

O papel das instituições museológicas na sociedade da informação/conhecimento

Renata Cardozo Padilha

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Informação(UFSC).Graduada no Bacharelado em Museologia (UFPEl)

Ligia Café

Doutora em Linguística pela Université Laval, Canadá. Professora do Departamento de Ciência da Informação e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Edna Lúcia da Silva

Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro.Professora do Departamento de Ciência da Informação e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

<http://dx.doi.org/10.1590/1981-5344/1889>

Reflexão sobre o papel das instituições museológicas, no que se refere à atual sociedade da informação/conhecimento. Destaca-se a importância desses espaços de memória e cultura na construção do conhecimento humano e como eles podem contribuir no desempenho e aprendizado do indivíduo, por meio das novas tecnologias. Apresenta o conceito de patrimônio digital e a ideia de exposição virtual para exemplificar como os museus estão se utilizando dos mecanismos tecnológicos e informacionais, para não caírem no esquecimento coletivo. Considera-se a evolução dos museus, tanto no que diz respeito à organização da informação como, também, na difusão dessa na atual sociedade da informação/conhecimento.

Palavras-Chave: Sociedade da informação/conhecimento; Museus; Patrimônio digital; Exposição virtual.

The role of museological institutions in the information and knowledge society

This article considers the role of museological institutions within the current society of information/ and knowledge. It highlights the importance of these centres of memory and culture in the construction of human knowledge, and goes on to look at how they may contribute to encouraging and stimulating learning through new technologies. It will discuss the concept of digital heritage and the idea of virtual exhibition, with the aim of showing how museums can use technological and information mechanisms to uphold the collective memory. It will also reflect on the evolution of museums, both with regard to the organisation of information, and its dissemination in the current society of information and knowledge.

Keywords: *Information and knowledge society; Museums; Digital heritage; Virtual exhibition.*

Recebido em 04.10.2013 Aceito em 27.11.2013

1 Introdução

A sociedade da informação/conhecimento surge com as crescentes mudanças ocorridas na organização da sociedade e da economia. As tecnologias e a globalização, cada vez mais inseridas no contexto social, colaboram para o desenvolvimento e para a transformação dessa sociedade. Esta nova sociedade, conforme sugere Takahashi (2000, p. 5), possui "marcante dimensão social, em virtude do seu elevado potencial de promover a integração, ao reduzir as distâncias entre pessoas e aumentar o seu nível de informação".

Os museus são espaços destinados à reunião de objetos de variadas tipologias, que, ao serem identificados e contextualizados, expressam um determinado fato histórico, social e cultural. Constituído a partir de um interesse pelas coisas, como indica Burke (2003), os museus, pela sua organização, criam uma narrativa sobre os objetos expostos, que permite aos indivíduos a construção do conhecimento sobre um determinado assunto ou determinada época.

O presente artigo pretende realizar uma reflexão acerca dessa nova sociedade denominada de sociedade da informação/conhecimento, que surge decorrente das transformações sociais. Busca-se, a partir disso, reconhecer qual é o papel das instituições museológicas dentro dessa nova sociedade, bem como identificar quais os mecanismos utilizados

pelos museus para atender às novas exigências sociais, referentes aos avanços tecnológico e informacional.

2 A sociedade da informação/conhecimento

A sociedade humana vem passando por constantes transformações nos aspectos social, cultural, político e econômico. Um dos fatores que levaram a essas mudanças foi a Revolução Industrial, que contribuiu para um avanço rápido e crescente da humanidade. No decorrer dessa e de demais revoluções, a revolução tecnológica possibilitou, entre muitos fatos, a expansão na produção de conhecimentos e, daí, a necessidade da sociedade encontrar meios ágeis de acesso aos mesmos.

Com o avanço tecnológico e a difusão do mundo globalizado, vivemos em um novo tempo, como bem elucida Takahashi (2000, p.3): trata-se de “uma nova era em que a informação flui a velocidades e em quantidades há apenas poucos anos inimagináveis, assumindo valores sociais e econômicos fundamentais”. Diante do progressivo crescimento econômico e do poder comunicacional envolvido, a produção de informação tornou-se volumosa e desordenada.

