

## Transposições para o Meio Digital Interativo: design de informação em museus digitais<sup>1</sup>

Marina Catucci Brasil<sup>2</sup>

### Resumo

Este artigo trata de uma investigação inicial sobre design de informação em museus digitais na contemporaneidade. A pesquisa realizada foi de caráter exploratório por meio da navegação em museus *online*. Intenciona-se demonstrar, em parte, a observação de cinco museus selecionados para pensar a construção do conteúdo textual, imagético e sonoro das exposições, considerando a hierarquização das informações, bem como a articulação do conteúdo com as interfaces para museus dessa natureza. Desenvolve-se, desta forma, uma reflexão sobre o design de informação em relação à adequação dos objetivos, conteúdos e os conceitos das exposições que será concretizado em peças de mídias digitais. A pesquisa teórica referencial apoia-se em Padovani, Spinilo e Gomes (2009), Passos (2008), Rosenfeld e Morville (2002) e Wurman (2002).

**Palavras-chave:** *Design de Informação; Museus Digitais; Expografia Online.*

### INTRODUÇÃO

O foco desta reflexão é o estudo do Design de Informação de Museus de natureza digital. Torna-se, no entanto, importante salientar que, nessa primeira imersão no assunto, não foi possível desenhar um cenário exato de como são realizadas pesquisas dentro desse universo, uma vez que não se encontrou um significativo desenvolvimento do campo Design de Informação e Museus Digitais<sup>3</sup>. As pesquisas, em geral, contemplam a

<sup>1</sup> Trata-se de um artigo de pesquisa de Iniciação Científica do grupo de pesquisa Museu da Indumentária e da Moda da Universidade Anhembi Morumbi, orientado pelas Prof<sup>as</sup>. Dr<sup>as</sup>. Márcia Merlo e Rachel Zuanon.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação com previsão de formação para Dez/2013 em Design Digital pela Universidade Anhembi Morumbi.

<sup>3</sup> Museu Digital vem a ser: sites na web ligados a instituições museológicas ou não, que apresentam como objetivo a difusão de acervos, de bens culturais e sociais. A maioria dos museus apresenta a denominação Museu Virtual, devido à contraposição de real versus virtual, que ainda se faz presente em seus idealizadores

informação, ao apontarem como são trabalhados os conteúdos de acervo no meio digital, ao traduzirem a mesma experiência do meio físico para o *online*. Outros focam a informação como ferramenta para a construção da navegação ou apresentam descritivos de como é o Design de Informação em um projeto de Museu Digital específico.

Ressalta-se que o estudo presente contemplou a observação de variados Museus Digitais, de modo a realizar um comparativo entre as soluções de Design de Informação apresentadas, sob determinados aspectos, que são, para qual disposição de interface as informações serão organizadas, como ocorre a estruturação, agrupamento, categorização e o levantamento de quais mídias comunicacionais estão sendo trabalhadas. Neste sentido, a relevância desse estudo está em sua contribuição ao design de museus digitais, de modo à, efetivamente, contemplar o potencial das linguagens digitais interativas, no que concerne ao design de informação e suas articulações com os elementos de interface, navegação e interação.

Uma vez que o estudo focou museus de natureza digital, torna-se importante salientar que os modos de expor os acervos, as coleções e as mostras - temporárias ou atemporais -, são concebidos visando o espaço 'infinito' da Web, ou seja, um universo intangível que é constituído a partir de diversas ideias conceituais, que podem ser exploradas no todo de seus potenciais no meio digital, trabalhando as linguagens de design e as linguagens digitais interativas como um todo. Esses museus visam alcançar diversos públicos em diversas localidades geográficas, difundindo informações do que possuem pela rede digital.

A pesquisa, de caráter exploratório, partiu do levantamento em mídias *on-line* para identificar museus digitais e suas abrangências, ao desenvolvimento de um mapa referencial, apoiando-se, sobretudo, na pesquisa bibliográfica. Desse modo, a configuração metodológica da investigação compreende uma combinação de pesquisa de referencial teórica com contextualização histórica e prática.

A observação do design de informação visou apreender os conceitos das exposições de modo a compreender como foram projetados para esse espaço, de modo que se identifiquem os elementos das linguagens de design, obtendo um material de referência

---

e o público-alvo dos mesmos, bem como encontrado o uso do termo e discussão da contraposição nas referências bibliográficas que tratam sobre os museus de natureza digital. Foram desconsiderados desta conceituação os museus que apenas apresentaram aspecto institucional.

para o grupo de pesquisa Museu da Indumentária e da Moda – MIMo e para quaisquer outras pessoas que possam vir a se interessar.

Sabemos que a sociedade atual teve as suas possibilidades de comunicação e convivência com as informações ampliadas, devido às tecnologias digitais. Passou-se a utilizar, cotidianamente, do espaço intangível, o meio digital, chamado de ciberespaço, a partir da web (FERNANDES, 2006). E, é nesse ideal, de ampliar a comunicação e a transmissão de informações, que os museus digitais acontecem, porém é necessário que essas informações a serem difundidas estejam organizadas e estruturadas para que os visitantes as assimilem (PASSOS, 2008).

