



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS, CAMPUS DE MARÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

FABIO MURAKAMI

MUSEUS COLABORATIVOS:
NOVOS DESAFIOS PARA O PROFISSIONAL DA INFORMAÇÃO

MARÍLIA - SP

2021

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS, CAMPUS DE MARÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

FABIO MURAKAMI

**MUSEUS COLABORATIVOS:
NOVOS DESAFIOS PARA O PROFISSIONAL DA INFORMAÇÃO**

Dissertação submetida 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 Marília, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação.

Área de concentração: Informação, Tecnologia e Conhecimento

Linha de Pesquisa: Informação e Tecnologia

Orientador: Edberto Ferneda

MARÍLIA – SP
2021

M972m Murakami, Fabio
Museus colaborativos : novos desafios para o profissional da
informação / Fabio Murakami. -- Marília, 2021
103 f. : il., tabs., fotos

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília
Orientador: Edberto Fernalda

1. Cientista da Informação. 2. Museu Colaborativo. 3. Nova
Museologia. 4. SocioMuseologia. 5. Cultura. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de
Filosofia e Ciências, Marília. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

FABIO MURAKAMI

**MUSEUS COLABORATIVOS:
NOVOS DESAFIOS PARA O PROFISSIONAL DA INFORMAÇÃO**

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Edberto Ferneda

(Orientador)

Departamento de Ciência da Informação
Universidade Estadual Paulista – UNESP-Marília

Profa. Dra. Maria Leandra Bizello

(Membro titular)

Departamento de Ciência a Informação
Universidade Estadual Paulista – UNESP-Marília

Dr. Fábio Rogerio Batista Lima

(Membro titular)

Universidade Estadual Paulista – UNESP-Marília

Profa. Dra. Maria José Vicentini Jorente

(Membro suplente)

Departamento de Ciência da Informação
Universidade Estadual Paulista – UNESP-Marília

Profa. Dra. Marília Xavier Cury

(Membro suplente)

PPG em Museologia (USP) e PPG em Arqueologia (MAE-USP)
Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo

Marília, 30 de agosto de 2021

À minha família, razão de minha existência.

AGRADECIMENTOS

A todas as pessoas que contribuíram de modo direto ou indireto para este momento.

À minha família, minha esposa Loanda, por sua paciência e dedicação mesmo nos momentos mais críticos. Ao meu filho Lorenzo, fonte da minha força, alegria e inspiração. À minha mãe Elza e minhas irmãs.

A todos os professores do programa, pelo empenho em fomentar a busca pelo conhecimento e pelo saber. Em especial aos professores Edberto, Tamara, Carlos, Maria José, Marta, Oswaldo e Daniel, pela oportunidade de aprendizado e crescimento através das disciplinas ministradas. À Profa. Maria Leandra, pela disponibilidade e contribuição para o aperfeiçoamento desta pesquisa.

Aos colegas de curso: Wilson, Solange, Alexandre e Elisa, pela ajuda, vivência, aprendizado e conquistas. Tenho comigo todos os momentos de estudo, reflexão e alegria.

Aos colegas de trabalho, que me apoiaram em momentos-chave durante o curso. Ao amigo Fábio, que me incentivou e apoiou durante este processo de mestrado.

Agradecimento especial ao meu orientador Prof. Edberto, pelo conhecimento, disposição e paciência durante toda esta jornada.

“Eu aprendi que todos querem viver no topo da montanha, mas toda felicidade e crescimento ocorre quando você está escalando-a.”

Willian Shakespeare

RESUMO

Por meio de experiências culturais crítico-reflexivas, a Nova Museologia possibilita a prática da pluralidade, da diversidade cultural e de uma consciência política e social que preza a integração entre os grupos, a sociedade e as instituições museológicas. Neste cenário, objetivou-se estabelecer um perfil de atuação para o cientista da informação como mediador do patrimônio cultural. Foi apresentado um arcabouço conceitual que auxiliou na definição deste profissional e dos predicados necessários que possibilitam a apresentação, a visualização e o acesso ao acervo museológico. Esta dissertação, de caráter descritivo e exploratório, se propôs a construir uma malha na qual as dinâmicas culturais da sociedade, a evolução da Museologia, o uso das TIC como suporte informacional e a aplicação da Ciência da Informação se sobrepõem em contextos que idealizaram reflexões acerca do futuro dos museus e de todos os seus envolvidos. Apresentou-se a evolução da definição de cultura através de interpretações que sofreram influência de aspectos sociais e políticos no decorrer dos tempos. Em uma abordagem sequencial, observaram-se a evolução da sociedade da informação, o uso crescente das TIC, o distanciamento da ideia tradicional de museu e a consequente aparição de novos modelos de se pensar os aspectos da fruição cultural. Essas definições, associadas aos exemplos apresentados, conceberam como resultado desta pesquisa parâmetros que auxiliaram na construção de competências relevantes para atuação do cientista da informação dentro dos museus. Deste modo, foi possível salientar a importância estratégica do cientista da informação nas ações museológicas, na condução do patrimônio como ferramenta de responsabilidade social, no uso das TIC como forma de se repensar a territorialidade do museu e nas práticas curatoriais colaborativas, que contribuem para o envolvimento da comunidade e promovem um aumento da relevância do papel sociopolítico destas instituições.

Palavras-Chaves: Cientista da Informação; Museu Colaborativo; Nova Museologia; SocioMuseologia; Cultura.

ABSTRACT

Through critical-reflective cultural experiences, New Museology enables the practice of plurality, cultural diversity and a political and social awareness that values the integration between groups, society and museological institutions. In this scenario, the objective was to establish an action profile for the information scientist as a mediator of cultural heritage. A conceptual framework was presented that helped in the definition of this professional and the necessary attributes that enable the presentation, visualization and access to the museum collection. This descriptive and exploratory thesis proposed to build a mesh in which the cultural dynamics of society, the evolution of Museology, the use of ICT as informational support and the application of Information Science overlap in contexts that idealized reflections on of the future of museums and all those involved. The evolution of the definition of culture was presented through interpretations that were influenced by social and political aspects over time. In a sequential approach, the evolution of the information society, the growing use of ICT, the distancing from the traditional idea of museum and the consequent appearance of new models for thinking about aspects of cultural enjoyment were observed. These definitions, associated with the examples presented, conceived, as a result of this research, parameters that helped in the construction of relevant competences for the role of the information scientist within museums. In this way, it was possible to emphasize the strategic importance of the information scientist in museological actions, in the management of heritage as a tool of social responsibility, in the use of ICT as a way to rethink the territoriality of the museum and in collaborative curatorial practices, which contribute to the community involvement and promote an increased relevance of the socio-political role of these institutions.

Keywords: Information Scientist; Collaborative Museum; New Museology; SocioMuseology; Culture.

LISTA DE SIGLAS

ANCINE	Agência Nacional do Cinema
CI	Ciência da Informação
DI	Design da Informação
IBRAM	Instituto Brasileiro de Museus
ICOM	International Council of Museums
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
ODS	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
ONU	Organização das Nações Unidas
MCCS	Marco Conceitual Comum em Sustentabilidade
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Jornal Underground <i>Berkeley Barb</i>	23
Figura 2 - Modelo de pirâmide de competência intercultural	29
Figura 3 - Choque entre polícia e estudantes franceses	34
Figura 4 - <i>La Combe des Mineurs</i>	36
Figura 5 - Participantes do Seminário Regional da UNESCO	38
Figura 6 - Declaração de Québec	39
Figura 7 - Exposição colaborativa "Sobrenomes"	43
Figura 8 - Museu da Maré	45
Figura 9 - Museu da Favela.....	46
Figura 10 - Inventário Participativo dos Engenhos	47
Figura 11 - Museu da Pessoa	51
Figura 12 - Cartaz da #MuseumWeek 2019.....	53
Figura 13 - Guia eletrônico de visita ao Louvre	54
Figura 14 - Exposição Hashtags da Arte.....	54
Figura 15 - Perfil do MASP em rede social.....	55
Figura 16 - eMuseu do Esporte	57
Figura 17 - Mapa lógico das trinta instituições conectadas pela ARPANET	60
Figura 18- Um patrimônio histórico ameaçado.....	71
Figura 19 - Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável	73
Figura 20 - Transmissão ao vivo do Museu da Imigração	78
Figura 21 – <i>ArtLens for Slack</i> plataforma <i>online</i> de curadoria colaborativa	80

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Classificação de fontes de pesquisas	16
Quadro 2 - Competência intercultural e os vocábulos de inter-relações	30
Quadro 3 - Princípios abstratos do hipertexto.	62
Quadro 4 - Profissões museológicas de acordo com o ICOM.....	67

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Despesa do governo federal por órgãos de cultura	70
Tabela 2 – Comparativo de distribuição de fontes de financiamento	75

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	13
1.2	PROPOSIÇÃO	14
1.3	OBJETIVOS	15
1.3.1	Objetivo Geral	15
1.3.2	Objetivos Específicos	15
1.4	METODOLOGIA	15
1.5	ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO	16
2	A COMPREENSÃO DAS DINÂMICAS CULTURAIS NA SOCIEDADE	18
2.1	CONTRACULTURA	22
2.2	O RELATIVISMO CULTURAL.....	25
2.3	O ETNOCENTRISMO	27
3	SURGIMENTO DA NOVA MUSEOLOGIA.....	33
3.1	O CONCEITO DE ECOMUSEU	35
3.2	OS MARCOS DA NOVA MUSEOLOGIA.....	37
3.3	MUSEU COLABORATIVO E A SOCIOMUSEOLOGIA	41
4	MUSEUS E TECNOLOGIAS NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO.....	49
4.1	A INTERDISCIPLINARIDADE DA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO	49
4.1.1	Características da sociedade da informação	51
4.1.2	O papel das Tecnologias da Informação e Comunicação.....	58
4.1.3	Museus na Sociedade da Informação	63
5	MUSEUS, COLABORADORES E O PAPEL DO CIENTISTA DA INFORMAÇÃO	66
5.1	OS PROFISSIONAIS DE PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA.....	67
5.2	DESAFIOS DOS MUSEUS E SEUS COLABORADORES	69
5.3	OPORTUNIDADES PARA O CIENTISTA DA INFORMAÇÃO	76
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
	REFERÊNCIAS.....	87

1 INTRODUÇÃO

Os museus são instituições de grande relevância para a preservação da memória cultural da sociedade. Através da exposição de artefatos, que são responsáveis pelo armazenamento da memória coletiva, é possível observar o passado, analisar o presente e refletir sobre o futuro.

Segundo Cury (2006, p. 30), tanto a museologia atual quanto os museus, através de proposições teóricas e metodológicas, se encarregam dos questionamentos da realidade e compartilham essa responsabilidade com seu público.

A nova realidade das instituições museológicas traduz a importância do público para as exposições. O visitante vai além do papel de observador, pois se torna protagonista de uma jornada de transformação em um processo de adaptação ao mundo contemporâneo.

A respeito da nova museologia, Lima (2008, p.43) destaca seu distanciamento de uma estrutura centralizada de museu, com um comportamento mais igualitário e fundamentado na memória coletiva, que permeia o entendimento e a transformação da realidade.

Além disso, desenvolveu-se uma inquietação por parte da Museologia no que se refere a um novo propósito para museu: uma instituição integrada à comunidade e responsável pela viabilização de sua transformação.

Todos esses aspectos contribuem para o desenvolvimento de novas práticas museológicas através da Nova Museologia. É um movimento que entende o museu como agente de renovação social na relação entre o território, a comunidade e seu patrimônio.

A identidade cultural do sujeito pós-moderno está submetida ao modo como as instituições acolhem as necessidades de sua comunidade e à adaptação de novos contextos e tecnologias. As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) permitem que os museus, por meio de uma postura colaborativa, criem realidades e

se expandam para além do espaço físico, tornando-se um elemento multiplicador de possibilidades em uma realidade hiperconectada.

Santaella (2003, p.153) levanta questionamentos acerca da posição do museu perante alterações no conceito de memória, documento e serviço, considerando o aparecimento das Tecnologias de Informação e Comunicação. Esse contexto demanda a apresentação de um perfil de profissional alinhado ao caráter social da Ciência da Informação, que é considerada uma ciência contemporânea, segundo Wersig (1993, p.229). Santaella salienta que a ciência, num conceito pós-moderno, não se enquadra no padrão clássico, pois não se alinha a uma busca de um entendimento mais abrangente sobre o funcionamento do mundo, mas procura soluções para os impasses resultantes da forma como as ciências clássicas solucionam os dilemas e contratempos da sociedade.

Existe uma nova perspectiva que afeta a forma como os museus constroem a comunicação com o seu público, por meio de um trabalho amplo, inclusivo e focado na disseminação da cultura, que se vale das TIC e sua rede multiforme repleta de interconexões para disseminar um processo de inovação social¹.

1.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

O processo de garantia de direitos, comportamentos, valores e linguagens dos diversos grupos e comunidades que compõem a sociedade da informação perpassa pelas novas políticas socioculturais das instituições museológicas, que, por sua vez, buscam o equilíbrio na relação com o seu público.

Processos colaborativos utilizados na construção de ambientes museológicos, sejam físicos ou virtuais, apresentam-se como inovações sociais disruptivas, sustentáveis e muito bem-vindas na formação da identidade cultural destes grupos.

Os avanços das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e sua contribuição na apresentação e visualização dos recursos informacionais

¹ De modo geral, a inovação social caracteriza-se pela implantação de soluções que contemplem questões sociais e ambientais através de um trabalho colaborativo entre instituições governamentais, privadas e sem fins lucrativos.

museológicos possibilitam um design colaborativo na construção da experiência dos visitantes.

Os museus tendem a uma adequação às novas necessidades informacionais em decorrência da evolução da sociedade da informação. Este movimento gera um planejamento que estuda novas formas de identificação do patrimônio, o nível de significância do patrimônio para a sociedade, a preservação do acervo e a comunicação através de um patrimônio digital (PADILHA, CAFÉ e SILVA, 2014).

A justaposição destes fatores define a seguinte situação-problema: Qual seria o perfil do cientista da informação nesta nova forma de comunicação museológica com a sociedade?

Tal questionamento gera uma série de oportunidades para o estudo do papel do museu como produtor de conhecimento, num contexto de estratégias que integram o profissional na apresentação e no acesso à informação, de modo a garantir a participação efetiva de todos os visitantes.

Após o desenvolvimento deste primeiro capítulo, torna-se fundamental a exposição de conceitos relacionados a Cultura e sua evolução no decorrer dos tempos. O conteúdo disposto no próximo capítulo contribui para a construção do entendimento das bases que proporcionaram a evolução da museologia para uma nova forma de interação entre os museus e a sociedade.

1.2 PROPOSIÇÃO

No que tange à relevância científica desta pesquisa, pode-se destacar a importância da definição do perfil profissional do cientista da informação, que atuará no ambiente museológico, e suas competências para garantir a participação colaborativa do público, de modo a gerar uma aproximação mais efetiva entre as instituições e a sociedade.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

Apresentar um arcabouço conceitual que contribua para a definição do profissional de ciência da informação, responsável pela organização e exposição dos bens culturais, em um conceito de museu colaborativo, com o escopo de gerenciar o equilíbrio de relações entre a sociedade e a instituição museológica através do uso de Tecnologias de Informação e Comunicação.

1.3.2 Objetivos Específicos

Objetiva-se neste cenário:

- Investigar o papel das dinâmicas culturais na sociedade da informação;
- Identificar relevância do cientista da informação como mediador estratégico dentro das instituições museológicas;
- Apresentar as contribuições da museologia e da cultura digital na construção de uma nova relação com o mundo;
- Contribuir com o entendimento do processo de curadoria colaborativa para que haja um maior engajamento da sociedade.

1.4 METODOLOGIA

A presente pesquisa é de cunho descritivo e exploratório e objetiva analisar o conjunto de variáveis que se relacionam com o objeto do estudo. Trabalhar-se-á a abordagem do problema a partir do levantamento das fontes de pesquisas primárias, secundárias e terciárias. Pinheiro (2006) traz definições acerca das fontes de pesquisa, conforme o Quadro 1:

Quadro 1 - Classificação de fontes de pesquisas

Primárias	Secundárias	Terciárias
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Artigos de periódicos ▪ Anais de congressos e eventos científicos ▪ Relatórios de pesquisa ▪ Patentes ▪ Dissertações ▪ Teses 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bibliografias ▪ Dicionários e Enciclopédias ▪ Manuais ▪ Publicações ou periódicos de indexação ▪ Resumos ▪ Catálogos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segue definição da James Cook University (Austrália): são de grande variedade, sendo algumas vezes similares às fontes secundárias. Bibliografias de bibliografias, diretórios e almanaques são alguns exemplos.

Fonte: PINHEIRO, 2006.

A abordagem é qualitativa, já que não procura quantificar, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica dos dados analisados. Segundo essa perspectiva, um fenômeno pode ser mais bem compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte, devendo ser analisado numa perspectiva integrada.

1.5 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO

A estrutura da dissertação segue o seguinte critério de organização:

Capítulo 1 (Introdução): apresenta um panorama geral da importância das instituições museológicas para seus visitantes e o impacto no desenvolvimento de uma nova forma de pensar o visitante. Além disso, traz a definição do problema, a proposição, os objetivos e a metodologia.

Capítulo 2 (A compreensão das dinâmicas culturais na sociedade): traz o conceito de cultura, sua relação com a Ciência da Informação, a origem da contracultura, a problemática do relativismo cultural e o etnocentrismo.

Capítulo 3 (Surgimento da Nova Museologia): define a Nova Museologia apresentando sua origem e evolução. Traz a importância do Ecomuseu e dos marcos relevantes para a evolução do conceito de sociomuseologia.

Capítulo 4 (Museus e tecnologias na Sociedade da Informação): discorre sobre a importância da interdisciplinaridade da Ciência da Informação na temática desenvolvida e como as TIC promovem um campo fértil para o crescimento da relação do museu com seu público.

Capítulo 5 (Museus, colaboradores e o papel do cientista da informação): apresenta os profissionais que trabalham no museu, desafios e oportunidades dadas ao cientista da informação para que ele contribua com uma proposta de museu mais condizente com o novo paradigma da informação.

Capítulo 6 – Considerações Finais

2 A COMPREENSÃO DAS DINÂMICAS CULTURAIS NA SOCIEDADE

Para se entender a relação entre a sociedade e a cultura, deve-se observar o ser humano como uma espécie gregária, que traz consigo a necessidade de desenvolvimento baseada em ações sociais e culturais, pois é desta forma que compartilha aspectos importantes que contribuem para a sua identidade e a identidade dos respectivos grupos.

A compreensão dos aspectos das dinâmicas culturais remete à necessidade de definição do termo "cultura": é um termo de difícil definição e pode ter diversos significados. Tende a ser mais um tipo de "ferramenta conceitual" do que uma definição uniforme.

Dentre as definições existentes, pode-se destacar como a mais recorrente a do antropólogo britânico Edward B. Tylor (1871, p.1): "todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou quaisquer outras capacidades ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade". Os aspectos inatos não são incorporados nesta definição, ela traz consigo um aspecto que ressalta a obtenção social da cultura e não genética.

A cultura é um bem precioso que tem papel significativo na vida dos seres humanos, ela nasce da atuação de várias forças e apresenta um aspecto dinâmico de constante transformação. De acordo com Gomes (2019, p.100), a multiplicidade de influências, causada por agentes diretos ou indiretos, atua em vários níveis na escala de espaço e tempo concebendo, assim, um tecido constituído de inúmeras variáveis.

No aspecto social, a cultura garante a aquisição do conhecimento, a adaptação ao meio, a interpretação da realidade e se estabelece como ferramenta para a compreensão do indivíduo de modo a entender suas perspectivas, seus valores e seu papel na sociedade.

A cultura também pode ser analisada através da Ciência da Informação tendo como base uma visão social do uso da informação em situações cotidianas de interação, comunicação e costumes. Araújo (2003, p.25) apresenta a análise de

aspectos relacionados à intersubjetividade sob o prisma da informação e, sob esta perspectiva, ressalta sua importância para o entendimento das camadas de realidade, do discernimento dos inúmeros conhecimentos existentes e o modo como são validados. Aspectos interativos, representações, linguagens, costumes, entre outras formas de trato social, necessitam da integração de seus envolvidos nestas considerações.

Existe uma correlação entre cultura e informação na sua concepção. A cultura, como fruto do desenvolvimento da memória transmitida para a materialização dos artefatos simbólicos, gera a informação social. A informação, por sua vez, não se limita apenas ao relacionamento do indivíduo com a realidade, mas com os artefatos resultantes das atividades sociais. Marteleto (1995) observa que a cultura é a primeira etapa de estruturação da informação como artefato, sendo assim um tipo de “conceito nucleador”².

A simbiose existente entre os conceitos gera uma diversidade de ações culturais que resulta em um legado de conhecimento transmitido de geração em geração, definindo características importantes nas formas de ser e viver dos indivíduos e dos grupos.

O decurso destas ações compõe um patrimônio cultural constituído a partir da herança dos bens culturais materiais e imateriais, construídos nos laços de pertencimento entre os indivíduos e suas identidades e a sociedade. A própria definição de patrimônio remete àquilo que é deixado e transmitido. A palavra deriva do latim “*patrimonium*”, o resultado da união das palavras “*pater*” (pai) e “*monium*” (recebido).

A história ocidental adotou por muito tempo a noção de patrimônio vinculada a objetos tangíveis. O patrimônio traduziu-se em aspectos de autenticidade e permanência que construíram a base para o desenvolvimento dos instrumentos que atuam na custódia, guarda e permanência dos bens patrimoniais, de modo a prolongar seu tempo de conservação (SANT’ANNA, 2003, p.51).

² Definido como centro do processo de relacionamento da cultura com a informação. Segundo a autora, a cultura é considerada a gênese da construção conceitual da informação.

Para Gonçalves (2003, p. 31), a proposta de classificação de uma categoria como patrimônio “imaterial” foge de sua noção material e remete a particularidades relacionadas a ideais e valores. Tal proposta centra no registro destas práticas e representações enquanto nas suas formas permanentes e transformadoras.

As definições acerca dos patrimônios materiais e imateriais podem ser encontradas em dois documentos emitidos pela UNESCO.

O primeiro documento tem como base a Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural, realizada em 1972, que define o conceito para bens culturais materiais (UNESCO, 1972, p.2). Para fins da presente Convenção foram considerados como patrimônio cultural:

- “Os monumentos. – Obras arquitetônicas, de escultura ou de pintura monumentais, elementos de estruturas de carácter arqueológico [...] grutas e grupos [...]”;
- “Os conjuntos. – Grupos de construções isoladas ou reunidos [...]”;
- “Os locais de interesse. – Obras do homem, ou obras conjugadas do homem e da natureza, e as zonas, incluindo os locais de interesse arqueológico [...]”.

