a oferta de serviços que preveem, de modo *top-down*, emergências - propriedades que nascem da organização do conjunto e retroagem sobre ele (MORIN, 2000) - colaborativas *bottom-up* de novos agentes que nela adentram e interagem, como blogs, sites e wikis.

Observa-se que atos de criação e indexação para o armazenamento e preservação da informação em ambiência digital, tendo em vista o acesso e o compartilhamento, passaram a ser relacionados e apresentados nos sistemas por meio do DI, uma subárea do *Design*, para a organização da informação, compreendido como a arte e a ciência de preparar informação a ser utilizada por pessoas de modo eficaz, tornando a comunicação eficiente por meio de palavras e imagens, entre outros meios convencionais ou digitais (JACOBSON, APUD OLIVEIRA; JORENTE, 2015, n.p.).

⁶ Link para a ambiência digital do Museu da Pessoa. Disponível em: <www.museudapessoa.net>. Acesso: 11 out. 2017.

Por sua vez, Oliveira e Jorente⁷ (2015), ao buscarem, no âmbito da CI, definir disciplinarmente o DI para o estabelecimento de um conceito-referência no que se refere à apresentação da informação, verificaram que, além de apresentação visual, deve-se compreender o papel do DI também na representação eficaz da informação.

Aponta-se que novos fazeres pós-custodiais em ambiência digital de tradicionais Instituições da Informação, como arquivos, bibliotecas e museus, exigem novos saberes e novas representações padronizadas de dados que sejam convergentes com linguagens computacionais que os traduzam para efetivas interoperabilidades entre sistemas complexos, tendo em vista atender a necessidades tanto de armazenamento e preservação da informação quanto de seu acesso e compartilhamento; ou seja, uma Curadoria Digital. Como extensão do pensamento de Bell e Shank em (2004), a partir do que os autores afirmam sobre bibliotecários de bibliotecas acadêmicas, entende-se que os agentes informacionais atuantes em Instituições de Informação contemporâneas devam agir como um *blended librarian*, ou seja, um profissional híbrido capacitado para a mescla de ações que justapõem múltiplas disciplinas em ambiências digitais de tais instituições.

Para Padrón e Jorente (2017), o objetivo pós-moderno das representações seria representar a informação de forma coerente e sistemática para o desenvolvimento de um sistema informacional arquivístico a ser adotado em formatos e suportes diversos. Principalmente, seu objetivo seria integrar dados de diferentes Instituições de Informação para “[...] o acesso simultâneo a partir de múltiplas perspectivas (tempo, espaço, matéria e procedência), bem como permitir a reutilização de dados da web” (PADRÓN; JORENTE, 2017, p.109, tradução da autora).

Tal integração de dados pressupõe uma Curadoria Digital que, segundo o *Digital Curation Centre*⁸ (DCC), é um processo voltado à manutenção e à preservação de dados digitais durante o seu ciclo de vida, objetivando maior acesso, durante um longo prazo. Tais ações minimizam o risco de obsolescência digital e,

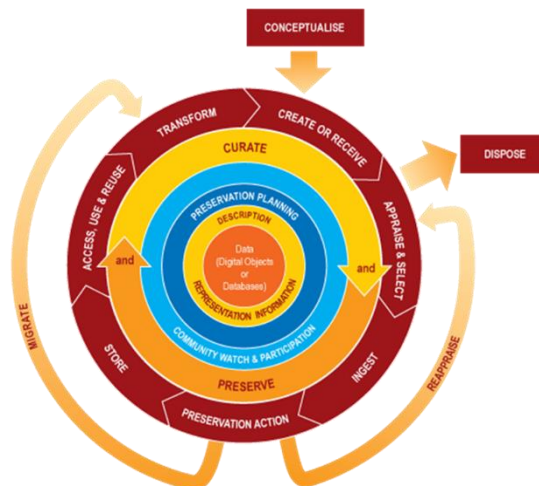
⁷ Link para *Design da Informação e Ciência da Informação: uma aproximação possível*. XVI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, 2015 (XVI ENANCIB): <<http://www.ufpb.br/evento/lti/ocs/index.php/enancib2015/enancib2015/schedConf/presentations>>. Acesso em: 4 fev.2018.

⁸ Link para DCC. Disponível em: <<http://www.dcc.ac.uk/digital-curation/what-digital-curation>>. Acesso: 9 dez. 2017.

ainda, valorizam as informações que, idealmente armazenadas em repositórios digitais confiáveis, poderão ser acessadas e compartilhadas. Segundo o DCC, o trabalho realizado em equipe multidisciplinar para desenvolvimento do processo de Curadoria Digital envolve a concepção e a criação de objetos digitais, incluindo métodos para captura de dados e opções para seu armazenamento. Neste contexto, o estudo observa o DI organizador do processo de Curadoria Digital do Museu da Pessoa.

Abaixo, na Figura 1, observa-se o modelo de Curadoria Digital de Higgins (2008) adotado pelo DCC (destinado a dados científicos de pesquisa) que oferece um gráfico para visualização das etapas requeridas (ações sequenciais) para as boas práticas de gestão da informação em ambiência digital: Conceitualização, Criação e/ou Recebimento, Avaliação e seleção, Ações de preservação, Armazenamento, Acesso, uso e reuso e Transformação.

Figura 1 - DCC Curation Lifecycle Model.



Fonte: site do Digital Curation Center : <http://www.dcc.ac.uk/>.

Conforme Sayão e Sales (2012, p. 185), descrição e representação da informação; planejamento da preservação; participação e monitoramento; curadoria e preservação seriam ações sequenciais de um modelo que também estabelece

ações ocasionais a serem aplicadas eventualmente, como a eliminação, a reavaliação e a migração. Para os autores, “Essas ações interrompem ou reordenam as ações sequenciais como desdobramento de uma decisão.” (SAYÃO; SALES, 2012, p. 186).

Em virtude dos novos fazeres em ambiência digital, como a Curadoria Digital, entende-se a necessidade de uma ampla discussão acadêmica tanto para se repensar conceitos sobre multi, inter, e transdisciplinaridades quanto pensar sobre o diálogo possível entre a CI, a Museologia, a Arquivologia, a Biblioteconomia (ARAÚJO, 2014), o DI e Curadoria Digital. Conforme Padrón e Jorente, no que se refere a quantidades exponenciais de informação na pós-modernidade, “A teoria da complexidade busca articular a fragmentação que foi imposta às disciplinas científicas a partir de constituição epistemológica durante o predomínio do cartesianismo.” (PADRÓN; JORENTE, 2017, p.105, tradução da autora). Neste sentido, ao contrário do pensamento linear cartesiano, a perspectiva da complexidade, que comporta paradoxos e antagonismos, tenta melhor responder à crise instalada nas ciências a partir da segunda metade do séc. XX.

Como possibilidade de um olhar contemporâneo para a informação, o estudo relaciona, de modo holístico, áreas e subáreas como o CI, o DI e a Curadoria Digital. Para a compreensão do desenho de convergências de linguagens híbridas criadoras de ambiências digitais, como a plataforma que suporta o Museu da Pessoa, observa-se elementos básicos descritos graficamente no modelo de Garrett (2003).

Segundo o autor, a interação entre subáreas do *Design* na concepção de tais ambiências parte de um nível abstrato para atingir sua concretude. Assim, o *Design* Visual (concreto) que se apresenta pelo *Design* Gráfico reflete um *Design* de Interação planejado a partir de necessidades do internauta, objetivos do site, especificações funcionais e conteúdos informacionais (abstratos). Entre uma camada e outra, o DI converge e traduz linguagens para as efetivas mediações institucionais.

Conforme Lemos e Jorente (2017), informações transformadas por meio de linguagens híbridas ressignificam o *informar*, alterando cenários por meio da ação coletiva e configurando um novo DI. Neste sentido, destacam-se as comunicações *top-down* e *bottom-up* entre os atores da informação no Museu da Pessoa, ou seja,

entre os customizadores da plataforma *Apache Shiro 1.0 (top-down)*, *artistas do controle* (JOHNSON, 2003), os internautas mediadores institucionais ou pesquisadores⁹ que administram sua base de dados; e os internautas visitantes (*bottom-up*): todos *praticantes* do DI (HORN, 1999) por projetarem, nas diversas camadas hipertextuais do sistema, das mais às menos aparentes, uma narrativa intersemiótica e de natureza multimodal. Em ambiência digital, novas representações, como metadados¹⁰, descrevem conteúdos informacionais a partir de linguagens textual, sonora, e imagética; e os novos atores informacionais devem se capacitar para novas interações em ambiências digitais. Neste sentido, observa-se a convergência do DI com demais sistemas complexos como a Curadoria Digital, no âmbito da CI, para a construção intencional de memórias de pessoas ou comunidades na Web 2.0.

O modelo comunicacional da plataforma livre e *Open Source*, ou de código aberto, *Apache Shiro 1.0* - em que se apoia o sistema memorial do Museu da Pessoa para o armazenamento, preservação e compartilhamento de coleções de memórias e histórias de vida - é entendido como um contexto digital de ressignificação de sentidos estritos (ARAÚJO, 2014), a partir de convergências de linguagens de natureza multimodal que permitem interoperabilidades entre subsistemas e sistemas abertos e dinâmicos. Na plataforma, a ressignificação de memórias, fatos museais (RÚSSIO, 2010) intangíveis, é conferida por meio de Curadoria Digital projetada de forma multidisciplinar (BICALHO; OLIVEIRA, 2011), a partir de metodologia do *Design* de Convergências (JORENTE, 2014).

Como um constructo social no âmbito da CI, a pesquisa que se delineia como descritiva partiu de exploração por observação planejada - indireta (reconhecimento e navegação) e direta por imersão da própria autora para verificação do DI facilitador da produção de *Web* artefatos (documentos nato digitais) a partir do simulacro ou *affordances* para emergências do internauta visitante – na ambiência digital do Museu da Pessoa. Para a observação participativa direta, optou-se pela metodologia

⁹ O termo pesquisador refere-se aos agentes institucionais que atuam na base de dados do Museu da Pessoa, pois a pesquisa, a preservação e a comunicação são o tripé da Museologia.

¹⁰ Segundo Michael Day em *Curation Reference Manual* do *Digital Curation Center (DCC)*, metadados é uma maneira de se referir a dados que suportam o gerenciamento de outros dados e informações. Link para metadata: <<http://www.dcc.ac.uk/resources/curation-reference-manual/completed-chapters/metadata>>. Acesso em: 9 fev. de 2018.

adaptável etnografia virtual (HINE, 2000) que, por vezes, confunde-se com a netnografia¹¹ (KOZINETS, 2014), pois ambas são adaptações das técnicas de pesquisa antropológicas etnográficas para o estudo de culturas e comunidades online.

O recorte tecnológico da linha de pesquisa em que se insere o estudo no âmbito da CI, por sua vez, objetiva a compreensão de interações mediadas por Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e do papel dialógico do DI na Curadoria Digital do Museu, tendo em vista a interação entre pessoas e computadores; e não propriamente a compreensão de conteúdo informacional produzido a partir da comunicação entre internautas visitantes que no Museu da Pessoa adentram¹². Assim, optou-se por aporte metodológico imersivo, porém adaptável a culturas digitais. Observa-se que a etnografia virtual não prescreve regras ou uma receita de como deve se adaptar ao entorno online; nesta metodologia, cada pesquisador pode traçar suas próprias adaptações em função do contexto digital.

Neste sentido, planejou-se a observação direta a partir do *Design Visual* (GARRETT, 2003) como resultado de estratégia e estrutura prévias - fundadas em objetivos institucionais, em metas relacionadas a necessidades do público, em especificações funcionais, em conteúdos informacionais, em modos de navegação, na interatividade e, ainda, fundadas em convergências com redes sociais: um todo sistêmico relacionado por um DI definido em e para a Curadoria Digital do Museu.

Destaca-se que a descrição da interatividade verificou-se em observação participativa indireta na *Homepage* e direta por imersão em interfaces de *CSH*, explorada e experimentada inicialmente pela autora em 2016, quando participante da Formação em *Digital Storytelling*¹³, oferecida pelo Museu da Pessoa no Centro de

¹¹ Kozinets, sobre a Netnografia no site *Brand New World*, em 2013: "Netnografia implica um conjunto específico de procedimentos etnográficos on-line caracterizados por uma metodologia particular, incluindo um fundo epistemológico, estruturas analíticas e um conjunto consistente e evolutivo de diretrizes para entrada, observação, análise de dados, ética, etc." (tradução da autora). Link para *Brand New World*: <<http://kozinets.net/archives/475>>. Acesso em: 11 fev. 2018.

¹² Observa-se que a conversação direta entre os visitantes do Museu da Pessoa, em fórum ou chat, não é o foco do sistema memorial; a comunicação entre internautas é feita por meio da leitura de suas histórias de vida publicadas como acervo passível de reusos.

¹³ *Digital Storytelling* é uma metodologia desenvolvida por Lambert (2002), fundador do movimento internacional *Digital Storytelling* e diretor executivo do *Center for Digital Storytelling* que conta com

Pesquisa e Formação do Serviço Social do Comércio (SESC). Observou-se como o DI apresenta e representa uma estratégia para a coleta online de novos conteúdos informacionais ou acervos, coleções de histórias de vida. Objetivou-se investigar a implicação do DI na interação entre sujeitos e ambiente digital para emergência de participações e publicações do internauta visitante, e também do agente informacional que atua na base de dados do sistema (interface administrativa) tendo em vista colaborações por meio de criação e indexação de novos acervos informacionais passíveis de reuso, ações características de sistemas complexos (JORENTE, 2017) a partir de *affordances*, propriedades do ambiente em relação a um observador (GIBSON, 1979), sugestivas para tais funcionalidades.

Entende-se com Jorente que da propriedade emergência – *affordance* (JORENTE, 2017, p. 186) deriva o princípio da mutualidade sujeito-ambiente. Em nosso contexto, internautas estariam “sujeitos à criação de hábitos que moldam e são moldados pelo ecossistema no qual se insere”, o que sugere um “continuum espaço-temporal entre o homem e o mundo, de acordo com as principais mudanças e as novas formas de viver, intensamente permeadas pelas TIC” (JORENTE, 2017, 186).

Notadamente, os elementos de *Design Visual* observados na ambiência digital do Museu da Pessoa situam-se em dimensão visível ao observador. Para reflexões sobre esta e também sobre dimensões menos aparentes do sistema, em revisão bibliográfica buscou-se conceitos como Curadoria Digital, a partir do DCC, de Sayão e Sales (2012) e de Brayner (2017); e como DI, a partir de Horn (1999), Jacobson (1999), Garrett (2003), Lemos e Jorente (2017), Padrón e Jorente (2017) e Flores (2016), superando a ideia de que o DI relaciona-se apenas ao belo ou a informações visuais. Para Jacobson (APUD OLIVEIRA; JORENTE, 2015, n.p.), o DI oportuniza uma comunicação eficiente por meio de palavras e imagens, entre outros meios convencionais ou digitais. Buscou-se, assim, por meio do quadro teórico criado, investigar relações sistêmicas à luz do paradigma pós-moderno da complexidade, a fim de contextualizar a problemática em que se delinea o próprio problema do estudo (ALVES, 1992).

Ainda, buscou-se entrelaçar conceitos oriundos das áreas Metodologia do Trabalho Científico (BUFREM, 2013), História Oral (THOMPSON, 1992), Museologia (RÚSSIO, 2010) Nova Museologia (SANTOS, 2002), Mediação Cultural (PERROTTI; PIERUCCINI, 2014), pós-custodialidade e mediação institucional (RIBEIRO, 2010). Do conjunto, destacam-se as meta pesquisas realizadas em dissertações sobre o próprio Museu da Pessoa, como a dissertação de Henriques (2004) - *Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa*; e na dissertação de Herzog¹⁴ (2014) - *Sistema para indexação e visualização de depoimentos de história oral – O caso do Museu da Pessoa*, que complementam informações obtidas por meio do portal do Museu, exploram conceitos e auxiliam no estudo histórico do Museu da Pessoa e de suas transformações tecnológicas, principalmente após o advento da Internet (Web 1.0 e Web 2.0). Finalmente, destaca-se a observação no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (MUSEU DA PESSOA, 2017), um guia interno, de autoria coletiva, escrito pela equipe multidisciplinar de pesquisadores do Museu e passível de edições e atualizações, que possibilitou a verificação de processos da Curadoria Digital na base de dados do sistema memorial em práticas informacionais de internautas institucionais na interface interna administrativa do Museu da Pessoa (invisível ao internauta visitante).

Na criação do conceito de pós-custodial, Ribeiro (2010) compreende que acervos e coleções de histórias e memórias pessoais e coletivas redimensionam sistemas de informação para além de suas versões e suportes tradicionais na a Web 2.0; e, na mesma direção, Lemos e Jorente (2017), entendem que, em novos sistemas *bottom-up* (JOHNSON, 2003), o paradigma custodial cede espaço a uma forma mais oblíqua de criação do conhecimento.

Fruto do paradigma do acesso e custódia ampliada, o Museu da Pessoa vem a ser um museu que tem, como fato museal (RÚSSIO, 2010), histórias de vida, um patrimônio intangível. Pela ótica de Rússio¹⁵ e de acordo com a Nova Museologia, o

¹⁴ Pedro Herzog é mestre em Design e Tecnologia. Em seu estudo sobre modelo de indexação na base de dados do Museu da Pessoa, o autor sugere recursos de DI a serem adotados em Curadoria Digital para indexação de trechos de vídeos, utilizando-se da plataforma *Shiro* 1.0, ainda em fase beta, desenvolvido em *framework Code Igniter* (PHP/MySQL).

¹⁵ Observa-se que o pensamento de Rússio apoia-se na tríade, Museu-Homem-Sociedade. Tal entrelaçamento destaca o homem e seus contextos, oportunizando a leitura do objeto musealizado, para além do que possa simbolizar ou ter simbolizado.

fato museal não é, a priori, um objeto musealizável¹⁶, mas algo que pode se estabelecer em decorrência da relação do homem e seu contexto. Neste sentido, a idealizadora e diretora do Museu da Pessoa desde sua abertura, em 1991, Karen Worcman toma, como ponto de partida para seu trabalho de coleta, organização, classificação e catalogação destas memórias- acevo, o conceito de História Oral (HO) de Paul Thompson (1992), o que os tornam autores básicos para o entrelaçamento de conceitos fundadores do Museu; entendo- se a HO como um processo transformador da História tradicional por meio da escuta e do registro das histórias de vidas de qualquer pessoa (HENRIQUES, 2004, p.80).

Por sua vez, Araújo (2014), a partir do contemporâneo paradigma do acesso, provoca conversações ao propor o diálogo entre sistemas complexos como arquivos, bibliotecas, museus e a CI, como um resgate de ações humanas como *in-formar* e *se- in-formar* (ARAÚJO, 2014, p.154).

Para a verificação das transformações no design e desígnios em ambientes Web 1.0, 2.0 e 3.0 como suportes informacionais, a leitura de *Quando as Webs se encontram...* (JORENTE; SANTOS; VIDOTTI, 2009), fez-se indispensável, pois a ambiência digital do Museu, em constante atualização, adquiriu característica própria por se tratar de uma Curadoria Digital colaborativa entre internautas institucionais e internautas visitantes, agentes da informação que nela adentram e interagem.

Sobre DI, o pensamento de Jorente (2017) em *Relações Sistêmicas entre a Teoria da Complexidade, o Design da Informação e a Ciência da Informação na pós-modernidade* orientou a leitura da dissertação de Herzog (2014) que oferece dados sobre a plataforma *Apache Shiro* 1.0 desenvolvida pelo escritório *Plano B*¹⁷ para o Museu da Pessoa - conforme objetivos e funcionalidades pretendidas pela instituição para oferta de serviço ao público – utilizada a partir de 2013. Tais informações e conhecimentos foram fundamentais para a verificação do DI adotado em etapas da Curadoria Digital do sistema memorial.

¹⁶ Conforme o verbete *musealização* em *Conceitos –chave de museologia* (p. 56, 2013): “De um ponto de vista mais estritamente museológico, a musealização é a operação de extração, física e conceitual, de uma coisa de seu meio natural ou cultural de origem, conferindo a ela um estatuto museal – isto é, transformando-a em *musealium* ou *musealia*, em um “objeto de museu” que se integre no campo museal”. Link para *Conceitos –chave de museologia*:<[ChavedeMuseologia_pt.pdf](#)>. Acesso em: 11 fev. 2018.

¹⁷ Link para Escritório de Design que tem como um de seus diretores Pedro Herzog, *Plano B*: <<http://www.plano-b.com.br/>>. Acesso:4 fev. 2018.

Além dos autores mencionados, o estudo apoia-se em ideias de pensadores clássicos como Benjamin (1989), Horkheimer e Adorno (2002), Bush (2011), Engelbart (2003), Borko (1968), Nelson (1999) e Berners-Lee, Hendler e Lassila (2010). Faz-se, ainda, igualmente indispensável a leitura de Morin (2000) a respeito do paradigma da complexidade que transcende a noção tradicional sobre organização.

Por entender o Museu da Pessoa como um fenômeno resultante de um DI que prevê convergências entre sub áreas da CI com o DI e com a Curadoria Digital, entre outras áreas como História e Ciência da Computação, foi fundamental a investigação de conceitos como pluri, multi, inter e transdisciplinaridade no esforço de descrever o Museu em sua complexidade. Para se ter uma ideia da vivacidade das discussões sobre tais questões, na seção 2.1: *CI, uma ciência interdisciplinar?*, aborda-se o pensamento de estudiosos como Bicalho e Oliveira (2011) e Pombo (2008) sobre os conceitos de multidisciplinaridade e pluridisciplinaridade.

Assim, ao objetivo geral da pesquisa: descrever como o DI, definido em e para sua Curadoria Digital, estrutura e organiza as interfaces *Homepage* e *CSH* da ambiência digital do portal do Museu da Pessoa e das páginas *Principal* e *Nova História* da sua base de dados, somam-se os seguintes objetivos específicos: levantar as transformações tecnológicas do Museu da Pessoa desde sua origem (1991); conhecer como se desenham e se apresentam os conteúdos informacionais em interfaces do seu ambiente digital a partir de suas *Homepage (back-end e front-end)*; identificar convergências de linguagens e interoperabilidades entre subsistemas e sistemas, recursos do DI previstos em e para Curadoria Digital do Museu da Pessoa; verificar quais as implicações do DI nas interações entre pessoas e o ambiente digital do Museu (*Design de Interação*) e reconhecer o papel do DI na Curadoria Digital do Museu da Pessoa, respondendo ao problema da presente pesquisa.

Para Bufrem (2013), a construção epistemológica do objeto científico equivale a buscas e alinhavos de uma trajetória que se dão ao mesmo tempo. Assumindo-se o objeto de pesquisa em CI como um constructo sociocultural a partir de problemática observada e da qual se extrai um problema inexistente a priori, o problema do presente estudo pode ser entendido como uma emergência - fruto de

determinada problemática, renovada pelo olhar acadêmico e científico do pesquisador.

Observa-se nesta introdução que, no esforço de uma articulação de raciocínios, descreve-se a busca de um rumo metodológico do estudo para que sirva como roteiro da dissertação. À dimensão teórica do estudo, ainda segundo Bufrem (2013), mescla-se uma dimensão epistemológica, em que se definem, a partir de revisão bibliográfica, pressupostos e conceitos básicos para a compreensão e a descrição do objeto da pesquisa, assim como de seu problema, estabelecendo relações entre a teoria e um universo de termos significativos a serem investigados.

O estudo apresenta a teoria aplicada ao mundo dos acontecimentos, ou seja, em ambiência digito-virtual (JORENTE, 2017) do Museu da Pessoa, em que cabem interpretações contextuais referentes aos objetivos da pesquisa. Nota-se que, desde o planejamento do estudo, operações técnicas para a obtenção e posterior descrição do verificado foram definidas, como a observação participativa indireta em sites, livros, artigos e trabalhos acadêmicos, entre outros, e a observação participativa direta por imersão, técnica adotada em etnografia virtual (HINE, 2000); e estudo histórico no portal e sobre o portal do Museu. A partir de tais meios, objetiva-se a comunicação da investigação, tendo em vista a ampliação de discussões no domínio científico. Deste modo, buscou-se apresentar o Museu da Pessoa em dimensão conceitual e no plano dos acontecimentos, reconhecendo-se como uma Rede Internacional de Histórias de Vida, e tendo como slogan *uma história pode mudar seu jeito de ver o mundo*. O Museu apoia-se na crença de que todo ser humano, anônimo ou célebre, tem o direito de eternizar e integrar sua história à memória social¹⁸. Para o historiador inglês e um dos principais pensadores contemporâneos da HO, Thompson¹⁹ (2005):

¹⁸ Lê-se em Henriques (2004, p.16) sobre pensamento de Halbwachs (1990) que “Os estudos sobre a memória social ganharam fôlego nas obras de Maurice Halbwachs, sociólogo francês e discípulo de Durkheim. Criador do conceito de memória colectiva, Halbwachs via o homem como um ser social. Ele defende o carácter eminentemente social da memória, ou seja, a memória é sempre construída pelo grupo, mesmo sendo uma construção individual.”

¹⁹ Paul Thompson é autor de *A Voz do Passado* (1992); editor-fundador de *Oral History*; fundador da *National Life Story Collection na British Library*, em Londres, e membro do Conselho Consultivo do Museu da Pessoa.

A história oral é considerada atualmente parte essencial de nosso patrimônio cultural. Essa é uma situação muito nova e, olhando para o futuro, acho que há possibilidades imensas, por exemplo, para criar novas conexões entre as pessoas em mundos sociais e geográficos diferentes; através do oral, criando novas solidariedades e novos entendimentos. (THOMPSON, 2005, p.19).

Metodologicamente, evidencia-se no estudo a preocupação ética com relação à fidedignidade de créditos autorais, à fiel descrição do observado e à constante vigilância em relação à postura investigativa (BUFREM, 2013). Uma vez que a produção e a comunicação científicas constroem sentidos ao revelarem um mundo dinâmico, a pesquisa científica, ao falar da própria metodologia, verte-se em meta pesquisa. Ainda segundo Bufrem (2013), dessa cultura será produzido o conjunto dos conteúdos cognitivos e simbólicos a serem selecionados, organizados e transmitidos; sobre os quais trabalham ou trabalharão os pesquisadores em seus estudos científicos que, no contexto, abrange temas como HO, memória, identidade cultural na pós-modernidade (HALL, 2006), Museologia, DI e Curadoria Digital, entre outros.

O presente estudo sobre o Museu da Pessoa, um museu reconhecidamente híbrido ou virtual, justifica-se por buscar contribuir para o entendimento não apenas epistemológico, mas acadêmico e transdisciplinar do Museu e, principalmente, por dar um passo necessário em direção à compreensão técnico-científica sobre como o DI prevê convergências de linguagens, codificações multimodais e interoperabilidades entre sistemas (JORENTE, 2012) em ambiência digital. Do ponto de vista político-social, a descrição do processo de Curadoria Digital do Museu da Pessoa poderá servir de modelo a sistemas que também objetivem a socialização da informação mediada por TIC, alargando noções sobre HO, memória, patrimônio imaterial ou intangível, linguagens, tecnologia e cidadania.

Por meio de estudo histórico do Museu, observado em Henriques (2004), verifica-se que Museu da Pessoa já era considerado virtual antes mesmo do advento da Internet. Segundo a autora, ele foi concebido para ser um museu virtual de histórias de vida²⁰ e abriga, desde sua gênese, a noção de virtualidade e o intuito de

²⁰ Segundo Henriques (2004), inicialmente, antes do advento da Internet, pensou-se na divulgação das histórias de vida do Museu da Pessoa por meio de CD-ROMs, livros, exposições e até em um tipo de quiosque multimídia.

se repensar o espaço museal, entendido como algo que possa existir potencialmente. Conforme Henriques (2004), um museu virtual possibilitaria a interação entre pessoas e determinado património de forma virtual, sem o deslocamento em espaço físico. Assim, a “[...] criação de um museu de histórias de vida quase que pressupõe a criação de um museu virtual, uma vez que é impossível musealizar pessoas, no sentido tradicional do termo, tal como musealizamos objetos.” (HENRIQUES, 2004, p.66).

Verifica-se que questões técnicas e tecnológicas, como as que se interligam a conceitos relacionados a património cultural, inclusão social, bens culturais, espaços democráticos físicos ou virtuais e mediação institucional, foram as perspectivas sobre as quais o Museu da Pessoa se apoiou e se ergueu, em 1991, na cidade de São Paulo. Neste sentido, de acordo com tais temas e particular visão política e social, entrelaçados à CI, buscaram-se conceitos para a compreensão epistemológica do objeto do estudo que possam suportá-lo, tendo em vista a sistematização de conhecimentos e a reflexão sobre o papel do DI no processo de Curadoria Digital do sistema memorial Museu da Pessoa.

O estudo fundamenta-se na investigação de acontecimentos e processos constitutivos e de desenvolvimento do Museu da Pessoa, assim como nas relações colaborativas que foram surgindo a partir da ideia de sua fundadora e diretora, Karen Worcman, graduada em História e mestre em Linguística pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Da mesma forma, a biografia institucional (concepção, desenvolvimento, consolidação, modificações e marcos históricos) constante no portal do Museu, no link *História*, entre outras fontes, também foram dados relevantes sobre o objeto pesquisado.

As observações participativas indireta (leitura multimodal, navegação e busca de informações) e direta (imersão para criação e indexação por rotulagem (*tag*) de objetos digitais) para reconhecimento de possíveis interações que embasam o DI em interfaces *Homepage* e *CSH ia* do Museu da Pessoa compreendeu tanto a verificação de convergências e interoperabilidades que designam sua forma estrutural a partir de especificações funcionais (da aparente à menos aparente, em camadas do hipertexto) quanto a verificação dos conteúdos informacionais nelas contidos, como exposições e coleções de histórias de vida, projetos educativos,

programação cultural, publicações institucionais²¹, notícias, artigos e teses acadêmicas – escopo definido estrategicamente em equipe multidisciplinar, baseado em objetivos do *produto* Museu da Pessoa e as necessidades dos *consumidores* internautas que, no processo, também são praticantes do DI (HORN, 1999) e curadores do sistema memorial.

1.1 COMPLEXIDADE PÓS-CUSTODIAL NA WEB 2.0 E A CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

Observa-se que, assim como arquivos e bibliotecas, a partir da Segunda Guerra Mundial, o museu tem se repensado e, no cenário contemporâneo, tende a ser um ambiente convidativo, propício a diálogos e trocas bilaterais de informações entre a instituição e o visitante, promovedor de interação entre seu acervo e diferentes públicos, assim como ambiente para mediações culturais (PERROTTI; PIERUCCINI, 2014) e institucionais (RIBEIRO, 2010). Propiciador de vivências e experiências elaboradas por agentes profissionais da informação ou atores de áreas inter-relacionadas, como educação, jornalismo e comunicação, busca uma mediação dialógica entre a instituição e diversos públicos por meio de visitas orientadas, cursos, oficinas, palestras e workshops presenciais. Ainda, por meio de serviços e produtos virtuais em interfaces digitais como *Facebook*, *Websites*, *Twitter* e *blogs* - o museu contemporâneo pretende, por meio de mediações culturais midiáticas, estabelecer relações sociais (PERROTTI; PIERUCCINI, 2014) ao fazer com que o visitante internauta, em ambiência digital, reflita, criticamente, a partir e para além de seu objeto.

²¹ Entre outras publicações, destaca-se a *Tecnologia Social da Memória* (2009), entendida institucionalmente como um método capaz de sanar problemas sociais, de forma simples e a baixo custo. Trata-se de uma metodologia de trabalho com História Oral desenvolvida pelo Museu para captação de acervo de histórias de vida por meio de entrevistas. A publicação é organizada em cinco capítulos: Do que estamos falando, Ideias viram projetos, Construir histórias, Organizar histórias e Socializar histórias. Link para TSM. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/portfolio/publicacoes/metodologia/tecnologia-social-da-memoria-2009>>. Acesso: 11 out. 2017.

Para Perrotti e Pieruccini (2014), o termo mediação cultural pode ser utilizado em vários contextos e em um conjunto multiforme de práticas culturais. Neste quadro, os autores creem na necessidade de se entender tal noção como situacional ou como uma categoria referente a processos precisos e observam que, apesar de a noção de mediação cultural abrigar certa opacidade²², ela pode ser elevada a uma categoria entendida não apenas como metáforas da *passagem* ou de *elos sociais*, mas como um *terceiro* (DAVALLON, 2004) elemento - de dimensão simbólica - que não se situa entre, mas sim estabelece a comunicação entre pessoas, propiciando o *viver junto* entre *si* (CAUNE, 1999). A mediação cultural é tida, neste contexto, como produtora de *atos de significação* (BRUNER, 1997).

Em retrospectiva, observa-se que a história institucional dos museus - de gabinetes particulares de curiosidades (séculos XV e XVI) pertencentes à nobreza e à realeza que se abriam a público restrito, passando pelos museus modernos (séculos XVIII e XIX), chegando ao museu contemporâneo - aponta que, nem sempre, esta foi a sua vocação.

Ao contrário, no paradigma custodial, historicista, patrimonialista e tecnicista, a ideia da preservação e da guarda da memória teve sempre uma preferência muito grande em detrimento à ideia do acesso (RIBEIRO, 2010). Neste sentido, Araújo (2014) lembra-nos que, “[...] na esteira do positivismo, foram privilegiadas as técnicas de tratamento (descrição, inventário, classificação, conservação, exposição) dos acervos custodiados nas instituições” (ARAÚJO, 2014, p.6).

A função de salvaguarda oportunizou, durante muito tempo, ao profissional da informação, um estatuto de técnico especializado e erudito que o transformava num elemento indispensável em uma curadoria preservacionista da informação e para uma *mediação passiva*, típicas de paradigmas da CI anteriores ao pós-custodial (RIBEIRO, 2010), a saber, o paradigma físico e o paradigma cognitivo (CAPURRO, 2007).

À importante função de salvaguarda atribuída ao profissional de Instituições de Informação aliava-se o poder ou domínio sobre a informação que, dependendo do seu humor, permitia ou não o acesso a informações, podendo, por vezes,

²² Segundo Perrotti e Pieruccini (2014, p.2): “Tal “opacidade”, no entanto, necessita ser enfrentada no terreno científico, considerando-se que para tornar-se operatória, a noção deve ganhar objetividade e precisão, condição para atingir nível teórico, além de reconhecimento científico”.

dificultar a vida dos que as buscavam: disponibilizar em nome do direito à informação ou guardar a sete chaves em nome da privacidade dos cidadãos ou dos interesses do Estado (RIBEIRO, 2010, p. 64).

Ainda segundo a autora, o fenômeno da explosão informacional do pós-guerra inaugura um novo paradigma pós-custódial ou de custódia ampliada que, mesmo convivendo com teorias e práticas de paradigmas anteriores, oferece novos desafios aos designers da informação responsáveis pela curadoria dos ambientes digitais como bases de produção, armazenamento, recuperação e disseminação de informação. Neste sentido, de acordo com Ribeiro, a Internet revoluciona e instaura “[...] o reordenamento possível para os serviços de informação e para os comportamentos de mediadores [...] em especial, os info-incluídos e os born digital ou nativos da Internet.” (RIBEIRO, 2010, p. 68).

Dentre os serviços de informação aos quais Ribeiro se refere, destaca-se o do prestado pelo cientista da informação que atua em equipe multidisciplinar e desenvolve, com base em conhecimentos epistemológicos e técnicos da CI, plataformas ou softwares customizáveis. Espécie de *artistas do controle* (JOHNSON, 2003, p.121), eles atuam em sistemas abertos, dinâmicos e auto organizáveis, convergentes e interoperáveis devido ao DI previsto em e para Curadoria Digital colaborativa.

Como recursos organizadores do DI, para além dos elementos de *Design Gráfico* e de identidade visual de superfície (GARRETT, 2003) em ambiências digitais, observa-se em Jorente que o conceito de *affordance* se torna importante para o DI devido a sua “[...] função contextualizadora do potencial das linguagens e codificações envolvidas nas formatações dos objetos e das representações” (JORENTE, 2017, p.189). No limite, a contextualização permite, aos desenvolvedores do sistema, provocar interações previstas.

Neste sentido, entende-se o DI como um tradutor semiótico do *Design* de Interação estrutural do sistema. Ainda, como recurso menos aparentes do DI, no âmbito da CI, observa-se modos de classificação e indexação; uso (ou não) de vocabulário livre ou controlado, ontologias, tesouros, taxonomias resultantes de cauda longa e nuvem de etiquetas: metadados controlados em sistemas *decentralizados* por meio de Curadoria Digital (SAYÃO; SALES, 2012).

Estes podem ser recursos que contribuam, mesmo que aperceptivamente, para uma mediação entre internautas que atuam colaborativamente na Web 2.0 em interfaces interativas desenhadas por profissionais da informação em plataformas digitais. Assim, formas customizadas de registros de documentos digito-virtualizados (JORENTE, 2017) podem favorecer a recuperação da informação em buscas e buscas avançadas, possibilitando, ao internauta, o acesso ao conteúdo informacional da ambiência digital. Observa-se que quanto mais convergentes e normalizados os códigos de metadados traduzidos por linguagens computacionais padronizadas, maior será a interoperabilidade entre sistemas e subsistemas *Open Source*²³, como o *Apache Shiro 1.0*. - entre outros modelos de plataformas atualizadas depois desta.

Por vezes mais, por vezes menos aparente, o DI apresenta e representa o *Design de Convergência* (JORENTE, 2014) em camadas hipertextuais de sistemas como o Museu da Pessoa. Em *O Papel do Design da Informação na Curadoria Digital do Museu da Pessoa*²⁴, Kahn e Jorente (2016) recordam que:

Como, originalmente, o termo design provém da raiz romana *designare*, aproveitamos aqui a polissemia para pensar o design não apenas como desenho e recurso projetual, mas também como um ato designador, ou seja, como aquilo que determina, em nosso contexto, a apresentação da informação museal em interfaces de interação. (KAHN; JORENTE, 2016, p.30).

Nesta perspectiva, faz-se necessário que o profissional da informação coexista, de forma interativa e colaborativa, com outros atores complementares da informação e comunicação (RIBEIRO, 2010), todos praticantes de DI (HORN, 1999). Como resultado, ao se justapor disciplinas, pode-se criar sistemas memoriais

²³ De acordo com a Wikipédia, a definição do Open Source foi criada pela *Open Source Initiative* (OSI) a partir do texto original da *Debian Free Software Guidelines* (DFSG). Código aberto, ou Open Source, em inglês, é um modelo de desenvolvimento que promove um licenciamento livre para o design ou esquetização de um produto, e a redistribuição universal desse design ou esquema, dando a possibilidade para que qualquer um consulte, examine ou modifique o produto. Link para Open Source: <https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_aberto>. Acesso em: 9 fev. 2018.

²⁴ Link para *O Papel do Design da Informação na Curadoria Digital do Museu da Pessoa*. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/110232>>. Acesso: 11 out. 2017.

complexos como o Museu Pessoa que, em ambiência digital, rompe fronteiras disciplinares em suas práticas.

Em *Arquivologia, biblioteconomia, museologia e ciência da informação: o diálogo possível*, Araújo (2014) recorda, já na introdução que, em fevereiro de 2013, “[...] ocorreu a primeira reunião do acordo de cooperação assinado entre o Arquivo Nacional, a Fundação Biblioteca Nacional e o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) em dezembro de 2011” (ARAÚJO, 2014, p.1). Para o autor, a existência deste acordo evidencia a tendência pós-custodial de convergência entre as áreas

[...] um claro sinal de que os desafios colocados pela preservação e pelo acesso, nos tempos atuais, transcendem as fronteiras da atuação isolada de arquivistas, bibliotecários e museólogos, convocando-os a necessariamente atuar em parceria e também em conjunto com profissionais de diferentes áreas, como das tecnologias da informação, da gestão, entre outras. (ARAÚJO, 2014, p.1).

No âmbito da CI, o fenômeno tecnológico observado em práticas contemporâneas tem refletido paralelamente na formação acadêmica de novos arquivistas, bibliotecários e museólogos - cientistas da informação - e, segundo Araújo (2014), verificam-se diálogos entre as subáreas na Universidade de Brasília, na Universidade Federal de Minas Gerais e na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em diversos níveis, oportunizando discussões e um claro avanço teórico (ARAÚJO, 2014, p.4). Entretanto, o autor indaga-se sobre a efetiva colaboração epistemológica entre os três cursos: “[...] seria, em última instância, interessante e desejável?” (ARAÚJO, 2014, p. 5).

Contemporaneamente inseridos no paradigma da complexidade - sem uma ordem absoluta e no qual a lógica pode comportar *buracos negros* (MORIN, 2000) - arquivos, bibliotecas e museus, ao se repensarem, lançam um novo olhar informacional sobre si a fim de se reestruturarem e se reorganizarem em ambiências digitais, sistemas dinâmicos e auto organizáveis, em que uma Curadoria Digital preveja, com auxílio do DI - um tipo de tradutor intersemiótico - convergências de linguagens multimodais para interoperabilidades entre sistemas diversos. Conforme Jorente:

As competências e as habilidades humanas, bem como as crenças estáveis culturalmente, condicionam olhares e o que é possível, aos olhos e mentes, perceberem nos códigos de comunicação. Por outro lado, as informações elaboradas como estruturas sistêmicas e complexidades informacionais criam dinâmicas. Estas implicam na mutualidade entre os sujeitos e os ambiente de informação, na qual as emergências podem criar novas conformações representacionais e de apresentação da informação. (JORENTE, 2017, p.196).

No quadro descrito, procura-se entender a importância do DI justaposto às demais subáreas do *Design* apontadas no Gráfico de Garrett (2003) para o trabalho do cientista da informação, uma vez que a Curadoria Digital (SAYÃO ; SALES, 2012) de sistemas interativos e colaborativos na Web 2.0 propõe, como um desafio aos especialistas da área e aos demais atores da informação, uma capacitação para os meios digitais que deva ser facilitadora da criação de uma cultura de compartilhamento da informação em ambiência digital. Para Sayão e Sales (2012, p.184), ainda que Curadoria Digital seja um conceito em evolução, define-se o processo como um modo ativo de gestão e preservação de objetos digitais para melhor atender as necessidades informacionais contemporâneas e também de gerações futuras.

Segundo os autores, entre as metodologias utilizadas pela Curadoria Digital, estão os processos de arquivamento digital, de preservação digital e as metodologias necessárias para a criação e gestão de dados de qualidade para sua valorização, para acesso e compartilhamento de informações. Verifica-se se e como tais processos ocorrem na ambiência digital do Museu da Pessoa.

A plataforma *Shiro* 1.0 é flexível para cadastro, relacionamento e etiquetagem vertical e horizontal (*bottom-up*) de entidades ou objetos indexados (HERZOG, 2014). Customizável, adapta-se às necessidades de cada projeto ali inserido, oportunizando uma base de dados aos profissionais da informação da instituição que a utilizam em diferentes níveis hierárquicos: *administradores* – praticantes do DI institucionais/pesquisadores - ou *superadministradores* – desenvolvedores do sistema - para gerenciamento do portal, inserção de novos conteúdos informacionais na base de dados, tais como acervos (ativos ou não), *tags* ou *rótulos*, novos arranjos para exposições temáticas de coleções de histórias de vida e notícias. Acrescenta-se que, por meio do DI previsto em e para sua Curadoria Digital, internautas

visitantes passaram a ter a oportunidade de ser, a partir de 2013, além de criadores e colecionadores de memórias próprias, também curadores de coleções de histórias de vida do acervo maior do Museu, por meio de compartilhamento do acervo.

Assim, considera-se o Museu da Pessoa um fenômeno modelar da custódia ampliada que se tem verificado nas últimas décadas, quando bibliotecas, arquivos e museus deixam de ser apenas ambientes físicos destinados à seleção, à salvaguarda, à organização, à classificação e à catalogação de documentos, obras e objetos colecionáveis; e passam a ser criadores de ambientes digitais tanto para preservação de dados quanto, principalmente, para o acesso de internautas, por meio de mediações dialógicas que estimulam a colaboração de pessoas que nelas adentram em busca de troca de informação e conhecimento.

