
CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, ARTES E MUSEUS:

plano de gestão museológica e os impactos das infocognotecnologias nos museus de arte

*Information science, arts and museums: museum management plan and impacts of infocognotechnologies
on art museums*

Pablo Gobira (1), Fernanda Corrêa (2), Priscila Rezende Portugal (3)

- (1) Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), Brasil, pablo.gobira@uemg.br
(2) Universidade Federal de Minas Gerai (UFMG), Brasil, fernandalcorrea@gmail.com.
(3) Universidade Federal de Minas Gerai (UFMG), Brasil, priscilarezendep@gmail.com.



Resumo

Este artigo é resultado de pesquisa realizada no Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront - UEMG/CNPq), um grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação que tensiona as fronteiras de campos artísticos, científicos e tecnológicos. O nosso objetivo é discutir os impactos produzidos pelo desenvolvimento infocognotecnológico (ICT) nos museus e sua gestão. O artigo apresentará nossos resultados no mesmo tom de nossa pesquisa que tem caráter exploratório e teórico-analítico. Para alcançar o nosso objetivo, realizamos uma análise a partir das transformações digitais e da ideia de plano de gestão museológica entendendo de modo transversal as contribuições da Ciência da Informação, Museologia e Artes. No artigo, apresentamos como está ocorrendo um processo de convergência Nanotecnológica, Biotecnológica, Infotecnológica e Cognotecnológica (NBIC) com as artes, bem como mostramos o papel central da informação nessa confluência de campos. Com este artigo, nós buscamos contribuir com reflexões atuais sobre a formação de plano de gestão em museus de artes entendendo-os como espaços informacionais museológicos.

Palavras-chave: Transformação digital; Museu de artes; Infocognotecnologias; Preservação digital; Plano de gestão museológica.

Abstract

This article results from research at the Laboratory of Front Poetics (LabFront - UEMG/CNPq), a research, development and innovation group that pushes the boundaries of artistic, scientific and technological fields. We aim to discuss infocognition technology (ICT) development's impacts on museums and their management. The article will present our results in the same tone as our research, which has an exploratory and theoretical-analytical character. To achieve our goal, we carried out an analysis based on digital transformations and the idea of a museological management plan, understanding the contributions of Information Science, Museology and Arts in a transversal way. In the article, we present how a process of Nanotechnological, Biotechnological, Infotechnological and Cognotechnological (NBIC) convergence with the arts is taking place, as well as showing the central role of information in this confluence of fields. This article seeks to contribute to current reflections on forming a management plan in art museums and understanding them as museological informational spaces.

Keywords: Digital transformation; Arts Museum; Infocognotechnologies; Digital preservation; Museum management plan.

1 Introdução

Este artigo é fruto de pesquisa realizada no Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront - UEMG/CNPq), um grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação. Nós o pensamos como um relato que recorta o resultado das reflexões empreendidas em uma pesquisa que explora os impactos gerados pelo desenvolvimento infocognotecnológico (ICT) nos museus e sua gestão. Desse modo, nas próximas páginas, o leitor encontrará, em tom de pesquisa exploratória, teórica, uma análise que parte das transformações digitais e da ideia de plano de gestão museológica.

A presença intensificada das tecnologias digitais no nosso cotidiano, e sua evolução que ocorre desde contextos científicos, tem transformado: os instrumentos de trabalho em diversos campos (indústria, comércio, ensino etc.); as relações interpessoais; e os modos de comunicação em setores diversos. As tecnologias digitais têm modificado o nosso modo de ver e compreender o mundo. Ao estarmos rodeados por tecnologias que atravessam o nosso dia a dia, é certo que os museus e as artes (belas artes, literatura, cinema, teatro, música etc.) incorporem tal presença, uma vez que elas se relacionam com a forma como entendemos o mundo.

No presente artigo, compreendemos o museu como um espaço informacional e propomos pensar sua gestão a partir de uma reflexão transversal ⁽¹⁾ no campo da Ciência da Informação e envolve o acesso, a organização, o uso, a prática, a apropriação, a recuperação e o tratamento da informação a partir do desenvolvimento tecnológico digital.