Portanto, o estudo objetiva-se a, além de observar como ocorrem a disposição das informações na interface, como as mesmas são estruturadas, agrupadas, categorizadas nos Museus Digitais, a adequação ou adaptação da curadoria das exposições às possibilidades digitais interativas, identificar quais mídias comunicacionais estão sendo trabalhadas para entender os métodos de interação com a informação que foram utilizados, os tipos de informação encontrados e quais as semelhanças com os museus do meio físico.

Tal estudo resultou a realização de um material referencial das soluções apresentadas, tanto em seu aspecto institucional como expositivo.

## **METODOLOGIA DESENVOLVIDA**

A metodologia empregada contempla, em primeira instância, o desenvolvimento de uma pesquisa teórica referencial sobre design de informação em meios digitais interativos, tendo como base a revisão da literatura, concomitantemente a leitura do referencial teórico sobre museus digitais.

Um segundo momento, enfocou-se a pesquisa experimental orientada à coleta dos dados relacionados ao design de informação em museus digitais, para isso foi realizado uma busca no meio digital por museus contemporâneos, onde resultou em um levantamento de cerca de 50 museus já consolidados. Nessa etapa do estudo houve uma absorção e entendimento dos acervos como visto pelo interator-visitante, seja ele um curioso ou pesquisador, o que resultou em uma categorização dos mesmos para nortear este mapeamento.

Partindo dos pressupostos, nesse mapeamento inicial, de cerca de 50 museus digitais contemporâneos já consolidados, foi proposto uma divisão dos mesmos que

resultou em uma categorização em duas frentes principais: Museu Online<sup>4</sup>, referente a projetos museais que existem somente nesse meio; e Museu Físico/Online para os museus que existem no meio físico e possuem sua representação no meio digital; ao decorrer da pesquisa a categorização apresentou subdivisões, elencadas a seguir:

Tabela 1: Categorias Adotadas e sua Conceituação.

Museu Online: Explora o Potencial do Meio Digital Interativo	O museu existe somente no meio online e explora o potencial das linguagens digitais interativas.
Museu Online: Representação Literal de um Museu do Meio Físico	O museu existe somente no meio online e replica a estrutura visual e informacional de museus do ambiente físico.
Museu Físico/Online: Explora o Potencial do Meio Digital Interativo	O museu existe no meio físico e no meio online explora o potencial das linguagens digitais interativas.
Museu Físico/Online - Representação Literal de um Museu do Meio Físico	O museu existe no meio físico e no meio online propõe uma tradução literal de suas atividades e acervo físicos.

Vale observar que durante o processo de exploração e categorização dos museus, percebeu-se que os museus digitais que representam literalmente o espaço de um museu do meio físico, coube ainda uma subdivisão em Construções Existentes e Construções Não Existentes. Isto significa pontuar quais museus digitalizaram construções existentes em meio físico e quais museus utilizaram das linguagens digitais interativas para representarem construções, mas que são construções inexistentes no meio físico.

Diante do exposto foi constatado e plausível categorizar os museus, em uma combinação das subdivisões das categorias principais<sup>5</sup>, ou seja, ao mesmo tempo em que representam - ou replicam - um museu do meio físico, exploram as possibilidades digitais interativas.

<sup>4</sup> Foi adotado o termo Museu Online, pois como pontuado por Rala (s.d), que museu online, todos são, uma vez que, usam o meio digital para suas ações. Já museu digital vem a ser os quais concebem experiências diferenciadas das ações do meio físico, que vão além do colocar fotos de seus acervos e exposições na rede.

<sup>5</sup> Pode-se dizer que combinam as subdivisões, pois ao apresentarem as réplicas ou representações, a imersão para com a informação transmitida é mais intensa, ocorrendo um desenvolvimento superior das possibilidades das linguagens digitais interativas, uma vez que saem dos estereótipos comuns das interfaces programadas em *HTML4*, *CSS4*, *PHP* e *JavaScript*.

A terceira instância de desenvolvimento dedica-se à observação das aplicações on-line selecionadas. Segundo a diretriz, Withrow (2007 apud. PADOVANI, SPINILO & GOMES, 2009) diz que um dos objetivos na análise de similares é identificar as melhores práticas, relacionar os pontos positivos e negativos de forma a superar as soluções de design propostas nos mesmos, em seu próprio projeto. Porém essa análise ocorre de forma descritiva, sem o julgamento das mesmas, ou propostas de redesign (ENGELHARDT, 2002 apud. PADOVANI, SPINILO & GOMES, 2009).

Dentre a proposta de análise descritiva dos autores Padovani, Spinilo e Gomes (2009), alguns itens de observação foram selecionados como guia para a análise realizada nos museus virtuais selecionados, quanto ao Design de Informação: Listagem dos principais conteúdos abordados - observa-se aqui o quanto é institucional e o quanto é expositivo; Quais as ferramentas e ações que os usuários podem realizar junto às informações, ou seja, uma observação do quanto à informação é interativa. O modelo conceitual dos mesmos, nesse caso, aplica-se a tabela das categorias de museus adotadas nesta pesquisa e proporciona um entendimento quanto à disposição da interface em Documental e Experimental<sup>6</sup>; observando, também, os níveis de navegação e complementando com os recursos midiáticos de comunicação utilizados, que, segundo Wurman (2002) quando temos uma informação a ser transmitida devemos observar qual o meio ou método de comunicação é mais eficiente, de modo a passar a totalidade da mesma.

