

WRIGHT, A. *Glut: mastering information through the ages*. London; Ithaca: Cornell University, 2007. 286 p.

O que é informação? É certo que todos nós seres humanos lidamos com ela a todo instante e ela influencia várias das nossas decisões, especialmente as mais importantes em que é necessário parar e pensar - ou seria melhor dizer: parar para coletar e analisar mais informações? A despeito de dar uma resposta definitiva a essas perguntas, o livro *GLUT: Mastering information through the ages* apresenta a evolução histórica do uso da informação pela humanidade.

O título não poderia ter sido melhor escolhido. *Glut*, que significa excessivo, abundante, deixa clara a principal idéia do livro: na verdade a humanidade sempre conviveu com grandes volumes de informação. O que muda é que a cada nova era mais indivíduos tem acesso a essas informações. Atualmente, e este talvez seja o ponto crítico deste início de milênio, um número sem precedentes de pessoas são capazes de produzir, consumir e decodificar informação. As pessoas trocam informação com muito mais frequência e velocidade. E essa intensidade de informação ainda não tinha sido experimentada por nós, humanos.

O autor, Alex Wright, é bacharel em Literatura Inglesa e Americana, *Brown University*, e *master of science* em *Library and Information Science, Simmons College*. Também estudou jornalismo em Harvard e cursou engenharia de usabilidade na Universidade da Califórnia - Berkeley. Ele é Diretor de *User Experience* (Experiência do usuário) e *Product Research* (Pesquisa do Produto) no *New York Times*. É também um premiado pesquisador na área de *design* para a Web, tendo participado de projetos bem interessantes, entre eles, o *Deep Blue*, famoso computador da IBM, que venceu Gary Kasparov, considerado por muitos o maior jogador de xadrez de todos os tempos, em uma disputa acirrada.

Para entender o que é Arquitetura da Informação é preciso, antes, conhecer bem a história da informação registrada e esta é contada em boa parte através da história dos livros e das bibliotecas. Nesta obra, Wright reúne muito bem suas qualidades de Bibliotecário, Jornalista e Arquiteto da Informação. *GLUT: Mastering information through the ages*, em tradução livre *Excesso: editando informação através dos tempos*, apresenta em uma narrativa direta, bem fundamentada e bem ilustrada, como o ser humano tem lidado com informação desde o início da espécie até os dias atuais da *Internet*. A edição, brochura, está muito bem acabada. Perfeitamente paginada, com notas caprichadas cuidadosamente colocadas ao final do livro e não entre os capítulos, a fim de tornar a leitura fluida. Além de um índice abrangente, que ocupa impressionantes 15 páginas. Índice, aliás, para o autor é a origem do que conhecemos hoje como hipertexto. O livro está dividido em 12 capítulos e 4 apêndices, a saber (TRADUÇÃO NOSSA):

- 1 – Redes e hierarquias;
- 2 – Árvores genealógicas e árvore da vida;

- 3 – A explosão da informação e a era do gelo;
- 4 – A era dos alfabetos;
- 5 – Iluminando a idade das trevas;
- 6 - A máquina de vapor da mente;
- 7 - A estação de poder astral;
- 8 - A revolução enciclopédica;
- 9 - O alce que ruge;
- 10 - A biblioteca industrial;
- 11 - A Web que não era;
- 12 - Memórias do futuro;

### *Apêndices*

- A - As categorias universais de John Wilkins;
- B - O catálogo de livros 1973 de Thomas Jefferson;
- C - A Classificação Decimal de Dewey;
- D - A Classificação dos Dois Pontos de S.R. Ranganathan;

Pelos títulos dos capítulos percebe-se que informação e evolução da sociedade humana estão intrinsecamente ligadas. No capítulo 3, o autor mostra como a era do gelo e a conseqüente necessidade dos seres humanos sobreviverem em comunidade gerou uma explosão da informação, ainda em estado oral, jamais experimentada. No capítulo 5, enquanto a idade das trevas assola a Europa que assiste inerte o império romano e sua cultura ruírem, as iluminuras brotam na afastada Irlanda e na Arábia. No capítulo 6, a imprensa de Gutemberg é chamada de máquina de vapor da mente. No capítulo 10, são apresentados os principais avanços biblioteconômicos que permitiram que as bibliotecas se estabelecessem de vez nas sociedades entre os séculos 19 e 20, as 91 regras de catalogação, as regras de Cutter, a CDD, as facetas de Ranganathan e o início da informação enquanto "ciência". O capítulo 11, a Web que não era, inicia com Paul Otlet, nosso antepassado esquecido, e seu Mundenaum como os principais precursores da Web.

Por fim, Alex Wright acredita que o futuro da informação é bem parecido com o seu início, dependente não do que o ser humano racionalmente planeja e sim da forma com a qual os indivíduos interagem entre si através da informação de acordo com o contexto em que vivem.

**Gustavo Henn**

***Aluno do mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da UFPB.***