GOBIRA, Pablo; CORRÊA, Fernanda Corrêa; PORTUGAL, Priscila Rezende. Ciência da Informação, Artes e Museus: plano de gestão museológica e os impactos das infocognotecnologias nos museus de arte. *Brazilian Journal of Information Science: research trends*, vol. 17, publicação contínua, 2023, e023045. DOI: 10.36311/1981-1640.2023.v17.e023045

Instituições culturais, como, por exemplo, os museus, cotidianamente afetados por infocognotecnologias, precisam ser reconsideradas através de uma perspectiva que impulse a discussão sobre a importância de uma gestão museal preparada para lidar com os obstáculos tanto na preservação de obras de arte tecnológicas (ou outros itens museologicamente afetados pela tecnologia digital) como na sua exibição.

Para alcançar o nosso objetivo, este artigo foi dividido em cinco seções. A primeira é esta introdução. Na segunda escolhemos a expressão “transformação digital” para tratar esse contexto mencionado aqui, enfocando os museus de arte. Na terceira apresentamos a discussão sobre plano de gestão museológico sob impacto das infocognotecnologias. Na quarta seção apresentamos algumas considerações finais e encerramos o artigo com nossas referências.

2 Transformação Digital em Museus de Arte

As infocognotecnologias se manifestam como uma confluência que participa de um processo de convergência maior, multidisciplinar, que opera com elementos interdependentes. Isso significa que a noção de “infocognotecnologia” consiste na convergência de dois dos campos das Nanotecnologias, Biotecnologias, Infotecnologias e Cognotecnologias (NBICs). As NBICs são os campos abordados pelas ciências modernas que se somam às tecnologias emergentes: a nanociência, a biomedicina e a biotecnologia, as ciências cognitivas e as ciências da informação. É possível considerarmos, a partir do desenvolvimento artístico, científico e tecnológico moderno que:

A informação é onde nosso mundo opera: é o sangue e a seiva, a força vital. Ela permeia as ciências de cima a baixo, transformando todos os ramos do conhecimento. Hoje, até mesmo a biologia se tornou uma ciência da informação, uma disciplina repleta de mensagens, instruções e códigos [...] O nosso próprio corpo é um processador de informações. A memória não está apenas no cérebro, mas também em cada célula. (Gleick, 2011 *apud* Maldonado, 2020, p. 34, tradução nossa)⁽²⁾

Assim, como se vê na passagem de Carlos Maldonado acima, é necessário tratar a informação a partir dessa realidade de convergência. Esse tratamento desloca a informação de um campo específico e o reconhece em áreas diversas, tais como a Física, a Química, a Biologia, a

GOBIRA, Pablo; CORRÊA, Fernanda Corrêa; PORTUGAL, Priscila Rezende. Ciência da Informação, Artes e Museus: plano de gestão museológica e os impactos das infocognotecnologias nos museus de arte. *Brazilian Journal of Information Science: research trends*, vol. 17, publicação contínua, 2023, e023045. DOI: 10.36311/1981-1640.2023.v17.e023045

Geografia, a Matemática, mas também as Artes, a Museologia e, claro, a Ciência da Informação dentre outros.

Com essa expansão em vista que conseguimos pensar o atravessamento da Ciência da Informação de maneira transversal quando enfocamos os museus de arte e, mais especificamente, sua gestão impactada pelas especificidades infocognotecnológicas que promovem a sua transformação digital.

2.1 A transformação digital, a informação e a arte

Quando tudo converge para a informação e nela se encontra a centralidade das ciências, não é possível compreender qualquer um dos campos sem a tecnologia digital. O impacto da informação nas ciências também consiste em compreendê-la como uma forma de organização e ordenação do mundo (Maldonado, 2020). As infocognotecnologias direcionam o campo artístico para a informação, para a multidisciplinaridade e para a interdependência entre os campos. Consequentemente, a informação, bem como a tecnologia, transforma a cultura, as formas artísticas e os espaços reservados a elas.

O hibridismo ⁽³⁾ promovido pelas infocognotecnologias acarreta a elaboração de obras de arte que podem possuir uma variedade de funções e alta capacidade de memória, bem como obter informação a partir do ambiente em que está inserida ou se integrar ao corpo humano através de sistemas informáticos. Essas obras podem, inclusive, serem reconhecidas como partícipes do cotidiano das pessoas e, nele, não serem reconhecidas como arte. Mas as mesmas obras podem ser consideradas como arte quando expostas e/ou conservadas em contextos artísticos, tais como os museus de arte, instituições que são um dos agentes do sistema da arte.