O autor ainda apresenta pontos importantes de serem observados em relação às mídias de comunicação utilizada, “meios eficazes de comunicação são as indicações visuais, como ícones, símbolos, pictogramas” (WURMAN, 2002, p.124). Ainda complementa que não é a estética que importa e sim se a ideia pelos ícones e símbolos é transmitida.

Foram elencados os seguintes elementos de observação de design de informação, segundo as diretrizes de Rosenfeld e Morville (2002), que vem a ser a observação dos esquemas de Estruturação da navegação, se são Hierárquicos, por Database ou Hipertextual, uso de *links*; quanto ao Agrupamento das informações em esquemas Exatos – uso de ordem alfabética, cronológica e geográfica - Ambíguos – uso de ordem temática,

---

<sup>6</sup> Documental é o site que apresenta uma disposição da interface em diagrama ortogonal, que vem a ser a estruturação em colunas, módulos, zonas espaciais, guias horizontais, margens e marcadores, quando não apresenta diagrama ortogonal, é considerado Experimental (PASSOS, 2008).

função ou tarefa, por audiência, por metáforas - e ainda a Híbrida quando há a mescla dos tipos de organização, com vista às soluções projetuais desenvolvidas pelos Museus Online.

Uma vez que classificar “é uma ideia fundamental do organizar, do buscar, do encontrar e do compreender” (WURMAN, 2002, p.122).

No entanto, para a elaboração desse material referencial das possibilidades e soluções em relação ao design de informação dos museus digitais, consideraram-se as correlações com a navegação, interação e interface. Foram selecionados para uma observação mais completa cinco dentre os museus mapeados: Museu da Pessoa (<http://www.museudapessoa.net>); Museu del Traje ([museodeltraje.mcu.es](http://museodeltraje.mcu.es)); Museu Virtual da Coca-Cola (<http://theverybestofcocacola.com/home/>); Museu Virtual da Infância (<http://www.museudainfancia.unesc.net/>) e Valentino Garavani Virtual Museum ([www.valentinogaravanimuseum.com/](http://www.valentinogaravanimuseum.com/)), de modo a pontuar as suas principais características e as soluções de design apresentadas pelos mesmos.

Os museus selecionados como casos de estudo possuem propostas ou temáticas semelhantes aos aspectos trabalhados pelo site do grupo de pesquisa Museu da Indumentária e da Moda – MIMo. Neste aspecto, foram realizados apontamentos de outros museus que apresentaram relevantes soluções em algum dos critérios observados. Vale observar que os museus selecionados há um exemplo de cada categoria, e, que a categorização de todos os museus levou em conta o trabalho expositivo presente nos endereços encontrados na internet.

A saber, segundo Merlo (2012), o Museu da Indumentária e da Moda trabalha com a percepção do vivido, propondo a sistematização das lembranças contidas nas fotografias de álbuns de família, permeadas por práticas sociais e culturais em torno da indumentária e da moda. Propõe um exercício contínuo de reflexão por meio de atividade permanente de pesquisa, coleta, organização e disseminação de conhecimentos, das mostras e exposições tendo como foco, portanto o contar e difundir as histórias contidas nos artefatos, pelo meio digital. Ressaltando que o conteúdo exposto irá possuir ligação direta com moda e indumentária, como assunto de difusão ([www.mimo.org.br](http://www.mimo.org.br)).

## RESULTADOS OBTIDOS

Na observação inicial dos cinquenta museus mapeados foi possível qualificar e quantificar a disposição de interface e os elementos de informação observados. Dentre estes, algumas características fizeram-se evidentes.

Tornou-se evidente a utilização do conceito de nuvem apresentado por Gibson (apud. FERNANDES, 2006), ou seja, os museus digitais constituem-se pelo material que é *upado*<sup>7</sup>, algo que é do meio físico, ganha uma réplica em *bits*, no ambiente digital. Como complementa Rocha (2009), muitos dos museus digitais nascem ligados a acervos físicos e podem ser extensões de museus presenciais, no entanto, outros se constituem de forma autônoma, oferecendo experiências restritas ao meio digital, ainda assim valendo-se de materiais do meio físico.

Percebe-se tal teoria ao verificar a porcentagem dos museus existentes em cada categoria; para esses valores foi realizado o seguinte cálculo, do total de museus levantados, foi atribuído o valor 100%, contabilizando os museus existentes em cada categoria, chegou-se aos resultados conforme Tabela 2:

Tabela 2: Porcentagem dos Museus encontrados por Categoria.

Museu Físico/Online: Explora o Potencial do Meio Digital Interativo	16% dos museus listados.
Museu Físico/Online: Explora o Potencial do Meio Digital Interativo; Representação Literal de um Museu do Meio Físico - Construção Existente.	18% dos museus listados.
Museu Físico/Online: Explora o Potencial do Meio Digital Interativo; Representação Literal de um Museu do Meio Físico - Construção Inexistente	2% dos museus listados.
Museu Online: Explora o Potencial do Meio Digital Interativo	47% dos museus listados.
Museu Online: Explora o Potencial do Meio Digital Interativo; Representação Literal de um Museu do Meio Físico - Construção Existente	11% dos museus listados
Museu Online: Explora o Potencial do Meio Digital Interativo; Representação Literal de um Museu do Meio Físico - Construção Inexistente	6% dos museus listados.

