

MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO PATRIMONIAL EM MUSEUS VIRTUAIS: POTENCIALIDADES DA PLATAFORMA ERA VIRTUAL

Ítalo Teixeira Chaves

Universidade Federal da Paraíba, Departamento de Ciência da Informação, João Pessoa, PB, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7351-9565>
italochaves55@hotmail.com

Maurício José Morais Costa

Universidade Federal da Paraíba, Departamento de Ciência da Informação, João Pessoa, PB, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0759-9285>
mauriciojosemorais@gmail.com

Izabel França de Lima

Universidade Federal da Paraíba, Departamento de Ciência da Informação, João Pessoa, PB, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2701-5432>
izabel.franca@academico.ufpb.br

Maria Cleide Rodrigues Bernardino

Universidade Federal da Paraíba, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, João Pessoa, PB, Universidade Federal do Cariri, Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia, Juazeiro do Norte, CE, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3812-3167>
cleide.rodrigues@ufca.edu.br

ARTIGOS

DOI: <https://doi.org/10.26512/rici.v16.n3.2023.45499>

Recebido/Recibido/Received: 2022-10-23

Aceitado/Aceptado/Accepted: 2023-09-16

Publicado/Publicado/Published: 2023-10-30

Resumo

A pesquisa discute aspectos relacionados à mediação da informação com o foco na informação patrimonial a partir de ambientes de informação digital e virtual, tendo como centralidade os museus virtuais. Objetiva-se, a partir disso, descrever as potencialidades da plataforma Era Virtual no âmbito da dimensão formativa da mediação da informação, compreendendo, com isso, possibilidades para a apropriação dos patrimônios disponíveis em museus e exposições virtuais. Metodologicamente se configura como pesquisa de natureza básica, quanto aos objetivos, descritiva, com abordagem qualitativa utilizando como técnica a pesquisa bibliográfica e a etnografia virtual. Para análise, considera-se o estudo semiótico das imagens e imagens em movimento e sua relação com a mediação da informação patrimonial. Os resultados apontam as principais características que permeiam a usabilidade e a mediação da informação no âmbito dos museus virtuais disponíveis na plataforma Era Virtual. Conclui-se que os museus virtuais são emergentes na Ciência da informação, sendo ferramentas que potencializam o acesso e a apropriação da informação contida em exposições, superando barreiras geográficas por meio das tecnologias de informação e comunicação.

Palavra-chave: Mediação da informação. Informação patrimonial. Museu virtual. Era virtual.

Mediation of heritage information in virtual museums: potentialities of the era virtual platform

Abstract

The research discusses aspects related to the mediation of information with a focus on heritage

information from digital and virtual information environments, with virtual museums as its centrality. The objective is, from this, to describe the potentialities of the Virtual Era platform in the scope of the formative dimension of the mediation of information, understanding, with this, possibilities for the appropriation of the assets available in museums and virtual exhibitions. Methodologically, it is configured as a research of a basic nature, in terms of objectives, descriptive, with a qualitative approach using bibliographical research and virtual ethnography as a technique. For analysis, we consider the semiotic study of images and moving images and their relationship with the mediation of heritage information. The results point out the main characteristics that permeate the usability and the mediation of information within the virtual museums available on the Virtual Era platform. It is concluded that virtual museums are emerging in Information Science, being tools that enhance access and appropriation of information contained in exhibitions, overcoming geographic barriers through information and communication technologies.

Keywords: Mediation of information. Equity information. Virtual museum. Virtual era.

Mediação de la información patrimonial en museos virtuales: potencialidades de la plataforma era virtual

Resumen

La investigación discute aspectos relacionados con la mediación de la información con foco en la información patrimonial desde entornos de información digital y virtual, con los museos virtuales como su centralidad. El objetivo es, a partir de esto, describir las potencialidades de la plataforma Era Virtual en el ámbito de la dimensión formativa de la mediación de información, entendiendo, con ello, posibilidades de apropiación de los bienes disponibles en museos y exposiciones virtuales. Metodológicamente se configura como una investigación de carácter básico, en cuanto a objetivos, descriptiva, con enfoque cualitativo utilizando como técnica la investigación bibliográfica y la etnografía virtual. Para el análisis, consideramos el estudio semiótico de las imágenes y las imágenes en movimiento y su relación con la mediación de la información patrimonial. Los resultados apuntan las principales características que permean la usabilidad y la mediación de información dentro de los museos virtuales disponibles en la plataforma Era Virtual. Se concluye que los museos virtuales están surgiendo en las Ciencias de la Información, siendo herramientas que potencian el acceso y apropiación de la información contenida en las exposiciones, superando las barreras geográficas a través de las tecnologías de la información y la comunicación.

Palabras-clave: Mediación de la información. Información de equidad. Museo virtual. Era Virtual.

1 Introdução

Os estudos sobre Mediação da Informação estão consolidados no campo científico da Ciência da Informação (CI), os quais estão voltados para ambientes como arquivos, bibliotecas e museus, bem como para a relação entre esses espaços e os sujeitos, observando práticas, comportamentos e competências informacionais (Pacheco; Almeida Júnior, 2022; Gomes, 2020; Santos Neto; Bortolin, 2019). No âmbito dos museus, a mediação da informação tem potencialidades de entrelaçamentos teóricos com os conceitos de informação patrimonial, patrimonialização e mediação cultural, os quais estão relacionados, sobretudo quando se observa a expansão dos espaços museais para a grande rede (Rodrigues; Miguel; Aldabalde, 2022).

Entende-se que a informação manifestada e imbricada no patrimônio cultural, conforme explica Oliveira (2013), pode ser denominada "informação patrimonial", definida por Fragoso (2008) como a conjugação de informações natas do patrimônio cultural, que expandem as

noções dessa categoria teórica, contrapondo-se aos entendimentos históricos e artísticos, por vezes, limitada aos monumentos, voltando-se para as relações que os bens estabelecem com a sociedade.

Esses conceitos, que são tradicionalmente aplicados aos espaços físicos, tangíveis ou presenciais, agora estão sendo também apropriados e designados para novos ambientes informacionais digitais, virtuais ou na web. Nesse cenário, destacam-se os museus virtuais que por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) oportunizam experiências de imersão com visitação 3D, possibilitando que o público, mesmo à distância, tenha condições para uso, acesso e apropriação do patrimônio digital.