A arte que utiliza recursos tecnológicos (*softwares e/ou hardwares*) para sua produção e que sem os quais não poderia ser realizada forma um campo formado por obras heterogêneas. Estas trazem em sua composição elementos específicos que vão além daqueles utilizados tradicionalmente, como palavras, elementos visuais, sons assim como operam com ou sem a interação com o público. As produções artísticas, portanto, se constituem a partir da conexão com diferentes campos de pesquisa e conhecimento, como os citados anteriormente e muitos outros

GOBIRA, Pablo; CORRÊA, Fernanda Corrêa; PORTUGAL, Priscila Rezende. Ciência da Informação, Artes e Museus: plano de gestão museológica e os impactos das infocognotecnologias nos museus de arte. *Brazilian Journal of Information Science: research trends*, vol. 17, publicação contínua, 2023, e023045. DOI: 10.36311/1981-1640.2023.v17.e023045

como a Ciência da Computação, Engenharias e robótica entre outros. O caráter híbrido dessa forma de arte faz com que seu processo de criação necessite de diversos atores, como biotecnólogos, programadores, engenheiros e profissionais de tecnologia da informação, além da figura do artista que mescla sua atuação na transversalidade dos campos e se distancia da imagem tradicional do artista.

Lucia Santaella, em seu texto “As artes em tecnologias emergentes”, afirma que os artistas que utilizam as tecnologias emergentes assumem uma função distinta diante das transformações tecnológicas, pois eles “estão sempre tão inseridos no seu próprio tempo e que, na verdade, acabam por sinalizar os caminhos do futuro” (Santaella, 2021, p. 61). Em seu texto, a autora procura refletir sobre as tendências da arte e a possibilidade de se elaborar uma classificação. Dentre as tendências citadas por Santaella estão: Interfaces gestuais; Filmes jogos e livros interativos; *Live cinema*; Mídia digital omnidirecional; *Crowdsourcing*; Cinema físico e Internet das Coisas Experienciais; *Storytelling* Transmídia e Imersão Conectada; Realidade virtual; Design colaborativo e prática de arte social; Jogos de Realidade Alternativa ou Teatro Imersivo; Realidade Aumentada/Mista; História bio-responsiva/bio-conectada; Storytelling de dados; Docugaming; Mídia efêmera; Arte Gerativa e Inteligência Artificial; Experiências Geolocalizadas ou GeoConscientes (Santaella, 2021, p. 63-64).

A partir dessa sistematização, podemos constatar o caráter pluralista e ramificado do campo da arte que permite aproximá-lo da convergência das NBICs. O fazer artístico inserido no contexto infocognotecnológico, especificamente, soma-se à amplitude dos campos de conhecimento, característica de um contexto que se afirma como pós-digital (Gobira, 2018). Podemos, assim, constatar que a figura do artista se assemelha a de produtores de informação e de conhecimento uma vez que lida há muitos anos e de maneira sistêmica com ferramentas infocognotecnológicas na configuração de objetos oriundos dessa convergência.

2.2 A transformação digital e os museus

Assim como as infocognotecnologias têm modificado as artes e suas relações com o público, as organizações museológicas também são impactadas por elas. Ainda no século XIX, com a Revolução Industrial, os museus passaram a se modernizar de maneira que se adaptaram às

atualizações da cidade moderna (Marçal; Campanhol, 2010, p. 16). Mais tarde, quando as definições básicas de museus contemporâneos se consolidaram, de acordo com Gobira e Silva (2019), eles deixaram de ser somente instituições monumentais que abrigavam obras de arte e passaram a ter um conceito mais aberto, lapidado conforme o fim a que lhe seria designado em uma sociedade da economia política pós-industrial.

No Brasil, podemos ver a aplicação de tecnologias digitais em diversos museus e instituições culturais a partir do uso de ferramentas tecnológicas que permitem interatividade e, ainda, o uso de inteligência artificial como mediadora entre o público, o espaço e a obra de arte (Mozelli, 2019, p. 68-69). O museu desempenha papel fundamental na educação não formal de seus visitantes e assim o que aqui chamamos de “transformação digital” abre inúmeras possibilidades de aprendizagem, mediação e recepção do público que passa de observador para aquele que se relaciona de forma dialógica com a exposição e o espaço museológico (Sampaio, 2018, p. 113.). Alguns exemplos de aplicações que permitem essa mudança são: guias multimídias portáteis e por aplicativos, que muitas vezes proporciona visitas guiadas por áudio; terminais ou totens multimídias; utilização de realidades tecnologicamente assistidas (realidade virtual; aumentada; diminuída; mista; etc.) e os objetos digitais de aprendizagem.