Fonte: Arquivo Pessoal, 2013

Oliveira (2012, p.189) afirma,

Na atualidade, museu é sinônimo de coleção, de acervo, de documentação, conservação, exposição e informação de qualquer tipo de objeto, organizado por alguém ou por uma instituição, com ambição de apresentar ao público, criar formas educativo-pedagógicas, pesquisa e extensão. E esse novo museu, que está

<sup>7</sup> O termo *upado* tem o sentido de levantar, erguer. No caso da web, como visto em Fernandes (2006) conceitua-se que os arquivos digitais se localizam no ciberespaço; teoricamente localizado acima de nós, nas nuvens; por esse motivo ao colocarmos um arquivo em rede digital, menciona-se o termo upar um arquivo ao ciberespaço.

no ciberespaço, o virtual, prescinde do espaço físico onde estão as “coisas” que devem ser vistas.

No meio digital compreende-se que o ato de digitalizar documentos é uma maneira de documentar e conservar os artefatos, sendo eles organizados e apresentados por interfaces publicadas, criam-se formas de expor e informar ao público. No entanto, não possuem um trabalho museológico no meio físico, por exemplo, o *Museu Virtual do Futebol*<sup>8</sup>([museuvirtual dofutebol.webs.com](http://museuvirtual dofutebol.webs.com)) e o *Museu Virtual da FEB* ([museuvirtualfeb.blogspot.com.br](http://museuvirtualfeb.blogspot.com.br)).

Outro fator observado é que alguns dos projetos de museus digitais são constituídos como portais, apresentando, portanto mais de uma experiência museológica digital, como é possível observar em: *Era Virtual Museus* ([www.eravirtual.org.br](http://www.eravirtual.org.br)), *Museu Virtual Brasil* ([www.museuvirtualbrasil.com.br](http://www.museuvirtualbrasil.com.br)) e o *Virtual Museum of Canadá* (<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca>).

Segundo Henriques (2004), grande parte desses museus, utilizam o ambiente digital para o aspecto institucional, ou seja, promovem e informam sobre o próprio museu, em principal, sobre suas exposições fixas e/ou temporárias, bem como, sobre eventos e ações educativas. Ao menos 15 dos museus mapeados apresentam a parte institucional em destaque, independente de terem ou não representação no meio físico. Dentre os que são do meio físico, ao menos 08, criam uma maior interatividade em relação ao visitante para com as exposições físicas, explorando as possibilidades das linguagens digitais interativas.

Segundo Passos (2008), a função do Design de Informação é aperfeiçoar o desempenho das interações nas linguagens digitais interativas, buscando-se uma reflexão direta em como disseminar o maior número de informação possível, visto que transformar a informação transmitida na interface em conhecimento é um dos objetivos mais importantes em museus dessa natureza.

Ao findar a exploração dos cerca de cinquenta museus *online* vale ressaltar o que diz Schweibenz (2004 apud CARVALHO, 2008) de que não há um conceito de museu digital definido e amplamente aceito, por esse motivo surgem mais de um modelo conceitual de planejamento, apresentando acima de tudo, diferenças no desenvolvimento do design de informação diferenciado para cada projeto. Por esse motivo alguns museus

---

<sup>8</sup> Nota: O Museu Virtual do Futebol, não possui nenhuma ligação com o Museu do Futebol, instalado nas dependências do Estádio Municipal Paulo Machado de Carvalho, situado ao final da Av. Pacaembu, São Paulo, SP, Brasil.



desenvolvem navegação e disposição de conteúdo de forma experimental para as exposições e documental para o institucional, porém é necessário se levar em conta, que o planejamento principalmente, é devido às tecnologias ou linguagens de programação utilizadas, pois estas determinarão as possibilidades de navegação, interação e a construção da interface, influenciando diretamente na organização e estruturação das informações nas mídias comunicativas - áudio, vídeo, texto e infográfico.

Foi realizada, na observação entre os museus selecionados, uma tabela que pontua como ocorre o desenvolvimento dos aspectos de Design de Informação nos respectivos museus:

Tabela 3: Museus Observados e Suas Características.