Neste sentido, esta pesquisa justifica-se pela importância de compreender de quais maneiras a mediação da informação pode contribuir nos processos de apropriação e patrimonialização no contexto dos museus virtuais. Têm-se, a partir disso, as seguintes problemáticas para guiar o estudo: Quais as potencialidades e possibilidades de mediação da informação patrimonial na plataforma Era Virtual? De que forma os museus virtuais disponíveis na plataforma Era Virtual podem ser utilizados enquanto recursos de mediação da informação patrimonial na web?

Considerando as perguntas apresentadas, têm-se como objetivo central do estudo descrever na ótica da dimensão formativa os recursos e as potencialidades da plataforma Era Virtual no uso e acesso de serviços museais em ambiente virtual, sua institucionalização e como a apropriação dos museus virtuais pode favorecer os processos de mediação da informação patrimonial na web. Para alcançá-lo, foram elaborados os seguintes objetivos específicos: discutir a mediação da informação, suas dimensões e como estas podem favorecer a apropriação do patrimônio cultural em plataformas virtuais; compreender o processo social de patrimonialização a partir da constituição dos museus virtuais; caracterizar os museus virtuais, suas coleções e como tais instituições contribuem para o uso e acesso à informação museal no ciberespaço por meio da plataforma Era Virtual.

2 Mediação da Informação e do Patrimônio Cultural

Sabe-se que os museus constituem o conjunto de instituições circunscritas entre as ações de informar que têm por objeto suas coleções que estão musealizadas, as quais favorecem o ato de rememorar, ou seja, conservar os vestígios e os rastros de determinada memória social (Dodebei, 2017). Os itens dessas coleções, dotados de significados sociais, permitem aos indivíduos construir, elaborar e reelaborar narrativas acerca do mundo que os rodeiam, e, assim, exteriorizar aquilo que são, suas identidades. De igual modo, Sousa, Santos e Maia (2021,

p. 4) ressaltam que a mediação realizada pelas instituições memória, notadamente os museus, "[...] contribui para que o sujeito conheça e/ou ressignifique os diferentes elementos socioculturais presentes na esfera social."

As instituições informacionais, notadamente bibliotecas, arquivos, museus, centros de documentação, dentre outros, atuam no provimento de informações, cuja autonomia, conforme ponderam Silva e Gomes (2013), está centrada na sinergia entre mediação, usuário e apropriação da informação interpretada pelos indivíduos, tirando-o do papel de mero receptor à figura central, a qual será transformada, reorganizada, reestruturada na transformação do conhecimento, como bem declara Almeida Júnior (2015).

Tendo em vista que se vive em uma produção e disseminação acelerada de informação em meio digital (Fachin, 2013), a mediação é determinante para o processo de patrimonialização e reconhecimento dos museus virtuais como importantes agentes de disseminação da informação museal em meios virtuais, bem como na definição dos bens a serem demarcados pela sociedade. Para além de um espaço de contemplação, a mediação qualifica as interações e os sentidos produzidos entre o visitante e as manifestações, expressões e artefatos expostos, agindo na expansão dos conhecimentos do referido sujeito (Rodrigues; Miguel; Aldabalde, 2022).

Nessa esteira, acentua-se que a valorização de manifestações, expressões e bens patrimoniais por parte dos indivíduos perpassa pelo senso de reconhecimento, o qual é alcançado e fortalecido com contato e interações constantes. Logo, a preservação do patrimônio emerge da necessidade de composição de espaços de guarda, circulação e mediação dos bens culturais, cujos museus virtuais atuam como "lugares de memória" (Nora, 1993), se tornando assim, "[...] lugares de reencontro do indivíduo consigo mesmo, revalorizando sua cultura e identidade [...]" (Souza; Santos, 2012, p. 7). Tal potencial, coloca os museus virtuais em um lugar relevante de espaço de mediação cultural e de grande potencial educativo, à medida que se torna mais um mecanismo de apropriação cultural, colocando em tela a dimensão formativa desse processo (Gomes, 2020; 2014).

Tendo como eixos estratégicos a democracia cultural e a democratização cultural, como reforçam Rodrigues, Miguel e Aldabalde (2022), cuja articulação viabiliza a fruição da cultura e protagonismo social (GOMES, 2020). Esse processo é marcado por elementos dialógicos e simbólicos. Santos Neto e Silva (2017) evidenciam a mediação cultural como caminho para apresentar e favorecer o conhecimento acerca das manifestações culturais presentes na sociedade, contribuindo para a apropriação dos distintos elementos socioculturais.

Os museus virtuais são um claro exemplo da coexistência de diferentes dispositivos de mediação, os quais desvelam novas demandas de informação, alterações comportamentais e relações que os indivíduos estabelecem com tais (Gomes, 2014; Almeida, 2009). Esses fatores devem ser considerados ao analisar dispositivos de mediação, notadamente a plataforma Era Virtual, objeto deste estudo, ao passo em que os sujeitos sociais estão em constante processo formativo, tendo em vista as habilidades relacionais com a recuperação e o uso da informação reinventadas na Era Digital (Gomes, 2014; 2020; Fachin, 2013; Dodebei, 2017).

Neste sentido, afirma-se que as múltiplas experiências viabilizadas pela tecnologia acentuam a dimensão formativa da mediação, ao passo em que o indivíduo irá ao “[...] encontro de uma informação nova, com um conhecimento novo [...] [o qual] pode representar a oportunidade de redimensionamento do arcabouço de conhecimentos e saberes [...]” (Gomes, 2020, p. 16), ou seja, o indivíduo se apropria de uma nova informação e transforma seu pensamento em relação ao objeto.

Diante disto, defende-se a necessidade de pensar a mediação do patrimônio cultural, independente dos espaços e suportes em que ele se manifeste e se expresse, assentada em sua dimensão formativa como caminho para a mudança de postura em relação aos bens culturais, para além dos espaços virtuais, à medida que a formatividade permite alterar os estágios intelectuais, cognitivos e afetivos do sujeito perante esses objetivos, conduzindo-os, inclusive, para novas formas de se relacionar com os bens culturais (Gomes, 2020).