Almeida (2009) constata que estamos vivendo em um novo mundo, que tem formado uma nova sociedade mais exigente, imediatista, comunicativa e que necessita trocar informações constantemente. Essa nova sociedade, denominada de sociedade da informação/conhecimento, passa a ser vista a partir de um fenômeno global, que mobiliza os variados meios de comunicação a interagirem com os indivíduos da sociedade, em um processo de difusão informacional.

Observa-se que isso ocorre devido ao processo evolutivo que vem se propagando na sociedade e exigindo, assim, um caminho que entrelace culturas, costumes, saberes, enfim, que conecte pessoas e tecnologias, por intermédio de redes. Musso (2004, p. 34) esclarece que, “para além de seus jogos metafóricos, a rede absorve, atualmente, a questão da mudança social, ela é prótese técnica e utopia social”, acrescentando que “[...] a rede tornou-se o fim e o meio para pensar e realizar a transformação social [...]” (MUSSO, 2004, p. 37).

Segundo Kastrup (2004, p. 80), no que se refere aos sistemas de rede,

O que aparece nela como único elemento constitutivo é o nó. Pouco importam suas dimensões. Pode-se aumentá-la ou diminuí-la sem que perca suas características de rede, pois ela não é definida por sua forma, por seus limites extremos, mas por suas conexões, por seus pontos de convergência e de bifurcação. Por isso, a rede deve ser entendida com base numa lógica das conexões, e não numa lógica das superfícies.

Em vista disso, Takahashi (2000) arrola três fenômenos relacionados com a origem dessa transformação e que levaram à evolução dos sistemas de rede, são eles: a convergência da base tecnológica, na qual se pode representar e processar qualquer tipo de informação de

forma digital; a dinâmica da indústria, que visa proporcionar continuamente a queda dos preços dos computadores, possibilitando, assim, a popularização destas máquinas; e, por último, complementando as duas primeiras, refere-se ao crescimento da Internet, na qual pesquisas apontam para um crescente número de usuários em um espaço-tempo menor que outros meios mais conhecidos, como computadores pessoais, televisão e o rádio.

Tendo em vista as transformações tecnológicas ocorridas nos últimos anos, Castells (2005, p. 120) identificou essa evolução dos sistemas de rede como difusores da informação, ou seja:

Ao transformarem os processos de processamento da informação, as novas tecnologias da informação agem sobre todos os domínios da atividade humana e possibilitam o estabelecimento de conexões infinitas entre diferentes domínios, assim como entre os elementos e agentes de tais atividades.

Na mesma linha de Castells (2005), Kastrup (2004), Callon (2004) e Parente (2004) discutem o sistema de redes como um facilitador da difusão da informação, ou seja, questionam e pontuam as redes como meio utilizado para a propagação do saber, dando a entender que, sem o sistema de redes, essa troca não acontece. Conforme Kastrup (2004, p. 85), "a rede articula elementos heterogêneos como saberes e coisas, inteligências e interesses, onde as matérias trabalham fora do controle dos métodos". Callon (2004, p. 68) aborda que "os saberes são universais, é claro, mas são universais dentro de frágeis redes, construídas passo a passo, onde foram realizados todos os investimentos necessários".

O progresso da sociedade está diretamente relacionado com o avanço tecnológico, pois, segundo Vaz (2004, p. 203), "[...] a tecnologia nos proporciona, enfim, estar em qualquer lugar no momento que escolhermos". Em decorrência desse fenômeno, segundo esse autor, o futuro passa a ser incerto, as tecnologias produzidas levam a compreender que estamos mudando, porém, aonde iremos chegar ainda é uma incógnita.

No que diz respeito à cultura e às novas tecnologias, surge a necessidade de reflexão acerca de como as instituições museológicas, espaços de memória e cultura, desde sua formação até a atualidade, vêm contribuindo para a difusão do conhecimento contido nesse espaço físico. Para atender às novas exigências e necessidades dessa sociedade da informação/conhecimento que se apresenta, é preciso pensar na lógica dessas instituições que são públicas e que veiculam tacitamente informações de cunho histórico, político, científico, social e cultural.

3 A formação dos espaços museais

Os museus ou gabinetes de curiosidades, como eram chamados antigamente, foram criados por volta do século XVII, com a ideia de agregar informações. Muitas dessas instituições foram fundadas por grupo de pessoas afins, que possuíam interesse em comum por determinados assuntos, o que constituía uma sociedade, ou, ainda, por indivíduos que possuíam um enorme interesse em reunir uma grande quantidade de objetos, de variadas tipologias, em suas casas; e que, também, tinham por objetivo exibir peças exóticas que retratassem, de uma forma universal, seu interesse pelas coisas (BURKE, 2003).