A seguir, no capítulo 2, em *O espírito da coisa*, investiga-se as origens de um pensamento científico desde a chamada cultura oral, passando pelas culturas escrita, impressa, de massas e de mídias, até se chegar à cultura digital (SANTAELLA, 2003); e especula-se quem, na cultura de mídias - o homem ou a máquina - estaria no controle de sistemas abertos, descentralizados e auto-organizáveis. Nesta chave, discute-se uma possível interdisciplinaridade entre a CI, a Museologia, o DI e TIC na Web 2.0.

No capítulo 3, *Novas histórias: memória, oralidade e Nova Museologia*, investiga-se o fato museal (RÚSSIO, 2010) que compõe o acervo de histórias de vida - patrimônio cultural intangível - do Museu da Pessoa, entendido como Web artefato que verte memórias em informações-evidências tangíveis (metadados de representação e recuperação da informação) no contexto de uma Nova Museologia.

No capítulo 4, *Museu da Pessoa, tangível e intangível: um híbrido*, observa-se o histórico do Museu, incluindo as transformações tecnológicas sofridas ao longo dos últimos 25 anos, e também a importância de estratégias e políticas para Curadoria Digital e custódia segura de documentos digitais, desenvolvida em equipe multidisciplinar na base de dados - e também por internautas no portal, da plataforma *Apache Shiro 1.0* (HERZOG, 2014), customizada por um DI *top-down* que propicia interatividade *bottom-up*, configurando o sistema memorial como colaborativo, um espírito da coisa ressignificado na Web Social ou Web 2.0. O capítulo aborda reflexão sobre políticas públicas para preservação digital em

Instituições de Informação e Instituições de Memória Cultural (BRAYNER, 2017), desafio constante ao Museu da Pessoa, tendo em vista o acesso de seus dados arquivísticos a longo prazo.

No capítulo 5, *Plataforma Apache Shiro 1.0: convergências e interoperabilidades para um Museu customizável*, investiga-se a ambiência digital do Museu nas interfaces *Homepage* e *CSH* do portal e as interfaces administrativas *Principal* e *Nova História* da base de dados do sistema. Objetiva-se o reconhecimento de convergências de linguagens previstas pelo DI de acordo com funcionalidades e interatividade especificadas para Curadoria Digital tendo em vista desejáveis interoperabilidades entre sistemas e subsistemas na Web 2.0. Verificou-se as implicações do DI nas interações entre sujeitos e ambiente digital a partir de observação participativa indireta em dissertação de Herzog (2014) e no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017); e participativa direta, por imersão no sistema.

No capítulo 6, dispõem-se as *Considerações finais*, a partir do entendimento do acervo do Museu da Pessoa como emergências *bottom-up* facilitadas por simulacro ou DI *top-down*, Web artefatos traduzidos para metadados; e de reflexões sobre conceitos referentes aos objetos culturais norteadores da pesquisa, e sobre a prática interativa própria - online e em fluxo -, como internauta, visitante, colecionadora e curadora do Museu da Pessoa. Descreve-se o papel organizador da apresentação e representação de informações do DI na Curadoria Digital do sistema complexo Museu da Pessoa. Finalmente, observar-se-á possíveis atualizações na Curadoria Digital do sistema memorial para que o acesso e o compartilhamento da informação possa ser garantia de sua preservação.

2. O ESPÍRITO DA COISA

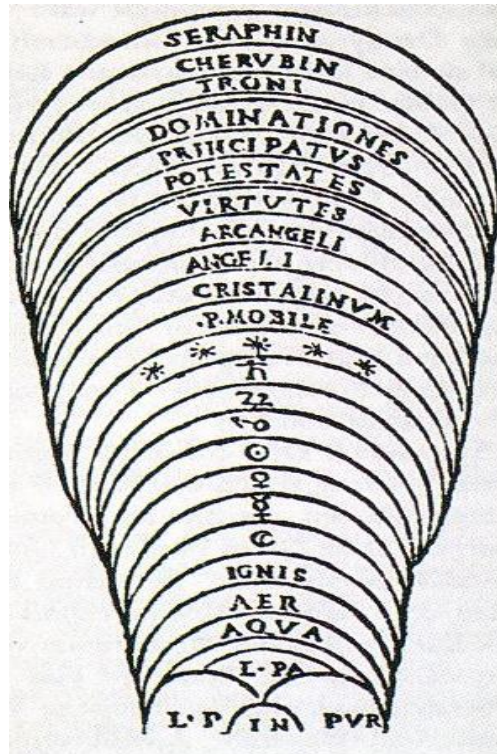
Se no princípio era o caos²⁵, um sopro divino e criador, por meio de uma combinação mágica de letras, tradutoras de um espírito designador: *faça luz*, criou e vivificou um mundo, a saber, um caos ressignificado. Diante da complexidade, terra e água misturadas, um barro só e único, o criador selecionou, classificou e nomeou as coisas do mundo. Assim, cada signo (composto por significado e por significante) ganhou um nome ou *tag* que buscava representar imagetivamente o próprio espírito da coisa, ou seja, o conteúdo informacional que abrigava em si. Nesta gênese mítica da Criação, cada registro-informação-coisa foi *indexado* em um determinado campo semântico: animais e coisas do céu: luzeiros da noite, lua e estrelas; e luzeiro do dia, o sol; animais e coisas da terra e animais e coisas do mar; macho e fêmea.

Mas isto foi em um princípio, ou melhor, em um mito cosmogônico imaginado pelo homem na Antiguidade. Memorizado e transmitido por séculos, oralmente e, posteriormente, impresso, tal mito de origem nos chega até os dias atuais devido a um potente DI que nos conduz aos palácios da antiga Arte da Memória (YATES, 1976).

Em *O museu "total", uma ferramenta para a mudança social*, Wagensberg recorda que classificar seria uma das mais antigas formas de inteligibilidade científica. Para o mesmo autor, a grandeza da ciência está no fato de que ela pode intuir sem a necessidade de entender (WAGENSBERG, 2005, p.11). Como exemplo, aponta-se a figura abaixo, *The Spheres of the Universe as a Memory System*, que está presente em *The Congestorium artificiose memorie*, obra do dominicano Johannes Romberch, publicada em 1520. No tratado da memória do século XVI mencionado por YATES (1976, p.116), verifica-se o esforço mental para se traduzir, por meio do desenho, pensamentos em imagens.

²⁵ Referência ao Livro bíblico *Gênesis*, primeira parte do Antigo Testamento.

Figura 2 As Esferas do Universo como um Sistema de Memória, por J. Romberch, in *Congestorium artificiose memorie*, ed. de 1533.



Fonte: YATES (1976, p. 116).

A partir do sentido intuitivo da ciência, Yates resgata o papel da Arte da Memória - suposta invenção dos gregos, na Antiguidade - no desenvolvimento das ideias e retóricas da Europa durante a Idade Média, que originou, na Modernidade, o método científico: um tipo de memória mágica ou “logica natural” extraída da realidade cultural, compreendendo leis mágico-mecânicas e formas ocultas conforme o universo (COIMBRA, 1989, p. 149-150).

Segundo Coimbra, a Arte da Memória constituía-se, originalmente, de um conjunto de regras para memorização de normas ou palavras: “[...] uma técnica de imprimir lugares e imagens na memória, de maneira a fazer com que o orador possa reproduzir longos discursos com precisão infalível” (COIMBRA, 1989, p. 146). Um misto de arte e de técnica, a *mnemotécnica* foi um tipo fundamental de memória artificial em período anterior à imprensa.

A Figura 2 ilustra um tratado ocidental sobre a Arte da Memória, de autoria do dominicano alemão Johannes Romberch, cuja publicação original data de 1520,

segundo La Rocca (2007). Se não um palácio ou edifício, a imagem apresenta um modelo de memória artificial, um *sistema de armazenagem mnemônico* (LA ROCCA, 2007), um design informacional para o armazenamento de conteúdos, ainda que o conhecimento possa ter sido representado por meio de códigos decifrados apenas por iniciados.

Em sua dissertação, *Arte da Memória e Arquitetura*, La Rocca (2007) defende que há várias *Artes da Memória* (EDGAR, 2005), conforme constata nos diversos períodos que analisa. Essencialmente, mantêm uma relação entre imagem e local, *imagine et loc*²⁶, característica que “[...] pode ser considerada uma chave para o desenvolvimento de processos criativos, como um dispositivo capaz de auxiliar a criação de espaços” (LA ROCCA, 2007, p.226).

Para a autora, o pensar complexo que emerge no pós Segunda Guerra Mundial constrói-se a partir da relação entre a teoria da informação, a teoria dos sistemas e a cibernética, base para o desenvolvimento de sistemas artificiais “[...] que imitam a lógica dos sistemas naturais, emergentes, auto-organizados, complexos” (LA ROCCA, 2007, p. 223).

Sobre a Arte da Memória, Coimbra recorda que, apesar de Aristóteles tê-la incluído em sua teoria do conhecimento, foi apenas como parte da retórica que ela percorreu a tradição europeia, até ser esquecida “[...] há relativamente pouco tempo” (COIMBRA, 1989, p.147).

Entretanto, na Antiguidade e na Idade Média, como recurso mnemônico, criavam-se *palácios* ou *templos* como um produto da imaginação, espaços de memória não apenas com salas e corredores, mas com detalhes de decoração que se associavam a palavras e ideias para que tais espaços virtuais fossem, posteriormente, acessados e percorridos por oradores quando desejassem recuperar as informações armazenadas, bastando a recolha, em cada ambiência (ou interface), das imagens²⁷ ali depositadas: “Deve-se pensar no orador da antiguidade

²⁶ Conforme La Rocca (2007, p.225), “esta é a compreensão da Arte da Memória do Ad Herenium, um dos textos base da retórica, que não apenas descrevia essa relação entre imagens e lugares, mas também ensinava procedimentos para efetuar as interrelações entre loci e imagens”.

²⁷ Segundo Horn, “Muitas ideias são melhor expressas com linguagem visual; outras, podem ser expressas apenas por meio de linguagem visual”. (HORN, 1999, p. 28, tradução da autora).

proferindo seu discurso como uma pessoa percorrendo na imaginação as dependências desta construção de memória” (COIMBRA, 1989, p.147-148).

Contemporaneamente, pode-se inferir que templos ou palácios da memória artificial, ultrapassando o documento impresso, encontram-se em grande parte em nuvens (ROBREDO, 2011) na Web 2.0.

De lá para cá, links em hipertextos digito-virtuais passaram a relacionar nomes e imagens das coisas, agora ressignificadas segundo desígnios do homem-fractal, em livre arbítrio, editando releituras de objetos culturais que, se não originais, mantêm certa *originariedade* (JORENTE, 2009), e criando linguagens híbridas e multimodais: uma *cultura remix*, segundo Santaella (2003).

Tecnologicamente, o DI praticado por equipes multidisciplinares em e para a Curadoria Digital de sistemas em plataformas customizáveis é a disciplina que oferece recursos metodológicos para convergências entre tais linguagens multimodais e hibridizadas para cada vez mais interoperabilidades.

Se, em um primeiro momento da civilização, a construção de objetos simbólicos que emitem imagens era realizada por poucos artistas, talentosos detentores do uso de matrizes de linguagens e pensamento: sonora, visual e verbal (SANTAELLA, 2007) em busca de expressão e comunicação, - com obras destinadas a poucos espectadores; verifica-se, entretanto, que, ao longo do tempo (de novos meios tecnológicos resultantes da hibridez de linguagens às mídias, a partir do desenvolvimento de TIC), cada vez mais profissionais de distintas áreas compõem equipes de praticantes do DI, como queria Horn (1999), ou por *artistas do controle*, segundo Johnson (2003).

Assim, na Web 2.0, em escala exponencial, sujeitos que, no paradigma anterior, não interagiam ou colaboravam de modo *bottom-up* na construção de objetos simbólicos, passam a adquirir, aperceptivamente (emergências em resposta a *affordances*), novas habilidades para a navegação em ambiência digito-virtual no ciberespaço, para a interação e a criação em sistemas abertos, dinâmicos e auto-organizáveis: cenários ou ambiências digitais que orbitam a descentralizada Web como obras abertas²⁸. Neste sentido, em seu texto provocativo, Wagensberg

²⁸ Referência à *Obra Aberta*, de Umberto Eco. Link para *Obra Aberta* (1991). Disponível em: <<http://edtl.fcsh.unl.pt/business-directory/6325/obra-aberta/>>. Acesso: 10 out. 2017.

recorda que arte e ciência, igualmente, “[...] podem compartilhar as suas grandezas” (WAGENSBERG, 2005, p.11).

No decorrer dos séculos, matrizes de linguagens que suportam pensamentos (SANTAELLA, 2007), a saber, a sonora, a visual e a verbal, passaram a se mesclar e a constituir novos espaços simbólicos e características semióticas. Tais ressignificações, ao longo de séculos e em escala global, por meio de novas tecnologias, permitiram que a trajetória do ser humano, no século XXI, seja narrada, concomitantemente, em dois espaços de *fisicidades* distintas: um material e um representacional, digito-virtual, no qual, metaforicamente, pode-se adentrar através de uma *janela* (JOHNSON, 2001), e nele e/ou com ele, interagir.

Diante do panorama contemporâneo, Santaella (2003) nos lembra dos desafios de uma realidade em mutação, buscando conceitos para o entendimento de tal complexidade em sua obra *Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano* (2003). Ao repensar o que pretende por cultura das mídias, a autora a situa entre a cultura de massas e a cibercultura, sem que com elas se confunda.

Para Santaella (2003), a cultura virtual não brota diretamente da cultura de massas, pois foi semeada por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais aos quais denomina cultura das mídias: “Esses processos são distintos da lógica massiva e vieram fertilizando gradativamente o terreno sociocultural para o surgimento da cultura virtual ora em curso” (SANTAELLA, 2003, p.24).

Ainda conforme Santaella (2003), pode-se compreender a passagem de uma cultura a outra a partir de seis tipos de formações: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. Destaca-se que tais eras se baseiam na convicção da autora de que os meios de comunicação não passam de meros canais para a transmissão de informação, ou seja, as transformações culturais não ocorrem devido a novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. Por sua vez, seriam os diferentes signos que circulam nesses meios, as diferentes mensagens e os diversos processos de comunicação que se engendram em tais meios, “[...] os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também

por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais” (SANTAELLA, 2003, p.24).

Neste sentido, a autora crê que não se deva enfatizar os meios e as mídias em si para que se notem outras determinações que tendem a ser ocultadas pelo *fetichismo das mídias*, como, por exemplo, a determinação da linguagem, central à comunicação e à cultura (SANTAELLA, 2003, p.24).

Assim, o foco do estudo se volta para o DI entendido como uma disciplina do *Design*, servindo-se de suas linguagens e metodologias, em diálogo com a CI em relações multidisciplinares que estabelecem na curadoria do Museu da Pessoa. Contextualmente, entende-se a própria Curadoria Digital convertida em *Design* de Convergências de linguagens responsáveis por interoperabilidades no sistema memorial aberto.

Para que se evite um (retorno ao) caos - uma real tendência de sistemas com as características mencionadas acima e, ainda, descentralizados -, eles devem ser previstos e prever, em e para a Curadoria Digital, níveis de controle. Ainda que, segundo Johnson (2003), um macro comportamento não se controle diretamente, deve-se estabelecer condições de obtenção de um feedback do próprio sistema. Neste sentido, recursos de DI tradicionalmente utilizados em subáreas da CI, como Arquivologia, Biblioteconomia e Museologia, tal como modos de indexação, permitem a modelagem de sistemas emergentes conforme parâmetros definidos inicialmente para interatividade e, no limite, para a democratização do DI (HORN, 1999), oportunizando *affordances* como canais para auto expressão. Destaca-se que o conceito de *affordances*, proposto por Gibson, na década de 50, origina-se na área da Psicologia e destina-se à compreensão de ações desempenhadas por pessoas a partir de possibilidades sugeridas pelo design óbvio e interativo do ambiente. Tal conceito será retomado no capítulo 5 ao se verificar a interação entre sujeito-ambiente na interface *CSH*, oportunizada pela Curadoria Digital do Museu da Pessoa.

Para Johnson:

Provavelmente é justo dizer que a mídia digital vem lutando com “questões de controle” desde suas origens. A questão do controle, afinal de contas, reside no coração da revolução interativa, já que [...]

tornar algo interativo acarreta uma mudança no controle, da tecnologia – ou titeiros por trás da tecnologia – para o usuário. A maior parte das questões mais recorrentes no design interativos circundam a mesma pergunta subjacente: quem está no controle, o homem ou a máquina? O programador ou o usuário? Estas podem parecer perguntas esotéricas, mas têm implicações que se estendem muito além dos seminários sobre teoria de design e das discussões filosóficas nos cibercafés. Suspeito que mal estamos começando a entender como essas questões são complicadas, à medida que nos aclimatamos com a estranha falta de direção do software emergente. (JOHNSON, 2003, p.129).

Logo, trata-se de uma esfera ou dimensão interativa desenhada em plataformas ou sistemas descentralizados que, em realidade, obedecem a regras definidas por seus programadores, um novo paradigma de controle oblíquo: “[...] tudo o que se pode fazer é estabelecer as condições que supostamente vão tornar aquele comportamento possível. Depois, é só pressionar o botão de “iniciar” e ver o que acontece.” (JOHNSON, 2003, p.125).

Observa-se que, mesmo o comportamento emergente (*bottom-up*) estando delimitado por regras pré-definidas, o sistema complexo tende a constituir um todo maior que a soma das partes, pois inusitadas emergências a partir de *affordances* (GIBSON, 1979), podem surgir.

No paradigma da complexidade, o pensamento positivista, assim como as verdades, os valores e os significados informacionais absolutos são superados e, uma vez customizados, relativizam-se, podendo se converter em conhecimentos ou não. Assim, novas interpretações e pontos de vista passam a considerar contextos (tempo e espaço) e abandonam uma perspectiva fragmentada e determinista, expandindo um pensamento questionador e científico em constante devir.

Neste sentido, o incremento tecnológico na primeira metade do século XX, em função de um aumento de informações e conhecimentos, principalmente devido às duas Guerras Mundiais que se travaram no período, aspira a uma dimensão simbólica ou cultural também (para além das linguagens que convergem) a ser investigada no âmbito da CI que, vale recordar, naquele momento, ainda desenhava seus contornos disciplinares a partir das já consolidadas, no século XIX, Arquivologia, Biblioteconomia e Museologia.

Conforme esclarece Araújo (2014, p.99), no período havia uma crítica aos profissionais *bibliófilos*, ou os que atuavam em bibliotecas e arquivos, pois preocupavam-se mais com os conteúdos das obras e com as instituições que as custodiavam, do que com disseminação, a circulação e o uso das obras. Aos poucos, uma mudança de perspectiva culmina no já mencionado paradigma de custódia ampliada ou pós-custodial (RIBEIRO, 2010).

Foi nessa direção, querendo se tornar uma outra coisa que não a Arquivologia, a Biblioteconomia e a Museologia desse período, que se construiu a CI. Tal empreendimento envolveu diversos fatos históricos e científicos que ocorreram em épocas e locais diferentes. Embora esses fatos sejam múltiplos, elenca-se cinco dimensões: o surgimento da Bibliografia e da Documentação; a relação institucional com a Biblioteconomia, a atuação dos primeiros “cientistas da informação” no fornecimento de serviços em ciência e tecnologia, o incremento tecnológico; e a fundamentação na teoria matemática (ARAÚJO, 2014, p. 99).

Anterior à CI, a Documentação foi traçada por La Fontaine e Otlet e veio a ser, “[...] para os arquivos, os museus, os centros de cultura e demais instituições que custodiavam registros humanos, aquilo que a bibliografia tinha sido para a biblioteconomia.” (ARAÚJO, 2014, p.101).

Segundo o autor, a Documentação, por ser disciplina transversal entre diferentes tipos de instituições, inaugura fazeres pós-custodiais como o registro da localização de registros e documentos digitais²⁹ (metadados, dados sobre dados), visando otimizar sua recuperação. Este viria a ser também o espírito da então emergente CI.

2.1 CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, UMA CIÊNCIA INTERDISCIPLINAR?

Se a CI teve sua origem e evolução nos anos 60, quando já haviam se desenvolvido a Biblioteconomia, a Arquivologia, a Documentação e a Museologia,

²⁹ Segundo o glossário da Câmara Técnica de Documentos Eletrônicos, documento digital é a informação registrada, codificada em dígitos binários, acessível e interpretável por meio de sistema computacional. Observa-se que o documento digital é reconhecido e tratado como documento arquivístico (CTDE, 2009).

considera-se, como marco desta ciência, o clássico texto de Herold Borko *Ciência da Informação: o que é isto?* publicado em 1968.

No decorrer da segunda metade do século XX, alguns países chegaram a aproximar as disciplinas acima mencionadas em um mesmo centro de estudo, como, por exemplo, o Canadá, utilizando-se de conceitos da CI tanto dos EUA quanto da Europa.

No Brasil, apesar da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) não considerar oficialmente a Museologia como subárea da CI, o ENANCIB (Encontro Nacional de Pesquisa da Ciência da Informação no Brasil), patrocinado pela Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Ciência da Informação (ANCIB), abriga um GT de Museologia. Neste contexto, pode-se inserir os estudos de museus dentro da grande área da CI.

Segundo Borko (1968), por ter *nascido* da prática de cientistas com formação em diversas áreas do saber, uma das características *naturais* da CI seria sua configuração interdisciplinar e moderna, em oposição a um pensamento cartesiano e linear que previa fronteiras bem delineadas entre as disciplinas.

Ainda que, em um primeiro momento, a crença na interdisciplinaridade se desse devido ao entendimento de que a CI devesse oferecer um corpus teórico sobre informação e serviços de informação às demais áreas do conhecimento científico (BORKO, 1968), esta foi uma importante etapa a ser superada. Estudos posteriores entendem este movimento interdisciplinar de modo bem diferente, ainda que se considere a CI como uma ciência pós-moderna e transgressora de fronteiras entre disciplinas antes compartimentadas e intangíveis, constituindo aí o lugar de sua própria e complexa disciplinaridade.

Nas últimas décadas, verifica-se cientificamente a aproximação e a convergência entre a Arquivologia, a Biblioteconomia e a Museologia em Curadoria Digital de ambiências digitais das três áreas para a criação de novas comunidades do conhecimento. Neste sentido, o estudo sobre a Curadoria Digital do Museu da Pessoa, assim como o papel do DI neste processo, investiga um Web museu, realidade possível a partir do desenvolvimento da CI e das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) simultaneamente.

A propósito de multidisciplinaridade, pluridisciplinaridade, inter e transdisciplinaridade, Pombo (2008, p. 13) nos lembra que “Há pois uma flutuação de conceitos mesmo no interior da palavra disciplina” e que do ponto de vista etimológico, não faz sentido haver distinção entre pluri e multidisciplinaridade: ambas criariam um conjunto e estabeleceriam algum tipo de coordenação, mero paralelismo de pontos de vista.

Na mesma direção, sobre relações interdisciplinares, Pombo afirma que:

Falar sobre interdisciplinaridade é hoje uma tarefa ingrata e difícil. Em boa verdade, quase impossível. Há uma dificuldade inicial - que faz todo o sentido ser colocada - e que tem a ver com o facto de ninguém saber o que é a interdisciplinaridade. Nem as pessoas que a praticam, nem as que a teorizam, nem aquelas que a procuram definir. A verdade é que não há nenhuma estabilidade relativamente a este conceito. Num trabalho exaustivo de pesquisa sobre a literatura existente, inclusivamente dos especialistas de interdisciplinaridade - que também já os há - encontram-se as mais díspares definições. Além disso, como sabem, a palavra tem sido usada, abusada e banalizada. Poderíamos mesmo dizer: a palavra está gasta. (POMBO, 2008, p. 1-2).

Ainda que não haja consenso sobre como se estabeleçam as possíveis relações entre conhecimentos disciplinares, Piaget, já em 1970, não considerava o uso da terminologia multidisciplinar como classificatória de relação entre disciplinas; e, mais recentemente, Bicalho e Oliveira (2011) entendem que os termos multi e pluri sejam equivalentes e correspondam a uma busca de integração entre conhecimentos de diversas áreas por meio do estudo de um objeto de uma mesma e única disciplina ou por várias delas ao mesmo tempo.

Em sentido amplo, entende-se aqui disciplina, de acordo com Morin, como:

Categoria que organiza o conhecimento científico e que institui nesse conhecimento a divisão e a especialização do trabalho respondendo à diversidade de domínios que as ciências recobrem. Apesar de estar englobada num conjunto científico mais vasto, uma disciplina tende naturalmente à autonomia pela delimitação de suas fronteiras, pela linguagem que instaura, pelas técnicas que é levada a elaborar ou a utilizar e, eventualmente, pelas teorias que lhe são próprias (MORIN, 2002, p. 37).

Para estudar as principais formas de interação entre disciplinas atualmente presentes nas práticas científicas, Bicalho e Oliveira (2011) buscaram contextualizar a área da CI no âmbito da ciência contemporânea por meio da análise de suas características epistemológicas, porque, segundo as autoras, “[...] inovações tecnológicas também contribuíram muito para a ocorrência de mudanças fundamentais no papel do conhecimento nas relações sociais, criando um novo paradigma, econômico e tecnológico, que se tornou a base da sociedade atual”.

Neste sentido, retomam Wersig (1992), ao salientarem fenômenos como a despersonalização do conhecimento; a credibilidade do conhecimento, que, em alguma extensão, já não é possível ser provado pela observação do mundo; a fragmentação do saber, devido à grande quantidade disponível e ao desenvolvimento de diferentes padrões de ação e aceitação entre os campos e dentro de cada um; e a racionalização do conhecimento, exigida pela crescente complexidade do mundo atual e pela concepção ocidental empirista.

Neste quadro, a autora tende a compreender a CI como uma ciência que se fundamenta na aproximação de conhecimentos disciplinares e metodologias entre suas disciplinas e as de diferentes áreas do conhecimento, mas sem que, ao final da relação estabelecida para novos constructos e entendimentos (tendo em vista o desenvolvimento ou o estudo de artefatos culturais como os objetos digitais), as áreas envolvidas saiam transformadas, definitivamente, como se houvesse um antes e um depois de tal aproximação, o que não impede que se considere o Museu da Pessoa como um objeto transdisciplinar, fruto de relações disciplinares em diferentes níveis de aproximação.

Também Dellatre (2006), considera a pluridisciplinaridade (entendida aqui como sinônimo da multi) como uma simples associação de disciplinas, reunidas para um estudo específico, sem alteração significativa nas disciplinas envolvidas, permanecendo assim cada uma com visão e métodos próprios. Para o autor “Toda realização teórica que põe em prática saberes diversos corresponde de fato a um empreendimento pluridisciplinar.” (DELATTRE, 2006, p. 280).

Complementando esta breve, mas importante discussão, com Pombo (2008) entende-se que, em um paradigma em que o próprio termo *verdade* é relativizado, um tradicional modelo analítico (que deu inegáveis frutos e que não podem deixar de

ser reconhecidos), revela-se já insuficiente. Para a autora, “[...] caber-nos-ia a nós, cidadãos do final do século XX começo do século XXI, dar conta de uma mudança muito profunda, de uma clivagem, de um deslocamento no modo de o homem fazer ciência.” (POMBO, 2008, p. 16).

Multidisciplinar, a equipe de agentes informacionais especializados - dentre eles os pesquisadores do Museu - interage em interface administrativa, base de dados da plataforma que possui um DI que determina diferentes níveis de acesso e atuação (inserção e edição de conteúdos) aos agentes cadastrados, visível apenas aos agentes institucionais, dos customizadores da plataforma (*superadministradores*) aos pesquisadores da instituição (*administradores*).

Observa-se no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (MUSEU DA PESSOA, 2017) que tais pesquisadores, mediadores institucionais (RIBEIRO, 2010), atuam efetivamente em etapa intermediária da Curadoria Digital do sistema, depois de definido, também em equipe multidisciplinar, um *Design* de Convergências³⁰ (JORENTE, 2014) do sistema *Apache Shiro* 1.0.

Sua atuação, assim como para os internautas visitantes, é prevista em prévia Curadoria Digital *top-down* para emergências *bottom-up*. Entretanto, verifica-se que - diferentemente do internauta visitante que atua em outra camada do sistema, ou seja, na ambiência pública do portal - os pesquisadores, além da coleta e criação de acervo³¹ (registro, classificação, indexação e organização de dados e metadados), inserem demais conteúdos informacionais no portal, como notícias e PDFs contendo artigos e trabalhos acadêmicos, ações já previstas no DI da base de dados, e que lhes exige o uso de metodologias disciplinares da Museologia e da CI, em convergência com o DI, nesta fase do processo de Curadoria Digital.

³⁰ Conforme Jorente (2014, p.122), a propósito do termo *Design* de Convergência, “Descreve-se por meio dessa terminologia a unificação de duas ou mais redes de informação e comunicação que empregam padrões tecnológicos unificadores como o Protocolo IP; e mais atualmente o *Session Initiation Protocol* (SIP), que faz uso de modelo requisição-resposta similar ao HTTP, mas que integra diversos conteúdos e possibilita as comunicações *multicast* interativas, sem a necessidade de centralização da comutação, ou seja, de maneira distribuída.”

³¹ Tradicionalmente, às quintas-feiras, os pesquisadores do Museu da Pessoa colhem depoimentos de qualquer pessoa que tenha interesse em registrar sua história de vida no estúdio de gravação de sua sede, na Vila Madalena, São Paulo. Depoimentos também podem ser colhidos de modo extramuros, em projetos específicos; sempre conforme a Tecnologia Social da Memória (2009).

Importante ressaltar que, conforme o mesmo *Manual*, entende-se que a base de dados do Museu da Pessoa opera seu acervo de histórias de vida a partir de códigos registrados previamente em fichas de decupagem³² e inserção em determinado projeto. Por exemplo, objetos digitais pertencentes ao programa *CSH* sempre apresentarão, no início de seu código, a sigla “PCSH”, seguida de tipo de entrevista e uma numeração.

A ambiência digital do Museu prevê, ainda, em sua interface pública, emergências *bottom-up* de internautas visitantes, agentes informacionais não especialistas da informação, orientados por um design interativo. Tal metodologia oportuniza tanto a criação de acervos quanto a reorganização e reusos de objetos digitais do acervo armazenados na base de dados, tornando, o internauta, também um curador apto à musealização de coleções, como se nota nas seções *CSH* e *Monte sua Coleção*. Neste quadro, observa-se diversas etapas processuais na Curadoria Digital do sistema previsto por um DI projetado para ser colaborativo por meio de convergências e interoperabilidades.

A relação entre a informação – entendida aqui como *informação-como-coisa* (BUCKLAND, 1991) - e tecnologias ou novas TIC será explorada na próxima seção. Segundo o autor, a informação como-conhecimento estaria em dimensão intangível, algo que não se possa tocar ou medir, uma vez que o conhecimento seria atributo subjetivo e conceitual. Para que seja comunicado no reino digital, deve ser representado, descrito e registrado (*coisificado*), tendo em vista sua recuperação. Observa-se que tais registros *coisificam* informações, vertendo-as em artefatos digitais constituídos pela combinação de bytes: zeros e uns³³. Uma vez tangível, uma representação é informação-como-coisa (BUCKLAND, 1991).

³² Observa-se que o termo decupagem se refere, originalmente, à etapa de planejamento de filmes no contexto do cinema francês do início do Séc. XX. Ressignificado, no Brasil contemporâneo, o termo passou a designar uma listagem pós-filmagem para registro e posterior recuperação de seus trechos, de modo semelhante à indexação por etiquetagem ou tagueamento.

³³ Para Negroponte, “A mudança de átomos para bits é inexorável e irrefreável”. (NEGROPONTE, (1995, p. 4).

2.2 WEBTRAJETÓRIA: DA OBRA DE ARTE ÀS TIC

Parte-se de uma reflexão a partir do pensamento de Benjamin, em *La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica* (1989) sobre a mudança do valor da arte no decorrer da história, quando ela deixa de ser uma entidade sagrada (ou objeto cultural mediador entre a dimensão do sagrado e a do profano, humana), admirada por poucos, e passa a ser entendida como artefato, sinônimo de técnica e reprodutibilidade, para ser acessível a muitos (e lucrativo para poucos), aparentemente no esforço de socializá-la.

Entre um momento e outro, apesar de a arte e seu conteúdo terem sido dominados pela Igreja, antes disto, durante o Renascimento, ela resguarda uma aura (BENJAMIN, 1989) sacralizada, ainda que portátil ou *portabilizada*. Porém, foi no momento seguinte, no mundo moderno, e com o intuito de torná-la acessível, que a arte passa a ser mediada por técnicas de reprodutibilidade (como a fotografia, por exemplo) perdendo a aura de autenticidade.

A novidade, ou a ressignificação de recursos existentes, foi uma tendência naquele período. Benjamin escreve sobre um contexto em que a fotografia e o cinema eram novas tecnologias que buscavam recuperar o aspecto dialógico da arte para que pudesse ser acessada por muitos, agora em escala global. Daí, pode-se entender a fotografia, a grosso modo, como a reprodução da pintura; e, o cinema, o equivalente em relação à arte cênica, na mesma direção em que Santaella (2007) entende por matrizes híbridas de linguagem.

Concorde-se ou não com o valor positivo atribuído por Benjamin às tecnologias em relação à nova arte - que, ao mesmo tempo, serviram a regimes fascistas e a uma indústria cultural de massa para a formação de novas classes de consumidores, é inegável que tais tecnologias emprestaram um papel combativo, por exemplo, ao cinema no pós-guerra, sendo relevante para a socialização de oferta e acesso a informações.

Neste sentido, a ruptura com uma visão de mundo anterior e o reconhecimento de um novo paradigma faz-se da seguinte forma: a arte já não traduz um sagrado incomunicável ou apenas intuído; ao contrário, passa a equivaler

à comunicação de informações cotidianas (e prosaicas) mediadas por um olhar meio artístico, meio técnico que molda um novo homem.

Não é por acaso que, em 1934, Benjamin cita o poeta Paul Valéry³⁴ na epígrafe do seu já mencionado texto. Diante das grandes novidades que surgiram na primeira metade do século passado, o francês previa uma transformação em toda a técnica artística, acreditando que as novas tecnologias pudessem influenciar a criatividade, modificando a própria noção de arte (BENJAMIN, 1989).

Apreende-se que novas mídias e suportes tecnológicos provocaram e foram provocados por profundas transformações em noções cristalizadas sobre o Belo e sobre as Belas Artes. Em uma análise profunda e clara, Benjamin reconhece pensamentos então emergentes no entreguerras como as sementes de uma nova paisagem no horizonte que anunciava a Era da Informação.

Em um mundo após a Segunda Guerra Mundial em meio a quantidades incomensuráveis de informações (RIBEIRO, 2010), compreendê-las e representá-las impulsionaram conversações entre disciplinas e novas percepções de relações sistêmicas e complexas entre diversas áreas do conhecimento, uma vez que o meio (mídia e média) passa a ser entendido como indissociável delas mesmas (MACLUHAN, 1969).

Para a recepção e a apropriação de novos protocolos informacionais, o desenvolvimento de áreas do conhecimento como a CI (BORKO, 1968) e o DI (HORN, 1999) foram imprescindíveis para a compreensão de um novo tempo em que se pensa menos de forma linear e funcionalista, e sim de forma dinâmica e sistemática, tempo em que verdades relativas e provisórias durariam enquanto fossem retroalimentadas e auto-organizadas (SANTOS; PELOSI; OLIVEIRA, 2012).

Ainda que o paradigma da complexidade comporte a coexistência com paradigmas anteriores, o pensamento da complexidade (MORIN, 2000) torna-se um modelo epistêmico bastante frutífero para as Ciências Sociais e para a CI em particular, por questionar o padrão anterior de respostas fracionadas, apoiadas em um pensamento positivista, linear e cartesiano.

³⁴ Investiga-se a hipótese de o texto citado de Valéry encontrar-se, originalmente, em *Commerce. Printemps 1928 - Cahier XV. Commerce foi uma revista literária publicada entre 1924 e 1932.*

A partir do final da Segunda Guerra Mundial, em meados do século XX, mesmo que com um ranço da modernidade, uma pós-modernidade reflete sujeitos descrentes, como personagens de uma narrativa histórica de decepções. Em busca de um esboço de um futuro melhor, pensadores e cientistas vislumbram novas perspectivas, agora não mais por meio de conhecimentos fracionados, mas integrados, como visto anteriormente, para a investigação de possíveis relações entre áreas do saber, suas disciplinas e metodologias, em discussões acadêmicas sobre fenômenos multi, pluri, inter e transdisciplinares (PIRES, 1998).

Entre tais pensadores, destacam-se Horkheimer e Adorno, que, assim como Benjamin, participaram da Escola de Frankfurt, mas que possuíam visões distintas. Em *O iluminismo como mistificação das massas* (parte do ensaio *Dialética do Esclarecimento*, de 1947), a dupla de filósofos e sociólogos alemães cunham o termo *Kulturindustrie* ou Indústria Cultural ao refletirem sobre o estado da arte e cultura na Sociedade Industrial.

Partindo do reconhecimento de uma cultura industrializada perpetrada sistematicamente a serviço da ideologia nazista, os autores reconhecem este mesmo *modus operandi*, ainda que disfarçado, na indústria de entretenimento americana, quando produções artísticas e culturais são moldadas para servir determinados fins.

Neste sentido, é importante observar que a cultura de massa não se refere a uma cultura que emerge genuinamente das massas, *bottom-up*, como a cultura popular, mas sim a um (meta) sistema fechado que gira em torno de si, controlado ou curado de modo *top-down* e sem feedback, como uma bolha que se basta, para o estímulo de consumo de produtos culturais (propaganda) a serviço de interesses econômicos de uma elite.

Ao final da Segunda Guerra Mundial, em 1945, o engenheiro norte-americano Bush escreve o artigo *Como podemos pensar*³⁵, dirigido aos cientistas por ele coordenados para a aplicação da ciência durante a Guerra. A propósito de quantidades enormes de informações produzidas durante o período, assim como sobre o acúmulo de conhecimento, o autor revela que os meios então utilizados para

³⁵ O Artigo *As we may think*, de Vannevar Bush, foi publicado originalmente em *Atlantic Monthly*, July, 1945.

perambular entre o labirinto relevante e o item temporariamente importante eram os mesmos utilizados nos tempos das caravelas (BUSH, 2011, p.16).

O autor prevê a chegada de um tempo que será acelerado por meio de recursos tecnológicos cada vez mais baratos, destinados ao consumo de massa, favorecendo o acesso a informações e conhecimentos. Entretanto, o grande volume de informações disponibilizadas e, sobretudo, o desafio de como recuperá-las, passa a ser um novo problema. Mera compressão não seria suficiente: seria preciso criar e armazenar registros, informações-coisas (BUCKLAND, 1991), para sua posterior recuperação. Em complemento, destaca-se que o aumento de tipos de suporte ou meios passa a aumentar, ainda mais, os conteúdos informacionais.

Ciente de que a mente humana opera por meio de associações, ainda que a memória seja algo transitória, Bush (2011) reconhece que tal processo associativo jamais se dê completamente de forma artificial em máquinas; entretanto, na interação homem-computador, este último poderá auxiliá-lo. Assim, o cientista idealizou o *Memex*, que detinha o poder de ampliar a quantidade de registros, ou memórias, humanas.

Com base em mecanismos e equipamentos existentes à época, o autor imagina um passo imediato, uma indexação associativa que viesse a possibilitar que qualquer item buscasse outro item - imediata e automaticamente. Destaca-se que esta característica essencial do *Memex* foi precursora do que veio a ser o já mencionado hipertexto³⁶.

Verifica-se que a inserção de Bush nesta *Webtrajetória*³⁷ e no embasamento teórico do estudo sobre o Museu da Pessoa justifica-se pela crença de ambos na importância de registros de memórias-documentos (ou documentos-memórias) para sua posterior disponibilização e acessibilidade, tendo em vista a possibilidade de construção de um mundo melhor.

³⁶ A ideia de hipertexto foi enunciada pela primeira vez por Vannevar Busch, em 1945, no artigo *As we may think*.

³⁷ *Webtrajetória* é o nome da disciplina da Pós-graduação em Ciência da Informação ministrada pela Profa. Dra. Maria José Vicentini Jorente, cursada pela autora em 2016, na UNESP/Marília. O termo constrói-se a partir de ideias de Benjamin, em *La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica* (1989) e perpassa pensamentos de precursores da Web, como Bush (2011), Nelson (1999) e Engelbart (2003).

Para o autor, é provável que o espírito do homem se eleve se ele puder melhor revisar seu passado sombrio e analisar mais plena e objetivamente seus problemas atuais (BUSH, 2011, p.31). Diante de uma civilização complexa o autor crê que o homem deva mecanizar seus registros, não apenas para suas explorações serem mais agradáveis, mas também para que possa esquecer as inúmeras coisas que não precisa ter imediatamente à mão, com alguma segurança de que poderá encontrá-las novamente caso elas se provem importantes (BUSH, 2011, p.32).

Como uma emergência do período pós-guerra, na última década do século XX, a Web 1.0 surge como um produto resultante da necessidade de reaproximação de campos do conhecimento, que resultaram na CI e em outras ciências, como a Ciência da Computação, Engenharia da Computação e no DI, entre outras. Em um segundo momento, a Web evolui para sua versão 2.0, Social ou Colaborativa. Entretanto, é importante lembrar com Fumero (2007), a propósito de convergências de linguagens e interoperabilidades previstas em curadoria que:

Siempre que se habla de la Web 2.0, se acostumbra a poner como ejemplo ilustrativo a una serie de servicios que se ofrecen a través de la Web, que se caracterizan por ofrecer una interfaz especialmente ágil y flexible, como pueden ser todos los servicios ofrecidos entre otros por las grandes empresas de Internet como Google con GMail, Spreadsheets&Docs por ejemplo o los ofrecidos por Yahoo! tipo Flickr, del.icius, y así un largo etc. Pues bien, detrás de esas aplicaciones, cabría identificar como común denominador la tecnología AJAX (Asynchronous Javascript And XML). Bajo este acrónimo, se esconde una combinación creativa de tecnologías bien conocidas desde hace tiempo por los profesionales especializados que permite agilizar la interacción entre el navegador y el propio usuario. (FUMERO, 2007, p.13)³⁸.

Seguindo uma trajetória cada vez mais social, na virada do século XX para o século XXI, o *Novo Entorno Tecnosocial* (SAÉZ-VACAS, 2007) reúne equipes

³⁸ Tradução livre: “Sempre que se fala em Web 2.0, costuma-se pensar nos exemplos ilustrativo de uma série de serviços oferecidos através da Web, caracterizados por uma interface especialmente ágil e flexível, como todos os serviços oferecidos por grandes empresas da Internet como o Google com o GMail, Spreadsheets & Docs, por exemplo, ou oferecidos pelo Yahoo! Fliker, del.icius, entre outros. Pois bem, por trás dessas aplicações, a tecnologia AJAX (JavaScript assíncrono e XML) pode ser identificada como denominador comum. Sob este acrônimo, esconde uma combinação criativa de tecnologias bem conhecidas há muito tempo por profissionais especializados que permitem a agilização para a interação mais rápida entre o navegador e o próprio usuário”. (FUMERO, 2007, p.13).

multidisciplinares imbuídas do mesmo espírito *working together* de Engelbart (2003) na primeira metade dos anos 50, resultando em um novo produto para o mercado: a Web 3.0 ou Web Semântica (BERNERS- LEE, HENDLER; LASSILA, 2010).

Nesta perspectiva, Engelbart (2003) adverte às novas equipes de trabalho que:

[...] the solutions come from the insights and capabilities of people working together. So, it is not the computer, working alone, that produces a solution. But is the combination of people, augmented by computers³⁹. (ENGELBART, 2003, p.2).

Contemporaneamente, equipes multidisciplinares desenvolvem a Curadoria Digital de plataformas customizáveis que suportam sistemas em suas ambiências digitais na Web 2.0 e que resultam de um DI que prevê convergências de linguagens híbridas, tendo em vista interoperabilidades entre sistemas e subsistemas digitais. No processo, mesclam-se recursos técnicos e metodológicos oriundos de variadas disciplinas, como da CI, da Ciência da Computação e do DI que convergem para prever, de modo *top-down*, protagonismos *bottom-up* de agentes, profissionais ou não da informação.