3 Patrimonialização e museus virtuais: relações possíveis

É preciso levar em consideração que existe um percurso até um patrimônio ser considerado, de fato, patrimônio. Deste modo, compreende-se a existência de processos complexos, que envolvem tanto questões de ordem técnica quanto aspectos sociais. Diante disso, a UNESCO (2015) define patrimônio como conjunto de valores tangíveis ou intangíveis e expressões que os sujeitos identifiquem como reflexo de suas identidades, crenças, conhecimentos ou tradições, além de ambientes que necessitem de proteção, preservação ou melhoramento pelas gerações atuais para que as futuras gerações tenham acesso.

A apropriação do patrimônio se relaciona diretamente com os sujeitos, o meio no qual estão inseridos e como se dá a relação deste com as diversas formas de representação do patrimônio estando presente, nestas situações, o processo de patrimonialização. Assim sendo, o processo de patrimonialização busca, de modo central:

[...] fazer com que um bem seja considerado patrimônio a partir de critérios históricos, sociais, culturais, éticos, econômicos ou do direito, que garantam um valor representativo de um grupamento humano e de sua memória

coletiva, cuja salvaguarda, ainda que simbólica, favoreça a preservação e o acesso a gerações futuras. (Cavalcante, 2007, p. 156).

O processo de patrimonialização envolve dessa forma diversos agentes, pois à medida que é um processo social e necessita dos sujeitos, é também político, chancelado por políticas e órgãos governamentais, que são, em muitos contextos, os principais responsáveis por administrar recursos (humanos e financeiros) para a preservação desses bens. Britto e Machado (2020) comentam que o processo de patrimonialização tem sido alterado no contexto brasileiro por meio de normativas que valorizem a diversidade de expressões, narrativas e realidades que outrora eram excluídas e desconsideradas enquanto patrimônios. Logo,

A compreensão das políticas do patrimônio como integrantes de um campo informacional, tendo a patrimonialização como um de seus principais processos, consiste em inserir, preservar e promover determinados discursos enquanto representantes da nação (Britto; Machado, 2020, p. 11).

O processo de patrimonialização é transformado à medida que o patrimônio também passa por alterações. Logo, com a popularização das tecnologias de informação, os processos de digitalização e virtualização intermediados por estas tecnologias permitem a existência de um novo formato para a existência do patrimônio, desenvolvendo-se assim o patrimônio digital. Chaves, Pinho Neto e Lima (2023, p. 128) explicam que o patrimônio digital “[...] auxilia na difusão e disseminação da informação contida nas exposições e abre um novo caminho para pensar a gestão, criação e comunicação de espaços museais que estão com uma ascensão em ambientes virtuais.”

Considerando o exposto, uma ferramenta que pode potencializar e dinamizar ainda mais o processo de patrimonialização é o museu virtual. As tecnologias têm adentrado com maior frequência nos ambientes museais e, com isso, criando novas ambiências que vão desde o ingresso nas mídias sociais à criação de museus virtuais, com exposições disponíveis na web e possibilidade de visita 3D.

A terminologia e as configurações que demarcam os museus virtuais são diversas, não existindo um consenso aceito no campo da Ciência da Informação ou da Museologia para estes ambientes. Ferreira e Rocha (2018) exemplificam isso em um estudo trazendo autores e suas concepções de museus virtuais, além de conceitos como museu digital, webmuseu e cibermuseu. Outro trabalho relevante nesse âmbito foi desenvolvido por Magaldi (2023) que elenca essas novas tipologias de museus em uma subárea denominada cibermuseologia, que contempla as novas nuances dos museus nos ambientes virtuais, desde o ponto de vista social ao tecnológico, compreendendo também o entrecruzamento simbiótico de novas áreas como Artes, Educação, Ciência da Computação e Ciência da Informação.

Não se pretende, neste trabalho, ampliar as discussões sobre o conceito de museus virtuais e suas variações, entretanto, faz-se necessário expor um conceito que dialoga com esta pesquisa. Para isto, consideramos os apontamentos de Lima (2009), que classifica os museus virtuais em três tipologias, apresentadas no quadro 1.

Quadro 1 - Tipologias de Museus Virtuais

TIPOS DE MUSEU	CARACTERÍSTICAS
Museu virtual original digital	Museus que têm sua estrutura exclusivamente em meio virtual, sem correspondência de nenhuma natureza com aspectos do mundo real. Seus patrimônios são naturalmente digitais/virtuais.
Museu virtual conversão digital	Museus onde os patrimônios virtualizados têm correspondência com uma exposição ou museu no mundo real, existindo, portanto, nos dois contextos: real e virtual.
Museu virtual composição mista	Museus que não têm correspondência com museus físicos, ou seja, não é uma instituição ligada a um museu físico, mas que possuem um acervo com obras digitalizadas ou virtualizadas que existem ou existiram no mundo real.

Fonte: Adaptado de Lima (2009)

Essas três tipologias de museus virtuais, embora com sutis dissemelhanças entre si, convergem para um ponto em comum: a disponibilização do patrimônio cultural em um ambiente virtual. A popularização e facilitação de acesso às TIC têm possibilitado que cada vez mais esses espaços sejam criados, dando novas vozes e narrativas ao patrimônio e à informação patrimonial.

Chaves, Pinho Neto e Lima (2023) ressaltam cinco características que fortalecem os museus virtuais em um contexto pós custodial: ubiquidade, democratização, interatividade, não linearidade e preservação patrimonial. Esses traços dinâmicos potencializam o uso de espaços de museus virtuais como ferramentas para o acesso e apropriação da informação e da cultura, caminhando para o fortalecimento da cidadania e do empoderamento dos sujeitos, num constante processo de patrimonialização.

Nesse sentido, o processo social de patrimonialização passa por transformações, visto que o patrimônio deixa de ter configuração unicamente física e passa a apresentar uma virtual, de acesso múltiplo, remoto e, praticamente ilimitado. Nesse contexto, os sujeitos têm novas possibilidades não somente no âmbito da apropriação, mas também no da criação e compartilhamento de bens patrimoniais, sendo estas informações patrimoniais mediadas principalmente por meio de plataformas e mídias digitais.