Nesse sentido, conforme explicita Burke (2003, p. 102):

Não surpreende, portanto, que a ascensão aparentemente irresistível dos museus nesse período tenha sido explicada não só como um indicador da expansão da curiosidade, mas como uma tentativa de administrar uma “crise do conhecimento” que se seguiu à inundação da Europa pelos novos objetos provenientes do Novo Mundo e de outros lugares - crocodilos, tatus, cocares de penas, múmias egípcias recentemente descobertas, porcelana chinesa - objetos que resistiam a se adaptar às categorias tradicionais.

A iniciativa de reunir os objetos e expor tudo em uma sala foi uma inovação para a época, pois permitia que, em um mesmo lugar, encontrássemos objetos, como: pedras, conchas, animais empalhados, obras de arte, plantas, medalhas, enfim, uma variedade de peças que representavam diferentes assuntos e que possibilitavam ao indivíduo gerar conhecimentos diversos. No entanto, os gabinetes de curiosidades tinham por objetivo reunir o maior número de objetos, sem se atentar para a contextualização e organização, o que dificultava a compreensão do sentido dos objetos museais expostos e, com isso, a produção de conhecimento tornava-se limitada.

Julião (2006) elucida que a palavra museu teve origem na Grécia antiga. *Mouseion* era “o templo das nove musas, ligadas a diferentes ramos das artes e das ciências, filhas de Zeus com Mnemosine, divindade da memória”. Tais “templos não se destinavam a reunir coleções para a fruição dos homens; eram locais reservados à contemplação e aos estudos científicos, literários e artísticos” (JULIÃO, 2006, p. 20).

Julião (2006, p. 20) esclarece, ainda, que “a noção contemporânea de museu, embora esteja associada à arte, ciência e memória, como na antiguidade, adquiriu novos significados ao longo da história”. De espaços restritos à fruição dos proprietários, passou a ser franqueado ao público a partir do século XVIII.

O final da Segunda Guerra Mundial, segundo Julião (2003, p. 26), marca o “início do movimento de renovação na Museologia, com a formulação de novos princípios e práticas”. A partir dessa época, os museus passaram a ter “um caráter dinâmico, de centros de informação, lazer e de educação do público”. Assim, conforme constata essa autora,

“novas atribuições foram sendo acrescentadas àquelas já tradicionais de conservação e exibição de acervos, a exemplo de atividades educativas, eventos culturais e de entretenimento”.

O cuidado em construir um conhecimento fundamentado nas diferentes áreas do saber, levou à necessidade de uma organização sistemática dos objetos dessas instituições, para que o indivíduo pudesse compreender não só o formato físico do mesmo, mas, também, a história do objeto e sua essência. Morin (1999, p. 19), ao escrever sobre a necessidade de um pensamento complexo, identificou que “o problema do conhecimento é um desafio porque só podemos conhecer, como dizia Pascal, as partes se conhecermos o todo em que se situam, e só podemos conhecer o todo se conhecermos as partes que o compõem”.

As instituições museológicas e essa nova perspectiva de seu papel na sociedade levam à necessidade de se pensar e se preocupar sobre a organização e disseminação da informação de suas coleções. Os objetos, ao entrarem nos museus, passam a ser ordenados, classificados e estudados, de forma que o indivíduo possa compreender a lógica daquela exposição. A representação, por meio da informação museológica, adquire, a partir de então, um novo sentido. Conforme Castro (1999, p. 25):

Para começar a delinear a informação museológica é necessário distinguir suas propriedades a fim de que sua mensagem seja decomposta e compreendida [...] O conteúdo informacional inerente ao objeto museal, para um entendimento sistematizado, decompõe-se em informação semântica, portanto científica, e em informação estética, de teor cultural.

Conforme Ramos (2004, p. 28), “ao tornar-se peça do museu, cada objeto entra em uma reconfiguração de sentidos”, ou seja, cada objeto museológico é único e, sendo assim, são registradas todas as características intrínsecas e extrínsecas a ele (CÂNDIDO, 2006). Ramos (2004, p. 28) também menciona “que o ato de expor é um exercício poético a partir de objetos e com objetos – construção de conhecimento que assume sua especificidade”. Nesse sentido, a descrição do objeto museal passa a contemplar suas propriedades e atributos, de forma a favorecer sua compreensão no contexto da exposição.