Segundo Fumero, os sistemas CMS de gestão de conteúdo são a base das plataformas que prestam serviços colaborativos de publicação, apoiados em blogs e *Wikis* (FUMERO, 2007, p. 14.); porém, o autor adverte que por detrás destes meios de comunicação e expressão, deve-se lembrar que existem sistemas técnicos complexos que compõem a estrutura invisível e se confunde com a própria rede, devido ao seu DI prever a criação, a manipulação, o compartimento e a publicação de conteúdos (FUMERO, 2007, p. 14).

Em concordância com o DCC, Sayão e Sales (2012) salientam, em *Curadoria Digital: um novo patamar para preservação de dados digitais de pesquisa*, que o conceito de Curadoria Digital envolve a gestão de dados de pesquisa desde o seu planejamento, para “[...] assegurar a sua preservação por longo prazo, descoberta,

³⁹ Tradução livre: “As soluções advêm dos conhecimentos e das capacidades das pessoas que trabalham juntas. Assim, não é o computador, funcionando sozinho, que produz a solução. Mas a combinação de pessoas, incrementada por computadores”. (ENGELBART, 2003, p.2)

interpretação e reuso.” (SAYÃO; SALES, 2012, p.180). Observa-se, porém, que a Curadoria Digital destina-se à gestão de dados digitais em geral, não somente aos de pesquisa acadêmicas. Destaca-se que um dos objetivos do Museu é que seu acervo seja fonte de História Oral a futuros pesquisadores.

Contextualmente, entende-se Curadoria Digital compartilhada da plataforma *Apache Shiro* 1.0 como uma ação colaborativa entre equipes multidisciplinares e internautas devido ao seu DI. Por um lado, agentes do escritório *Plano B*, como designers e programadores, customizadores do sistema (*top-down*); por outro, agentes informacionais do Museu, mediadores institucionais como museólogos, historiadores e jornalistas – internautas praticantes do DI (HORN, 1999) na base de dados, em diálogo tanto com os profissionais da primeira equipe mencionada para o planejamento e o desenvolvimento do sistema memorial digital quanto com os internautas visitantes, novos praticantes do DI.

Neste sentido, o processo orgânico da Curadoria Digital do Museu objetiva o acesso e o compartilhamento como modo de preservação da informação e compreende seu prévio planejamento para a sua viabilização, a partir de um desenho projetual de convergências de linguagens e padrões que estruturam as interfaces.

Assim, um *Design* de Convergência (JORENTE, 2014) é previsto previamente pelo DI da Curadoria Digital, tendo em vista interoperabilidades de padrões entre sistemas e subsistemas informacionais, em uma espécie de tradução intersemiótica (PLAZA, 2003). Entende-se que o Museu resultante de sistema aberto destinado à interatividade e à colaboração de internautas, tanto na base de dados quanto no portal, deriva do seu planejamento *top-down* com foco, principalmente, no acesso e compartilhamento de informações.

No âmbito da CI, tal prática em ambiência digital converge disciplinas e seus métodos, como os da Museologia, da Arquivologia e do DI, além dos computacionais, para a definição de recursos a serem utilizados em Websites de arquivos, bibliotecas e museus, ou Web museus, como, por exemplo, o uso da indexação facetada, por etiquetagem; vocabulário livre e cauda longa entre outras estratégias para armazenamento e tratamento de enorme quantidade de informações produzidas nas últimas décadas pela humanidade.

Neste sentido, conceitos pertinentes a subáreas da CI, como indexação e acessibilidade, devem estabelecer um diálogo com a Ciência da Computação para se repensar sistemas hierárquicos de classificação, cedendo lugar a um sistema que espelhe o modo do pensar humano, por associação: um modo mais complexo e semelhante ao funcionamento do cérebro, conforme Bush (2011).

Herzog (2014), em sua dissertação sobre a ambiência digital do Museu da Pessoa, sugere modelo de indexação com base na abordagem integrada do *Design de Informação Computacional* proposta por Fry (2004). Porém, tal modelo para lidar com a complexidade da Curadoria Digital do Museu não chegou a ser adotado; ainda que se verifique, em imagem observada no *Manual da Base de Dados do Museus da Pessoa* (2017), a previsão de *affordances* para a criação e o uso de taxonomias na base de dados do sistema.

Ainda assim, o estudo em questão foi fundamental para se conhecer detalhes tecnológicos da plataforma do sistema informacional do Museu da Pessoa e do fluxo da informação nela e por ela designado. Verifica-se que o designer do escritório *Plano B*⁴⁰ propõe um modo híbrido para indexação dos trechos de vídeo, conforme determinação da OHDA⁴¹ (HERZOG, 2014, p.15-16.), combinando a linguagem livre, por meio de etiquetagem, com a linguagem controlada - por meio de taxonomias. Segundo o autor, “[...] arquivologia, a biblioteconomia e a ciência da informação tem longa tradição em organizar acervos utilizando essas estruturas. É importante fazer uma distinção clara entre esses conceitos”. (HERZOG, 2014, p.33).

Em tempo de custódia ampliada, o acesso a informações é garantido por lei⁴², tornando-se missão de Instituições de Informação. Na Curadoria Digital compartilhada, a recuperação e o acesso à informação dependerá de simulacros previstos pelo DI para convergências de padrões de metadados que resultem na apresentação (*Design de Interface*) da informação em ambientes digitais.

⁴⁰ Link para o escritório *Plano B*. Disponível em: <<http://www.plano-b.com.br/>>. Acesso: 10 out. 2017.

⁴¹ Link para OHDA, uma iniciativa do *Institute of Museum and Library Services* (IMLS) com a *Oral History Association e a Library of Congress*. Disponível em: < <http://ohda.matrix.msu.edu/best-practices/>>. Acesso: 11 out. 2017.

⁴² Referência à Lei n. 12.527, de 18 de novembro de 2011, que regula o acesso a informações previsto no inciso XXXIII do art. 5º, no inciso II do § 3º do art. 37 e no § 2º do art. 216 da Constituição Federal.

O contemporâneo otimismo em relação ao uso das TIC, observa-se, não é unanimidade, conforme o pensamento da socióloga Turkle (2011). A autora de *Alone Together* (2011), fundadora e diretora do *Institute of Technology and Self*, alerta para novos comportamentos e tipos de relacionamentos entre as pessoas quando mediados por máquinas. Verifica-se que, na Web 2.0, pode-se criar e customizar vidas e suas histórias, editá-las, excluí-las e publicá-las. Documentos que, no limite, evidenciam a artificialidade da noção de sujeito (BASBAUM, 2018, p. 12).

Este seria, visivelmente, o caso de sistemas memoriais como o *Facebook* e o *Instagram*, por exemplo, que envolvem uma certa mistificação das massas, no sentido atribuído por Horkheimer e Adorno (2002). Seria este, todavia, o perfil dos registros de memórias no Museu da Pessoa?

Observa-se que, em sua ambiência digito-virtual, desenhada idealmente para abrigar testemunhos e histórias de vida (HO) em linguagens multimodais, ao serem registradas e musealizadas, os dados em Curadoria Digital do museu adquirem um valor simbólico e cultural como fonte de pesquisa, diferente do valor que possuem em ambiências que se designam ao entretenimento. Uma das diferenças refere-se à recuperação da informação, o que causa, no *Facebook*, a impressão de que pessoas e memórias simplesmente desaparecem no ciberespaço - ainda que o sistema selecione e sugira, aos membros da rede, o compartilhamento de memórias que, por vezes, prefere-se esquecer.

Assim, entende-se que o DI de cada ambiência digital condiciona um tipo de compartilhamento de memórias. No caso do Museu da Pessoa, metadados representam patrimônio cultural intangível ou História Oral (THOMPSON, 1992), vertida em fato museal (RÚSSIO 2010), seu conteúdo acervístico. Observa-se, entretanto, que para fins de divulgação e disseminação do conteúdo informacional do Museu, seu sistema converge com o *Facebook*, entre outras redes sociais.

Colaborativamente, ao musealizarem, por indexação, memórias recuperáveis e colecionáveis em ambiência digital, sujeitos internautas reconhecem-se como designer da informação ao documentarem suas histórias de vida, um tipo de *democratização* (HORN, 1999, p.30) prevista em Curadoria Digital *top-down* da plataforma. Observa-se que, o *Design* de Interação que estrutura o *Design* de Interface favorece a emergência de conteúdos informacionais imbuídos de poéticas

personais apresentadas por meio de linguagem visual⁴³ (HORN, 1999). Observa-se recursos tecnológicos favorecendo, na ambiência digital do Museu, reconhecimentos e construções de identidades pessoais (HALL, 2006) no ciberespaço.

Segundo Horn (1999), a linguagem visual emerge, como outras línguas, por meio de criatividade e práticas. Sua evolução, segundo o autor, deveu-se à urgente necessidade contemporânea, tanto de pessoas quanto das instituições, de lidar com a complexidade, pois se algumas ideias são melhor expressas na linguagem visual, outras tantas podem ser apenas por ela expressas (HORN, 1999, p. 28).

Assim, ao adentrar o portal do Museu e ao interagir com histórias de vidas próprias e de outrem, a ambiência impõe um ritmo desacelerado e uma relação comunicacional que exigem, além de reflexão profunda do visitante internauta, interações sujeito-ambiente que implicam habilidades informacionais e comunicacionais entre vários agentes que atuam no sistema dinâmico.

Neste contexto, ao falar de si, o visitante, potencial acervo e curador de fatos museais do sistema memorial, ressignifica (trata, cura, converte) memórias em linguagens multimodais para registrá-las, ser seu curador, musealizá-las. Observa-se que tal ato cultural facilitado por Curadoria Digital colaborativa só é possível que ocorra em um cenário para que muitos, um grande número de internautas, atuem, online e em fluxo, no sistema. Verifica-se, na perspectiva de custódia ampliada (RIBEIRO, 2010), que fronteiras entre áreas do conhecimento se esgarçaram, possibilitando a emergência de objetos culturais transdisciplinares na Web 2.0.

Ressignificada, a cultura ocidental que predomina no pós-guerra, em meados do século XX, apoia-se, cada vez mais, em meios tecnológicos para atuar. No Museu da Pessoa, a História Oral entrelaçada (DI) às TIC, possibilita que pessoas traduzam-se em fatos museais, quase ficcionalmente.

⁴³ Referência a Horn (1999), para quem a Linguagem Visual seria a linguagem global do século XXI.

3 NOVAS HISTÓRIAS: MEMÓRIA, ORALIDADE E NOVA MUSEOLOGIA

Na segunda metade do século passado, na França dos anos 70, surgia o movimento da Nova História⁴⁴ criada por historiadores da *Escola dos Annales*, a partir de novas concepções sobre objetos sociais com o intuito de mudar a historiografia tradicional. Do movimento, Jacques Le Goff (2000) e Pierre Nora (2012) foram seus principais representantes.

A partir de perspectiva advinda da Nova História, Burke, autor de *A escrita da História: novas perspectivas* (1992), questiona:

Neste universo que se expande e se fragmenta, há uma necessidade crescente de orientação. O que é a chamada nova história? Quanto ela é nova? É um modismo temporário ou uma tendência de longo prazo? Ela irá — ou deverá — substituir a história tradicional, ou as rivais podem coexistir pacificamente? (BURKE, 1992, p.1).

Para Burke (1992), a Nova História teria sido “[...] uma reação deliberada contra o “paradigma” tradicional, aquele termo útil, embora impreciso, posto em circulação pelo historiador de ciência americano Thomas Kuhn.” (BURKE, 1992, p. 2) a fim de se contrapor à paradigmática e tradicional *história rankeana*⁴⁵, então percebida como única e verdadeira. O movimento defendia novas e várias abordagens possíveis do passado.

Segundo Burke (1992, p. 2), “O que era previamente considerado imutável é agora encarado como uma construção cultural, sujeita a variações, tanto no tempo quanto no espaço”. Em complemento, para o autor:

[...] a nova história começou a se interessar por virtualmente toda a atividade humana. “Tudo tem uma história”, como escreveu certa ocasião o cientista J.B.S. Haldane; ou seja, tudo tem um passado que pode em princípio ser reconstruído e relacionado ao restante do

⁴⁴ A *Nouvelle Histoire* é uma corrente historiográfica que surge nos anos 70 e corresponde à terceira geração da chamada *Escola dos Annales*. O termo deriva da publicação da obra “Fazer a História”, organizada pelos historiógrafos Jacques Le Goff e Pierre Nora, seus principais expoentes na França.

⁴⁵ Neologismo derivado do nome do historiador alemão Leopold von Ranke (1795-1886).

passado. Daí a expressão “história total”, tão cara aos historiadores dos *Annales* [...]. (BURKE, 1992, p. 2).

Retoma-se aqui, com a fala de Burke (1992), o fio da meada que tece e perpassa a investigação do estudo no âmbito da CI desde sua introdução, passando pela *Webtrajetória*: a construção de objetos culturais por meio de convergência de linguagens - e suas matrizes (SANTAELLA, 2007) -, da arte primitiva aos artefatos digitais, informações representadas pelo DI por meio de Curadoria Digital de sistemas em ambiências na Web 2.0.

Em *Conhecer para esquecer: a identidade e os caminhos para a memória: perspectivas nietzschianas sobre a identidade e o esquecimento como elementos constitutivos da memória no lócus social*, Pimenta (2005, p.1) afirma que: “[...] é no ato de dar nomes que diferenciamos e tornamos concreto o perímetro de nossas próprias formas e significados que julgamos pertencer”.

Depreende-se que o homem, sendo um ser da cultura e, nela, um exemplo fractal do criador, cria evocando e impingindo o seu espírito nas coisas. Na perspectiva nietzschiana, a identidade se mostraria como um instrumento do homem para si, com o objetivo de capturar e conceituar a si e ao outro; e o nomear objetos e coisas estaria “[...] intimamente ligado à existência do homem e da sociedade no processo civilizatório, organizacional, ideológico e cultural humano.” (PIMENTA, 2005, p.2). Na mesma direção, para Worcman:

[...] as histórias não são narrativas que acumulam, sem sentido, tudo o que vivemos. É no que elege como sendo importante e como transmite que o grupo caracteriza-se a si próprio. É no tipo de narrativa construída que os grupos se definem e se forjam. É a partir de como constroem e contam sua própria história que os grupos criam sua identidade (WORCMAN, 2001, p. 13).

Como representações, memórias apresentam-se em ambiência digital, criadas continuamente por internautas que desejam, colaborativamente, registrá-las. A construção de objetos digitais a partir de histórias humanas é facilitada por um *Design* de Interação (MURRAY, 2012) eficiente, planejado e previsto (DI) para *affordances*-emergências em sistema aberto, dinâmico e auto-organizável.

Uma equipe multidisciplinar de agentes da informação e da computação, como designers da informação, engenheiros da computação, museólogos, e historiadores, por exemplo, define a Curadoria Digital da plataforma de sustentação do sistema, simulacro de Museu, no esforço de se coletar, gerir, armazenar para futuros acessos sagradas memórias (NORA,1993). Em Curadoria Digital, a Memória, um objeto cultural, é representada e registrada como arquivo digital, tornando-se um documento armazenado em base de dados, traduzido em zeros e uns (JOHNSON, 2001).

Dados e metadados na base de dados do Museu, armazenados para futuros acessos, ao serem recuperados, tornam-se fontes de pesquisa. Nota-se que, no simulacro, já não lidamos com pessoas - acervo do Museu, mas com um arquivo que representa sua memória ali construída.

Para que o simulacro ou cenário de Museu aconteça é preciso, além de curadores digitais profissionais, desenvolvedores do sistema (*top-down*) e de internautas institucionais que administram a plataforma, também de internautas visitantes para que interajam e emerjam participativamente a partir de um DI, estimulados por e para novas práticas museais, online. Aperceptivamente, os novos protagonistas compreendem o ambiente digito-virtual do Museu como um repositório, contemporâneo templo da memória.

Tal DI, ressalta-se, traduz a preocupação de Worcman, idealizadora e diretora do Museu da Pessoa: “[...] como transformar o contar-e-ouvir histórias numa responsabilidade e prazer de todos? Como fazer dos relatos de vida um meio para construção de um mundo baseado no respeito pelo outro?” (PEREIRA; WORCMAN, 2005, p.10). Segundo a autora, em uma dimensão política e ética, contar e ouvir histórias pode ser, ainda, o caminho para a conquista da cidadania. Assim, Segundo Henriques e Worcman no IV Coloquio Internacional de Ciencias de la Documentación, em Salamanca (2003)

Reunir histórias de vida é também uma forma de produzir conhecimento. Não um conhecimento gerado por narrativas estanques, mas advindo das diversas experiências e visões das pessoas que constituem nossa sociedade. Ouvir é a melhor maneira de entender o outro e se quebrar preconceitos sociais. (HENRIQUES; WORCMAN, 2003, p. 725).

Sobre *ouvir o outro*, abre-se um parênteses para lembrar que, conforme Henriques:

Foi a partir dos anos 50 do século XX que a oralidade voltou a ser valorizada como fonte de informação para os historiadores. A criação de uma metodologia de recolha de depoimentos orais, mais conhecida como história oral, e o seu uso como fonte pelos historiadores é ainda muito recente. Ela começou a ser utilizada como fonte de informação para o estudo da história a partir da 2ª Guerra Mundial. (HENRIQUES, 2004, p.20).

Ainda segundo a autora, foi nos anos 50, na Grã-Bretanha, que Thompson passou a difundir a HO na Europa. Já nos anos 60, “[...] influenciado pela Escola dos Annales e encabeçado por Philippe Joutard, surgiu também na França um movimento para uso da história oral como fonte de pesquisa.” (HENRIQUES, 2014, p.20). Segundo a autora, depois da Europa, a HO, entendida como uma metodologia de pesquisa, expandiu-se também para a América (década de 80), ganhando novos contornos.

Herzog (2014) recorda que “Acervos de história oral reúnem milhares de horas de entrevistas em áudio e vídeo. Cada uma dessas entrevistas contém diversas histórias com diferentes assuntos, o que dificulta sua análise, síntese, indexação e, conseqüentemente, sua recuperação.” (HERZOG, 2014, p.15).

Neste sentido, a transcrição (registro escrito) dos depoimentos, considerada fonte secundária, e sua rotulagem, acabam servindo de base para realização de busca e recuperação de informações nos acervos de HO. Sendo assim, o acesso à HO dá-se principalmente por meio do registro escrito e menos em fontes primárias, como o áudio e o vídeo.

Para o autor, se por um lado a Internet amplia o alcance dos projetos de HO, oferecendo novas possibilidades para sua veiculação e prática, por outro, o aumento da capacidade de transferência de dados aumenta o potencial para difusão de fontes primárias, como vídeos, introduzindo questões para a indexação desses depoimentos (HERZOG, 2014, p. 15).

Ainda, observa-se que algumas Instituições de HO vêm desenvolvendo metodologias próprias, de acordo com os recursos e as necessidades de cada projeto. Em 2012, o OHDA, compartilhou recomendações gerais para curadoria da HO digital, segundo Herzog (2014, p. 15). Neste sentido, segundo o autor, já se pode ter uma ideia de como pensar curadorias de HO digital para que haja convergência de mídias primárias, tendo em vista maior interatividade.

Herzog (2014) propõem, uma Curadoria Digital para o Museu conforme as recomendações da OHDA, que reconhece a experiência aural contida na HO:

Para atender essas demandas, esse trabalho apresenta a estruturação de um sistema que integra conceitos e técnicas de áreas aparentemente desconectadas: metodologias de indexação, construção de taxonomias, folksonomias, visualização de dados e design de interação são integrados em um processo unificado, que vai desde a coleta e indexação dos depoimentos até sua visualização e interação. (HERZOG, 2014, p.16).

Observa-se em *História Falada*⁴⁶ (PEREIRA; WORCMAN, 2005), publicação acessível no portal do Museu, que estas e outras questões motivaram, em 2003, a realização do seminário “Memória, Rede e Mudança Social”⁴⁷, resultante de parceria entre o Museu da Pessoa e o Serviço Social do Comércio (SESC) de São Paulo, ocasião do lançamento do portal⁴⁸ a fim de dar início a uma rede mundial de histórias de vida.

Na abertura da publicação, Worcman reflete sobre o aprender a ouvir o outro como forma de respeito a diferentes visões, um exercício básico de cidadania e parte essencial da aprendizagem e do desenvolvimento humanos; e salienta a importância das novas tecnologias, em especial a Internet, como oportunidade inédita de tecer essas memórias, lembrando que o objetivo do Museu da Pessoa é

⁴⁶ Link para *História Falada*. Disponível em: <
<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/portofolio/publicacoes/metodologia/historia-falada-2005>>.
 Acesso: 10 março. 2018.

⁴⁷ O Seminário *Memória, Rede e Mudança Social* aconteceu entre 12 e 14 de agosto de 2003, na cidade de São Paulo, e reuniu mais de 500 pessoas, entre estudantes, profissionais, pesquisadores e líderes comunitários para a discussão de temas como memória, rede e mudança social.

⁴⁸ O link do portal do Museu da Pessoa lançado em 2003 é o mesmo que o atual.

colaborar para que “[...] a tecnologia seja utilizada para articular as narrativas e incentivar cada pessoa, grupo ou comunidade a ser autor de sua história – própria e coletiva.” (WORCMAN, 2005, p.10).

Como desafios e perspectivas, verifica-se importantes questões levantadas na publicação observada, originadas no seminário “Memória, Rede e Mudança Social” que contou com pensadores - acadêmicos ou não - unidos pela convicção da importância da construção de uma rede de memórias para o reconhecimento de individualidades humanas na contemporaneidade.

Verifica-se em Henriques (2004) que a criação de um portal de histórias de vida era um desejo antigo do Museu da Pessoa. Sobre o seminário (2003) que deu origem à publicação *História Falada* (2005), recorda que *Memória: das tradições orais ao mundo digital*, *Ação Memória: histórias de vida e mudança social* e *Memória Virtual: tecnologias e a construção de redes virtuais de histórias de vida* foram os três eixos temáticos do seminário (HENRIQUES, 2004, p.98).

Em *História Falada*, Thompson (2005), editor-fundador de *Oral History* e membro do Conselho Consultivo do Museu da Pessoa, defende a HO como um campo interdisciplinar e a define como “[...] a interpretação da história e das sociedades e culturas em processo de transformação, por intermédio da escuta às pessoas e do registro das histórias de suas vidas.” (THOMPSON, 2005. p.20). Ou seja, ela não seria apenas histórica, mas também sociológica e antropológica “[...] pois ela se baseia nessa forma fundamental de interação humana, que transcende as disciplinas.” (THOMPSON, 2005. p.20). Ao iluminar determinadas *esferas ocultas*, como a da violência, drogas e desvios de comportamento, pode-se explorar novos campos pela HO (THOMPSON, 2005, p.25).

Na mesma publicação, o também historiador Sevcenko⁴⁹ (2005) recorda que a consolidação do sistema capitalista centrou-se na imprensa de Guttenberg que, se por um lado agenciou conhecimentos que possibilitaram a evolução tecnológica, concedendo ao Ocidente o poder de domínio, por outro lado, criou um preconceito contra pessoa, comunidade ou cultura que não se organize pela palavra escrita, mas

⁴⁹ Nicolau Sevcenko foi professor de História da Cultura da Universidade de São Paulo (USP) e membro do *Centre for Latin American Cultural Studies do King's College* (Universidade de Londres); e é autor de “Orfeu Extático na Metrópole - São Paulo nos Frementes Anos 20”.

pela comunicação oral, tidos como analfabetos, ignorantes ou primitivos, “[...] conotações sempre negativas e excludentes.” (SEVCENKO,2005, p.45).

O autor recorda que, paralelamente ao desenvolvimento das TIC, a partir dos anos 60, pesquisadores adotam perspectivas inovadoras para analisarem características da cultura oral a fim de valorizá-la, depois dela ter sido “[...] sufocada pelo poder da escrita, causando a perda desse patrimônio para a cultura de toda a humanidade.” (SEVCENKO, 2005, p.46).

Para o autor, contemporaneamente, pratica-se o inverso do enfoque tradicional do campo, tendo em vista o resgate de valores e o cultivo de patrimônios para a construção de uma nova oralidade (SEVCENKO, 2005, p.46) que devam exprimir vozes nunca inseridas no universo da escrita, pessoas que passaram a se informar pelo rádio e pela TV – modos de comunicação oral em mídias de massa - a maioria em países subdesenvolvidos como o Brasil - e que mantiveram na cultura oral verdadeiros tesouros que ora se pretende resgatar. A nova oralidade teria como missão compartilhá-los (SEVCENKO, 2005, p.47).

Como alerta da importância da HO, na mesma publicação, Ailton Krenak⁵⁰ lembra que com a chegada dos brancos uma possível unidade de memória coletiva referente a comunidades indígenas foi quebrada: “Quebraram o vínculo com o nosso passado, a conexão com os ancestrais, com o mundo mágico, com o espírito da montanha, com o espírito das águas, com o espírito do vento [...]” (KRENAK, 2005, p.52). Entretanto, Krenak reconhece a possibilidade contemporânea de se atuar em redes, tanto por meios virtuais quanto por meios físicos, como um esforço em direção à arqueologia da cultura e história do seu povo que teve sua língua exterminada.

Entre outros importantes registros de *História Falada* (2005), observa-se o relato do português Pedro Rangel Henriques⁵¹ sobre como conseguiram resolver, com pouco recurso humano, tempo e dinheiro, o problema de montar o Núcleo

⁵⁰ Link para Ailton Krenak, fundador do Núcleo de Cultura Indígena (1983). Disponível em:<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ailton_Krenak> e <<http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/pessoa/ailton-alves-lacerda-krenak-16481>>. Acesso: 11 out. 2017.

⁵¹ Pedro Rangel Henriques é professor-doutor do Departamento de Informática da Universidade do Minho (Portugal) e membro da comissão organizadora do Concurso/Encontro Nacional de Programação Lógica (CENPL).

Português do Museu da Pessoa (HENRIQUES, 2005, p.143), idealizado a partir do original, em 1999.

3.1 NOVA MUSEOLOGIA E FATO MUSEAL NA WEB 2.0

Ao delinear os princípios básicos e a metodologia do movimento da Nova Museologia, assim como conceituar e apontar seus aspectos metodológicos, Santos (2002) alerta para o fato de que “[...] a classificação nova museologia não pode ser evolucionista, pois a realidade social é multidimensional. A prática da nova museologia é humana e, conseqüentemente, não pode ser dissociada de experiências passadas e embrionárias.” (SANTOS, 2002, p.95).

Em *Reflexões Sobre a Nova Museologia* (2002), observa-se que a autora recorda o *Maio Francês* (ou *maio de 1968*) como um divisor de águas em um período em que o inconformismo dos anos 60 é marcado por movimentos artísticos e culturais que buscam o novo, recusando moldes pré-estabelecidos. O movimento genuinamente *bottom-up* retrata uma sociedade que cobra um novo olhar pós-custodial dos gestores responsáveis por tradicionais instituições para que se veja nelas incluídas. “Nesse contexto, o conceito de patrimônio é revisto e ampliado, considerando-se o meio ambiente, o saber e o artefato - o patrimônio integral.” (SANTOS, 2002, p. 96).

Resultante de lutas por inclusão da sociedade, o paradigma de custódia ampliada, ao incluir o público no fazer museal, propicia a pesquisa-ação, uma mudança radical em relação ao modelo positivista adotado até então. Neste sentido, Santos (2002) recorda o seminário regional da UNESCO, em 1958, realizado no Rio de Janeiro, como “[...] parte de um projeto que tinha como objetivo discutir, em várias regiões do mundo, a função que os museus deveriam cumprir como meio educativo.” (SANTOS, 2002, p. 98-99)

Verifica-se, em Santos (2002), que na Mesa-Redonda de Santiago (1972) teria sido dado o pontapé inicial para ações museológicas que consideravam o sistema linguístico usado por comunidades e que reconheciam o mundo do homem

como artefato simbólico em que o cotidiano deixa de ser apenas um resíduo (SANTOS, 2002, p. 110).

Para a autora, entre várias realidades (incluindo a digital), a vida cotidiana passou a ser considerada além de sua *imediatez do aqui e agora*; e a cultura e a identidade passam a ser consideradas fenômenos construídos e reconstruídos interativamente na dinâmica de novos cotidianos. “O conhecimento da nossa cultura passa, portanto, inevitavelmente, pelo conhecimento de outras; a nossa cultura será uma cultura possível, dentre tantas outras.” (SANTOS, 2002, p.110).

Neste quadro, Henriques (2004) define as funções dos museus em duas grandes linhas, a partir de renovadas perspectivas da atividade museológica:

A primeira delas é trabalhar a memória colectiva, através de referências patrimoniais, tornando-se uma instituição activa socialmente. A outra função é mediar o processo museológico, potenciando a relação entre os utilizadores e o seu património. O museu, ao longo de sua trajectória, sofreu mudanças em sua concepção, pois é uma instituição que procura traduzir e reflectir o seu tempo. Nesse sentido, as mudanças preconizadas pela Nova Museologia inseriram os museus na realidade das comunidades, evidenciando o seu papel social. O museu, como toda instituição, necessita estar sempre se renovando, criando condições de levar seu trabalho de forma eficiente a um número maior de pessoas, pois cabe, também, às instituições museológicas um papel activo no processo de desenvolvimento da sociedade. Para isso, é preciso que os museus trabalhem para que suas actividades possam estar mais perto do quotidiano das pessoas. Nesse sentido, uma das ferramentas que pode ajudar o museu a sair de seus muros e abranger um maior número de pessoas é a Internet. (HENRIQUES, 2004, p.42).

Tomando a memória coletiva como a base de patrimônios e referência para o entendimento e transformação de realidades, Henriques (2004, p. 79) ressalta que as histórias de vida são patrimônio imaterial do grupo social a que pertence, devendo ser preservado tanto quanto os bens materiais (ou artefatos culturais) que se originam da memória coletiva. Neste sentido, Henriques observa que:

Em sintonia com o primeiro conceito norteador, o Museu da Pessoa defende também o uso da memória social para a transformação da sociedade. A memória, além de factor de coesão de um determinado

grupo social, também ajuda no resgate a auto-estima, na medida em que conhecendo a história do outro passamos a valoriza-lo enquanto ser humano portador de valores. O Museu da Pessoa acredita também que é importante a preservação do conhecimento e a divulgação dessas experiências para as novas gerações. Isso faz-se necessário para evitar a perda de identidade do grupo social. (HENRIQUES, 2004, p.79).

Inserida no paradigma pós-custodial (RIBEIRO, 2010), a Nova Museologia compreende os museus não apenas como local de salvaguarda e armazenamento de informações, mas como mediador no processo de transformação social de determinada comunidade.

Para Henriques (2004, p.89), “A maior contribuição do Museu da Pessoa está na sua própria concepção, onde o uso social da memória é a base do seu trabalho”. A autora conclui que a Internet, além de possibilitar uma divulgação mais eficiente do trabalho dos museus, ainda favorece novas interações no espaço virtual, entendido como um ambiente digital útil para complementar as ações realizadas no espaço físico e para criar novas perspectivas museológicas (HENRIQUES, 2004, p.89).

3.2 MEMÓRIA COMO WEB ARTEFATO

Epistemologicamente, histórias de vidas foram definidas como acervo do Museu da Pessoa. Segundo Rússio⁵²,

[...] o que caracteriza um museu é a intenção com que foi criado, e o reconhecimento público (o mais amplo possível) de que é efetivamente um museu, isto é, uma autêntica instituição. O museu é o local do fato “museal”; mas para que esse fato se verifique com toda a sua força, é necessário “musealizar” os objetos (os objetos materiais tanto quanto os objetos-conceito) (RÚSSIO, 2010, p. 125).

⁵² Observa-se que Waldisa Rússio Camargo Guarnieri, museóloga brasileira, é reconhecida como uma das personalidades mais influentes no desenvolvimento do pensamento teórico da Museologia e de sua consolidação como campo disciplinar no Brasil. Link para Rússio. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Waldisa_R%C3%BAssio>. Acesso: 10 out. 2017.

Ao inserir a importância do reconhecimento, ao menos parcial, da sociedade na seleção e na musealização de objetos, define-se uma custódia ampliada e conversacional diferente das mediações institucionais características de museus no tradicional paradigma custodial.

Em *O objeto de estudo da museologia* (MENSCH, 1994), o pesquisador holandês Peter Van Mensch sistematiza o percurso desta ciência em busca de autonomia como área de conhecimento e elenca os diversos entendimentos sobre a Museologia, que inclui abordagens focadas em diferentes aspectos: no museu, em sua função, no objeto e sua musealização e, finalmente, na relação entre os sujeitos e a realidade que os cercam. O entendimento de que pessoas, frente à realidade, selecionam objetos originais para inseri-los em um novo contexto, com o intuito de preservá-los, destaca a intenção cognitiva da Museologia como contribuição para o desenvolvimento teórico sobre a musealidade, assim como contribui para reflexão sobre o valor da informação *coisificada* em fato museal.

Segundo a museóloga, “é na relação profunda entre homem e objeto que surge a noção de fato museal.” (RÚSSIO, 2010, p.123), pois já não se trata de um objeto com potencial, a priori, musealizável, mas o que ele representa simbolicamente para um determinado grupo. Necessariamente portador de protocolos e valor simbólico, o fato museal pode ser entendido como uma evidência museal.

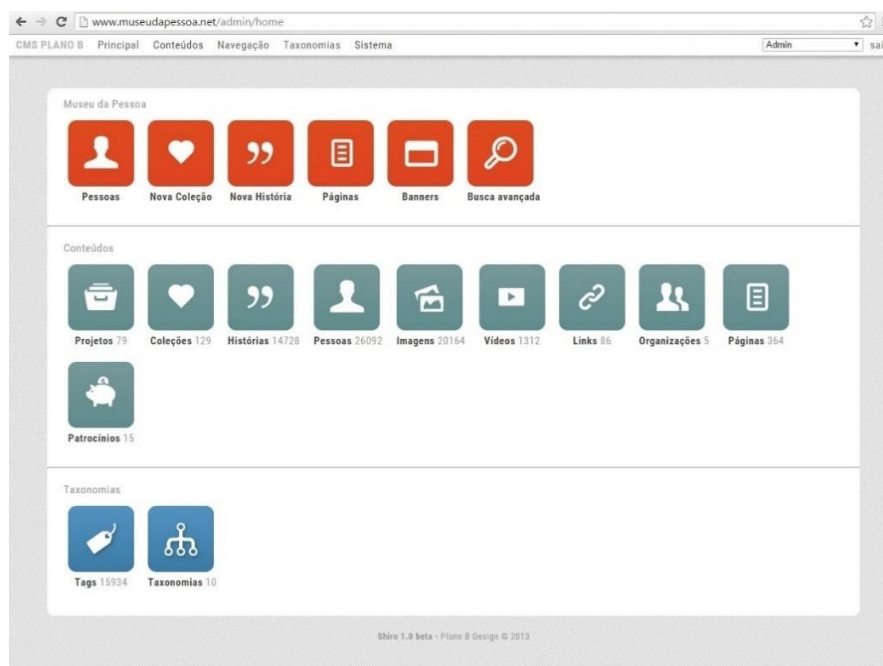
Neste sentido, coloca-se em relação não apenas o sujeito (conhecedor) e o objeto (a ser admirado e conhecido por ser parte da realidade humana), mas também o contexto institucional, o cenário em que tal relação se estabelece. Será justamente nesta relação que se evidenciará, ou não, o fato museal.

Observa-se que ao pensar o museu como um campo de estudo da sociedade, e não dos objetos e das instituições, Rússio (2010) dá importante passo ao entendê-lo como um espaço para preservação de valores simbólicos. Verifica-se que o cenário, ou simulacro da vida, propício a relações entre sujeitos e a realidade, é um constructo cultural para a promoção de conversações e reflexões sobre transformações no tempo por meio dos sentidos.

No contexto, entende-se o conceito de informação como coisa (BUCKLAND, 1991) ou evidência tangível, representável e recuperável, cuja finalidade seria estreitar vínculos entre sujeitos, com vistas à manutenção de um bem cultural maior: a humanidade. A *coisificação* da informação na ambiência digital do Museu da Pessoa é observada da seguinte forma: a priori, uma memória ou uma coleção delas não existe publicamente: é uma virtualidade intangível; e apenas a partir de sua representação (DI), histórias de vida tornam-se evidências, metadados tangíveis que documentam um modo de ser e fazer contemporâneo. Observa-se o dado arquivístico (representação) gerido em Curadoria Digital do sistema memorial como constructo cultural para a ampliação e continuação, a longo prazo, de conversações e reflexões sobre seu acervo, incluindo estratégias para garantia de sua preservação e acesso a gerações futuras.

Apresenta-se, na Figura 3, a página *Principal* da base de dados do Museu da Pessoa para observação do *Design Visual* estruturado pelo DI que organiza informações e relaciona linguagens em função das interatividades previstas em e para a Curadoria Digital do sistema. Na tela captada por Herzog (2014), verifica-se a interface administrativa do banco de dados, as entidades relacionadas para o desenvolvimento de suas tarefas e como se distribuem graficamente para a co-curadoria de internautas pesquisadores do Museu.

Figura 3 - Tela principal da base de dados do CMS *Shiro* 1.0 beta.



Fonte: HERZOG, 2014.

Verifica-se que, além de convergir linguagens multimodais em camadas invisíveis do sistema, o DI opera um tipo de tradução intersemiótica (PLAZA, 2003), para a representação e, em camada visível, a apresentação da informação na interface administrativa do sistema para o desempenho de tarefas do agente institucional. Ressalta-se que, por meio das *affordances* na ambiência digital, emerge um indivíduo moldado por e moldador do constructo, co-criador e criatura no sistema complexo: “Assim, dentro do espaço definido pela cultura digital, performamos nossos gestos em direção à completude do sentido, à produção de um mundo que nos faça sentido⁵³.” (BASBAUM, 2018, p.2).

Nesta perspectiva, informações-coisas, como metadados, tornam-se evidências musealizadas em um cenário digital que traduz valores em interfaces de software; e revela, por meio do DI, o próprio ser humano que chega ao século XXI interagindo em ambiências digito-virtuais em busca de informação, conhecimento e reconhecimento.

A Curadoria Digital do Museu da Pessoa, descrita a seguir, é desenvolvida por equipe multidisciplinar que, entre outras atividades, cria e atua em simulacros facilitadores de uma cultura de protagonismo e compartilhamento de informações na Web 2.0.

⁵³ Para Sérgio Basbaum, em *Tecnoestese e infocognição: da ordem e dos predicados dos acoplamentos na circunstância contemporânea* (2018), *fazer sentido* é encenar um mundo numa tensão temporal que um ser, situado em sua circunstância, constitui não como cenário consumado, mas como tomada de posição em relação ao passado e como um performar no devir (BASBAUM, 2018, p.3).

4 PATRIMÔNIO INTANGÍVEL, TANGÍVEL: UM MUSEU HÍBRIDO

Verifica-se em práticas, bem como em reflexões científicas publicadas em livros, guias, revistas acadêmicas e teses, que a crescente *conversa* entre sujeitos e instituições museológicas (WAGENSBERG, 2005) tem sido fruto de Políticas Públicas Culturais.

Segundo Marcelo Mattos Araújo (2013), presidente do Instituto Brasileiro de Museus (Ibram)⁵⁴, um órgão do Ministério da Cultura, “[...] o debate no campo museológico no Brasil e no exterior tem se intensificado extraordinariamente, acompanhando as incessantes transformações e a visibilidade crescente dos nossos museus.” (ARAÚJO, 2013, p. 7).

Para Araújo (2013), em *Conceitos-chave de museologia*⁵⁵, o Estado de São Paulo abriga significativa parcela dos museus brasileiros: dezoito museus pertencentes à Secretaria de Estado da Cultura e mais de quatrocentas instituições museológicas, públicas ou privadas, em quase duzentas cidades paulistas (ARAÚJO, 2013, p. 8).

Além de São Paulo, no que se refere ao conjunto de museus em todo território nacional, observa-se, no *Guia dos Museus Brasileiros*⁵⁶ (2011), dados de 3.118 museus, incluindo 23 museus virtuais⁵⁷, mapeados. O ano de criação, situação atual, endereço, horário de funcionamento, tipologia de acervo, acessibilidade, infraestrutura para recebimento de turistas estrangeiros e natureza administrativa são as informações que o *Guia* nos fornece sobre cada um dos museus mencionados.

A propósito de museus virtuais, ainda em *Conceitos-chave de museologia* (2013, p. 66), o termo *museu virtual* nos é apresentado como um conceito polêmico,

⁵⁴ Link para o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). Disponível em: < <http://www.museus.gov.br/> >. Acesso: 20 mar. 2018.

⁵⁵ Link para: *Conceitos-chave de museologia*. Disponível em: < http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Conceitos-ChavedeMuseologia_pt.pdf >. Acesso: 20 mar. 2018.

⁵⁶ Link para Guia dos Museus Brasileiros (2011). Disponível em: < <http://www.museus.gov.br/guia-dos-museus-brasileiros/> >. Acesso: 20 mar. 2018.

⁵⁷ Dados referentes ao ano da publicação, 2011.

pois coloca em perspectiva definições de termos como virtual, real e atual, questão filosófica que tem sido repensada constantemente.

Do *Guia*, destaca-se a descrição do Instituto Museu da Pessoa.Net: *aberto e virtual*. Além dos dois endereços, o eletrônico e o da sede em São Paulo⁵⁸, o *Guia* informa a natureza administrativa privada do Museu da Pessoa, uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP)⁵⁹, o ano de criação (1991) e a tipologia do acervo: imagem, som; virtual. Horário de funcionamento e dado sobre acessibilidade também são informados. Lê-se, ainda, que “O museu possui tanto sede física para visitação, quanto exposição de longa duração em meio virtual⁶⁰, tratando-se de um museu misto (presencial e virtual).” (GUIA, 2011, p.561). A descrição *aberto e virtual* traduz a dificuldade de se apresentar a ambiência híbrida do Museu da Pessoa, pois ela difere dos simulacros que reproduzem ou ampliam espaços museais físicos e suas exposições.

De modo original, devido ao DI sua Curadoria Digital, o Museu da Pessoa possibilita aos internautas cadastrados, institucionais e visitantes, colaborarem por meio de emergências participativas ao musealizarem histórias de vida. Em Curadoria Digital colaborativa, acervos podem ser criados em *CSH* ou transformados (usados e reusados) em *Monte Sua Coleção*. Registrada e indexada, a memória, patrimônio intangível, é armazenada e preservada por meio de representações, metadados tangíveis (bits), na base de dados do sistema. Vertida em arquivo digital, pretende-se que tal dado museal possa ser acessado e compartilhado como fonte de pesquisas.

O DI previsto em e para Curadoria Digital (*top-down*) do sistema do Museu relaciona as co-curadorias dos internautas (*bottom-up*), tanto no portal quanto na base de dados do sistema. Assim como o visitante pode ser o curador de histórias de vida próprias ou de outras pessoas, os pesquisadores do Museu desenvolvem a

⁵⁸ Os endereços do Museu da Pessoa fornecidos pelo Guia dos Museus Brasileiros (2011) são: www.museudapessoa.net e Rua Delfina, 342, Vila Madalena, São Paulo – SP.

⁵⁹ Link para Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP). Disponível em: <<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/bis/oscip-organizacao-da-sociedade-civil-de-interesse-publico,554a15bfd0b17410VgnVCM1000003b74010aRCRD>>. Acesso: 11 out. 2017.

⁶⁰ O Guia dos Museus Brasileiros informa que “atualmente funciona um espaço de atendimento ao público composto por estúdio de gravação, biblioteca, sala de exposição permanente, café e banheiros (Fonte: Questionário de cadastramento do Museu da Pessoa. Cadastro Nacional de Museus – Sistema Brasileiro de Museus, Ibram/MinC, 2010)”. (GUIA, 2011, p.21)


programação institucional de exposições temáticas por meio de constantes rearranjos de histórias de vidas, indexadas e recuperadas por etiquetas ou *tags* (folksonomia) que rotulam e aproximam seu conteúdo informacional. Os praticantes do DI, institucionais ou não, geram fontes históricas (HO) sobre seu presente e trilhas para futuras pesquisas, devidamente relacionadas por mesclagem de etiquetas.