A presença das infocognotecnologias em instituições museais, no entanto, não está limitada a apenas a utilização de dispositivos tecnológicos, mas se estende a obras que se utilizam das tecnologias em suas constituições. Com sua presença nos museus, os papéis e funções ali necessitam de reorganização, pois o museu se torna também um espaço de produção de informação e conhecimento, ou seja, um espaço informacional. Assim, vemos que as equipes de comunicação e de curadoria (e mediação) devem considerar como o uso, a apropriação e as práticas de informação afetam e são afetadas pelos usuários que têm seus dados coletados quando da visitação nos museus (seja nas exposições com obras interativas ou em seus acervos).

Além das modificações geradas pela presença massiva da tecnologia e a influência exercida na forma a qual enxergamos o mundo, na sociedade, há também o ponto relativo a salvaguarda e preservação, o qual tem sido levantado pelas instituições, devido aos incidentes como o caso mais recente do incêndio nos galpões da Cinemateca em São Paulo, em 2021, o Museu Nacional, em

2018 e o Museu da Língua Portuguesa, em 2015, este último que teve sua reabertura em meados de 2021. Grandes museus ao redor do mundo têm disponibilizado na *web* seus acervos digitalizados enquanto outros foram além, tornando possível uma visita através de ferramentas e plataformas de realidade tecnologicamente assistidas. No entanto, sabemos que algumas estratégias não são suficientes para manter as obras e promover a experiência completa ao observador e/ou usuário.

Entretanto, há também um movimento pela digitalização de acervos museológicos por parte de algumas instituições públicas e privadas. Um exemplo é o da plataforma *Google Arts and Culture*, uma iniciativa gratuita que se apresenta de forma atrativa explorando a visualidade, permitindo o acesso a diversos museus espalhados pelo mundo (Burke; Jorgesen, 2020), mas sem o comprometimento com a preservação das obras em aspectos variados como, por exemplo, nos seus outros tipos de dados e metadados.

No Brasil, o projeto Tainacan realizado em parceria entre a Universidade Federal de Goiás (UFG) e a Universidade de Brasília (UnB) tem proporcionado a digitalização e servido como repositório de instituições culturais como museus, arquivos e bibliotecas. O Tainacan por ser um serviço aberto, ofertado por instituições públicas federais, tem como um de seus objetivos contribuir na pesquisa acadêmica, seguindo os fundamentos da Ciência da Informação: “[...] catalogar, organizar, armazenar e compartilhar informações, ele se adapta às necessidades do usuário, permitindo que você configure e personalize suas coleções” (ver mais em: <https://tainacan.org/>).

Mesmo que museus e outras instituições estejam em busca de se estabelecer no contexto das infocognotecnologias, ainda é necessário a criação de dinâmicas convenientes a interdependência entre os campos de atuação que uma obra de arte possa corresponder dentro de espaços informacionais. Para isso, é fundamental a elaboração e organização de um plano de gestão que possa atuar de forma mais aberta possível na gestão de um espaço informacional museológico.

3. O Plano de Gestão e as Infocognotecnologias

A implementação de um plano de gestão, com ênfase em infocognotecnologias, em instituições museais demonstram a compreensão da existência de camadas complexas desses equipamentos culturais. Ao observar a Política Nacional de Museus, lançada no ano de 2003, a qual tem como objetivo principal a “sistematização de uma política pública voltada para museus brasileiros” (Brasil, 2003, p. 7) e a instauração do decreto que define, por lei, de 2013, o dever das instituições museais cadastradas no IBRAM de apresentarem um plano de gestão museológica (Brasil, 2013), vemos que a gestão de equipamentos culturais necessitam de um planejamento que visa estabelecer objetivos, reconhecer oportunidades e antecipar dificuldades que possam levá-los a uma crise institucional.