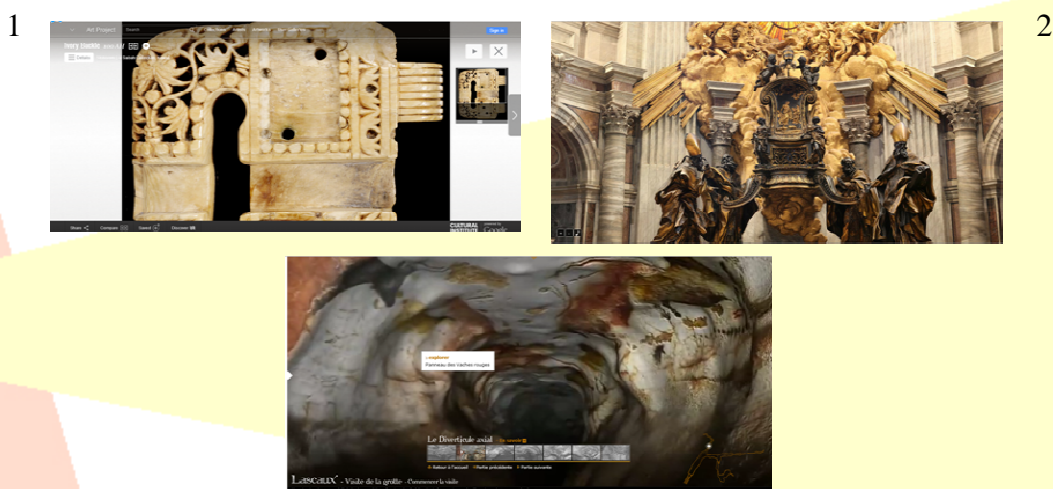
Museus/ Tópicos de Observação	DISPOSIÇÃO	ESTRUTURAÇÃO	AGRUPAMENTO	CATEGORIZAÇÃO	CONTEÚDO (MÍDIA DE COMUNICAÇÃO)
Museu da Pessoa	Documental	Hierárquica e Database	Híbrido	Temática e Própria	Textual, Imagético e Audiovisual
Museu del Traje	Documental (Site) Experimental (Exposição)	Hierárquica e Hipertextual (Site) Hipertextual (Exposição)	Híbrido (Site); Ambíguo (Exposição)	Temas, Tarefas e Metáfora (Site) Temática (Exposição)	Textual e Imagético
Museu Virtual da Coca-Cola	Experimental	Hierárquica e Database	Ambíguo	Temática	Textual, Imagético e Audiovisual
Museu da Infância	Documental	Hierárquica e Hipertextual	Híbrido	Funções e Temática	Textual e Imagético
Valentino Garavani Virtual Museum	Documental e Experimental	Hierárquica e Hipertextual	Híbrido	Temas, Tarefas e Metáfora	Textual, Imagético e Audiovisual

Fonte: Arquivo Pessoal, 2013.

A saber, o Museu da Pessoa foi categorizado como Museu *Online*, que explora o potencial do meio digital interativo; o Museu Virtual Del Traje foi categorizado como Museu Físico/*Online* em representação literal de um museu do meio físico de construção existente; o Museu Virtual da Coca-Cola foi categorizado como Museu *Online* em representação literal de um museu do meio físico, construção existente que explora o potencial das linguagens digitais interativas. Ressalta-se que este não se trata de um museu de fato, e sim de um projeto que foi idealizado, para compartilhar, através do meio digital, a história de objetos da empresa/marca; o Museu Virtual da Infância foi categorizado como Museu Físico/*Online* que explora o potencial das linguagens digitais interativas; o Valentino Garavani Virtual Museum foi categorizado como Museu *Online* em representação literal de um museu do meio físico, em uma construção inexistente e que explora o potencial das linguagens digitais interativas.

Pudemos observar entre os aspectos observados que naqueles que existem estruturas experimentais em relação ao material expositivo, tornam-se mais eficientes a difusão das informações, ou seja, adquire-se um maior número de informações, pois é permitida uma exploração como se o interator estivesse no local. Já alguns museus quebram o limite que existiria no meio físico, possibilitando uma maior aproximação nos objetos em exposição. São exemplos também: *Google Art Project* ([www.googleartproject.com](http://www.googleartproject.com)), *Museus Vaticanos* ([http://www.museivaticani.va/4\\_ES/pages/MV\\_Home.html](http://www.museivaticani.va/4_ES/pages/MV_Home.html)) e *Lascaux – Gruta Pré Histórica* ([www.lascaux.culture.fr](http://www.lascaux.culture.fr)).

Figura 1: Interface de Exploração de Objeto Google Art Project. Figura 2: Interface em Zoom visualização de basílica Museu do Vaticano e Figura 3: Interface Inicial Lascaux.



Fonte: Arquivos da autora, São Paulo, 2013.

Entre os Museus *Online* que exploram as linguagens digitais interativas, compreende-se pelo Museu da Pessoa, que é considerado o pioneiro entre os museus de natureza digital, inclusive internacionalmente (CARVALHO, 2008), a diferença entre um museu digital e um <sup>3</sup> museu físico, pois possuem uma proposta de ser mais do que um depósito de acervo digital, devido ao fato de o visitante poder, além de contar histórias, montar as coleções.

Entre os sites que não apresentam grandes diferenciações de design para o que é conteúdo expositivo e institucional, veremos também no Museu da Pessoa uma solução para a separação do conteúdo de exposição para o conteúdo institucional. Apresentando, além das rotulações do menu em Crie, Explore e Entenda, uma duplicação do menu textual

de navegação, um ao topo da interface e outra ao final da mesma; o que diferencia um menu do outro é, que o inferior apresenta o acréscimo da rotulagem Ajuda, *link* para interfaces, que levam às informações institucionais, mais rapidamente e facilmente.

Figura 4: Menu de Navegação Textual Superior e Inferior do Museu da Pessoa.



Fonte: www.museudapessoa.net, 2013

O Valentino Garavani Virtual Museum é exemplo de museu que apresenta a separação do que é exposição e do que é institucional de forma mais evidente. Primeiro pelo uso do termo metafórico de “Entre no Museu”, depois por deixar claro que é um aplicativo, na visita inicial do interator.