Outro fato interessante diz respeito à classificação por tipologias. A classificação, conforme Bliss (1952), é a organização estrutural do conhecimento e do pensamento e deve atender a objetivos funcionais da organização do conhecimento. Sendo assim, devido à diversidade de objetos preservados nessas instituições, torna-se fundamental o estudo específico nas diferentes áreas do conhecimento, pois permite que a informação exposta nos museus possa produzir saber. Percebe-se, assim, que a transformação desses espaços, ainda hoje, segue o processo de construção social do conhecimento sugerida por Burke (2003), uma vez

que se utilizam de mecanismos de organização, socialização e disponibilização, para facilitar a comunicação entre o indivíduo e a instituição.

As instituições museológicas seguem, hoje, uma linha muito próxima ao que Morin (1999, p. 24) defende em sua obra:

Compreender a unidade e a diversidade é muito importante hoje, visto estarmos num processo de mundialização que leva a reconhecer a unidade dos problemas para todos os seres humanos onde quer que estejam; ao mesmo tempo, é preciso preservar a riqueza da humanidade, ou seja, a diversidade cultural; vemos, por exemplo, que as diversidades não são só as das nações, mas estão também no interior destas; cada província, cada região, tem a sua singularidade cultural, a qual deve guardar ciosamente.

Ou seja, para os museus é importante que a comunidade nas quais eles estejam inseridos valorize sua cultura; sabe-se, por exemplo, que muitas características culturais das comunidades estão se perdendo em meio ao avanço da globalização e, nesse sentido, os museus tornam-se espaços de salvaguarda dos bens patrimoniais, como forma de incentivar a valorização e preservação cultural.

Por outro lado, os profissionais de museus devem estar atentos às transformações sociais decorrentes dos avanços tecnológicos e da globalização, para que, assim, possam identificar as novas necessidades da sociedade da informação/conhecimento, para atrair o público a esses espaços. É a interação entre indivíduo e a informação veiculada nos museus que move esses espaços e, por isso, é fundamental que se reconheçam as necessidades desse novo público da sociedade da informação/conhecimento, a fim de se identificar mecanismos tecnológicos e informacionais que possam ser utilizados para incentivar o processo comunicacional entre o público e o museu.

4 Os museus na era tecnológica

Para que as instituições museológicas não caiam no esquecimento, devido ao progressivo avanço tecnológico e informacional que vêm ocorrendo nos últimos anos, os profissionais de museus começaram a pensar e desenvolver ações que permitam o acesso aos acervos salvaguardados nesses espaços por um número maior de pessoas. Porém, a ideia ultrapassa as barreiras do espaço físico e da construção tempo/espaço, sugerida por Bauman (2001), os museus passam a desenvolver ações variadas de interação entre público e instituição, permitindo, assim, que as novas tecnologias sejam utilizadas nesse processo.

Nessa perspectiva, os museus vêm inserindo as tecnologias da informação e comunicação (TICs), com o objetivo de integrar o conceito

de interatividade dentro do espaço museológico, possibilitando ao visitante diversificar alternativas de percepção do conhecimento exposto nesse espaço. Sendo assim, cada indivíduo que visita o museu terá a oportunidade de assimilar e construir seu próprio conhecimento, com base no acervo exposto (MUCHACHO, 2005).

Nesse sentido, os museus passam a se adequar gradativamente às novas necessidades informacionais decorrentes do mundo globalizado, que têm proporcionando consideráveis transformações sociais, políticas e culturais na sociedade. Dentro dessa lógica, começa-se a pensar em outras formas de identificar o patrimônio e o que esse representa para essa nova sociedade, bem como identificam-se outras formas de preservar o acervo, disponibilizar e comunicar ao público, por intermédio da criação de um patrimônio digital e das exposições virtuais.

4.1 Patrimônio digital

Tendo em vista essas novas necessidades exigentes e imediatistas da sociedade da informação/conhecimento, surge uma nova categoria de patrimônio, o patrimônio digital. Dodebei (2006, p.1), ao apresentar a criação emergente dessa nova forma de patrimônio, expõe que “[...] a forma de representá-lo digitalmente garante sua proteção contra o perigo da perda, assim como garante sua autenticidade, sem negar sua condição de circunstancialidade processual”.