O segundo documento que se refere a Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, realizada em 2003. Esta define o patrimônio cultural e imaterial como “[...] as práticas, representações, expressões, conhecimentos e competências que as comunidades, grupos e, eventualmente, indivíduos reconhecem como fazendo parte do seu patrimônio cultural [...]”. Este é transmitido através de gerações e é frequentemente reinventado pelos grupos por conta disto “[...] conferem um sentido de identidade e de continuidade, contribuindo assim para promover o respeito da diversidade cultural [...]” (UNESCO, 2003, p.7).

A sociedade apresenta-se voltada para a diversidade e a multiplicidade das identidades culturais existentes. O pensamento sobre a diversidade cultural como um patrimônio da humanidade leva à materialização de conceitos importantes na Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural proposta pela UNESCO. Este importante documento consolida a relação dos direitos humanos com a preservação da cultura através de artigos que promovem o respeito à liberdade de expressão, ao pluralismo cultural, entre outros aspectos relacionados. O documento declara a diversidade cultural como patrimônio comum da humanidade, e, no artigo 1º, a

UNESCO (2001) estabelece que é possível se observar uma identidade pluralizada da cultura no decorrer do espaço-tempo, cujo comportamento promove a presença de uma variedade de grupos que integram a humanidade e constroem a diversidade cultural. Existe um alto grau de importância nesta construção, que, de maneira análoga, pode até ser comparada à mesma diversidade encontrada na natureza, desta forma deve ser admitida como um legado para as gerações presentes e futuras.

O reconhecimento, a compreensão e a aceitação da diversidade cultural quebram certos paradigmas estabelecidos e atuam de forma positiva no desenvolvimento de contextos favoráveis à valorização da identidade de grupos distintos e, por consequência, dos indivíduos. Tais ações também contribuem para a diluição do preconceito nas mais variadas camadas sociais que, muitas vezes, dividem e enfraquecem uma comunicação intercultural.

A diversidade nas relações socioculturais tende a ser o desafio das instituições na contemporaneidade. Esse objetivo deve ser obtido através de uma atuação ideológica que visa desenvolver a inclusão isenta de julgamentos.

Dilenschneider (2017) realizou uma pesquisa junto ao setor cultural americano apontando que um percentual significativo dos entrevistados, com o perfil de visitantes em potencial, não comparece aos eventos realizados. Para melhor entendimento, a pesquisa realizou a seguinte classificação para grupos de visitantes e não visitantes:

- Visitantes históricos – correspondem a 16% do mercado e é considerado o público que comparece. Representam os perfis de prováveis visitantes tanto em demografia quanto em comportamentos. A base para a classificação deste público considera pelo menos uma visita num período de 24 meses.
- Visitantes inativos – representam 16% do mercado e carregam consigo possibilidades comportamentais de comparecer, mas estas não se encontram ativas.
- Visitantes improváveis – respondem por 38% do mercado. Atuam através de incentivos e, geralmente, não respondem, exceto por uma motivação direta.

- Não visitantes – totalizam 30% do mercado. Este público não está interessado em frequentar organizações culturais, simplesmente não comparece.

O grupo dos visitantes históricos é o mais impactado pelo efeito de “substituição negativa”, que se traduz na crescente substituição desta população por grupos de pessoas que tendem a ter um comportamento mais passivo e menos atuante junto às organizações culturais. Outra população importante nesta pesquisa é a de visitantes inativos, que formam um conjunto representativo composto por dois grupos que as instituições não estão alcançando com tanta eficiência: a geração Y, nascida no início da década de 1980; e pessoas com origem racial e étnica diversa. Nesta amostragem da população americana, composta por adultos negros e hispânicos, com idade acima de 25 anos e educação universitária, existe um grupo de 26,2% de pessoas que acreditam que as instituições culturais “não são acolhedoras para pessoas como eu”.

Prejulgamento e avaliação prematura das muitas formas de cultura são ações que não contribuem para a evolução da sociedade. Pode-se tomar como base muitos movimentos que ocorreram durante a história da sociedade moderna: jazz, *graffiti*, arte conceitual, quadrinhos, hip-hop, são exemplos de expressões culturais que em algum momento não estavam alinhadas à narrativa convencional, mas se consolidaram através da apresentação de uma narrativa que foge dos padrões estabelecidos.

A narrativa convencional tende a lapidar valores de modo a conduzir todo e qualquer aspecto para o padrão corrente, tolhendo e elitizando aspectos importantes da diversidade cultural. Lima (2018, p.27) destaca as discussões existentes acerca do que seria o “lugar da arte” e como o desenvolvimento do conceito de “cultura” cria contrastes na forma de avaliação do que seria adequado, comparando-se o tradicional e o “novo”, sendo este último menos institucional e mais democrático.

2.1 CONTRACULTURA

A contracultura é descrita como a oposição aos valores tradicionais e dominantes, movimento que teve destaque nos Estados Unidos no final da década de 1960 e refletia os ideais de liberdade de expressão, igualdade, paz mundial e busca

da felicidade. Essa rejeição da cultura dominante deu origem a novos gêneros de rock psicodélico, pop-art e a novas formas de mídia, como os jornais *underground*.

Figura 1 – Jornal *Underground Berkeley Barb*



Fonte: University of Washington, 2015.

A década de 1960 foi marco para um realinhamento do significado da palavra “cultura”, trouxe à tona valores relativos à afirmação de identidade e questionou o que até então era uma zona de consenso.

É fato que essa nova posição seccionou opiniões gerando conflitos políticos, mas isso não é algo necessariamente ruim, pois revela o lado prático da cultura, do rotineiro e do cotidiano, e é importante salientar:

Ninguém fica muito surpreendido quando a sociologia ou a economia se tornam “políticas”: espera-se que estas investigações de carácter eminentemente social suscitem esse tipo de questões. Todavia, politizar a cultura poderia parecer privá-la da sua própria identidade e, assim, destruí-la. É, sem dúvida, por esta razão que se gerou tanto pó e calor no nosso tempo acerca desse discurso académico mais ou menos inofensivo a que se chama teoria literária. [...] A sociedade, porém, não costuma olhar com tão serena compostura aqueles que parecem debilitar os valores através dos quais justificam o seu poder. E esta é, com efeito, a razão pela qual a palavra “cultura” adquire um dos seus mais importantes significados. (EAGLETON, 2003, p. 61)

Valores culturais e estéticos devem ser trabalhados nas instituições de maneira a satisfazer toda a diversidade cultural, desencorajando assim qualquer ação que venha a uniformizar a cultura.

Araújo (2013, p. 25) destaca que o século XXI traz consigo um agregado de tendências conceituais que estabelecem uma relação entre os conhecimentos registrados e a sociedade. Essa dinâmica gera um elo entre a Ciência da Informação (arquivologia, da biblioteconomia, da museologia) e a representação da informação cultural de um grupo (vivência, pensamento e existência).

O atual contexto mundial traz novas perspectivas para as instituições diretamente ligadas a ações culturais. Os museus podem se fazer valer dos recursos tecnológicos como suporte para explorar novas possibilidades de comunicação e, assim, estimular o interesse das pessoas na procura pela arte e cultura.

Uma nova relação com o saber, através da união da educação com a tecnologia, permite o desenvolvimento da pluralidade cultural através dos diversos meios tecnológicos. De acordo com Levy (2010, p. 160), os sistemas públicos de educação podem ter a “nova missão de orientar os percursos individuais no saber e de contribuir para o reconhecimento dos conjuntos de saberes pertencentes às pessoas, aí incluídos os saberes não acadêmicos.”

A chegada desta readequação social promove uma alteração na postura dos museus, de modo a fomentar o interesse de diversos públicos, e se alinha com a definição de museu proposta pelo ICOM em sua Conferência Geral.

Segundo o ICOM (2015), a definição de museu está relacionada à ausência de lucros e vinculada à prestação de serviços à sociedade. A instituição também tem a responsabilidade na aquisição, conservação e diversas ações ligadas à educação através da apresentação dos patrimônios materiais e imateriais.

A necessidade de renovação das instituições museológicas, principalmente na forma de abordagem junto ao público, reflete o conceito de modernidade líquida definido pelo sociólogo e filósofo polonês Zygmunt Bauman. Existe uma fragilidade no que diz respeito às relações sociais, pois as relações econômicas se sobrepõem às relações sociais criando um enfraquecimento no relacionamento entre as pessoas e entre estas e as instituições.

Para Mendonça (2015, p.141), a modernização contínua é resultado da liquidez nos relacionamentos, nas práticas e nas perspectivas sobre o mundo. Do ponto de vista das instituições museológicas, essas mudanças criaram condições para que “novas abordagens, espaços, coleções e discursividades emergissem orientadas pela

preocupação com os visitantes e pela ampliação do alcance à cultura específica dos mesmos”.

Os museus devem trazer para o seu público a possibilidade de apreciar toda a multiplicidade cultural existente, de modo educativo e inclusivo, longe de julgamentos e considerações que estratificam grupos ou sociedades que possuam aspectos diferentes, fomentando, assim, pensamentos ou discussões sobre o relativismo cultural.

2.2 O RELATIVISMO CULTURAL

A construção do conceito de relativismo cultural provém de uma visão multifocal de cultura proposta pelo antropólogo Franz Boas (1858-1942), que, diferentemente de Edward Tylor, concentra seus estudos na diversidade das culturas e não em uma definição absoluta que possa comprimir aspectos tão distintos de todas as culturas existentes.

Boas e Dall (1887, p. 589) entendem que a “[...] civilização não é algo absoluto, mas é relativa, e nossas ideias e concepções são verdadeiras apenas na medida de nossa civilização.”

Cruz Perez et al. (2019, p. 180) descrevem o relativismo cultural como uma forma de avaliar outra cultura tomando por base os padrões do próprio grupo, construindo um ponto de vista correlacionado à universalidade e ao caráter equitativo da diversidade cultural.

A possibilidade de se observar comportamentos e costumes despidos de preconceitos inerentes à cultura do espectador promove o relativismo cultural como uma poderosa ferramenta de aprendizagem e pesquisa.

A ausência de prejulgamentos fornece uma coleta e análise dos dados mais apuradas no que se refere à aprendizagem, ao estudo e à investigação científica. Essa característica é fundamental para a evolução da sociedade, que vivencia atualmente uma estrutura globalizada e interconectada.

A globalização tende a integrar e conectar comunidades e organizações, e este processo de interconexão afeta de modo negativo a cultura local. Segundo Hall (2006, p. 70), essa forma de “redução do mundo” fragmenta as identidades culturais

nacionais a partir do momento em que estrutura novos níveis de cultura com base em uma nova lógica global. Essa referência ocidental desloca a identidade da cultura nacional trazendo uma nova tradição que tende a ser o núcleo de novas relações estabelecidas, podendo apresentar as seguintes consequências:

- Desintegração da identidade nacional em decorrência de uma homogeneização cultural;
- Reforço de identidades locais, através de uma reação defensiva exagerada dos grupos étnicos dominantes gerando um racismo cultural;
- Surgimento e conseqüente domínio de identidades nacionais de característica híbrida.

Em âmbito museológico, a percepção da função educativa do museu, livre da lente das interpretações prematuras, foi registrada por Franz Boas na carta redigida para o presidente do Museu Americano de História Natural. De acordo com Boas (2004, p. 357), toda coleção antropológica tem como finalidade apresentar os atributos da civilização em contextos destacados, incluindo costumes e crenças que “[...] devem ser explicados levando em consideração as condições históricas de cada povo”.

O relativismo cultural permite a transmutação de um pensamento inicialmente baseado no etnocentrismo cultural para um plano de interculturalidade, ou seja, um processo interativo entre culturas de modo a desenvolver uma evolução recíproca.

Esse pensamento estende-se a todos os indivíduos e instituições que tenham como meta a difusão de um conceito democrático de cultura, conhecimento e informação baseado na aceitação e na equidade. Pode-se observar a preocupação com estes tópicos na Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural.

A UNESCO (2001) afirma que a diversidade presente na sociedade cria a urgência de diálogos que promovam a consonância entre grupos com culturas plurais e multifacetadas. Os aspectos relacionados ao convívio pacífico são garantidos por políticas inclusivas que definem o pluralismo cultural; por sua vez, o pluralismo cultural gera um campo fértil para trocas culturais e para as evoluções diretamente ligadas a competências criativas que contribuem para a vida pública. É uma definição que acrescenta nova atribuição aos museus e aborda funções que vão além da preservação e apresentação de bens. Deve-se entender que a globalização não

permite um exercício contínuo de afastamento do etnocentrismo, é importante que a análise empática de outras culturas dificulte uma espécie de “idiosincrasia social”, ou seja, um tipo de predisposição que leve o indivíduo a responder de modo particular a culturas diferentes da sua.

2.3 O ETNOCENTRISMO

O surgimento do etnocentrismo está ligado à exploração europeia e seu contato com as culturas americana, africana e asiática. Nesse contexto, desenvolveu-se como um padrão comparativo específico que tomou como base uma representação de progresso e tornou-se critério para a definição dos parâmetros de evolução e suas respectivas classificações.

A supremacia dos países europeus e a forma como dominaram outras civilizações eram respaldadas, na maioria das vezes, por teorias de cunho científico, como o darwinismo social. Pode-se afirmar que a base científica para o etnocentrismo se encontra nas teorias do evolucionismo e darwinismo social.

O darwinismo social traz os conceitos de aptidão e seleção natural para a sociologia e critérios de seleção para o que seria mais forte ou mais fraco: são critérios que oscilam e dependem do contexto em questão. O casuísmo encontrado nesta classificação hierárquica foi observado em vários momentos da história. Pode-se observar a aplicação de certas classificações particulares durante a apresentação do relatório “*Europe and the Global Information Society – Recommendations to the European Council*”, ou relatório Bangemann. Este documento que foi apresentado em 1993 ao Conselho Europeu e teve o objetivo de analisar a evolução tecnológica sob a perspectiva da sociedade da informação europeia.

O darwinismo social é pontuado por Martin (1995, p.14), que expõe uma peculiaridade da sociedade da informação descrita no relatório Bangemann³. O relatório traz a visão de uma sociedade construída em pilares comerciais cujo produto principal é a informação. Este produto fomenta a competição, tem seu preço e sua clientela. Tomando como exemplo estruturas sociais onde predominam a evolução

³ O relatório Bangemann (1994) é um documento elaborado pela União Europeia com o título “A Europa e a Sociedade de Informação Global”. Abordava temas relativos ao acesso equitativo da infraestrutura de comunicação e a características globais da sociedade da informação.

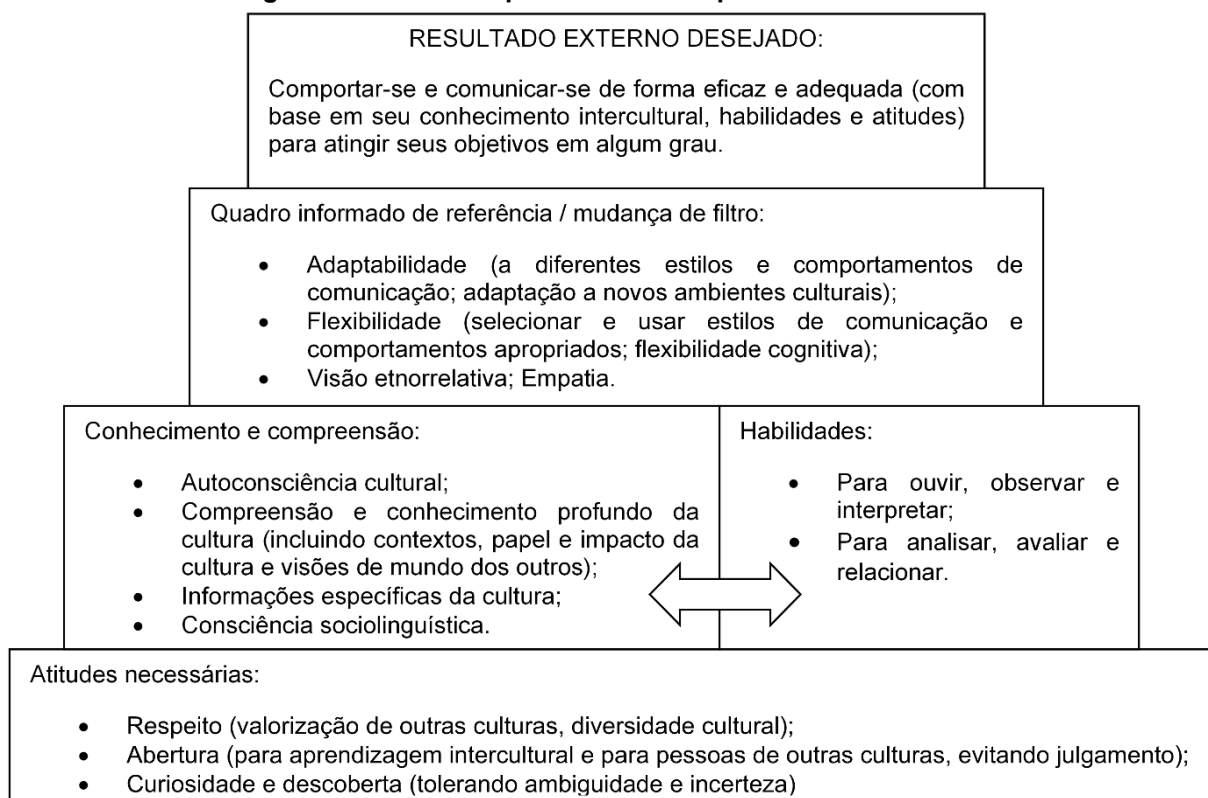
tecnológica, percebe-se a evolução de um Darwinismo social que restringe tais informações se o consumidor não puder pagá-las, criando, assim, uma massa de excluídos.

O etnocentrismo cria um sentimento de pertencimento no momento em que o indivíduo se reconhece como elemento de um todo, fomentando um modo intolerante de organização social, por isso muitos aspectos culturais podem ser negativamente avaliados quando analisados sob este prisma: religião, costumes, comunicação e outros pontos específicos de uma determinada cultura.

Os museus possuem um papel de relevada importância no combate ao etnocentrismo, pois podem, através da mediação dos bens culturais e seu público, intervir de maneira benéfica neste cenário. O estímulo contínuo de uma competência intercultural pode ser a chave para a valorização das diferenças.

Weissmann (2018) define o sujeito intercultural como aquele que passa por diversas ações culturais em que a reciprocidade de interação é trabalhada através de um processo de intermediação. Essas experiências desenvolvem indivíduos com aparelhos psíquicos adaptáveis à conjugação da diversidade e à diferença através das lentes da igualdade e da convivência.

A competência intercultural do indivíduo, num grupo distinto, possui indicadores que podem gerar dados para sua classificação. Deardorff (2006, p.254) desenvolveu um modelo em formato de pirâmide, que classifica esses indicadores. A evolução das competências ocorre em situações específicas e são caracterizadas pela evolução de uma postura mais individual para uma mais coletiva.

Figura 2 - Modelo de pirâmide de competência intercultural

Fonte: Adaptado de Deardorff, 2006, p. 256.

Importante observar na pirâmide elaborada por Deardorff (2006) que a mobilidade do nível pessoal evolui para um nível interpessoal / interativo sempre baseada em resultados de atitudes e competências desenvolvidas. O grau de competência intercultural depende do grau adquirido de elementos subjacentes.

A intencionalidade na interação entre culturas distintas colabora para a compreensão coletiva acerca da percepção de mundo, aumentando assim as possibilidades de aquisição de valores que contribuem para a formação da cidadania, para a adaptação a novos ambientes e redução dos choques culturais.

Incorporada em um contexto museológico, a interação traz como vantagens a construção de uma comunicação intercultural que atua na ampliação da inclusão através da criatividade, da inovação e da capacidade de “interpretação alternativa”.

O termo “interpretação alternativa” aborda a habilidade de compreensão de aspectos semelhantes ou divergentes entre o que seria modelo dominante dos grupos distintos. Para Moraes (2019, p.51), faz-se necessário um refino na análise e na qualificação da realidade de sujeitos ou grupos, deve-se envolver uma percepção

mais profunda e empática dos outros indivíduos e, conseqüentemente, agregar pontos relevantes aos processos comunicacionais e educacionais realizados nos museus. A consciência do outro torna-se ponto de partida para a construção da comunicação nas instituições e leva a procurar o distanciamento de simples normas e focar no desenvolvimento de estratégias que contribuam para melhor entendimento das necessidades e interesses dos visitantes.

Dentre as habilidades exigidas para os diversos segmentos da sociedade do século XXI, as competências interculturais representam o pilar essencial em um mundo que tende a ser globalmente interconectado. Apesar de parecer recente e alinhado com o contexto atual, é possível encontrar, em culturas distintas, definições que incluem conceitos de um diálogo intercultural com base no respeito e empatia.

O documento de Competências Interculturais elaborado pela UNESCO (2013, p. 20) descreve alguns exemplos de vocábulos que traduzem de forma positiva as inter-relações entre pessoas e grupos. Estes vocábulos já se encontram enraizados na cultura destas nações e enriquecem a definição destas competências apresentando uma pluralidade atemporal para o tema, conforme o Quadro 3.

Quadro 2 - Competência intercultural e os vocábulos de inter-relações

Ubuntu (vocábulo africano)	Uchi-soto (vocábulo japonês)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Referência à uma filosofia de interconexão e relacionamento humano. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forte percepção do impacto da linguagem nos códigos sociais e na polidez. Uma distinção que diferencia aqueles que pertencem ao grupo (<i>uchi</i>) de outros (<i>soto</i>).
<ul style="list-style-type: none"> ▪ No provérbio <i>Xhosa</i>, <i>ubuntu ngumuntu ngabantu</i> pode ser traduzido como “Uma pessoa é apenas uma pessoa através de outras pessoas”. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ San é um sufixo muito comum para expressar respeito, por ex. “<i>Suzukisan</i>” ou “<i>Miyekosan</i>”. Mas não se usará -san ao falar sobre membros da família, ou colegas, com pessoas de fora (em sinal de modéstia - <i>uchi</i> vs <i>soto</i>), embora os participantes o usem no grupo com verdadeiro respeito.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fornece uma ideia de cultura sobre as maneiras como os homens estão, em última análise, conectados e postula relacionamento recíprocos como um objetivo valioso. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fornece uma maneira para descrever como a associação ao grupo muda em situações e, ao longo do tempo, atribuindo uma importante distinção que diferencia aqueles que pertencem ao grupo (<i>uchi</i>) de outros (<i>soto</i>).

Fonte: UNESCO, 2013.