Um plano de gestão de um espaço informacional museológico também requer estratégias que busquem identificar os objetivos, seus problemas e suas oportunidades. Através de um planejamento, o espaço informacional museológico consegue enfrentar desafios, tecnológicos ou não. A transformação de uma instituição diante das mudanças tecnológicas requer um planejamento estratégico que evite contradições internas e que tenha finalidades, valores, metas, estratégia e público-alvo bem definidos. Quando tratamos de um espaço informacional museológico é preciso identificar, por exemplo, qual a área de atuação do museu e se a equipe é suficiente e tecnicamente qualificada para tal atuação. Também se faz necessário o planejamento de como as atividades podem ser integradas a fim de haver um equilíbrio entre as ações de salvaguarda e as de comunicação e acesso. Devido às dificuldades preservacionistas da arte que é atravessada pelas infocognotecnologias verificamos, em mais de uma década de pesquisa, que há maior disponibilidade das instituições para a exposição de obras, portanto, enfocando o acesso, do que de ações preservacionistas. Com isso, tende-se a exibir mais do que preservar.

3.1 Dificuldades de preservação da arte digital

Ao que diz respeito a práticas preservacionistas das artes digitais, nos deparamos com inúmeros desafios que vão desde a obsolescência do suporte e/ou da mídia utilizada até mesmo no armazenamento e tratamento da informação relativo a aquela obra. Entretanto, vamos abordar

brevemente o que são as artes digitais antes de discutir a preservação destas. Arte digital é aquela que:

incorpora de maneira ampla [...] tanto as imagens produzidas com softwares diversos e equipamentos fotográficos digitais, quanto obras que envolvem o processamento em tempo real de códigos e imagens utilizando o computador. Arte digital é, aqui, arte de novas mídias, mas também arte computacional, arte binária, arte numérica, arte tecnológica e quaisquer outros desdobramentos que hajam a partir desses termos. (Gobira e Corrêa, 2016, p. 565)

Segundo os autores, o termo “arte digital” envolve inúmeras possibilidades a serem produzidas por meios tecnológicos e seus desdobramentos, como vemos também em Gobira (2022). Este autor define a expressão como um campo complexo que permeia as relações entre arte, ciência e tecnologia, por meio da colaboração entre diversos atores e permitindo envolver ferramentas inteligentes, sistemas orgânicos e inorgânicos ou serem até mesmo capazes de produzirem vida artificial, por meio de engenharia genética (Gobira, 2022, p. 47).

A preservação de obras de artes digitais implica na necessidade de adaptação e de se considerar as particularidades técnicas e poéticas (Silva, 2022, p. 56). Através de Gobira (2016), entende-se a necessidade de uma preservação integral da obra de arte digital, que demanda não só a preservação da poética da obra, mas o que está em sua dimensão industrial, o que a permite que a obra transite para além do campo artístico (Gobira, 2016). No entanto, as dificuldades diante da preservação de obras de artes digitais, não se limitam somente a seus aspectos técnicos, mas também a questões relacionadas a maneira que será exposta, ao espaço de exposição e, posteriormente, ao seu armazenamento e conservação. Os três pontos citados apresentam uma série de questões que implicam no envolvimento de profissionais de áreas diversas para que sejam solucionados. E a inserção desses profissionais nos apresentam outros problemas que atravessam tanto o campo da Ciência da Informação como o campo da Arte.

Em Gobira e Corrêa (2016), um breve panorama da preservação da arte contemporânea é apresentado como uma maneira de preparar o campo quanto à preservação de obras de artes digitais. Os autores levantam a questão da efemeridade presente nas obras de arte e a complexidade para preservá-las. Sendo assim, entendemos que tal complexidade está relacionada não somente às práticas de preservação, mas se instala em todo o processo poético e técnico da obra. Tanto os

aspectos técnicos quanto a efemeridade pode ser incorporada pelo artista, isto é, ao utilizar tecnologias em suas obras, o artista se propõe a atuar dentro da lógica do mercado (Gobira; Corrêa, 2016, p. 566) ao mesmo tempo que pode tentar escapar dele ao permitir que a obra esteja submetida a volatilidade das ferramentas utilizadas e que possa se tornar obsoleta ou até mesmo extinta. Nesses casos, além do artista, há também o impacto relativo à curadoria, que deve compreender as especificidades das artes digitais, como visto em Silva (2022), para que a preservação digital seja eficiente e produtiva. No entanto, Gobira (2016) ressalta que as características técnicas da obra não devem se sobressair em relação à estética que as incorpora, bem como aspectos poéticos relativos à interação também não devem ser negligenciados (Gobira, 2016, p. 506).