Para além da discussão sobre o que seria um museu virtual, o Museu da Pessoa se reconhece e se apresenta em seu portal como tal. O entendimento pode derivar do fato de que o Museu - ainda que possua uma sede física administrativa na qual pesquisadores institucionais colham, semanalmente, vídeos de novos depoimentos; e educadores realizem visitas orientadas⁶¹ - o ambiente físico não comporta exposições dos fatos musealizados, o acervo de Web artefatos digitais. Verifica-se que a sede física serve, à ambiência virtual, como complemento ou reserva técnica para armazenamento de acervo de mídias que suportam coleções de histórias e demais conteúdos informacionais museais armazenados, geridos e acessados na base de dados da ambiência digital.

Dentre as mídias digitais e analógicas armazenadas na sede física, verificou-se a ficha de decupagem de vídeo, contendo a história de vida coletada presencialmente por pesquisador do Museu, em suporte papel, como se observa na Figura 4.

⁶¹ Segundo o portal do Museu da Pessoa, em 2017, o setor educativo oferece visita orientada a grupos de educadores e de alunos de ensino fundamental ou médio, assim como grupos de professores e pesquisadores que tenham interesse em conhecer a metodologia de registro de histórias do Museu, com possibilidade de exploração livre do acervo de mídias na sede.

Figura 4- Ficha de decupagem de vídeo do Museu da Pessoa.


Museu da Pessoa
Ponto de Cultura
20 anos do Museu da Pessoa no Brasil

Ficha de decupagem de vídeo

Data: 30/08/2012

Código: PCSH_HV364

Deponente: Jefferson de Mello

Entrevistadores: Aloia Guerra / Sílvia Espíndola

MINUTO INICIAL	MINUTO FINAL	TEMA DA HISTÓRIA
01:25	03:45	Infância: Começo a trabalhar com 11 anos
07:10	11:35	Juvenis: Anos 60, rebeldia
11:38	13:15	* Infância na Pólis de Salvador Dez anos de Bahia
13:17	14:20	Porque Infância
15:25	15:24	Quela na época em que morava no interior
17:25	19:20	Trojeito de casa de escola
20:25	26:49	Trabalho na fábrica de doces (Dois anos)
28:20	30:20 (+ou-)	Trabalho de sua mãe nos
31:20	34:29	Trabalho na feira
34:40	37:13	Escola - Externato (Interim por esporte)
Fita 2 (continuar)		
39:00 (10m)	41:20	1ª nomenclatura
41:45	46:00 (+ou-)	mãe nos festas de bairro. Kumpar, música, party, etc...
49:40	52:01	Como surgiu a vontade de ser militante? Aprendizagem na organização de movimentos
52:01	52:55	Experiências com os movimentos sociais por meio de projetos
52:56	57:28	2º grau / Trabalho no escritório / Contabilidade
57:30	59:34	Trabalho como contador / Trabalho relato no moqueim SHERRY BARAO

Fonte: HERZOG, 2014.

Ainda que sejam realizadas ações presenciais, como a decupagem de vídeos de depoimentos coletados pelo Museu, em seu estudo sobre o Museu da Pessoa, Henriques afirma que “Embora possua actividades fora do seu espaço virtual, o Museu da Pessoa é essencialmente um museu cujo veículo de comunicação, interacção e exposição é a Internet.” (HENRIQUES, 2004, p. 7). Para a autora, “[...] é através da Internet que tem a sua face mais visível.” (HENRIQUES, 2004, p. 7).

Como uma vitrine virtual, a Web 2.0 exhibe artefatos culturais digitalizados ou nato digitais recuperáveis na Internet. Quanto mais linguagens e padrões convergirem (DI) em plataformas *Open Source*, maior interoperabilidade e recuperação da informação por meio de buscas em base de dados e repositórios digitais.

Em *Do documento impresso à informação nas nuvens: reflexões*, Robredo (2011, p. 33) conclui que:

[...] pode-se dizer que a web 2.0 é vista por alguns como a segunda geração do desenho e da evolução da web, que facilita a comunicação e o compartilhamento da informação, a interoperabilidade e a colaboração, com a proliferação de redes comunitárias e sociais, hospedagem de serviços e aplicações, compartilhamento de vídeos, wikis, blogs e folksonomias. (ROBREDO, 2011, p. 33).

Diante da questão complexa, percebe-se o Museu da Pessoa como um fenômeno híbrido, não apenas pela existência da sede física administrativa⁶² que armazena e busca preservar, em estúdio climatizado, cerca de vinte mil mídias digitais e analógicas que suportam os depoimentos da coleção *CSH* colhidas por pesquisadores, mas também pela promoção de práticas educativas.

Observa-se que tais práticas ocorrem, por vezes, extramuros: eventualmente, o Museu toma forma de cabine móvel para atuações presenciais em diferentes regiões do país. Assim, verifica-se a hibridez de recursos tangíveis e intangíveis na constituição do Museu virtual de memórias. Parte dos depoimentos é coletada fora do Museu, mas o armazenamento das mídias que suportam o acervo constantemente ampliado é sempre na sede física.

Como polêmica gerada por problematizações conceituais referentes ao Museu, menciona-se a visão de Rose Miranda, Coordenadora Geral de Sistemas de Informação Museal do Instituto Brasileiro de Museus à época da publicação do *Guia*

⁶² Rua Barão de Itapetininga (Centro), Rua Cardeal Arcoverde (Pinheiros), Rua Delfina (Vila Madalena) abrigaram o Museu da Pessoa. net, o Museu é sediado na Rua Natingui (Vila Madalena).

[...] cabe ressaltar que expressiva porcentagem de seu acervo e, portanto, de sua comunicação com o público, ainda se realiza no ciberespaço. Dessa forma, o Museu da Pessoa constitui-se em instituição híbrida ou mista. (GUIA, 2011, p. 21).

Conforme o *Guia*, o virtual é entendido como bem cultural que se apresenta mediado pela tecnologia de interação cibernética (Internet). Isto equivale a dizer que a memória, vertida em fato museal do Museu, é acessada por meio das TIC. Nesta linha de pensamento, não a ambiência digital, mas a sede física, poderia ser entendida como um simulacro de museu ou reserva técnica para armazenagem de seu acervo de mídias e publicações; uma vez que histórias, traduzidas em Web artefatos, tornam-se dados digitais, acessados apenas online.

Em entrevista concedida a Gillespie (1999), Worcman afirma que, desde os primeiros passos do Museu da Pessoa, o que se buscou preservar sempre foi essencialmente virtual (HENRIQUES, 2004, p.93). Virtual ou híbrido, o museu contemporâneo abriga em si a vocação para mediações dialógicas e, neste sentido, seus conteúdos devem ser estrategicamente mediados pelo DI que relaciona, organiza e traduz tais conceitos. No reino digital, o DI cumpre um papel organizador ao convergir linguagens transdisciplinares, relacionando requisitos de conteúdos a especificações funcionais, o *Design* de Interação e o *Design* de Interface ao *Design* de Navegação e ao *Design* Visual, ou seja: relacionando os elementos do modelo de Garrett (2003). Nota-se que, para além do modelo em questão, o DI, definido em e para Curadoria Digital, converge linguagens em camada visual tendo em vista a apresentação da informação; mas também em camadas invisíveis para a sua representação (metadados).

Segundo Ururahy, autora que investiga novas formas de produção e difusão da arte com a utilização das TIC, em sua dissertação *Museus na internet no século XXI: a caminho do museu ubíquo* (2013), os espaços museais adentraram a Web 2.0 para ampliar a disseminação e a acessibilidade à informações para um público que, sem este meio, não estaria envolvido, interativa e colaborativamente, no processo que se abre em direção à criação conjunta - instituição e público - da produção museológica.

Nesta direção, em *The Museum of the Third Kind*, Ascott (1996) sugere que não haja uma história única e absoluta, e que o passado é escrito no presente. Para

o autor, nada nos é dado: nem o passado, nem o presente e nem o futuro, e o espaço da construção seria nossa própria consciência (ASCOTT, 1996)⁶³.

Na ambiência digital do Museu da Pessoa observa-se que o DI, o mais e o menos aparente, desempenha um papel mediador, não apenas por traduzir o intangível, memórias, em metadados tangíveis, mas por realizá-lo de modo criativo. Neste sentido, o estudo supera a mera constatação de que linguagens e as mídias convergem, ao explorar e descrever um processo de Curadoria Digital no qual as linguagens e suas matrizes “[...] deslizam umas para as outras, sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam, unem-se e separam-se, entrecruzam-se” (SANTAELLA, 2007, p. 96), criativamente.

Em complemento, a partir do modelo brasileiro, verifica-se o desenvolvimento de três museus virtuais internacionais que surgiram a partir de conversas em encontros em congressos no exterior. A ideia de reunir histórias de vida em uma Rede Internacional de Museu da Pessoa teve início com a parceria com a Universidade do Minho, Portugal (1999), seguida pela parceria com a Universidade de Indiana, EUA (2000) e, finalmente, outra com o Centro de História de Montreal, Canadá (2003). Embora autônomos, estes três núcleos internacionais de Museu da Pessoa interligam-se, conforme o portal do Museu, por uma mesma metodologia – a *Tecnologia Social da Memória* (2009), desenvolvida pelo Museu da Pessoa nacional, - e por objetivos comuns.

As iniciativas de Portugal⁶⁴, dos EUA e do Canadá surgiram dentro do universo acadêmico ou em Instituições de Memória locais, como no Departamento de Informática da Universidade do Minho, no Departamento de Telecomunicações da Universidade de Indiana e no *Centre de Francophonie de las Amérique*, em Montreal, ou seja, elas estão abrigadas em instituições pertencentes a áreas que se relacionam com a CI e suas subáreas.

Destaca-se, entretanto, que apesar de serem mencionadas no portal do Museu da Pessoa, as ambiências digitais dos núcleos parceiros não convergem na

⁶³ Link para The Museum of the Third Kind. Disponível em: <http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic015/ascott/ascott_e.html>. Acesso: 17 out. de 2017.

⁶⁴ Em entrevista ao jornal online *Público* (2001), o Professor Jorge Rocha (UM) afirma: "O que me cativou mais foi o facto de achar a ideia brilhante, mas o suporte ser muito miserável, na altura". Link para o jornal *Público*. Disponível em: <<https://www.publico.pt/sociedade/jornal/museu-da-pessoa-colecciona-historias-de-vida-na-internet-157999>>. Acesso: 12 set. 2017.

do Museu brasileiro; assim como não há links que remetam a seus Websites para, - além da desejada conexão de histórias de vida -, a comparação entre os sistemas, suas Curadorias Digitais e seus DI. Em pesquisa no Google, tais museus não foram localizados⁶⁵. Por outro lado, observa-se o plano para o desenvolvimento de um novo núcleo argentino⁶⁶, iniciado em 2016. Abaixo, o site argentino em construção⁶⁷, como se observa na Figura 5.

Figura 5 - Captura de tela do site do Museo de la Persona.



Fonte: GOOGLE, 2017.

Do núcleo português do Museu da Pessoa, observa-se o artigo sobre a sua Curadoria Digital, *Histórias de Vida + Processamento Estrutural = Museu da Pessoa* (2003)⁶⁸, de Alberto Manuel Simões e José João Almeida, ambos do Departamento de Informática da Universidade do Minho. Contudo, constata-se que a Rede

⁶⁵ Links sobre o núcleo português do Museu da Pessoa. Disponível em: <<http://alfarrabio.di.uminho.pt/mpessoa>> (Link indisponível no momento).

⁶⁶ Link para mais informações sobre o *Museo de la Persona* (Argentina). Disponível em: <<http://iberkulturaviva.org/museu-da-pessoa-a-producao-de-historias-de-vida-e-a-construcao-da-memoria-social/>>. Acesso: 12 set. 2017.

⁶⁷ Link para o *Museo de la Persona*: < <http://www.museodelapersona.org/#somos>>. Acesso: 11 out. 2017.

⁶⁸ Link para *Histórias de Vida + Processamento Estrutural = Museu da Pessoa*. Disponível em <<http://alfarrabio.di.uminho.pt/~albie/publications/xata2003mp.pdf>>. Acesso: 11 out. 2017.

Internacional de Museu da Pessoa interligados, convergidos ou não em uma mesma ambiência digital, - ou repositório - ainda não se realizou, apesar do encontro, em 2007, entre o Museu, os seus três núcleos internacionais e o *Center for Digital Storytelling* para a definição de 16 de maio como o Dia Internacional de Histórias de Vida⁶⁹ em Montreal.

A seguir, por participação indireta na ambiência digital do Museu da Pessoa, assim como em dissertação de Henriques (2004), descreve-se a história de um Museu virtual anterior ao advento da Internet. Observa-se que questões técnicas e tecnológicas, como as que se interligam a conceitos relacionados à preservação de patrimônio cultural e mediação institucional, entre outras, foram as perspectivas sobre as quais o Museu se ergueu, em 1991, na cidade de São Paulo. Neste sentido, de acordo com tais temas, visão política, ética e social da instituição, buscou-se, em revisão bibliográfica, as origens e a trajetória do Museu, assim como sua inserção na Web 1.0 e, posteriormente, na Web 2.0, para a compreensão do objeto do estudo.

4.1 MEMORIAL DO MUSEU DA PESSOA: ONDE VOCÊ FAZ PARTE DA HISTÓRIA

Memória como capital simbólico, registro e preservação da memória social como patrimônio cultural imaterial e mediação dialógica institucional por meio de TIC para uma inclusão social foram os pilares sobre os quais o Museu da Pessoa se apoiou para sua criação e seu desenvolvimento. Vinte e cinco anos depois, ele ocupa tanto uma sede administrativa na Vila Madalena, na cidade de São Paulo, quanto um portal em ambiência digital com alcance ubíquo. Epistemologicamente, memórias narradas em forma de histórias de vida de pessoas foram determinadas como o fato museal ou objeto-conceito (RÚSSIO, 2010) de seu acervo.

⁶⁹ Link para Dia Internacional de Histórias de Vida. Disponível em: <<https://www.google.com.br/amp/s/catracalivre.com.br/geral/cidadania/indicacao/16-de-maio-dia-internacional-de-historias-de-vida/amp/>>. Acesso: 18 fev. 2018.

Em *Missão e objetivo*⁷⁰, observa-se a crença institucional na valorização da diversidade cultural por meio de histórias vida, entendidas como patrimônio da humanidade, objetivando sua disseminação para a construção de uma cultura de paz. Principalmente, a missão do Museu da Pessoa é ser aberto e colaborativo o suficiente para transformar seu acervo em fonte de conhecimento, compreensão e conexão entre pessoas e povos, definindo-se como um legado diverso da história oficial do país, uma vez que busca promover uma transformação cultural e social que garanta a sustentabilidade e a ampliação de sua ideia em diversos espaços sociais (MISSÃO e OBJETIVOS, 2018).

Salienta-se que a instituição está em permanente construção e, para o estudo histórico do Museu e suas transformações tecnológicas, adota-se, como bases da pesquisa, o portal do Museu e a dissertação de Henriques (2004, p.76) que buscou “[...] entender a dinâmica da museologia no espaço virtual”.

Verifica-se, no portal do Web museu⁷¹, que mesmo antes de contar com a sede física ou com a Internet, o fenômeno prototípico já se reconhece, em 1991, como uma *rede sem rede*. Como marco inicial, uma intervenção durante a exposição *Memória & Migração* foi realizada durante o evento do Museu da Imagem e do Som (MIS), em São Paulo. Na ocasião, abriu-se um estúdio para que os visitantes interessados contassem e gravassem suas histórias.

Conforme Henriques (2004), devido ao sucesso da exposição, cogitou-se a criação de um museu para que pessoas comuns registrassem suas histórias. Três historiadoras e dois jornalistas projetaram o Museu da Pessoa: Karen Worcman, Márcia Ruiz e Cláudia Leonor; José Santos Matos e Mauro Malin, conforme Henriques (2004, p. 92).

Oficialmente criado como uma instituição privada apenas em maio de 1992, seus trabalhos passaram a ser conhecidos por meio de projetos que foram divulgados pela mídia. Henriques (2004) relembra que o primeiro produto do Museu da Pessoa foi *Memória Oral do Idoso*, realizado em parceria com o Serviço Social do

⁷⁰ Link para Missão e Objetivo do Museu da Pessoa. Disponível em: <https://www.cursosmuseudapessoa.net/sobre-o-museu-da-pessoa>>. Acesso: 18 fev. 2018.

⁷¹ Além de se hospedar em Website, pode-se considerar o Museu da Pessoa como um Web museu, pois “expressiva porcentagem de seu acervo e, portanto, de sua comunicação com o público, ainda se realizar no ciberespaço”, segundo o Guia dos Museus Brasileiros (2011, p. 211).

Comércio (SESC). O projeto previa um curso de formação em HO, aberto ao público, para a recolha de depoimentos em vídeo e posterior edição de um livro. “Ao todo foram recolhidos 62 depoimentos, inclusive o do educador Paulo Freire.”⁷² (HENRIQUES, 2004, p.93).

Observa-se que de uma parceria com o Serviço Social do Comércio (SESC) de São Paulo, em 1994, surgiram os primeiros CD-ROMs históricos e interativos do Brasil. O projeto ainda originou seis exposições e uma grande coleção virtual, com o objetivo de contar, por meio de histórias pessoais, a história do comércio em São Paulo. No mesmo período, desenvolveu-se também uma parceria entre o Museu da Pessoa e a Central Única dos Trabalhadores (CUT) para o registro de histórias sobre profissões em extinção.

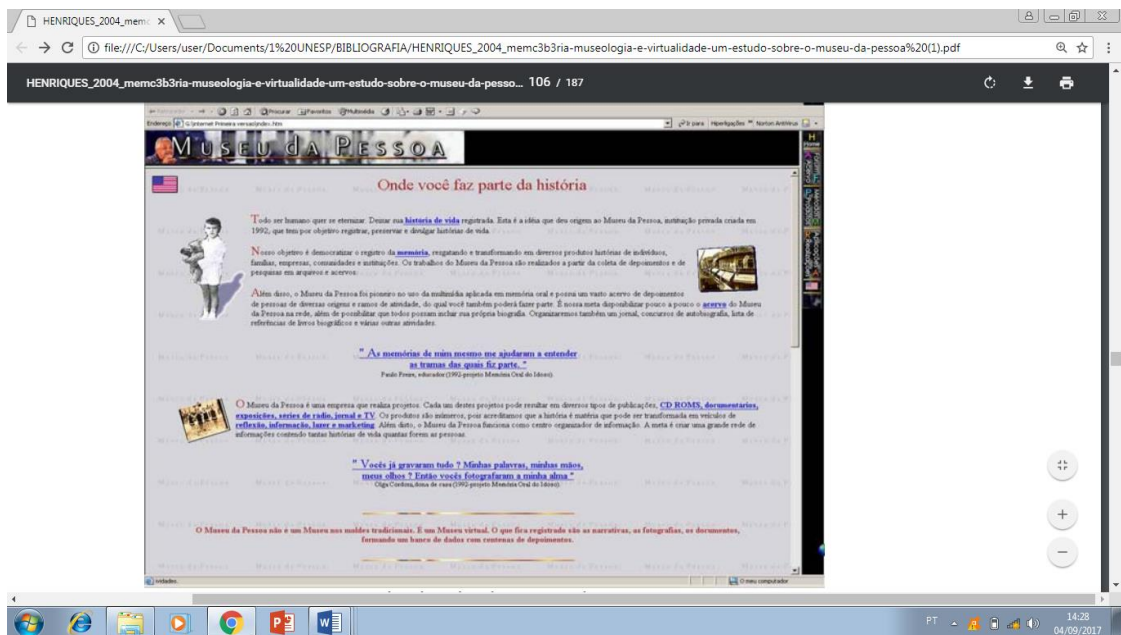
Em meados da década de 90, o Museu desenvolveu suas primeiras cabines móveis de captação de depoimentos em vídeo, o que deu origem ao projeto *Museu que Anda*, quando cabines para a captação de vídeos circularam por espaços públicos e privados. A preocupação com a acessibilidade e disseminação do conteúdo informacional dos vídeos fez com que o Museu buscasse novas TIC para desenvolvimento de seus produtos, como CD-ROMs, livros e exposições. Observa-se porém que a mudança transformadora nas práticas do Museu foi a chegada e a popularização da Internet no Brasil.

Em 1996, quando o Museu construiu seu primeiro ambiente digital, reproduziu-se a lógica do fluxo de informação característico dos jornais e livros a partir do modelo ou DI do impresso. Segundo Henriques (2004, p.94), o site “[...] foi uma proposta ainda tímida de uso da Internet. Foi como um balão de ensaio, para uma compreensão de como utilizar este novo veículo de comunicação.” Naquele momento, aprendia-se a trabalhar com a nova mídia; e sites mais simples “do ponto de vista do design” (HENRIQUES, 2004, p.100) e da navegação foram construídos.

A seguir, a captação de tela de interfaces do Museu da Pessoa ao longo do tempo será intercalada à história do Museu para melhor descrevê-lo. Na Figura 6, observa-se a imagem do primeiro site do Museu da Pessoa, criado em 1996.

⁷² Link para entrevista de Paulo Freire ao Museu da Pessoa. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/video/pedagogia-para-mudar-o-pais-4832>>. Acesso: 10 out. 2017.

Figura 6 - Página principal do primeiro site do Museu da Pessoa (1996).



Fonte: HENRIQUES, 2004, p.101.

Conforme Henriques, “[...] além da página principal, o site estava dividido em seis secções: Acervo, Produtos, Métodos, Aplicações, Fórum e Realizações.” (HENRIQUES, 2004, p.101-102). Nota-se que o esforço inicial foi publicar memórias em interface digital caracterizada por uma única página, com uma única história de vida por semana. Observa-se que mesmo em ambiência Web 1.0, o Museu lança mão de recursos do DI, ainda que limitados, para a Curadoria Digital do sistema memorial. Segundo a autora, o primeiro site do Museu da Pessoa foi desenvolvido pela *Miklos Design*.

Estático e com poucas animações, seguia o padrão da época: o menu se situava na lateral direita da ambiência e letras maiúsculas, em início de parágrafo, destacavam-se em cores diferentes. Refletindo sobre o conceito de museu virtual defendido em seu estudo, Henriques (2004) conclui que o primeiro site do Museu da Pessoa não se configurava tal. No entanto, o seu objetivo principal estava cumprido: divulgar o trabalho do Museu da Pessoa (HENRIQUES, 2004, 102-103).

Observa-se que, na primeira versão do projeto *CSH*, as memórias pessoais eram enviadas por internautas via e-mail e colocadas no ar, uma por vez, por agentes informacionais do Museu. Do ponto de vista sociocultural, apesar de o país não possuir uma tradição em cultura escrita e de que menos de vinte por cento da

população brasileira acessava a Internet nos anos 90, internautas começaram a colaborar, dando início ao projeto de construção, armazenamento e disseminação de uma memória social e coletiva no Museu da Pessoa⁷³.

Segundo Henriques (2004), em 1997, o Museu da Pessoa relança o seu site com um DI mais interativo, hospedado no *Universo Online*⁷⁴ (UOL), como se nota na Figura 7. Conforme a autora, a UOL propôs novo design ao escritório *Miklos Design* para atender a novas necessidades: “Além do menu que era apresentado na horizontal dentro de uma imagem de várias pessoas, o site possuía uma barra de navegação do UOL, que era obrigatória em todos os sites hospedados nos servidores desse provedor.” (HENRIQUES, 2004, p.103).

Figura 7 - Página principal da segunda versão do site do Museu da Pessoa (1997 a 2000).



Fonte: HENRIQUES, 2004, p.104.

Na Figura 5, observa-se que o site da UOL destacava informações distribuídas nas seções *O que é*, *Almanaque*, *Fotografias*, *Acervo*, *Escreva sua*

⁷³ Na barra inferior da *Página Principal* do site, lê-se que *O Museu da pessoa não é um museu nos moldes tradicionais. É um Museu virtual. O que fica registrado são as narrativas, as fotografias, os documentos, formando um banco de dados com centenas de depoimentos.*

⁷⁴ Universo Online, ou UOL, é um portal de conteúdo e de acesso que foi lançado em abril de 1996 e é considerado o maior portal de informação em língua portuguesa. Link para UOL. Disponível em: <http://www.uol.com.br>. Acesso: 11 out. 2017.

História e Visitantes, além de novidades semanais. Pela primeira vez, oportunizou-se buscas, por termos, ao acervo.

Tais pesquisas permitiam, aos internautas, buscas por palavras existentes nos textos, tanto nas transcrições de depoimentos gravados em vídeos quanto nas legendas das imagens. Segundo Henriques, “[...] embora este sistema de busca não tivesse um grau de eficiência muito alto, pois acabavam por extrair informações desnecessárias, foi um primeiro passo para a uma procura mais organizada de informações no site.” (HENRIQUES, 2004, p.105).

Em 1999, segundo a autora, o site do Museu foi premiado como o melhor de São Paulo pela Aberje⁷⁵. Concomitantemente, Worcman tornou-se *fellow* da *Ashoka Empreendedores Sociais*⁷⁶. No período, a participação do Museu na conferência *Museums and Web*, em Nova Orleans, rendeu-lhe um elogio do *New York Times* que o considerou “[...] o site mais interessante da conferência internacional de museus, por sua experiência criativa no trabalho com a memória social.” (HENRIQUES, 2004, p.95).

Observa-se que, nesta mesma conferência, travaram-se contatos com o Professor Jorge Gustavo Rocha do Departamento de Informática da Universidade do Minho e com o Professor Thom Gillespie⁷⁷ da Universidade de Indiana: ambos fundamentais para a constituição de uma almejada Rede Internacional de Histórias de Vida e futuros núcleos do Museu da Pessoa em Portugal e nos EUA.

Quanto ao site, em virtude de um nova política de parcerias do UOL - em que parte do conteúdo do site devesse ser exclusivo aos seus assinantes - o contrato foi rescindido e o site retirado daquele servidor em 2001.

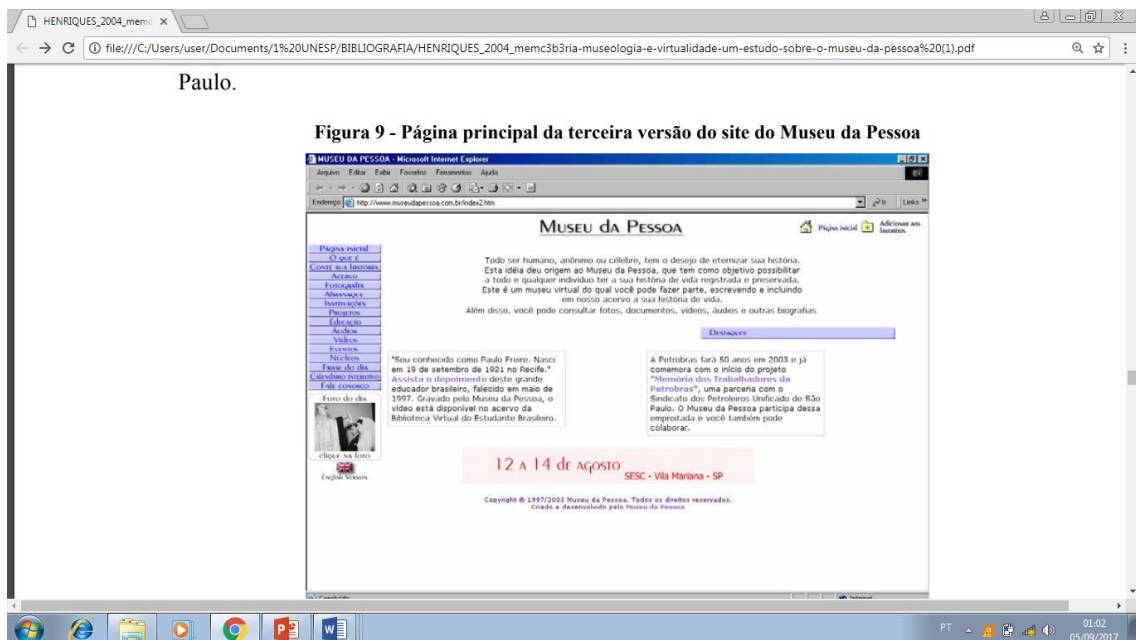
⁷⁵ Link para Aberje. Disponível em: <<http://www.aberje.com.br/>>. Acesso: 11 out. 2017

⁷⁶ Em consonância com os valores do Museu, a *Ashoka* crê que todas as pessoas possam aprender e aplicar habilidades que contribuam para o desenvolvimento de empatia, trabalho em equipe, liderança colaborativa e postura ativa transformadora, visando o fortalecimento da cidadania no mundo contemporâneo e capacidade de promoção de mudanças no entorno. Os empreendedores sociais da *Ashoka* são eleitos por um rigoroso processo de busca e seleção com etapas nacionais e internacionais. Estes empreendedores sociais são líderes no campo em que atuam e influenciam as Políticas Públicas a fim de realizar mudanças sistêmicas. Link para *Ashoka*. Disponível em: <<https://www.ashoka.org/en>>. Acesso: 11 out. 2017.

⁷⁷ Thom Gillespie, então professor de mídias interativas e diretor Masters in *Immersive Mediated Environments* (MIME) no departamento de Telecomunicações da Universidade Indiana e um dos membros do conselho consultivo do Instituto Museu da Pessoa.net.

A terceira versão do site do Museu da Pessoa, (2001- 2002), observado na Figura 8, contou com pequenas mudanças em termos de design, segundo Henriques (2004, p.106). Realizadas internamente pela própria equipe de Web design do Museu da Pessoa, a novidade foi a criação de um menu lateral em substituição ao menu horizontal na tentativa de organizar a navegação. Além disto, o DI do novo site convergiu linguagens e criou novas seções. Uma imagem por dia passou a ser exibida na página principal, assim como um parágrafo de apresentação do Museu da Pessoa (HENRIQUES, 2004, p.106).

Figura 8 - Página principal da terceira versão do site do Museu da Pessoa (2001-2002).



Fonte: HENRIQUES, 2004, p.107.

Conforme Henriques (2004), entre as mudanças na página principal da terceira versão de seu site (2001), destaca-se a retirada do campo de busca (a ausência de uma base de dados impossibilitava uma busca eficiente) e a inserção de um banner contendo notícias e divulgação de projetos apoiados pelo Museu da Pessoa.

Destaca-se que, a partir de 2001, em parceria com o *Instituto Avisa Lá*, o programa *Memória Local* passou a formar professores de escolas públicas do ensino fundamental, por meio da aplicação de material pedagógico desenvolvido por equipe multidisciplinar de profissionais do Museu, a *Tecnologia Social da Memória* (2009). A

publicação destina-se a promover e suportar discussões temáticas sobre HO, roteiros, histórias de vida, coleta de depoimentos e realização de entrevistas para que venham a resultar em conteúdo informacional para novas coleções e exposições de memórias do Museu da Pessoa. A metodologia foi utilizada para a coleta de histórias de vida do projeto São Paulo Futebol Clube e do projeto sobre o Comércio no Estado de São Paulo. Das pesquisas e das histórias de vida, criaram-se produtos como centros de memória físicos e virtuais, livros, exposições e vídeos.

Também em 2001, durante o processo do Prémio Empreendedor Social, o Museu da Pessoa inicia projeto para a criação de um portal de histórias de vida, o *Museu da Pessoa.net*.

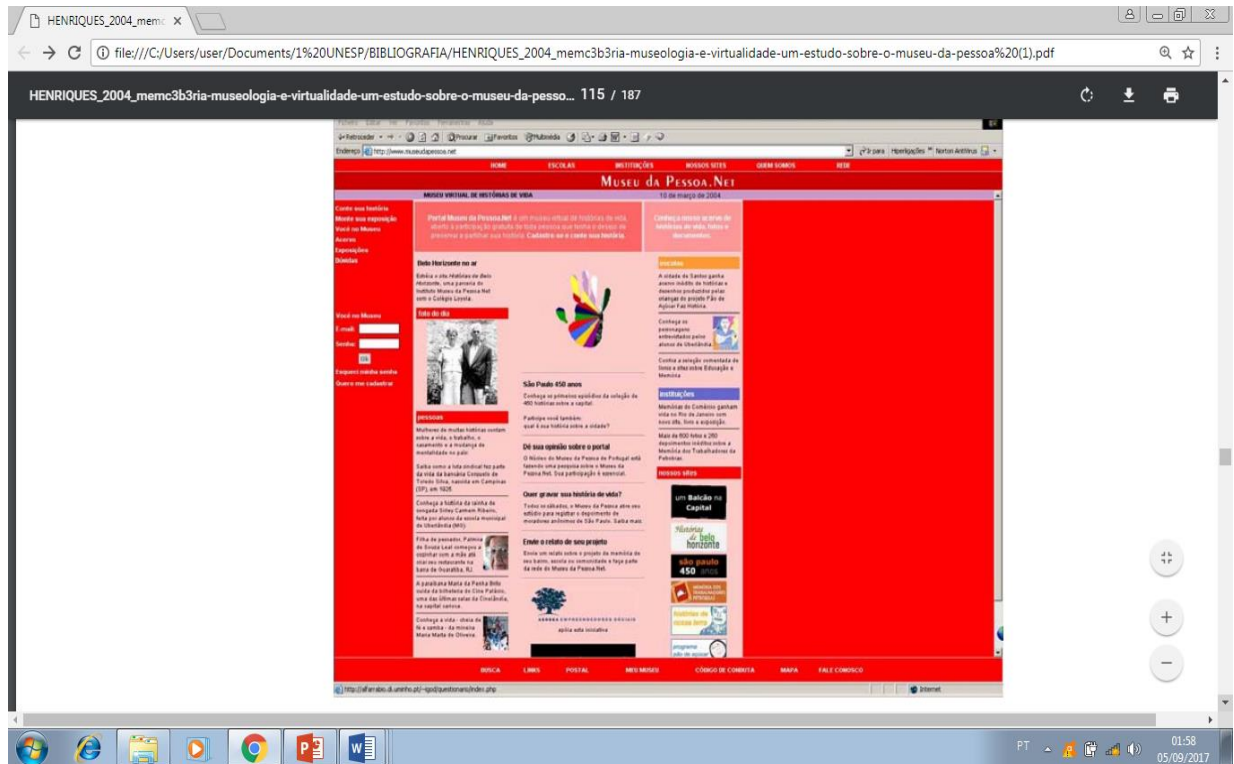
Segundo Henriques, “A ideia era criar um portal que congregasse vários sites ligados a quatro grandes áreas: educação, instituições, comunidades e pessoas. Cada site teria conteúdos direccionados a um determinado público-alvo.” (HENRIQUES, 2004, p. 97).

Ainda conforme a autora, o Instituto *Museu da Pessoa.Net* constituiu-se em 2002 como uma OSCIP a partir de nova lei em vigor no Brasil⁷⁸. A ideia de ser uma organização não-governamental já vinha desde 1997, e a primeira iniciativa recebeu o nome de Instituto de Histórias Digitais (HENRIQUES, 2004, p.98). Em 2003, o portal foi lançado oficialmente durante o seminário *Memória, rede e mudança social*, promovido em parceria pelo Museu da Pessoa e pelo Serviço Social do Comércio (SESC) de São Paulo.

A quarta versão do site do Museu da Pessoa, representado na Figura 9, teve início em 2003, segundo Henriques (2004).

⁷⁸ Link para Lei federal Nº 9.790, de 23 de Março de 1999. Dispõe sobre a qualificação de pessoas jurídicas de direito privado, sem fins lucrativos, como Organizações da Sociedade Civil de Interesse Público, institui e disciplina o Termo de Parceria, e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9790.htm>. Acesso: 11 out. 2017.

Figura 9 - Quarta versão – Portal Museu da Pessoa.net (2003).



Fonte: HENRIQUES, 2004, p.110.

O design do portal ilustrado na Figura 9 foi desenvolvido pela *JExperts* e possuía uma animação em *flash* na página de abertura, assim como divulgava, estrategicamente, imagens nas páginas principais. Os projetos educativos destacavam-se *no* hiperlink *Escolas*, e os demais conteúdos subdividiam-se em: *Memória Local*, *Biblioteca* e *Antenas*.

Verifica-se que, em 2004, o Museu da Pessoa repensou o seu papel institucional e passou a se preocupar em articular iniciativas a fim de que as histórias de vida se interconectassem e servissem como mobilizadoras de ações a diversos grupos sociais. Neste sentido, a iniciativa que originou a publicação *Brasil Memória em Rede* (2010), envolveu cerca de 100 organizações em todo país e articulou ações em torno da memória.

Concomitantemente, segundo Henriques (2004), os grupos criados durante a realização do Seminário continuaram a discussão sobre o DI tanto de sua metodologia quanto de sua Curadoria Digital: “integração dos sistemas de informação em sites e bases de dados.” (HENRIQUES, 2004, p.99).

Em 2007, o Museu havia se tornado uma espécie de centro de memória, o que possibilitou a construção de polos regionais, responsáveis pela articulação de projetos locais. Naquele momento, pôde-se verificar dois movimentos no Museu: um nacional e um no exterior, em busca de internacionalização. No Brasil, o movimento *Um Milhão de História de Vida de Jovens*; e, no exterior, a campanha do *Dia Internacional de Histórias de Vida*, promovida pela Rede Internacional de Museu da Pessoa.

O movimento *Um milhão de Histórias de Vida de Jovens* nasceu de uma parceria entre o Museu e uma organização da sociedade civil, a *Aracati*; e ocupou-se da mobilização de jovens, utilizando-se de uma metodologia desenvolvida por Lambert (2002), fundador do movimento internacional *Digital Storytelling* e diretor executivo do *Center for Digital Storytelling*.

Quanto ao movimento em direção a uma internacionalização, no mesmo período, a Rede Internacional de Museus das Pessoas chegava ao seu melhor momento. Com início em 1999, em Portugal, e depois nos EUA, em 2001, e finalmente em Montreal, em 2003, os Museus das Pessoas - a partir de um contato com o Museu da Pessoa nacional, e de capacitação de suas equipes - tornaram-se núcleos autônomos em busca de consolidação de uma rede, instituindo o Dia Internacional de Histórias de Vida, em 2007.

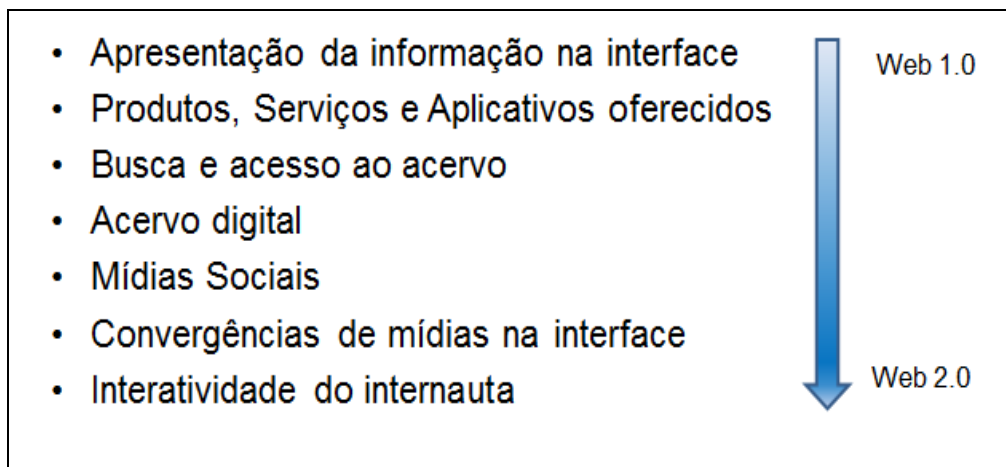
Henriques (2004) observa que, até 2004, as transformações tecnológicas não implicaram mudanças significativas quanto à interação e colaboração do internauta, mas sim quando tecnologias passam a convergir e interoperar em rede, oferecendo acesso e modos de interação e colaboração. Neste quadro, observa-se que a evolução tecnológica oportuniza, por meio do DI, a organização de quantidade exponencial de informações em processo de Curadoria Digital colaborativa na Web 2.0.

Verifica-se que o Museu quase fechou devido à crise econômica enfrentada pelo país em 2008. Então, o museu reviu suas estratégias e, impossibilitado de investir em internalização, voltou-se ao rico acervo coletado, nem todo digitalizado. Dedicaram-se a transcodificar o material até então registrado em mídias como hi 8, betacam, mini dv, VHS: tecnologias de vídeo utilizadas ao longo dos anos, que foram convergidas para o ambiente digital, acessíveis por meio de linguagens

digitais envolvidas nos processos de intersemioses e transcódificações. Apreende-se que o contexto, apesar da crise econômica, ofereceu oportunidade para a realização de ações internas fundamentais para o Museu, como ampliar a digitalização e transcódificação do acervo.

No tratamento do acervo, observa-se que o Museu da Pessoa priorizou a catalogação, a organização e a disseminação de informações. A Curadoria Digital da informação veio potencializar o acesso, a distribuição e a interatividade, resultantes de convergências previstas pelo DI até então subutilizado, limitado aos recursos da ambiência Web 1.0. Na passagem de ambiência de Web 1.0 para Web 2.0, a curadoria das histórias de vida, sua divulgação e a criação de meios de busca passaram a ser a prioridade do Museu da Pessoa. No Quadro 1, observam-se recursos de interação que se desenvolveram na transição da Web 1.0 para Web 2.0.

Quadro 1 Recursos de *Design* de Interação em interfaces digitais.



Fonte: BATISTA *et al.*, 2015.

O projeto *CSH*, na passagem para Web 2.0, oportunizou, ao pesquisador institucional, assim como aos internautas, emergências participativas ao lhes permitir a curadoria compartilhada - ainda que com limite variado de controle - de conteúdos em base de dados do sistema, por meio de criação interativa de Web artefatos pré-moldados (DI) multimodais na ambiência digital do Museu. A seção passou a atrair

atores da informação, profissionais ou não, nativos na Internet ou *born digital*⁷⁹ (RIBEIRO, 2010, p.68) ou não: um convite à criação de novos acervos para um museu em que o internauta visitante pode ser, ainda, acervo e curador de coleções de histórias de vida.

Em 2013, com o apoio institucional dos *Correios*, realizou-se uma grande expedição pelo país, em busca de histórias que conectassem pessoas antes da chegada da Internet. Segundo o portal, o projeto *Aproximando Pessoas* envolveu uma campanha virtual de histórias, o registro de oitenta e quatro histórias de vida, uma exposição e uma publicação. No mesmo ano, a equipe de profissionais do Museu, juntamente com o escritório de design *Plano B*, idealizaram e desenvolveram uma plataforma customizável para suas necessidades: um CMS *Apache Shiro* 1.0⁸⁰ com design 2013.

Esta seria uma primeira experiência de mudança significativa e, posteriormente, a partir de *upgrades* em relação ao primeiro *Shiro* 1.0, planejou-se um novo DI para Curadoria Digital do sistema, para o qual pretendia-se migrar. Verifica-se, porém, que as prioridades do Museu foram revistas e o sistema para indexação e visualização de depoimentos de história oral proposto por Herzog (2014) com base *Design da Informação Computacional* de Benjamin Fry (2004), não vigora.

Observa-se que o Museu priorizou, em 2016, investir em *Design Responsivo*⁸¹, ao invés de migrar para versão atualizada da plataforma *Apache Shiro* 1.0, privilegiando a socialização do acesso e consequente ampliação de colaborações *bottom-up* em diferentes telas. Nota-se que o termo *Responsive Web Design* (RWD) foi cunhado por Ethan Marcotte, em 2010, em artigo homônimo

⁷⁹ Conforme nota explicativa de Ribeiro (2010), os *born digital* seriam pessoas nascidas após 1989, na conjuntura de uma rede digital na Era da Informação. Para o aprofundamento do tema, sugere-se, como a autora, a leitura de PALFREY, J.; GASSER, U. *Born digital: understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books, 2008.