A existência de vocábulos que representam competências interculturais remete à ideia de comunicação intercultural. Em 1959, o antropólogo Edward Hall criou o

campo da comunicação intercultural em seu livro *The Silent Language*. Pensando no impacto de certas culturas, além dos aspectos verbais, incorpora também aspectos não verbais de comunicação em outras culturas.

À medida que se encurtam as distâncias por meio de métodos educacionais e uso das Tecnologias de Informação e Comunicação, pode-se considerar a comunicação intercultural uma poderosa ferramenta de apoio para lidar com as culturas distintas. A adoção desta abordagem pode ser observada nas instituições culturais e

[...] não são só os museus etnológicos que têm tido uma ação multicultural e intercultural. Outras instituições museológicas de diferentes áreas temáticas, com coleções ou objetos de diferentes partes do mundo, têm com as suas ações expositivas, ou outras, realizado uma abordagem intercultural, transmitindo conhecimentos sobre outras culturas e mostrando como as diferentes culturas encontram soluções, que são simultaneamente diferentes e semelhantes, para problemas que são ao mesmo tempo locais e globais (ALBINO, 2004, p.9).

Existe certo nível de complexidade no relacionamento entre a cultura e a Ciência da Informação (CI), porém, analisando a importância da comunicação para a cultura, observa-se um ponto de cruzamento da CI, na lógica da produção da informação, com a comunicação, que disponibiliza a existência de meios ou processos para a emissão e recepção dos significados.

De acordo com Marteleto (2007, p.17), o caráter plurívoco dos termos cultura e informação, comumente associados à CI, são alvos de estudos diversos que procuram desvendar seus significados. A antropologia define cultura como algo antagônico à natureza, uma consequência da intervenção humana. A arqueologia reforça esse conceito por meio dos registros deixados pelas civilizações, estes denominados como artefatos.

A autora supracitada conclui que a ideia de informação remete a um elemento organizador do sistema, tornando, conseqüentemente, um elemento da cultura, e traz consigo a comunicação de um sentido com a finalidade de produção de conhecimento.

As dinâmicas culturais têm o poder de alterar, de diversas formas, realidades vividas por outras culturas, porém é importante salientar o aspecto positivo da

liberdade do pensamento através de um processo de curiosidade intelectual universalizado e livre de amarras externas.

A sociedade atual apresenta inúmeras particularidades relacionadas à globalização digital e sua consequente descentralização cultural, que reestrutura a forma e a composição dos setores culturais já existentes. Esse cenário desenvolve a necessidade de uma abordagem mais dinâmica e diversa por parte das instituições.

Vale ressaltar que o museu, assim como as demais instituições culturais, entra com sua parcela de contribuição para com a cultura, a comunicação e a construção do conhecimento através da informação. A Nova Museologia encontra-se alinhada a esse processo de renovação.

O próximo capítulo abordará a evolução da pluralidade cultural através do movimento internacional para uma Nova Museologia. Cita os principais marcos que contribuíram para a construção dos seus conceitos e dentre estes conceitos serão apresentados o de sociomuseologia e a ferramenta de inventário participativo.

3 SURGIMENTO DA NOVA MUSEOLOGIA

Este capítulo apresenta a nova museologia como uma forma de pensamento inclusivo que toma como centro as atividades do público, alterando de modo significativo o relacionamento dos museus com a sociedade.

Tem-se como objetivo relatar momentos relevantes que contribuíram para a evolução deste conceito museológico, de modo a se entender a evolução desta nova forma de pensar, sempre através de um posicionamento questionador no que se refere à museologia tradicional.

Esse novo conceito vem no intuito de questionar um padrão de museu que se inicia no século XVIII, com características eurocêntricas e etnocêntricas originadas a partir da colonização e presentes em boa parte das instituições museológicas de todo o mundo.

Durante o século XVIII, os museus tornam-se locais de relevância para o conhecimento científico, de modo que muitos dos objetos expostos servem de apoio para a produção de conhecimento no campo de estudo das ciências naturais. Lopes (1997, p.15) destaca a classificação e cultura enciclopédica como as características herdadas pelas instituições museológicas. Esta herança contribuiu para o desenvolvimento de um espaço para o exercício de análise naturalista, que, por sua vez, viabilizou a mudança de um status de gabinete de curiosidades para locais de exercício do conhecimento.

O papel pedagógico deste museu “moderno” fica ilustrado no campo da Ciência da Informação quando Buckland (1991, p.6) apresenta o conceito de “informação como coisa” discorrendo a respeito do conteúdo informativo contido em cada objeto, ou seja, os “[...] objetos são coletados, armazenados, recuperados, e examinados como informação, como princípio para se transformarem em informação.”

A Nova Museologia tem raízes em um momento de diversas manifestações, entre os anos de 1960 e 1970. Neste período, o ICOM passava por uma crise financeira, e o mundo vivenciou uma grande turbulência social e política.

Em maio de 1968, estudantes franceses protestaram no *Boulevard de Saint Germain*, considerado o centro cultural de Paris, com a finalidade de contestar a sociedade de classes, o elitismo e a atuação precária de instituições de educação.

Figura 3 - Choque entre polícia e estudantes franceses



Fonte: *The Guardian*, 2018.

Essa manifestação surtiu efeito na política a ponto de obrigar o então presidente, Charles de Gaulle, a convocar novas eleições legislativas. Apesar dos efeitos no campo da política, esse movimento pode ser descrito como uma revolução cultural, já que obrigou as elites políticas da época a considerarem muitas reivindicações dos estudantes franceses.

Durante as manifestações, os estudantes declararam os museus como modelos de uma era obsoleta. A pressão exercida pelos protestos obrigou o ICOM, em sua 8ª Conferência Geral de Museus, realizada em agosto de 1968, em Munique, a salientar a importância do apoio dos países de modo a fornecer recursos e dar maior ênfase ao público jovem, promovendo programas culturais mais inclusivos.

Essa necessidade crescente conduz o pensamento do período direcionando as ações culturais para uma participação mais ativa do público, alinhada a novas formas de se pensar a cultura, destoando do modelo tradicional e ortodoxo dos museus da época.

3.1 O CONCEITO DE ECOMUSEU

O termo Ecomuseu foi preconcebido em 1971, resultado de um encontro realizado entre Hugues de Varine (diretor do ICOM), Robert Serge Antonie (assessor do ministro do meio ambiente francês) e Georges Henri Rivière (o primeiro diretor do ICOM). A construção deste termo parte de uma ideia experimental que visava alinhar as instituições museológicas com o clamor das manifestações surgidas na década de 1960 e sua nova forma de entender o mundo.

Rivière atuou como peça importante na construção do conceito de Ecomuseu. Durante a década de 1960, desenvolveu uma pesquisa envolvendo o *Musée National des Arts et Traditions Populaires*⁴ e o Centro Nacional de Pesquisa Científica. O programa estudava comunidades rurais da França sob um olhar histórico e sociocultural, trouxe como resultado a musealização de objetos destes locais e contribuiu para as bases de pensamento do que seria o Ecomuseu.

De modo geral, o trabalho de Rivière (1981) foi marcado por uma postura interdisciplinar. O museólogo entendia que a interdisciplinaridade, no pensamento museológico, era um importante ativo na elaboração de ideias, assimilando também os aspectos importantes da unidisciplinaridade em uma relação simbiótica.

Apesar da contribuição relevante de Georges Henri Rivière, a autoria da construção do termo Ecomuseu é comumente atribuída a Hugues de Varine. É fato que Hugues de Varine teve uma participação ativa na propagação internacional do conceito.

O caráter comunitário do ecomuseu, segundo a visão de Varine (1978, p.31), é definido como um sistema pedagógico que tem seus alicerces fundados na herança e nos envolvidos. O ecomuseu adota um sistema cooperativo de organização para promover a evolução por meio de um método crítico e de aperfeiçoamento constante.

O autor supracitado desmembra o termo explicando que o termo “museu” está relacionado com o idioma das “coisas reais”, e o prefixo “eco” traz consigo toda a cadeia de relacionamento do indivíduo com a sociedade: tradições, ambientes e a sua evolução no entendimento do seu papel como criador das tradições e ambientes.

⁴ O Museu Nacional de Arte e Tradições Populares foi fundado por Rivière, em 1937.

No ano de 1974, a partir da criação do Ecomuseu da Comunidade Urbana *Le Creusot-Montceau-les-Mines*⁵, esse modelo de museu surgiu com uma estrutura de museu tradicional no seu interior. Houve a concepção de uma exposição permanente que contou com um patrimônio comunitário e serviu de base de inspiração para Rivière, que “foi levado a idealizar um circuito de visitação que incluía a granja, a escola, os ateliês e as minas, circuito este concebido para receber um público variado, de dentro e de fora da comunidade” (BRULON, 2015, p. 282-283).

Figura 4 - La Combe des Mineurs



Fonte: Écomusée Creusot-Montceau, 1860.

O projeto desenvolvido no museu *Creusot-Montceau* foi relevante para a Ecomuseologia, pois trouxe um forte contexto social com foco na recuperação de aspectos culturais da comunidade em contraponto ao domínio industrial da família Schneider⁶.

A 9ª Conferência Geral do ICOM, realizada em 1971, foi palco para a legitimação do conceito de Ecomuseu definido por Rivière e Varine, ou seja, um museu espacial com uma característica fragmentada e interdisciplinar, uma amostra temporal da ligação entre a comunidade e seu ambiente natural.

⁵ Este museu, de caráter experimental, situava-se na região de *Bourgogne-Franche-Comté* e tinha como temática a história industrial desta comunidade.

⁶ A família Schneider foi responsável pelo desenvolvimento industrial da região de *Le Creusot* (ferrovias, aço, navios, carvão e eletricidade). Desenvolveram uma política paternalista no que se refere à vida econômica e social da comunidade.

A nova proposta de museologia, que fomenta a participação da comunidade como protagonista, não foi reconhecida inicialmente pela direção dos museus da França, seu reconhecimento aconteceu somente a partir do apoio do Ministério do Meio Ambiente.

É importante salientar outras características importantes deste novo modelo: a organização da comunidade de modo a ser orientada para um projeto; a atuação da comunidade como ator e usuário de sua herança; e a formulação de uma base de informações para a comunidade, de modo a fomentar ações e discussões relevantes.

Lemos e Karpinski (2020) discorrem a respeito das possibilidades de representação da informação em um Ecomuseu e contribuem para uma análise mais aprofundada desta Nova Museologia sob o prisma da CI. A representação da informação na exposição vai além de questões técnicas, gera narrativas que incorporam relevância de informação aos objetos apresentados, criando uma ligação entre seu meio e os temas abordados, apresentando contextos e a percepção do público.

O Ecomuseu apresenta um novo sistema de participação ativa e colaborativa, fruto da comunidade, com ênfase na cultura nativa, nos bens naturais e na preservação do patrimônio. Essas instituições surgiram como uma possibilidade de organização regional, convertendo os museus em meios responsáveis pelo desenvolvimento regional comunitário e sustentável.

3.2 OS MARCOS DA NOVA MUSEOLOGIA

Os Ecomuseus tiveram especial relevância na construção da redefinição das instituições museológicas. Além dos Ecomuseus, a evolução da Nova Museologia pode ser atribuída a vários marcos importantes no desenvolvimento e consolidação dos seus conceitos, trabalhados em eventos de âmbito nacional e internacional.

Os principais marcos que normalmente aparecem associados à evolução da Nova Museologia são:

- Seminário Regional da Unesco no Rio de Janeiro;
- Declaração da Mesa Redonda de Santiago no Chile;
- Declaração de Quebec;

- Declaração de Caracas.

A função educativa dos museus foi discutida no Seminário Regional da UNESCO, realizado no Rio de Janeiro, em 1958. De acordo com Cândido (2003, p. 18), o evento foi palco para discussão acerca da integração dos processos expositivos com a natureza educativa dos museus, sempre tomando como base aspectos relacionados ao entendimento, bem-estar e atuação de um público diverso, nas inúmeras formas de museus propostas, desde museus ao ar livre até museus técnicos e científicos.

Figura 5 - Participantes do Seminário Regional da UNESCO



Fonte: Museu Histórico Nacional, 2018.

No ano de 1972, o ICOM realizou a Mesa Redonda de Santiago no Chile, que propôs um novo olhar para as instituições museológicas latino-americanas de modo que pudessem desenvolver um papel educativo mais expressivo na comunidade, através de um posicionamento mais autônomo e descentralizado.

Pode-se afirmar que essa foi uma manifestação expressiva da Nova Museologia, e o evento serviu para a formulação do conceito de Museu Integral, que, segundo Scheiner (2012, p.19), vai muito além da musealização do patrimônio local ou de ressalvas a respeito do desenvolvimento de atividades de natureza cooperativa, possui a importante característica que é comum a todo museu: quando presente e

atuante junto a grupos sociais, tem a competência de construir elos entre o espaço, o tempo e a memória.

A Declaração de Quebec, elaborada em 1984, trouxe os princípios de base da Nova Museologia, reafirmou a relevância das novas formas de se pensar os museus para a comunidade internacional e reconheceu oficialmente a visão comunitária, ativa e interdisciplinar de prática museológica. Convocou a participação do poder público e fomentou a colaboração do Conselho Internacional de Museus com o Conselho Internacional dos Monumentos e Sítios, sediados temporariamente no Canadá.

Figura 6 - Declaração de Québec



Fonte: Universidade Lusófona – Departamento de Museologia, 2015.

Além desta importante declaração, teve-se como resultado do 1º Workshop Internacional de Ecomuseus e Nova Museologia, realizado em Québec, o surgimento do Movimento Internacional para a Nova Museologia (MINOM). Com sua sede em Lisboa, tinha como objetivo organizar trocas de experiências das diversas expressões da Nova Museologia: ecomuseus, museus comunitários, museus populares, entre outros.

A UNESCO propôs momentos de reflexão, em um contexto sociomuseológico, em duas declarações importantes: em 1992, na Declaração de Caracas, relativa à missão dos museus na América Latina hoje, e a recomendação, realizada em 2015, referente aos museus e coleções, sua diversidade e seu papel na sociedade.

A Declaração de Caracas nasceu a partir de uma série de reflexões acerca dos objetivos das instituições museológicas e “sobre a vinculação entre o museu e seu entorno social, político, económico e ambiental” (ICOM, 1992) em uma conjuntura próxima ao século XXI. Os principais tópicos discutidos durante o evento foram: implantação de políticas museológicas na cultura; a influência dos museus na evolução dos grupos; ações sociais dos museus; recursos financeiros; aspectos de inovação e suporte legal; perfil dos profissionais; museus como ponto de partida no processo de comunicação.

Outros eventos também são citados e contribuem na reflexão e no debate acerca da redefinição da missão dos museus:

- A Declaração de Oaxtepec, de 1984, que aperfeiçoa muitos conceitos da Ecomuseologia e afirma a indissolubilidade na relação entre território, patrimônio e comunidade.
- A construção do conceito “Nova Museologia” no Reino Unido, em 1989, através publicação da obra *The New Museology*, de Peter Vergo. Uma coletânea de reflexões, dividida em nove capítulos, que traz como objetivo contestar o modelo de museu vigente.

O histórico de evolução das ações museais, no que se refere à adaptação de pensamento à Nova Museologia, alinha-se ao contexto econômico, social e político do final do século XX.

Muitos fenômenos conduziram as práticas das instituições museológicas de modo a redefinir sua missão e valores. Num contexto de revolução constante nos meios de tecnologia e comunicação, do crescimento desenfreado da urbanização, da marginalização das minorias, das mudanças no mundo do trabalho, foi necessário repensar o papel sociopedagógico dos museus e seu relacionamento com a sociedade.

Nas décadas de 1980 e 1990, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) sofreram transformações que impactaram a transformação dos ambientes. Tais alterações sociais, econômicas, culturais e políticas promoveram também modificações nos ambientes museológicos (ZAGATTO, 2013. p.47).

A evolução da Web impulsionou várias iniciativas nos ambientes informacionais, criou uma alternância de papéis nos seus usuários, anteriormente consumidores, para um novo posicionamento: a de produtor de informação (OLIVEIRA, 2015. p. 11).

A popularização de uma comunicação interconectada contribuiu para tais mudanças, a sua atuação ressaltou os regionalismos e criou um panorama cultural que necessitou de uma reavaliação dos valores e ideias vigentes. Observaram-se várias tentativas de resgate da grandeza de diversidade cultural na sociedade através da história da Nova Museologia.

O desenvolvimento social e comunitário esteve atrelado à construção da identidade de um grupo ou comunidade por meio da compreensão e respeito da diversidade de culturas, valores e tradições.

A museologia tradicional com base na apresentação da arte como exibição é um ponto a ser criticado pela museologia social, pois não fomenta o exercício do pensamento crítico através de uma participação colaborativa, limitando-se, em muitos casos, apenas à recriação da realidade, sem destaque para uma real preocupação com questões relevantes para a sociedade.

3.3 MUSEU COLABORATIVO E A SOCIOMUSEOLOGIA

A Nova Museologia proporcionou a promoção da inclusão social a partir do entendimento de que o museu, como agente social, tem a possibilidade de se converter em um poderoso meio de comunicação, influenciando a educação e o ponto de vista da sociedade acerca de temas relevantes para grupos menos favorecidos.

Com o intuito de escapar dos processos de normatização, a Nova Museologia recebeu diversas denominações ao longo dos anos. A “museologia ativa, ecomuseologia, museologia comunitária, museologia popular, museologia de ruptura, museologia crítica, museologia dialógica e outras” diluíram a designação Nova Museologia com o passar dos tempos. Como consequência, a partir de 1990, consolidou-se o termo Sociomuseologia que se desenvolve até hoje com base na efetividade das relações sociais e políticas entre todos os envolvidos (CHAGAS, PRIMO, ASSUNÇÃO e STORINO, 2018, p. 84).

Todas as tentativas de denominações são um reflexo da resistência à adequação, às normas e padrões, traduzem a liberdade de um compromisso social baseado na reinvenção da vida, da cultura e dos costumes.

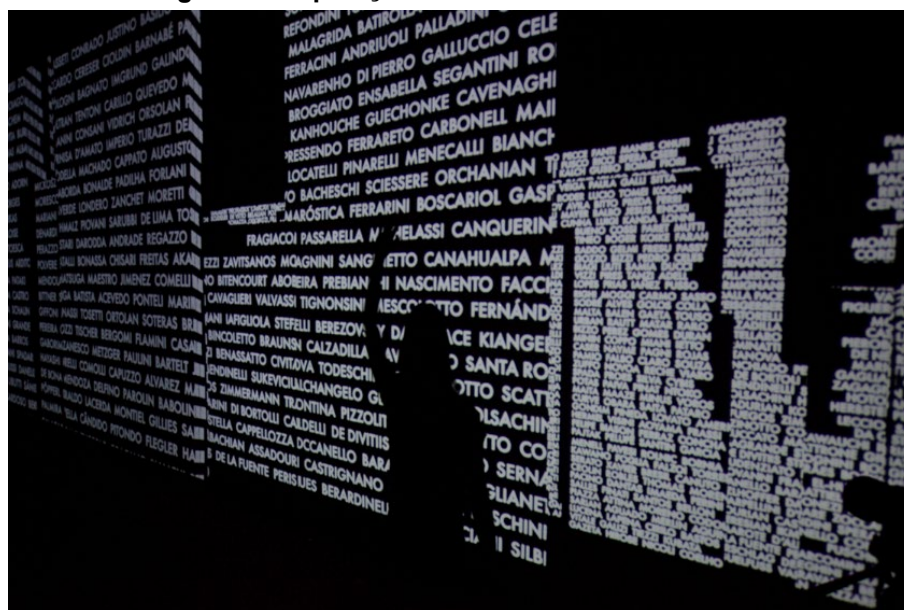
Um ponto de relevância que atua como um dos pilares nesta ação social é a cultura colaborativa. Colaboração é uma poderosa ferramenta para se atingir objetivos, traz consigo uma estrutura que canaliza indivíduos em torno de um propósito comum, sendo mais efetiva que o desenvolvimento individual quando se trata de realização com base no engajamento, na diversidade, na riqueza de pensamento e nas trocas durante o aprendizado.

Simon (2010) ressalta que os projetos colaborativos nos museus atuam como um sistema de parceria entre colaboradores e sociedade, sempre orientados pela instituição. Os participantes são selecionados por conhecimentos, por grupos culturais interessados ou por representações de público. Em outras situações, os envolvidos podem fazer o papel de consultores ou então atuar de modo semelhante aos colaboradores do museu, no projeto ou implementação.

Sobrenomes foi uma exposição colaborativa organizada pelo Museu da Imigração do Estado de São Paulo com o intuito de homenagear os imigrantes que passaram pela Hospedaria do Brás (1887-1978). Construiu-se um mural com sobrenomes de famílias de imigrantes de diversas origens, enviados pelo público em 2019, durante os meses de novembro e dezembro, e sua captação foi realizada através de um processo de pesquisa colaborativa realizada pela internet (SECRETARIA DA CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA, 2020).

O visitante desfruta da experiência de se sentir representado através da apresentação de um painel eletrônico com mais de 1.600 registros. Um texto narrado acompanha diversas imagens construídas com os sobrenomes e fala sobre a sua representação e sua relação com a identidade no passado e no futuro.

Figura 7 - Exposição colaborativa "Sobrenomes"



Fonte: Museu da Imigração, 2020.

A colaboração gera uma postura empática e torna-se essencial para delinear políticas, ideias e conceitos sensíveis aos anseios e às necessidades reais das comunidades ou das minorias. Se construída de cima para baixo, não considera as diferenças e atua de modo excludente gerando sérias consequências para o desenvolvimento dos grupos ou comunidades.

As ações tradicionais e ortodoxas aplicadas às instituições museológicas se traduzem em insatisfação e em afastamento do público-usuário, que não se entende representado e é incapaz de apropriação de informação e cultura.

O processo colaborativo na Nova Museologia traz a integração das comunidades com os museus, por meio da valorização da memória social de diversos grupos. Constrói para toda a sociedade da informação oportunidades que fomentam o pensamento crítico, a análise das realidades e o reconhecimento sociocultural dos grupos não representados pelas instituições culturais tradicionais.

Com o pensamento voltado para ações cooperativas e de distribuição do ativo informação na Sociedade da Informação, Gouveia Junior (2014, p.90) ressalta os benefícios para instituições como museus e bibliotecas. Estes locais possuem um comportamento dinâmico e crescente na construção e reprodução do conhecimento, da cultura, da memória e da informação.

O monopólio do saber encontra um campo árido nas ações sociocolaborativas nas novas práticas museológicas. Russi e Abreu (2019) destacam que a museologia colaborativa é implementada de modo gradual por muitos museus tradicionais através de novas práticas museológicas, esses novos costumes carregam uma participação mais efetiva de movimentos sociais através de equipes interdisciplinares.

