



**XXII** Seminário Nacional de  
Bibliotecas Universitárias

28 de novembro a 01 de dezembro  
Florianópolis - SC

## Eixo 2 – Produtos e Serviços

### **Memória digital: proposta de uso do *design thinking* para a preservação e a divulgação da Coleção Olney Krüse**

*Digital memory: proposal for the use of design thinking for the preservation and dissemination of the Olney Krüse Collection*

**Valéria M. S. Rueda** - Centro Universitário UNIFAAT (UNIFAAT) – [ymsrueda@gmail.com](mailto:ymsrueda@gmail.com)

**Adriana Maria de Souza** - Sociologia e Política (FESPSP) – [asouza@fespsp.org.br](mailto:asouza@fespsp.org.br)

**Resumo:** A pesquisa aborda a utilização do *design thinking* para a elaboração de um plano de preservação e de divulgação da Coleção Olney Krüse, recebida como doação em 2022 pela Biblioteca Prof. João Pereira Dias, do Centro Universitário UNIFAAT. O *design thinking* se apresenta como uma abordagem de inovação que coloca as pessoas no centro dos desafios, pensados e discutidos de forma participativa, agregando valor às propostas apresentadas e gerando interação entre os docentes, discentes e colaboradores da instituição. Avaliando as possibilidades de solução que o *design thinking* pode proporcionar e analisando o que já temos: o acervo, o público-alvo e a comunidade, entende-se que o projeto é passível de ser realizado.

**Palavras-chave:** Coleção Olney Krüse. *Design thinking*. Memória Digital. Preservação.

**Abstract:** Research that addresses the use of design thinking to prepare a preservation and dissemination plan for the Olney Krüse Collection, received as a donation in 2022 by the Prof. João Pereira Dias, from the UNIFAAT University Center. Design thinking is presented as an innovation approach that places people at the center of challenges, thought out and discussed in a participatory way, adding value to the proposals presented and generating interaction between the institution's professors, students and employees. Evaluating the solution possibilities that design thinking can provide, it is understood that the project is likely to be carried out.

**Keywords:** Olney Krüse Collection. Design thinking. Digital Memory. Preservation.



## **1 INTRODUÇÃO**

No exercício das atividades desenvolvidas na Biblioteca Prof. João Pereira Dias, do Centro Universitário UNIFAAT, houve a oportunidade de receber uma doação de arte, livros e catálogos que abrangiam estilos, artistas, exposições, técnicas, acervos e iconografia. Os livros da doação pertenciam ao crítico de arte Olney Krüse, artista plástico e fotógrafo representativo na área das artes brasileiras e que foi morador de Atibaia, município do estado de São Paulo, mesma cidade da biblioteca. As questões que nortearam esse projeto foram: o que o profissional de biblioteca universitária faz ao receber a doação de um acervo de um renomado artista e crítico em sua área de atuação? Para além de avaliar, catalogar e inserir na biblioteca, como divulgar esse acervo para a comunidade acadêmica e a sociedade em geral? Como dizer a essa comunidade que, tanto a narrativa de vida do artista quanto a sua expressão artística é relevante?

A presente pesquisa tem por objetivo dar visibilidade a esse acervo e propor o uso do *design thinking* como ferramenta para a sua preservação e a sua divulgação.

## **2 METODOLOGIA**

Pelo que se pode verificar da sua atuação e de sua importância na área das artes brasileiras, bem como da sua trajetória de vida, Olney Krüse foi considerado um homem corajoso, multifacetado, com uma agudeza de espírito e sensibilidade estética (STEFANIA BRIL, 1983), entende-se que seu trabalho e sua trajetória são objeto de interesse histórico para o cenário da arte brasileira e interesse acadêmico para o curso de Artes Visuais da instituição. A doação consistia em parte do acervo pessoal de Olney Krüse, diante da constatação da importância desse acervo houve a preocupação de manter a sua unidade, já que os materiais, além da área de Arte, também continham publicações de áreas correlatas. Decidiu-se então incorporar os itens recebidos como uma coleção, batizada com o nome do artista: Coleção Olney Krüse. Foram recebidos 264 itens, porém foram incorporados ao acervo 129 itens, sendo 41 catálogos e 88 livros.

Dessa forma, o *Design Thinking* sendo uma abordagem de inovação pode ser adotado na disseminação e na divulgação desse acervo. Portanto, é preciso entender

que o *design thinking* é formado por etapas não lineares, sendo um processo orgânico que envolve principalmente entender os sentimentos, as “dores” que possam incomodar, impedir ou mesmo serem um ponto de partida para mudanças das pessoas ou das instituições onde se pretende aplicar a lógica do *design thinking* (SOUZA, 2021).

Entende-se que seria importante, nesse primeiro momento, realizar uma oficina com a equipe da biblioteca, um representante da equipe de Comunicação da instituição e um representante da Coordenação do curso de Arte para a apresentação do DT e a criação de um grupo de trabalho.

