

A Interface de Interação

Laís Alpi Landim

Como citar: LANDIM, L. A. A Interface de Interação. *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. 135-141.

DOI: <https://doi.org/10.36311/2021.978-65-5954-140-9.p135-141>



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).

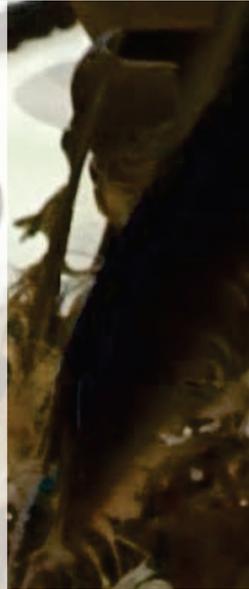


BEM-VINDO

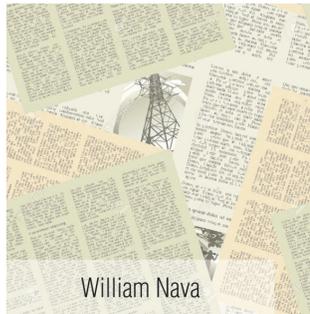
Disponibilizamos alguns dos objetos que compõem o acervo do Museu Histórico da Unesp de Marília, testemunhos da ocupação da nossa região.

Temos roupas de alguns dos pioneiros da cidade, objetos dos povos originários que habitavam nossa região, coleções de moedas antigas, bem como objetos antigos de pessoas que viveram aqui.

Nossa intenção é divulgar e dar acesso aos materiais que compõem o acervo da Unesp de Marília como parte importante na construção da memória da região e, portanto, das pessoas que aqui vivem e viveram. O museu é regularmente enriquecido graças a doadores - cidadãos de Marília e da região que buscam preservar, divulgar e valorizar a história de um objeto ou coleção que eles acreditam que deve pertencer à comunidade.



coleções



William Nava



Museu Pedagógico Unesp

Endereço

Rua Yara, 85
Bairro Cascata - Marília/SP
FFC/UNESP Campus II

Endereço de Correspondência

Avenida Hygino Muzzy Filho, 737
Bairro Mirante - Marília/SP
CEP: 17.525-900
FFC/UNESP Campus I

Contato

ladri@marilia.unesp.br
(14)99422.388



novidades



A INTERFACE DE INTERAÇÃO

Historicamente, os museus adotaram diferentes estratégias para responder aos desafios relacionados aos setores de expografia, do compartilhamento da informação, de documentação e do seu funcionamento geral. Quanto à expografia, a museologia aborda as melhores maneiras de dispor os itens de suas coleções de modo a contar uma história, construir uma narrativa ou convergir um conjunto de ideais. O compartilhamento da informação faz emergir questionamentos sobre as melhores formas de tornar o museu conhecido, atrair mais visitantes e potencializar sua função social. O setor de documentação de um museu envolve estudos de melhores práticas para o registro e a organização das informações relacionadas ao seu acervo, a fim de possibilitar a recuperação e o acesso às coleções.

Na Web 2.0, a convergência dos museus e seus acervos trouxe novas possibilidades de soluções para os problemas existentes. Porém, emergiram, também, nesse contexto, novos problemas de Curadoria Digital (CD) a serem abordados pelas áreas envolvidas nas questões museológicas. No âmbito da Ciência da Informação (CI), buscamos soluções para problemas relacionados à apresentação, à representação, à organização, ao acesso e ao compartilhamento de informação museológica em ambientes digitais.

A CD envolve os estudos em torno de todas as fases pelas quais os objetos digitais passam – produção, armazenamento, organização, criação de metadados, seleção, descarte, preservação, acesso e compartilhamento. Para cada fase, há diferentes abordagens a serem adotadas, a fim de possibilitar a preservação a longo prazo desses objetos, a recuperação, o acesso e o compartilhamento adequados para as comunidades de interesse. Uma abordagem integrada e sistematizada dos processos necessários é desejável e imprescindível para os resultados almejados.

Um ambiente digital criado para experiência e interação eficazes e eficientes permite ao internauta obter o que necessita em menos tempo e com mais facilidade. A eficácia possibilita a

obtenção dos resultados esperados com qualidade, de acordo com as necessidades específicas do internauta que acessa a informação. A atratividade e a agradabilidade do ambiente são essenciais para que a interação e a experiência ocorram eficientemente, de modo que o internauta permaneça no ambiente pelo tempo necessário para a realização de seus objetivos.

A iniciativa de trabalhar o acervo da Faculdade de Filosofia e Ciências (FFC) de Marília como ambiente modelar para outros acervos pertencentes à Universidade Estadual Paulista (Unesp) atende às necessidades do contexto pós-custodial na curadoria de acervos que contribuem com a construção da memória histórica e coletiva: ao contrário das informações guardadas nas pilhas de arquivos físicos, a documentação referente aos itens musealizados no acervo será exibida de forma dinâmica e não cronológica. Os documentos criados por meio da customização do software AtoM são disponibilizados por meio de interações controladas e associações feitas a partir de prévia indexação e vinculados por mapeamento de tópicos.

O paradigma pós-custodial pressupõe a busca por mediações entre instituições e sociedades que primam pela participação ativa dos sujeitos que, em rede, também exercem o papel de mediadores, a partir da criação e do compartilhamento de recursos de informação e da construção de conteúdos. Nesse contexto de pós-custodialidade, os indivíduos e as comunidades que interagem com os ambientes informacionais ultrapassam o papel de meros utilizadores da informação. Assim, constitui-se uma demanda pelo emprego de uma nomenclatura mais adequada ao seu papel ativo nos processos de interação com a informação - tais como sujeito informacional.