4 Percurso metodológico

Com vistas a descrever os recursos e as potencialidades da plataforma digital Era Virtual no uso e acesso de serviços museais em ambiente virtual, o presente estudo metodologicamente se enquadra em uma pesquisa de natureza básica, já que trabalha com um objeto pouco explorado no campo da Ciência da Informação e que carece de ampliação da literatura, notadamente os museus virtuais. Para tanto, seguem-se as diretrizes de um estudo descritivo, tendo em vista a necessidade de caracterizar os recursos disponíveis na plataforma mencionada, bem como suas coleções e exposições em ambiente digital (Sampieri; Collado; Lucio, 2013; Prodanov; Freitas, 2013).

Apresenta como ponto de partida, na abordagem qualitativa, a pesquisa bibliográfica, na perspectiva de discutir o quadro conceitual acerca de patrimonialização e museus virtuais enquanto categoria de estudo, a partir de autores como Brito e Machado (2020), Ferreira e Rocha (2018) e Lima (2009). Aborda-se mediação da informação e do patrimônio na perspectiva de Sousa, Santos e Maia (2021), Rodrigues, Miguel e Aldabalde (2022), Santos Neto e Silva (2017), Gomes (2020; 2014), Fachin (2013), Silva e Gomes (2013) e Dodebei (2017). O material bibliográfico usado foi recuperado na Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI), sem recorte temporal definido, adotando como descritores de recuperação: museus virtuais, museus digitais, museologia virtual, mediação da informação e mediação cultural.

Para a análise da plataforma Era Virtual adotou-se a técnica de análise de conteúdo, a qual compreende técnicas de pesquisa que permitem a descrição sistemática das mensagens e das atividades atreladas ao contexto da enunciação, assim como inferências sobre os dados coletados. A técnica é composta por procedimentos que permitem o levantamento de indicadores, tanto quantitativos, quanto qualitativos possibilitando a inferência de conhecimentos (Cavalcante; Calixto; Pinheiro, 2014). De acordo com Bardin (2016), a análise de conteúdo contempla três fases:

i) pré-análise: compreendeu o reconhecimento da plataforma, identificação de seções da plataforma Era Virtual, organização das páginas do site e mecanismos de tradução e visualização de coleções e artefatos;

ii) exploração do material: navegação nas exposições, leitura das informações disponibilizadas dos artefatos expostos e a seleção dos dados para análise na ótica da mediação da informação e elementos a serem analisados em museus virtuais; e,

iii) tratamento dos resultados, inferências e interpretação: elaboração do texto, a partir dos elementos extraídos e representados, a exemplo das capturas de seções e artefatos da plataforma Era Virtual.

Foram analisados os recursos de acesso, mediação e uso da informação na plataforma Era Virtual, em especial a seção destinada aos museus cujos espaços, coleções, produtos e serviços encontram-se disponíveis em meio digital. A técnica de análise de conteúdo foi apoiada na análise semiótica de imagens (paradas e em movimento) na ótica da semiologia. De acordo com Penn (2008), tal processo favorece a dissecação seguida da articulação e reconstrução da imagem semanticizada, na perspectiva de explicitar os conhecimentos culturais necessários para que o leitor compreenda a imagem, que neste estudo se manifesta nas imagens e recursos informacionais e museais da plataforma Era Virtual. Notadamente, para este estudo, a análise semiológica foi dividida nas seguintes fases: i) seleção dos achados, imagens, ilustrações e recursos informacionais; ii) compilação do inventário denotativo (sistematização dos conteúdos); iii) exame dos níveis de significação (conhecimento cultural e valores de reconstrução da imagem, identificação de caráter social, dentre outros); iv) descrição das informações e suas interrelações; v) relatoria dos resultados (Penn, 2008).

5 Era virtual: potencialidades para a mediação da informação patrimonial

O imperativo tecnológico tem possibilitado transformações nos processos cotidianos de uso, acesso e apropriação da informação. Esse contexto é amplo e perpassa também pela informação patrimonial e pelos patrimônios culturais. Exposições e museus virtuais estão crescendo e sendo percebidos como uma nova forma de conhecer bens patrimoniais de todo o mundo, sem barreiras espaço-temporais.

Museus têm criado espaços digitais e virtuais, sejam com mídias sociais, *sites*, seja apostando em visitas virtuais com realidade 360°, possibilitando conhecer de modo detalhado as exposições. Além disso, há organizações e grupos sociais que também estão voltando sua atuação para a criação desse patrimônio nos ambientes *web*. Um exemplo disso é a plataforma Era Virtual que desde 2008 trabalha na virtualização do patrimônio cultural brasileiro.

Segundo informações coletadas no *site* desta plataforma, um dos seus principais objetivos é “Transpor museus, exposições e monumentos do patrimônio cultural brasileiro do mundo real para o virtual é o exercício de nossa equipe na busca da valorização do que somos. Promover a plural identidade brasileira tem sido nosso ideal.” (Era Virtual, 2022, p. 1). Ela revela potencialidades tanto no âmbito tecnológico na criação de museus virtuais do patrimônio brasileiro quanto na mediação da informação patrimonial que pode ser explorada a partir deles.

Considerando isso, as categorias a seguir discorrem sobre a perspectiva tecnológica e mediacional dela.

5.1 Museus e exposições virtuais: observações tecnológicas e de usabilidade

A plataforma Era Virtual conta com um quantitativo considerado de visitas virtuais disponíveis para o público. São visitas que contemplam as diversas regiões do Brasil e vão desde exposições e museus às cidades patrimônios, algumas consideradas patrimônios da humanidade pela UNESCO.

De acordo com os critérios de Lima (2009), os museus disponíveis se encontram em duas categorias: Museu virtual conversão digital, considerando a existência de exposições que tem direta relação com as exposições virtuais e o Museu virtual composição mista, visto que algumas das exposições existem no plano virtual, mas seu acervo está espalhado, por estar indisponível ou por ter sido uma exposição temporária.

