



Competência
e Mediação
em Ambientes
de Informação

INSTITUIÇÕES DE MEMÓRIA, INICIATIVA OPEN GLAM E O COMPARTILHAMENTO DE ACERVOS NA INTERNET

Por **CMAI – COMPETÊNCIA E MEDIAÇÃO EM AMBIENTES DE INFORMAÇÃO**

Outubro/2022

Juliana Soares Lima

Primeiramente, afirmo que o convite para escrever este texto me trouxe várias memórias. Lembranças de filmes que assisti, livros que li e músicas que ouvi. Recentemente assisti a um filme intitulado “Il materiale emotivo”, título traduzido em português como “Uma livraria em Paris”. Uma frase de certo diálogo entre as personagens principais chamou bastante a minha atenção durante o filme, a saber: **“A literatura nos eterniza, a atualidade mata”**.

Em outro momento do filme, Yolande, uma das personagens relata sua dificuldade em colocar para fora as suas emoções e profundidade durante os ensaios no teatro, o que faz com que o diretor da peça recomende aos atores que saiam por aí conversando com as pessoas para colher o que ele chama de **“material emotivo”**.

Continuando a conversa sobre filmes, lembrei-me de Blade Runner, do diretor Ridley Scott. A forma como as relações humanas, o passado e o futuro são abordados no filme mostram outro aspecto crucial relacionado à **memória**. E o que é a memória senão o

“material emotivo”, a afetividade, as reminiscências? Em outro filme de futuro distópico chamado “Equilibrium”, estrelado por Christian Bale, os humanos usam uma droga para inibir qualquer tipo de sentimento com o pretexto de manter a paz eternamente. Não bastasse o uso dessa droga que impedia o ser humano de sentir, o governo destruía os livros, as obras de arte, música etc.

Fazendo uma associação entre esses filmes, minhas impressões pessoais e a frase que tanto chamou minha atenção no primeiro filme citado, pensei de que forma podemos usar a tecnologia a favor da divulgação, valorização e abertura dos acervos? Como manter vivo o “material emotivo” sem que a atualidade os mate?, fazendo uma analogia entre os materiais físicos, digitais e os processos necessários para disponibilizar acervos em ambientes digitais. É justamente nesse ponto que a iniciativa Open GLAM e as Humanidades Digitais podem nos indicar um caminho.

Certamente, não será possível abordar em profundidade ou esgotar todos os conceitos aqui, mas a intenção é justamente vislumbrar os vários nichos de atuação dos bibliotecários nesse cenário.

Inicialmente, é preciso contextualizar que, desde a sua gênese até a sua consolidação, a Ciência da Informação (CI) tem se caracterizado como uma área em expansão, especialmente se considerarmos o crescente aumento do volume de dados disponibilizados nos mais diversos ambientes digitais. O campo científico em geral também foi impactado pela explosão da informação digital, colocando-se em xeque a sua capacidade de resolução de problemas e dilemas informacionais da sociedade contemporânea. (CARVALHO JÚNIOR, MARTINS; GERMANI, 2019).

Dando seguimento à contextualização, destaca-se o termo ‘Instituições de memória’ que costuma estar vinculado a uma série de espaços acadêmicos e culturais, tais como os arquivos, bibliotecas, centros de documentação, galerias de arte, museus, entre outras instituições de caráter cultural. Essa nomenclatura dá origem à ideia do movimento e iniciativa global Open GLAM e a composição de seu acrônimo: GLAM, representa, ‘**G**alleries (galerias), **L**ibraries (bibliotecas), **A**rchives (arquivos) and **M**useums (museus)’. Já o termo ‘open’, refere-se à abertura em diferentes níveis, remete ao movimento do Acesso Aberto e da Ciência Aberta. Em suma, a iniciativa

intitula-se 'Galerias, Bibliotecas, Arquivos e Museus abertos'. Trata-se de uma iniciativa que visa incentivar e oportunizar o acesso aberto ao patrimônio cultural, promover o intercâmbio e a colaboração entre instituições culturais.