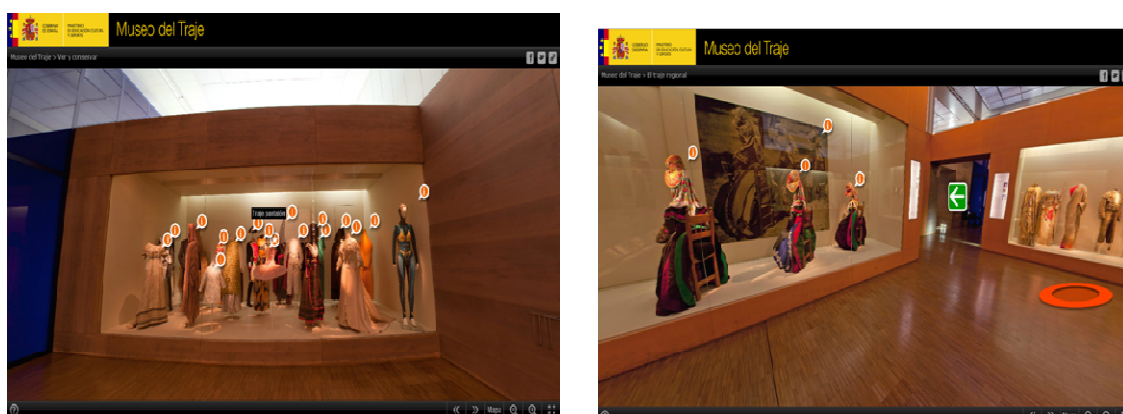
Figura 5: Interface que permite baixar o aplicativo do museu.



Fonte: www.valentinogaravanimuseum.com, 2013.

O Museu del Traje de Madri, juntamente com o Museu Virtual da Coca-Cola, apresentam boas soluções quanto a transmissão de informação em como navegar na interface 360° e sobre quais objetos possuem informação. O primeiro fornece setas indicativas dos espaços a “caminhar”, com diferença de cor e formato quando se chega ao limite de uma ala e outra, ícones informativos de quando a peça tem importância para o museu e ícones para as informações sobre o artefato.

Figura 6: Interfaces da Exposição Virtual Permanente do Museu del Traje.



Fonte: [www.museodeltraje.mcu.es](http://www.museodeltraje.mcu.es), 2013.

Já o segundo apresenta uma explicação de qual é o modo mais adequado de se manipular o teclado e o mouse; quanto à indicação dos objetos que possuem informação detalhada por um ícone figurativo. Há ainda o uso de um mapa - infográfico - que localiza o interator naquele espaço físico e mostra em ilustração qual é o seu campo de visão, apresentando o nome dos corredores; ao adentrar em um corredor, uma voz em áudio explica o que contêm, apresentando como adequar conteúdos para que a interface não fique sobrecarregada de textos, ou um prolongamento nos níveis de informação que serão acessados.

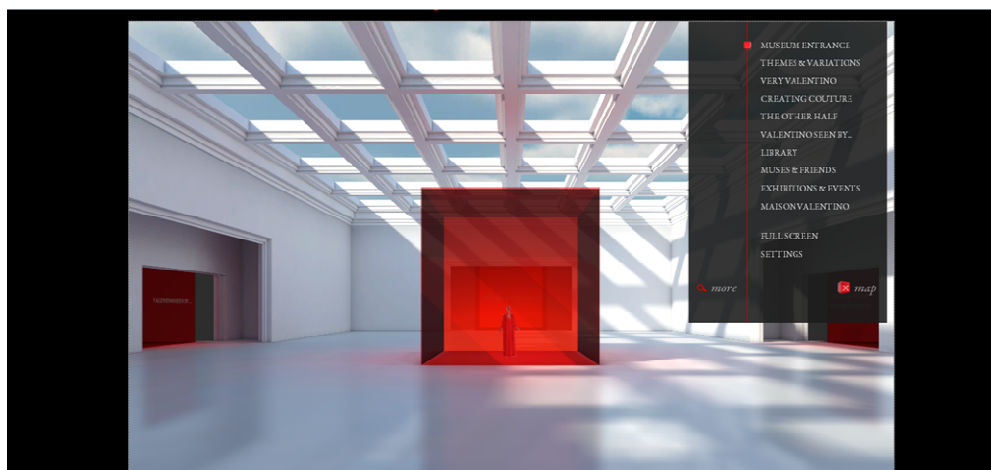
Figura 7: Interface de Exposição do Acervo Museu Virtual da Coca-Cola



Fonte: [theverybestofcocacola.com/home/](http://theverybestofcocacola.com/home/), 2013.

Outra solução adequada apresentada pelo Valentino Garavani Virtual Museum, é a mistura entre o design de informação centrado na navegação, utilizado em sites documentais, para uma interface que se propõe a ser experimental.