As exposições contam com alguns recursos que potencializam a apropriação do patrimônio cultural. O primeiro, que é o grande destaque, são as visitas virtuais 360°, que permitem o visitante conhecer e desbravar as exposições por completo, indo do chão ao teto, observando todos os detalhes arquitetônicos característicos dos ambientes.

Outro fator relevante é a existência de exposições virtuais com narrativas em diversas línguas. Isso permite que visitantes de diversos locais do mundo conheçam o patrimônio cultural brasileiro. Há exposições em idiomas como inglês, espanhol, italiano, francês e alemão, além de LIBRAS, que permite uma visita inclusiva às pessoas com deficiência. Ações como essa permitem uma universalização do patrimônio digital/virtual.

As exposições dos museus contam ainda com recursos interativos que possibilitam o visitante aplicar zoom e visualizar melhor uma obra de arte. Há algumas que também contam com informações sobre as obras como autor/pintor, ano ou detalhes/descrições sobre a imagem.

5.2 Potencialidades da plataforma Era Virtual como recurso de Mediação

A plataforma Era Virtual apresenta-se como um dispositivo cujas iniciativas convergem na transposição dos produtos e serviços de museus, exposições e monumentos do patrimônio cultural brasileiro para o ciberespaço, por meio da virtualização, reforçando a abertura do objeto museológico a uma experiência estética virtual, a qual tem como artifício central: a imagem virtual (Muchacho, 2005). Ao utilizar a internet como espaço de interação com o patrimônio, os

museus virtuais explicitam sua capacidade de mediação cultural em ambientes virtuais através de ações museológicas específicas (Henriques; Chaves, 2020).

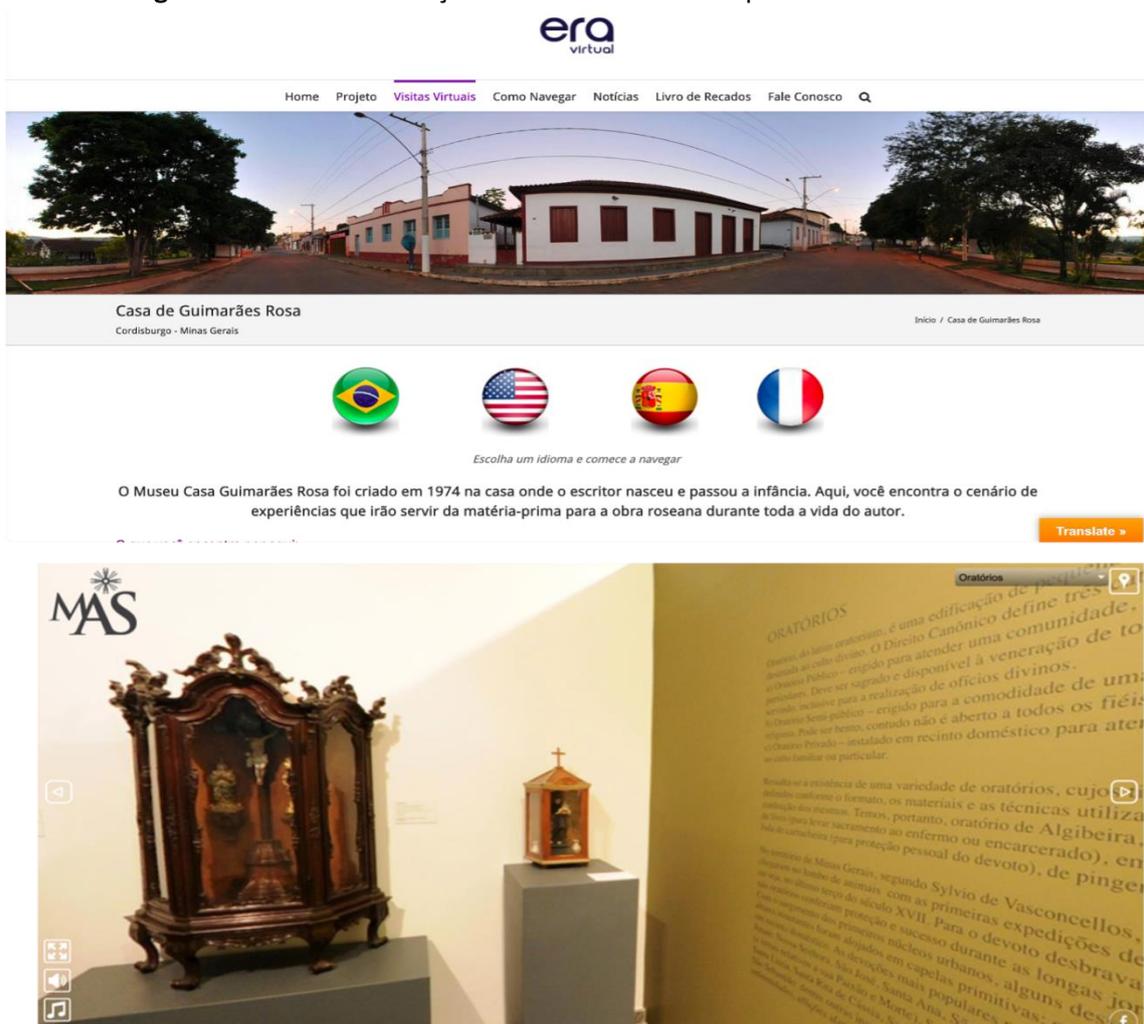
As ações dos museus virtuais se estendem para os âmbitos da pesquisa, preservação e comunicação, como salientam Henriques e Lara (2021), logo a plataforma Era Virtual enquanto mecanismo de mediação favorece a composição de coleções que servem como recurso instrucional, fonte de informação que favorece múltiplos usos e veículo de comunicação das ações das instituições cujas coleções foram virtualizadas. Sendo assim, observa-se que a plataforma ora mencionada exemplifica o uso das mídias sociais para a divulgação de exposições, horários de funcionamentos, dentre outros, ampliando, assim, o acesso da sociedade às instituições museais, como ressaltam Chaves e Morigi (2019).