Mais ainda, entendemos que os processos preservacionistas proporcionam questionamentos válidos quanto a curadoria das artes digitais e a curadoria digital, como vemos em Freire, Sales e Sayão (2020). Os autores afirmam, por exemplo, que a curadoria digital vem sofrendo diversas transformações desde a primeira vez que o termo foi empregado. Sendo assim, observamos que os processos de transformação digital têm impactado todos os campos sobre os quais estamos tratando nesta seção (gestão, preservação, curadoria, educativo) e que é necessário levar em consideração as interseções entre eles. Como visto em Gobira (2016), a digitalização é um processo inevitável e que causa impacto nos museus e nas artes, sobretudo para a preservação. Tanto em Gobira (2016) quanto em Freire, Sales e Sayão (2020) entendemos como possibilidade a preservação dos dados da obra de arte, seja ela nato digital ou não. Freire, Sales e Sayão (2020) nos apresentam o reuso de dados como uma forma de dinamizar acervos digitais (Freire; Sales; Sayão, 2020, p. 5), enquanto Gobira (2016) demonstra a potência da preservação dos dados para permitir o acesso futuro através de técnicas de migração, emulação ou recriação da obra (Gobira, 2016, p. 508). Ambos artigos apresentam caminhos para a preservação dos dados e que podem ser aplicados às obras de arte.

3.2 Consequências ao priorizar a exposição de obras

Como visto anteriormente, há priorização da exposição das obras digitais em detrimento da criação e conservação de acervos. No entanto, entendemos que essa priorização não é

intencional, mas pode implicar danos irreversíveis a médio e longo prazo para esse tipo de obra e todo o campo.

De acordo com Silva (2022), instituições culturais que se dispõem a realizar exposições de obras nato digitais, devem ser adaptadas para acolher esse tipo de obra e suas particularidades. Isto é, além das ações preservacionistas, é necessário também entender a maneira com que a obra agencia o espaço no qual ela estará exposta para evitar maiores dificuldades. Outro ponto que a autora ressalta é em relação às dificuldades no empréstimo de obras e instalações de artes digitais, pois nem sempre as instituições a receber, têm um espaço ou um projeto expográfico preparado para tal (Silva, 2022, p. 59).

Para Gobira e Corrêa (2019), quando dados são a forma exclusiva de preservar a obra de arte digital, o processo de documentação e a noção de informação se torna uma ação homogênea (Gobira; Corrêa, 2019, p. 169) que despreza a complexidade da obra que envolve a produção poética e técnica. Quando a exposição é priorizada, tais processos ficam em segundo plano, o que acarreta dificuldades até mesmo técnicas para realizar uma ação preservacionista. Mais ainda, tais ações dificilmente se apresentam no planejamento estratégico de instituições culturais e museus, assim, enfatizamos a necessidade da existência de um plano de gestão que trate as particularidades de obras de arte tecnologicamente assistidas.

Com isso, entende-se que o plano de gestão é um instrumento importante para enfrentar os desafios preservacionistas da arte no contexto museológico impactado pelas infocognotecnologias. O plano de gestão deve estar em sincronia com os avanços tecnológicos para que as infocognotecnologias possam atuar, além da preservação e salvaguarda de acervos, na organização e tratamento das obras que compõem os acervos e nas redes criptografadas para rastreamento e proteção, contribuindo com empréstimos e exposições itinerantes, garantindo o registro e os direitos de uso e propriedade (Medeiros, 2021).

4. Considerações Finais

A utilização de infocognotecnologias em instituições culturais reconfiguram a paisagem cultural, transformando-a em paisagem cultural pós-digital (Gobira, 2018). As tecnologias modificaram o espaço do museu, aproximando e mesclando o ambiente: “A existência de uma paisagem que interage com o digital, seus ambientes e equipamentos, conforma uma realidade que vem sendo constituída historicamente” (Gobira, 2018, p. 88). Tais usos configuram uma série de possibilidades para a gestão de acervos no contexto do ciberespaço, e ainda permite interligação em acervos heterogêneos (Marçal; Mangan, 2019). Esses processos permitem que os espaços sejam acessados de outras formas, por diversos meios e em vários formatos, reconfigurando a maneira de enxergar a arte e a cultura tecnológica (Gobira, 2018).