O exercício da reavaliação e inclusão de valores histórico-culturais por parte dos grupos e minorias traz como consequência a busca por novas ideias e reais identidades, transformando as relações. Esses grupos criam perspectivas político-sociais para questões relacionadas ao patrimônio cultural, perspectivas estas que se afastam das práticas clássicas que, na maioria das vezes, reproduzem uma visão colonizadora.

Segundo IPHAN (2016, p.7) a importância do patrimônio cultural está no fato de atuar como elo entre as pessoas. Possui uma natureza coletiva que é transmitida por gerações e “são elementos tão importantes para o grupo que adquirem o valor de um bem - um bem cultural - e é por meio deles que o grupo se vê e quer ser reconhecido pelos outros.”

O trabalho de construção da memória e da identidade de um grupo encontra eco na comunicação e na mobilização social através da construção de Inventários Participativos. Ao priorizar a vivência e experiência por meio da união de saberes e fazeres dos protagonistas, a ação museológica desempenha a função de comunicador intercultural e fomenta movimentos e estratégias que vão para além do espaço físico dos museus tradicionais.

Um exemplo desta iniciativa é o Museu da Maré, localizado no Rio de Janeiro, no prédio da antiga Companhia Libra de Navegação. O museu atua como lugar de memória para a comunidade e já resistiu a inúmeras ameaças de despejo. Esse posicionamento reflete a consciência dos residentes no que se refere à valorização e proteção de um local que projeta a história da comunidade.

O museu possui uma exposição de longa duração – “Os tempos da Maré” – dividida em 12 áreas temáticas que se nomeiam “tempos”. Cada “tempo” retrata um aspecto importante ligado diretamente à comunidade e à vida na favela: cotidiano, tradições, festas, medos, esperanças, projetos e crenças.

Figura 8 - Museu da Maré

Fonte: UNIRIO, 2020.

O Museu da Maré é um exemplo concreto de aplicação da museologia social, que, de acordo com Chagas et al. (2018, p. 76), não é oriunda de propostas teóricas, a origem da sociomuseologia provém de um recorte histórico que não se encaixa em normas ou definições técnicas, científicas, artísticas ou filosóficas. O gene da museologia social carrega características políticas e poéticas na construção de propostas representativas, que visam resolver problemas ou contextos de determinados grupos sociais.

Outro ponto relevante que se conecta com a CI é a importância da prática da curadoria comunitária na museologia social, o sujeito que monta a exposição também se transforma no tema retratado. Tal ação evidencia um protagonismo positivo para a construção e apropriação da informação, um processo de humanização na museologia tradicional, necessário para ampliar o poder e o engajamento do visitante/participante.

Um exemplo de curadoria comunitária aplicada dentro da museologia social pode ser encontrado no Museu da Favela (MUF). Este é um museu territorial criado a partir do desejo de seus moradores, que insatisfeitos com sua condição, têm a ideia de transformar o morro em um movimento turístico que promova a memória cultural coletiva.

Além de ser um dos primeiros pontos de memória registrados pelo IBRAM, o Museu da Favela (MUF) têm “intenção educativa, libertária pela expansão da consciência e pela chance de inclusão produtiva, em especial entre adolescentes sujeitos a caminhos de vulnerabilidade social (MUSEU DA FAVELA, 2016)”.

O MUF funciona como um roteiro de visitação turística nas favelas do Pavão, Pavãozinho e Cantagalo, e tem como temática a divulgação da história de formação destes locais, através da rica diversidade cultural da comunidade e da desmistificação do seu território.

Figura 9 - Museu da Favela



Fonte: Museu da Favela (2016)

Capurro (2003, p.1) entende que a informação não é tão somente um resultado de uma forma de representação, “nem algo transportado de uma mente a outra, ou, enfim, algo a ser retirado do casulo de uma subjetividade, mas uma dimensão existencial do nosso ser no mundo junto com os outros”.

O Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional publicou uma cartilha intitulada Educação Patrimonial: Inventários Participativos. Esta publicação encoraja o leitor a identificar e valorizar suas referências culturais e apresenta ferramentas que ajudam a idealizar e materializar inventários participativos.

O Ministério da Cultura (2016, p.7) entende que realizar o processo de composição de inventários participativos é exercer sua condição de cidadão com participação social e requer uma maneira de entrever e valorizar a vida em relação à cultura e suas experiências. Como exemplo, tem-se o Inventário Participativo dos Engenhos de Farinha do Litoral Catarinense, que se origina da mistura das culturas

guarani, açoriana e dos negros escravizados da região. A produção familiar de farinha foi uma atividade comum na região, até a década de 1960, mas foi reduzida em decorrência de especulações imobiliárias, restrições ambientais e aplicação sistemática de normas sanitárias.

O mapeamento dos mais de 80 engenhos ativos foi realizado e procurou resgatar atividades agrícolas e culturais: “mais do que a produção em si, esses espaços são centrais na sociabilidade de famílias, portadores de memórias e da vida comunitária de maneira mais ampla” (INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL, 2019).

Figura 10 - Inventário Participativo dos Engenhos



Fonte: IPHAN, 2019.

A oportunidade de transformar o museu em um local de promoção de novos valores, de modo a criar uma consciência social de cunho participativo, inclusivo e de valorização de necessidades, evidencia uma nova forma de pensar não só as instituições culturais, mas toda a experiência de vida em uma curadoria comunitária.

Para a Museologia tradicional, é importante realizar reflexões constantes em busca de um aprimoramento contínuo que abrace essas e futuras revoluções sociais. Deve-se entender que a Nova Museologia pode e deve dialogar com padrões e experiências museológicas já construídas, mas tem a responsabilidade social e política de se apresentar sempre que necessário.

A Nova Museologia propõe-se a dar melhor interpretação para o conhecimento museológico através da articulação de meios mais inclusivos, que trabalham não somente questões artísticas, mas também estimulam reflexões sociais em busca de um processo de descolonização não somente dos museus, mas de toda a sociedade.

A proposta do próximo capítulo é discorrer sobre a interdisciplinaridade da ciência da informação (CI). Procura-se também apresentar os liames existentes na comunicação entre as tecnologias da informação e comunicação (TIC) e os museus.

4 MUSEUS E TECNOLOGIAS NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Certos contextos museológicos podem se valer do uso das TIC como suporte e atender às demandas culturais da sociedade da informação, fazendo uso “da interdisciplinaridade de métodos contemporâneos de comunicação comuns ao conjunto da ação cultural e igualmente dos meios de gestão moderna que integram os seus usuários” (ICOM, 1984).

A forma como a sociedade contemporânea lida com a informação, em um cenário de grandes avanços tecnológicos, faz refletir sobre como os museus podem responder às novas demandas na produção, apresentação e acesso da informação.

O estudo de tais demandas permite recorrer à CI para analisar um recorte do cenário atual: um contexto em que o público através do suporte das TIC interage com o fluxo de informação, em um espaço museológico virtualizado e colaborativo.

O desenho esquemático da relação entre os museus e as inovações tecnológicas segue através de caminhos paralelos que em muitos momentos se convergem. O mapeamento é necessário para a construção de uma percepção que associa a inovação tecnológica à inovação social, fortalecendo o vínculo existente entre os usuários, os ambientes e as tecnologias, de modo que seja possível vislumbrar as características necessárias do futuro cientista da informação que atuará neste contexto.

4.1 A INTERDISCIPLINARIDADE DA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

A adaptabilidade da CI possibilita a análise de associações entre inúmeras áreas de conhecimento que, por sua vez, compartilham técnicas, práticas e teorias muito enriquecedoras para o estudo e desenvolvimento de soluções. Borko (1968) definiu a Ciência da Informação como um campo de estudo interdisciplinar centrado na investigação dos atributos, técnicas e comportamentos da informação, nos seus fluxos e utilizações, objetivando sua recuperação, distribuição e guarda, de forma satisfatória e eficaz.

Muitos nomes de relevância da CI a entendem como uma ciência interdisciplinar (SARACEVIC, 1995; LE COADIC, 1996; CAPURRO e HJORLAND, 2007) sendo esta característica definida pela utilização colaborativa de recursos de outras disciplinas para tratar dos seus problemas. A interdisciplinaridade trabalha diretamente a concepção, análise e resolução de questões através da comunicação e integração de diferentes conhecimentos, analisando os parâmetros envolvidos através de uma lente multidimensional de saberes científicos.

Para Silva, Lima e Araújo (2009), a definição de interdisciplinaridade vai além da diversidade de disciplinas, aborda o espaço compartilhado, a concordância entre saberes distintos e, durante sua construção, conduz o especialista para áreas diversas, algumas desconhecidas do seu campo de estudo. Os autores declaram que esse é um processo de confirmação da viabilidade dos metamorfismos teóricos, conceituais, instrumentais e metodológicos.

A interdisciplinaridade apresenta-se como um recurso importante para suprir as lacunas deixadas pela especialização; traz consigo outras visões, outras abordagens e outros processos que enriquecem o processo investigativo na CI, possibilita resultados baseados na diversidade dos saberes, sendo indispensável na composição de soluções para os impasses informacionais da sociedade atual.

A procura por soluções para os problemas da informação impulsionam os aspectos interdisciplinares envolvendo profissionais de diversos campos de estudos. Estes estudiosos são responsáveis pelo nível de riqueza da CI, na definição de suas competências, mas também por alguns obstáculos em sua comunicação (SARACEVIC, 1995).

O desenvolvimento da sociedade da informação e o uso da tecnologia como meio facilitador de informação (utilização, disponibilidade e armazenamento) trazem algumas reflexões acerca da inclusão cultural e o papel das tecnologias na conjuntura interdisciplinar.

Café e Padilha (2015) entendem que a relação entre a museologia, a sociedade da informação e as TIC pode residir na consciência de que a exposição museológica pode se valer da tecnologia e atuar como um elo entre a sociedade, representada pelos visitantes, e os museus. Essa relação é desenvolvida a partir da utilização de

processos de Organização da Informação e o uso das TIC como alternativa de acesso à informação e a cultura.

O Museu da Pessoa foi fundado em 1991. É um museu de característica virtual e colaborativa, que permite aos visitantes atuarem também como curadores, gerenciando suas próprias coleções de imagens.

O Museu proporciona uma forma particular de construção da memória social e faz da tecnologia um meio para o compartilhamento de histórias de vida. Desta forma, além de apresentar experiências únicas, também as transforma em patrimônio da humanidade.

Figura 11 - Museu da Pessoa



Fonte: Museu da Pessoa, 2020.

A socialização da cultura através da difusão de linguagens, estéticas, valores e comportamentos deve ser considerada como elo vital no exercício democrático da informação. Num recorte antropológico, pode-se afirmar que a cultura e sua relação com a representação são, em grande parte, mediadas pela conduta informacional existente entre o indivíduo e a sociedade (FREIRE, 2006).

4.1.1 Características da sociedade da informação

No contexto da sociedade atual, a pervasividade das Tecnologias de Informação e Comunicação cria um comportamento em que a informação se transforma em matéria-prima para o desenvolvimento socioeconômico. A difusão deste ativo influi de modo considerável na construção do conhecimento, na socialização, na cultura, na política e na economia.

O termo sociedade da informação foi cunhado pelo sociólogo americano Daniel Bell como forma de definir a sociedade em um momento pós-industrial. Bell (1977) explica que esta sociedade tem como base o conhecimento teórico e que este ativo é o centro da inovação, portanto o conhecimento e a tecnologia se tornam protagonistas neste novo contexto.

Processos disruptivos provocam mudanças na sociedade. Pode-se dizer que o período anterior foi marcado pelo foco no produto físico, e o novo momento descarta a importância dos bens materiais e se concentra na produção de informação. Como resultado, ocorrerão transformações nos valores da humanidade, nos conceitos, nas organizações políticas e econômicas (MASUDA, 1980).

De modo geral, a adoção da tecnologia contribui para a melhoria de acesso na visitação nos museus, principalmente pelo acesso às coleções on-line. Esse processo de divulgação por meio do suporte da tecnologia traz benefícios que podem ser constatados em ações pontuais aplicadas nas instituições, como se expõe a seguir.

Redução da distância física e, por consequência, um leque maior de visitantes – Em maio de 2019, foi realizado a #MuseumWeek, e, segundo o Ministério do Turismo (2019), esta foi uma ação coordenada entre instituições culturais do mundo todo através das redes sociais e *in situ* para a divulgação das atividades culturais. A edição 2018 da #Museum Week contou com a presença de 5 mil instituições culturais em 120 países. O alcance dos posts nas principais redes sociais superou a marca de 600 mil compartilhamentos.

Figura 12 - Cartaz da #MuseumWeek 2019

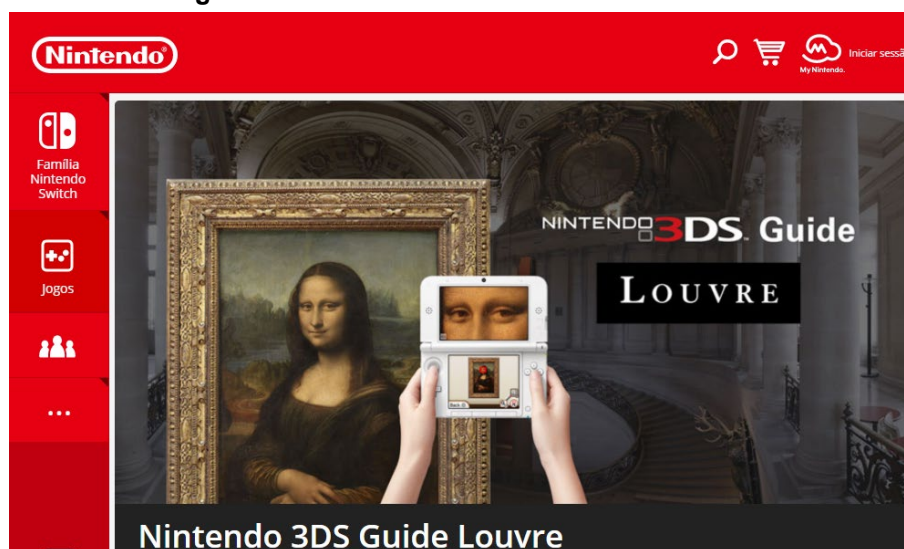


Fonte: Ibermuseus, 2019.

Transformação digital como ferramenta de melhoria da experiência - O *Nintendo 3DS Guide: Louvre* é um software desenvolvido pela produtora de jogos Nintendo para sua plataforma móvel. O aplicativo atua como guia durante as visitas, fazendo simulações de trajeto ou fornecendo, em áudio, comentários sobre as obras. O software tem seu guia visual e de áudio atualizado regularmente (NINTENDO, 2013).

Neste exemplo, o ponto de destaque é a atuação da tecnologia como meio facilitador da experiência do visitante. Certas obras podem ser vistas em 3D por diversos ângulos e este recurso permite o incremento da experiência, já que algumas esculturas ou quadros podem ter os lados inacessíveis ou recursos de proteção que impedem uma visualização mais detalhada. Outro aspecto que deve ser ressaltado é a possibilidade de atrair outros públicos: primeiro, por ser desenvolvido em uma plataforma que abrange um público diferente do tradicional; e segundo, por permitir que o acesso ao acervo não esteja vinculado à presença física ao Museu do Louvre.

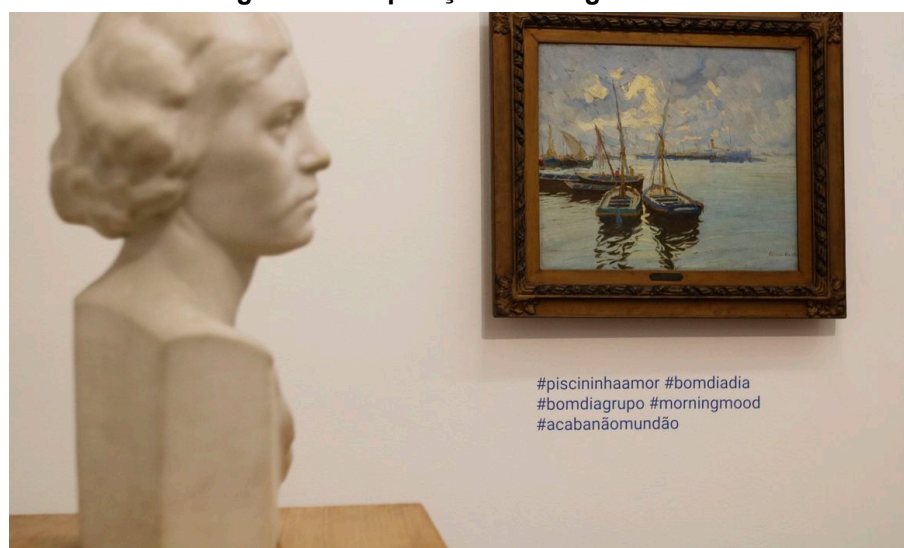
Figura 13 - Guia eletrônico de visita ao Louvre



Fonte: Nintendo, 2020.

Aumento da sintonia com o público mais jovem – A utilização da linguagem das mídias sociais nas exposições do Museu Nacional de Belas Artes alavancou um aumento de 78% em sua visitação. A exposição intitulada “Hashtags da Arte” utilizou palavras-chaves em 40 obras do acervo e obteve a marca de 7.188 visitantes contra 4.473 visitantes do ano anterior. A página oficial do museu na rede social Instagram obteve um aumento de 150% em sua base de seguidores. Segundo o assessor do museu, “Isso é muito bom para a gente, porque uma das principais metas de um museu é realmente não só manter o público, mas também procurar a renovação desse público” (AGÊNCIA BRASIL, 2019).

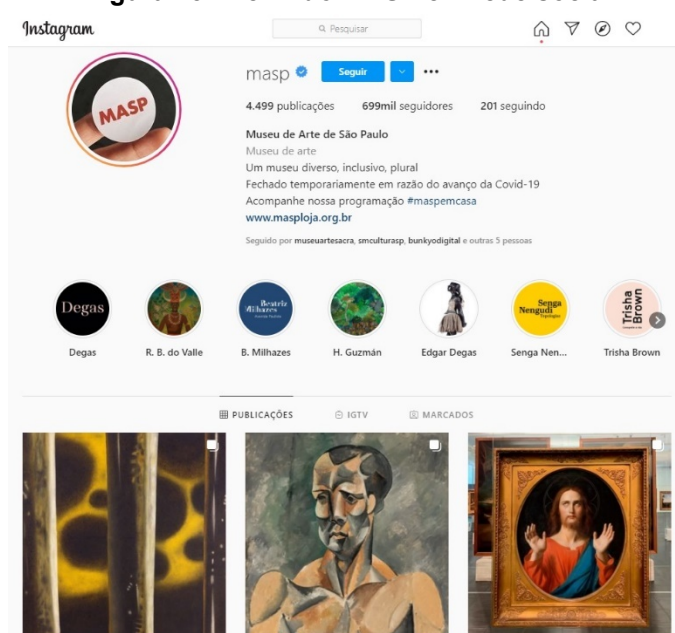
Figura 14 - Exposição Hashtags da Arte



Fonte: Empresa Brasil de Comunicação, 2019.

Melhoria no engajamento dos visitantes através do uso de plataformas mais familiares como as redes sociais – o Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (2019), em seu relatório anual de atividades, registrou um aumento da base de seguidores do perfil de 240% na rede social Instagram. O MASP ganhou um total de 163.225 novos seguidores e contabilizou 62% das publicações como *reposts* de seguidores, ou seja, divulgação de postagens creditadas ao perfil do museu. Este percentual confirmou que boa parte do conteúdo é gerada pelos próprios usuários.

Figura 15 - Perfil do MASP em rede social



Fonte: Instagram, 2020.

O uso adequado das Tecnologias de Informação e Comunicação auxiliam na comunicação, inclusão, alfabetização, diversidade de conteúdo, entre outras tantas ações indispensáveis para a evolução de qualquer sociedade.

O uso dos meios eletrônicos e de telecomunicação traz para o “novo paradigma técnico-econômico” um novo componente básico - a informação. Isto difere da sociedade industrial, que utilizava a energia como componente principal (WERTHEIN, 2000).

Castells (2012, p. 108) discorre acerca deste paradigma tecnológico na sociedade da informação e ressalta cinco características:

- As tecnologias agem sobre a informação, a informação não é um mero instrumento para atuar sobre a tecnologia. Informação é a base e a matéria-prima.
- Por se estar imerso em informação, toda nova tecnologia afeta ações individuais e coletivas.
- O uso da lógica de redes se faz presente em quase todos os processos e organizações, em decorrência do uso da tecnologia e de sua forma criativa e complexa de difusão.
- A flexibilidade como consequência da modificação das organizações e da reversibilidade dos processos.
- Alta integração de sistemas em decorrência da centralização de tecnologias. Existe uma relação entre vários campos de estudo.

A aplicabilidade das TIC como ferramentas de inclusão social, no ambiente museológico, perpassa pelo conceito de inovação social. Este conceito parte do pressuposto que é fundamental à compreensão dos anseios e necessidades de todos os envolvidos para a aplicação de soluções que transformem e impactem o desenvolvimento local de forma inclusiva.

Castells (2012) entende que há uma visão equivocada sobre o determinismo tecnológico como leme da sociedade: os acontecimentos sociais e a evolução tecnológica são resultados de uma complexidade decorrente de causas sociais já existentes, de aspectos criativos, do empreendedorismo e da pesquisa científica. A força deste novo paradigma da tecnologia da informação reside na sua concretude e contrasta com a sua adaptabilidade, convertendo-se em uma via de múltiplas abordagens.

A digitalização dos acervos dos museus vai além da preservação do patrimônio cultural, possui como escopo uma nova forma de apresentação da informação museológica de modo a ser atrativa para uma grande parcela do público. Deste modo, a tecnologia, atuando como ferramenta de apoio, e a cultura, atuando como efeito, criam uma relação factual entre técnica, cultura e a sociedade. Esta relação advém da variedade de elementos humanos que concebem, usam e reproduzem diversos

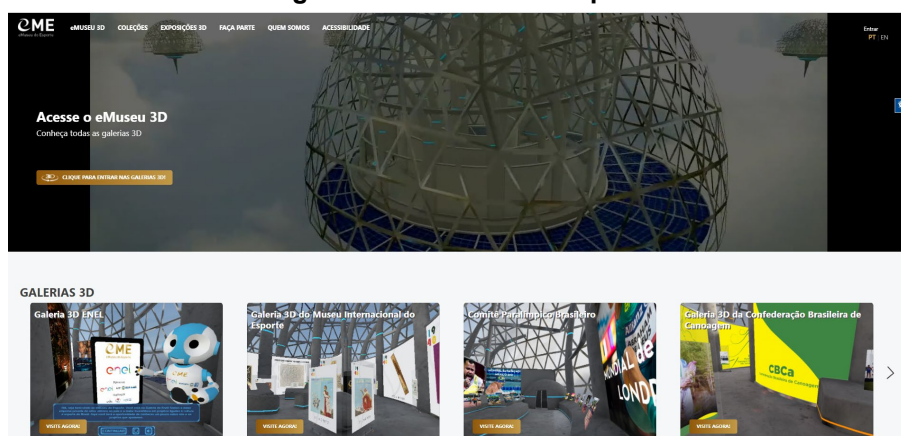
tipos de técnicas, compostas por planejamentos e proposições socioculturais (LÉVY, 2018, p.23).