Ao oportunizar diferentes estratégias de mediação e possibilidades de interação entre os museus e os cidadãos, a plataforma Era Digital permite a realização de visitas virtuais em 27 (vinte e sete) instituições que integram a iniciativa. O visitante pode selecionar o idioma, obter informações acerca do local, horário de funcionamento, endereço, além de navegar pelas galerias utilizando a tecnologia *Adobe Flash Player*¹, embutida nos próprios navegadores.

Conforme pode-se observar na Figura 1, o usuário tem autonomia para selecionar o museu, bem como a coleção que irá visitar, evidenciando sua autonomia na dinâmica de interação com o patrimônio cultural, tornando possível a construção de novas narrativas a partir da informação virtual, imaterializadas graças às tecnologias digitais e sua ubiquidade, como explicam Chaves e Cavalcante (2020).

¹*Adobe Flash Player* é um *plugin* multiplataforma, baseado em navegador, que permite a exibição de conteúdos e vídeos.

Figura 1 – Área de realização das visitas virtuais na plataforma Era Virtual



Fonte: Era Virtual (2022).

Henriques e Lara (2021) destacam que as tecnologias emergentes permitem aos museus trabalharem os bens patrimoniais que compõem seus acervos de forma estruturada, por meio de bases de dados e técnicas modernas de comunicação, dentre elas a navegação virtual em 360º, imagens em três dimensões (3D), por exemplo. Embora esse processo de digitalização e virtualização coloque em tela a possibilidade de fetichização da informação museal ou até mesmo a problemática da universalização do acesso à tecnologia, é essencial explicitar que tais mecanismos facilitam a recepção informativa, pedagógica e estética desses objetos, conjugação apontada por Gomes (2014; 2020) ao tensionar as novas posturas, demandas e comportamentos imbricados no processo de mediação da informação, aplicável, inclusive ao domínio dos museus virtuais.

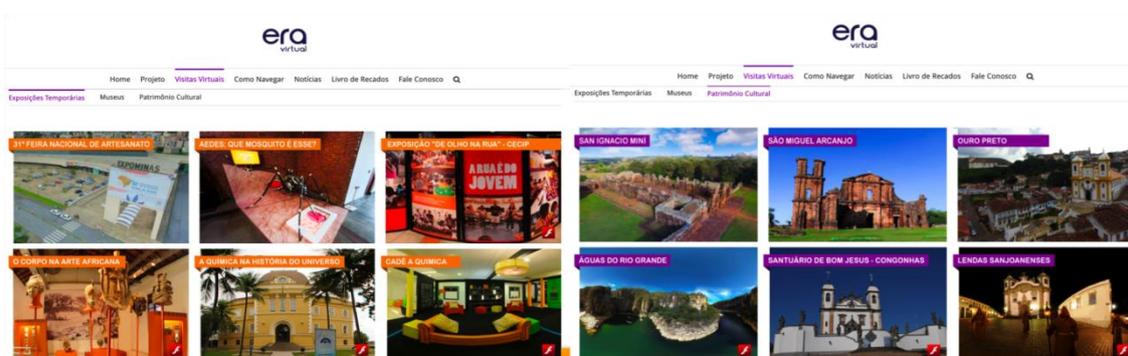
Valendo-se da dimensão estética e formativa da mediação da informação apresentada por Gomes (2014; 2020), é possível apontar na plataforma Era Virtual seu potencial educativo,

ao passo em que permite que seus visitantes construam conhecimento a partir das sinopses, descrições das coleções, imagens e mecanismos de navegação que proveem informações acerca dos objetos observados pelos “visitantes virtuais”. Assim sendo, a Era Virtual permite a mudança cognitiva à medida que indivíduos se defrontam com informações novas e constroem novos saberes, além da possibilidade de crítica e comparação de diferentes objetivos, à medida que nas coleções virtuais o indivíduo pode colocar lado a lado obras de um mesmo gênero ou artista, possibilitando que eles enfoquem seus próprios interesses (Rodrigues, 2011; Almeida Junior, 2015).

A plataforma Era Virtual conta com uma seção destinada a exposições temporárias, as quais contam com temáticas específicas tais como: “Aedes: que mosquito é esse?”, “Cadê a química”, “O corpo na arte africana”, dentre outras. Agrega-se, também, nela uma seção destinada ao Patrimônio Cultural, possibilitando a visita de locais como a cidade de Ouro Preto (MG), o Theatro Municipal do Rio de Janeiro (RJ), o Sítio Arqueológico de São Miguel Arcanjo (RS), bem como outros locais com título de patrimônio cultural nacional, conforme pode ser visto na Figura 2.

Figura 2 – Exposições temáticas e Patrimônio cultural na plataforma Era Virtual

Fonte: elaborado pelos autores (2022)



Percebe-se que os referenciais patrimoniais nos museus virtuais, embora em ambiente virtual, transmitem a mesma identidade das exposições físicas, possibilitando ao indivíduo nesse processo comunicativo a recuperação dessas referências no que diz respeito ao signo (objeto de sua materialidade), símbolo (sua inserção sociocultural) e a relação que este estabelece com sua realidade sócio-histórica (Henriques; Lara, 2021; Penn, 2008).

Deste modo, o visitante do museu virtual abandona uma postura passiva e interage com o espaço virtual mediante suas experiências, podendo criar seus próprios percursos expositivos, a partir das coleções disponíveis, evidenciando a contribuição da plataforma como dispositivo de mediação e extrapolando o papel desta para além da mera apresentação virtual de objetos.

Afirma-se, assim, que “[...] o museu não é somente um dispositivo de comunicação, mas uma instituição cultural, científica, artística e social.” (Henriques; Chaves, 2020, p. 81). Acrescenta-se, ainda, que as práticas de mediação favorecidas pela plataforma Era Virtual explicitam o seu caráter de aparelho de democratização cultural, ao passo que aquela é capaz de “[...] assegurar e ampliar a aproximação dos bens culturais e a população, criando condições de acesso às instituições e aos espaços públicos culturais, possibilitando a popularização da cultura, dos espaços e dos bens culturais mediados.” (Rodrigues; Miguel; Aldabalde, 2022, p. 213).