Observa-se que, devido ao acúmulo informacional tecnológico criado neste período, surgiu a necessidade de se estruturar os meios de organização e armazenamento das informações, além de se pensar na reprodução dos acervos físicos para o meio digital, como forma de disponibilizar o patrimônio cultural para todos os indivíduos sociais.

O conceito de patrimônio digital relaciona-se com a ideia de patrimônio virtual, ou seja, trata-se do patrimônio imaterial (intangível) que circula via *Web*, e que se contrapõe ao conceito de patrimônio material (tangível) de “pedra e cal”. O patrimônio imaterial é constituído a partir da escolha e decisão de um determinado grupo, para representar fragmentos de sua memória. Para tanto, atribui-se valor patrimonial a determinado bem para que este não desapareça, assim, seu uso passa a ser protegido, garantindo seu atributo (DODEBEI, 2006).

De acordo com Dodebei (2006, p.1), o patrimônio digital

[...] é constituído por bens culturais criados somente em ambiente virtual ou por bens duplicados na representação da web e cobre materiais digitais que incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, software, e páginas web, entre uma ampla e crescente variedade de coleções que representam desde objetos pessoais a acervos tradicionais de instituições de memória.

Assim, evidencia-se a preocupação de especialistas nas áreas de patrimônio, memória e ciência da informação, no que se refere à preservação das memórias que circulam na *Web*. Alguns profissionais,

preocupados com o assunto, iniciam um estudo aprofundado acerca das formas de armazenamento, preservação e divulgação. Cabe ressaltar, segundo Dodebei (2006, p. 9), que em qualquer situação “nascido digital ou posteriormente digitalizado, o patrimônio não deve ser apreendido apenas como um objeto, mas como um valor agregado de informações sobre o objeto, seja esse objeto de natureza material ou imaterial”.

Várias são as questões que surgem a partir da ideia de patrimônio digital, uma delas é o fato, já mencionado acima, da posterior digitalização do objeto, uma vez que passa a ser um dos principais meios de protegê-lo, assim como renovado constantemente com informações atualizadas. Dodebei (2006, p. 7) esclarece que “digitalizar um objeto é dotá-lo de conjuntos de significado [...]. Preservar, então, significa reter significados, de modo a que se possa recriar a forma original ou a função do objeto para assegurar sua autenticidade e acessibilidade”.

De modo a refletir mais diretamente sobre a disponibilização e recuperação do patrimônio digital, Barreto (2000, p. 3) apresenta os sistemas de metadados como mecanismo fundamental no processo de busca,

[...] enquanto facilitadores no processo de localização e recuperação da informação são válidos, mas devem operar, mesmo se incluídos como uma ferramenta no estoque de conteúdos, de maneira invisível para o receptor da informação. Não se deve confundir um sistema de metadados com um esquema de indexação ou de classificação da informação. Sistemas de metadados não podem interferir com o sistema de significação da informação, com o universo semântico dos receptores.

Nessa linha da inclusão tecnológica, que tem por objetivo aprimorar a organização e disseminação das coleções museais, Taylor e Jourdrej (2008, p.13) indicam vários artefatos, já em uso, em diversos museus pelo mundo:

- 1) esquemas de metadados como as Categorias para Descrição de Trabalhos de Artes¹ (CDWA);
- 2) vocabulários controlados como Tesouro para Materiais Gráficos² (TGM) da Biblioteca do Congresso Americano;
- 3) sistema de classificação IconClass³, para descrição do contexto iconográfico e narrativo de trabalhos visuais; e
- 4) catálogo de objetos culturais⁴, um padrão para descrição de trabalhos culturais e suas imagens.

¹ Categories for the Description of Works of Arts. Disponível em: <http://www.getty.edu/research/publications/electronic_publications/cdwa/>. Acesso em: 26 set. 2013.

² Thesaurus of Graphic Materials. Disponível em: <<http://www.loc.gov/pictures/collection/tgm/>>. Acesso em: 28 set. 2013.

³ Classification System designed for art and iconography. Disponível em: <<http://www.iconclass.nl/home>>. Acesso em: 10 out. 2013.

