

O Projeto

Maria José Vicentini Jorente

Como citar: JORENTE, M. J. V. O Projeto. *In:* JORENTE, M. J. V. (org.) **Acervo revisitado:** intersecções e convergências no redesign de uma coleção díspare. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2021. p. 23-29. DOI: <https://doi.org/10.36311/2021.978-65-5954-140-9.p23-29>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).



O PROJETO

Museus são espaços públicos de custódia de documentos, objetos e memórias (herança cultural material e imaterial) que necessitam de curadoria e de processos corretos de compartilhamento das informações neles custodiadas, a fim de cumprir seu papel na sociedade.

Políticas públicas de cultura no Brasil preconizam, atualmente, o desenvolvimento de softwares livres e abertos para servir às situações de compartilhamento, que culminam com a consequente preservação dos acervos.

A percepção da mudança do paradigma custodial e científico informacional para o momento pós-custodial se deve, principalmente, ao fato da digitalidade colocar em questão a noção estática do documento. Conseqüentemente, as boas práticas de compartilhamento da informação, na atualidade, devem ser representadas por um novo design e por novas apresentações da informação possibilitadas pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), e postas em prática nos ambientes da Web.

Por meio das intersecções entre sistemas complexos e da interdisciplinaridade entre áreas próximas, como são a Ciência da Informação (CI) e a Ciência da Computação (CC), podemos refletir, contemporaneamente, sobre a criação de zonas emergentes de acesso e de apresentações convergentes de informação por meio de um Design da Informação (DI) híbrido, que se aplique aos ambientes presenciais e dígito-virtuais de instituições custodiadoras.

Dadas as mudanças tecnológicas, novas disciplinas se estabelecem e se relacionam inter e transdisciplinarmente; constituem-se, assim, novos campos com domínios sistemicamente inter-relacionados. As metodologias de aproximação de tais emergências necessitam, também, de transformações para acordar com os valores sistêmicos desenvolvidos em tais dinâmicas.

Os profissionais que atuarão nas áreas anteriormente definidas devem, agora, ser preparados para entender e trabalhar com as mudanças paradigmáticas representadas pela hibridez dos

novos ambientes digitais: profissionais, também, hibridizados pelos conhecimentos do DI.

A complexidade dos aspectos envolvidos em tais processos presume uma grande responsabilidade para criadores, organizadores e gestores de ambientes de institucionalização da cultura. Atualmente, reside na percepção da necessidade de socialização do acesso aos bens culturais de uma determinada região: é a partir da dinâmica existente entre o cidadão, a sociedade e o desenvolvimento social e econômico nos âmbitos local e também global (glocal), que se consolida a herança cultural.

Enfatiza-se, nesse contexto, a necessidade de se considerar entre tais fatores a conservação *in situ* de coleções de objetos e fundos documentais históricos. Para isso, é necessária a criação de políticas públicas para a manutenção de acervos museológicos e documentais nos municípios de origem. Por outro lado, o acesso às informações deve ser propiciado, também, de forma remota e virtual para ensejar uma conversação entre as possibilidades oferecidas pela materialidade presencial e a fluidez do acesso dígito-virtual.

Assim, a pesquisa que empreendemos, e que deu origem ao livro **Acervo Revisitado: intersecções e convergências no redesign de uma coleção díspare**, relacionou-se à implantação de um ambiente digital criado por convergências de software livre e aberto, customizado para um acervo museológico da Faculdade de Filosofia e Ciências (FFC) de Marília, com possibilidades de replicação em acervos de outros campi da Universidade Estadual Paulista (Unesp), no contexto da pós-custodialidade.

O projeto foi criado em 2013, no Laboratório de Pesquisa em Design e Recuperação da Informação (Ladri), localizado no Centro de Documentação Histórica e Universitária de Marília (CEDHUM), na Unesp. Objetivou-se produzir, no Ladri, um ambiente digital modelar para outros Museus da Unesp, a partir do acervo da FFC de Marília/São Paulo, para promover ações de comunicação e de preservação de fundos e acervos em ambientes digitais de acervos da universidade.

No Ladri, empreendem-se, continuamente, ações de pesquisa de Curadoria Digital (CD), de fundos e acervos da Unesp. Garante-se, deste modo, a interação entre os ambientes presenciais e dígito-virtuais, de acordo com princípios da Ciência da Informação (CI), do Design de Interação (DI) e do Design de Experiências (UX).

Para tanto, consideram-se as novas possibilidades oferecidas pela digitalidade – Web Colaborativa e Web Semântica integradas. Convergem, em tais processos, as ações recomendadas pelo Digital Curation Centre (DCC) para espaços híbridos, a fim de integrar o Website a outros ambientes digitais de diversos museus, bibliotecas e arquivos do país, correlatos internacionais e redes sociais. Inicialmente, foi realizada uma abordagem exploratória e técnica, na qual verificou-se que o caráter dos objetos custodiados era similar a de outros museus que reúnem objetos heterogêneos complexos.