A sociedade da informação evolui à medida que otimiza a forma de apresentação, representação e acesso da informação através das TIC. Neste sentido, é possível criar, gerenciar, armazenar e compartilhar informação independente de tempo ou localidade. Esse comportamento pervasivo e ubíquo multiplica-se diariamente em decorrência da evolução das TIC e dos hábitos dos usuários (VIDOTTI et al., 2015, p.29).

Concebido durante os Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro, em 2016, o eMuseu do Esporte é uma plataforma colaborativa que engloba todas as modalidades esportivas, visando à preservação do patrimônio esportivo brasileiro para gerações futuras (EMUSEU DO ESPORTE, 2016).

A plataforma conta com um sistema de navegação em 3D que organiza o acervo colaborativo de fotos e vídeos relacionados à temática esporte. A questão relacionada ao acesso à informação teve uma atenção especial nesta plataforma *online* e contou com a validação de consultores do Comitê Paralímpico Brasileiro na sua concepção de um *website* acessível a deficientes visuais.

Figura 16 - eMuseu do Esporte



Fonte: eMuseu do Esporte, 2020.

Uma breve reflexão sobre esses avanços em um conceito de interdisciplinaridade com as instituições museológicas conduz a considerações sobre a busca de equilíbrio de relações entre os museus e a sociedade da informação:

[...] a reorientação da sua missão e finalidades, a renegociação das suas relações com os públicos e utilizadores, bem como uma reflexão mais profunda sobre o seu papel numa sociedade Pós-industrial e Pós-colonial, simultaneamente global e local, constituem apenas algumas das questões suscitadas pelos museus e pelo património na contemporaneidade” (ANICO, 2005, p. 84).

A percepção de uma trajetória crescente na sociedade da informação advém da associação com a evolução tecnológica. De acordo com Saracevic (1995), a CI está irremediavelmente ligada à tecnologia da informação. A evolução tecnológica impõe um processo de expansão da CI e, por consequência, da sociedade da informação.

É importante que a sociedade da informação trabalhe a consciência de que o seu desenvolvimento só será real e efetivo a partir do momento que se tenha como objetivo o acesso universal aos serviços de tecnologia de informação e comunicação. A falta de infraestrutura adequada ainda é uma realidade a ser combatida não só no Brasil, mas em vários locais do mundo.

Ao se criar tais possibilidades, estrutura-se uma comunicação que atenderá de forma satisfatória a todas as pessoas e organizações, independente de limitações ou recursos. Desenvolve-se, assim, elementos de cunho social, econômico e cultural com o acesso e uso universal da informação.

4.1.2 O papel das Tecnologias da Informação e Comunicação

O emprego das TIC em conjunto com os museus traz um caráter mais interativo e dirigido ao visitante. A bagagem da experiência cotidiana é transferida de modo natural para os ambientes museológicos, pois muitas ações já são conhecidas e desenvolvidas pelos usuários e podem ser utilizadas como ferramentas úteis na visitação dos acervos. Um exemplo disto são atividades de avaliações, através de plataformas de rede social, pois fornecem uma experiência já conhecida para o público e muito enriquecedora para as instituições.

Barreto (1999) destaca a importância do suporte da tecnologia para as mudanças, sendo que estas são irreversíveis no que se refere à forma de interação e interconexão do usuário com a informação. Os diversos meios de comunicação e o

acesso em tempo real representam um aspecto inédito no processo de interatividade com os estoques de informação.

A utilização consciente das TIC promove meios que alavancam positivamente aspectos socioeconômicos, atua de modo a otimizar diversos recursos referentes ao trato da informação, desenvolve novos meios de acesso à educação, viabiliza inovação e cria conexões que fomentam modelos de trabalho colaborativos.

Um dos principais teóricos da Ciência da Informação, Paul Marie Gislain Otlet, também considerado pai da CI, surpreendeu com uma sugestão muito à frente de seu tempo e propôs solucionar questões relacionadas ao registro, acesso e ao gerenciamento da informação através da tecnologia:

O homem não precisaria mais de documentação se fosse assimilado a um ser que se tornara onisciente, à maneira do próprio Deus. Em menor grau, seria criada uma instrumentação remota que combinaria ao mesmo tempo rádio, raios Röntgen, cinema e fotografia microscópica. Todas as coisas no universo e todas as coisas do homem seriam registradas remotamente à medida que aconteciam. Assim seria estabelecida a imagem em movimento do mundo, sua memória, seu verdadeiro duplo. Todos à distância podiam ler a passagem que, ampliada e limitada ao assunto desejado, seria projetada na tela individual. Assim, cada um em sua cadeira poderia contemplar a criação, na sua totalidade ou em partes dela. (Otlet, 1935, p.390-391)

Bush (1945) trouxe uma mudança de padrão na ciência e tecnologia através da análise crítica dos profissionais, dos materiais de armazenamento e da não atualização das práticas relacionadas à manipulação da informação. Propôs o uso de um dispositivo tecnológico - o MEMEX, cuja habilidade é registrar, manipular e utilizar documentos, com o objetivo de ampliar o conhecimento dentro de um conceito de inteligência colaborativa.

A característica principal da inteligência colaborativa é a possibilidade de construção de soluções a partir da contribuição autônoma de diferentes fontes. As TIC potencializam o processo de construção colaborativa do conhecimento, proporcionam ambientes para a criação de estrutura de comunicação em redes, que se apresenta como um meio facilitador que possibilita gerar, apresentar, disseminar e compartilhar informação e cultura.

TCP/IP⁷, que permitiu o uso de um sistema de comunicação comum entre os computadores e se firmou como o padrão mais aceito.

Berners-Lee (2012) relata o alto nível de incompatibilidade entre os sistemas da época e a diferença das informações inseridas em computadores distintos, de modo que a busca por informações obrigava o usuário a fazer *logon*⁸ em computadores diferentes para obter informações. Essa falta de padronização das plataformas impunha aos especialistas a necessidade de estudar um número grande de programas para cada máquina.

Apesar dos avanços, ainda havia muita dificuldade no compartilhamento de informações decorrentes de incompatibilidade dos computadores. Deste modo, observa-se que a comunicação, como meio de compartilhamento de informação, é fator primordial para a construção da inteligência coletiva.

A resposta a esse impasse surgiu na década de 1990, nas dependências do CERN⁹, um famoso laboratório de física de partículas, situado na Suíça. Tim Berners-Lee e sua equipe desenvolveram três novas tecnologias que constituiriam os alicerces da web temos hoje: HTML¹⁰, URL¹¹ e HTTP¹².

A World Wide Web é uma rede de recursos de informação. A Web conta com três mecanismos destinados a disponibilizar esses recursos prontamente para o maior público possível: um esquema de nomeação único, para conceder acesso a qualquer recurso na Web de maneira uniforme (URLs); protocolos, para permitir a troca de recursos nomeados pela Web (HTTP); hipertexto, para facilitar a navegação entre recursos (HTML). (LEE et al., 1994)

Tim Burners-Lee contribuiu com o desenvolvimento dos primeiros protocolos para a navegação neste ambiente estático e unidirecional. Tais características definiram esse meio tecnológico como World Wide Web (Web) e marcaram os

⁷ TCP é a sigla para *Transmission Control Protocol* ou Protocolo de Controle de Transmissão. IP é a sigla para *Internet Protocol* ou Protocolo de Internet.

⁸ O termo *logon* refere-se ao acesso a uma rede protegida por meio de algum sistema de identificação e/ou senha.

⁹ CERN – Organização Européia de Pesquisa Nuclear.

¹⁰ HTML - *HyperText Markup Language* ou Linguagem de Marcação de Hipertexto.

¹¹ URL – *Universal Resource Locator* ou Localizador Universal de Recursos.

¹² HTTP – *Hypertext Transfer Protocol* ou Protocolo de Transferência de Hipertexto.

primeiros passos neste ambiente de comunicação e compartilhamento de informações.

Lévy (2016) relata as aplicações do hipertexto e descreve seis princípios que o definem, conforme o Quadro 4.

Quadro 3 - Princípios abstratos do hipertexto.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Princípio da metamorfose 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Existe um processo constante de construção e renegociação.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Princípio da heterogeneidade 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A composição heterogênea se justifica no fato de que é possível uma grande variedade de associações entre diversos elementos existentes na memória.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Princípio de multiplicidade e de encaixe das escalas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A organização é fractal, a análise de um elemento pode revelar na sua composição toda uma rede.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Princípio de exterioridade 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Não existe um padrão ou dependência para o seu crescimento ou redução, a regra externa que rege seu desenvolvimento é desconhecida.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Princípio da topologia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A rede é o próprio espaço e a proximidade é o meio de comunicação entre os hipertextos.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Princípio de mobilidade dos centros 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A rede possui vários centros e cada ponto possui extensões como uma raiz.

Fonte: Lévy, 2016.

A união do hipertexto com a hipermídia – conceito cunhado por Ted Nelson, que representa a fusão de várias mídias unificadas em um único ambiente – e o crescimento da velocidade de acesso provaram ser uma mistura tentadora para os usuários e para o aumento do potencial da Web. Uma parte significativa deste potencial da web advém da capacidade de conexão dos atalhos ou *hiperlinks*, que garantem acesso a inúmeras informações em qualquer parte do mundo (BOWEN, 1997, p.5).

O'Reilly (2005) define a Web 2.0 como uma plataforma que comporta aplicativos que otimizam o software como um serviço sempre atualizado pela experiência do usuário que, por sua vez, consome, reutiliza e mixa dados através de um conceito de “arquitetura de participação”, implementando experiências mais ricas que a Web 1.0.

Os avanços da Web não só pressionam a sociedade a desenvolver novas formas de processar, acessar e visualizar os diferentes tipos de informação, mas também promovem a sua integração e emancipação. No que se refere ao âmbito museológico, a Web proporcionou o aumento exponencial do alcance das exposições.

Há também no domínio dessas técnicas um aspecto de emancipação e igualdade social, na medida em que a facilidade de comunicação propicia a milhões de indivíduos expandir – no sentido espacial, conceitual e temático e no sentido de intensidade e aprofundamento - suas relações com o mundo (BORGES et al., 2012, p.2).

Segundo Lanzi et al. (2012), o uso das TIC potencializa aspectos do comportamento informacional da sociedade. Para os estudiosos da CI e para os educadores, tem-se como desafio a sua utilização para motivar e fomentar as competências informacionais, considerando que a sociedade já as usa para construir conhecimento.

Markoff (2006) categorizou o aprimoramento dos processos na análise, integração, vinculação e gerenciamento de dados como característica da web 3.0. Incluiu também outras qualidades, como suporte à tecnologia móvel, ambiente de simulação da criatividade e inovação.

O conceito de Web Semântica idealizado por Berners-Lee e Hendler (2001), que propunha um aprimoramento na comunicação entre usuários e computadores, também se faz presente na Web 3.0. O objetivo é criar uma plataforma legível não somente para os humanos, mas também para as máquinas, num conceito de inteligência artificial.

A democratização das TIC através da internet, aplicativos, redes sociais, jogos eletrônicos e celulares (BERRÍOS-VALENZUELA et al., 2015), e seu uso nas diversas áreas e atividades, apresenta um cenário no qual se pode pressupor que a sociedade, guiada pela nova geração de nativos digitais, está disposta a superar qualquer obstáculo para conhecer, aprender e construir novas competências informacionais.

A educação digital construída por meio da assistência das TIC beneficia indivíduos, profissionais e instituições, que, através de uma inteligência coletiva, podem usufruir da tecnologia como uma aliada na integração da sociedade com o conhecimento.

4.1.3 Museus na Sociedade da Informação

Ao se analisar a base das relações da CI com a museologia, devem-se considerar a natureza documental dos museus e sua atuação como fonte de

informação. Tal perspectiva apresenta-se como ponto de convergência entre esses campos de estudo.

O ICOM-Brasil (2010) ressalta a importância do uso de normas reconhecidas para a documentação dos museus, de modo que os processos de classificação de cada item ou dos itens relacionados sejam completos. Os dados resultantes destas ações devem ter como prioridade a segurança, contar com sistemas de recuperação e atuar como elemento de comunicação entre os profissionais e todos os envolvidos.

A museologia concebe sua ligação com a CI através do trabalho desenvolvido no espaço museológico. Existe um diálogo entre as duas áreas por meio da catalogação, da indexação e da recuperação da informação dos acervos. Estas ações também se conglomeram com outras áreas de estudos que possuem algum nível de relação: Biblioteconomia, Documentação e Computação (SAMPAIO e OLIVEIRA, 2013).

A associação interdisciplinar da CI com a museologia na forma de representação do objeto museológico é denominada Informação em Arte, isto é, “[...] o estudo da representação do conteúdo informacional de objetos / obras de arte, a partir de sua análise e interpretação e, nesse sentido, a obra artística é fonte de informação.” (PINHEIRO e GÓMEZ, 2000).

O desenvolvimento da exposição museológica como espaço de informação transpassa as ações de interação e interpretação através da polissemia dos objetos expostos. A catalogação, organização e apresentação do acervo têm como princípio de atividade o uso de metadados que contribuem na atuação dos objetos como suportes de informação. A informação associada a objetos também é definida por Buckland (1991, p. 3):

[...] informação-como-coisa é de interesse especial no estudo de sistemas de informação. É com informação nesse sentido que sistemas de informação lidam diretamente. Bibliotecas tratam com livros, bases de computadores em sistemas de informação manipulam dados na forma física de bits e bytes; museus trabalham diretamente com objetos.

Lima (2012) apresenta a instituição museológica como local de lazer e responsável pelo desenvolvimento sociocultural, destaca a reciprocidade na comunicação do museu com a sociedade através de uma linguagem comum, ou do

mesmo parâmetro de evolução tecnológica, pois já se faz presente a convivência com a forma tradicional de museu, bem como com o museu virtual.

Considera-se a busca por informação uma constante na vivência do ser humano, e esta necessidade conduz a grandes avanços tecnológicos que são incorporados ao cotidiano da sociedade. Deste modo, o museu virtual é resultante de um processo espontâneo de adaptação da sociedade às características do ciberespaço.

Segundo Corrêa (2004), a Web fomenta um processo de associação em torno de interesses compartilhados, que independem de noções de tempo ou espaço. A Web não altera o comportamento do usuário, o usuário potencializa suas características enquanto a utiliza como meio de comunicação e criação de conceitos, opiniões, padrões e sentimentos.

O ambiente virtual propicia um intenso fluxo de informação e permite desenvolver temáticas diversificadas acerca das influências e perspectivas inter-relacionais criadas a partir dos usuários e de diversas organizações (ZAGATTO, 2013. p.28).

O compartilhamento do patrimônio analógico com a diversidade de grupos existentes no ciberespaço proporciona uma sintonia coerente com a experiência adquirida pela sociedade da informação, desde o início do seu desenvolvimento até os dias atuais. A preservação do futuro ocorre através de um contexto colaborativo de difusão de ideias que não se limitam a aspectos culturais ou geográficos, refletindo, assim, o caráter da *World Wide Web*.

O potencial de transformação das tecnologias de informação e comunicação desenvolve novos padrões de comportamento e gera demandas que podem ser atendidas pelas instituições museológicas, estabelecendo novas formas de comunicação com o público.

O quinto capítulo tem como objetivo apresentar informações sobre o perfil profissional e sobre o ambiente de atuação dos profissionais dedicados à preservação de memória e das competências necessárias para o profissional da CI, que contribuirão para o desenvolvimento das instituições.

5 MUSEUS, COLABORADORES E O PAPEL DO CIENTISTA DA INFORMAÇÃO

Na concepção tradicional, as instituições museológicas desenvolveram-se como um elemento fundamental quando congregado na tríade: homem, objeto e museu. A relação do homem com a realidade apresenta-se através do estabelecimento do museu como cenário arquitetado para tal interação.

O relacionamento é construído através da museografia, que estuda todos os aspectos técnicos e práticos relacionados à administração, avaliação e curadoria. A museografia “[...] é campo de conhecimento autônomo ligado ao museu – a instituição –, ao mesmo tempo que é auxiliar da museologia – a disciplina.” (CURY, 2009, p. 276).

A evolução para um novo conceito de museologia trouxe uma visão diferente de se pensar o relacionamento homem-objeto-museu. Inovou-se na forma de processar essa relação, incorporando novos elementos que evidenciaram o protagonismo do público e de sua cultura e o conseqüente aumento da interação e das demandas de grupos já existentes, mas invisíveis aos olhos da sociedade. Primo (2014, p.26) enfatiza que a sociomuseologia democratiza e aproxima a cultura, e, por meio de ações museológicas, evidencia o protagonismo comunitário.

Segundo Marteleto (2007), o posicionamento da cultura como informação requer uma ampla análise de contexto.

(Re) situar a cultura no ar do tempo dos fenômenos informacionais implica em entender as suas configurações seja como cenário, fundo, contexto, ambiente, ou como mediação de sentido, discurso, narrativa, território. A informação, afinal, tal como é entendida e praticada na Ciência da Informação, é antes de tudo um fato cultural e político, e não técnico. Sem deixar de lado ou rejeitar o caráter material e funcional do objeto informacional, as perguntas desse campo orientam-se pelos caminhos dos sentidos e das ações humanas, daí a centralidade da cultura em seu território disciplinar, conceitual, epistemológico, social e político (MARTELETO, 2007, p.25).

A nova museologia foge das convenções tradicionais, perpassa pelo social e fomenta no público uma forma mais ativa e participativa de discussão e intercâmbio com a informação. Contribui para ampliar a diversidade de pensamento, de

construção e do uso da informação enquanto visualiza o passado, reflete sobre presente e direciona para o futuro.

O museu como meio multiplicador de informação também age como indicador sociocultural. Evoluiu nos processos de se pensar a memória social, porém requer atenção em pontos importantes ligados a uma sustentabilidade que não só se relaciona com a instituição e seus colaboradores, mas também com o público, com o social e com o meio ambiente. Tais pontos devem ser elencados, pois impactam diretamente na atuação dos profissionais e respectivo desempenho como prestadores de serviços à comunidade.

5.1 OS PROFISSIONAIS DE PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA

As ações de preservação de memória possuem grande diversidade de trabalho envolvido e neste aspecto multidisciplinar se expressa nos campos da pesquisa, documentação, manutenção, organização e exposição.

Há uma grande variedade de campos de atuação e, eventualmente, um profissional pode ocupar mais de uma função. Sua presença na instituição ou evento depende de fatores que considerem certos aspectos, como: o tamanho da instituição, recursos, necessidade, público, qualificação, vagas disponíveis, entre outros.

A Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo (2015, p.122) define que, na tradição nacional, a quantidade de funcionários é pequena, com predomínio de museólogos especialistas para acervos específicos e programas de pesquisa – definidos como curadores – e equipes relacionadas à manutenção, segurança e suporte.

Em países com tradição museológica diferente, existe uma gama muito diversificada de profissionais.

Quadro 4 - Profissões museológicas de acordo com o ICOM

Profissão	Atribuições
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diretor de Museu e diretores executivos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ensino da Museologia em várias perspectivas nas prescrições legais.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Curadores 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Planejamento, administração, direção e supervisão dos museus das exposições, das atividades educativas e culturais.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conservadores, restauradores e técnicos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Atuação em atividades diretamente ligadas ao funcionamento
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oficiais de registro e documentação 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Requisição de tombamento e registro de bens culturais
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Professores, equipe de educação e relacionamento com a comunidade 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coleção, conservação, preservação e divulgação do acervo
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pesquisadores (arqueólogos, biólogos, geólogos, etnográficos, historiadores e outros) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Planejamento e execução da identificação, classificação e cadastro dos bens culturais
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arquitetos, designers e intérpretes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estudo e pesquisa de acervos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Técnicos de exposição 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Análise de adequação do espaço museológico para apresentação e guarda das coleções.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Especialistas audiovisuais e de novas tecnologias 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fiscalização sobre o deslocamento irregular de bens culturais (nacionais e internacionais)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bibliotecários, Arquivistas, Especialistas em documentação e informação 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Administrar, dirigir ou chefiar setores técnicos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Especialistas em segurança 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consultoria e assessoria museológica
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Técnicos administrativos e gestão geral 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perícias referentes ao valor histórico, artístico científico de bens e verificação de autenticidade
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Especialistas em relações públicas e marketing 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Execução, orientação e supervisão de programas de especialização como atividade de extensão
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pessoal de treinamento de equipes e da instituição 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientação na execução de seminários, colóquios, concursos e exposições

Fonte: Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo, 2015.

Ao se considerar uma estrutura tradicional e no processo de concepção de uma exposição, é essencial salientar a importância do museólogo, que, para Cury (2006, p. 108), tem um papel de relevância na construção na comunicação entre áreas distintas. O museólogo exerce influência na coordenação da equipe, e é possível elencar quatro tipos de interação entre ele e os demais colaboradores:

- Museólogo e o conservador - Existe uma contraposição entre o ato de se comunicar, representado pelo museólogo, e o ato de se conservar. O papel do museólogo como comunicador é trabalhar o objeto da exposição com a finalidade de construção de significado, torná-lo instrumento de ligação entre a ideia da exposição e o público. O papel do conservador por sua vez é “garantir a perpetuação do objeto” e zelar para que as características do objeto sejam preservadas mesmo quando cumpre sua função na exposição.

- Museólogo e o pesquisador - O pesquisador deve ser referenciado como responsável pela construção do conhecimento por meio da pesquisa das coleções, deve difundir o máximo de informação relacionada ao objeto que será exposto. Essa premissa deve ser conciliada com o papel do museólogo, que tem como foco aproximar o visitante da exposição, através de processos que considerem a experiência anterior do público.
- Museólogo e designer - O designer, ou arquiteto, atua de modo colaborativo com o museólogo na composição da exposição e contribui com a análise e materialização das ideias no espaço que será utilizado.
- Museólogo e educador – O educador contribui com o museólogo através da sua experiência com o público e sua percepção acerca das reações deste público em relação ao conteúdo exposto. A parceria entre os dois profissionais tem como escopo o desenvolvimento da trilha educacional da exposição.