Deve-se ressaltar que os museus devem estimular que o indivíduo construa seu próprio conhecimento, a partir da organização das coleções e dos objetos expostos. Nesse sentido, não basta que tenhamos o patrimônio digital, é preciso contextualizá-lo, informá-lo e, principalmente, disponibilizá-lo à sociedade, e, para isso, é necessário que os gestores das unidades de informação (BARRETO, 2000), “casas de patrimônio” como denomina Dodebei (2006), organizem os objetos de forma sistemática para que, assim, atinjam a efetividade no processo incentivado pela era tecnológica e global.

4.2 Exposições virtuais

O espaço, como constata Bauman (2001, p. 24), tornou-se “processado/ centrado/organizado/normalizado” e, acima de tudo, emancipado das restrições naturais do corpo humano”. Para esse autor, o “aparecimento das redes de computadores pôs fim – no que diz respeito à informação – à própria noção de viagem (e de distância a ser percorrida), tornando a informação instantaneamente disponível em todo o planeta, tanto na teoria quanto na prática.” (BAUMAN, 2001, p. 22).

Nessa linha, alguns museus vêm realizando exposições virtuais, como forma de ampliar a abrangência de sua atuação e de atrair novos públicos, ou seja, convidando os indivíduos da era global a conhecerem as exposições antes vistas apenas no espaço físico e que, muitas vezes, dependendo da localidade em que esses espaços se encontravam, somente algumas pessoas teriam oportunidade de visitá-las.

O ciberespaço tornou-se espaço de desenvolvimento da “inteligência coletiva”, na acepção de Levy (1999), devendo firmar-se como

[...] principal equipamento coletivo internacional da memória, pensamento e comunicação. Em resumo, em algumas dezenas de anos, o ciberespaço, suas comunidades virtuais, suas reservas de imagens, suas simulações interativas, sua irresistível proliferação de textos e de signos, será o mediador essencial da inteligência coletiva da humanidade. Com esse novo suporte de informação e de comunicação emergem gêneros de conhecimento inusitados, critérios de avaliação inéditos para orientar o saber, novos atores na produção e tratamento dos conhecimentos. Qualquer política de educação terá que levar isso em conta (LEVY, 1999, p. 167).

Nesse sentido, os museus e seus administradores deveriam estar atentos e as exposições virtuais deveriam fazer parte de sua rotina, pois permitem ao indivíduo, impossibilitado de estar no mesmo tempo/espaço da exposição “real”, que ele possa usufruir dos benefícios dessas instituições como equipamentos culturais.

⁴ Cataloging Cultural Objects: A Guide to Describing Cultural Works and Their Images. Disponível em: <<http://cco.vrafoundation.org/>>. Acesso em: 10 out. 2013.

Constituídas a partir de uma lógica interativa, os objetos devem ser expostos e contextualizados de acordo com a temática proposta. Contudo, deve-se pensar na percepção do público em relação aos objetos expostos, uma vez que esses são apresentados em meio virtual. Cabe, ainda, pensar em como propiciar que esse público possa, a partir dessa organização, desenvolver seu pensamento crítico.

Com isso surge a dúvida: será que os objetos expostos virtualmente conseguem representar da mesma forma que os objetos expostos fisicamente? Santos (2004, p. 25), ao definir a percepção do indivíduo por meio de um novo olhar sobre os objetos, ressalta que:

Os objetos são coisas, são reais. Eles se apresentam diante de nós não apenas como um discurso, mas como um discurso ideológico, que nos convoca, malgrado nós, a uma forma de comportamento. E esse império dos objetos tem um papel relevante na produção desse novo homem apequenado que estamos todos ameaçados de ser.

Com base nessa crença, incentiva-se a refletir sobre as novas possibilidades advindas de um mundo globalizado, que permite explorar diversidades culturais e sociais, e do ciberespaço, que permite acesso em qualquer lugar do mundo, ou seja, o indivíduo hoje não precisa se deslocar do seu meio para conhecer o outro ou novas culturas. Mas, também, ele pode utilizar esses novos mecanismos em seu benefício, por exemplo, as exposições virtuais possibilitam que a pessoa, ao entrar no espaço museal por meio da tela de computador, conheça, explore e, ao mesmo tempo, aguçe seus extintos e seja motivado a conhecer o espaço físico, incentivando a empiria.

Conforme apresenta Muchacho (2005, p. 1542), a Internet tornou-se uma ferramenta indispensável na difusão da informação para esta sociedade atual, ou seja,

A internet vem possibilitar uma maior interação com o público e com os especialistas, possibilitando uma rede de troca de experiências e conhecimentos entre instituições com objectivos semelhantes ou convergentes. Na verdade, quase que podemos afirmar que se realiza uma nova visita, abrangendo determinados objectos e percursos expositivos que não foi possível realizar no espaço museológico tradicional.