⁸⁰ Link para *Apache Shiro* (Java Security Framework). Disponível em: <<https://shiro.apache.org/>>. Acesso: 11 out. 2017

⁸¹ Link para *Design Responsivo* no portal do museu. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/explore/noticias/o-portal-do-museu-da-pessoa-esta-de-cara-nova>>. Acesso: 11 out. 2017.

publicado no site *A List Apart*⁸². Com um *Design Responsivo*, páginas Web passam a apresentar informações em formato adequado às configurações do dispositivo em que está sendo visualizada. Observa-se que devido à popularidade do uso de celulares, principalmente junto ao público mais jovem, sem a implantação deste recurso, corria-se o risco de queda no número de acessos.

Mantendo-se na mesma versão 1.0 do sistema, em 2016, o Museu passou a contar com o serviço do escritório de projetos em tecnologia da informação *Hands-On*⁸³ para manutenções, consultorias sobre métricas do portal e sobre o uso *Google Adwords*, soluções de problemas e desenvolvimento de suas *landing pages*⁸⁴ - recurso chamariz, entre outras, para as páginas de suas Exposições Especiais. Concomitante às manutenções e atualizações do portal, observa-se, como medida de preservação, um backup em servidor externo (cerca de 100 terabyte) e cópias dos documentos em HDs, armazenadas na reserva técnica do Museu da Pessoa⁸⁵.

Entretanto, para a Curadoria Digital e uma custódia segura e duradoura de informações, segundo Flores (2016), há a necessidade da preservação de dados de arquivos, bibliotecas e museus em repositórios confiáveis. Na pós-custodialidade (RIBEIRO, 2010), para além da manutenção e aperfeiçoamento tecnológico do sistemas digitais em suas interfaces de interação, tais instituições necessitam adotar políticas para o estabelecimento de padrões a serem levados em conta para uma custódia de longo prazo e eficiente Curadoria Digital (SAYÃO; SALES, 2012).

Em *Documentação Museológica e Gestão de Acervo*, Padilha alerta que:

[...] criações isoladas de sistemas - embora adequem com mais facilidade os recursos digitais às necessidades da instituição, levam à impossibilidade de intersecção de informações entre base de dados institucionais. (PADILHA, 2014, p. 63).

⁸² *A List Apart* explora o design, o desenvolvimento e o significado do conteúdo da web, com foco especial nos padrões e práticas recomendadas da web. Link para *A List a Part*. Disponível em: < <http://alistapart.com/article/responsive-web-design>>. Acesso: 15 jan. 2018.

⁸³ Link para *Hands-On*, escritório de projetos em tecnologia de informação. Disponível em: < <http://www.handson-ti.com.br> >. Acesso: 22 mar. 2017.

⁸⁴ Link para *landing pages*. Disponível em: < <http://www.seomaster.com.br/blog/o-que-e-landing-page>>. Acesso: 11 out. 2017.

⁸⁵ Em 9 de outubro de 2015, a autora participou de visita técnica à sede do Museu da Pessoa.

Para a autora, a situação ocorre devido à “diversidade de diretrizes nacionais e internacionais, de padrões técnicos, normas e linguagens.” (PADILHA, 2014, p. 63). Por considerar o objeto museológico como fonte de informações para pesquisas, Padilha (2014) adverte que sua informação deva estar codificada de modo a permitir a interoperabilidade entre instituições e facilitar a recuperação da informação por internautas em ambiências digitais. Indo além, Brayner estabelece *As regras dos 10 “in”* que devem ser observadas na Curadoria Digital de Instituições de Memória Cultural (BRAYNER, 2017): integridade, integração, interoperabilidade, instantaneidade, interação, informação, incorporação de conteúdos, interpretação, inovação, e acesso indefinido.

Nesta perspectiva, interoperabilidades previstas pelo DI em Curadoria Digital devem garantir a acessibilidade e a preservação de dados digitais museais, atribuindo-lhes valor como fontes de pesquisa confiáveis, como ocorre com os dados de pesquisas científicas⁸⁶. Estratégias de preservação podem divergir, mas geralmente o DI relacional de repositórios permite a leitura dos objetos digitais a partir de uma mídia; a visualização e a interpretação pelo software de aplicação, tendo em vista a manutenção de sua integridade para não sofrerem alterações indesejáveis; e a documentação das edições previstas (SAYÃO, 2010, p.9).

Sayão (2010) aponta as seguintes estratégias de preservação digital praticadas e pesquisadas pelas comunidades envolvidas com o problema de acesso, a longo prazo, a informações digitais: a *Preservação da tecnologia*, que preserva as mídias e suportes obsoletos, é tida como modo de preservação a curto prazo; a *Emulação*, que por meio de programas, emulam comportamento de hardware e sistemas operacionais obsoletos em computadores novos, é tida como controversa; a *Migração*, que envolve mudança periódica de patamar tecnológico quando em vias de se tornar obsoleto para outro mais atualizado e íntegro, é um tipo de estratégia bastante adotada institucionalmente; e *Encapsulamento*, que implica a autodescrição dos objetos preservados e encapsulados em estruturas

⁸⁶ Com Sayão e Sales (2012), entende-se que “o arquivamento eletrônico de dados começa a ser estimulado ativamente pelas agências de financiamento de pesquisa, que demandam mais e mais que os projetos científicos contemplem o arquivamento dos dados gerados no decorrer das pesquisas em repositórios de dados confiáveis. O que nos indica que as agências que financiam ou que estabelecem as diretrizes para o setor de pesquisa começam a delinear políticas, estratégias e prioridades que considerem os dados de pesquisa de longa duração como um investimento importante que precisa ser protegido como tal.” (SAYÃO; SALES, 2012, p. 182).

físicas ou lógicas com todas as informações necessárias para que seja decifrado e compreendido no futuro (SAYÃO, 2010, p. 10). Para Sayão e Sales, nesta direção:

[...] a curadoria digital emerge como uma nova área de práticas e de pesquisa de espectro amplo que dialoga com várias disciplinas e muitos gêneros de profissionais. Ela une as tecnologias e boas práticas do arquivamento e da preservação digital e dos repositórios digitais confiáveis com a gestão dos dados científicos, criando uma nova área de pesquisa cujos desdobramentos, de amplo espectro, ainda são imprevisíveis. (SAYÃO; SALES, 2012, p.189).

Partindo-se do lema do *Digital Curation Centre* (DCC): “[...] porque boa pesquisa precisa de bons dados”, entende-se que a Curadoria Digital, processo que tem o dado no centro de seu interesse, deva prever o uso de padrões comuns entre diferentes conjuntos de dados, oportunizando de buscas transversais e de colaboração. (SAYÃO; SALES, 2012, p. 185). O interesse pelo bom tratamento dos dados justifica-se pela acelerada evolução tecnológica; mas ao mesmo tempo que ela oportuniza a criação de documentos digitais, sua preservação ainda está sendo pesquisada e implementada.

Neste sentido, Santos e Flores (2015, p.199) creem que “[...] a fragilidade implícita vem ameaçando a garantia de integridade e autenticidade”. Conforme os autores, a preservação digital implica em procedimentos estruturais e operacionais. Os procedimentos operacionais envolvem ações como a migração, a emulação e o encapsulamento; e os procedimentos estruturais, por sua vez, envolvem a definição de políticas institucionais, de infraestrutura, de normas, de escolha de padrões, de financiamentos e definição de metadados (SANTOS; FLORES, 2015, 204).

Observa-se que as agências que financiam pesquisas científicas passaram a estabelecer as diretrizes e a delinear políticas, estratégias e prioridades que considerem os dados de pesquisa de longa duração como um investimento importante que precisa ser protegido (SAYÃO; SALES, 2012, p. 183). O mesmo desafio envolve instituições museológicas, cujos objetos são fontes de pesquisa, que devem delinear políticas culturais relacionadas às de informação e tecnologia para a garantia de integridade e autenticidade nas conversações entre sujeitos e instituições museológicas em ambiência digital.

A propósito de investimentos, sendo uma OSCIP, o Museu é um tipo de organização não-governamental (ONG), definida como entidade privada, sem fins lucrativos e com finalidade pública. Não se trata de um museu gerido pelo Estado, mas por ele regulado. Neste quadro, o Museu recebe apoio do Ministério da Cultura (MinC) por meio da Lei de Incentivo à Cultura. Observa-se no portal do Ministério da Cultura⁸⁷ que o órgão apoia projetos culturais via Lei Federal de Incentivo à Cultura (Lei nº 8.313/91), a Lei Rouanet, da Lei do Audiovisual (Lei nº 8.685/93) e também por editais para projetos específicos, lançados periodicamente⁸⁸. Para os mesmos fins, o Programa de Ação Cultural do Estado de São Paulo (ProAC) possibilita que parte do Imposto sobre Operações relativas à Circulação de Mercadorias e sobre Prestações de Serviços de Transporte Interestadual e Intermunicipal e de Comunicação, pago por empresas contribuintes, seja revertido para patrocínio de projetos culturais do Estado de São Paulo.

Sendo Terceiro Setor, verifica-se que o Museu da Pessoa atua em parceria também com o Segundo Setor, pois depende de apoios, patrocínios e voluntariado para sua sobrevivência e continuidade. Observa-se, porém, que as Pessoas Jurídicas que o apoiam por meio de investimento incentivado, bem como demais parceiros (Pessoas Físicas⁸⁹ e voluntariado) podem variar de ano para ano.

Neste sentido, questiona-se como planejar, educar agentes informacionais e colocar em prática políticas de acesso e preservação de documentos arquivísticos, levando em conta o custo e o tempo do processo - ainda que a *Lei de Acesso à Informação* (LAI) - Lei nº 12.527/2011 – tenha entrado em vigor em maio de 2012⁹⁰.

⁸⁷ Link para Ministério da Cultura- Apoio a Projetos. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/apoio-a-projetos>>. Acesso: 2 mar. 2018.

⁸⁸ Lê-se, no portal do Ministério da Cultura, que uma proposta cultural, como programas, planos, ações é “o requerimento apresentado por pessoa física ou jurídica de natureza cultural, por meio do Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura (Salic), visando à obtenção dos benefícios do mecanismo de incentivo fiscal da Lei nº 8.313/1991.” Link para o portal do Ministério da Cultura. Disponível em: <www.cultura.gov.br/projetos-incentivados>. Acesso em: 2 mar. 2018.

⁸⁹ Observa-se que Pessoas Físicas podem doar ao Museu da Pessoa até 4% do imposto devido. o hiperlink *Faça aqui* remete o internauta interessado em ser um amigo do Museu ao portal da Receita Federal do Brasil, possibilitando uma simulação online da Alíquota Efetiva - Imposto de Renda da Pessoa Física.

⁹⁰ Link para Lei do Acesso à Informação (LAI). Disponível em: <<http://www.acessoainformacao.gov.br/>>. Acesso em: 3 mar. 2018.

Na *Coletânea de Acesso à Informação*⁹¹ (2016), publicação online do Ministério da Transparência, Fiscalização e Controladoria-Geral da União do Governo Federal do Brasil, observam-se as normas que regem a LAI. Entre elas, verifica-se a que institui a Política de Dados Abertos do Poder Executivo federal, com destaque para gestão da informação, considerando a Lei de Arquivos, bem como as normas do Departamento de Segurança da Informação e Comunicações do Gabinete de Segurança Institucional da Presidência da República.

Na *Coletânea* (2016, p. 18), observa-se a Lei de Arquivos (Lei Nº 8.159, de 8 de janeiro de 1991), Capítulo I, Disposições Gerais, com destaque para os artigos primeiro: “É dever do Poder Público a gestão documental e a proteção especial a documentos de arquivos, como instrumento de apoio à administração, à cultura, ao desenvolvimento científico e como elementos de prova e informação”; e segundo:

Consideram-se arquivos, para os fins desta Lei, os conjuntos de documentos produzidos e recebidos por órgãos públicos, instituições de caráter público e entidades privadas, em decorrência do exercício de atividades específicas, bem como por pessoa física, qualquer que seja o suporte da informação ou a natureza dos documentos. (COLETÂNEA, 2016, p. 18).

No próximo capítulo, busca-se descrever como recursos de DI, definidos em e para sua Curadoria Digital, estruturam as interfaces *Homepage* e *CSH* do portal do Museu da pessoa e as interfaces administrativas *Principal* e *Nova História* da base de dados do sistema, e as implicações do DI nas interações entre sujeitos e ambiente digital. Dentre as metodologias utilizadas pela Curadoria Digital, estão os processos de arquivamento digital, de preservação digital e as metodologias necessárias para a criação e gestão de dados de qualidade para sua valorização, para acesso e compartilhamento de informações. Verifica-se se e como tais processos ocorrem na ambiência digital do Museu da Pessoa.

⁹¹ Link para *Coletânea de Acesso à Informação*, terceira edição, revista e ampliada (2016). Disponível em: <http://www.acessoainformacao.gov.br/central-de-conteudo/publicacoes/arquivos/coletanea_acesso_informacao_3edicao.pdf>. Acesso: 3 mar. 2018.

5 PLATAFORMA APACHE SHIRO 1.0: CONVERGÊNCIAS E INTEROPERABILIDADES PARA UM MUSEU CUSTOMIZÁVEL

Na relação entre agentes humanos e maquínicos (JORENTE, PADUA, SANTARÉM, 2017) compreendê-los como entidades autônomas que não se contaminariam mutuamente seria ingenuidade, segundo Basbaum (2018). Verifica-se, em *Tecnoestese e Infocognição: da Ordem e dos Predicados dos Acoplamentos na Circunstância Contemporânea*, que o autor entende o termo *linguagem* como um tipo de *percepção congelada* - tanto em relações icônicas quanto na dimensão do sentido: formalizados e *congelados*, conceitos tornam-se atratores que organizam as operações da percepção e seu jogo de imanências e transcendências (BASBAUM, 2018, p. 6). Para o autor:

Esta circularidade percepção-linguagem-percepção circunscreve um território performativo de sentido dinâmico e aberto – embora articulado por muitas linhas de força menos ou mais nítidas – a que chamamos "cultura". (BASBAUM, 2018, p.6).

Diante de tal complexidade, na qual o todo resulta maior que a soma das partes devido a *affordances* e emergências sistêmicas (JOHNSON, 2003) concebe-se o DI como um campo integrador de domínios (KNEMEYER, 2003) e de linguagens que, por meio de metodologias, traduz sentidos dinâmicos e abertos. Associado a TIC, o DI define *Design de Convergência*⁹² (JORENTE, 2014) - com base em especificações funcionais e estruturais e inventário de conteúdos planejados em equipe multidisciplinar - como alicerce para a realização de sua própria e continuada preservação em Curadoria Digital.

Entende-se com Basbaum (2018, p.10) que, em uma cultura na qual a produção formal de conhecimento baseia-se em desenho de modelos para que se estabeleçam previsões, seja mais fácil lidar com representações do que com o mundo.

⁹² Para Jorente, "A hibridização midiática e a hibridização sujeito/mídias se tramam e criam emergências sistêmicas. Tendo em vista tais emergências, nossa percepção é do surgimento de uma progressiva reequilibração do sistema convergido por formações culturais metamidiáticas, ou seja, resultantes da confluência das mídias e de suas linguagens, porém delas já independentes, autoportantes". (JORENTE, 2014).

Na mesma direção, em *Una Mirada a La Ciencia de La Información desde Los Nuevos Contextos Paradigmáticos de La Posmodernidad*, Padrón e Jorente (2017), afirmam que:

Formas de representação determinam o que é possível e o que não é possível se conhecer, individual e culturalmente. A percepção (um fenômeno entendido como individual, a princípio) e a cultura (de natureza mais coletiva) são campos fundamentais para o estudo das interações e das formas de aquisição do conhecimento. Na cultura de convergências, o fenômeno informacional foi cristalizado pelos meios massivos de comunicação, redefinindo e dissolvendo fronteiras nacionais, linguísticas, étnicas e culturais; e, ainda, recriou individualidades. (PADRÓN; JORENTE, 2017, p. 106, tradução da autora).

O processo de Curadoria Digital do Museu, ao convergir e verter linguagens por meio de DI, oportuniza a modelagem *bottom-up* de artefatos culturais, simula realidades digitais e apresenta, ao homem, um mundo manipulável. Entretanto, Basbaum recorda que, se por um lado tal fenômeno empodera sujeitos, por outro, pode gerar passividade e frustração aos participantes: “a rapidez com que o mundo se reordenou e vem se reordenando em redes pode mesmo, no limite, evidenciar a artificialidade da noção de sujeito.” (BASBAUM, 2018, p. 12)

Neste sentido, constata-se que, apesar de estudos e pesquisas sobre as necessidades do internauta, nível abstrato no modelo de Garrett (2003), elas nem sempre serão atendidas - ainda que em tempo de custódia ampliada.

Em *Design da Informação, linguagens convergentes e complexidade na rede social e ambiente digital do Facebook*, Jorente afirma que:

O design, por meio das linguagens que põe em ação, permite pensar o mundo [...] permite visualizar, planejar, criar. Agregado às tecnologias computacionais, o design pode desempenhar um papel de retroalimentação no mundo de representações em que vivemos” (JORENTE, 2014, p.116).

Assim, criador e criatura, entende-se que o DI, subárea posta em ação pelo *Design*, em convergência com a CI, projeta e traduz a si próprio em retroalimentação

dinâmica e sistemática; verte-se em objetos culturais, de metadados a simulacros digitais. Na Web 2.0, o DI pode ser compreendido como um desenho projetual que anima e, ao mesmo tempo, se alimenta de Web artefatos, dinâmica e sistemicamente: designador e designado, permite “pensar o mundo” (JORENTE, 2014, p. 128) ao simular e tornar tangíveis representações como fractais do *espírito da coisa*. Segundo Jorente:

Entendemos que a capacidade humana de desenvolver e de experimentar tecnologias interfere e transforma o entorno. Essas experimentações são sempre permeadas e promovidas por um design da informação que reproduz a visão humana na forma de representações, no redesenho do mundo. (JORENTE, 2014, p. 127).

Ao analisar o DI e *Design* de Convergência do ambiente digital do *Facebook* quando a plataforma completava dez anos⁹³, a autora observa dois tipos de convergência: *Estrutura da Interface* e *¿Superestrutura? - Design e Cultura* (JORENTE, 2014, p.122). Do estudo, entende-se que estruturas tecnológicas *empoderadas* por convergências de linguagens multimodais e interoperabilidades tenham resultado em superestruturas com *Design* Interativo. Por sua vez, estas implicaram mudanças culturais, uma vez que a hibridez midiática e seu *acoplamento* (BASBAUM, 2018) a sujeitos oportuniza participações por meio, entre outros, de rotulagem para recuperação da informação, de construção de vocabulário por folksonomia (emergências sistêmicas ubíquas), um tipo de classificação ou indexação inclusiva, resultante de consenso colaborativo. Segundo Quintarelli:

A força real das *tags* livres surge, portanto, do processo colaborativo: sistemas de anotações colaborativas dão suporte para que uma comunidade de usuários faça anotações em objetos-digitais de forma social e transparente. Isso dá para cada usuário a consciência tanto das suas *tags* pessoais como das *tags* de outros membros da comunidade. Por oferecer um retorno imediato (tanto no nível pessoal como social), padrões de utilização das *tags* vão emergindo com o tempo. (QUINTARELLI, 2005, n.p.).

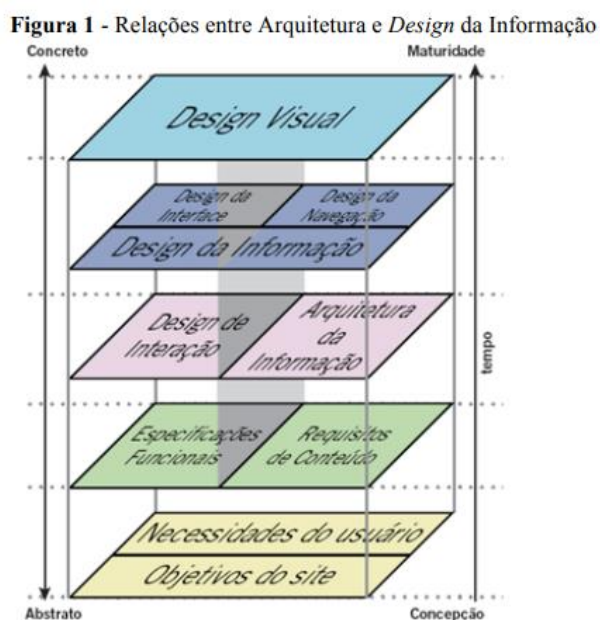
⁹³ Então em crescimento, o *Facebook* já contava com 500 milhões de usuários e com taxa de cerca de 100 milhões de novos usuários a cada 6 meses.

A partir do estudo de emergências de padrões, Jorente verifica um equilíbrio dinâmico do sistema “[...] convergido por formações culturais metamidiáticas, ou seja, resultantes da confluência das mídias e de suas linguagens, porém delas já independentes, autoportantes.” (JORENTE, 2014, p. 127), fenômeno que remete ao acervo de Web artefatos do Museu da Pessoa.

No seu estudo, em meio a uma linha do tempo da história do *Design*, Jorente (2014) chega ao DI nos anos 40, quando Sutnar funda o *Design* de Informação como disciplina - privilegiando a funcionalidade mais que a estética - para o controle e a organização da informação, tendo em vista comunicá-la de modo eficaz. (JORENTE, 2014, p. 118).

Na Figura 10, o modelo de Garrett (2003) que ilustra o estudo da autora - para além da dualidade de entendimentos sobre a Web ser concebida como hipertexto ou interface de um software – representa graficamente as relações subjacentes ao *Design* da Informação, bem como entre seus demais elementos⁹⁴.

Figura 10 O Gráfico de Garrett (2003).



Fonte: JORENTE, 2014.

⁹⁴ Link para Os Elementos da Experiência do Usuário. Disponível em: <<http://www.jjg.net/elements/pdf/elements.pdf>>. Acesso: 19 fev. 2018.

Conforme a Figura 10, sob a camada do DI, o *Design* de Interação, orientado a aplicação de tarefas ao usuário, entre outros elementos orientados à navegação e ao acesso a objetos e a conteúdos, convergem para estruturar um prévio desígnio conceitual. A partir do modelo, observa-se em Jorente (2014) que, em um mundo digital interativo, constituído por redes conectivas na Web 2.0 ou Web Social,

[...] trama e urdidura entrelaçam objeto, observador e método em um sistema relacional de complexidades que predispõe à emergência por meio das estruturas de linguagens e de codificações. A rede é formada por nós e conexões que fazem interagir padrões. (JORENTE, 2014, p. 120).

Investiga-se a *trama e a urdidura que entrelaçam objeto, observador e método* (DI) na ambiência digital do Museu nas interfaces *Homepage* e *CSH* para reconhecimento de convergências previstas pelo DI de acordo com funcionalidades e interatividade desejáveis para interoperabilidades entre sistemas e subsistemas na Web 2.0 e conseqüente imersão do sujeito no ambiente digital.

Metodologicamente, planejou-se estudo descritivo a partir de observação participativa indireta no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017) para reconhecimento da ambiência em interfaces administrativas; e observação participativa direta na ambiência digital de *Homepage* e de *CSH*. Sem receita pronta, a imersão em meio digital propõe considerações e técnicas adaptáveis a contextos. Nesta perspectiva, optou-se pela aproximação etnográfica virtual (HINE, 2000) para adentrar a ambiência e observar a implicação do DI previsto por Curadoria Digital para a criação e publicação da acervos, resultante do princípio da mutualidade sujeito–ambiente (JORENTE, 2017), entendido como coleção de Web artefatos pré-moldados.

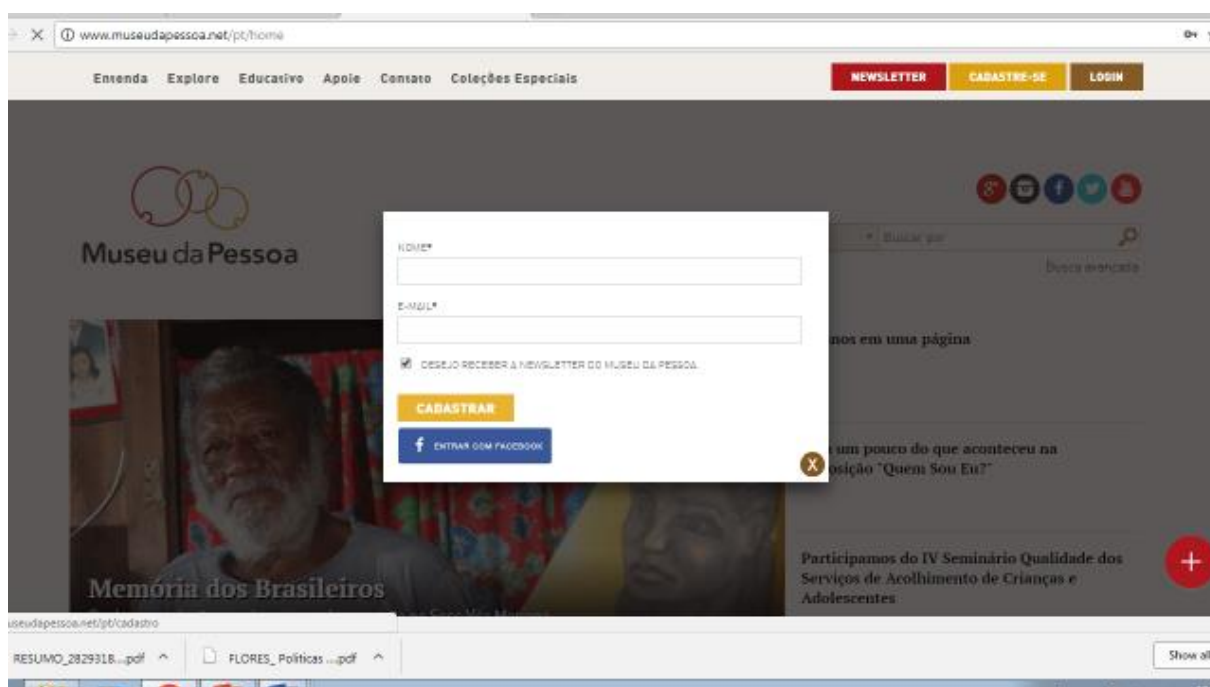
Em função de objetivos e definição de funcionalidades para a interatividade pretendida pelo Museu, o modelo de Garrett servirá como um roteiro para uma abordagem e descrição do DI da interface *Homepage* do Museu da Pessoa; após a imersão, a partir do mesmo roteiro, descreve-se a seção *CSH* para verificação do ambiente em que internautas visualizam orientações para interação e participação na Curadoria Digital colaborativa e instruções para navegação por etapas do processo para efetiva socialização, oferecendo espaço museal a pessoas e suas

histórias de vida, de acordo com objetivos e princípios do Museu (camada abstrata do modelo).

Design de Interface e *Design* de Navegação resultam de convergências de linguagens e de padrões de metadados, como um *esqueleto* relacionado pelo DI para orientação do internauta na execução das tarefas que oportunizam sua participação e curadoria. Sem o cadastro, o visitante não poderá inserir informações no *front-end* do sistema. Destaca-se que, no *back-end*⁹⁵ do software (base e dados), pesquisadores do Museu gerenciam as histórias e as coleções e, se necessário, orientam, por meio de emails ou por telefone, pessoas migrantes digitais que tenham dificuldades em novas práticas e usos, ainda que *affordances* tenham sido desenhadas na ambiência para a mutualidade entre o internauta e o computador.

Na Figura 11, verifica-se desdobramento da interface do *Homepage* para cadastramento de visitantes do Museu em *Cadastre-se*.

Figura 11 – *Homepage* do Museu da Pessoa, interface para cadastro.



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2018.

⁹⁵ *Front-end* e *back-end* são termos da Ciência da Computação e relacionam-se às etapas inicial e final de um processo de desenvolvimento de softwares. O *front-end* é responsável pela entrada do internauta e seu processamento para adequá-la a uma especificação em que o *back-end* possa utilizar. Link para *front-end* e *back-end*. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Front-end_e_back-end>. Acesso: 20 fev. 2018.

Após o cadastramento, o internauta poderá acessar sua Área Pessoal para criação de acervos ou coleções, como se observa na Figura 12.

Figura 12 Homepage do Portal do Museu da Pessoa, interface Área Pessoal.



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2018.

Na *Homepage* do Museu, a partir do *Design* Visual que traduz a camada estrutural invisível, identifica-se uma hibridização de elementos que remetem a informações de natureza multimodal, como imagens, áudio visuais e textos; e a elementos gráficos referentes a cor, tipografia, elementos de identidade visual, marcas e grafismos, entre outros. Tais elementos relacionam-se semanticamente aos objetivos e conteúdos informacionais institucionais a serem comunicados e ampliados pela convergência com plataformas de redes sociais, como *YouTube* e *Google+* para disseminação, preservação e acesso da informação.

Na barra fixa do menu global da *Homepage*, da esquerda para direita, verifica-se os hiperlinks para navegação *Entenda*, *Explore*, *Educativo*, *Apoie*, *Contato* e a nova seção *Coleções Especiais*, sendo que cada categoria origina um menu *drop-down* com subseções. Na lateral direita do menu global, opção para *Cadastro*, *Login* e recebimento de *Newsletter*. Observa-se em *Homepage* interface

gráfica informativa para apresentação de conteúdos e rotas de navegações e acesso a informações multimodais. O carrossel *fullbanner home* destaca e remete, após um *clik*, *Coleções Especiais*, exposições apresentadas em *landing pages* (páginas de acesso que convergem no portal do Museu), uma estratégia de Marketing Digital designada à otimização de sites e seu posicionamento no *Google* (um tipo de *Search Engine Optimization* - SEO⁹⁶). O recurso de marketing visa destacar produtos ao ampliar a taxa de conversão e a recuperação da informação em sistemas interoperantes na Web 2.0. Nota-se, entretanto, que as *landign pages* seguem o padrão do Museu, mas apresentam um DI diferente do portal. Nelas, o menu global apresenta os hiperlinks *Início*, *Linha do Tempo*, *Publicações* e *Personagens*, sem menu *drop-down*, sem rotas alternativas de navegação alternativas ou campo de busca.

O *Design* de Interação, projetado para favorecer dinamicidade ao sistema e emergências do internauta no Museu e que suporta, efetivamente, o *Design* de Interface e o *Design* de Navegação, será observado ao adentrar o sistema por meio de hiperlinks como *CSH* e *Monte sua Coleção*, situados sob a barra fixa do menu global e do lado direito do botão-logo *Museu da Pessoa 25 Anos* – (hiperlink que remete à própria *Homepage*). Importante destacar que, a partir da *Homepage*, em interfaces acessadas via menu global - incluindo suas subseções -, bem como em interfaces acessadas pelos hiperlinks *CSH*, *Monte sua Coleção* e *Como Apoiar*, observa-se em todas elas o campo para Busca e Busca avançada (*Todos*, *Coleções*, *Histórias*, *Pessoas*, *Imagens*, *Vídeos*) e botões de acesso a redes sociais: *Google +*, *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* e *YouTube*⁹⁷. O recurso oferece ao ambiente a previsibilidade como *affordence* confiável e convidativa a emergências participativas, compondo o simulacro para efetivas interações, registro e compartilhamento de histórias de vida, convergidas em Web artefatos, previstos e incentivados como um tipo de *crowdsourcing*⁹⁸ de modo *top-down*.

⁹⁶Link para *Search Engine Optimization*, (SEO). Disponível em:< <https://www.seomarketing.com.br/tutorial-SEO.php>>. Acesso: 21 fev. 2018.

⁹⁷ Originalmente destinado à hospedagem de vídeos, o *YouTube* tem buscado convergências para se tornar também uma rede social. Link para *The Next Web*. Disponível em:< <https://thenextweb.com/apps/2016/08/25/youtube-backstage-fall/>>. Acesso: 21 fev. 2018.

⁹⁸ Observa-se que *crowdsourcing* é um tipo de participação online em que um indivíduo ou uma instituição propõe abertamente a um grupo o compromisso voluntário da realização de uma tarefa, implicando benefício mútuo. Contextualmente, o internauta tem a oportunidade de musealizar sua

Entretanto, o estudo limita-se à observação das interfaces *Homepage* e *CSH*, do portal; e das interfaces administrativas *Principal* e *Nova História*, que permitem emergências dos internautas (visitantes ou pesquisadores, administradores, museólogo e colaboradores, entre outros) que atuam no *front-end* ou *back-end* do sistema, este último um bastidor em camada invisível aos visitantes, e, portanto, observado de modo indireto no *Manual da Base de dados do Museu da Pessoa* (2017).

Constata-se em *Busca* e *Busca avançada* que a recuperação da informação em textos e legendas de fotos e vídeos - devidamente rotulados - ocorre por sintaxe, ou seja, o termo buscado deve estar presente no texto ou legenda literalmente para poder ser recuperado. Infere-se que entidade *Taxonomia*, apresentada na faixa inferior da página *Principal*, designada pelo escritório de design *Plano B* para propiciar maior semanticidade por indexação mesclada na base de dados do sistema - folksonomia e taxonomia - não deva ser muito utilizada, uma vez que o *Manual da Base de dados do Museu da Pessoa* (2017) não faz referência ao uso de tal entidade na base de dados da plataforma do *Apache Shiro 1.0*⁹⁹.

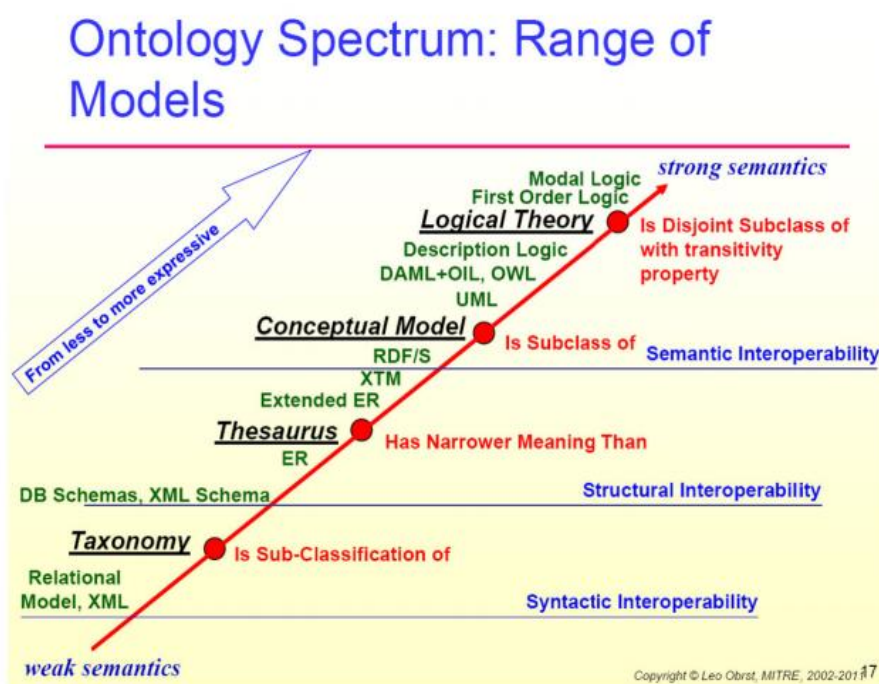
A seguir, a Figura 13 ilustra um *Espectro de Ontologias* (OBRST, 2011) em que se observa a relação entre linguagens, modelos de padrões, tipos de ontologias e grau de semanticidade em e entre sistemas digitais. A taxonomia está na base do esquema, pois é um tipo de ontologia que propicia interoperabilidade sintática apenas. Por outro lado, verifica-se que a utilização do modelo de dados *Resource Description Framework* (RDF), conforme a Figura 13, aumentaria as interoperabilidades, ampliando a semanticidade dos sistemas. Em ordem crescente, observa-se na ilustração que a taxonomia está no nível básico, não semântico, do

história de vida e desenvolver competências informacionais. Por outro lado, o Museu da Pessoa amplia seu acervo de modo colaborativo, conforme prevê o DI de sua Curadoria Digital na Web 2.0. Link para *Crowdsourcing*. Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Crowdsourcing> >. Acesso: 26 jan. 2018.

⁹⁹ Observa-se em sites da Internet que modelos de CMS *Apache* mais atualizados, como o *Apache Jena 3.1.0* ou o *Apache Jena Fuseki 2.4*, de acordo com o site da *Oracle Developer Community*, adotam padrões tais como o modelo de dados *Resource Description Framework* (RDF), um *richer metadatum*, modelo parecido e escrito em XML, porém proposto em 2000 pela W3C para superar limitações da linguagem XML. Tais modelos poderiam significar, ao ambiente digital do Museu da Pessoa, um passo a mais em direção à Web Semântica, caso interesse tal upgrade. Para Sayão e Sales (2013), tópicos como modelos e técnicas para processamento inteligente e de descoberta de dados por meio de taxonomias e ontologias, integração com os padrões da Web Semântica e do Linked Data também estão na ordem do dia no que diz respeito ao desenvolvimento de Curadoria Digital.

Espectro Ontologias, conforme Obrst (2011, p.18); e que o tesauro, por meio de linguagens computacionais, implementaria uma estrutura tecnológica para aumento de interoperabilidades e consequente semanticidade no sistema.

Figura 13 *Ontology Spectrum: Range of Models.*



Fonte: OBRST, 2011.

Segundo Obrst (2011, p.18) o nível sintático de interoperabilidade alcançado por taxonomias - modelo relacional/XML - apresenta baixa expressividade semântica, se comparado ao nível semântico de interoperabilidade alcançada por meio da adoção do modelo conceitual (RDF), o que poder-se-ia planejar em Curadoria Digital a partir de *Especificações Funcionais* (GARRETT, 2003) do sistema, tendo em vista o desenvolvimento de recursos de indexação e de busca, tarefas colaborativas propostas ao internauta, a partir de convergências de linguagens e interoperabilidades.

Google +, Instagram, Facebook, Twitter e YouTube são plataformas digitais complexas que convergem no portal do Museu para a criação, compartilhamento e disseminação de conteúdos informacionais multimodais relacionados e

apresentados pelo DI. Segundo Padua e Dias (2016, p. 174), o DI para experiência do internauta em *entre-canais* (*cross-media*, ou *transmídia*), destina-se a garantir interoperabilidade entre sistemas informacionais.

Cita-se Fumero para lembrar que, por trás de certas aplicações, identifica-se como denominador comum a tecnologia AJAX (*Asynchronous Javascript And XML*), uma combinação de tecnologias que oportunizam a interação entre o navegador e o internauta. (FUMERO, 2007, p.13).

Na mesma direção, em seu estudo sobre o *Facebook*, Jorente (2014) observa que o Java, fruto dos anos 90, “[...] é a orientação a objetos, um paradigma que se baseia justamente na organização, interação e conectividade entre diversas unidades de software (denominadas objetos) vistas como sistema complexo.” (JORENTE, 2014, p.120).

Sobre o design da linguagem Java, convergências e emergências, a partir da Teoria dos Sistemas Complexos, Jorente (2014) afirma que:

As bases conceituais para esse design distribuído foram os estudos cognitivos em IA somados aos estudos da linguística, usados na tentativa de resolver as brechas semânticas nas representações. O Java usa ferramentas de modelagem simbólica que possuem correlação exata, óbvia e natural ao mundo dito real. Isso significa um conjunto legível por leigos, compreendendo subsistemas de conceitos, de terminologias, de símbolos, de elementos gráficos e de estratégias. Licenciado pela *General Public License* (GNU) e disponibilizado de forma livre, a ideia que alimentou a criação do Java era a de convergência dos computadores com os equipamentos e eletrodomésticos comumente usados pelas pessoas no seu dia-a-dia. (JORENTE, 2014, p.120-121).

Além da Java, Jorente descreve a linguagem PHP (*PersonalHomePage: Hypertext Preprocessor*)¹⁰⁰, criada em 1995, orientada a objetos e que, por ser linguagem compilada, passa por um interpretador, é processada, e passa a ser considerada uma linguagem interpretada e livre que suporta a inserção de documentos em Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML) (JORENTE, 2014, p.121). Sobre o HTML, sistema para a anotação ou marcação de um texto, de

¹⁰⁰ Segundo Jorente (2014), o PHP, como software livre é utilizado em aplicações com vocação de compartilhamento, entre elas os conhecidos *MediaWiki* (Wikipédia), o *WordPress* e o *Facebook*.

acordo com a autora, ele “[...] adquiriu uma forma diversa dos padrões de processamento de textos à medida que transforma os documentos em hiper objetos e descreve as ligações entre eles.” (JORENTE, 2014, p.121).

Estes são exemplos de linguagens que convergem em sistemas operacionais de código aberto e livre, não proprietários, atratores de conjuntos de protocolos e acordos cooperativos de interoperabilidade presentes no CMS *Apache Shiro* 1.0, desenvolvido no *framework CodeIgniter*¹⁰¹ (PHP/MySQL) e que suporta o Museu da Pessoa desde 2013, bem como nas plataformas complexas das redes sociais anteriormente mencionadas que interoperam com a ambiência digital do Museu da Pessoa.

Feitas as observações sobre camada invisível ao internauta, determinada por especificações funcionais projetadas em e para a Curadoria Digital, verifica-se como o DI organiza e apresenta a informação para facilitar a interação sujeito-ambiente. É por meio do *Design* de Interface que se facilita a interação em relação a funcionalidades das páginas *Homepage* e *CSH*, encorajando e orientando a participação de internautas para adentrar e criar conteúdo informacional no sistema. Ao fazê-lo, “[...] automaticamente ajudam a construir a base de dados compartilhada quando delas fazem uso”. (JORENTE, 2014, p.122).

Além dos hiperlinks observados e descritos na Figura 12: menu global, botões para cinco redes sociais, *CSH*, *Monte sua Coleção* e *Como Apoiar*, botão-logo Museu da Pessoa 25 Anos, e caixa de Busca, Busca avançada e carrossel *fullbanner*, nota-se na *Homepage* (que busca se aperfeiçoar com frequência) o destaque para três Notícias ao lado do carrossel.

A seção de Notícias é acessada por meio do menu global em *Explore*, e se destina à atualização de informações sobre cursos, seminários, exposições virtuais e extramuros, histórias e coleções de internautas ou do Museu, entre outros conteúdos informacionais museais.

Abaixo do carrossel que apresenta *Coleções Especiais*, e das notícias em destaque, observa-se, na interface, três fileiras. A fileira *Destaques da Semana*

¹⁰¹ Segundo Herzog (2014), *CodeIgniter* é uma estrutura open-source (código-aberto) para desenvolvimento rápido de websites dinâmicos em PHP. Link para *CodeIgniter*. Disponível em: <<http://ellislab.com/codeigniter>>. Acesso: 20 março. 2018.

apresenta três caixas: cada caixa dispõe um vídeo *YouTube* que converge na própria *Homepage*. Abaixo de cada vídeo, observa-se o hiperlink *Veja a História Completa* para orientação do internauta a adentrar em outra página especial para o mesmo vídeo (entre outras do acervo de vídeos do Museu da Pessoa). Na tela disposta ao internauta, verifica-se, por exemplo, a seguinte *trilha* de navegação ou protocolo na barra de endereço: <http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/video/poetas-ambulantes-132111>¹⁰².