A área multidisciplinar de atividades, o uso variado das TIC como apoio informacional, juntamente com uma atuação cocriativa e, por vezes, protagonista do público, permitem imaginar novas descrições profissionais que estejam ainda mais alinhadas a competências importantes para um processo que gerencia o equilíbrio entre a manutenção do passado e o foco no futuro.

Independentemente de qualquer descrição ou detalhamento, tem-se como demanda para esse profissional: uma atuação confortável em perfis que contemplem e mesquem aspectos tradicionais, métodos inovadores e competências que estejam consonantes com as demandas do século XXI.

5.2 DESAFIOS DOS MUSEUS E SEUS COLABORADORES

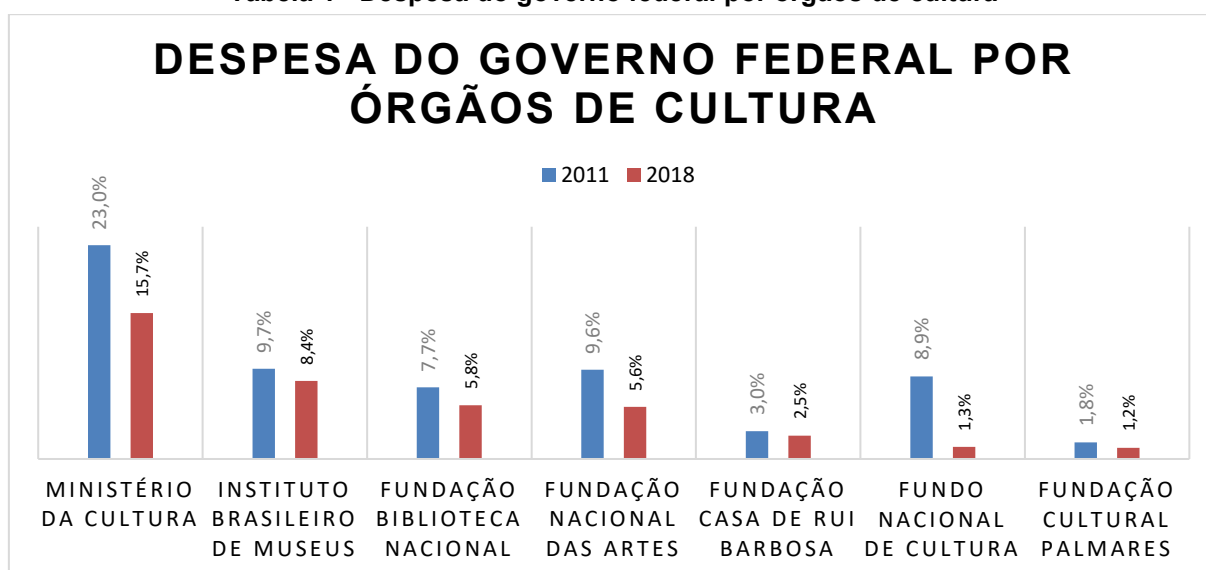
A relação dos museus com o público passa por sua busca como instituição mais inclusiva e polifônica e sofre com ruídos provenientes das dificuldades existentes na administração e no seu modelo de negócio, tais impedimentos ecoam frequentemente nas instituições museológicas e impactam também em seus colaboradores.

De acordo com Ibermuseus (2018), o Brasil possui mais de 3.800 museus registrados e uma política nacional que trabalha com pilares relacionados à gestão, democratização, acesso, capacitação, informatização, modernização de infraestrutura, fomento e aquisição de fundos.

Apesar de uma política nacional bem definida, a gestão de recursos financeiros, materiais e, por vezes, humanos aparecem como itens que afetam o funcionamento das instituições e o desenvolvimento das atividades.

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2019), houve uma redução da participação da maioria dos órgãos do governo nos gastos referentes à cultura, excetuando-se o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) e a Agência Nacional do Cinema (Ancine). No total, em termos de participação, o governo passou de 0,28%, em 2011, para 0,21%, em 2018.

Tabela 1 - Despesa do governo federal por órgãos de cultura



Fonte: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2019.

Neste contexto, cita-se um caso que ganhou notoriedade nos últimos anos: o incêndio do Museu Nacional situado no Rio de Janeiro, considerada a mais antiga instituição científica do Brasil, que figura entre os maiores museus de história natural das Américas e sofreu ao longo da sua existência com a redução de recursos decorrente de cortes ou alterações no orçamento.

Figura 18- Um patrimônio histórico ameaçado



Fonte: O Estado de São Paulo, 1958.

As consequências de problemas orçamentários já existentes foram potencializadas em decorrência do impacto da COVID-19. Números apresentados em uma pesquisa global realizada pela Network of European Museum Organisations (2020) revelam que:

- 80% das instituições pesquisadas já estudavam a possibilidade de diminuição de seus programas;
- 30% diminuiriam a quantidade de colaboradores;
- 20% dos colaboradores já se encontravam demitidos;
- 7,3% dos profissionais já trabalham de modo remoto;
- 13% demonstram dificuldades em uma reabertura;
- 19% não possui uma definição estruturada de como atuar em seu funcionamento.

A pandemia impeliu as instituições museológicas e seus colaboradores a vivenciarem um processo de aceleração na utilização das TIC como suporte de comunicação com a sociedade. Diante de tantas mudanças ocorridas, a procura por sustentabilidade e o uso recorrente das TIC como instrumentos facilitadores garantem

o contato com o seu público e se apresentam como um meio viável para o seu funcionamento.

Existe um caminho a ser percorrido no que se refere à redefinição de processos baseados, em sua maior parte, na presença digital. Os desafios deste momento ocorrem à medida que pontos relacionados à democratização de recursos e sustentabilidade das instituições são colocados à prova durante a aplicação destas novas estratégias.

Ao vislumbrar um futuro incerto de possibilidades, várias perguntas permanecem sem resposta, e não existe garantia de que todos os procedimentos adotados no período pré-pandemia retornarão à rotina das atividades museológicas. Pode-se elencar incertezas relacionadas à funcionabilidade e segurança do design da exposição física, à consolidação definitiva do meio digital como ferramenta, a uma nova forma de se pensar uma curadoria intangível, imaterial e extraterritorial, ao uso efetivo de design e linguagem que respeitem a pluralidade cultural decorrente do aumento de público via TIC, entre outras questões.

O ICOM Brasil (2020, p.23) realizou uma pesquisa a respeito do impacto da pandemia nos museus e o seu futuro, entrevistando 1.039 colaboradores de museus de gestão pública, privada e mista, em todo o Brasil. Apesar de a maioria dos profissionais entrevistados declarar que a internet e as redes sociais agregam melhorias, ainda existe um percentual de profissionais envolvidos com documentação, conservação, curadoria e pesquisa que não se afirmam categóricos a respeito dos benefícios das atividades virtuais.

O futuro dos museus passa pela preocupação com um desenvolvimento sustentável, que também é um tema recorrente na agenda da Organização das Nações Unidas.

Tendo em vista as diversas ações já executadas, podem-se definir os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável destacados como tarefas prioritárias para 2030, ou também definido como ODS-2030.

Figura 19 - Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



Fonte: Nações Unidas Brasil, 2021.

Os 17 objetivos promovem continuidade à Agenda de Desenvolvimento do Milênio (2000-2015) e foram definidos a partir de um projeto cooperativo coordenado pelas Nações Unidas, que envolveu setores da sociedade civil, os governos, as instituições de pesquisa e a iniciativa privada.

As demandas apresentadas no ODS-2030 englobam dimensões econômicas, sociais e ambientais e seus conceitos fomentaram a construção de um documento que aborda a análise destes temas, porém sob a ótica das instituições museológicas ibero-americanas – o Marco Conceitual Comum em Sustentabilidade (MCCS).

De acordo com o Ibermuseus (2019), o Marco Conceitual Comum em Sustentabilidade é uma declaração de políticas públicas desenvolvidas para museus da Ibero-América. O documento toma como base as três dimensões já abordadas pelo ODS-2030 e acrescenta a dimensão cultural, como se descreve a seguir:

- A dimensão ambiental preza pela sustentabilidade no desenvolvimento de ações museais e tem foco no processo de conservação de recursos naturais (biosistemas e hídricos).
- A dimensão cultural está vinculada ao respeito à multiplicidade de valores de comunidades e povos e à supervisão de suas mudanças.

- A dimensão social concentra-se em melhorias para a população, reforça os benefícios da qualidade de vida e, por consequência, possibilita o acesso à cultura, a redução das desigualdades, de modo democrático e participativo.
- A dimensão econômica ressalta a gestão sustentável e a busca por recursos financeiros como ferramenta de execução da sua atividade e a contribuição das instituições para a economia local.

A gestão das instituições museológicas tem como base, para a execução das atividades e mesmo para a sua sobrevivência, aspectos relacionados à dimensão econômica. A sustentabilidade transita pelo entendimento dos impactos de uma boa gestão em uma cadeia produtiva que conjuga cultura e atividade econômica. A sustentabilidade econômica futura dos museus nacionais aponta para maior autonomia e

para além da renovação do modelo de gestão, seria ainda mais urgente, a garantia da percepção pública de sua relevância no tempo presente, o que conduz a uma sustentabilidade econômica viva, pulsante, colaborativa, plena de sentidos e valores culturais e sociais compartilhados que se traduzem em recursos financeiros de forma mais orgânica e sistêmica. Algo que precisamos construir conjuntamente de forma multissetorial (IBRAM, 2019, p.365).

Algumas soluções já adotadas por outras instituições culturais indicam um caminho possível e economicamente sustentável para a atual situação dos museus. Sob uma dimensão econômica, observa-se que a utilização de maior diversidade de fontes de financiamento, fundos patrimoniais filantrópicos (também chamados de *endowment*) e o modelo de organização social se confirmam como fontes alternativas de financiamento.

No início dos anos 2000, a Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo adotou um sistema de organização social baseada em parcerias público-privadas com entidades sem fins lucrativos. A Pinacoteca de São Paulo seguiu esse modelo de negócio sustentável, que não resolve a totalidade os problemas, mas, se executado conforme um parâmetro de transparência, torna-se uma solução que auxilia na construção de múltiplas fontes de recursos (FAPESP, 2018, p.32).

Tabela 2 – Comparativo de distribuição de fontes de financiamento

Instituição	Fonte	Percentual de Financiamento
Museu Nacional	UFRJ	98
	Bilheteria	1,4
	Capes/CNPq	0,6
Museu Americano de História Natural	Bilheteria	28
	Doações e bolsas	25
	Fundos de endowment	16
	Atividades auxiliares	16
	Prefeitura de Nova York	9
	Outras (3% de contribuição de sócios)	6
British Museum	Recursos do governo central	51
	Atividades filantrópicas	21
	Doações	15
	Atividades comerciais	13

Fonte: Revista FAPESP, 2018.

O conceito de *endowments*, ou seja, fundos patrimoniais filantrópicos de origem coletiva, setorial ou individual, já possui regulamentação através da Lei nº 13.800, aprovada em 2019, que insere formalmente seu conceito, e tem o objetivo de apoiar instituições que desenvolvem atividades relativas à “educação, à ciência, à tecnologia, à pesquisa e à inovação, à cultura, à saúde, ao meio ambiente, à assistência social, ao desporto, à segurança pública, aos direitos humanos e demais finalidades de interesse público” (PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA, 2019).

A diversidade de fontes, parcerias, doações ou mesmo fundos abrem caminhos importantes para maior envolvimento da sociedade, que sai da condição de mero observador ou visitante e se transforma em um ator responsável por ações que detêm um maior protagonismo no processo de preservação da cultura.

Dificuldades podem se traduzir em possibilidades e vislumbram ações de atuação para o cientista da informação que, através do desenvolvimento de competências, pode auxiliar as instituições e os envolvidos na obtenção de melhores práticas para os espaços de preservação de memória.

Ainda que se considerem como pilar principal as visitas presenciais, mesmo com a crescente demanda pelo uso das TIC, é importante observar que os momentos de adversidade só reforçam a necessidade de garantir a integração com a sociedade

como princípio fundamental para sua existência, para todos os prestadores e instituições dedicadas à preservação da memória.

Quando exteriorizada ao público, essa ação transforma o museu em um reflexo da democratização de conhecimento e cultura, um meio de expressão dos valores sociais e necessidades da sociedade e todos os seus grupos.

5.3 OPORTUNIDADES PARA O CIENTISTA DA INFORMAÇÃO

Informação é o principal ativo em uma instituição que trabalha a difusão de conhecimento. A utilização de boas práticas de informação, seja na apresentação, documentação ou localização de um objeto, contribui com demandas importantes para a finalidade dos museus: criar a conexão com visitante, envolver o público e partilhar histórias.

Deste modo, fica nítida a importância do cientista da informação no desenvolvimento das atividades museológicas. A concepção de um grupo de competências relevantes vinculadas a esse profissional deve ser projetada sob a luz do entendimento do museu como representação cultural no século XXI.

O objetivo desta seção não é criar um pacote de competências obrigatórias para a atuação do cientista da informação nos museus, mas, através do olhar interdisciplinar da CI e seu arcabouço conceitual, vislumbrar algumas situações em que as habilidades desse profissional possam alavancar processos de melhoria contínua e contribuir para um posicionamento no qual se mantenham como instituições presentes e relevantes para os padrões atuais da sociedade da informação.

A respeito do posicionamento atual e futuro dos museus, Scheiner (2020, p. 52-53) apresenta um conceito baseado nas ideias do filósofo e ensaísta coreano Byung-Chul Han, para quem o museu se encontra em um ambiente hiperculturalizado, ou seja, existe uma justaposição de culturas, e a distância é um elemento ausente.

Tal premissa compreende que, no ambiente hipercultural do século XXI, “o homem é uma relação” e não uma substância, logo o museu deve ser visto como um “fenômeno, um evento ou um acontecimento”.

As definições da autora, para um museu como representação cultural do século XXI, encontram ecos em ações virtuais dos museus e congregam as seguintes características:

- Trazem a qualidade de se assumir em diferentes formas, por vezes atuam de modo polifônico, mas com momentos de relato uníssono.
- Permitem a propagação de narrativas autônomas e multidirecionais dos sujeitos através de hipertexto.
- Opõem-se a um lugar fixo de fala através de um trabalho de inclusão e de acolhimento.
- Desenvolvem aspectos plurais e relativos, com afirmações e não dogmas.
- Despertam o conhecimento e a transformação do visitante através do emocional.

As ações virtuais dos museus reforçam o uso das TIC como suporte informacional, e este tema está presente na sociedade contemporânea e recorrente nos estudos da CI.

Pode-se tomar como exemplo o impulsionamento do uso da internet, acelerado pelo atual contexto da pandemia, e o consequente aumento pela busca da cultura *online*, devido sua maior capilaridade em relação ao meio físico.

Uma pesquisa realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (2020, p.14) apresenta um painel atualizado relacionado ao uso da internet para as práticas culturais *online* no território brasileiro.


A pesquisa elenca dados em diversas ações de resposta ao contexto da pandemia e destaca as transmissões de áudio e vídeo em tempo real, também conhecidas como *Lives*, como importantes ferramentas de fruição cultural no momento presente.

Observou-se um aumento na demanda para esse formato de produto ao se compararem os números de usuários de Internet da pesquisa de 2016, equivalente a 38%, contra os 64% detectados em 2020. Apesar da predominância ainda existente

nas classes A e B, fator decorrente das desigualdades no Brasil, houve um crescimento proporcional das classes C, D e E.

Vários museus adotaram estratégias virtuais para o público. Podem-se citar, como exemplo, as *Lives* de comemoração ao 27º aniversário do Museu da Imigração, com atividades que contemplaram *tours* virtuais, apresentações de materiais educativos e discussões com especialistas.

Figura 20 - Transmissão ao vivo do Museu da Imigração



Museu da Imigração do Estado de São Paulo
São Paulo, Brasil




INFORMAÇÕES
26 de junho de 2020

Horário	Preço
15h	Gratuito

Inscrições
Sem inscrição

AÇÕES ONLINE
Live | Visita virtual - Parabéns, MI!
Em comemoração ao aniversário do Museu da Imigração, vamos conhecer os recursos de visitação virtual do MI junto com o Núcleo Educativo, aproveitando para tirar dúvidas sobre a exposição de longa duração, os materiais educativos e ações digitais do Museu.
Transmissão pelo YouTube. (Live com tradução em Libras)

Usaremos durante a atividade: Site do Museu, material educativo da exposição de longa duração e página do MI no Google Arts&Culture.

COMPARTILHE   

Fonte: Museu da Imigração, 2020.

O acesso instantâneo está entre os principais predicados para o século XXI, mas impulsiona ainda mais para uma situação de explosão informacional já existente.

O cientista da informação, com o objetivo de otimizar os processos, é munido de um arcabouço conceitual para decompor, através do prisma multidisciplinar da CI, questões relacionadas à sobrecarga de informação. É relevante lidar de forma segura com inúmeras frentes de análise e gestão informacional, processadas por um conjunto de tecnologias, em um ambiente onde o novo e o tradicional se mesclam.

De acordo com Leite e Pinho Neto (2014, p.35), a atual produção e divulgação de dados devem ser analisadas e contrastadas em relação à forma de associação do conhecimento, numa discussão que tenha como escopo qualitativo a análise de uma identidade ativa ou passiva do usuário.

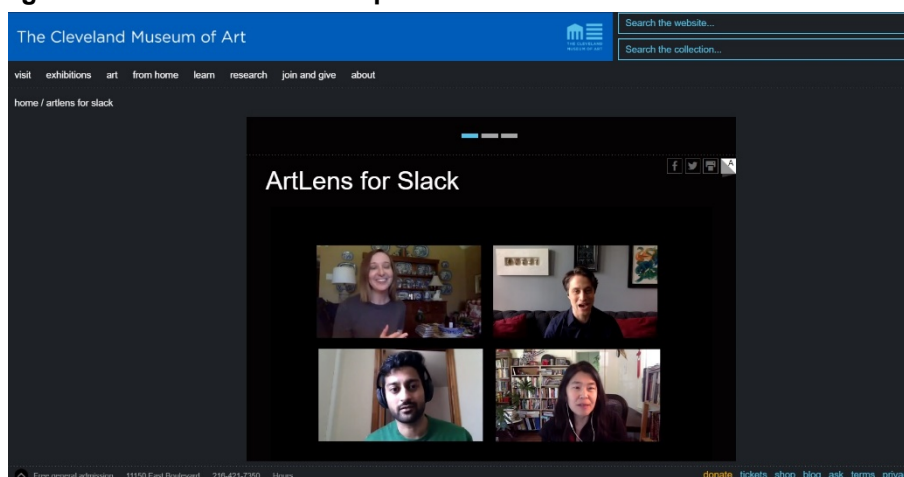
Lima, Costa e Francisco (2016) apontam aspectos relevantes dos museus virtuais em ações que propõem a exposição de acervos através de TIC. Numa análise informacional, o meio on-line dilui a intensidade da obra, pois ela é apresentada através de um processo digital, ou seja, de uma representação, por outro lado permite um aumento na democratização e a possibilidade de uso de informações, que, com um caráter didático-pedagógico, auxiliam na obtenção de repertório e conhecimento.

Com a finalidade de auxiliar na concepção de ações de integração e curadoria digital, o cientista da informação deve ser capaz de atuar na análise das TIC como suporte informacional e respectivo impacto no processo de fruição cultural. O profissional deve ter competência para pormenorizar não somente a experiência construída, mas o comportamento informacional do usuário em novas abordagens que permitam visitas mais ricas e colaborativas entre museus, visitantes, peças e seus criadores.

Durante a pandemia, o Museu de Arte de Cleveland adotou uma estratégia inovadora, que difere um pouco das transmissões de *Lives* ou do tour virtual, e criou um aplicativo que trabalha curadorias digitais colaborativas a partir da plataforma de mensagens Slack. A plataforma garante acesso a todo acervo do museu de modo que os participantes possam discutir, elaborar e compartilhar exposições (THE CLEVELAND MUSEUM OF ART, 2020).

Exemplos como este demonstram a ocorrência de tentativas de aproximação dos museus com seu público. O processo de reuso do material museológico oriundo da digitalização de acervos ocorre também através dos visitantes. Este público reinterpreta a informação a partir das características adaptáveis do material disponibilizado. Ações que trabalhem a reutilização deste material informacional se demonstram como situações viáveis para a valorização do trabalho dos profissionais da CI nas instituições culturais (FREIRE, SALES E SAYÃO, 2020, p.17).

Figura 21 – ArtLens for Slack plataforma online de curadoria colaborativa



Fonte: The Cleveland Museum of Art, 2020.

O uso das TIC como ferramenta de apoio desconstrói a necessidade do ambiente tradicional para execução das atividades, favorece um ambiente mais participativo e contribui com o processo de fruição cultural, desta forma corrobora um formato de museu mais voltado aos princípios da Nova Museologia.

Gobira (2018, p.84) reforça a ideia que não se deve limitar os museus a instalações de grande porte com excelência de espaço físico para suas reservas técnicas. “A eliminação de algumas necessidades museológicas tradicionais (conceituais, mas, sobretudo, técnico-espaciais) também é alcançada, ainda no século XX, com o advento das tecnologias digitais”.

O novo caminho técnico-espacial das instituições museológicas merece atenção especial do profissional da CI, principalmente no que se refere à análise de comportamento do público. Diante das particularidades do ambiente virtual, no qual o visitante também é usuário, se faz necessária a atuação do cientista da informação, que, através da natureza interdisciplinar da CI, auxiliará no entendimento das características e estratégias relacionadas à apresentação da informação para públicos distintos (usuário e/ou visitante) em meios distintos (*online* e/ou presencial).

O cientista da informação pode recorrer ao design da informação (DI) como resposta à procura da clareza e efetividade na apresentação da informação museológica considerando a diversidade de público e meio.

Segundo a *Society for Experiential Graphic Design* (2014), o design da informação é um campo de estudo direcionado para públicos e contextos específicos

de modo a atender objetivos definidos e funciona como um facilitador na construção de informações mais compreensíveis para o usuário. A primeira aplicação comumente citada do design de informação é atribuída ao diagrama de fluxo da marcha de Napoleão sobre Moscou, de Charles Joseph Minard.

Oliveira e Jorente (2019, p.33) relatam que a aplicação do design da informação se dá tanto no meio analógico quanto no digital, para isso consideram-se as definições de finalidade, de público-alvo e dos procedimentos. Tem-se como busca a sistematização de dados em informações significativas e utilizáveis, através de representações que agregam e facilitam a visualização.

O processo de curadoria digital na web 2.0 possui um nível de complexidade no que se refere ao aspecto dinâmico e auto-organizável dos sistemas. São características a serem exploradas pela CI, que garantem meios inéditos de comunicação entre os usuários: “novos sujeitos protagonistas do século XXI exigem dos profissionais da informação, entre eles o cientista da informação, novas competências para efetivas mudanças paradigmáticas” (JORENTE e KAHN, 2019, p.23).