O acesso e compartilhamento de informação representada em novos designs e novas visualizações, possibilitadas pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e colocadas em prática via ambientes Web, devem ser pensados como meio para novas e atualizadas formas de construção do conhecimento. Os ambientes digitais de convergência de acervos

museológicos proporcionam possibilidades ampliadas de acesso, compartilhamento e interação com a informação de forma a possibilitar a construção de novos conhecimentos.

Nesse contexto, os profissionais da informação devem considerar que a interatividade com o ciberespaço ocorre em tempo real e em um espaço contínuo, no qual custódia e salvaguarda assumem um papel secundário, uma vez que a distância geográfica é irrelevante. Nesses ambientes, são criadas oportunidades para a construção de caminhos por meio de ligações e ações selecionadas pelos indivíduos que os acessam. A interatividade e a criatividade, assim, compreendem a cooperação, a colaboração e o compartilhamento de informação e conhecimento de maneira peculiar.

Desse modo, a interface de interação do Museu da FFC apresenta uma convergência das descrições das peças que compõem as coleções realizadas no software AtoM para a construção interativa de caminhos de navegação de acordo com as necessidades e contextos individuais de atuação. Será possível, assim, reorganizar e compartilhar conjuntos de descrições em novas coleções, além de comentar e dialogar com outros indivíduos que interagem com o ambiente.

Para a execução do Design da Informação (DI) e da concretização dessa interface de interação, o empenho e a capacitação de membros do laboratório envolvidos no projeto possibilita o enriquecimento da formação desses futuros profissionais, que adquirem competências hibridizadas condizentes. Os bibliotecários e arquivistas híbridos, denominação cunhada no âmbito da Biblioteconomia e da CI, são parte atuante de um novo paradigma para as necessidades surgidas a partir das disrupções ocasionadas nas bibliotecas e demais dispositivos informacionais e culturais a partir da introdução das TIC. Eles constituem um perfil desejável de profissionais da informação aptos a atuar em um contexto, em que diferentes materiais – livros, documentos, objetos musealizados em formatos diversos – textual, gráfico, audiovisual – ocupam os mesmos espaços simultaneamente.





○ projeto realizado coletivamente no âmbito do Ladri propicia a sua preparação no projeto a partir do incremento de sua formação.

As habilidades necessárias para a atuação em dispositivos informacionais híbridos incluem princípios que envolvem: ocupação de posições de liderança nos espaços acadêmicos, em busca de inovação e transformação; comprometimento com iniciativas de desenvolvimento de competência informacional das comunidades envolvidas em processos de ensino e aprendizagem; desenvolvimento de programas instrucionais e educacionais para subsidiar as comunidades que frequentam os dispositivos informacionais; colaboração e engajamento nas tecnologias educacionais que facilitem a missão instrucional dos espaços informacionais; implementação de transformações adaptativas, criativas e inovativas dos dispositivos informacionais.

○ projeto **Acervo Revisitado: intersecções e convergências no redesign de uma coleção díspare** vai além da mera curadoria – registro, organização, descrição, digitalização, preservação e acesso – de um acervo histórico musealizado. Ele envolve a oportunidade de formação de futuros profissionais da informação híbridos – conceito que transcende a atuação em bibliotecas e amplia as possibilidades de atuação nos demais dispositivos informacionais, como arquivos, museus e centros de documentação.

No projeto, cada participante do Ladri tem a oportunidade de atuar em diferentes atividades similares às que encontrarão nos dispositivos informacionais e culturais que, progressivamente, enfrentam os desafios de envolver as TIC em seus processos. As atividades realizadas perpassam as fases cíclicas que constituem o ciclo de vida da CD: a identificação, o inventariado, a organização em coleções, a descrição e a documentação em instrumentos de pesquisa digitais, as ações de preservação e o fornecimento do acesso. Perpassam, também, a necessidade de encontrar soluções adequadas para o DI da interface de interação por meio da qual o acesso e o compartilhamento da informação ocorrerá.

Ademais, a constituição da estrutura laboratorial do Ladri

de acordo com os moldes da Fapesp reúne pesquisadores em diferentes fases de formação – graduação, mestrado, doutorado, docência – e advindos de uma miríade de áreas acadêmicas e profissionais – Design Gráfico, Moda, Fotografia, Letras, Ciências Sociais, Filosofia, Arquivologia, Biblioteconomia, Computação, entre outras. A atuação colaborativa na resolução de problemas possibilita a aquisição de competências a partir do rodízio de pesquisadores em atividades diversas, inclusive na coordenação dos grupos de trabalho. Tal configuração vai ao encontro de uma nova visão acerca da ciência – a chamada Ciência do Século XXI – progressivamente citada nos espaços nacionais e internacionais de divulgação e discussão acadêmica como o futuro a ser perseguido pelos espaços de produção científica.

A Ciência do Século XXI deve envolver mais pesquisas que atuem no reconhecimento de problemas reais enfrentados em diferentes contextos sociais e culturais. As pesquisas devem vislumbrar resultados concretos que produzam efeitos reais na solução de problemas cotidianos, na direção de uma maior aproximação entre academia e sociedade. Nesse contexto, são almejados resultados de pesquisas palpáveis na forma de produtos concretos empregáveis pelas comunidades e instituições que deles necessitam.

O livro **Acervo Revisitado: intersecções e convergências no redesign de uma coleção díspare** constitui-se, assim, em uma iniciativa de registro e visibilidade de um projeto modelar que pode ser reproduzido parcial ou integralmente por instituições diversas – laboratórios em ambientes acadêmicos, arquivos, bibliotecas, centros de documentação e museus com acervos e públicos diversificados – que busquem soluções para a curadoria de acervos informacionais e culturais sob sua custódia.

Laís Alpi Landim