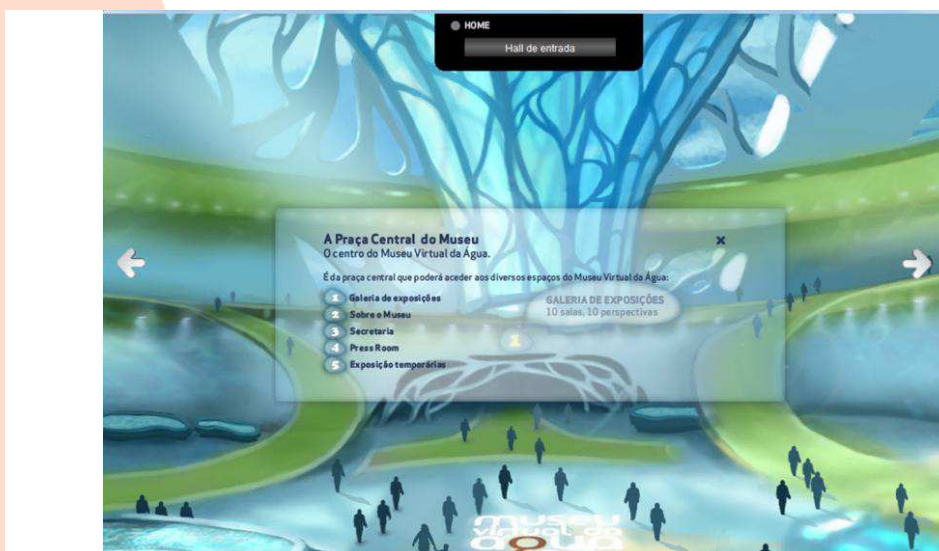
Figura 8: Interface Inicial do Museu Valentino Garavani



Fonte: [www.valentinogaravanimuseum.com](http://www.valentinogaravanimuseum.com), 2013

Museus que apresentam características interessantes quanto à categorização dos conteúdos das interfaces são o Museu da Pessoa com o uso de *tags* que são realizadas pelos interatores/visitantes. Assim como o *Museu Virtual Aristides de Souza Mendes* ([mvasm.sapo.pt](http://mvasm.sapo.pt)) e o *Museu Virtual da Água* ([www.museuvirtualdaagua.com/scid/mvragua\\_v2\\_june](http://www.museuvirtualdaagua.com/scid/mvragua_v2_june)) que utilizam rotulações em metáforas aos nomes que damos às instalações nos museus físicos. Observou-se que o primeiro não utiliza em sua interface representações de museu do meio físico; as rotulações permeiam em “Corredores”, “Recepção”, entre outros.

Figura 9: Interface Inicial do Museu Virtual da Água



Fonte: [www.museuvirtualdaagua.com/scid/mvragua\\_v2\\_june/](http://www.museuvirtualdaagua.com/scid/mvragua_v2_june/), 2013.

O Museu Virtual da Infância apresenta grande diferencial, por intermédio de um jogo interativo com o acervo, nas formas de se transmitir o conteúdo, adequando o assim ao público-alvo; explorando, inclusive, as mídias de comunicação de maneira inovadora.

Um Museu que apresenta uma solução na adequação da quantidade para o como passar informações é o *Museu Virtual Aristides de Souza Mendes*, que utiliza vídeos em seu “espaço expositivo”.

Outro que apresentava soluções em mídias de comunicação era o *Museu Virtual do Iraque* (deixou de funcionar no decorrer do estudo), trabalhava com a réplica dos objetos dos artefatos em linguagem 3D, de forma manipulável, além das mídias tradicionais.

Figura 10: Interfaces do Jogo Interativo do Museu Virtual da Infância



Fonte: [www.museudainfancia.unesc.net](http://www.museudainfancia.unesc.net), 2013.

Pontua-se, no entanto, que ambos os projetos de museus digitais dentre os cerca de cinquenta observados procuram primeiramente atender às suas principais necessidades de acordo com a tecnologia que lhes são cabíveis. Mas ambos os projetos, ao terem em vista a questão de dispor uma totalidade de informações, apresentam como aspecto negativo, um alto grau de conteúdo, que torna mais ou menos cansativa a navegação, dependendo da elaboração dos Designs, no entanto se fazem por serem impossíveis de se explorarem por completo em pouco tempo.

Findada a observação dos museus digitais, apresentam-se estes resultados como material de referência para os interessados referente às soluções de Design de Informação;

levantadas a partir dos museus que mais obtiveram destaque, conforme a pesquisa demonstrou.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentaram-se nessa observação geral opções de como utilizar as informações para promoverem ações complementares às ações do museu físico, como por meio de jogos interativos.

Contemplou-se a necessidade pontuada anteriormente de que o público espera encontrar nos sites de museu informações sobre a totalidade ou boa parte do acervo, antecipando dessa forma uma busca por objetos de real interesse de estudo, na instituição física.

Observou-se que o Design de Informação em uma totalidade dos projetos, apresentou preocupação em como transportar os ideais para as interfaces em relação às disposições das mesmas.

Ao findar a observação, concluiu-se que o Museu del Traje de Madri apresenta, em sua ação digital, uma consolidação bem desenvolvida de um museu que atende aos dois estilos de públicos, o do visitante do meio digital e do visitante do meio físico, trabalhando a projeção do design de informação de acordo a cada necessidade.

Observou-se, também, que há uma linha tênue entre a função de um curador e de um design de informação para os museus dessa natureza, sendo plausível um debate de qual é o papel do designer de informação, nesse caso, se é o de auxiliar a estrutura da linguagem em relação ao público alvo; a estrutura da navegação – caso do Valentino Garavani; na transformação dos objetos de acervo em material midiático interativo – caso do Museu Virtual da Infância; ou o de realizar a estruturação e categorização, que em muitos casos provem das mãos do curador.