O uso da TIC traz consigo a mediação das relações humanas por meio de recursos ou meios tecnológicos, cujo processo está imbuído de conhecimentos específicos relacionados à forma como sua leitura e interpretação são executadas nas tecnologias como suporte informacional. A maior ou menor eficiência neste processo resulta em um grau de fluência digital.

Considera-se que a aprendizagem da fluência tecnológica vai além do aprendizado de código ou tecnologia, esta pode ser comparada com o letramento em uma ação social. Ao se produzir e representar conhecimentos, é necessário saber dar significância a textos que utilizem “palavras, gráficos, sons e imagens dispostos em um mesmo plano”, além de encontrar, escolher e analisar a informação de modo crítico e competente (ALMEIDA, 2005, p.174).

Pesquisa realizada pelo ICOM Brasil (2020, p.23) demonstra que 79,5% dos profissionais que atuam nos museus se sentem proficientes no uso das tecnologias virtuais utilizadas para a execução das tarefas, porém, em uma classificação referente a não familiarização com a fluência digital, é possível organizar os setores e obter os seguintes números percentuais seguindo a ordem: curadoria e pesquisa apresentam

um total de 75% não familiarizados; exposição, 67%; e bilheteria, 67%. São setores relevantes, pois se originam de locais estratégicos na instituição: os dois primeiros trabalham a construção das experiências, e os dois últimos, o contato com o público.

Aspectos relacionados ao comportamento informacional dos colaboradores encontram um vasto subsídio de repertório junto ao profissional da CI. Este deve estar atento à identificação de comportamentos informacionais e sua efetividade de operacionalização do conhecimento, estes condizentes com cada contexto e vivência nas ações museais, de modo que seja possível observar sua capacitação em um ciclo de aprendizado contínuo.

Gasque (2010, p. 90) afirma que a conduta crítica e reflexiva do indivíduo está diretamente relacionada ao seu letramento informacional, como consequência obtém-se a emancipação necessária para resolver a variada gama de problemas que afligem a sociedade.

Vilhena e Dias (2019, p. 3) mostram que os profissionais dos museus, ao executar ações de coletar, tratar ou divulgar informações, reafirmam o caráter informacional de suas atividades. As autoras entendem ser primordial saber lidar com todos os mecanismos informacionais que estão à disposição. Assim, através da “competência em informação, por meio de uma educação museal continuada e compartilhada”, é possível ser mais assertivo tanto nos processos de tomada de decisão quanto nos processos museais.

A ideação de oportunidades para o cientista da informação trespassa todo o conteúdo desta seção, de modo que suas competências podem ser exercidas em diversos cenários:

- Na exploração das TIC como suporte informacional;
- Na apresentação da informação no meio on-line através do design de informação;
- Na aplicabilidade do letramento em um cenário de crescimento da carga informacional.
- Na investigação dos impactos do aumento da quantidade de informação em decorrência da abrangência digital dos museus.

- Em estratégias informacionais que contemplem o crescimento de visitantes;
- Na análise dos perfis de usuários da informação museológica e sua atuação no ambiente on-line e/ou ambiente físico.
- Na apresentação de informações mais otimizadas e mais inclusivas, deste modo alinhadas às novas perspectivas museológicas.

Para Araújo (2013, p.11), o envolvimento da CI com a Museologia se fortalece através de uma evolução teórico e conceitual que engloba outras subáreas relacionadas à “comunicação científica, gestão da informação, economia política da informação, representação da informação, estudos de usuários e estudos métricos”. Por isso pode-se observar um sistema pragmático que vincula a informação tanto a atividades humanas como a situações socioculturais.

O avanço da sociedade da informação e as novas formas de relacionamento entre o público, o espaço e a experiência contribuem para o aumento progressivo das TIC na mediação patrimonial e cultural.

Assim, o cientista da informação deve ser capaz de lidar com a demanda informacional atual, condizente com o novo paradigma da informação, e abraçar as premissas do protagonismo participativo do público e das mudanças do ambiente museológico.

Tal crescimento permite a execução de estratégias de usabilidade informacional conduzidas através das competências do cientista da informação, de maneira que garanta a entrega de um processo contínuo, a busca constante por qualidade dos seus serviços e também por sua relevância junto à sociedade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta pesquisa, entende-se que a construção de uma identidade cultural, sob uma perspectiva de respeito à diversidade, proporciona melhorias na compreensão da importância da cultura.

Ao se conjugar a identidade cultural com seu entorno, definem-se características positivas de relacionamento nas atividades cotidianas e também nas formas sistemáticas ou assistemáticas de aprender ou interagir com costumes distintos.

No decorrer da elaboração deste estudo, foi possível visualizar a forte tendência da cultura para um sentido de identidade social, exercendo papel fundamental na concepção dos grupos e na própria evolução humana, ao moldar as manifestações intelectuais consideradas coletivamente em ações e comportamentos melhor adaptados aos meios e aos desafios.

Warning e Wood (2021, p.3, tradução nossa) entendem que os “grupos culturalmente arranjados parecem solucionar problemas adaptativos mais prontamente do que indivíduos, por meio do valor agregado da aprendizagem social e da transmissão cultural em grupos”. Percebe-se que esta afirmação corrobora o entendimento de um padrão que destoa da ilusão individualista promovida pela globalização e que tende a suprimir aspectos regionais responsáveis pela diversidade cultural.

Observou-se também que os museus desempenham um papel fundamental como mediadores e comunicadores de cultura. Propiciam interação e conhecimento através de experiências culturais crítico-reflexivas, que relacionam aspectos sociais, políticos, emocionais, artísticos e econômicos. A sua importância para o desenvolvimento e para a preservação da cultura se dá através da compreensão e do engajamento de toda a sociedade, por meio de um olhar cuidadoso para diversas questões sociais contemporâneas.

A evolução da museologia dada através do compartilhamento da informação museológica por meio de apresentações mais plurais, de natureza materiais e/ou imaterial, descoloniza o pensamento do museu tradicional e fortalece a postura de pertencimento e representatividade dos diversos grupos existentes que expressam suas atitudes, seus dilemas e seus problemas.

Conforme apresenta, ratificou-se que a nova museologia quebra a barreira física dos museus e provoca a saída do acervo para além do espaço físico, deste modo, abre precedentes para se pensar novas formas e lugares de se expor o objeto museal. As TIC como suporte informacional contribuem para esse processo e ampliam o público em virtude da sua capilaridade e ubiquidade.

A popularização dos recursos tecnológicos na sociedade reforça a procura de um ponto de equilíbrio entre o real e o virtual dentro das atividades museológicas. A busca por critérios que possam criar um uso coerente das TIC é fundamental para estabelecer seu bom convívio com os objetos reais, diante do conjunto de possibilidades apresentadas no espaço expositivo. As TIC devem ser utilizadas como camada auxiliar na construção das estratégias de comunicação museológica (UZEDA, 2016, p.16-17).

No decorrer desta pesquisa verificou-se que a inserção da nova museologia não altera a natureza dos museus como um espaço de informação, mas pavimenta ações em vários aspectos da atividade museológica, de modo a remodelar o trabalho do profissional do museu. Soma-se a esse contexto adaptativo a crescente utilização das TIC como um meio que potencializa o fluxo informacional e cria múltiplas frentes de atuação para o cientista da informação.

Este profissional da informação deve adaptar-se à nova realidade sociotécnica com a consciência de que o museu do século XXI não se restringe à curadoria digital dos conteúdos digitalizados, embarca também na temática do aumento constante do volume de informação. Ele deve auxiliar o museólogo na maximização do uso das TIC necessárias para garantir um bom gerenciamento da instituição e experiências mais acessíveis e inclusivas.

Muitas situações exemplificadas nesta pesquisa ajudam a delinear conhecimentos e competências alinhadas à sociedade do século XXI e confirmam a

qualidade do cientista da informação ao resolver problemas a partir de um amplo espectro de contribuições:

- Contribui com o conhecimento sobre a avaliação dos recursos informativos, baseados na análise das necessidades do museu, dos visitantes e colaboradores.
- Avalia de forma crítica a organização, categorização, catalogação, classificação, divulgação e gerenciamento dos recursos informacionais museológicos.
- Trabalha na criação, publicação e implementação de políticas de informação museológicas.
- Auxilia a tomada de decisão de diretores e curadores ao analisar métricas que garantam a qualidade de informação.
- Colabora com a identificação dos melhores de recursos informacionais, através da análise custo-benefício.
- Auxilia na apresentação e melhor compreensão da informação disponibilizada pela curadoria digital.

Ressalta-se que os avanços tecnológicos não devem obscurecer o testemunho do passado, pois é através da observação e entendimento da trajetória percorrida que se trabalha a preservação ou não de atitudes que serão mantidas para o futuro. A comunhão entre os museus e as TIC fomenta alguns questionamentos para futuras pesquisas, principalmente a respeito do grau de influência da nova museologia para com ações que envolvam e validem as TIC como suporte na condução da informação para além do espaço físico dos museus.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. **Museu usa linguagem de redes sociais para atrair público: O método despertou a curiosidade dos jovens pela arte.** Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-07/museu-usa-linguagem-de-redes-sociais-para-atrair-publico>. Acesso em: 23 jan. 2021.

ALBINO, Teresa Pacheco. O museu como espaço de educação intercultural. **VIII Congresso Luso-Afro-Brasileiro de Ciências Sociais**, Coimbra, 2004. Disponível em: <https://www.ces.uc.pt/lab2004/pdfs/TeresaAlbino.pdf>. Acesso em: 19 set. 2020.

ALMEIDA, Maria Elizabeth B. **Letramento digital e hipertexto: contribuições à educação.** In: SCHLÜNZEN JUNIOR, Klaus. (Org.). **Inclusão digital: tecendo redes afetivas e cognitivas.** Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

ANICO, Marta. A pós-modernização da cultura: património e museus na contemporaneidade. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 11, ed. 23, p. 71-86, 2005. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010471832005000100005&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 12 jul. 2020.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. Museologia e Ciência da Informação: diálogos possíveis. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 2, n. 4, 8 out. 2013. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/16360>. Acesso em: 10 jul. 2020.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. **Arquivologia, biblioteconomia, museologia e ciência da informação: o diálogo possível.** Brasília: Briquet de Lemos / Livros, 2014. 200 p. ISBN 978-85-85637-54-5.

BARRETO, Aldo de Albuquerque. Os destinos da ciência da informação: entre o cristal e a chama. **DataGramZero**, Rio de Janeiro, 1999. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/article/download/7413>. Acesso em: 14 jul. 2020.

BARRETO, Aldo de Albuquerque. A ciência da informação como ciência social. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 32, ed. 3, p. 21-27, 2003. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652003000300003&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 3 set. 2020.

BELL, Daniel. **O advento da sociedade industrial: uma tentativa de previsão social.** São Paulo: Cultrix, 1977.

BERNERS-LEE, Tim; MASINTER, L; MCCAHERILL, M. **HTML and URLs: Uniform Resource Locators**, 1994. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/WD-html40-970708/htmlweb.html>. Acesso em: 3 jul. 2020.

BERNERS-LEE, Tim; HENDLER, James. Access all areas?. In: **Access all areas?**. 410. ed. [S. l.]: Macmillian Magazines Ltd, 26 abr. 2001. Disponível em: <https://github.com/AKSW/semann/blob/master/pdf/T.B.%20Lee%20-%20Publishing%20on%20the%20semantic%20web.pdf>. Acesso em: 31 jul. 2020.

BERNERS-LEE, Tim. **History of the Web**. In: LEE, Tim Berners; *World Wide Foundation* (Washington DC). *World Wide Foundation*. Washington DC, 27 jul. 2012. Disponível em: <https://webfoundation.org/about/vision/history-of-the-web/>. Acesso em: 10 jul. 2020.

BERRÍOS-VALENZUELA, Llarella; BUXARRAIS-ESTRADA, Maria Rosa; GARCÉS, María Soledad. (2015). ICT use and parental mediation perceived by Chilean children. [Uso de las TIC y mediación parental percibida por niños de Chile]. **Comunicar**, n. 45, p. 161-168. Disponível em: <https://doi.org/10.3916/C45-2015-17>. Acesso em: 31 jul. 2020.

BOAS, Franz. **A formação da antropologia americana 1883-1911**. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto Editora LTDA., 2004. 423 p. ISBN 85-85910-60-7.

BORGES, Jussara; BEZERRA, Lucas; DIOMONDES, Simone; COUTINHO, Leandro. Competências Infocomunicacionais: um conceito em desenvolvimento. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, Brasília, v. 5, n. 1, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/12902/1/67-325-1-PB.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2020.

BORKO, H. *Information Science: What is it?* **American Documentation**, v.19, n.1, p.3-5, Jan. 1968. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/asi.5090190103>. Acesso em: 09 jul. 2020.

BOWEN, Jonathan Peter. The World Wide Web and the Virtual Library Museums Pages. **European Review: Interdisciplinary Journal of the Academia Europaeae**, p. 89-104, 1997. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/2785876_The_World_Wide_Web_and_the_Virtual_Library_Museums_Pages. Acesso em: 25 jul. 2020.

BRULON, Bruno. A invenção do ecomuseu: o caso do *écomusée du creusot montceau-les-mines* e a prática da museologia experimental. **Mana**, Rio de Janeiro, v. 21, ed. 2, p. 267-295, 2015. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132015000200267&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 7 out. 2020.

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. Definição de Cultura: os caminhos do enquadramento, tratamento e extroversão da herança patrimonial. **Cadernos de Diretrizes Museológicas 2: mediação em museus: curadorias, exposições, ação educativa**, Belo Horizonte, p. 14-23, 2008. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/20233067/caderno-de-diretrizes-museologicas-2>. Acesso em: 20 set. 2020.

BUCKLAND, Michael Keeble. *Information as thing*. **Journal of the American Society for Information Science (JASIS)**, Berkeley, v. 45, ed. 5, p. 351-360, 1991. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2532319/mod_resource/content/1/Informa%C3%A7%C3%A3oComoCoisa.pdf. Acesso em: 14 jul. 2020.

BUSH, Vannevar. *As we may think*. **Atlantic Monthly**, v.176, 1, p.101-108, 1945. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/372315/mod_resource/content/1/AsWeMayThink.pdf
. Acesso em: 3 jul. 2020.

CAFÉ, Lígia Maria Arruda; PADILHA, Renata Cardozo. A representação do objeto museológico em exposição virtual: análise da fotografia histórica no Google Cultural Institute. **Revista Iberoamericana de Turismo - RITUR**, Penedo, ed. Especial, p. 120-141, 2015. Disponível em: <http://www.seer.ufal.br/index.php/ritur/article/download/2012/1521>
Acesso em: 4 jul. 2020.

CÂNDIDO, Manuelina Maria Duarte. Ondas do pensamento museológico brasileiro. **Cadernos de Sociomuseologia**: Centro de Estudos de Sociomuseologia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, ed. 20, p. 1-251, 2003. Disponível em: <https://recil.grupolusofona.pt/handle/10437/4478>. Acesso em: 2 nov. 2020.

CAPURRO, Rafael. **Epistemologia e Ciência da Informação**. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5., 2003, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte: UFMG, 2003. Disponível em: http://www.capurro.de/enancib_p.htm. Acesso em: 13 out. 2020.

CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. **O conceito de informação**. *Perspect. ciênc. inf.*, Belo Horizonte, v. 12, n. 1, p. 148-207, Apr. 2007. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362007000100012&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 24 jul. 2020.

CARTA CAPITAL. **Doria corta verba da cultura em SP e Museu Afro Brasil pode fechar**. [S. l.]: Marina Lourenço, 5 abr. 2019. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/cultura/doria-corta-verba-da-cultura-em-sp-e-museu-afro-brasil-pode-fechar/>. Acesso em: 21 fev. 2021.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. atual. São Paulo: Paz e Terra, 2012. 1-698 p. v. 1. ISBN 978-85-7753-036-6.

CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO. **Pesquisa sobre o uso da internet no Brasil durante a pandemia do novo coronavírus**: atividade na internet, cultura e comércio eletrônico. 1ª. ed. [S. l.], 2020. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20200817133735/painel_tic_covid19_1edicao_livro%20eintr%C3%B4nico.pdf. Acesso em: 22 maio 2021.

CHAGAS, Mário; PRIMO, Judite; STORINO, Claudia; ASSUNÇÃO, Paula. A museologia e a construção de sua dimensão social: olhares e caminhos. **Cadernos de Sociomuseologia**, v. 55, n. 11, 2018. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/6364>. Acesso em: 20 dez. 2020.

CORRÊA, Cynthia Harumy Watanabe. **Comunidades virtuais gerando identidades na sociedade em rede**. C-Legenda - **Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual**, [S.l.], jan. 2011. ISSN 1519-0617. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36730/21307>. Acesso em: 04 ago. 2020.

CRUZ PÉREZ, Miguel Alejandro; ORTIZ ERAZO, Mónica Dayana; YANTALEMA MOROCHO, Fanny; OROZCO BARRENO, Paola Cecilia. *Relativismo cultural, etnocentrismo e interculturalidad en la educación y la sociedad en general*. **ACADEMO: Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades**, [s. l.], v. 5, ed. 2, 2019. Disponível em: <https://uamericana.edu.py/revistacientifica/index.php/academo/article/view/101>. Acesso em: 17 ago. 2020.

CURY, Lucilene; CAPOBIANCO, Ligia. **Princípios da História das Tecnologias da Informação e Comunicação: Grandes Invenções**. Em: VIII Encontro Nacional de História da Mídia, Guarapuava, 2011. Disponível: http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/cpedagogica/Capobianco-Principios_da_Histria_das_Tecnologias_da_Informao_e_Comunicao__Grandes_Histrias_Principios_of_ICT_History.pdf. Acesso em: 16 jul. 2020.

CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2006. 1-162 p. ISBN 85-7419-593-6.

CURY, Marília Xavier. Novas perspectivas para a comunicação museológica e os desafios da pesquisa de recepção em museus. Em: **Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola**, 2010, Porto. Actas do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola. Porto: Universidade do Porto, 2009. v. 1. pp. 269-279. Disponível em: <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/8132.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2020.

DEARDORFF, Darla. The Identification and Assessment of Intercultural Competence as a Student Outcome of Internationalization at Institutions of Higher Education in the United States. **Journal of Studies in International Education**, [s. l.], ed. 10, p. 241-266, 2006. DOI 10.1177/1028315306287002. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/249631998_The_Identification_and_Assessment_of_Intercultural_Competence_as_a_Student_Outcome_of_Internationalization_at_Institutions_of_Higher_Education_in_the_United_States. Acesso em: 1 set. 2020.

DIAS BARREIRA E OLIVEIRA, J. A.; VICENTINI JORENTE, M. J. Design da Informação e sua relevância para a Ciência da Informação. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, [S. l.], v. 24, n. 54, p. 25-37, 2019. DOI: 10.5007/1518-2924.2019v24n54p25. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2019v24n54p25>. Acesso em: 5 jun. 2021.

DILENSCHNEIDER, Collen. **The key to reaching new audiences for cultural organizations (DATA)**. *Impacts Experiencie*, 2017. Disponível em:

<https://www.colleendilen.com/2017/11/15/reach-likely-visitors-not-attending-cultural-organizations-data/>. Acesso em: 10 set. 2020.

EAGLETON, Terry. **A ideia de Cultura**. 1. ed. Lisboa: Temas e Debates - Actividades Editoriais Ltda., 2003. 171 p. ISBN 972-759-511-1. Disponível em: http://www.mel.unir.br/uploads/56565656/arquivos/Terry_Eagleton_A_Ideia_de_Cultura_774427030.pdf. Acesso em: 15 set. 2020.

EMUSEU DO ESPORTE. **Quem somos**. [S. l.], 2016. Disponível em: <https://www.emuseudoesporte.com.br/br/quem-somos>. Acesso em: 9 jan. 2021.

FAPESP. Estratégias para manter museus saudáveis: sustentabilidade financeira e administração flexível são desafios para os gestores das instituições. **Pesquisa FAPESP**, [S. l.], ano 19, n. 272, 1 out. 2018. Gestão, p. 26-36. Disponível em: https://revistapesquisa.fapesp.br/wp-content/uploads/2018/10/Pesquisa_272.pdf. Acesso em: 20 mar. 2021.

FREIRE, Isa Maria. Acesso à informação e identidade cultural: entre o global e o local. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 35, n. 2, p. 58-67, ago. 2006. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652006000200007&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 10 jul. 2020.

FREIRE, Klara Martha Wanderley; SALES, Luana Farias; SAYÃO, Luis Fernando. Curadoria digital no contexto artístico e cultural: possibilidades de reuso de dados de arte. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, [S. l.], v. 25, p. 01-21, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/74280>. Acesso em: 26 jun. 2021.

GASQUE, Kelly Cristine Gonçalves Dias. Arcabouço conceitual do letramento informacional. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 39, n. 3, p. 83-92, dez. 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/9L8b38v48WBQSQVRX63BMsw/?format=pdf&lang=pt>. Acesso: 5 jun. 2021.

GOBIRA, Pablo. Museus e paisagens culturais pós-digitais. In: GOBIRA, Pablo (org.). **Percursos contemporâneos: realidades de arte, ciência e tecnologia**. Belo Horizonte, Ed. UEMG, 2018. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/19bjqMqO5fEQsTD4nkP7TTIzf8stk6ud4/view>. Acesso em: 15 jun. 2021.

GOMES, Leandro. Fragmento das Dinâmicas Culturais: Aculturação e Enculturação. **Rev. Interd. em Cult. e Soc**, São Luís, ed. 1, p. 98-110, 2019. Disponível em: <http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/ricultsociedade/article/view/11957>. Acesso em: 3 ago. 2020.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. O patrimônio como categoria de pensamento. **Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos**, Rio de Janeiro, p. 25-31, 2003. Disponível em: http://www.reginaabreu.com/site/images/attachments/capitulos/15-memoria-e-patrimonio_ensaios-contemporaneos.pdf. Acesso em: 7 set. 2020.

GOUVEIA JUNIOR, Mário. O novo museu e a sociedade da informação. **Perspect. ciênc. inf.**, Belo Horizonte, v. 19, ed. 4, p. 81-93, 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362014000400006&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 17 out. 2020.

HALL, E. T. **The Silent Language**. [S. l.]: Anchor Books, 1973. 224 p. ISBN 978-0385055499.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006. 104 p. ISBN 85-7490-402-3.

IBERMUSEUS. **Panorama dos Museus**: Brasil. [S. l.], 18 out. 2018. Disponível em: <http://www.iber museos.org/pt/panorama-dos-museus-brasil/>. Acesso em: 21 mar. 2021.