Os museus vêm incorporando a ideia do ciberespaço, exposto por Bauman (2001), no contexto da sociedade, cultura e representação. Sendo assim, as instituições mobilizam a reflexão do pensamento interativo advindo da globalização com as características peculiares dos diferentes grupos sociais. Uma sociedade, segundo Morin (2005, p. 351),

mesmo comportando em seu seio múltiplas culturas, suscita também uma cultura própria. Ora, existem múltiplas correntes transculturais que constituem uma quase cultura planetária. No curso do século XX, os meios de comunicação produziram, difundiram e temperaram um folclore mundial a partir de temas originais saídos de culturas diferentes, ora buscados na fonte, ora sincretizados.

Percebe-se, diante disso, que a sociedade da informação/conhecimento ainda hoje busca encontrar culturas e povos diferentes da sua lógica social, uma vez que o estranhamento com o outro faz parte da construção social do indivíduo. Contrapondo esta ideia, Santos (2005, p. 3) define o processo de globalização, como “o processo pelo qual determinada condição ou entidade local estende a sua influência a todo o globo e, ao fazê-lo, desenvolve a capacidade de designar como local outra condição social ou entidade rival”.

As instituições museológicas vêm, aos poucos, apropriando-se dessa visão de identidade social e globalização, para implementar novos métodos de inserção social, ou seja, atento às novas demandas e necessidades, os museus ganham maior destaque e credibilidade, no que diz respeito a difusão da informação. De acordo com as ideias de Bauman (2001), é preciso abrir nossa percepção para o novo e utilizar isso em proveito dos nossos próprios ideais. Como também acrescenta Santos (2004), no que se refere à globalização, nem tão boa e nem tão ruim, o que realmente importa é destacar, em meio às transformações sociais, políticas, econômicas e culturais ocasionadas por esse processo, o que, de fato, aprimora o conhecimento humano.

5 Considerações finais

As questões levantadas, no presente artigo, levam a perceber que os museus são espaços de representação social, que estimulam tanto o conhecimento individual quanto o coletivo. Nesse sentido, observa-se que os profissionais de museus devem estar atentos às possibilidades que esse local pode oferecer, no que diz respeito à organização e difusão da informação. Sendo assim, a inserção de recursos tecnológicos e o processo de comunicação passam a ser uma alternativa de interação, para que o indivíduo possa construir seu próprio conhecimento sobre as coisas.

Após o tratamento adequado da informação, passa-se à preocupação quanto à disponibilização dessa, de forma que seja algo atrativo, coerente, interativo, enfim, que estimule o desempenho e o aprendizado do indivíduo e que vá ao encontro das transformações da humanidade. Ao utilizar como exemplo o conceito de patrimônio digital e exposição virtual, para representar o progresso dos museus com relação à sociedade atual, foi possível apontar novos caminhos para a noção de objeto/documento, no sentido de reconhecer bem mais que o valor do objeto pelo objeto e, sim, seu valor agregado de informação.

A análise aprofundada das formas de organização e armazenamento desse novo suporte informacional contribuiu para a discussão acerca do valor do patrimônio na atualidade. Com relação a esse novo formato de patrimônio, denominado de patrimônio digital, que surge a partir das novas necessidades exigentes e imediatistas da sociedade da informação/conhecimento, foi possível averiguar como os objetos/documentos salvaguardados nos museus devem se adequar às novas necessidades tecnológicas e informacionais dos indivíduos, para que possam ser disponibilizados a um maior número de pessoas e, assim, não caírem no esquecimento coletivo.

Quanto às exposições virtuais, essas são pensadas e criadas com o objetivo de disponibilizar a informação contida nesses espaços, aparentemente, fechados para o mundo. Nessa lógica, Bauman (2001) ajuda a compreender, por meio da definição de ciberespaço, que as distâncias não significam mais nada, o indivíduo consegue descobrir um mundo, por intermédio dos meios tecnológicos.