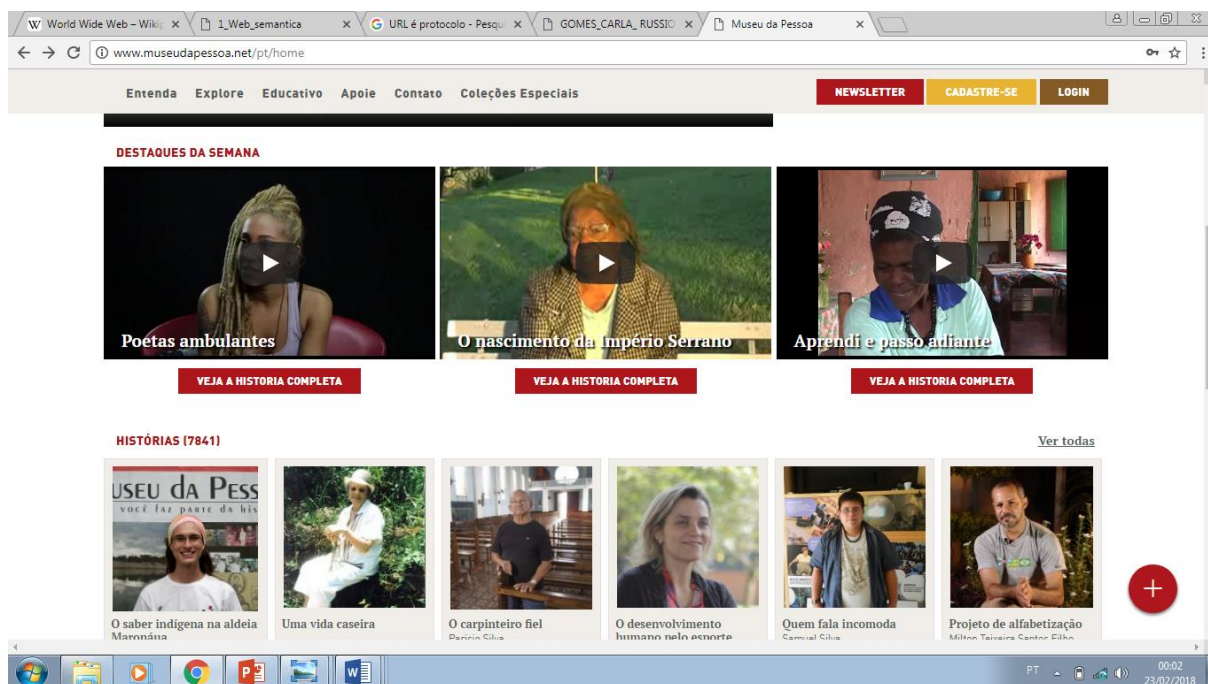
Observa-se que o vídeo apresentado na *Homepage* é gerido e representado na base de dados (DI) do sistema por metadado que *empacota* dados como procedência ou instituição, idioma, conteúdo, entidade, título e código. No *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017) a ser melhor explorado na próxima seção, lê-se na introdução que “[...] a Base de Dados do Museu da Pessoa funciona a partir do conceito de entidades. Cada entidade possui campos próprios para serem preenchidos e diz respeito a algum tipo de conteúdo a ser exibido na homepage do museu.” No caso anteriormente descrito, o tipo de conteúdo equivale à entidade *Vídeos* na base de dados.

Outro tipo de conteúdo informacional da *Homepage* (ou entidade gerida na base de dados) são as *Histórias*¹⁰³, apresentadas sequências de seis caixas, abaixo da sequência de vídeos. Na barra de endereço referente ao conteúdo *Histórias*, por exemplo, lê-se na *Homepage*: <http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/superando-o-meu-proprio-preconceito-118809>. As sequências que apresentam e oferecem acesso aos vídeos de *Destaques da Semana* e às *Histórias* podem ser observadas na Figura 14.

¹⁰² Observa-se que a rede mundial de computadores *World Wide Web* (WWW) é um sistema de documentos em hipermídia, como textos, vídeos e imagens, que são interligados e executados na Internet. Link para WWW. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web>. Acesso: 22 fev. 2018.

¹⁰³ Observa-se que o portal do Museu da Pessoa apresenta cerca de 7.840 histórias e 230 coleções.

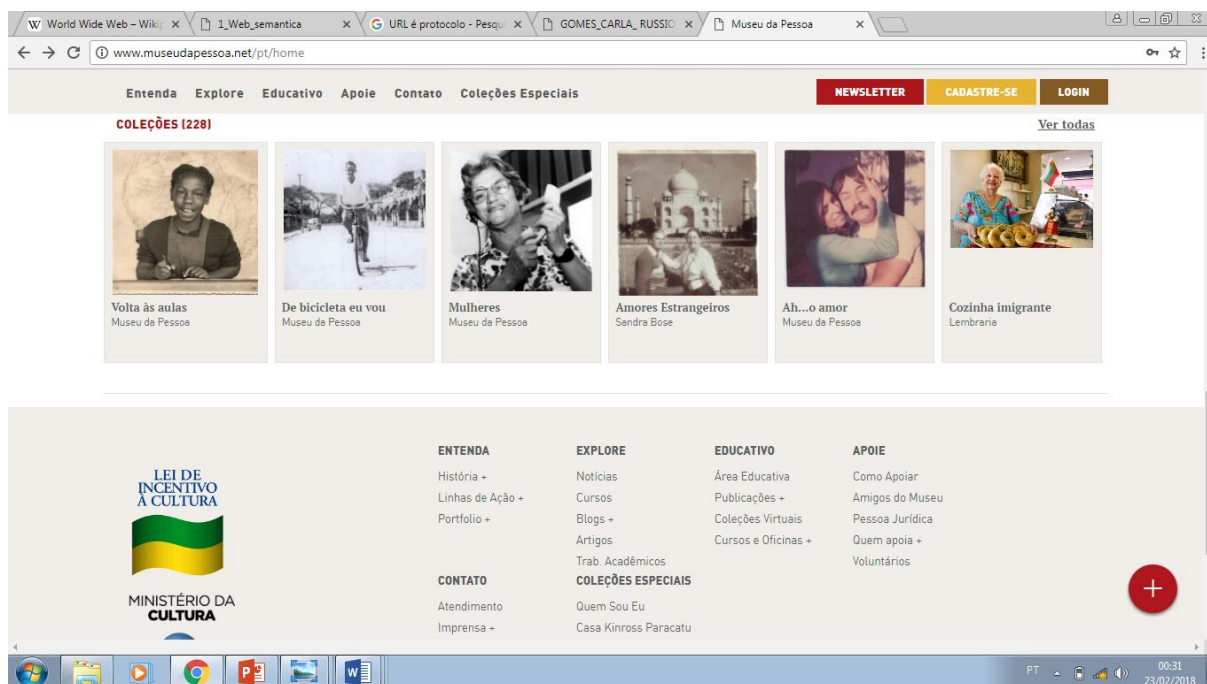
Figura 14 Homepage do Museu da Pessoa - centro da tela.



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2018.

Ainda na *Homepage*, verifica-se uma sequência com seis janelas hiperlinkadas para destaque do conteúdo *Coleções* comuns (também entidade gerida na base de dados) que, diferentemente das *Coleções Especiais*, não se apresentam em *landing pages*. De autoria tanto de internautas quanto do Museu da Pessoa, *Coleções* apresentam-se e podem ser acessadas em sequência com seis janelas, uma para cada conteúdo *Coleção* (por exemplo: <http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/colecao/volta-as-aulas-99806>), como se observa na Figura 15.

Figura 15 - Homepage do Museu da Pessoa – captura inferior da tela.



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2018.

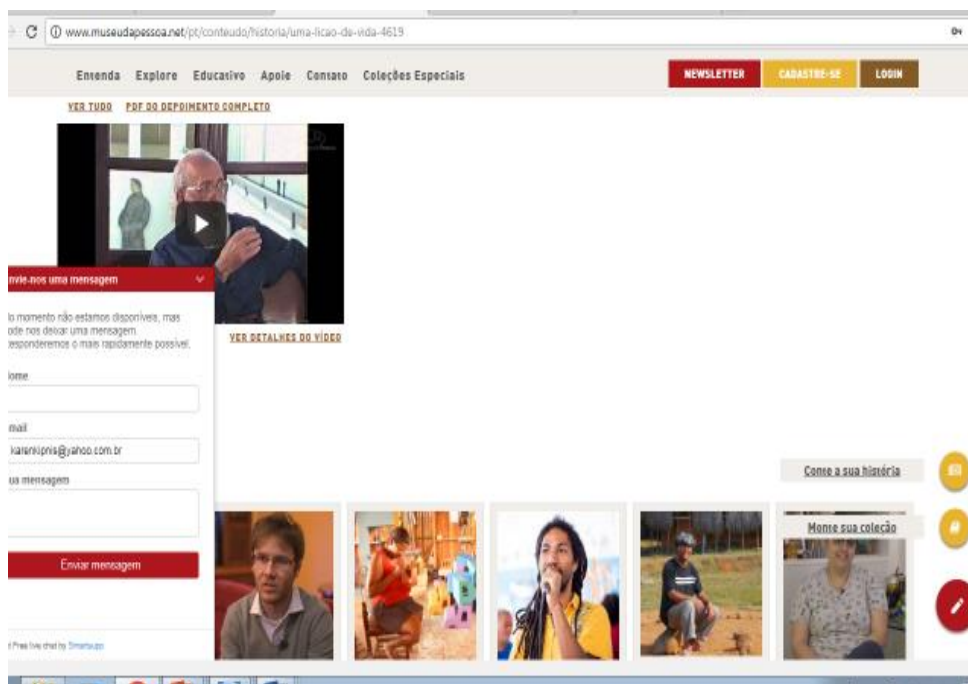
Na parte inferior da Figura 15, na tela captada, nota-se uma barra fixa que se repete nas páginas visíveis aos internautas. A barra inferior apresenta os mesmos hiperlinks existentes no menu global ou fixados na parte superior da interface *Homepage*, um novo roteiro de navegação ou mapa para busca e localização de conteúdos informacionais, assim como o logotipo de patrocinadores e apoiadores (na imagem, observa-se *Lei de Incentivo à Cultura* e *Ministério da Cultura*); endereço, contatos e a licença *Creative Commons*¹⁰⁴.

O *Design Visual* da interface *Homepage* apresenta amostras e oferece acesso, entre as barras de navegação superior (fixa) e inferior, aos conteúdos informacionais do acervo memorial, subdividido em quatro fileiras horizontais ora descritas. Nota-se que, na *Homepage*, os conteúdos *Histórias* e *Coleções* podem ser acessados por completo por meio do hiperlink atalho *ver tudo*. Demais conteúdos representados por entidades na base de dados serão observados no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017) em próxima seção.

¹⁰⁴ Observa-se na *Homepage* do Museu da Pessoa que a ambiência possui a Licença *Creative Commons* com atribuição não comercial e *Compartilha Igual 4.0 Internacional*. Link para *Creative Commons*. Disponível em: < <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> >. Acesso: 23 fev. 2018.

No transcorrer da pesquisa, o DI da *Homepage* e demais interfaces do sistema foram atualizadas diversas vezes. Neste quadro, destaca-se a ferramenta da *Smartsupp* para mediação institucional e ampliação da comunicação com internautas visitantes. Na barra inferior em tela, um de cada lado, nota-se elementos gráficos na cor vermelha que se sobrepõem ao DI das interfaces. À direita, um botão contendo o símbolo de soma ou acréscimo (+). Ao ser clicado, o botão subdivide-se em dois hiperlinks na cor amarela que oportunizam, ao internauta, nova e direta rota de navegação para emergências de histórias e coleções. À esquerda, o hiperlink *Offline* oferece ambiência convergente (DI) para mediação entre agentes informacionais, visitantes e pesquisadores institucionais. A ambiência permite o envio de mensagens *off-line*¹⁰⁵. Os recursos *Smartsupp* - relacionados e apresentados na *Homepage* e nas demais páginas visíveis ao internauta no sistema - podem ser observados na Figura 16.

Figura 16 – Recursos *Smartsupp* na *Homepage* do Museu da Pessoa.



Fonte: MUSEU DA PESSOA (2018).

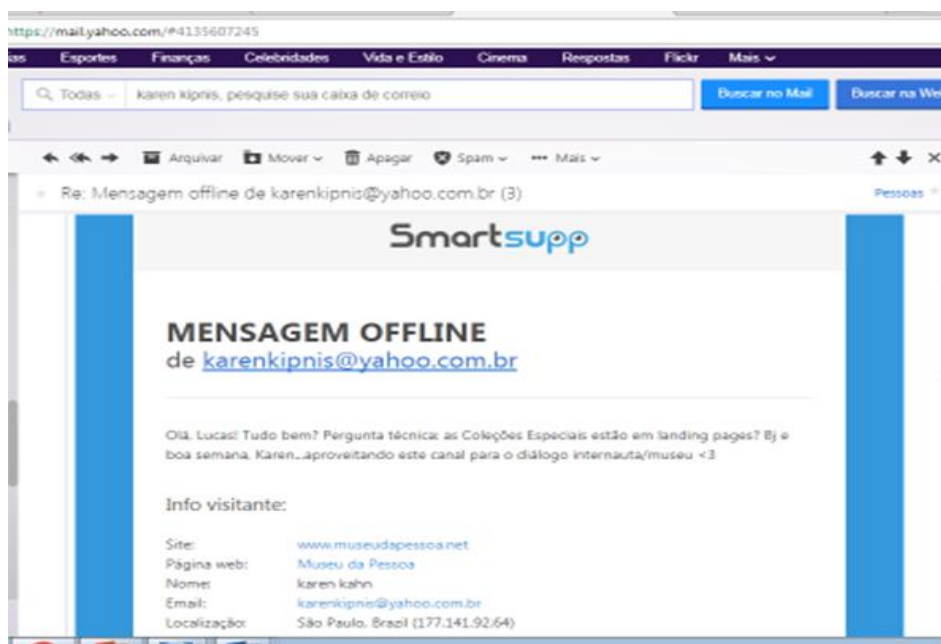
Em chat off-line da plataforma *Smartsupp* convergente no sistema do Museu, verifica-se a implicação das propriedades *affordance*-emergência (JORENTE, 2017)

¹⁰⁵ Na barra inferior da caixa de diálogo lê-se: *Get free live chat by Smartsupp.*

derivada da mutualidade sujeito-ambiente. Neste quadro, a resposta institucional ao questionamento do internauta realizado por meio do chat desenha-se - não na mesma ambiência do envio da mensagem, mas pelo e-mail *offline-message@smartsupp.com*; com um boletim contendo os dados do contato, anexo no corpo da mensagem.

A etnografia virtual permite, em observação participativa direta, verificar como o *Design* Visual da ambiência digital traduz convergências de linguagens e interoperabilidades previstas e relacionadas pelo DI para desejável mediação entre simulacros dígito-virtuais híbridos e entre estes e sujeitos que os percebem, identificam sua funcionalidade, a eles reagem, neles interagem e deles emergem. Na Figura 17, observa-se o modelo de comunicação entre os sistemas convergentes internauta, *Smartsupp* e *Apache Shiro 1.0*, plataforma do Museu da Pessoa.

Figura 17 - Convergência *Smartsupp* e Museu da Pessoa (2018).



Fonte: e-mail /Internet (2018).

Após a observação participativa do *Design* de Interface da *Homepage* do Museu da Pessoa, ou imersão, verifica-se a ambiência *CSH*, designada a colaborações do internauta, de modo interativo e em cinco etapas, tendo em vista emergências participativas: criação de objetos digitais pré-moldados e publicação (ou não) do novo acervo multimodal. Destaca-se que as funcionalidades derivam de

objetivos institucionais e foram previstas para a Curadoria Digital do sistema apoiado na plataforma *Apache Shiro* 1.0 em equipe multidisciplinar composta por agentes informacionais ou praticantes do DI (HORN, 1999) da *Plano B*, da *Hands-On* e do Museu da Pessoa.

Salienta-se, principalmente, que a Curadoria Digital do Museu em ambiência digital prevê a co-curadoria do acervo por meio da participação de sujeitos comuns, reconhecendo-os como designers da informação, oportunizando a efetiva socialização da informação.

A partir da *Homepage*, adentra-se, por meio de hiperlink *CSH*, a página em que a seção é apresentada. Observa-se texto introdutório motivacional para que internautas enviem textos, imagens e vídeos com suas histórias de vida para que sejam acessadas, compartilhadas (usadas) e sirvam como fonte a futuras pesquisas (reusadas). Um convite a convergência de linguagens, não apenas a verbal, a visual e a sonora, mas entre linguagens de subáreas do *Design*, da *CI* e da *Ciência da Computação*, entre outras - possíveis a partir de interoperabilidades (Curadoria Digital) entre o Museu e outros sistemas ou plataformas.

Aperceptivamente, os visitantes - designers da informação criam, indexam e gerem metadados na base de dados do Museu, acoplando-se ao sistema por imersão e dele emergindo como informação construída e musealizada. Neste sentido, o Museu facilita, aos visitantes, a atualização de identidade descentrada, resultante de processos complexos que entrelaçam homens e máquinas, ultrapassando fronteiras étnicas, raciais, religiosas e nacionais, entre outras (HALL, 2006).

Após a apresentação, observa-se algumas noções textuais sobre o gênero narrativo no item *Como contar uma história* e o alerta para a colocação de *tags* (rótulos ou etiquetas) ao final. Destaca-se que este será modo de indexação por folksonomia do documento ou arquivo digital na base de dados do sistema, caracterizando Curadoria Digital compartilhada ou colaborativa.

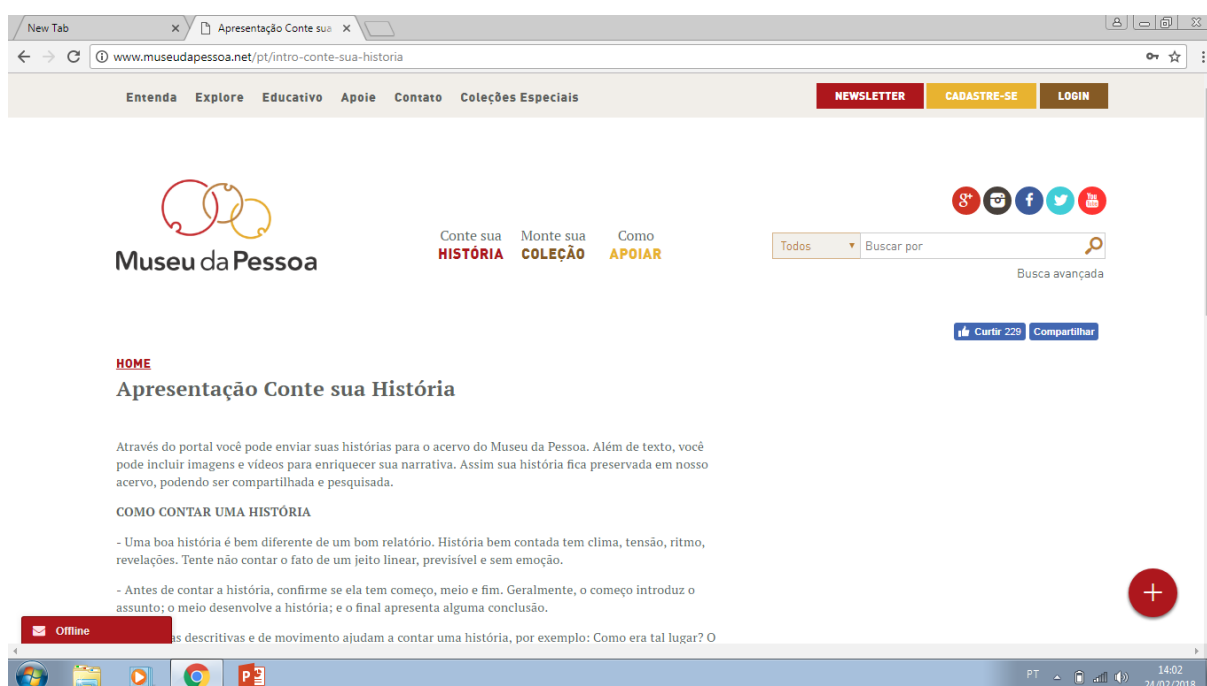
O texto introdutório¹⁰⁶ informa, ainda, sobre a possibilidade da inclusão de imagens e vídeos (por meio de upload do vídeo no site *www.youtube.com*),

¹⁰⁶ Link para página introdutória da seção *Conte sua História* do Museu da Pessoa. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/intro-conte-sua-historia>>. Acesso: 24 fev. 2018.

relacionados à história para compor um único Web artefato ou fato museal multimodal. Ao final, no item *Mãos à Obra!* anterior ao hiperlink para efetivação de CSH, alerta-se para a necessidade de cadastro e log-in no portal para adentrar o sistema e enviar de histórias.

Na Figura 18, observa-se a apresentação da página com orientações para participação de internautas em CSH, antes do log-in.

Figura 18 – Captura de tela da seção *Conte sua História* antes do log-in.

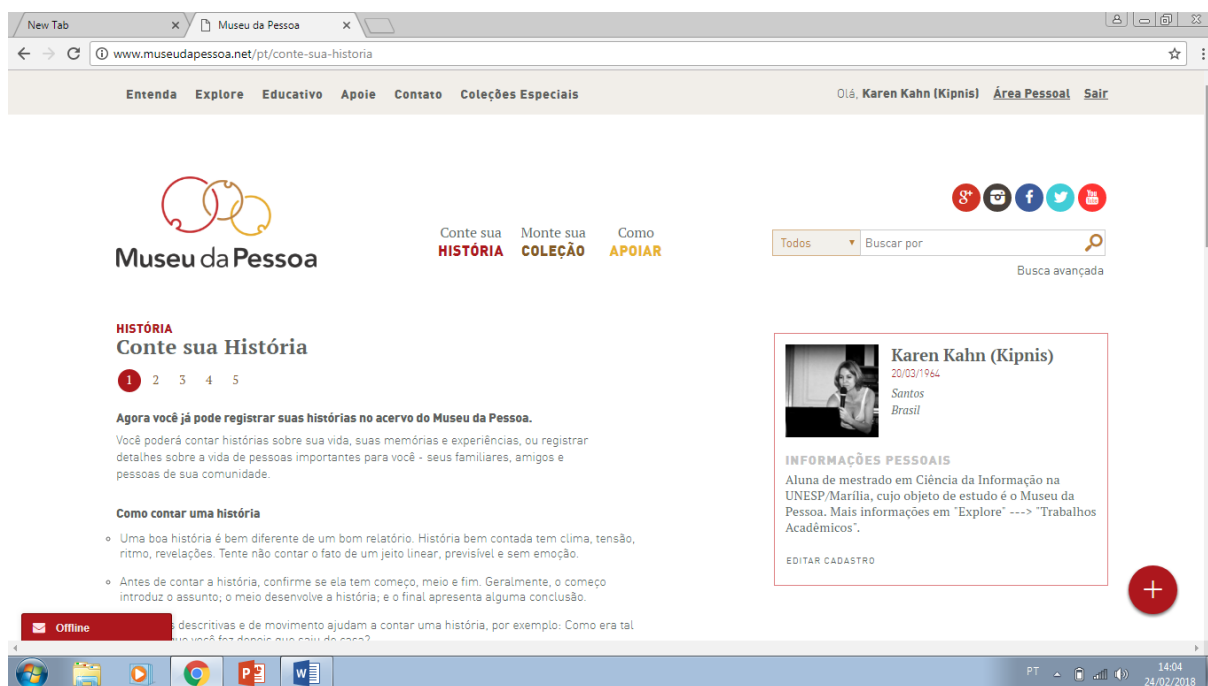


Fonte: MUSEU DA PESSOA (2018).

Uma vez realizado o cadastro e log-in, adentra-se a *Área Pessoal* e observa-se a primeira de cinco etapas do processo organizado na interface (DI) para criação e publicação de novos acervos no Museu, como se observa na Figura 19.

A página da primeira etapa do processo repete as instruções de *Como contar uma história* da introdução pré login, porém informa anteriormente que a história narrada pode ser sobre a vida de uma outra pessoa: família, amigos ou alguém da comunidade, devendo-se optar: *Essa história é sobre mim* ou *Essa história é sobre outra pessoa*. Por motivos legais, antes do registro da história, o sistema solicita o aceite do atestado de que o internauta é maior de idade.

Figura 19 - Página *Conte sua História* a partir de imersão em *Área Pessoal*.



Fonte: MUSEU DA PESSOA (2018).

A Figura 20 apresenta os campos definidos para o registro de histórias que convergirá na base de dados da plataforma: *Título*, *História*, *Sinopse*, *Imagem de capa* e *Tags*. Ao término, observa-se o hiperlink *Prosseguir*.

Figura 20 - Imagem de cadastro de história no Museu da Pessoa.

The screenshot shows a web browser window with the URL www.museudapessoa.net/pt/conte-sua-historia. The page features a navigation menu with links: Entenda, Explore, Educativo, Apoio, Contato, and Coleções Especiais. On the right, it displays the user's name 'Olá, Karen Kahn [Kipnis]' and links for 'Área Pessoal' and 'Sair'. The main form includes the following fields and elements:

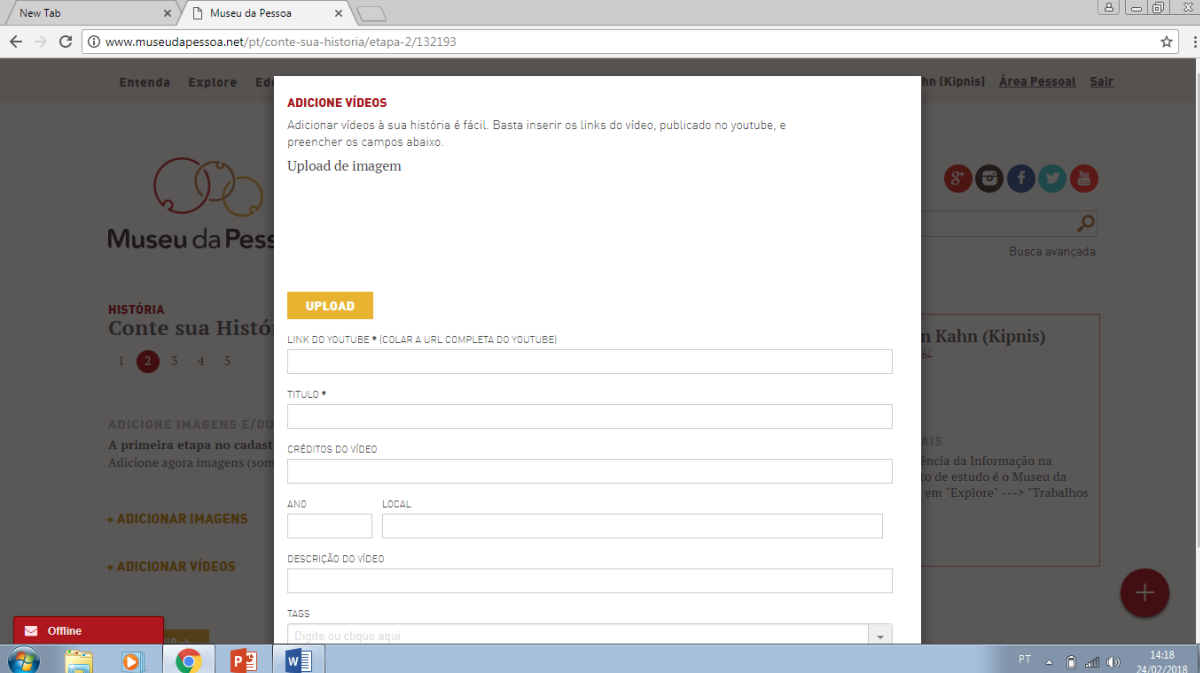
- TÍTULO ***: A text input field.
- HISTÓRIA ***: A large text area for the main story.
- SINOPSE**: A text area for a summary.
- IMAGEM DE CAPA**: A section for a cover image, featuring an **UPLOAD** button.
- TAGS ***: A dropdown menu with the placeholder text 'Digite ou clique aqui'.

At the bottom of the form, there is a red **PROSEGUIR →** button and a red circular button with a white plus sign. The browser's taskbar at the bottom shows two PDF files: '12905-48591-2-F8.pdf' and '12905-48591-2-F8.pdf' (Failed - Network error). The system tray shows the time as 7:24.

Fonte: MUSEU DA PESSOA (2018).

A segunda etapa do processo oportuniza, ao autor da história, relacioná-la a vídeos e imagens. Observa-se, na Figura 21, o *Design* Visual da ambiência para upload de vídeos. A história deverá ser primeiramente postada na ambiência do *YouTube* nas opções *Público* ou *Não listado*. Ao final do processo paralelo que se dá no *YouTube*, apenas a URL gerada naquela plataforma será utilizada pelo internauta na ambiência *CSH*. Devido a um DI convergente, por meio da URL o vídeo será indexado e recuperado parcialmente na base de dados do Museu, uma vez que os sistemas interoperam. Entretanto, o vídeo completo será assistido no canal do Museu no *YouTube*, e não em seu portal.

Figura 21 - Interface do Museu para registro de URL de vídeo do *YouTube*.



The screenshot shows a web browser window with the URL www.museudapessoa.net/pt/contte-sua-historia/etapa-2/132193. The page is titled "ADICIONE VÍDEOS" and contains the following text and form fields:

Adicionar vídeos à sua história é fácil. Basta inserir os links do vídeo, publicado no youtube, e preencher os campos abaixo.

Upload de imagem

UPLOAD

LINK DO YOUTUBE * (COLAR A URL COMPLETA DO YOUTUBE)

TÍTULO *

CRÉDITOS DO VÍDEO

ANO LOCAL

DESCRIÇÃO DO VÍDEO

TAGS

Digitte ou clique aqui

The background of the page shows the "Museu da Pessoa" logo and navigation options like "Entenda", "Explore", and "História". A sidebar on the right contains social media icons and a search bar.

Fonte: MUSEU DA PESSOA (2018).

Ainda na segunda etapa, para a indexação e relacionamento de imagens de até 1Mb à história, são necessários upload e registro com dados como título, local, ano, crédito da foto, descrição e *tags*. A terceira etapa do processo interativo observa-se conforme a Figura 22.

Figura 22 - Interface da etapa 3 da seção CSH do Museu da Pessoa.

The screenshot shows a web browser window with the URL www.museudapessoa.net/pt/conte-sua-historia/etapa-3/132193. The page title is 'HISTÓRIA Conte sua História'. The progress bar indicates step 3 of 5 is active. The user's profile information is displayed as follows:

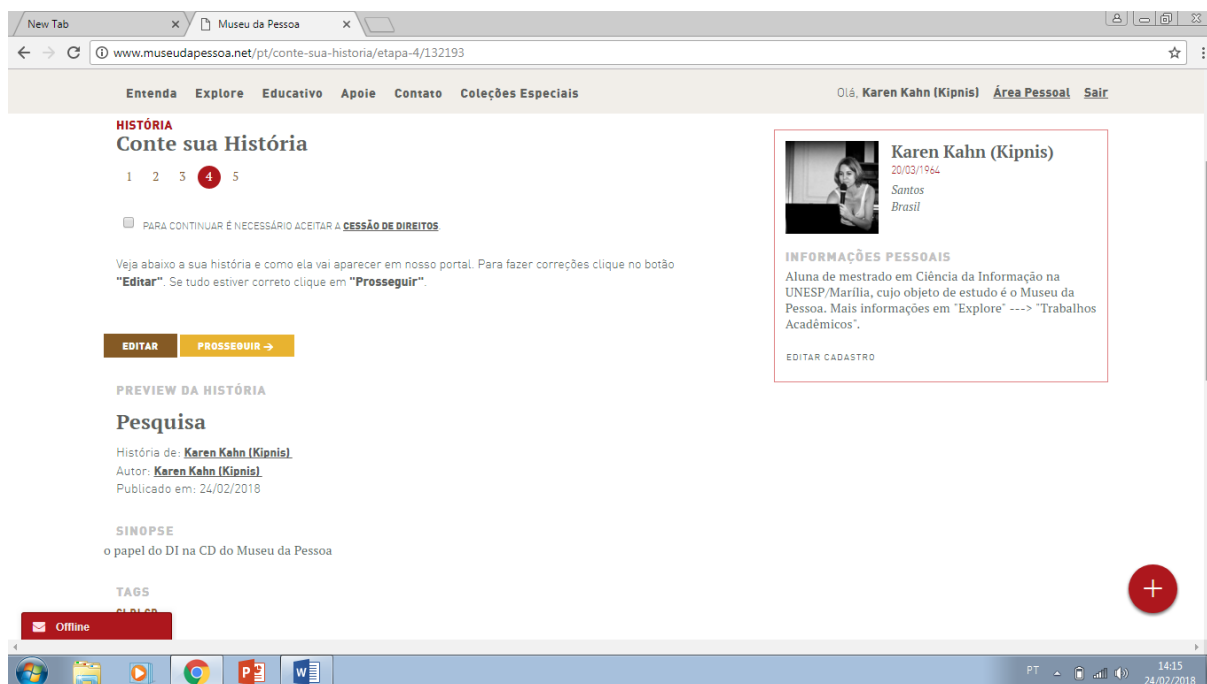
- Nome Completo:** Karen Kahn
- Data de Nascimento:** 20/03/1964
- Sexo:** FEMININO (selected)

The sidebar on the right shows a profile picture of Karen Kahn (Kipnis) and her bio: 'Aluna de mestrado em Ciência da Informação na UNESP/Marília, cujo objeto de estudo é o Museu da Pessoa. Mais informações em "Explore" ----> "Trabalhos Acadêmicos"'. There is an 'EDITAR CADASTRO' button below the bio.

Fonte: MUSEU DA PESSOA (2018).

Verifica-se que, uma vez anexados os conteúdos *História*, *Vídeo* e *Imagem* na base de dados do sistema, a terceira etapa destina-se à obtenção de informações pessoais aprofundadas, entre outras, religião, raça, formação e profissão; metadados do conteúdo *Pessoa*. Abaixo, na Figura 23, verifica-se que na quarta etapa da seção *CSH* destina-se a um *preview* da *História*. Na interface sugere-se: *veja abaixo a sua história e como ela vai aparecer em nosso portal*. Para fazer correções, clique no botão “*Editar*”. Se tudo estiver correto, cliquem “*Prosseguir*”. Observa-se que o processo não avança para a quinta e última etapa sem o consentimento do internauta sobre a *Cessão de Direitos*.

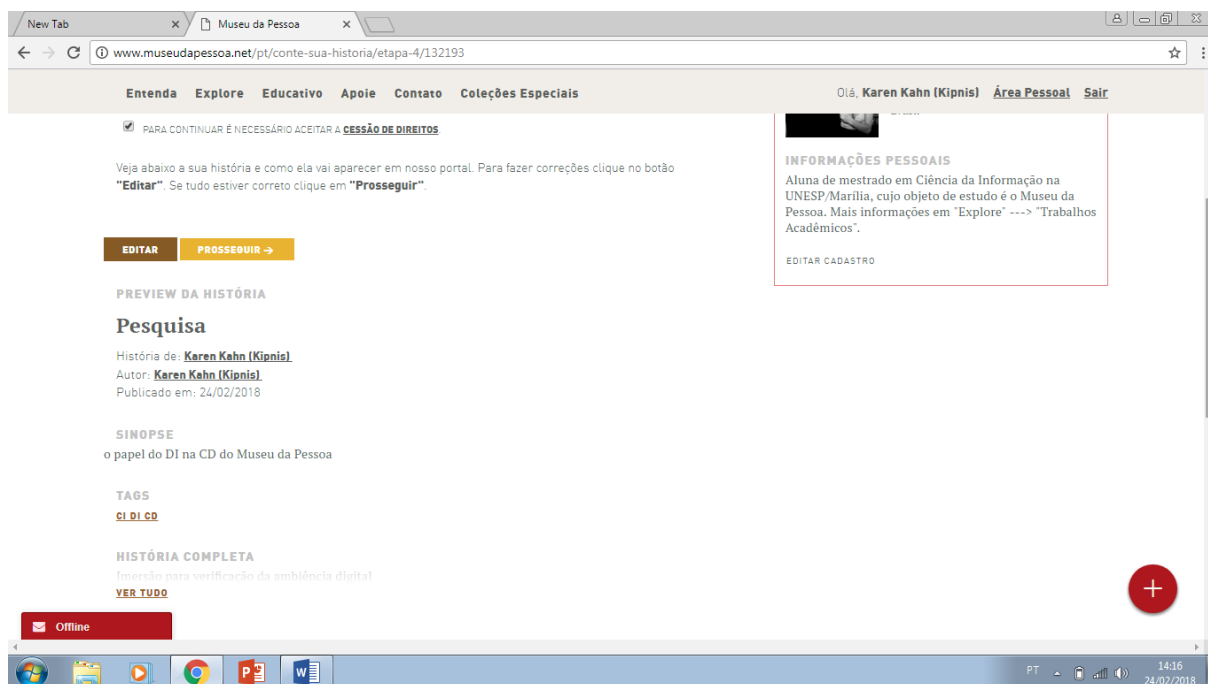
Figura 23 - Interface da etapa 4 da seção CSH do Museu da Pessoa.



Fonte: MUSEU DA PESSOA (2018).

Nota-se que após cessão de direitos, na quinta etapa, o internauta recebe a confirmação de que sua história faz parte do acervo do Museu da Pessoa. Amigavelmente, o sistema pergunta ao internauta: *o que você deseja fazer agora? Publicar a História ou não publicar ainda?* Verifica-se que, ainda que não se publique, a história permanecerá gravada no sistema. Nota-se, na Figura 24, que antes da finalização, o sistema adverte: em caso de mudança de ideia, deve-se adentrar novamente a *Área Pessoal* para edição e alteração do status.

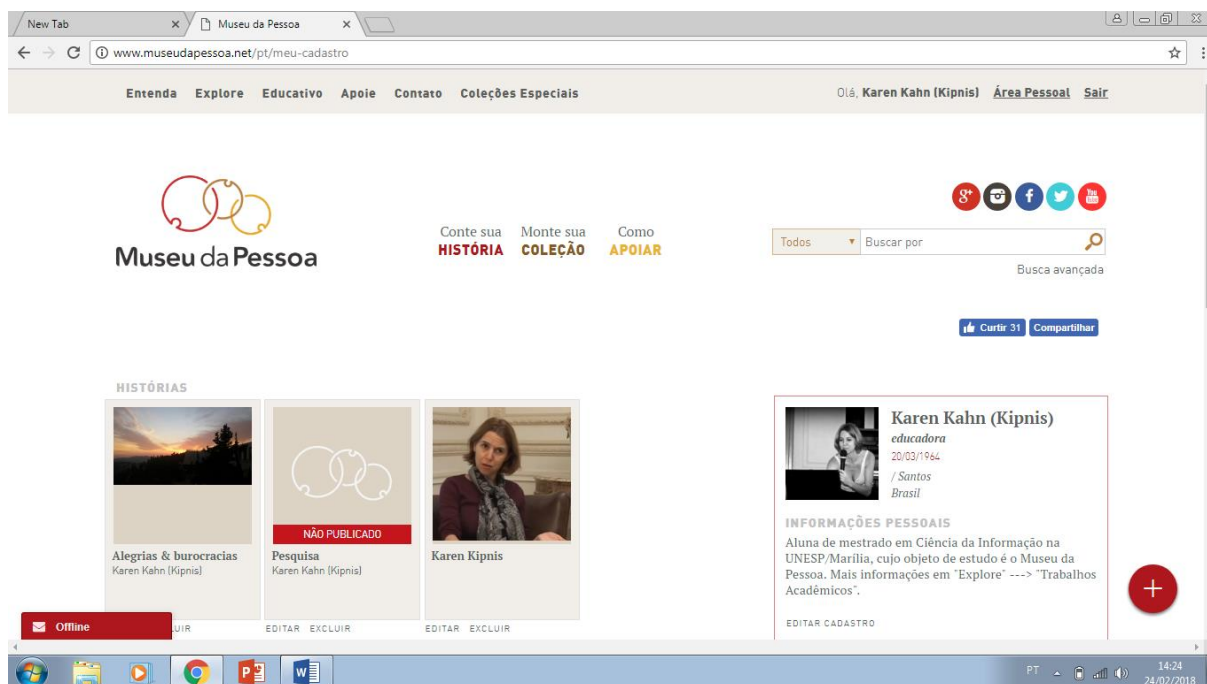
Figura 24 - Interface da etapa 5 da seção CSH do Museu da Pessoa.



Fonte: MUSEU DA PESSOA (2018).

Na Figura 25, observa-se que, ao final do processo, a página *meu cadastro* (conforme URL) apresenta ao internauta, em *Área Pessoal*, o registro da história recém-cadastrada, ainda que não publicada. O status será assinalado na base de dados do sistema.

Figura 25 - Captura de tela “meu cadastro” ao final do processo.



Fonte: MUSEU DA PESSOA (2018).

Constantemente, na *Área Pessoal*, histórias e coleções podem ser, em Curadoria Digital, editadas ou, finalmente, excluídas pelo internauta. Se, conforme Basbaum, na circunstância tecnológica contemporânea “[...] fazer sentido é encenar um mundo numa tensão temporal que um ser, situado em sua circunstância, constitui não como cenário consumado, mas como tomada de posição em relação ao passado e como um performar no devir.” (BASBAUM, 2018, p.3) a experiência oferecida pelo Museu é uma oportunidade a sujeitos e identidades fragmentadas buscarem posicionamentos que lhes façam sentido.

A seguir, descreve-se, a partir de observação indireta no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017), a ambiência digital administrativa restrita e invisível ao visitante do Museu da Pessoa. O DI da interface administrativa para gerenciamento da base de dados foi desenvolvida pela *Plano B* (HERZOG, 2014) e corresponde a demandas institucionais em função dos seus objetivos e práticas museais. O DI torna-se visível por meio do *Design Visual* (GARRETT, 2003) nas interfaces destinadas à Curadoria Digital *bottom-up* realizada por agentes institucionais, conforme se verifica a seguir.

5.1 DESIGN DA INFORMAÇÃO DA BASE DE DADOS PARA CURADORIA DIGITAL DO MUSEU DA PESSOA

Entendendo-se o *Design Visual* da interface administrativa como elemento mediador - estruturado por convergências de linguagens e interoperabilidades (DI) - entre a base de dados do sistema e os sujeitos administradores que nela operam, observa-se, segundo Herzog (2014), que tal base de dados é “[...] flexível para cadastro, relacionamento e anotação de entidades, e que se adapta às necessidades de cada projeto.” (HERZOG, 2014, p.50).

No *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa (2017)*¹⁰⁷, verifica-se que a Curadoria Digital do Museu desenha-se a partir de entidades que se relacionam livremente. Herzog (2014) recorda que projetos de história geralmente coletam grande quantidade de depoimentos que, além de analisados, constantemente receberão novas anotações, tornando difícil uma compreensão global e complexa. Para o autor:

[...] tal quantidade de informações demanda novas ferramentas, e sua complexidade requer uma consideração extra no que diz respeito a sua representação visual, a fim de destacar hierarquias, revelar padrões e apresentar relações entre os dados através de múltiplas dimensões. (HERZOG, 2014, p.46).

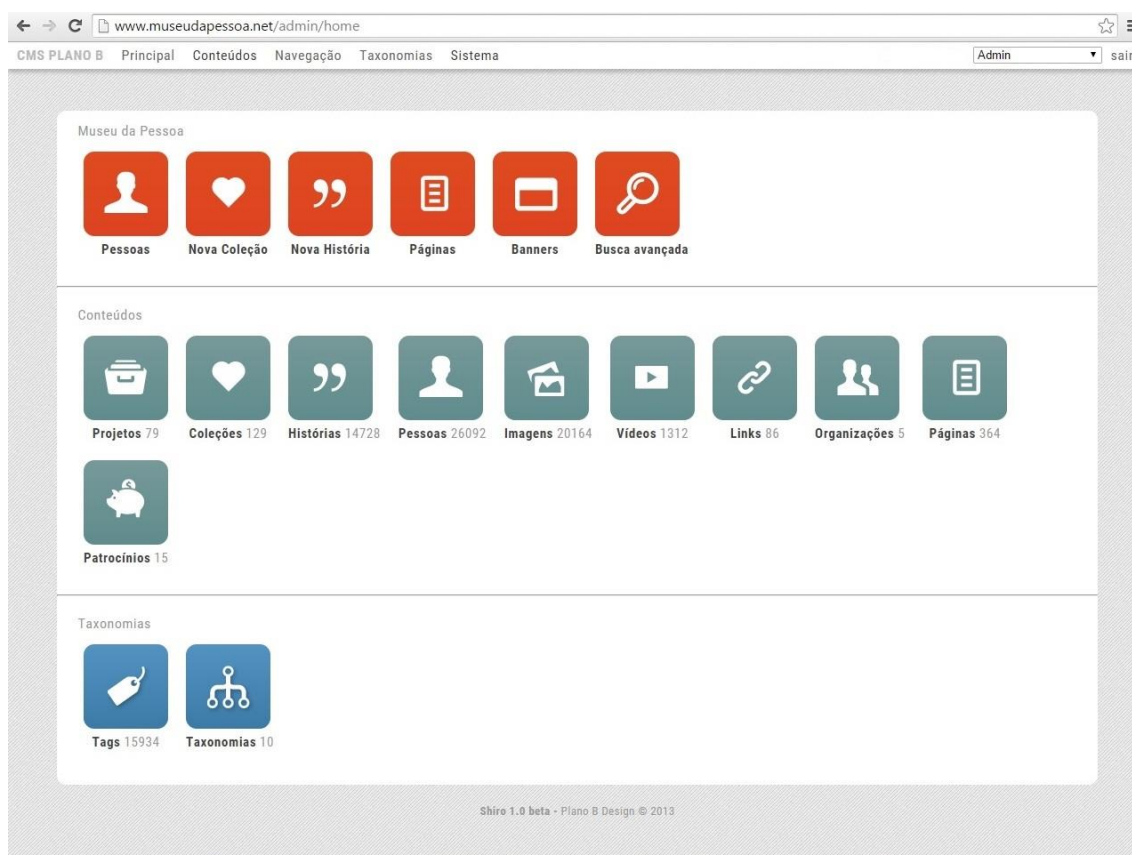
As entidades possuem campos próprios a serem preenchidos por mediadores informacionais institucionais (RIBEIRO, 2010); correspondendo aos conteúdos na *Homepage* do portal visível ao internauta visitante.