IBERMUSEUS. **Ibermuseus lança sua primeira publicação sobre sustentabilidade e museus**. [S. l.]: Gustavo Marcondes, 19 out. 2019. Disponível em: <http://www.iber museos.org/pt/recursos/noticias/iber museos-disponibiliza-ao-setor-de-museus-da-ibero-america-o-marco-contextual-comum-em-sustentabilidade/>. Acesso em: 20 mar. 2021.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Agência IBGE Notícias. **Participação da cultura no orçamento reduz em todas esferas de governo em 2018**. [S. l.]: Estatísticas Sociais / Carmen Nery, 5 dez. 2019. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/26238-participacao-da-cultura-no-orcamento-reduz-em-todas-esferas-de-governo-em-2018>. Acesso em: 20 fev. 2021.

IBRAM - Instituto Brasileiro de Museus. **Mesa redonda de Santiago de Chile 1972: Mesa redonda sobre la importância y el desarrollo de los museos em el mundo contemporâneo**. Brasília, v.1, 2012. Disponível em: http://www.iber museos.org/wp-content/uploads/2014/09/Publicacion_Mesa_Redonda_VOL_I.pdf. Acesso em: 10 out. 2020.

IBRAM. **Seminário dos 200 anos de Museus no Brasil: Desafios e Perspectivas**. Brasília, 2019. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/anais-200-anos-de-museus-no-brasil-desafios-e-perspectivas/>. Acesso em: 1 maio 2021.

ICOM Brasil. **Dados para navegar em meio às incertezas: Parte I - Resultados da pesquisas com profissionais de museus**. [S. l.], 2020. Disponível em: http://www.icom.org.br/wp-content/uploads/2020/11/20201119_Tomara_ICOM_Ciclo1_FINAL.pdf. Acesso em: 3 abr. 2021.

ICOM Brasil. **Dados para navegar em meio às incertezas: Parte II - Resultados da pesquisa com público de museus**. [S. l.], 2020. Disponível em: http://www.icom.org.br/wp-content/uploads/2020/11/20201119_Tomara_ICOM_Ciclo2_FINAL.pdf. Acesso em: 4 abr. 2021.

ICOM - *International Council of Museums. 8th General Conference of Museums*, Munique, Alemanha, 1968. Disponível em: <https://icom.museum/en/ressource/museum-and-research-papers-from-the-eighth-general-conference-of-icom-cologne-munich-29-7-9-8-1968/>. Acesso em: 06 out. 2020.

ICOM - *International Council of Museums. 9th General Conference of Museums*, Paris e Grenoble, França, 1971. Disponível em: <https://icom.museum/en/ressource/the-museum-in-the-service-of-man-today-and-tomorrow-the-museums-educational-and-cultural-role-the-papers-from-the-ninth-general-conference-of-icom-2/>. Acesso em: 08 out. 2020.

ICOM - *International Council of Museums. Declaração de Quebec – 1984*: Princípio de base de uma nova museologia. Quebec, 1984. Disponível em: <http://www.iber museos.org/wp-content/uploads/2020/05/declaracao-de-quebec-1984-por.pdf>. Acesso em: 15 out. 2020.

ICOM - *International Council of Museums. A Missão dos Museus na América Latina Hoje: Novos Desafios*. Caracas, 1992. Disponível em: <https://icom.museum/en/ressource/declaracao-de-caracas-icom-1992/>. Acesso em: 25 out. 2020.

ICOM - *International Council of Museums. Código de ética para museus do ICOM*, 2010. Disponível em: http://www.mp.usp.br/sites/default/files/arquivosanexos/codigo_de_etica_do_icom.pdf. Acesso em: 12 jul. 2020.

ICOM - *International Council of Museums. Definição*: Museu. Portugal, 2015. Disponível em: <https://icom-portugal.org/2015/03/19/definicao-museu/>. Acesso em: 9 set. 2020.

ICOM - *International Council of Museums. Nova definição de Museu*. Portugal, 16 ago. 2019. Disponível em: <https://icom-portugal.org/2019/08/16/nova-definicao-de-museu/>. Acesso em: 4 ago. 2020.

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Educação Patrimonial**: Inventários Participativos. Brasília - DF, 2016. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/inventariodopatrimonio_15x21web.pdf. Acesso em: 2 out. 2021.

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Trabalho, modos de fazer, relações de afeto e memória**. [S. l.], 4 set. 2019. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/noticias/detalhes/5322>. Acesso em: 9 jan. 2021.

LANZI, Lucirene Andréa Catini; VECHIATO, Fernando Luiz; FERREIRA, Ana Maria Jensen Ferreira da Costa; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio; SILVA, Helen de Castro. **Tecnologias de informação e comunicação no cotidiano dos adolescentes**: enfoque no comportamento e nas competências digitais e informacionais da 'geração Google'. Informação & Informação, Londrina, v. 17, n. 3, p. 49-75, set./dez. 2012. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/11308>. Acesso em: 14 jul. 2020.

LE COADIC, Yves-François. **A ciência da informação**. Brasília: Briquet de Lemos/Livros, 1996. 1-119 p. ISBN 85-85637-08-0

LEITE, Jailma Simone Gonçalves; PINHO NETO, Júlio Afonso Sá. O pensamento, a análise e a reflexão em tempos de excesso e obsolescência da informação. **Informação & Tecnologia**, v. 1, n. 2, p. 34-41, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/40967>. Acesso em: 05 jun. 2021.

LEMOS, Leonardo Hermes; KARPINSKI, Cezar. Representação da informação e Ecomuseu: interdisciplinaridade entre Ciência da Informação e Museologia. **Perspect. ciênc. inf.**, Belo Horizonte, v. 25, n. 2, p. 262-284, 2020. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362020000200262&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 05 out. 2020.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. 2. ed. atual. São Paulo: 34, 2016. 1-208 p. ISBN 978-85-85490-15-7.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: 34, 2018. 272 p. ISBN 978-85-7326-126-4.

LIMA, Diana Farjalla Correia. Musealização/Patrimonialização no espaço eletrônico Museu Virtual. **Memória e Informação**, v. 3, n. 2, p. 86-105, 2019. Disponível em: <http://memoriaeinformacao.casaruibarbosa.gov.br/index.php/fcrb/article/view/83>. Acesso em: 03 abr. 2021.

LIMA, Fábio Rogério Batista. **IMAGEM & TECNOLOGIA**: webmuseu de arte Fundação. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2012. Disponível em: <https://www.marilia.unesp.br/#!/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/ciencia-da-informacao/dissertacoes/>. Acesso em: 26 jul. 2020.

LIMA, Fábio Rogério Batista; SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa; FRANCISCO, Julio Bittencourt. Museus e virtualidades: uma relação para o século XXI. **Informação@Profissões**, v. 5, n. 2, p. 102-121, 2016. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/61064>. Acesso em: 30 mai. 2021.

LIMA, Fábio Rogério Batista. **O graffiti como patrimônio cultural material**. 2018. 113 f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2018. Disponível em: <https://www.marilia.unesp.br/#!/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/ciencia-da-informacao/publicacoes-academicas/teses/>. Acesso em: 15 ago. 2020.

LIMA, José Antônio Rodrigues. **Museus em banda larga**: estudo exploratório sobre museus, comunicação e novas acessibilidade. Dissertação (Mestrado) - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2008. Disponível em: http://www.museologia-portugal.net/files/upload/mestrados/jose_lima.pdf. Acesso em: 3 ago. 2020.

LOPES, Maria. M. **O Brasil descobre a pesquisa científica**: os museus e as ciências naturais no século XIX. São Paulo: Hucitec, 1997.

MARKOFF, John. **Entrepreneurs See a Web Guided by Common Sense**. New York: New York Times, 12 nov. 2006. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2006/11/12/business/12web.html>. Acesso em: 31 jul. 2020.

MARTELETO, Regina Maria. Cultura informacional: construindo o objeto informação pelo emprego dos conceitos de imaginário, instituição e campo social. **Ciência da Informação**, [s. l.], v. 24, ed. 1, 1995. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/17751>. Acesso em: 6 set. 2020.

MARTELETO, Regina Maria. O lugar da cultura no campo de estudos da informação: cenários prospectivos. **Informação e Contemporaneidade: perspectivas**, Recife, p. 13-26, 2007. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/nucleos/colabori/documentos/Infoeducacao.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2020.

MASUDA, Yoneji. A sociedade da informação como sociedade pós-Industrial. Rio de Janeiro: Rio, 1982.

MENDONÇA, Lúcia Glicério. A persistência da memória: do museu sólido ao museu líquido. **Processos de musealização: um seminário de investigação internacional: atas do seminário**, Universidade do Porto, p. 125-142, 2015. Disponível em: <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/13480.pdf>. Acesso em: 13 set. 2020.

MINISTÈRE DE LA CULTURE. **Fonds du musée national des Arts et Tradition populaires (1937-2005)**. Disponível em: <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Patrimoine-ethnologique/Patrimoine-ethnologique/PortEthno-portail-pour-l-ethnologie-de-la-France/Archives-en-ethnologie-francaise-a-Paris/Archives-nationales-France/Fonds-du-musee-national-des-Arts-et-Traditions-populaires-1937-2005>. Acesso em: 08 out. 2020.

MINISTÉRIO DA CULTURA. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Educação Patrimonial: Inventários Participativos**. Brasília - DF, 2016. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/inventariodopatrimonio_15x21web.pdf. Acesso em: 9 jan. 2021.

MINISTÉRIO DO TURISMO. IBRAM - Instituto Brasileiro de Museus. **“Museum Week” promove instituições culturais nas redes sociais**. Brasília, 2019. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/museum-week-promove-instituicoes-culturais-nas-redes-sociais/>. Acesso em: 16 jan. 2021.

MORAIS, Silvilene de Barros Ribeiro. **Inclusão em Museus: conceitos, trajetórias e práticas**. 2019. 424 f. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: http://www.unirio.br/ppg-pmus/copy_of_silvilene_barros_ribeiro_morais.pdf. Acesso em: 10 set. 2020.

MUSEU DA FAVELA. **Sobre o MUF**. Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://www.museufavela.org/>. Acesso em: 2 out. 2021.

MUSEU DA PESSOA. **Museu da Pessoa: Sobre o Museu.** [S. l.], 2020. Disponível em: <https://museudapessoa.org/sobre-o-museu/>. Acesso em: 9 jan. 2021

MUSEU DE ARTE DE SÃO PAULO ASSIS CHATEAUBRIAND. **Relatório Anual de Atividades MASP.** São Paulo, 2019. Disponível em: <https://masp.org.br/uploads/about-governance-items/w40T7ijW1FQyILTgsWhRYLLnQe6PiYeQ.pdf>. Acesso em: 23 jan. 2021.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital.** Tradução: Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NETWORK OF EUROPEAN MUSEUM ORGANISATIONS. **Online conference: Museums in times of COVID19 - Challenges, re-evaluations, perspectives.** Berlin, Germany, 26 jun. 2020. Disponível em: <https://www.ne-mo.org/news/article/nemo/online-conference-museums-in-times-of-covid19-challenges-re-evaluations-perspectives.html>. Acesso em: 6 fev. 2021.

NINTENDO. **Guia Nintendo 3DS: Louvre (versão em inglês).** [S. l.], 2013. Disponível em: <https://www.nintendo.com/games/detail/nintendo-3ds-guide-louvre-english-version/>. Acesso em: 9 jan. 2021.

OLIVEIRA, João Augusto Dias Barreira e. **A Ciência da Informação e o Design de Informação: perspectivas interdisciplinares.** 95 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2015. Disponível em: <https://www.marilia.unesp.br/#!/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/ciencia-da-informacao/dissertacoes/>. Acesso em: 03 ago. 2020.

O'REILLY, Tim. Web 2.0: Compact Definition? *In*: O'REILLY, Tim. **Web 2.0: Compact Definition?**, 1 out. 2005. Disponível em: <http://radar.oreilly.com/2005/10/web-20-compact-definition.html#:~:text=Web%20.0%20is%20the%20network,data%20from%20multiple%20sources%2C%20including>. Acesso em: 31 jul. 2020.

OTLET, Paul. **Monde, essai d'universalisme: connaissance du monde, sentiment du monde, action organisée et plan du monde.** Bruxelles: Mundaneum, 1935. 1-467. Disponível em: <https://core.ac.uk/reader/55905922>. Acesso em: 4 jul 2020.

PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro. Fontes ou recursos de informação: categorias e evolução conceitual. **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia.**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, 2006. Disponível em: <http://www.periodicos.ufpb.br/index.php/pbcib/article/view/8809/4716>. Acesso em: 21 jul. 2020.

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. Casa Civil. **Lei nº 13800, de 04 de janeiro de 2019.** Brasília, 19 jun. 2019. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/lei/L13800.htm. Acesso em: 3 mar. 2021.

PRIMO, Judite. O social como objecto da museologia. **Cadernos de Sociomuseologia**, [s. l.], v. 47, n. 3, p. 5-27, 2014. Disponível em: <https://recil.grupolusofona.pt/handle/10437/5111>. Acesso em: 27 fev. 2021.

RIVIÈRE, Georges Henri. The dynamics of the role of interdisciplinary in the museum institution. **Museological Working Papers**. Stockholm, Sweden, n. 2, p. 54-55, 1981.

Disponível em:

[http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icoform/pdf/MuWoP%20%20\(1981\)%20Eng.pdf](http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icoform/pdf/MuWoP%20%20(1981)%20Eng.pdf). Acesso em: 10 out. 2020.

PADILHA, Renata Cardozo; CAFÉ, Lígia; SILVA, Edna Lúcia. O papel das instituições museológicas na sociedade da informação/conhecimento. **Perspect. ciênc. Inf**, Belo Horizonte, vol.19, n.2, p. 68-82, abr./jun. 2014. Disponível em:

https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362014000200006&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 28 jul. 2020.

PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro; GÓMEZ, Maria Nélide González de. **Interdiscursos da Ciência da Informação: Arte, Museu e Imagem**. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), 2000. Disponível em:

<https://livroaberto.ibict.br/handle/1/443>. Acesso em: 18 jul. 2020.

PRENSKY, Marc. *Digital natives, digital immigrants: part 1*. **On The Horizon**, 5, n. 9, 2001.

1-6. Disponível em: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.

Acesso em: 28 jul. 2020.

RUSSI, Adriana; ABREU, Regina. Museologia colaborativa: diferentes processos nas relações entre antropólogos, coleções etnográficas e povos indígenas. **Horizontes Antropológicos**, n. 53, p. 17-46, 2019. Disponível em:

<https://journals.openedition.org/horizontes/2849#quotation>. Acesso em: 19 dez. 2020.

SANT'ANNA, Marcia. A face material do patrimônio cultural: os novos instrumentos de reconhecimento e valorização. **Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos**, Rio de Janeiro, p. 49-58, 2003. Disponível em:

http://www.reginaabreu.com/site/images/attachments/capitulos/15-memoria-e-patrimonio_ensaios-contemporaneos.pdf. Acesso em: 7 set. 2020.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias**. 3 ed. São Paulo: Experimento, 2003.

SANTOS, Thais Helen do Nascimento; AQUINO, Mirian de Albuquerque. Entre os Estudos Culturais e a Ciência da Informação: fontes de informação étnico-raciais. **Informação & Informação**, [s. l.], v. 21, ed. 1, p. 29-55, 2016. Disponível em:

<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/17492>. Acesso em: 30 set. 2020.

SARACEVIC, Tefko. *Interdisciplinarity nature of Information Science*. **Ciência da Informação**, Brasília, v.24, n.1, p.36-41, 1995. Disponível em:

<https://www.semanticscholar.org/paper/Interdisciplinary-nature-of-information-science-Saracevic/34a6f583e2e23c8fddda7b9ba9bf6d7b01c09697>. Acesso em: 4 jul. 2020

SARACEVIC, Tefko. Ciência da informação: origem, evolução e relações. **Perspec. Ci. Inf.**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 41-62, jan./jun. 1996. Disponível em:

<https://brapci.inf.br/_repositorio/2010/08/pdf_fd9fd572cc_0011621.pdf> Acesso em: 5 julho 2020

SCHEINER, Tereza Cristina. Repensando o museu integral: do conceito às práticas. **Bol. Mus. Para. Emílio Goeldi. Ciênc. hum.**, Belém, v. 7, n. 1, p. 15-30, 2012. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-81222012000100003&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 13 out. 2020.

SCHEINER, Teresa. Museologia, hiperculturalidade, hipertextualidade: reflexões sobre o Museu do Século 21. **Museologia & Interdisciplinaridade**, [S. l.], v. 9, n. 17, p. 46–63, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/31592>. Acesso em: 27 mar. 2021.

SAMPAIO, Débora. Adriano.; OLIVEIRA, Bernardina. Maria. Juvenal. Freire. de. Memória, museus e ciência da informação: Uma perspectiva interdisciplinar. Biblios: **Journal of Librarianship and Information Science**, Paraíba, n. 52, 27 set. 2013. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4530291>. Acesso em: 12 jul. 2020.

SECRETARIA DA CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA (São Paulo). MI - Museu da Imigração do Estado de São Paulo. **Sobrenomes**. São Paulo, 2020. Disponível em: <http://museudaimigracao.org.br/exposicoes/temporarias/sobrenomes>. Acesso em: 7 nov. 2020.

SILVA, Alzira Karla Araújo da; LIMA, Izabel França de; ARAUJO, Carlos Alberto Ávila. Desvelando a interdisciplinaridade da ciência da informação: o enfoque dos alunos do PPGCI/UFMG. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 38, n. 1, p. 31-44, Abr. 2009. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652009000100002&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 10 jul. 2020.

SIMON, Nina. **The Participatory Museum**. Museum 2.0: Santa Cruz. 2010 Disponível em: <http://www.participatorymuseum.org/>. Acesso em: 15 julho 2020.

SOCIETY FOR EXPERIENTIAL GRAPHIC DESIGN. **What is Information Design?**. Washington, DC, 2014. Disponível em: <https://segd.org/what-information-design>. Acesso em: 17 jun. 2021.

THE CLEVELAND MUSEUM OF ART. **ArtLens for Slack**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.clevelandart.org/artlens-for-slack>. Acesso em: 12 jun. 2021.

TYLOR, Edward Burnett. **Primitive Culture**. Londres: [s. n.], 1871.

UNESCO - Organização das nações unidas para a educação, a ciência e a cultura. Declaração, 17ª sessão, 1972. **Convenção para a proteção do patrimônio mundial, cultural e natural**, [S. l.], 1972. Disponível em: http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/diversity/pdf/declaration_cultural_diversity_pt.pdf. Acesso em: 4 set. 2020.

UNESCO - Organização das nações unidas para a educação, a ciência e a cultura. Declaração, 31ª sessão, 2001. **Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural**, [S. l.], 2 nov. 2001. Disponível em: http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/diversity/pdf/declaration_cultural_diversity_pt.pdf. Acesso em: 24 ago. 2020.

UNESCO - Organização das nações unidas para a educação, a ciência e a cultura. Documento de programa e reunião, 2013. **Intercultural competences: conceptual and operational framework**, [S. l.], 2013. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219768>. Acesso em: 26 ago. 2020.

UNESCO - Organização das nações unidas para a educação, a ciência e a cultura. **Recomendação referente à proteção e promoção dos museus e coleções, sua diversidade e seu papel na sociedade**. Paris, 2015. Disponível em: https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2016/11/Unesco_Recomendacao-Final_POR-traducao-nao-oficial.pdf. Acesso em: 25 out. 2020.

UNESCO. **Museums around the world in the face of COVID-19**. France, 2020. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530/PDF/373530eng.pdf.multi>. Acesso em: 7 fev. 2021.

UNIRIO. Laboratório de Memória e Imagem do Programa de Pós-Graduação em Memória Social. **Museu da Maré**. Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: https://www.museusdoriorio.com.br/joomla/index.php?option=com_k2&view=item&id=46:museu-da-mar%C3%A9. Acesso em: 20 dez. 2020.

UZEDA, Helena Cunha de. As novas tecnologias nas exposições museológicas. **XVII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, Bahia, p. 1-18, 2016. Disponível em: <http://www.ufpb.br/evento/index.php/enancib2016/enancib2016/paper/view/4008>. Acesso em: 3 out. 2021.

VARINE-BOHAN, Hugues de. "L'écomusée", La gazette: Association canadienne des musées, vol. 11 n°2, 1978, **repris dans André Desvallées, Vagues: une anthologie de la nouvelle muséologie**, vol. 1, Lyon: PUL, 1992. Disponível em: <http://www.hugues-devarine.eu/book/view/40>. Acesso em: 11 out. 2020

VERGO, Peter. **The New Museology**. London: Reaktion Books, 1989

VICENTINI JORENTE, Maria José; KAHN, Karen. Histórias de vida como fato museal tratado pelo Design da Informação na Curadoria Digital no Museu da Pessoa. **Biblios**, Pittsburgh, n. 75, p. 16-27, abr. 2019. Disponível em: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1562-47302019000200002&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 30 jun. 2021.

VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio et al. **A experiência do usuário no contexto da arquitetura da informação pervasiva**. InterScientia, v. 3, n. 2, p. 29-44, 2015. Disponível

em: <<https://periodicos.unipe.br/index.php/interscientia/article/view/12>>. Acesso em: 21 jul. 2020.

VILHENA, Cláudia Maria Alves; DIAS, Célia da Consolação. Competência em informação no trabalho interno dos profissionais de museus de pequeno porte: Utilização de recursos informacionais pela educação museal continuada. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, [S. l.], v. 9, n. 2, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/19127>. Acesso em: 5 jul. 2021.

WARNING, Timothy M.; WOOD, Zachary T. Long-term gene–culture coevolution and the human evolutionary transition. **The Royal Society**, [s. l.], v. 288, ed. 1952, p. 1-9, 2021. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rspb.2021.0538#d1e363>. Acesso em: 27 jun. 2021.

WEISSMANN, Lisette. Multiculturalidade, Transculturalidade, Interculturalidade. **Revista Construção Psicopedagógica**, [s. l.], v. 26, ed. 27, p. 21-36, 2018. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cp/v26n27/04.pdf>. Acesso em: 25 out. 2020.

WERSIG, Gernot. Information Science: the study of postmodern knowledge usage. **Information Processing & Management**, v. 29, n.2, p.229-239, 1993. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/030645739390006Y>. Acesso em: 20 jul. 2020.

WERTHEIN, Jorge. A sociedade da informação e seus desafios. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 71-77, ago. 2000. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652000000200009&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 11 jul. 2020.

ZAGATTO, Vanessa Alves. **Tecnologias de Informação e Comunicação e o Ambiente Museológico: um estudo do discurso tecnológico dos periódicos**. 91 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2013. Disponível em: <https://www.marilia.unesp.br/#!/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/ciencia-da-informacao/dissertacoes/>. Acesso em: 18 jun. de 2020.