A Open Knowledge Foundation foi a instituição responsável por lançar os cinco "Princípios OpenGLAM", os quais giram em torno da liberação de dados abertos dentro de instituições culturais. (OPEN GALLERIES, LIBRARIES, ARCHIVES AND MUSEUMS – OpenGLAM, 2019). A iniciativa Open GLAM tem trabalhado em uma "Declaração sobre Acesso Aberto ao Patrimônio Cultural", onde está explícito que todos devem ter acesso ao patrimônio cultural coletivo.

Sobre o conceito de Humanidades Digitais, esta busca incorporar novos métodos e mídias, recursos digitais, formas de aquisição, produção e transformação do conhecimento cultural, humanístico e da sociedade. Visam transformar a forma como os artefatos e fenômenos estudados pelas humanidades podem ser encontrados, transmitidos, questionados, interpretados, problematizados e imaginados. Numa perspectiva voltada para o Humanismo Digital expressa pelo Manifesto de Viena, trata-se de usar a tecnologia para trazer a inovação, progresso social e crescimento econômico. (HOUGHTON, 2022; NYHAM; FLINN, 2016; WERTHNER *et al.*, 2019).

Por esse prisma, a ideia central da iniciativa se concentra em fornecer acesso aberto ao conhecimento por meio de suas coleções e acervos. Por isso, o foco é disponibilizar materiais e patrimônio cultural de interesse público através dos processos de transformação digital e pelo incentivo à digitalização dos acervos dessas instituições de memória, como forma de estimular a difusão de conteúdos com relevância educacional, além de oportunizar a promoção da interoperabilidade entre bases de dados, implantação de infraestrutura adequada e contribuição para a construção de um novo ambiente informacional.

Essa iniciativa evidencia ainda a necessidade de integração entre as áreas de Arquivologia, Biblioteconomia, Ciência da Informação e Museologia, pois em sua gênese, todas compartilham de ligações epistemológicas advindas desde a Biblioteca de Alexandria. (OPEN GLAM, 2022). Inclusive, foi durante a transição para a modernidade, entre o século XIV e o início do século XX, que o conhecimento dessas áreas sofreu

uma cisão. Aliás, 'as ciências dos acervos', das instituições custodiantes e das técnicas de seu processamento, demonstram como tal configuração que um dia as separou, atualmente as une. (ARAÚJO, 2014).

Este panorama desvelado até então, nos faz avançar para o futuro e refletir sobre como os profissionais da informação podem atuar nesses espaços, a pensar de que forma lidar com essas coleções, quais procedimentos seguir etc. São desafios imensos que irão demandar por parte dos profissionais uma educação continuada, colaboração entre os pares e com outras áreas, a fim de firmar parcerias e trabalhar em conjunto para obter êxito nos projetos relacionados à abertura dos acervos institucionais.

Em uma perspectiva bem mais contemporânea, baseada na Filosofia da Informação do pesquisador Luciano Floridi (1999), destaca-se o papel do cientista da informação nesse novo ambiente digital denominado por ele como 'infosfera'. Em outras palavras, é fundamental que os profissionais da informação trabalhem com a curadoria desses acervos, a fim de exercer o papel de especialista, 'curador do ambiente semântico' (FLORIDI, 2002), lançando um 'olhar informacional' (ARAÚJO, 2014), inclusive no enriquecimento de metadados e de ontologias (FLORIDI, 2002; FYFFE, 2015).

Adentrando nas características, princípios e práticas exercidas pelas instituições de memória, sabe-se que, historicamente, essas sempre contribuíram para a aprendizagem e no apoio à pesquisa de seus usuários, inclusive fornecendo materiais e conteúdos úteis em diversas disciplinas, acesso a arquivos documentais, imagens históricas etc.

No campo de atuação da GLAM, há relatos de experiências e recomendações interessantes sobre a criação de laboratórios para a preparação de coleções digitais interativas para serem disponibilizadas ao público. Essas coleções são trabalhadas em uma perspectiva macro, em que devem ser considerados tanto os objetos que passaram por processo de digitalização como aqueles que são nato digitais. (MAHEY *et al.*, 2019).