Segundo o *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa (2017)*, no menu da página *Principal* da base de dados, destacam-se as entidades e as ferramentas disponíveis aos administradores da plataforma. Como se verifica na Figura 26, no

¹⁰⁷ O *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa (2017)* é material institucional de uso interno, e foi cedido pelo Museu da Pessoa para o presente estudo. Realizado por equipe de pesquisadores do museu, é fonte de pesquisa para a descrição da base de dados da plataforma estudada, sem a pretensão de se esgotar o assunto.

canto superior direito, há hierarquia de níveis de acesso para cada curador cadastrado: *Superadministradores*, *Administradores*, *Museologia*, *Internauta*, *Colaboradores*, *Pesquisadores* e *CSH*, coleção alimentada permanentemente. Assim, configura-se um DI para limite e controle de inserção ou edição de conteúdos informacionais na base de dados. Abaixo da URL da ambiência administrativa (www.museudapessoa.net/admin/home), no menu global, verificam-se os hiperlinks para acesso às páginas *Principal* (espécie de *homepage* administrativa, que ora se observa), *Conteúdos*, *Navegação*, *Taxonomias* e *Sistema*; como se verifica na figura a baixo.

Figura 26 - Página Principal da base de dados do Museu da Pessoa.



Fonte: *Manual da Base de Fados do Museu da Pessoa*, 2017.

Verifica-se, no *Design Visual* página *Principal*, ícones ou botões com imagens sugestivas como *affordances* do ambiente, um design dialógico para emergências no *back-end*, distribuídos em três seções: *Museu da Pessoa*, *Conteúdos* e *Taxonomia*. Segundo observa o *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa*

(2017), a seção de maior uso por parte da equipe localiza-se na faixa central da tela e se refere aos *Conteúdos*. Aqui, relacionam-se as seguintes entidades para a Curadoria Digital do acervo: *Projetos*, *Coleções*, *Histórias*, *Pessoas*, *Imagens*, *Vídeos*, *Links*, *Páginas* (que se destinam à edição de notícias e programação de eventos), *Organizações* (para gerência de informações sobre a autoria da produção do depoimento); e *Patrocínios* (designada a edições na barra fixa inferior no hipertexto da ambiência digital do portal do museu¹⁰⁸).

Acima da faixa central (área mais utilizada na gestão da informação), observam-se botões-atalho para a realização de operações frequentes: o botão *Pessoas* remete ao registro de todos os personagens cadastrados na base de dados; e o *Nova Coleção* oportuniza escalabilidade do conteúdo informacional do Museu devido ao DI propício ao reuso e rearranjos de acervo, reorganização de histórias por eixos temáticos para a criação de novas coleções e exposições.

Conforme o *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017), *Nova História* é a ferramenta principal para a construção de acervo na base de dados; e toda a catalogação deve começar por este item. Conforme Herzog (2014), o DI da base de dados relaciona as entidades como *Pessoas*, *Vídeos* e *Imagens* a partir do núcleo *História*. Assim, tudo o que for inserido gravitará (será relacionado) em torno da história central. No caso de o relacionamento ser com uma nova história, utiliza-se o botão-atalho *Nova História*.

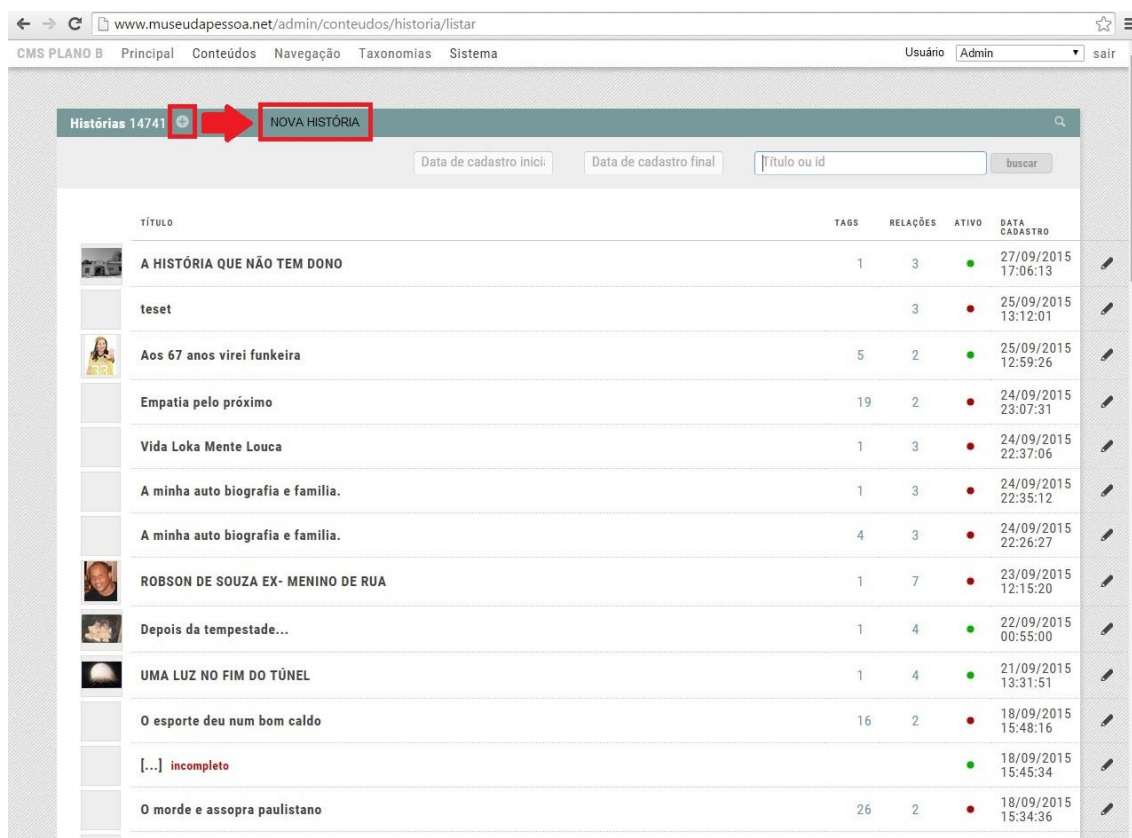
Observa-se que em *Páginas* são geridos os conteúdos informacionais do Museu da Pessoa que não constituem o acervo de histórias, ou seja, as páginas de navegação, notícias, artigos, publicações, blogs, etc. Em *Banners*, administram-se os destaques do *carrossel*, conteúdos que randomizam na *Homepage*. Por sua vez, a ferramenta para *Busca avançada*, como destaca o *Manual* (2017, p. 3) é a mesma para ambas as interfaces (*back-end* e *front-end*), de modo *espelhado*.

Segundo o *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017), para se acessar todas as histórias cadastradas, seleciona-se a entidade *Histórias* na página inicial Principal e uma lista de histórias catalogadas é recuperada hierarquicamente

¹⁰⁸ Observa-se, no portal, que a barra fixa inferior que se repete nas interfaces que apresentava os logos de patrocinadores verificados no início do estudo (2016), na versão atual (2018), apresenta apenas os logos da Lei de Incentivo à Cultura e do Ministério da Cultura do Governo Federal do Brasil.

por data. Além da possibilidade de criação de histórias em *Nova História* (sequência superior), também em *Histórias* (sequência central) pode-se criá-las a partir de uma nova catalogação, bastando clicar no ícone correspondente ao símbolo de soma (+), enquadrado em caixa de cor vermelha acima da lista de histórias, como se observa na Figura 27.

Figura 27 – Interface com ferramenta *Nova História* da base de dados.



Fonte: *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa*, 2017.

Observa-se no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017) que os campos da *Nova História* são preenchidos com os dados e metadados registrados anteriormente em fichas de cadastro e decupagem de vídeo da história coletada em campo. Verifica-se que as fichas são custodiadas no suporte papel, na sede física do Museu.

No *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017), verifica-se a documentação dos arquivos digitais do Museu, composta de metadados como o código da entrevista, do suporte midiático, de registros anteriores e em outros

suportes, da própria entrevista transcrita na íntegra e da autorização do depoente para publicação no portal. Na interface administrativa para inserção de *Nova História*, observa-se que o DI relaciona, a cada título, determinado número de *tags*, o número de relações com outras entidades, bem como informa, nas cores verde e vermelha, se a história está ativa (publicada) ou não no portal, bem como a data do cadastro. Assim, *Título*, *Sinopse*, *História*¹⁰⁹ e *Código* compõem os metadados a serem inseridos na base de dados.

Verifica-se no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017) que a estrutura do *Código* foi definida¹¹⁰ como: XXXX_YYZZZZ; em que XXXX relaciona-se ao projeto ao qual a nova história pertence, YY ao tipo de entrevista (*HV*-histórias de vida; *CB*- cabines; *RH*-rodas de história) e ZZZZ a numeração recebida. O *Manual* (2017) oferece os seguintes exemplos: MCNO_HV039, HQI_HV009, MLIJ_HV034.

Inferre-se que a estrutura advenha de modelo de documentação museológica, desenvolvido em área específica de documentação a partir de uma política própria para gestão do acervo. Entretanto, este é um limite da pesquisa exploratória, pois apesar de se notar que há uma organicidade empírica, as fontes pesquisadas não oferecem dados sobre as normas nas quais o Museu tenha se baseado para adoção do modelo mencionado.

Conforme Bottallo (2015, p. 27)¹¹¹, a documentação em museus exige, sistematicamente, rigor metodológico, sendo que a busca, o registro e a disponibilização das informações sobre o acervo devem obedecer padrões conforme normas previamente estabelecidas.

Neste sentido, para a Curadoria Digital de sistemas que visam o armazenamento, o o acesso e a preservação de informações - de modo seguro e a

¹⁰⁹ Correspondente ao que na *homepage* do museu aparece como a história do depoente, com aproximadamente duas laudas da entrevista completa e a transcrição original disponível para download para fins de pesquisa.

¹¹⁰ A museóloga Ana Maria Leitão sistematizou uma catalogação própria, em função das particularidades do acervo do Museu da Pessoa, a partir de catalogação realizada anteriormente pela museóloga Rosali Henriques.

¹¹¹ A museóloga documentalista Marilúcia Bottallo é autora de *Documentação Museológica*, módulo que compões a apostila do Curso de Capacitação em Museus (2015), promovido em Santos pelo Sistema Estadual de Museus de São Paulo (Sisem), em parceria com a ACAM Portinari.

longo prazo – deve-se adotar padrões de metadados para interoperabilidades com o máximo de plataformas parceiras. Conforme Santos e Flores (2015):

[...] metadados são necessários à manutenção e comprovação da integridade, autenticidade e fidedignidade dos documentos [...] pois fornecerão uma descrição ampla do documento digital, considerada fundamental para comprovação de sua fidedignidade. (SANTOS; FLORES, 2015, p.205).

Verifica-se que a plataforma customizável *Apache Shiro* 1.0 é uma tecnologia que oportuniza o desenvolvimento de ambientes de acordo com funcionalidades e usos desejados; e que o DI converge linguagens para organizar, representar e apresentar informações referentes às funcionalidades nas interfaces do sistema. Observa-se, no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017), como se apresenta a informação para o Curadoria Digital do Museu em sua base de dados. Por ser um híbrido e estar sediado também entre paredes, nota-se, na interface administrativa, dois campos referentes à localização do suporte material das entrevistas: *Local no acervo* e *Registros anteriores*, como cessões referentes às entrevistas registradas no suporte papel.

Para a recuperação destas informações em *Local no acervo*, os suportes midiáticos devem ser também codificados. Quando de mesma natureza, o código do suporte deve ser separado sequencialmente entre vírgula: *MDV 1578, 1579, 1580*, como exemplifica o *Manual* (2017). Em caso de uma mesma entrevista ser registrada em mais de um suporte, seus códigos serão anotados seguindo a seguinte lógica: digital > óptico > magnético, como no exemplo: HD 0014 / DVD 1850 / MDV 0235, 0236).

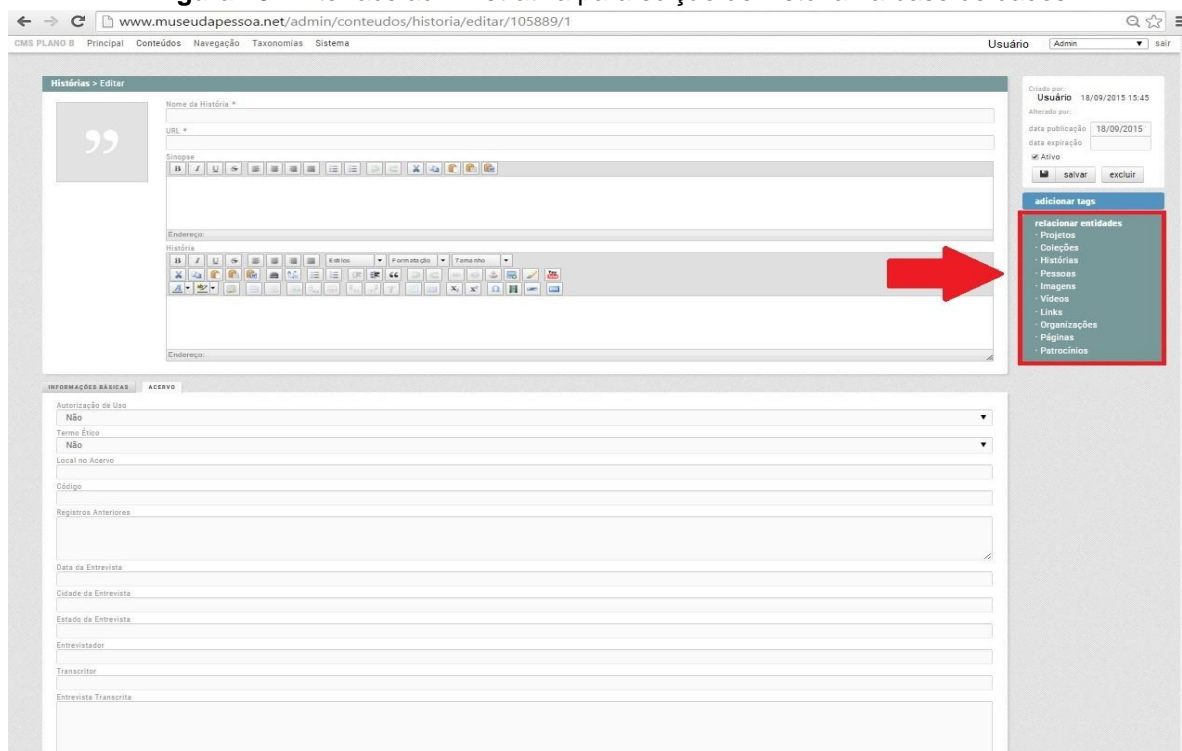
Lê-se no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017), em *Registros anteriores*, que a numeração da caixa-arquivo que contém as entrevistas catalogadas (em papel) também é um metadado, bem como a numeração e a localização da pasta que abriga cessões de direito na ambiência digital do Museu. A pesquisa exploratória limita-se à constatação e descrição das recomendações conforme o *Manual* (2017) destinado ao uso interno pela equipe do Museu; porém não responde como foram determinadas: se por uma política de gestão de acervo e ou a partir de conhecimentos empíricos.

Na interface administrativa, em *Observações*, dados sobre a condição do suporte, o falecimento do depoente, ou solicitações de privacidade por parte do depoente são as informações verificadas. Sobre a *História*, oportuniza-se na interface administrativa e também na *Área Pessoal* do internauta, a visualização se ela está *Ativa ou Inativa*. Observa-se que apenas após a inserção completa de dados; e da conferência dos campos referentes à cessão de direito e ao uso de imagem, deve-se marcar o *checkbox Ativo* para *salvar a História*. Conforme o DI, para ativá-las é necessário, antes, relacioná-las às entidades complementares: *Pessoas* (depoentes e entrevistadores); *Imagens*; *Vídeos* (URL do *YouTube*); *Organizações* (entidade produtora do depoimento). Com relação a *Organizações*, nota-se que o Museu é o produtor da maioria dos depoimentos.

Finalmente, observa-se a entidade *Projetos*, relacionada ao contexto de produção do depoimento - e a entidade *Coleções*.

Na Figura 28, observa-se o *Design Visual* do menu de relações que traduz, graficamente, o DI previsto em Curadoria Digital para convergências entre *História* e demais entidades.

Figura 28 - Interface administrativa para edição de história na base de dados.



.Fonte: *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa*, 2017.

Após a criação de uma *História* e a realização de seus relacionamentos, adicionam-se as *tags*, tendo em vista a indexação para posterior acesso e recuperação de informações do acervo, quando pesquisada por termos em caixas de busca no portal e na interface administrativa. Além da *História*, também são rotuladas as *Imagens* e os *Vídeos* e demais entidades relacionadas. Observa-se que, para realização da rotulagem, utiliza-se o botão para abertura de janela que oportuniza o uso de *tags* existentes na base de dados ou a criação de novas *tags*.

Conforme Herzog, “a plataforma CMS utiliza um formulário autofill que apresenta as tags já cadastradas no sistema para que não sejam recadastradas desnecessariamente.” (HERZOG, 2014, 54), minimizando erros e pluralização no cadastro das etiquetas.

Diante da complexidade da Curadoria Digital deste sistema, observa-se que a base de dados do Museu permite novas anotações e constante inserção e análise dos seus conteúdos. Segundo Herzog (2014), a grande quantidade de informação torna difícil a compreensão global do sistema. Para o autor:

O problema aumenta pela natureza mutante (constante modificação) dos dados, resultado das novas anotações adicionadas, ou das anotações antigas refinadas. Essa quantidade de informações demanda novas ferramentas, e sua complexidade requer uma consideração extra no que diz respeito a sua representação visual, afim de destacar hierarquias, revelar padrões e apresentar relações entre os dados através de múltiplas dimensões. (HERZOG, 2014, p. 46).

Em busca da compreensão sobre tal complexidade, Herzog (2014, p.46) sugere que o *complexo* possa ser a percepção de um conjunto numeroso de coisas *simples* acumuladas, em concordância com Vassão (2010), autor fundamental para seu estudo. Na apresentação de modelo alternativo de indexação sistema complexo do Museu, Herzog (2014) baseia-se no *modelo de visualização de dados complexos* de Fry (2004), pois entende que “diversos campos precisam ser conectados como parte de um processo unificado.” (HERZOG, 2014, p.47).

Combinando-se as habilidades necessárias em um único, claramente documentado campo, o processo se torna mais acessível para aqueles que tem apenas uma parte do conhecimento. Designers podem aprender a ciência da computação necessária para lidar com grandes quantidades de informação, ou estatísticos podem comunicar suas informações de forma mais efetiva através do entendimento de princípios básicos para representação de dados. Os métodos não são novos, mas seu isolamento em campos individuais tem impedido que sejam utilizados como um todo, uma vez que é raro uma única pessoa ter conhecimento em todas as áreas envolvidas. (HERZOG, 2014, p. 46).

Verifica-se, em Herzog (2014), a partir de pensamento de Fry (2004): “[...] que esses campos independentes sejam agrupados como parte de um processo unificado intitulado "Design de Informação Computacional", uma metodologia combinada para exploração, análise, e representação de dados complexos.” (HERZOG, 2014, p.47).

Ainda que, a partir do protótipo de Herzog (2014), o upgrade proposto para a ambiência digital do Museu não tenha sido realizada, observa-se que sua dissertação é de fundamental importância para o presente estudo, pois a plataforma customizada pela *Plano B* suporta o Museu em sua ambiência digital.

Da mesma forma, verifica-se que o documento produzido pela equipe de pesquisadores do Museu, o *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017), complementa o presente estudo, ambos oportunizando a descrição da interface administrativa do sistema, invisível aos internautas visitantes.

Sobre o papel do DI na Curadoria Digital do Museu da Pessoa, observa-se que, por meio de suas metodologias e convergências de linguagens - *percepções congeladas* (BASBAUM, 2018. p.6), ele pode representar e apresentar um simulacro de museu - preciso e eficiente - de modo ubíquo. Como espelho do homem, o seu valor está atrelado à criação objetos culturais ou fatos museais para que sujeitos e grupos se expressem e dialoguem entre si. Neste sentido, recursos de DI em Curadoria Digital podem ser entendidos como mediadores entre o homem e sua memória identitária (PIMENTA, 2005). Quanto mais eficiente a Curadoria Digital, mais emergências participativas no processo cultural. Verifica-se que o DI de e para a Curadoria Digital do Museu da Pessoa oportuniza, aos internautas, experiência socializante e apropriação simbólica de TIC na contemporaneidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contemporaneamente, verifica-se que as ações de tradicionais Instituições de Informação, agora em ambiência digital, desenvolvem-se em processo de Curadoria Digital. Neste quadro, os acervos e documentos custodiados, seu conteúdo informacional, vertem-se em arquivos digitais ou metadados a serem traduzidos em linguagens computacionais.

Observou-se que a convergência dos padrões das linguagens, estruturada pelo DI, resultam em interoperabilidades tendo em vista as funcionalidades desejadas, entre elas a interatividade, de acordo com os objetivos do Museu e as necessidades do internauta. Sub área do *Design*, a disciplina do DI dispõe de metodologias e recursos que relacionam e entrelaçam conteúdos informacionais e especificações funcionais aos visitantes internautas para desejadas interações.

No Museu da Pessoa, devido ao DI previsto em e para sua Curadoria Digital, agentes informacionais institucionais, em equipe multidisciplinar, atuam na base de dados do sistema (*back-end*) enquanto atores informacionais visitantes agem nas interfaces do portal (*front-end*). Destacou-se que a Curadoria Digital colaborativa, ou custódia compartilhada, oportuniza maior acesso aos internautas – contextualmente designers da informação – como modo de manutenção e preservação de seu acervo de histórias de vida, sistematicamente criado e recriado por nativos ou migrantes digitais.

Para que o *Apache Shiro* 1.0, plataforma *Open Source* que suporta a ambiência digital do Museu híbrido, simule mediações institucionais, o seu DI prevê e organiza emergências participativas para interações na base de dados e no portal.

Devido à interatividade e à colaboração propiciada pela Web 2.0, verificou-se, em diferentes etapas do processo da Curadoria Digital do Museu da Pessoa, que o seu DI reflete uma política institucional socializante, a saber, visa dar voz a pessoas comuns ao permitir-lhes a musealização por meio de cadastro e registro de suas memórias. Criar e compartilhar informações no e do sistema favorece novas atitudes, como a co-criação de memória social (de muitos para muitos) e recriação de individualidades pós-humanas por meio de TIC.

Nas diversas camadas do sistema, observou-se que o DI organiza estruturas, do nível conceitual ao concreto, representando e apresentando informações na ambiência digital. Na seção *CSH*, por exemplo, Web artefatos multimodais pré-moldados pelo DI, uma vez concluídos e registrados no sistema, vertem-se em metadados que representam artificialmente seu acervo, tornando tangível patrimônio intangível, apresentado aos internautas visitantes no portal por meio do *Design Visual*.

Como simulacro ou cenário museal, verificou-se que a plataforma customizável permite a pessoas um *vir a ser* acervo por meio da narrativa de natureza multimodal e ser, ainda, curador de coleções próprias por meio de compartilhamento de memórias, entendidas contextualmente como documentação museológica e, logo, reconhecidamente, dado de pesquisa.

Nesta perspectiva, observou-se que a sede física designa-se, entre outras atividades, para administração; coleta de novos depoimentos; visitas educativas; armazenamento e preservação de acervo de mídias que suportam o acervo imaterial. Na complexidade do reino digital, uma arte da memória contemporânea busca selecionar, armazenar, disseminar, preservar, recuperar e oferecer acesso a informações em Curadoria Digital.

Tal processo desenvolve-se para a garantia de integridade, integração, interoperabilidade, instantaneidade, interação, incorporação de conteúdos, interpretação, inovação e acesso indefinido a futuras gerações, conforme a mencionada *Regra dos 10 in*, orientada a Instituições de Memória Cultural.

Para alcançar os objetivos da pesquisa que se delineou como descritiva, metodologicamente optou-se por observação participativa indireta em artigos acadêmicos, em dissertações e teses, em livros e sites como o do *Digital Curation Centre* (DCC), a fim de verificação do papel do DI nos processos contínuos e interativos do ciclo de vida da Curadoria Digital do Museu da Pessoa. No próprio portal do Museu, adotou-se a observação participativa indireta para o estudo histórico; e a observação participativa direta, a etnografia virtual, meio interativo de investigação por imersão nas interfaces digitais.

Observou-se, segundo etapas de Curadoria Digital adotada pelo DCC, que o DI em e para Curadoria Digital do Museu da Pessoa concebe e cria objetos digitais,

bem como prevê métodos para armazenamento e recuperação de seu conteúdo informacional. Tais objetos digitais são representados por metadados que propiciam acesso, transformação e compartilhamento de informações. A migração para um novo suporte também é transformação possibilitada pelo DI.

Verificou-se que o sistema dinâmico do Museu permite, aos internautas institucionais ou visitantes, acesso e participação por meio de emergências, inserção de conteúdos, bem como avaliação, reavaliação e seleção de informações existentes no acervo a serem compartilhadas; publicação ou não no portal. Em caso de não publicação, a informação se apresenta apenas na área pessoal do internauta-acervo-curador, para que opte por descarte ou preservação no ciberespaço.

Destacou-se que, no tocante a ações previstas por DI *top-down* e *bottom-up* na Curadoria Digital colaborativa para a preservação e o armazenamento de informações, a pesquisa exploratória permitiu observação parcial das indexações e arquivamento na plataforma *Open Source Apache Shiro 1.0*. Houve limites quanto à verificação de existência e modos de convergências de padrões e códigos abertos e interoperabilidades e metadados de preservação; mas conclui que sua representação e organização (DI) podem resultar em maior interoperabilidade, maior acesso e compartilhamento de informações.

Observou-se que as ações que incluem a adição de metadados de preservação como garantia de estruturas de dados aceitáveis devem ser previstas em etapa de criação ou recebimento dos dados arquivísticos. Verificou-se que no início do processo de Curadoria Digital elencam-se também os metadados administrativos, os descritivos, os estruturais e técnicos, a serem definidos por políticas bem documentadas.

Inferiu-se que a estrutura de metadados do Museu da Pessoa adote modelo de documentação museológica desenvolvido em área específica de documentação a partir de uma política própria para gestão do acervo, pois notou-se uma organicidade empírica a partir de observação no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017).

Salientou-se que especialistas na área de Curadoria Digital orientam instituições públicas e privadas do Brasil a instalarem softwares livres, repositórios

seguros e confiáveis para armazenamento e preservação; garantia de integridade e autenticidade de dados a longo prazo – conforme as exigências do Conselho Nacional de Arquivo (Conarq). Por exemplo, sugerem o uso do repositório *Arquivemática* juntamente com o repositório *Atom*, como interface de acesso.

A despeito de determinados limites metodológicos, a pesquisa alcançou seu objetivo geral, descrever como o *Design* da Informação, definido em e para sua Curadoria Digital, estrutura e organiza as interfaces *Homepage* e *Conte sua História* do portal do Museu da Pessoa, e das páginas *Principal* e *Nova História* da sua base de dados. Igualmente, os objetivos específicos foram alcançados: levantar as transformações tecnológicas do Museu desde sua origem (1991); conhecer como se desenham e se apresentam os conteúdos informacionais em interfaces do seu ambiente digital a partir de suas *Homepage (back-end e front-end)*; identificar convergências de linguagens e interoperabilidades entre o subsistema e sistemas digitais, recursos de *Design* da Informação previstos em Curadoria Digital do Museu da Pessoa; verificar as implicações do *Design* da Informação nas interações entre pessoas e o ambiente digital do Museu e reconhecer o papel do *Design* da Informação na Curadoria Digital colaborativa do Museu da Pessoa.

Investigou-se a ambiência digital do Museu como um fruto de paradigma pós-custodial que se tem verificado nas últimas décadas, quando bibliotecas, arquivos e museus deixam de ser apenas ambientes físicos destinados à seleção, à salvaguarda, à organização, à classificação e à catalogação de documentos, obras e objetos colecionáveis e passam a criar ambientes digitais em processo de Curadoria Digital, visando a preservação e o acesso de internautas. Verificou-se que, em tal processo, prevê-se a mediação (DI) para a emergência sistemática de conteúdos informacionais criados por pessoas que nelas adentram em busca de novos fazeres informacionais e novas atitudes na Web 2.0.

Buscou-se as origens de um pensamento científico desde a chamada cultura oral, passando pelas culturas escrita, impressa, de massas e de mídias, até se chegar à cultura digital; concluindo que, de modo geral, o homem cria e controla objetos culturais, ainda que sejam sistemas abertos, descentralizados e auto-organizáveis. Neste quadro, observou-se que o Museu da Pessoa emerge como um fenômeno complexo de natureza transdisciplinar no qual convergem a CI, a Museologia, o DI e TIC na Web 2.0.

Observou-se o fato museal do Museu da Pessoa, histórias de vida, um patrimônio cultural intangível, como Web artefato pré-moldado pelo DI que verte memórias em informações-evidências tangíveis (metadados de representação e recuperação da informação) no contexto de uma Nova Museologia.

Verificou-se o histórico do Museu, incluindo as transformações tecnológicas sofridas ao longo dos últimos 25 anos e discutiu-se a importância de estratégias e políticas para Curadoria Digital segura de documentos digitais, considerando a custódia colaborativa entre instituição e internautas por meio de um DI que ressignifica tradicionais fazeres na Web Social. Refletiu-se sobre política cultural do Terceiro Setor (OSCIP) e sobre a importância de políticas públicas para preservação digital em Instituições de Informação, desafio constante ao Museu da Pessoa. No âmbito da CI, discutiu-se estratégias de preservação, procedimentos estruturais e operacionais e acesso à informação em repositórios confiáveis.

Ainda, investigou-se a ambiência digital do Museu nas interfaces *Homepage* e *Conte sua História* do portal e nas interfaces administrativas *Principal* e *Nova História* da base de dados do sistema. O reconhecimento de convergências de linguagens e *affordances*, previstas pelo DI de acordo com funcionalidades e interatividade especificadas para Curadoria Digital na Web 2.0, deu-se por observação participativa indireta e direta, em etnografia virtual, por imersão. As implicações do DI nas interações entre pessoas e ambiente digital foram verificadas também a partir de observação em dissertação de Herzog (2014) e no *Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa* (2017).

Destacou-se o entendimento do acervo do Museu da Pessoa como emergências participativas facilitadas por simulacro, como Web artefatos traduzidos para metadados (DI); e reflexões sobre conceitos referentes ao objeto cultural norteador da pesquisa a partir de prática interativa pessoal - online e em fluxo -, como internauta, visitante, colecionadora e curadora do Museu da Pessoa.

Descreveu-se o papel estruturante do DI em camadas visíveis e invisíveis do sistema digital; bem como organizador da apresentação e representação de informações previstas em e para a Curadoria Digital do sistema complexo, Museu da Pessoa.

Por último, observou-se possíveis atualizações na Curadoria Digital do sistema memorial para que o acesso e compartilhamento da informação possa ser garantia de sua preservação.

Entende-se que, como Terceiro Setor, a constante busca do Museu por patrocínios para seus projetos seja um claro limite a ações que necessitam ser continuadas, como as atualizações tecnológicas para sua Curadoria Digital. Neste quadro, perspectivas futuras podem ser delineadas a partir de um plano institucional que contemple parcerias com demais Instituições de Informação visando o desenvolvimento de suas ações em plataformas livres e interoperantes para que, por exemplo, seu acervo, histórias de vida, sejam acessadas e compartilhadas de modo amplo, uma vez contextualizadas, em ambiências digitais de outros museus, bem como de bibliotecas e de arquivos.

Neste sentido, também o diálogo e a parceria entre tais instituições e ambientes acadêmicos que desenvolvam pesquisas na área de CI, podem buscar contornar o ônus financeiro de terceirizações capacitando seus agentes informacionais técnico administrativos para auto suficiência e oferecer, um ao outro, teorias e práticas que contribuam para a ampliação de conhecimentos de ambos. Finalmente, como se dariam e quais os requisitos necessários a tais convergências e interoperabilidades podem ser fontes de investigações em trabalhos futuros nos âmbitos do DI, da Curadoria Digital e da CI.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ALVES, A. J. A “**revisão da bibliografia**” em teses e dissertações: meus tipos inesquecíveis. *Caderno de Pesquisa de São Paulo*, n° 81, p. 53-60, maio 1992. Disponível em: <<http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/cp/article/view/990>>. Acesso em: 6 mai. 2018.

ARAÚJO, C. A. A. **Arquivologia, biblioteconomia, museologia e ciência da informação**: o diálogo possível. Brasília: Briquet de Lemos, 2014. São Paulo: Associação Brasileira de Profissionais da Informação (ABRAINFO), 2014.

ARAÚJO, M. M. Introdução. In: DESVALLES, A.; MAIRESSE, F. (Ed.). **Conceitos-chave da museologia**. Tradução de Bruno Brulon Soares e Marília Xavier Cury. Paris: Armand Colin – ICOM, 2010. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, 2013. Disponível em: http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Conceitos-ChavedeMuseologia_pt.pdf. Acesso em: 20 mar. 2018.

ASCOTT, R. The museum of the third kind. *Intercommunication*, n 15, 1996. Disponível em: <http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic015/ascott/ascott_e.html> Acesso em: 10 mar. 2018.

BASBAUM, S. Tecnoestese e Infocognição: da ordem e dos predicados dos acoplamentos na circunstância contemporânea. p. 1-19, 2018. Disponível em: <https://www.academia.edu/36232333/TECNOESTESE_E_INFOCOIGNI%C3%87%C3%83O_DA_ORDEM_E_DOS_PREDICADOS_DOS_ACOPLAMENTOS_NA_CIRCUNST%C3%82NCIA_CONTEMPOR%C3%82NEA_1>. Acesso em: 07 de maio de 2018.

BATISTA, L. S. *et al.* O Design da Informação na criação de um novo modelo para o Museu Afro Brasileiro: um estudo comparativo com o Museu da Pessoa In: IX EIICA - Encontro Internacional de Informação, Conhecimento e Ação - Informação, Conhecimento e Modelos, 2015, Marília. **Anais eletrônicos**. Marília: Unesp, 2016. p. XX-XX. Disponível em: <<http://www.marilia.unesp.br/#!/eventos/2015/ix-eiica---encontro-internacional-de-informacao-conhecimento-e-acao/trabalhos/>>. Acesso em: 10 mar. 2018

BELL, S.; SHANK, J. D. **Academic librarianship by design**: a blended librarian's guide to the tools and techniques. Chicago: ALA, 2007.

BENJAMIN, W. La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica. **Discursos Interrumpidos I**, Taurus, Buenos Aires, 1989.

BERNERS-LEE, T.; HENDLER, J.; LASSILA, O. The Semantic Web. **Scientific American**, v.284, n. 5, p. 34-43, 2010.

BICALHO, L. M.; OLIVEIRA, M. Aspectos Contextuais da Multidisciplinaridade e da Interdisciplinaridade e a Pesquisa em Ciência da Informação. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica da Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, v.16, n.32, p.1-26, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/viewFile/1518-2924.2011v16n32p1/19336>>. Acesso em: 10 mar, 2018.

BORKO, H. Information science: what is this? **American Documentation**, v. 19, n. 3-5, 1968.

BOTTALLO, M. Documentação Museológica. **Apostila do Curso de Capacitação de Museus**. Brodowski: Associação Cultural de Amigos do Museu Casa de Portinari; São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, 2015.

BRASIL. Conselho Nacional de Arquivos (CONARQ). Câmara Técnica de documentos eletrônicos. **Diretrizes para a implementação de repositórios digitais confiáveis de documentos arquivísticos**. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2014. Disponível em: <<http://conarq.gov.br/index.php/publicacoes-tecnicas/115-publicacoes/publicacoes-ctde/166-rdc-arq>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

BRAYNER, A. A. **Curadoria digital em Instituições de memória cultural**: criação, reutilização e disseminação de acervos. 2017. 47 slides. Disponível em: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://www.cnen.gov.br/images/CIN/PDFs/Apresentao-VII-CINforme---Aquiles-Alencar-Baryner---4_julho_2017.pdf&gws_rd=cr&dcr=0&ei=9xg5Wu_QGMWGwgTMyruACA>. Acesso em: 8 mar. 2018

BRUNER, J. **Atos de significação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

BUCKLAND, M. K. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science**, v.42, n.5, p.351-360, 1991. Disponível em <<http://people.ischool.berkeley.edu/~buckland/thing.html>>. Acesso em: 7 mar. 2018.

BUFREM, L. S. Configurações da pesquisa em ciência da informação. **DataGramaZero**, v. 14, n. 6, 2013. Disponível em: <

<http://www.brapci.inf.br/index.php/article/view/0000014107/92ccf7370fb919fea08db3aa552e8207/>>. Acesso em: 8 mar. 2018.

BURKE, P. A Nova História, seu passado e seu futuro. *In. A escrita da História: novas perspectivas* / Peter Burke (org.); trad. de Magda Lopes - São Paulo, Editora UNESP, p. 7-37, 1992.

BUSH, V. Como podemos pensar. **Rev. latinoam. psicopatol. fundam**, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 14-32, Mar. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-47142011000100002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 10 mar. 2018.

CAPURRO, R. et al. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, [S.l.], v. 12, n. 1, nov. 2007. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/54>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

CAUNE, J. **La médiation culturelle**: une construction du lien social. 1999. Disponível em: <<https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/2000/Caune/index.php>>. Acesso em: 10 mar.2018.

COIMBRA, C. A. A arte da memória e o método científico: da memória artificial à inteligência artificial. **Revista Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p. 146-152, jun. 1989. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/2271>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

DAVALLON, J. La médiation: la communication en procès? *Médiations & Médiateurs*, **prisma.com**, n. 19, fev. 2004. Disponível em: <<http://revistas.ua.pt/index.php/prisma.com/article/viewFile/645/pdf>>. Acesso em: 10 dez.2017.

DELLATRE, P. Investigações interdisciplinares: objetivos e dificuldades. In: POMBO, O.; GUIMARAES, H.M.; LEVY, T. **Interdisciplinaridade**: antologia. Porto, PT: Campo das Letras, 2006.

EDGAR, R. The Context for First Generation Personal Computer Art. In: **Leonardo Electronic Almanac**, v. 13, n. 5, maio 2005. Disponível em: <<http://www.leoalmanac.org/leonardo-electronic-almanac-volume-13-no-5-may-2005/>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

ENGELBART, D. C. Improving our ability to improve: A call for investment in a new future. **IBM Co-Evolution Symposium**, 2003. Disponível em: <<http://service-science.info/archives/4128>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

FLORES, D. **Gestão, Preservação e Acesso de Documentos Digitais Autênticos em uma Cadeia de Custódia**. Palestra. São Paulo - SP. 52 slides, color, Padrão Slides Google Drive/Docs 4x3. Material elaborado para a Seminário de Informação Digital como Patrimônio Cultural, no IV Seminário Serviços de Informação em Museus. SESC e Pinacoteca de São Paulo. 7 a 9 de novembro de 2016. Disponível em: <<http://documentosdigitais.blogspot.com>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

FRY, B. **Computational Informational Design**. Cambridge Massachusetts: MIT Press, 2004.

FUMERO, A. M. Contexto sociotécnico. In: FUMERO, A.; ROCA, G. Redes Web 2.0. **Fundación Orange**, p.8-64, 2007. Disponível em: <<http://www.oei.es/historico/noticias/spip.php?article762>>. Acesso em: 20 mar. 2018.

GARCEZ, L.H.C. **A Escrita e o outro: os modos de participação na construção do texto**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.

GIBSON, J. J. **The ecological approach to visual perception**. Boston: Houghton Mifflin, 1979.

GARRETT, J. J. **The elements of user experience: user-centered design for the web**. New York: Aiga, 2003.

Gillespie, T. "Brazil's Museum of the Person." Technos: Quarterly for Education and Technology. Agency for Instructional Technology. 1999. Disponível em: <<https://www.highbeam.com>>. Acesso em: 8 mar. 2018.

GUIA dos Museus Brasileiros. Brasília: **Instituto Brasileiro de Museus**, 2011. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/guia-dos-museus-brasileiros/>>. Acesso em: 17 out. 2017.

HINE, C. **Virtual Ethnography**. London: Sage, 2000. Disponível em: <http://learningspaces.org/irm/Hine_Ethnography.pdf>. Acesso em: 8 mar. 2018.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Edições Vértice, 1990.

HALL.S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro, DP&A editores, 2006.

HENRIQUES, P.R. Conexões além-mar. In: **História Falada: memória, rede e mudança social**. Coordenadores WORCMAN, K. e PEREIRA, J.V. São Paulo: SESC SP: Museu da Pessoa: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, p. 142-153, 2005. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/portfolio/publicacoes/metodologia/historia-falada-2005>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

HENRIQUES, R. M. N. **Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa**. 2004. Dissertação (Mestrado). Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Geografia da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2004. Disponível em: <<https://pesquisafacomufjf.files.wordpress.com/2013/06/memc3b3ria-museologia-e-virtualidade-um-estudo-sobre-o-museu-da-pessoa.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

HENRIQUES, R.; WORCMAN, K. - A experiência do Museu da Pessoa: organização da memória social em formato digital. **Tendencias de investigación en organización del conocimiento/Trends in knowledge organization research**. Coordenadores Rodríguez, C.T., Montoya, J.A.F. Árbol académico, págs. 723-730, 2003.

HERZOG, P. **Sistema para indexação e visualização de depoimentos de história oral – O caso do Museu da Pessoa**. 2014. 90f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <http://www.bdtd.uerj.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=7731>. Acesso em: 10 mar, 2018.

HIGGINS, S. The DCC curation lifecycle model. **International Journal of Digital Curation**, v.3, n.1, p.134-140, 2008.

HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, L.C. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, p. 169-214, 2002.

HORN, R. Information Design: Emergence of a New Profession. In: R. Jacobson (Org.). **Information Design**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, p. 15-33, 1999. Disponível em: <<https://web.stanford.edu/~rhorn/a/topic/vl%26id/artclInfoDesignChapter.html>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

JACOBSON, R. **Information Design**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999.

JOHNSON, S. **Cultura de Interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JOHNSON, S. **Emergência**: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

JORENTE, M. J. V. **Tecnologias, Mídias, Criação e Hipertextualidade na transformação da Informação em Conhecimento Interativo**. Tese. Marília: UNESP, 2009. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/103362>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

JORENTE, M.J. V. Tecnologias, mídias, criação e hipertextualidade na transformação da informação em conhecimento interativo. 2009. 244 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, 2009. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/103362>>. Acesso em: 6 mar. 2018.