Tendo em vista a crescente demanda pela busca por informação rápida e funcional, percebe-se que os museus começam a adequar suas ações comunicacionais, com o intuito de ampliar o número de visitantes, de forma a atingir públicos variados, com necessidades diversas. Diante dessa nova realidade, estabelecem-se vínculos entre alguns caminhos e possibilidades que os museus podem trilhar, contribuindo na formação intelectual desse indivíduo da sociedade da informação/conhecimento.

Referências

ALMEIDA, M. A.o de. A produção social do conhecimento na sociedade da informação. *Informação & Sociedade*, João Pessoa, v. 19, n. 1, p. 11-18, 2009. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/1829>>. Acesso em: 15 set. 2013.

BARRETO, A. de A. Os agregados de informação: memórias, esquecimento e estoques de informação. *DataGramaZero: Revista de Ciência da Informação*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 3, p. 1-13, ago. 2000. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/jun00/Art_01.htm>. Acesso em: 13 jul. 2013.

BAUMAN, Z. *Globalização: as conseqüências humanas*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BLISS, H. E. *A bibliographic classification extended by systematic auxiliary schedules for composite specification and notation*. 2. ed. Nova York: H. W. Wilson Company, 1952.

BURKE, P. *Uma história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CALLON, M. Por uma nova abordagem da ciência da inovação e do mercado: o papel das redes sócio-técnicas. In: PARENTE, A. (Org.).

Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 17-38.

CANDIDO, M. Documentação museológica. *In: NASCIMENTO, Si. et al. (Orgs). Caderno de diretrizes museológicas.* Brasília: MinC/Iphan/Departamento de Museus e Centros Culturais; Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/Superintendência de Museus, 2006. p. 33-92.

CASTELLS, M. *A era da informação: economia, sociedade e cultura: a sociedade em rede.* São Paulo: Paz e Terra, 2003. v. 1.

CASTRO, A. L. S. de. Informação museológica: uma proposição teórica a partir da Ciência da Informação. *In: PINHEIRO, L. V. R. (Org.). Ciência da Informação, Ciências Sociais e Interdisciplinaridade.* Brasília: IBICT, 1999. p. 13-32.

DODEBEI, V. Patrimônio e memória digital. *Morpheus: Revista Eletrônica em Ciências Humanas*, Rio de Janeiro, v. 4, n. 8, p. 1-13, 2006. Disponível em: <<http://www.unirio.br/morpheusonline/numero08-2006/veradodebei.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2010.

FUKS, S. A sociedade do conhecimento. *Tempo Brasileiro*, Rio de Janeiro, n.152, p.75-101, 2003.

JULIÃO, L. Apontamentos sobre a história do museu. *In: NASCIMENTO, S. et al. (Orgs). Caderno de diretrizes museológicas.* Brasília: MinC/Iphan/Departamento de Museus e Centros Culturais; Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/Superintendência de Museus, 2006. p. 19-32.

KASTRUP, V. A rede: uma figura empírica da ontologia do presente. *In: PARENTE, A. (Org.). Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação.* Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 80-90.

LÉVY, P. *Cibercultura.* São Paulo: Editora 34, 1999.

MORIN, E. Da necessidade de um pensamento complexo. *In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. da (Orgs.). Para navegar no século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura.* 2. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1999. p. 19-42.

MORIN, E. Uma mundialização plural. *In: MORAES, D. de (Org.). Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder.* Rio de Janeiro: Record, 2005. p. 349-366.

MUCHACHO, R. Museus virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico. *In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 4, 2005, Aveiro. Livro de Actas do...* Aveiro: Universidade de Aveiro, 2005. p. 154 - 1547.

MUSSO, P. A filosofia da rede *In: PARENTE, A. (Org.). Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação.* Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 17-38.

PARENTE, A. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. *In: PARENTE, A. (Org.). Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação.* Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 91-110.

RAMOS, F. R. L. *A danação do objeto: o museu no ensino de história.* Chapecó: ARGOS, 2004.

SANTOS, B. de S. As tensões da modernidade. *Revista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea, UFRJ*, 2005. Disponível em: <<http://acd.ufrj.br/pacc/z/ensaio/boaventura.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2010.

SANTOS, M. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal.* 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

TAKAHASHI, T. (Org.). *Sociedade da informação no Brasil: livro verde.* Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

TAYLOR, A. G.; JOURDREY, D. N. *The organization of the information.* 3. ed. Westport: Libraries Unlimited, 2008.

VAZ, P. Esperança e excesso. *In: PARENTE, A. (Org.). Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação.* Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 189-208.