No cenário encontrado, o acervo da FFC pôde constituir uma memória institucionalizada como espaço social público no ambiente digital da Web. Tal memória auxilia a formação de jovens estudantes e, de maneira geral, de cidadãos, pois, no interior do Estado, o acesso aos bens culturais é dificultado por variadas conjunturas. Além disso, é importante destacar a função modelar de ampliação e replicação da iniciativa da criação de um ambiente digital com base nas intersecções entre a CC, a CI e o DI.

Desta maneira, a documentação do acervo foi disponibilizada por meio de uma customização do Access to Memory (AtoM), um software livre, em constante atualização (beta perpétuo), e elaborado por meio da união entre a Artefactual e o Conselho Internacional de Arquivos (ICA). O AtoM foi escolhido por proporcionar acesso à representação da memória de maneira convergente, híbrida e customizável para ambientes museológicos. Com a customização, é importante enfatizar, surgiu um novo software de caráter gratuito para Museus, no contexto da Pesquisa e Extensão da Unesp.

Um inventário pré-existente foi atualizado de forma

colaborativa, por uma equipe de estudantes. Sequencialmente, foi executado um plano de classificação dos objetos e documentos custodiados; os itens foram descritos, catalogados, fotografados e inseridos no software. Para estabelecer relacionamentos e obter uma recuperação semântica das informações do catálogo e inventário, as informações do acervo foram transcritas para o AtoM em campos criados pela customização, com base no “Thesaurus para acervos museológicos”, que apresenta um sistema de classificação e terminologias no contexto museológico. O Tesouro de Folclore e Cultura Popular Brasileira foi utilizado para a atribuição de palavras-chave. A partir dos itens descritos, foi criado um vocabulário controlado para o acesso do internauta e o estabelecimento de relações semânticas entre as peças.

O projeto fundamentou-se na valorização da herança cultural criada na FFC, de forma que a população mariliense, e do oeste-paulista, pudesse se reconhecer, principalmente no que diz respeito às coleções de objetos do acervo tratado, porquanto representam a história da cidade e da região. A intenção era que a coleção tratada ganhasse presença junto à sociedade civil (cidadãos, escolas, organizações), organismos governamentais, entre outros, de modo a obter mais recursos para o tratamento de outros subsistemas relacionados ao acervo, tais quais conservação e restauro. Com a organização do inventário, a digitalização do acervo e o compartilhamento dos dados e informações por meio da Internet pretendeu-se levar à comunidade, como contrapartida, conhecimentos necessários para a preservação da memória e da cidadania.

Ao considerar que as informações devem estar disponíveis nos canais digitais, toda a rede passa a ser sua potencial compartilhadora. O tratamento do acervo resulta, portanto, em um organismo vivo que oferece a oportunidade da virtualização de fundos e acervos da Unesp.

Maria José Vicentini Jorente





Laboratório de Pesquisa
em Design e
Recuperação da Informação

GPnti

Grupo de Pesquisa
Novas Tecnologias em Informação

Tabela 1 - Sistema de classificação do Acervo museológico da FFC

<p>INT - Interiores</p> <ul style="list-style-type: none"> - ILUM - Objeto de Iluminação - UTEDOM - Utensílio Doméstico - UTECOZ - Utensílio de Cozinha - AIN - Acessório de Interiores - PM - Peça de mobiliário 	<p>LAZ - Lazer e Desporto</p>
<p>MONT - Montaria</p> <ul style="list-style-type: none"> - AM - Acessórios de Montaria 	<p>MROP - Medição, Registro, Observação e Processamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - IPO - Instrumento de Precisão Óptico - IMT - Instrumentos de medida do tempo - IMP - Instrumento de Medida de Peso
<p>CG - Caça e Guerra</p> <ul style="list-style-type: none"> - ARM - Armas - IC - Instrumentos de Caça - AARM - Acessórios da armaria - MUNA - Munição e Acessórios - ED - Equipamento de Defesa 	<p>OPE - Objetos Pecuniários</p>
<p>EXT - Exteriores</p>	<p>OP - Objetos Pessoais</p> <ul style="list-style-type: none"> - ATAB - Artigo de Tabagismo - OA - Objeto de Adorno - ADI - Adorno Indígena
<p>OC - Objetos Cerimoniais</p> <ul style="list-style-type: none"> - OCULT - Objetos de Culto - OA - Objeto de Adoração 	<p>TRAB - Trabalho</p> <ul style="list-style-type: none"> - IPESC - Instrumentos de Pescas - EUG - Equipamentos de uso Geral - EAGRI - Equipamentos Agrícolas - EPEC - Equipamentos de Pecuária - EFT - Equipamentos de Fiação e Tecelagem - MAR - Marcenaria
<p>COM - Comunicação</p> <ul style="list-style-type: none"> - DOC - Documentos - EDE - Equipamentos para Comunicação Escrita 	<p>INSTM - Instrumentos Musicais</p>
<p>INS - Insígnias</p>	<p>AMFR - Amostras e Fragmentos</p>
<p>CONST - Construção</p> <ul style="list-style-type: none"> - FRAC - Fragmento de Construção 	
<p>EMBR - Embalagens e Recipientes</p>	

Item E/14
Panela zoomorfa
de cerâmica