Atualmente, com a diversificação de métodos, técnicas e o interesse por aplicações em ambientes computacionais, cresce também a demanda por dados, ou seja, as instituições que trabalham com a iniciativa Open GLAM devem estar preparadas para

disponibilizar em escala global as suas coleções em ambientes digitais que forneçam dados, conjuntos de dados e metadados descritivos abertos.

Além disso, ao publicar uma coleção no formato de dados, os bibliotecários estão abrindo a possibilidade para que esses dados se tornem dados abertos vinculados/conectados às respectivas coleções, dando suporte à reutilização criativa, cocriação ou para uma nova abordagem artística, alcançando satisfatoriamente e amplamente o seu potencial.

Disponibilizar acervos e coleções abertas na internet permite ainda que as pessoas interajam, apurem o gosto pessoal nesses espaços de fruição em coleções culturais e de arte. Martinez e Terras (2019) afirmam que as instituições de patrimônio cultural enfrentam a demanda de digitalização e divulgação online de obras de valor educativo, histórico ou cultural a um custo relativamente baixo, entretanto, há questões de licenciamento e de direitos autorais que precisam ser observadas.

Na Open GLAM, é preciso aplicar os princípios do acesso aberto como um mindset. Geralmente, o acesso aberto está relacionado ao ato de publicar um objeto digital, tais como livros, obras de arte, objetos de museu, materiais de arquivos, entre outros, sob uma licença aberta, a exemplo das licenças Creative Commons. A partir de uma licença cultural verdadeiramente aberta é possível permitir aos usuários não apenas visualizar um objeto, mas também compartilhar, reusar e criar. O argumento principal aqui é que, se um patrimônio cultural é de domínio público, uma cópia digital ou uma representação da mesma deve estar ou permanecer em domínio público, inclusive os metadados.

Há vários exemplos exitosos de plataformas e instituições que disponibilizam coleções de acervos digitais na internet, como a Open Knowledge Foundation, Wikimedia, Creative Commons Organization, **Europeana**, o projeto **Vikus Viewer**, a Biblioteca Pública de Berlim e o magnífico projeto que digitalizou livros pop-up impressos, sendo posteriormente transformado em um **jogo (The Little Book Savior)** para que crianças de 6 a 10 anos pudessem interagir e aprender de forma lúdica sobre a leitura.

No Brasil, diversas instituições já estão disponibilizando suas coleções de acervos na perspectiva da Open GLAM, tais como o **Arquivo Nacional**, a **Universidade de São Paulo** (USP), **Departamento Histórico da Prefeitura de São Paulo**, **Instituto Moreira Sales**, entre outros.

Além do processo de transformação digital dos acervos, a forma de realizar sua gestão e a variedade de formatos dos exigidos demandam estratégias de preservação, organização e de curadoria. O pesquisador Aquiles Brayner (2018) destacou em sua palestra durante o I Congresso de Humanidades Digitais a importância da preservação das coleções, dos dados, assim como sites da internet e diversos outros tipos de dados ou materiais que podem ser úteis aos pesquisadores tanto no presente como futuramente.

O que foi possível vislumbrar até aqui? Permita-me destacar alguns pontos:

- Precisamos aprender a lidar com os desafios relacionados aos documentos, mídias e diversos materiais, bem como com o processo de digitalização e transformação digital de nossos acervos;
- Avaliar e considerar se todos os esforços empregados valem a pena para disponibilizar determinadas coleções e conjuntos de dados em meio digital;
- Saber como proceder nos casos de obras órfãs e com restrições de direitos autorais que não podem ser publicadas abertamente;
- Pensar sobre por que é importante e para quem disponibilizar essas coleções;
- Não basta disponibilizar acervos na internet por meio da digitalização: é preciso estabelecer estratégias para criar artefatos e produtos interativos, inclusive valendo-se da gamificação, das tecnologias imersivas e de realidade aumentada quando possível, ou ainda o uso de Inteligência Artificial (IA) para a produção de obras de arte, afinal, isso é possível atualmente porque estão disponíveis diversos dados e coleções de acervos licenciadas disponíveis abertamente. O essencial é que o usuário possa ter uma **boa experiência**, **sentir** e **recordar** essa memória.