Sendo assim, a informação patrimonial encontra diferentes caminhos na plataforma Era Virtual para chegar aos indivíduos, a qual se mostra como um rico dispositivo de mediação da informação cultural, pois favorece tanto a sensibilização para o patrimônio cultural e, conseqüentemente sua preservação, quanto a disseminação de coleções e transformação cognitiva dos visitantes, permitindo a realização de pesquisas e estudos direcionados, servir de objeto de atividades pedagógicas e ações de educação patrimonial, dentre outras. Coloca-se em tela a ruptura das práticas museais, sobretudo no que diz respeito aos seus acervos, que abandonam a mera contemplação e conduzem os visitantes a uma postura mais crítica, reflexiva e questionadora, evidenciando que os museus virtuais são potências para o processo de patrimonialização, socialização e apropriação cultural.

6 Considerações finais

No decorrer deste estudo pôde-se perceber que os museus virtuais constituem um domínio ainda novo e emergente, cuja base conceitual ainda é marcada por entendimentos subjetivos e em processo de consolidação, sobretudo no campo da Ciência da Informação. Assim, mostra-se como objeto oportuno de investigações no campo da mediação da informação, graças ao seu potencial formativo e disseminador da informação cultural em espaços museais virtualizados.

A plataforma Era Virtual é um nítido exemplo do potencial mediador dos museus virtuais ao passo em que explicita as dimensões estéticas e formativas por meio de seus produtos e serviços, fixando-se como um rico dispositivo de mediação cultural no ciberespaço. Por intermédio das informações disponibilizadas e pelas estratégias de interação multimídia, os visitantes empreendem tanto processos mnêmicos quanto transformam-se cognitivamente, a partir do contato com novas informações, registros visuais, fotografias em 3D, dentre outros.

A plataforma Era Virtual, ao proporcionar o acesso às coleções de diferentes localidades do país, disponibilizar informações acerca de instituições museais, exposições temporárias, disseminação dos bens patrimoniais brasileiros na *web*, evidencia a transformação cultural

provocada pela cibercultura, colocando o ciberespaço como um lócus de memória, de grande potencial educativo e mediador cultural. A referida plataforma extrapola seu papel de mera divulgadora de produtos e serviços ao passo que se torna um espaço de transformação cognitivo, educativo e de apropriação do patrimônio cultural, apoiando-se tanto no entendimento de mediação da informação quanto de mediação da cultura, a partir do seu caráter democratizador da cultura e democratizante da informação patrimonial.

As ações promovidas pela plataforma explicitam seu papel de dispositivo de mediação e fortalecem os laços dos indivíduos com os museus na virtualidade, tornando-os agentes de mediação e sujeitos ativos nos processos museais, favorecendo o reconhecimento de manifestações e expressões da cultura brasileira e bens patrimoniais singulares de diferentes regiões, cujas práticas interpretativas e sensoriais são convergidas no processo de mediação da informação, respondendo assim às problemáticas suscitadas para esta investigação.

Acredita-se que a plataforma Era Virtual desperta diferentes possibilidades de investigação, isto considerando as diferentes perspectivas e nuances que a mediação da informação e mediação cultural podem assumir, sobretudo em ambientes digitais, notadamente os museus virtuais. Dentre possíveis desdobramentos para estudos futuros está a análise da usabilidade de suas interfaces conforme modelos analíticos explorados na Ciência da Informação, a arquitetura da informação nos museus virtuais, estratégias e dimensões da mediação.

Agradecimento

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo financiamento desta pesquisa.

Referências

Almeida, Marco Antônio de. Informação, tecnologia e mediações culturais. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 14, n. esp., p. 184-200, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/23126>. Acesso em: 12 out. 2022.

Almeida Júnior, Oswaldo Francisco de. Mediação da informação: um conceito atualizado. *In*: Bortolin, Sueli; Santos Neto, João Arlindos dos; Silva, Rovilson José da. (org.). **Mediação oral da informação e da leitura**. Londrina: Abecin, 2015. p. 9-32.

Bardin, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2016. 225 p.

Britto, Clovis Carvalho; Machado, Rafael dos Santos. Informação e patrimônio cultural LGBT: as mobilizações em torno da patrimonialização da Parada do Orgulho LGBT de São Paulo. **Encontros Bibli**, Florianópolis, v. 25, p. 1-21, 2020. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2020.e70964>. Acesso em: 10 out. 2022.

Cavalcante, Lídia Eugenia. Patrimônio digital e informação: política, cultura e diversidade. **Encontros Bibli**, Florianópolis, n. 23, v. 1, p. 152-170, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2007v12n23p152>. Acesso em: 10 out. 2022.

Cavalcante, Ricardo Bezerra; Calixto, Pedro.; Pinheiro, Marta Macedo Kerr. Análise de conteúdo: considerações gerais, relações com a pergunta de pesquisa, possibilidades e limitações do método. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 24, n. 1, p. 13-18, jan./abr. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/ies/article/view/10000>. Acesso em: 25 set. 2022.

Chaves, Ítalo Teixeira; Cavalcante, Lídia Eugenia. Educação patrimonial, bibliotecas e museus virtuais na escola. **Biblionline**, João Pessoa, v. 16, n. 1, p. 44-54, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/biblio/article/view/53105>. Acesso em: 13 out. 2022.

Chaves, Ítalo Teixeira; Pinho Neto, Júlio Afonso Sá; Lima, Izabel França de. Virtualização de museus no contexto da Ciência da Informação no Brasil. **Revista Temática**, João Pessoa, v. 19, n. 4, p. 118-134, abr. 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/66136/37159>. Acesso em: 29. jun. 2023.

Chaves, Rafael; Morigi, Valdir. Musealização do patrimônio na virtualidade: museus virtuais. *In*: Simpósio Científico do ICOMOS, Brasil, 3., 2019. **Anais [...]** Belo Horizonte: ICOMOS, 2019. p. 1-14.

Dodebei, Vera. Cultura e patrimônio na era da informação. *In*: Maringelli, Isabel Cristina Ayres da Silva (org.). **IV Seminário Serviços de informação em Museus: informação digital como patrimônio cultural**. São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2017. p. 81-90.

Era Virtual. **Apresentação**. Belo Horizonte: [s.n.], 2022. Disponível em: <https://www.eravirtual.org/apresentacao/>. Acesso em 13 set. 2022.