Quando se trata de gestão de um espaço informacional museológico, entende-se que é necessária a ação transversal da Ciência da Informação, pois estamos diante de uma paisagem cultural que se constrói a partir da informação. Neste artigo, buscamos apresentar como a informação expandiu as fronteiras de campos com a convergência artística, científica e tecnológica. Mais especificamente, com o desenvolvimento e os impactos das infocognotecnologias, temos a necessidade de tornar condizente com esse novo cenário, as ações de gestão dos museus em geral, e dos museus de arte em particular, tendo em vista as transformações que os objetos museais sofreram (como no caso das artes digitais) ou sofrerão (como nos processos de digitalização total do mundo).

Sem dúvidas este trabalho não possibilitou vislumbrar todas as instâncias de formação de um plano realmente efetivo de gestão museal, mas pôde sinalizar que há uma necessidade premente de se adaptar à realidade do museu a um contexto com o qual já convivemos há muitos anos.

Agradecimentos

As reflexões presentes neste artigo são resultados de projeto de pesquisa apoiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG) e pela PROPPG/UEMG, aos quais agradecemos.

Notas

- (1) A palavra transversal é utilizada neste texto a partir da ideia de “atravessar e seguir adiante”, ou seja, uma reflexão transversal indica a realização de uma reflexão que atravessa o campo da Ciência da Informação, sem necessariamente se deter nele. O termo “transversal” aparece seis vezes neste artigo em “modo/maneira transversal”, “transversalidade dos campos” e “ação transversal”. Quando, por exemplo, sugerimos no resumo que entendemos as contribuições da Ciência da Informação, Museologia e Artes de modo transversal, inferimos que tais contribuições atravessam seus campos de conhecimento e seguem adiante para outros campos atravessam seus campos de conhecimento e seguem adiante para outros campos”, “transversalidade dos campos” e “ação transversal”. Quando, por exemplo, sugerimos no resumo que entendemos as contribuições da Ciência da Informação, Museologia e Artes de modo transversal, inferimos que tais contribuições atravessam seus campos de conhecimento e seguem adiante para outros campos.
- (2) “*La información es por donde discurre nuestro mundo: es la sangre y la savia, el principio vital. Impregna de arriba a abajo las ciencias, transformando todas las ramas del conocimiento. [...] En la actualidad incluso la “La información es por donde discurre nuestro mundo: es la sangre y la savia, el principio vital. Impregna de arriba a abajo las ciencias, transformando todas las ramas del conocimiento. [...] En la actualidad incluso la biología se ha convertido en una ciencia de la información, una materia con mensajes, instrucciones y códigos [...] El mismísimo cuerpo es un procesador de información. La memoria no solo se encuentra en el cerebro, sino también en cada una de las células*” (Gleick, 2011 apud Maldonado, 2020, p. 34).
- (3) Compreende-se aqui que as artes produzidas a partir de infocognotecnologias possuem uma natureza híbrida, ou seja, cada obra possui elementos específicos e recursos técnicos distintos que ultrapassam o uso exclusivo de uma única linguagem em sua criação. Uma obra híbrida pode ter elementos visuais, sonoros e palavras coexistindo a partir de um ou mais recursos técnicos articulados.

Referências

- Burke, Verity; Jørgensen, Dolly; Jørgensen, Finn Arne. Museums at home: Digital initiatives in response to COVID-19. *Norsk museumstidsskrift*, v. 6, n. 2, 2020, pp. 117-123, <https://www.idunn.no/doi/full/10.18261/issn.2464-2525-2020-02-05>. Acessado 05 ago. 2023.
- Brasil. *Política Nacional de Museus: memória e cidadania*. Ministério da Cultura, 2003, https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2010/01/politica_nacional_museus.pdf. Acessado 05 ago. 2023.
- Brasil. Decreto nº 8.124, de 17 de Outubro de 2013. Casa Civil, Brasília, 2013. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d8124.html. Acessado 05 ago. 2023.
- Freire, Karla. Sales, Luana. e Sayão, Luís Fernando. 2020. Curadoria digital no contexto artístico e cultural: possibilidades de reuso de dados de arte. *Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação*. vol. 25, 2020, pp. 01–21, <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/149140>. Acessado 09 ago. 2023.
-
- GOBIRA, Pablo; CORRÊA, Fernanda Corrêa; PORTUGAL, Priscila Rezende. Ciência da Informação, Artes e Museus: plano de gestão museológica e os impactos das infocognotecnologias nos museus de arte. *Brazilian Journal of Information Science: research trends*, vol. 17, publicação contínua, 2023, e023045. DOI: 10.36311/1981-1640.2023.v17.e023045