## 2.1. Inspiração

Figura 1 - Fase 1



Fonte: SOUZA, Adriana Maria de. *Workshop de Design Thinking para profissionais da informação*. FEBAB, BIBLIOTHECA. Apresentação de Power Point. mar. 2021.

Nessa fase se realiza o reconhecimento do desafio, a partir da observação de determinado grupo de pessoas, preferencialmente de áreas diferentes. Importante explicar ao grupo que essa experiência é colaborativa, sem julgamento de valores, que é um processo não-linear, ou seja, se aprende fazendo e mais importante: que é centrado no ser humano (SOUZA, 2021). Para iniciar a divulgação desse acervo, entendemos que o público-alvo seriam os professores e alunos do curso de Arte, funcionários da instituição e o público externo. Para melhor apresentar o acervo ao público-alvo, realizar pesquisa sobre o artista, identificando suas obras e em quais instituições ele tem trabalhos, as mostras e exposições que participou para criar referências sobre o tema da coleção.

## 2.2 Ideação

Na ideação são trabalhadas todas as ideias, e é importante que seja um grande número delas na busca de soluções possíveis.

Figura 2 - Fase 2



Fonte: SOUZA, Adriana Maria de. *Workshop de Design Thinking para profissionais da informação. FEBAB, BIBLIOTHECA. Apresentação de Power Point. mar. 2021.*

Para a realização dessa fase, pode-se utilizar desde papel e caneta, post-its até ferramentas como os mapas mentais, para captar as ideias sem julgamento de valor, o *brainstorm* (geração de ideias). As ideias levantadas são categorizadas, para que haja um filtro e uma seleção do que passará do campo das ideias para a fase da prototipação das possíveis soluções encontradas (SOUZA, 2021). Essa é a fase mais lúdica do processo e que leva à etapa da cocriação, a fase mais empática, pois é o momento onde o conceito de que as pessoas sejam o centro o processo se torna mais evidente. Nessa etapa, o entendimento da importância da biblioteca, a apresentação do artista e a apresentação da coleção seriam elementos importantes para a construção dessas ideias.

## 2.3 Iteração

A fase de iteração começa logo depois da escolha do(s) protótipo(s).

Figura 3 - Fase 3



EU TENHO UM PROTÓTIPO

Como posso testá-lo e melhorá-lo com o público-alvo?



Fonte: SOUZA, Adriana Maria de. *Workshop de Design Thinking para profissionais da informação. FEBAB, BIBLIOTHECA. Apresentação de Power Point. mar. 2021.*

A solução escolhida então é apresentada a todo o grupo e é feita uma nova avaliação para confirmar se o problema levantado e tratado nas primeiras fases do DT foi solucionado, se a solução é viável (aspectos financeiros, por exemplo), o que pode ser melhorado, o que se aprendeu com esse processo e qual o sentimento do grupo de trabalho em relação à solução escolhida. Essa fase trabalha com o *feedback* das pessoas envolvidas para melhorar o processo, então é possível reanalisar as etapas anteriores e voltar a elas sempre que houver necessidade, refazendo as fases do DT.

Figura 4 – Processo completo do DT



Fonte: SOUZA, Adriana Maria de. *Workshop de Design Thinking para profissionais da informação. FEBAB, BIBLIOTHECA. Apresentação de Power Point. mar. 2021.*

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Justamente pela característica de não ser um processo linear, as fases do DT podem causar estranhamento, porém ao entendermos que (CAVALCANTE, MARTINS e PAIVA, 2017, p. 1323) “os projetos que utilizam essa metodologia são essencialmente exploratórios e passíveis de correções de rota (...)” e retomarmos alguns dos aspectos

principais do DT voltado para bibliotecas (IDEO, 2017, p. 10) como uma metodologia que é centrada no ser humano: abordagem começa e termina na necessidade das pessoas; prioriza o aprender fazendo; é um experimento e não um processo linear; utiliza a confiança criativa, absorvendo as inseguranças do processo como algo possível e é um processo otimista, que enxerga problemas como oportunidades.