Foi observado que as instituições que funcionam no meio físico usam as ações digitais para uma promoção de si e chamariz de público, atizando a curiosidade do visitante.

Ao realizar o mapeamento percebeu-se que os museus digitais, que possuem representações do meio físico, incluindo aqueles que são apenas experiências digitais, com interfaces que possuem a característica de representação ou réplica, que o Design de Informação está sujeito ao Design aplicado no espaço físico, mesmo que esse espaço físico não seja existente de fato.

Notou-se que as soluções de Design Informacional para esses projetos estão bem resolvidas, quando há especialistas no desenvolvimento do projeto, porém é preciso haver um equilíbrio e cuidado na quantidade de informação passada, para não tornarem as visitas cansativas e impossíveis de serem completadas, permitindo, assim, o objetivo central de um museu de tornar público seu acervo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Livros, Artigos e Dissertações.

CARVALHO, Rosane Maria Rocha. Comunicação e Informação de museus na Internet e o visitante virtual. Revista **Museologia e Patrimônio** - vol.I no 1 - jul/dez de 2008; p. 83-94

Disponível em:

<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/view/8/4> Acesso em: 21/01/2013

FERNANDES, Fábio. **A construção do imaginário Cyber**: William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo; Ed. Anhembi Morumbi; 2006.

HENRIQUES, Rosali. **Internet e cibermuseus**. Dissertação de Mestrado. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia de Portugal, 2004.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de; O Museu e a sua Arquitetura no Mundo Globalizado: Entre Informação e Virtualidade. Revista **Museologia e Interdisciplinaridade** do Programa de Pós Graduação em Ciência da Informação da Universidade de Brasília. Vol.1 n.1 - jan/jul de 2012; p.184-209 Disponível em :

<http://seer.bce.unb.br/index.php/museologia/article/view/6853/5520> Acesso em: 10/01/2013

PADOVANI, Stephania; SPINILO, Carla Galvão; GOMES, Ítalo Mata de Araújo. Desenvolvimento e Aplicação de Modelo descritivo-normativo para análise de websites.



Revista **Produção** - vol.19 n.3 - set/dez de 2009. p.514-528 Disponível em:  
<http://www.scielo.br/pdf/prod/v19n3/09.pdf> Acesso em: 09/01/2013

PASSOS, Ravi Figueiredo **O Design de Informação em Interfaces de Hipermídias**. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2008. Dissertação de Mestrado. Mestrado em Design: Programa de Pós Graduação Stricto Sensu, São Paulo, 2008.

RALA, Sílvia. **Perspectivas Didáticas e Comunicativas da Museologia e da Museografia no Design: A 'Arquitetura' dos Novos Espaços Museais**. Lisboa, S.D Disponível em: [http://arquimuseus.arq.br/anais-seminario\\_2010/eixo\\_ii/p3-48-silvia-rala.pdf](http://arquimuseus.arq.br/anais-seminario_2010/eixo_ii/p3-48-silvia-rala.pdf) Acesso em: 21/01/2013.

ROCHA, Carla Pires Vieira; **Templo das Mídias: Os museus sob o signo da Informação e da Comunicação**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <https://www.repositorioceme.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/16867/000700131.pdf?sequence=1> Acesso em: 23/01/2013

ROSENFELD, Louis; MORVILLE, Peter. **Architecture for the World Wide Web**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2002.

WURMAN, Richard. **Ansiedade de Informação: Como transformar informação em compreensão**. São Paulo: Cultura Editores, 2002. Tradução de Virgílio Freire.

#### Sites:

<http://www.lascaux.culture.fr> Acesso em: 14/10/2012

<http://www.museodeltraje.mcu.es> Acesso em: 27/05/2013

<http://www.virtualmuseumiraq.cnr.it/prehome.htm> Acesso em: 14/10/2012

<http://mvasm.sapo.pt/> Acesso em: 21/10/2012

[http://www.museuvirtualdaagua.com/scid/mvragua\\_v2\\_june/](http://www.museuvirtualdaagua.com/scid/mvragua_v2_june/) Acesso em: 21/10/2012

<http://theverybestofcocacola.com/home/> Acesso em: 13/06/2013

<http://www.museudainfancia.unesc.net/> Acesso em: 20/05/2013

<http://museuvirtualdofutebol.webs.com> Acesso em: 14/10/2012

<http://www.museudapessoa.net> Acesso em: 05/07/2013

<http://www.valentinogaravanimuseum.com> Acesso em: 27/06/2013

<http://museuvirtualfeb.blogspot.com.br> Acesso em: 21/10/2012

<http://www.eravirtual.org.br> Acesso em: 22/10/2012

<http://www.museuvirtualbrasil.com.br> Acesso em: 14/10/2012

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca> Acesso em: 22/10/2012

<http://www.googleartproject.com> Acesso em: 08/10/2012

[http://www.museivaticani.va/4\\_ES/pages/MV\\_Home.html](http://www.museivaticani.va/4_ES/pages/MV_Home.html) Acesso em: 14/10/2012