Por fim, acredito que as instituições de memória terão bastante sucesso se souberem aproveitar todos os benefícios e vislumbrar todas as possibilidades trazidas com a perspectiva da Open GLAM. Os bibliotecários terão que fazer um novo exercício: olhar ao redor e ver o potencial do que já se tem antes de pensar quais materiais ou coleções

podem ser ressignificadas, reutilizadas e gamificadas, ou quais materiais podem ser adaptados para proporcionar as melhores experiências para o usuário.

A Open GLAM traz um potencial inovador, pois mostra que a abertura, muitas vezes, está relacionada também para o uso de novas tecnologias e métodos; para as formas de como cada coleção pode inspirar novas criações. Em suma, a Open GLAM e as Humanidades Digitais estão de certo modo, buscando um equilíbrio entre o uso da tecnologia e da memória, um meio em que a atualidade não as mate, mas as eternize.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. **Arquivologia, Biblioteconomia, Museologia e Ciência da Informação: o diálogo possível**. Brasília: Briquet de Lemos; São Paulo: ABRAINFO, 2014.

BRAYNER, Aquiles. As Humanidades Digitais e as instituições de acervos memoriais: aproximações e distanciamentos. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL EM HUMANIDADES DIGITAIS*, 1., Rio de Janeiro, 13 abr. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nOneLCy-pd8>. Acesso em: 1 maio 2022.

CARVALHO JUNIOR, J. M. C.; MARTINS, D. L.; GERMANI, L. B. GLAM e Instituições de Memória em Rede: uma 'Infosfera' de Floridi?. **PragMATIZES - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura**, n. 16, p. 11-30, 3 jun. 2019. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/pragmatizes/article/view/27529>. Acesso em: 18 set. 2022.

FLORIDI, Luciano. On defining library and information science as applied philosophy of information. *Social Epistemology*, v. 16, n. 1, p. 37-49, 2002.

FLORIDI, Luciano. **Philosophy and computing: An introduction**. New York: Routledge, 1999.

FYFFE, Richard. The value of information: Normativity, epistemology, and LIS. *In: FLORIDI, Luciano. Portal: Libraries and the Academy*, v. 15, n. 2, p. 267-86, 2015.

HOUGHTON, Chris. Three challenges (and solutions) to expand Digital Humanities. *In: THE SCHOLARLY KITCHEN*, [S.l.: s.n.], 2022. Disponível em: <https://scholarlykitchen.sspnet.org/2022/09/26/guest-post-three-challenges-and-solutions-to-expand-digital-humanities/>. Acesso em: 26 set. 2022.

MAHEY, M. *et al.* **Open a GLAM Lab**. Doha, Qatar: Digital Cultural Heritage Innovation Labs; Book Sprint, 2019.

MARTINEZ, Merisa; TERRAS, Melissa. Not Adopted: The UK Orphan Works Licensing Scheme and How the Crisis of Copyright in the Cultural Heritage Sector Restricts Access to Digital Content. **Open Library of Humanities**, v. 5, n. 1, p. 1-51, 2019. DOI: <https://doi.org/10.16995/olh.335>.

NYHAN, Julianne; FLINN, Andrew. **Computation and the Humanities**: Towards an Oral History of Digital Humanities. London: Springer Open, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-20170-2>.

OPEN GALLERIES, LIBRARIES, ARCHIVES AND MUSEUMS. **OpenGLAM**. [S.l.: s.n.], 2022. Disponível em: <https://openglam.org/>. Disponível em: 10 maio 2022.

WERTHNER, Hannes *et al.* **Vienna Manifesto on Digital Humanism**. [S.l.: s.n.], 2019. Disponível em: <https://dighum.ec.tuwien.ac.at/dighum-manifesto/>. Acesso em: 16 set. 2022.