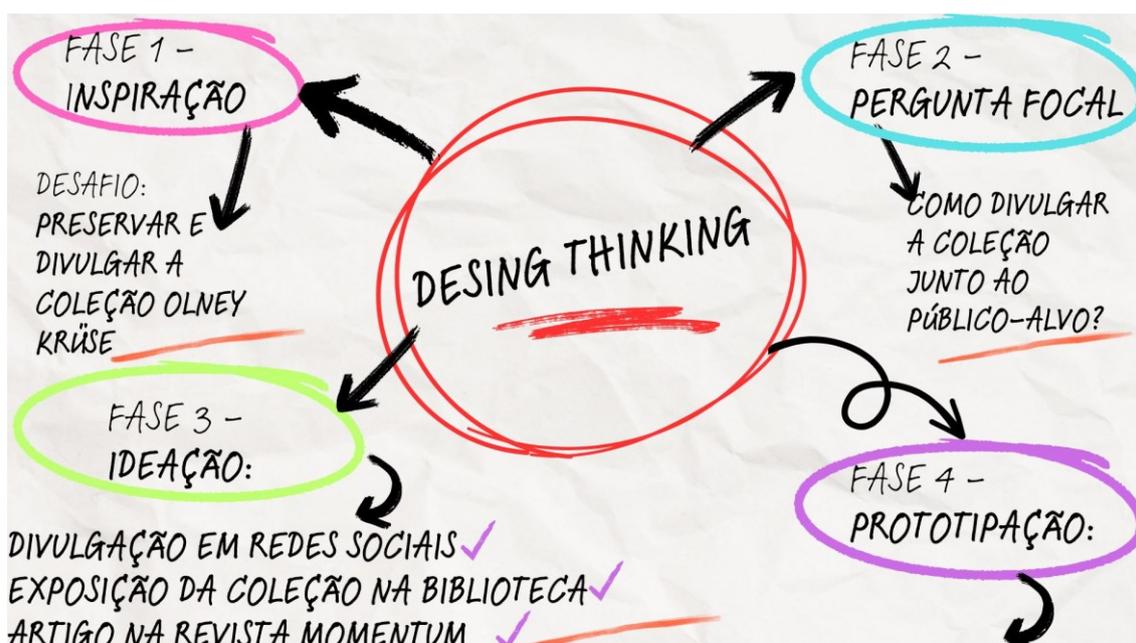
Como resultado deste projeto esperamos em primeiro lugar conseguir elaborar um plano de divulgação e preservação que desperte o interesse do público docente e discente da biblioteca no desejo de que a coleção faça diferença no aprendizado e crescimento acadêmico do curso de Artes Visuais da instituição. Uma vez que, custodiar esse acervo, garante a sua preservação e a sua divulgação, o que é de notória importância para a história da biblioteca, porque agrega valor à instituição, aumentando assim a importância da sua trajetória.

### 3.1 Proposta de aplicação do DT na Coleção Olney Krüse

Para exemplificar a futura aplicação do *Desing Thinking* na Coleção Olney Krüse realizamos um primeiro exercício utilizando todos os passos exemplificados nas fases do DT e criamos um protótipo do que poderia ser a sua aplicação.

Demonstração do protótipo das fases do DT aplicadas à Coleção Olney Krüse.

Figura 5 - Fases do DT



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 6 - Divulgação em redes sociais



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 7 - Exposição na biblioteca



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 8 - Artigo em revista



Fonte: Elaborado pelos autores

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entre o início das pesquisas e a realização do DT projetamos que a maior parte do tempo deve ser dedicada às etapas de planejamento, apresentação do planejamento ao público-alvo e desenvolvimento da ação já que se trata de uma experiência de resolução de problemas não linear que, acreditamos, demandará um tempo maior para entendimento e ajustes com o grupo de trabalho, para então seguir para a prática. Para tanto entendemos que é importante que as ações previstas na proposta do projeto consigam abarcar a necessidade de apresentar o artista e sua obra, apresentar a coleção, suas características e sua importância para a biblioteca e demonstrar o potencial da ferramenta DT nesse processo, já que sua utilização pode proporcionar um aumento da visibilidade dos serviços ofertados pela biblioteca, fortalecer a gestão e a cultura organizacional junto aos colaboradores e criar um melhor canal de comunicação com o público da biblioteca. Podemos inferir que o DT utilizado como uma estratégia de inovação, que visa a solução de problemas, empática e intuitiva e focada nas pessoas se apresenta como uma ferramenta importante para as bibliotecas, museus, arquivos e outras instituições que estejam dispostas a melhorar seus processos, fortalecer a gestão junto aos colaboradores e aumentar a visibilidade dos serviços ofertados, num cenário de mudanças constantes e limitação de recursos orçamentários.

#### REFERÊNCIAS

BRIL, Stefania. A individualidade, através de imagens. In: **O Estado de São Paulo**: páginas da edição de dezembro de 1983 - pag. 17. Disponível em:

<https://acervo.estadao.com.br/pagina/#!/19831229-33380-nac-0017-999-17-not/busca/Olney+Kr%C3%BCse> . Acesso em: 25 maio 2023.

CAVALCANTE, R. da S.; MARTINS, J.; PAIVA, C. C. Comunidades do conhecimento: a experiência do Centro de Documentação e Informação com a metodologia Design Thinking. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, [S. l.], v. 13, p. 1318–1335, 2017. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/959>. Acesso em: 13 dez. 2022.

IDEO. **Design thinking para bibliotecas**: um toolkit para design centrado no usuário. 2017. Fundação Bill & Melinda Gates e IDEO.

SOUZA, Adriana Maria de. **Workshop de Design Thinking para profissionais da informação**. FEBAB, BIBLIOTHECA. Apresentação de Power Point. mar. 2021.