- Gobira, Pablo; Corrêa, Fernanda. A preservação digital da poesia: uma análise do Arquivo Digital da PO.EX. In: Gobira, Pablo (Org.). *A memória do digital e outras questões das artes e museologia*, 1ed, Belo Horizonte: EdUEMG, 2019, v. 1, pp. 165-188.
- Gobira, Pablo; Corrêa, Fernanda. Como preservar a arte computacional? Ações curatoriais para a criação e a manutenção de acervos. In: I Congresso do Núcleo Interdisciplinar de Estudos da Imagem, Belo Horizonte: Ninfa/FAFICH, 2016. v. 1. pp. 1-10.
- Gobira, Pablo; Silva, Emanuelle. About reality: Relations between museums and virtual reality. *Virtual Creativity*, v. 9, n. 1-2, 2019, pp. 63-72.
- Gobira, Pablo. Artes Digitais. In: Araujo, Mônica Daisy; Frade, Isabel Cristina Alves S.; Morais, Ludymilla Moreira (Orgs.). *Termos e ações didáticas sobre cultura escrita digital*. Belo Horizonte: UFMG/FaE/Ceale/NEPCED, 2022, pp. 47-49. https://nepced.fae.ufmg.br/wp-content/uploads/2022/09/Ebook-Termos-e-aco-es-didaticas-sobre-cultura-escrita-digital-%E2%80%93-NEPCED-na-escola-1_compressed-1.pdf. Acessado 09 08 2023
- Gobira, Pablo. Museus e paisagens culturais pós-digitais. In: Gobira, Pablo (Org.). *Percursos contemporâneos: realidades da arte, ciência e tecnologia*. 1ªed., Belo Horizonte: Ed. UEMG, 2018, pp. 83-98.
- Gobira, Pablo. Por uma preservação integral da obra de arte digital: anotações sobre arte tecnológica. *Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, vol. 14, n. 3, 2016, pp. 501-514, <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8646335> . Acessado 10 ago. 2023
- Maldonado, Carlos Eduardo. *Teoría de la información y complejidad: la tercera revolución científica*. Bogotá: Universidad El Bosque, 2020.
- Marçal, Alessandra de Oliveira; Edna Maria Campanhol. "A expografia museal—da coleção pessoal ao novo museu." *IV Congresso de Iniciação Científica—Uni-FACEF*. 2010.
- Marçal, Carolina Schwaab; Mangan, Patrícia Kayser Vargas. Gestão de acervos museológicos no contexto da cibercultura. *Revista Confluências Culturais*, vol. 8, n. 3, 2019, pp. 107-118.
- Medeiros, Zíngaro Homem de. *Blockchain aplicada à gestão de acervos museológicos: caminhos para a construção do patrimônio cultural em rede*, 2021. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Dissertação de Mestrado.
- Mozelli, Antônio Henrique Mascarenhas. *Curadoria do digital: estudos de processos curatoriais da arte amparados por tecnologias inteligentes*, 2019. Universidade do Estado de Minas Gerais, Dissertação de Mestrado.

Sampaio, Romilson Lopes; Almeida, Ana Rita Silva. O Museu e as Tecnologias Digitais: Uma Experiência na Cidade de São Paulo. *Investigar em Educação*, vol. 2, n. 6, 2018.

Santaella, Lúcia. As artes em tecnologias emergentes. In: Gobira, Pablo (ed.). *Relações entre arte, ciência e tecnologia: tendências criativas contemporâneas*. 1ª ed. Belo Horizonte: LPF/UEMG, 2021, pp. 27-29.

Silva, Emanuelle de Oliveira. *Arte telemática, inteligência artificial e preservação digital: Um estudo da obra Desertesejo, de Gilberto Prado, no acervo do Itaú Cultural, 2022*. Universidade do Estado de Minas Gerais, Dissertação de Mestrado.

Copyright: © 2023 GOBIRA, Pablo; CORRÊA, Fernanda Corrêa; PORTUGAL. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons CC Attribution-ShareAlike (CC BY-SA), which permits use, distribution, and reproduction in any medium, under the identical terms, and provided the original author and source are credited.

Received: 28/08/2023

Accepted: 20/10/2023