Fachin, Juliana. Mediação da informação na sociedade do conhecimento. **Biblos: Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, Rio Grande, RS, v. 27, n. 1, p. 25-41, jan./jun. 2013. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/biblos/article/view/3096>. Acesso em: 25 set. 2022.

Ferreira, Rubens Ramos; Rocha, Luísa Maria Gomes de Mattos. Museus virtuais: entre termos, conceitos e formatos. *In*: Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Ciência da Informação, 19., 2018, Londrina. **Anais eletrônicos [...]**. Londrina, PR: ANCIB, 2018. p. 5866-5885. Disponível em: http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XIX_ENANCIB/xixenancib/paper/view/882. Acesso em: 07. out. 2022.

Fragoso, Ilza da Silva. **Instituição Memória: modelos institucionais de proteção ao patrimônio cultural e preservação da memória na cidade de João Pessoa-PB**. 2008. 139 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2008.

Gomes, Henriette Ferreira; Silva, Jonathas Luiz Carvalho. A importância da mediação para a construção de uma autonomia no contexto dos usuários da informação. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 23, n. 2, p. 33-44, maio/ago. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/12958>. Acesso em: 28 set. 2022.

Gomes, Henriette Ferreira. A dimensão dialógica, estética, formativa e ética da mediação da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 46-59, maio/ago. 2014. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/19994>. Acesso em: 11 out. 2022.

Gomes, Henriette Ferreira. Mediação da informação e suas dimensões dialógica, estética, formativa, ética e política: um fundamento da Ciência da Informação em favor do protagonismo social. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 30, n. 4, p. 1-23, out./dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/57047>. Acesso em: 14 out. 2022.

Henriques, Rosali; Chaves, Rafael. Exposições em museus virtuais: duas experiências brasileiras. **Revista Eletrônica Ventilando Acervos**, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 76-89, nov. 2020. Disponível em: <https://ventilandoacervos.museus.gov.br/wp-content/uploads/2020/11/09.-Artigo-05-Rosali-e-Rafael-2020.pdf>. Acesso em: 14 out. 2022.

Henriques, Rosali; Lara, Lucas Ferreira de. Os museus virtuais e a pandemia de COVID-19: a experiência do Museu da Pessoa. **Museologia & Interdisciplinaridade**, [S. l.], v. 10, n. esp., p. 209-220, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/35924>. Acesso em: 14 out. 2022.

Lima, Diana Farjalla Correia. O que se pode designar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam. *In*: Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Ciência da Informação, 10., 2009, João Pessoa. **Anais eletrônicos [...]**. João Pessoa: ANCIB, 2009, p. 2421-2468. Disponível em: <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/view/3312/2438>. Acesso em: 07 set. 2022.

Magaldi, Monique Batista. Cibermuseologia e o virtual: definições e tipologias de museus. *In*: Britto, Clovis Carvalho (org.). **Os museus e o campo da informação: processos museais**, Museologia e Ciência da Informação. São Paulo: Abecin Editora, 2023. p. 173-207.

Muchacho, Rute. Museus virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico. *In*: Congresso sobre Literacia, Media e Cidadania, 4., 2005. **Anais [...]** Lisboa: FLUP, 2005. p. 1-8.

Nora, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Revista Projeto História**, São Paulo, v. 10, dez. 1993.

Oliveira, Danielle Alves de. **A informação patrimonial e a construção da memória**: uma análise das estratégias de preservação da memória do IPHAN e do IPHAEP. 2013. 128 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/3943>. Acesso em: 29 jun. 2023.

Pacheco, Cíntia Gomes; Almeida Júnior, Oswaldo Francisco. Interlocuções entre a mediação da informação e competência em informação: uma análise bibliométrica das publicações entre 2000-2021. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 18, p. 01-25, 2022.

Penn, Gemma. Análise semiótica de imagens paradas. *In*: Bauer, Martin W.; Gaskell, George (ed.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 319-342.

Prodanov, Cleber Cristiano; Freitas, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho científico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. 277 p.

Rodrigues, Bruno Cesar. **Reflexões acerca do Museu Virtual de Arte e seu papel como mediador cultural**. 2011. 139 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-14032013-095242/pt-br.php>. Acesso em: 14 out. 2022.

Rodrigues, Larissa Teixeira; Miguel, Marcelo Calderari; Aldabalde, Taiguara Villela. Mediação em museus: mapeando o tema e identificando lacunas. **Revista Conhecimento em Ação**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 209-233, jun./dez. 2022.

Sampieri, Roberto Hernández; Collado, Carlos Fernandez; Lucio, María Del Pilar Baptista. **Metodologia da pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Editora Penso, 2013. 617 p.

Santos Neto, João Arlindo dos; Bortolin, Sueli. Mediação da informação no campo da Arquivologia. **Transinformação**, Campinas, SP, v. 31, p. 1-12, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1678-9865201931e180067>. Acesso em: 29 jun. 2023.

Silva, Bárbara Damiani da; Santos Neto, João Arlindo dos. Práticas de mediação cultural nas bibliotecas públicas municipais de Londrina/PR. **Biblionline**, João Pessoa, v. 13, n. 2, p. 30-43, abr./jun., 2017.

Sousa, Ana Claudia Medeiros de; Santos, Raquel do Rosário; Maia, Andrea Medeiros de Sousa. Mediação da cultura e da informação na Fundação Casa de José Américo. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 27, n. 3, p. 68–93, 2021. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/103041>. Acesso em: 29 jun. 2023.

Souza, Anita Helena Vieira de; Santos, Valdir Rodrigues dos. Educação para o patrimônio: mediação cultural na perspectiva dos museus e bibliotecas: uma experiência interdisciplinar na Ciência da Informação. *In*: Encontro Nacional de Estudantes de Biblioteconomia, Ciência da Informação e Gestão da Informação, 35., 2012. **Anais [...]** Belo Horizonte: ECI, UFMG, 2012. p. 1-11.

UNESCO. **Recomendação referente à Proteção e Promoção dos Museus e Coleções, sua Diversidade e seu Papel na Sociedade**. Paris: UNESCO, 2015.