JORENTE, M.J.V.; SANTOS, P.L.V.A.C.; VIDOTTI, S.A.B.G. Quando as Webs se encontram: social e semântica-promessa de uma visão realizada? **Informação & informação**, v. 14, n. 1esp, p. 1-24, 2009. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/2215>>. Acesso em: 10 mar. 2018

JORENTE, M. J. V. **Ciência da Informação: mídia, e convergência de linguagens na Web**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. Disponível em: <<http://www.santoandre.sp.gov.br/pesquisa/ebooks/343451.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

JORENTE, M. J. V. Design da Informação, linguagens convergentes e complexidade na rede social e ambiente digital do Facebook. **Informação & Tecnologia (ITEC)**: Marília/João Pessoa, v.1, n.1, p. 116-129, jan./jun., 2014. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/index.php/itec/article/view/19631>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

JORENTE, M. J. V. Relações Sistêmicas entre a Teoria da Complexidade, o Design da Informação e a Ciência da Informação na Pós-Modernidade. In: ALVES, M. A.; GRÁCIO, M. C. C.; MARTÍNEZ-ÁVILA, D. (Org.). **Informação, conhecimento e modelos**. Marília: UNICAMP, Centro de Lógica, Epistemologia e História da Ciência; Cultura Acadêmica, v. 78, p. 181-198, 2017. Disponível em: <<https://www.marilia.unesp.br/Home/Publicacoes/informacao-conhecimento-e-modelos---completa-com-capa.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2018.

JORENTE, M. J. V.; PADUA, M. C; SANTARÉM SEGUNDO, J. E. Criação de padrões na Web Semântica: perspectivas e desafios. **EM QUESTÃO**, v. 1, p. 1-22, 2017. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/70466>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

KAHN, K.; JORENTE, M.J.V. O Papel do Design da Informação na Curadoria Digital do Museu da Pessoa. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 7, n. 2, p. 23-39, Out. 2016. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/incid/article/view/110232>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

KNEMEYER, D. **Information design: the understanding discipline**. Boxes and Arrows. 2003. Disponível em: <<http://boxesandarrows.com/information-design-the-understanding-discipline/>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

KOZINETS, R. V. **Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014.

KRENAK, A. O resgate do mundo mágico. In: **História Falada: memória, rede e mudança social**. Coordenadores WORCMAN, K. e PEREIRA, J.V. São Paulo: SESC SP: Museu da Pessoa: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, p. 49-55, 2005. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/portfolio/publicacoes/metodologia/historia-falada-2005>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

LA ROCCA, R. **Arte da memória e arquitetura** / Renata La Rocca; orientadora Anja Pratschke – Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo e Área de Concentração em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo -- Escola de Engenharia de São Carlos da Universidade de São Paulo, São Carlos, 241fl., 2007.

LAMBERT, J. **Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community**. Berkeley, CA: Digital Diner Press, 2002.

LE GOFF, J. **História e Memória**. V. 1 – História. Lisboa: Edições 70, p. 254-256, 2000.

LEMOS, J., JORENTE, M.J.V. **Contribuições para o Compartilhamento de Informação Científica na TV UNESP** – Template Comunicação oral apresentada ao XVIII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – ENANCIB 2017. 23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP. Disponível em:

<<http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/xviiienancib/ENANCIB/paper/view/552>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

MARCOTTE, E. Responsive web design. **A List Apart Magazine**, n. 306, maio 2010. Disponível em: <<https://alistapart.com/article/responsive-web-design>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

MENSCH, P. V. **O objeto de estudo da museologia**. Tradução de Débora Bolsanello e Vânia Dolores Estevam de Oliveira. Rio de Janeiro: UNIRIO/UGF, 1994.

MINISTÉRIO DA TRANSPARÊNCIA, FISCALIZAÇÃO E CONTROLADORIA-GERAL DA UNIÃO. **Coletânea de acesso à informação**. 3ª ed., revisada e ampliada, 2016. Disponível em: < http://www.acessoainformacao.gov.br/central-de-conteudo/publicacoes/arquivos/coletanea_acesso_informacao_3edicao.pdf> Acesso em: 20 de mar, 2018.

MISSÃO e OBJETIVOS. In: **O Museu da Pessoa**. 2015, n.p., s. d. Disponível em: <<https://www.cursosmuseudapessoa.net/sobre-o-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

MORIN, E.; LE MOIGNE, J.L. **A Inteligência da Complexidade**. São Paulo: Petrópolis, 2000.

MORIN, E. A Articulação dos saberes. In: MORIN, E., ALMEIDA, M. C.; CARVALHO, E. de A. (orgs). **Educação e Complexidade: os sete saberes e outros ensaios**. São Paulo: Cortez, 2002.

MUSEU DA PESSOA. **Tecnologia Social da Memória: Para comunidades, movimentos sociais e instituições registrarem suas histórias**. Museu da Pessoa, São Paulo, 2009. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/educativo/publicacoes/metodologia>>. Acesso em: 10 de mar. 2018.

MUSEU DA PESSOA. **Brasil Memória em Rede: um novo jeito de conhecer o país**. — São Paulo: Museu da Pessoa; Itajaí, SC: Editora Casa Aberta, 2010. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/portfolio/publicacoes/educativo/brasil-memoria-em-rede-um-novo-jeito-de-conhecer-o-pais-2010>>. Acesso em: 17 out. 2017.

MUSEU DA PESSOA. **Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa**. São Paulo, 2017.

NEGROPONTE, N. **Being digital**. New York: Knopf, 1995.

NELSON, T. **Xanalogical structure needed now more than ever**. ACM Computing Surveys, v.31, n.4, Deceber, 1999.

NORA, P; AUN KHOURY, Y (Tradução). Entre Memória e História: a problemática dos lugares. **Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História**, [S.l.], v. 10, out. 2012. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

NORA, P.; AUN KHOURY, Y. Tradução. ENTRE MEMÓRIA E HISTÓRIA: A PROBLEMÁTICA DOS LUGARES. Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História, [S.l.], v. 10, out. 2012. ISSN 2176-2767. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101>>. Acesso em: 06 maio 2018.

OBRST, L. Introduction to Ontologies and Semantic Technologies. In: International Conference on Semantic Technologies for Intelligence, Defense, and Security (STIDS), 2011, Virginia. **Anais eletrônicos**. Virginia: STIDS, 2011. Tutorial. Disponível em: <<http://stids.c4i.gmu.edu/STIDS2011/presentations/tutorialInfo2011.php>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

OLIVEIRA, P.S. **Metodologia das Ciências Humanas**. Org. OLIVEIRA, P.S. São Paulo: Hucitec/UNESP, 1998.

OLIVEIRA, J. A. D. B.; JORENTE, M. J. V. Design da Informação e Ciência da Informação: uma aproximação possível. In: XVI Encontro Nacional de Pesquisa em Pós-Graduação em Ciência da Informação (ENANCIB 2015), 2015, João Pessoa. **Anais do XVI Encontro Nacional de Pesquisa em Pós-Graduação em Ciência da Informação (ENANCIB 2015)**, n.p., 2015. Disponível em: <<http://www.ufpb.br/evento/lti/ocs/index.php/enancib2015/enancib2015/paper/view/2943>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

O'REILLY, T. **O que é Web 2.0: padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software**. Publicado em 30 set. 2005. Disponível em: <<http://pressdelete.files.wordpress.com/2006/12/o-que-e-web-20.pdf>>. Acesso em: 8 mar. 2018

PADILHA, R.C. **Documentação Museológica e Gestão de Acervo**. PADILHA, R.C. Coleção Estudos Museológicos, v.2. Florianópolis: FCC, 2014. Disponível em: <<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAgyssAA/documentacao-museologica-gestao-acervo?part=3>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

PADUA, M. C.; DIAS, G. A. Desafios da Arquitetura da Informação Pervasiva: reduzindo a desorientação, aumentando a legibilidade e wayfinding. **Informação & Sociedade** (UFPB. Online), v. 26, p. 173-183, 2016. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/29269>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

PADRON, D.L; JORENTE, M.J.V. Complejidad, representacion y acceso a la información archivística em los nuevos contextos paradigmáticos. In: JORENTE, M.J.V.; PADRON, D. L. (org.) **Una Mirada a la Ciencia de la Información desde los Nuevos Contextos Paradigmáticos de la Posmodernidad**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, v. 1, p. 103-122, 2017. Disponível em: <<http://www.marilia.unesp.br/Home/Publicacoes/una-mirada-a-la-ciencia-de-la-informacion---completa.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

PEREIRA, J.V.; WORCMAN, K. **História Falada**: memória, rede e mudança social. Coordenadores WORCMAN, K. e PEREIRA, J.V. São Paulo: SESC SP: Museu da Pessoa: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2005. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/portfolio/publicacoes/metodologia/historia-falada-2005>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

PERROTTI, E.; PIERUCCINI, I. A mediação cultural como categoria autônoma. **Informação & Informação**, [S.l.], v. 19, n. 2, p. 01-22, out. 2014. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/19992/17341>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

PIAGET, J. **Problemas gerais da investigação interdisciplinar e mecanismos comuns**. Tradução Maria Barros. Paris: Bertrand, 1970.

PIMENTA, R. M. Conhecer para esquecer: a identidade e os caminhos para a memória: perspectivas nietzscheanas sobre a identidade e o esquecimento como elementos constitutivos da memória no locus social. **Revista Morpheus - Estudos Interdisciplinares em Memória Social**, [S.l.], v. 4, n. 6, out. 2014. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/morpheus/article/view/4749>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

PIRES, M. F. C. Multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade no ensino. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**. UNESP, v. 2, n. 2, p. 173-

182, 1998. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/30363>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

POMBO, O. Epistemologia da interdisciplinaridade. Ideação- **Revista do Centro de Educação e Letras da UNOESTE**. Campus de Foz do Iguaçu. V.10, n.1, p. 9-40. 2008. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/ideacao/article/view/4141>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

QUINTARELLI, E. **Folksonomies**: Power to the people. Paper presented at the ISKO Italy-UniMIB meeting: Milan: June 24, 2005. Disponível em: <<http://www.iskoi.org/doc/folksonomies.htm>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

RIBEIRO, F. Da mediação passiva à Mediação Pós-Custodial: o papel da Ciência da Informação na sociedade em rede. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 20, n. 1, p. 63-70, jan./abr. 2010. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/4440/342>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

ROBREDO, J. Do documento impresso à documentação na nuvens: reflexões. **Liinc em revista**, v.7, n.1, p. 19-42, Rio de Janeiro, março 2011. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/liinc/article/view/3287>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

RÚSSIO, W. (1981). A interdisciplinaridade em Museologia. In BRUNO, M. C. O. (Org.). **Waldisa Rússio Camargo Guarnieri**: textos e contextos de uma trajetória profissional. São Paulo: Pinacoteca do Estado: Secretaria de Estado da Cultura: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, v.1, p.123-126, 2010.

SANTAELLA, L. As linguagens como antídotos ao midiacentrismo. **Matrizes** N. 1 outubro, 2007. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/download/38178/40907>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Tecnologias do Imaginário**. Revista FAMECOS. Porto Alegre, v. 10, n. 22, dezembro 2003, quadrimestral. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3229/2493>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

SANTOS, L. M. L.; PELOSI, E. M.; OLIVEIRA, B. C. S. C. M. Teoria da Complexidade e as múltiplas abordagens para compreender a realidade social. **Serviço Social em Revista**, Londrina, v. 14, n. 2, p. 47-72, jan./jun, 2012.

Disponível em:

<<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/ssrevista/article/view/11823/11637>>.

Acesso em: 10 mar. 2017.

SANTOS, M. C. T. M. REFLEXÕES SOBRE A NOVA MUSEOLOGIA. **Cadernos de Sociomuseologia**, [S.l.], v. 18, n. 18, June, 2002. Disponível em:

<<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/363>>.

Acesso em: 11 mar. 2018.

SAYÃO, L. F. Uma outra face dos metadados: informações para a gestão da preservação digital. Encontros Bibli: **revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, Florianópolis, v. 15, n. 30, p. 1-31, out. 2010. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2010v15n30p1>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

SAYÃO, L.F., SALES, L.F. Curadoria Digital: um novo patamar para preservação de dados digitais de pesquisa. **Inf. & Soc.:Est.**, João Pessoa, v.22, n.3, p. 179-191, set./dez. 2012. Disponível em:

<<http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/12224/8586>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

SEVCENKO, N. A palavra e o reencantamento do mundo. In: **História Falada: memória, rede e mudança social**. Coordenadores WORCMAN, K. e PEREIRA, J.V. São Paulo: SESC SP: Museu da Pessoa: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, p. 45-47, 2005. Disponível em:

<<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/portfolio/publicacoes/metodologia/historia-falada-2005>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

SIMÕES, A., ALMEIDA, J.J.: Histórias de Vida + Processamento Estrutural=Museu da Pessoa. In: RAMALHO, J. C. [et. al.] **XATA 2003 - XML: Aplicações e Tecnologias Associadas**, pp.16. Braga: Universidade do Minho, 2003.

THOMPSON, P. **A voz do passado: história oral**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

THOMPSON, P. Histórias de vida como patrimônio da humanidade. In: **História Falada: memória, rede e mudança social**. Coordenadores WORCMAN, K. e PEREIRA, J.V. São Paulo: SESC SP: Museu da Pessoa: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, p. 17-43, 2005. Disponível em:

<<http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/portfolio/publicacoes/metodologia/historia-falada-2005>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

TURKLE, S. **Alone together**: Why we expect more from technology and less from ourselves. New York: Basic Books 2011.

URURAHY, H. P. Museus na internet do século XXI: a caminho do museu ubíquo. 2013. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte) - Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 133 fl., 2013. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/93/93131/tde-25042014-112545/pt-br.php>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

SÁEZ -VACAS, F. Vida y sociedade en el Nuevo Entorno Tecnosocial. In: FUMERO, A.; ROCA, G., **Redes Web 2.0**. Fundación Orange, 2007. p. 96-122. Disponível em: <<http://www.oei.es/historico/noticias/spip.php?article762>>. Acesso em: 10 mar 2018.

SANTOS, H. M. dos; FLORES, D. Políticas de preservação digital para documentos arquivísticos. **Perspectivas em Ciência da Informação**, [S.l.], v. 20, n. 4, p. 197-217, dez. 2015. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/2542/1678>>. Acesso em: 20 mar. 2018.

VASSÃO, C. A. **Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade**. São Paulo: Blucher, 2010.

WAGENSBERG, J.: The “total” museum, a tool for social change. **História, Ciências, Saúde** – Manguinhos, v. 12 (supplement), p. 309-21, 2005. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/de18/912f1a0e706a3170f1a008b436bc5a8662f2.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2018.

WERSIG, G. Information science and theory: a weaver birds perspective. In: **Conceptions of library and information science: Historical, empirical, and theoretical perspectives**. P. Vakkari and B. Cronin. (eds.). London: Taylor Graham, p. 201-217, 1992.

WORCMAN, K. A história na empresa: identidades e oportunidades. In: DINES, Alberto [ed.] - **Espaços na Mídia: história, cultura e esporte**. Anais do V Seminário de Comunicação do Banco do Brasil. Brasília: Banco do Brasil, 2001. p. 11-16. Disponível em: <<http://www.bb.com.br/portalbb/page3,138,2513,0,0,1,0.bb?codigoNoticia=6770&codigoRet=5253&bread=1&codigoNoticia=6771&codigoMenu=1426>>. Acesso em: 11 mar. 2018.

WORCMAN, K., et al., Identity and Representation: Social Justice and Community Building Through The Museums Of The Person, in J. Trant and D. Bearman (eds.). **Museums and the Web 2005**: Proceedings, Toronto: Archives & Museum Informatics, published March 31, 2005. Disponível em:<https://www.museumsandtheweb.com/mw2005/abstracts/prg_280000755.html> . Acesso em: 20 mar. 2018.

YATES, F. A. **A arte da Memória**. Campinas: Editora da UNICAMP, 2007.

ANEXO I

Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa

SUMÁRIO

1. Introdução

2. Criando uma nova História

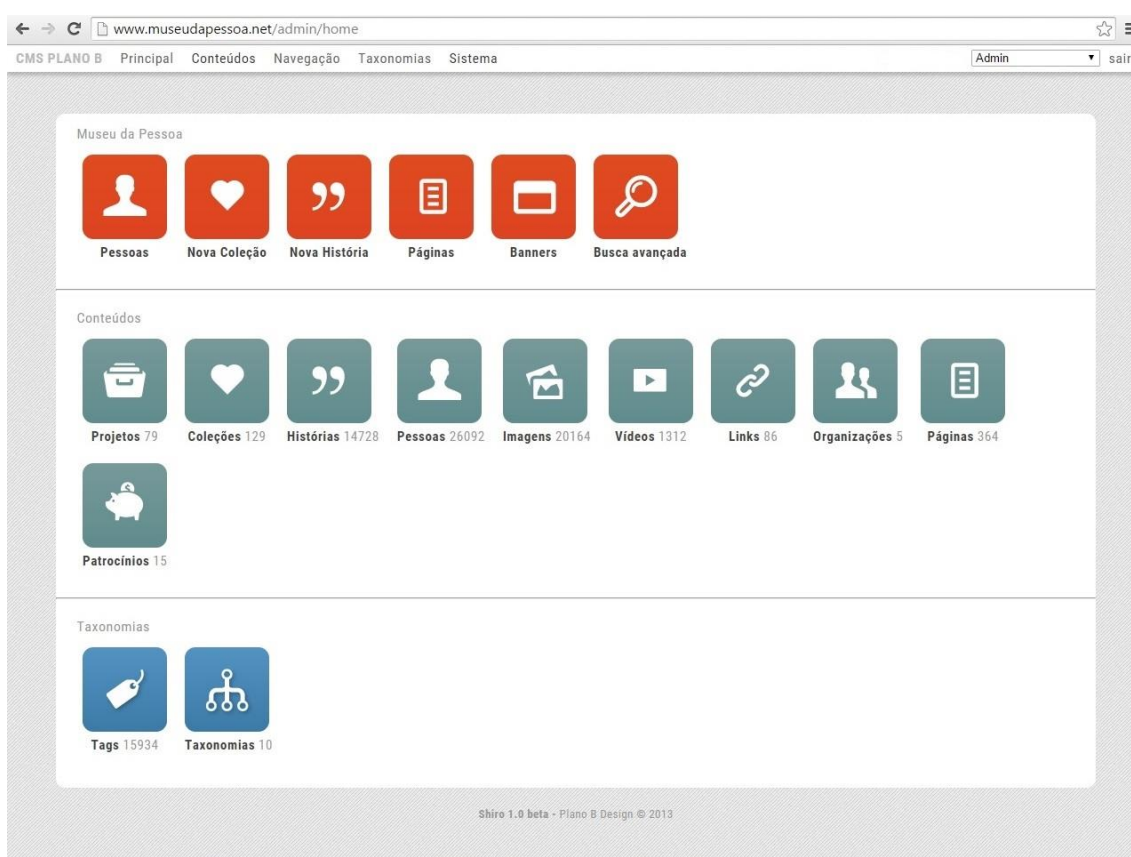
3. Relacionando entidades

4. TAGs e busca

1. Introdução

Uma breve introdução à base de dados

A Base de Dados do Museu da Pessoa funciona a partir do conceito de entidades. Cada entidade possui campos próprios para serem preenchidos e diz respeito a algum tipo de conteúdo a ser exibido na *homepage* do museu. O menu principal da base de dados apresenta as entidades e ferramentas disponíveis para o usuário:

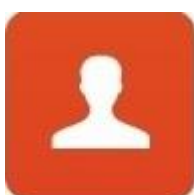


Como é possível verificar na imagem acima (canto superior direito), a plataforma permite determinar diferentes níveis de acesso para cada usuário cadastrado, possibilitando maior ou menor liberdade ao inserir ou editar informações e conteúdos.

A parte de maior uso por parte do usuário será a central, referente aos Conteúdos. Ali estão relacionadas as entidades utilizadas para a catalogação do

acervo (Projetos; Coleções; Histórias; Pessoas; Imagens e Vídeos), edição do conteúdo das páginas do site (Links e Páginas) e gerenciamento de uso para parceiros e organizadores (Organizações e Patrocínios).

Na parte superior do menu (em vermelho na imagem) temos os botões de "atalho". Estes botões, na verdade, nada mais são que acessos rápidos para algumas das funções mais utilizadas pelos usuários:



Pessoas

"Pessoas" leva ao registro de todos os personagens cadastrados na base de dados.



Nova Coleção

"Nova Coleção" permite que o usuário agrupe diversas Histórias sob uma mesma temática. Trataremos melhor sobre ela adiante.



Nova História

Principal ferramenta, a "Nova história" cria uma nova história na base de dados. Toda a catalogação deve começar por este passo. Trataremos mais sobre isto no tópico seguinte.



Páginas

As "Páginas" dizem respeito a todos os conteúdos do site do Museu da Pessoa que não constituem parte do acervo, tais como as páginas de navegação, notícias, blogs, etc.



Banners

Os "Banners" são os destaques da *homepage*.



Busca avançada

A ferramenta de "Busca avançada" é a mesma disponível no site para consulta do acervo, porém espelhada na base de dados. Permite uma consulta mais refinada ao acervo.

No que diz respeito à catalogação, entre as entidades referentes ao acervo, o elemento central é a HISTÓRIA. Por uma questão de caráter metodológico, todas as demais entidades devem estar relacionadas a ela durante o processo de catalogação, como veremos a seguir.

2. Criando uma nova história

Cada vez que uma entrevista é concluída e processada (ou seja, foi transcrita, revista e editada) segue-se a catalogação do depoimento na base de dados. O ponto de partida é a própria História: tudo o que for inserido será relacionado com esta história criada. Caso seja a inserção de uma nova história, basta clicar no botão de acesso rápido supracitado na introdução. Para acessar todas as histórias já cadastradas, selecionando "Histórias" na página inicial abre-se uma tela com todas as histórias já catalogadas listadas por data. Nesta página também é possível criar uma nova história e, assim, iniciar uma nova catalogação, clicando no botão "+", acima das histórias listadas (em vermelho na imagem abaixo):

TÍTULO	TABS	RELAÇÕES	ATIVO	DATA CADASTRO
A HISTÓRIA QUE NÃO TEM DONO	1	3	●	27/09/2015 17:06:13
teset		3	●	25/09/2015 13:12:01
Aos 67 anos virei funkeira	5	2	●	25/09/2015 12:59:26
Empatia pelo próximo	19	2	●	24/09/2015 23:07:31
Vida Loka Mente Louca	1	3	●	24/09/2015 22:37:06
A minha auto biografia e familia.	1	3	●	24/09/2015 22:35:12
A minha auto biografia e familia.	4	3	●	24/09/2015 22:26:27
ROBSON DE SOUZA EX- MENINO DE RUA	1	7	●	23/09/2015 12:15:20
Depois da tempestade...	1	4	●	22/09/2015 00:55:00
UMA LUZ NO FIM DO TÚNEL	1	4	●	21/09/2015 13:31:51
O esporte deu num bom caldo	16	2	●	18/09/2015 15:48:16
[...] incompleto			●	18/09/2015 15:45:34
O morde e assopra paulistano	26	2	●	18/09/2015 15:34:36

Começamos então a preencher os campos da nova história com as informações coletadas durante a entrevista. Os campos presentes nesta página são as mesmas que constam nas fichas de cadastro da história, imagem, personagem e claquete. Informações estas que são coletadas em campo durante o processo da entrevista. Além destes dados, também são inseridas informações importantes para a organização do acervo, como o código da entrevista, em que mídia ela se localiza fisicamente, registros anteriores (outros suportes de mídia, por exemplo), a entrevista transcrita na íntegra (que no portal fica disponível para download em formato PDF) e se aquela entrevista tem autorização de uso por parte do depoente (em caso negativo basta assinalar neste campo e a história sai do portal imediatamente, constando apenas na base de dados). Alguns pontos são importantes de ser ressaltados no preenchimento destes campos:

2.1) Título

O título deve ter relação com o conteúdo e o teor da história, porém devem ser evitados títulos puramente institucionais (no caso de projetos de memória empresarial) ou títulos muito genéricos (como "Uma bela história de vida",

"Memórias de João", etc.). Preferencialmente o título deve possuir um tom mais literário, atraente para a leitura. Não deve ser colocada no título da história menção direta ao projeto do qual ele faz parte nem o nome do entrevistado.

2.2) Sinopse

A sinopse da história nada mais é do que um breve resumo do conteúdo da entrevista, relativamente nos mesmos moldes de uma sinopse de capa de filme. Ela deve ser concisa e fornecer ao leitor uma noção geral do que aquela história se trata, mas sem detalhá-la demais. O ideal é que ela tenha algo entre seis e oito linhas.

2.3) História

O campo "História" é correspondente ao que na *homepage* do museu aparece como a história do depoente de fato, hoje o museu utiliza neste campo uma edição de aproximadamente duas laudas da entrevista completa e mantém a transcrição original disonível para download para fins de pesquisa. Caso a história editada não esteja disponível (pode ocorrer por diversos motivos, antigamente o Museu trabalhava com edições indexadas, por exemplo) será inserida a versão indexada ou a transcrição revisada da entrevista.

2.4) Código

O código da entrevista é o registro que ela recebe dentro do projeto ao qual ela pertence, sendo, portanto, variável. Cada projeto recebe um código específico, o "Memórias do Comércio de São Paulo: Novos olhares", por exemplo, tem a sigla "MCNO" como código. Da mesma forma, o código das entrevistas do programa "Conte sua história" sempre iniciam com "PCSH", e assim por diante. A estrutura do código sempre será a seguinte: **XXXX_YYZZZZ**; onde "XXXX" remete ao projeto pertencente, "YY" ao tipo de entrevista ("HV" para histórias de vida, "CB" para cabines, "RH" para rodas de história) e "ZZZZ" a numeração recebida. Ex: MCNO_HV039, HQI_HV009, MLIJ_HV034.

2.5) Entrevista transcrita

Aqui será inserida a transcrição da entrevista revisada e na íntegra. No portal este campo é acessado quando o internauta clica em "PDF DO DEPOIMENTO COMPLETO", e tem a opção de baixar o depoimento completo para

consulta. Caso a transcrição revisada tenha sido inserida anteriormente em "História", ela será repetida neste campo.

2.6) Local no Acervo e Registros Anteriores

Estes dois campos dizem respeito à localização física destas entrevistas, tanto seu suporte como o material relacionado (fichas e cessões). Em "Local no acervo" devem constar os códigos das mídias em que se encontram as entrevistas; suportes de mesma natureza devem ser colocados sequencialmente com vírgula (ex: MDV 1578, 1579, 1580), quando há mais de um suporte com a mesma entrevista separá-los com barras diagonais seguindo a seguinte lógica quanto aos meios: digital > óptico > magnético (ex: HD 0014 / DVD 1850 / MDV 0235, 0236). Em "Registros anteriores", deve constar a numeração da caixa-arquivo com o material de depoentes e a numeração da pasta que contém suas cessões de direito, bem como a localização da pasta do projeto no servidor.

2.7) Observações

O campo de "Observações" é um campo importantíssimo, embora nem sempre haja necessidade de seu preenchimento. Nele devem ser colocadas quaisquer outro tipo de informação sobre a entrevista, desde condição do suporte até alterações quanto ao acesso. Exemplos destes apontamentos seriam: Falecimento do depoente com data de obtenção da informação sempre que possível; suporte original degradado ou em processo de degradação (a mídia apresentar drops de imagem, por exemplo); pedido pessoal do entrevistado para que a entrevista não seja mais disponibilizada publicamente, com a data em que foi feita a solicitação; o áudio não está claro na gravação do minuto 12:55 ao 15:12; etc.

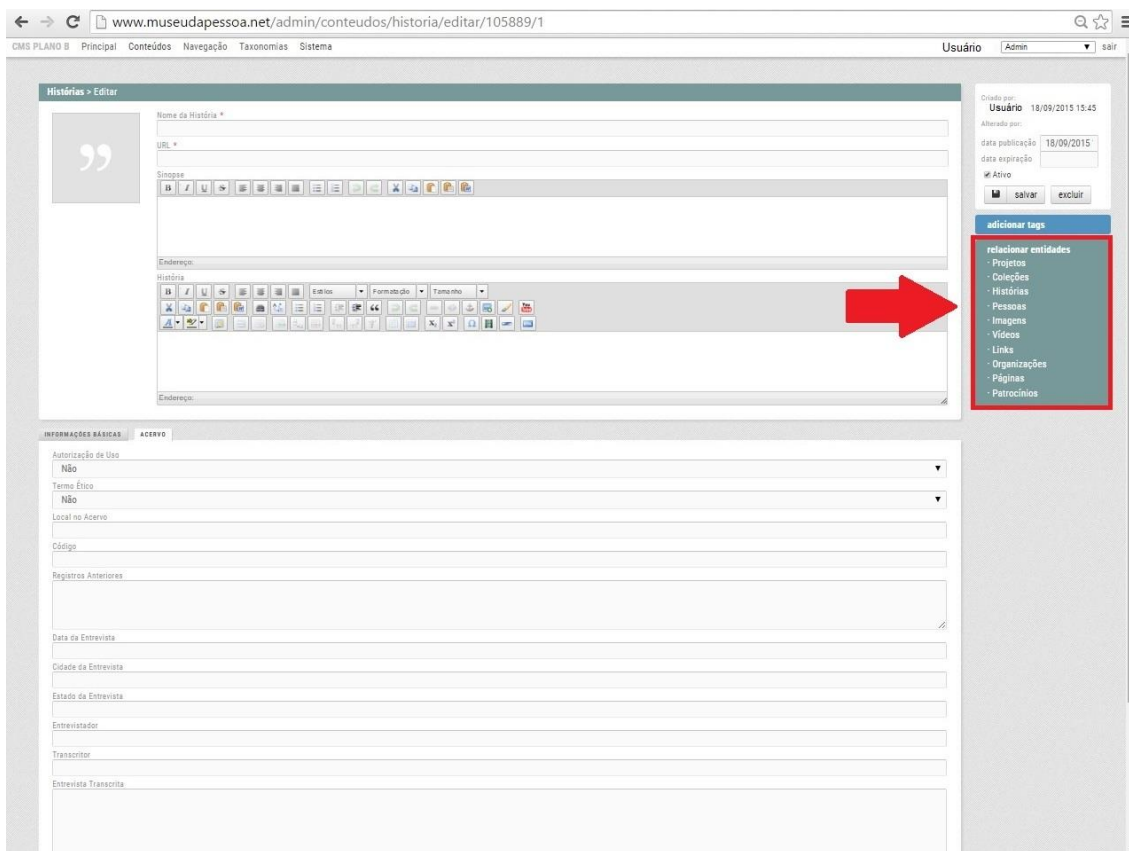
Também é importante ressaltar que a história pode estar "ativa" ou "inativa", sendo que a história estar ativa significa a sua disponibilização para acesso no site. Enquanto está sendo inserida, caso o processo de inserção não seja concluído imediatamente, a história deve se manter "inativa", tornando-a ativa apenas quando todos os campos estiverem preenchidos. Para fazer isto basta desmarcar o *checkbox* "Ativo" na janela de opções lateral. Abaixo dela há duas opções para salvar a inserção: a primeira dela é a que tem um disquete como ícone e salva todas as alterações feitas sem fechar a página; a segunda é a que tem, de fato, "salvar"

escrito, e que salva a inserção dando-a como finalizada, fechando a página e retornando para o menu de histórias. Ao lado, o botão de "excluir" apaga em definitivo o registro da base de dados, deve ser utilizado apenas com a certeza de que aquele registro deve ser excluído. Quando a inserção estiver completa deve-se conferir se todos os campos referentes à cessão de direito de uso de imagem estão autorizados (claro, quando eles estiverem de fato autorizados pela cessão assinada), marcar o *checkbox* "Ativo" e salvar a história.

3. Relacionando entidades

Uma vez criada a história e inseridas as informações referentes a ela nos campos correspondentes, o passo seguinte consiste em relacioná-la às demais entidades que a complementam. Estão relacionadas à história: Pessoas (que inclui tanto depoentes como entrevistadores); Imagens (retratos tirados no dia da entrevista e imagens de acervo pessoal do depoente); Vídeos (vídeo editado da entrevista com link para o canal do museu no *YouTube*); Organizações (entidade produtora do depoimento, a maior parte do acervo do museu é de autoria do próprio Museu da Pessoa, por exemplo); Projetos (importante para organização interna, se refere ao contexto de produção do depoimento) e Coleções (quando a entidade em questão será agrupada de modo a compor uma coleção no portal, importante ressaltar que a coleção também poderia ser composta apenas por imagens ou vídeos, de modo que a entidade "Coleção" pode eventualmente não estar relacionada à história nenhuma por questões de cunho curatorial específicas a coleção em questão).

O menu de relações disponíveis se encontra ao lado da ficha de catalogação, à direita da página:



Ao selecionar-se uma entidade para relacionar à história, tomando uma entidade "Imagem" como exemplo, primeiramente é aberta uma listagem com a opção de relacionar uma imagem previamente cadastrada ou inserir uma nova imagem para relacionar à história (imagem 01). No nosso caso optaremos pela segunda opção, então será aberta uma ficha com os campos correspondentes para preenchimento, teremos as informações básicas sobre a imagem em questão (imagem 02) e as informações de carácter arquivístico (imagem 03). Ambas as fichas são preenchidas de acordo com o que é coletado nas fichas de cadastro, conforme dito anteriormente.

4. TAGs e busca

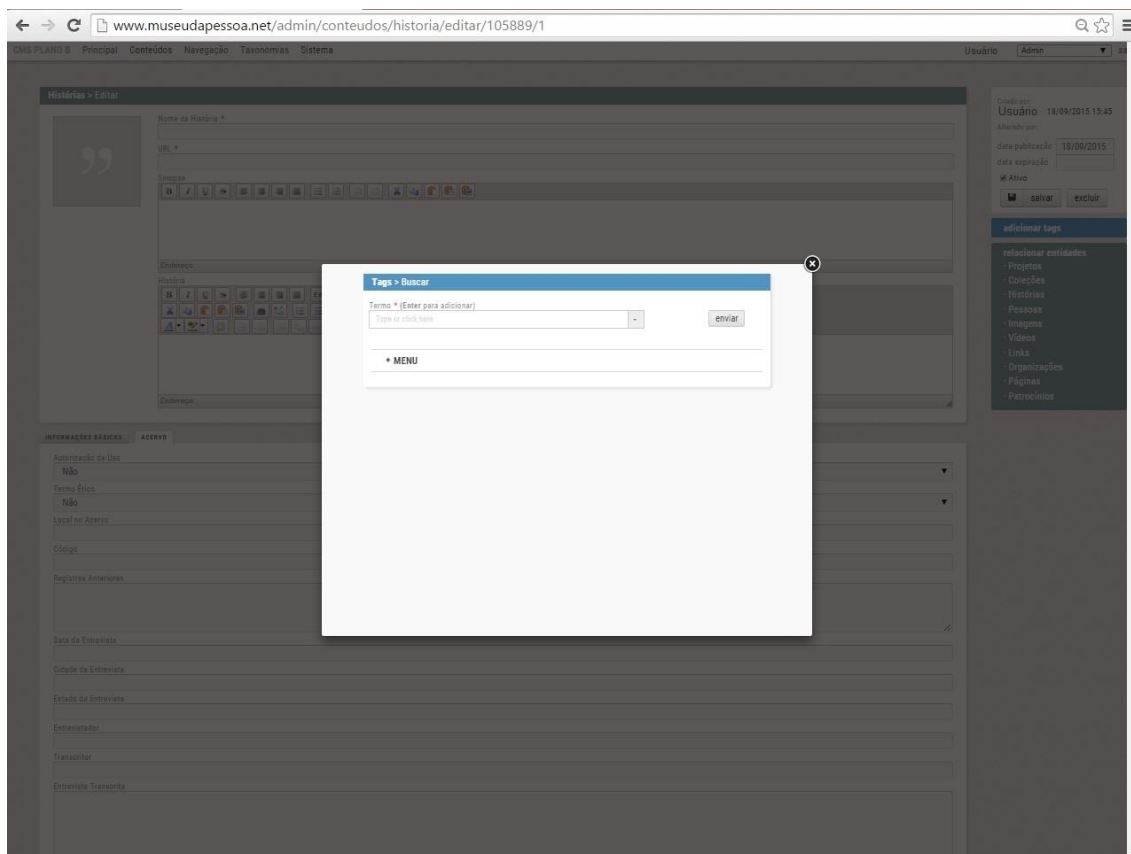
Após a criação a história estar concluída e com todas as entidades devidamente relacionadas a ela, a última etapa consiste em adicionar as TAGs. A TAG é uma palavra-chave ou termo que é associado com uma informação, a

descreve e permite uma classificação da informação baseada nestas palavras-chave.

"Uma tag, ou em português etiqueta, é uma palavra-chave (relevante) ou termo associado com uma informação (ex: uma imagem, um artigo, um vídeo) que o descreve e permite uma classificação da informação baseada em palavras-chave."

Ou seja, é a caracterização de um determinado material de acordo com seu conteúdo, temas e objetivos.

As TAGs são fundamentais para qualificar e otimizar as buscas no acervo do museu pelo portal. Além da História, também devem ser tagueadas as Imagens e Vídeos, visando um refinamento da ferramenta de busca e maior acesso às informações. Para adicionar novas TAGs basta selecionar o botão imediatamente acima do de relacionar entidades, abre-se então uma janela em que é possível tanto escolher TAGs previamente adicionadas à base de dados ou criar novas TAGs, de acordo com o conteúdo da informação.



História finalizada

A História completa deve, portanto: contar com todas as informações recolhidas durante o processo da entrevista nas fichas bem como as informações das entidades a ela relacionadas; ter todas as entidades que lhe são associadas relacionadas e estar com as TAGs adequadas (tanto nas histórias como nas entidades relacionadas). Com tudo isso o processo de inserção na base de dados está concluído e a história disponível para consulta no portal do museu. O final do processo deve ser o seguinte, apresentando todas as informações:

The screenshot displays a web interface for a project titled 'Memórias do Comércio de São Paulo / SESC'. The interface is organized into several sections:

- Projetos 1:** A table with columns 'NOME', 'RELAÇÕES', and 'ATIVO'. It shows one entry: 'Memórias do Comércio de São Paulo / SESC' with 232 relations and an active status (green dot).
- Pessoas 1:** A table with columns 'NOME', 'RELAÇÕES', and 'ATIVO'. It shows one entry: 'Cassio Piccolo' with 1 relation (type 'Personagem') and an active status.
- Imagens 13:** A table with columns 'NOME', 'RELAÇÕES', and 'ATIVO'. It lists 13 images related to the project, such as 'Retrato - Cassio Piccolo', 'Convite de inauguração', and 'Foto do bar feita por Cassio', each with 1 relation and an active status.
- Vídeos 1:** A table with columns 'NOME', 'RELAÇÕES', and 'ATIVO'. It shows one entry: 'Sempre fica quentinha' with 1 relation and an active status.


On the right side of the interface, there is a metadata panel with the following information:

- Criado por: 17/12/2012 15:31
- Alterado por: 10/06/2015 10:45
- data publicação: 17/12/2012
- data expiração: [empty field]
- Ativo
- Buttons: salvar, excluir
- Buttons: adicionar tags, relacionar entidades

www.museudapessoa.net/admin/conteudos/historia/editar/47909

CMS PLANO B Principal Conteúdos Navegação Taxonomias Sistema Usuário Admin sair

Histórias > Editar



Nome da História *
"Aqui pra vocês, sou da Freguesia"

URL *
aquí-pra-voce-sou-da-freguesia

Sinopse

Identificação: A infância e as brincadeiras na rua de terra no bairro da Freguesia do Ó. As paixões: música e cinema. Os grupos musicais que fizeram parte da sua juventude e os grandes amigos nesse período. A aquisição de parte da rotisserie que um amigo criara com seu pai e irmão. As profundas mudanças que transformaram o local no Frangô. A aposta na triade coxinha, cerveja e frango. Como o bar tomou-se um local amplamente conhecido e admirado que destaca o bairro da Freguesia do Ó ao longo de 24 anos.

Endereço:

História

A Freguesia do Ó era o fim, era a periferia. Meu pai conta histórias em que vive lá até a cidade era uma aventura: tinha que pegar ônibus, bondê, mas não sei o quê. E aqui no bairro, talvez por causa dessa distância, durou mais tempo essa coisa de vendinha, de mercancia. Você conhece o dono, você cumprimenta, pergunta como é que vai a tal, a mãe, o papagaio. E o Frangô, tem um pouco dessa proximidade. Quando abriu, em 1987, ele era uma rotisserie. A parte que hoje tem a choperia era um quintal, a gente plantava hortaliça, tomate cereja lá. Depois, quando assumi de vez a vocação de bar, tudo veio num crescente. Ele virou atração turística e, num certo sentido, colocou a Freguesia no mapa de São Paulo. As pessoas lá do bairro falam do bar com orgulho e isso é muito legal. São Paulo é pródiga nisso, porque se você visitar os bairros e a periferia, você sempre vai achar um lugar incrível, que está perdido no meio do nada e que não precisa estar na mídia, não precisa nada daquilo, ele simplesmente existe daquela maneira. E eu acho isso fantástico, porque isso de certa maneira ajuda a preservar um tipo de coisa com que de outra maneira seria impossível.

Endereço:

Criado por:
17/12/2012 15:31

Alterado por:
Usuário 10/06/2015 10:45

data publicação
17/12/2012

data expiração

Ativo

INFORMAÇÕES BÁSICAS **ACERVO**

Idioma
Português

Termo aceite
Sim

Tags 12

- infância
- música
- São Paulo
- SESCSP
- Memórias do Comércio
- cerveja
- bar
- viagens
- Freguesia do Ó
- rotisserie
- coxinha
- Frangô bar

ANEXO II



LICENÇA PARA USO DE MATERIAL DE ACERVO HISTÓRICO PARA USO NÃO COMERCIAL

LICENCIADA: Karen Kahn, nascida em 20/03/1964, residente na Avenida Angélica, nº 566, apt. 93, Santa Cecília, São Paulo - SP, CEP: 01228-000. Identificada sob o CPF: 076.377.538-08, mestranda na Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, autora da dissertação “O papel do design da informação na curadoria digital de sistemas memoriais: um estudo do Museu da Pessoa”. (“Licenciada”)

LICENCIANTE:

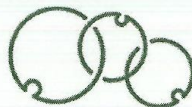
INSTITUTO MUSEU DA PESSOA.NET, sociedade sem fins lucrativos voltada à preservação da memória social, com sede em São Paulo, Estado de São Paulo, na Rua Natingui, 1100, CEP 05443-020, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 05.210.186/0001-27 (“Museu”).

Considerando que o Museu busca promover a cultura e preservar o patrimônio histórico e artístico, através da manutenção de acervo de histórias de vida, apoiando e incentivando a utilização de seu acervo em pesquisas científicas, as partes firmam a presente Licença de uso de acervo.

O Museu, através do presente instrumento, concede à Licenciada uma licença gratuita, revogável e intransferível para utilizar os depoimentos, documentos, fotos, demais materiais e obras protegidas por direitos autorais descritos no Anexo I (“Material”), sob as seguintes condições:

1. A presente licença abrange a utilização do Material com a finalidade exclusiva de serem inseridos em materiais impressos ou audiovisuais, sem fins comerciais, notadamente as didáticas, escolares e pesquisas acadêmicas, com destinação e benefício exclusivo da própria Licenciada, somente no território nacional;
2. A Licenciada deverá fazer referência sobre a fonte do Material, qual seja o ACERVO/MUSEU DA PESSOA, não sendo permitida a comercialização de qualquer obra, trabalho ou documento contendo tal Material, devendo a Licenciada fornecer ao Museu cópia de todo trabalho realizado a partir do Material, inclusive por meio eletrônico.
3. A Licenciada será responsável pela correta utilização do Material, devendo ser esta de acordo com os objetivos de preservação histórica e cultural do Museu.
4. Em virtude da presente licença, não será devido qualquer pagamento, compensação,





Museu da Pessoa Brasil

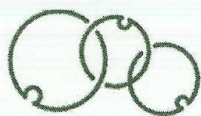
royalties ou qualquer outra forma de remuneração pela Licenciada e/ou qualquer terceiro, ao Museu, a qualquer tempo e por qualquer razão, não impedindo a cobrança de taxas pelos serviços de organização e disponibilização do Material de acordo com critério exclusivo do Museu.

Local: São Paulo

Data: 07/05/2018


LICENCIADA


MUSEU



Museu da Pessoa
Brasil

Anexo I

Material:

-Manual da Base de Dados do Museu da Pessoa