

Manual prático para a digitalização de acervos para difusão digital

Manual prático para a digitalização de acervos com o uso de telefones celulares para a difusão online e aberta.

Capacitação tecnológica, fluxos de trabalho e licenciamento.

Curadoria

Carolina Matos

Realização



Índice

04	Abertura A sociedade civil digital e a transferência de conhecimento. Expandindo competências através da capacitação de equipes GLAM.	28	PARTE 2 Carregamento de conteúdo online de forma nas plataformas da Fundação Wikimedia.
06	Apresentação Digitalização de conjuntos memoriais brasileiros para a sua difusão digital livre e acessível.	29	Digitalização e difusão digital de acervos para democratização da cultura e do conhecimento livres
09	Introdução	31	Como difundir acervos e conhecimentos nas plataformas wiki
10	Kit de Digitalização Equipamentos e estação de trabalho.	41	PARTE 3 Licenciamento para acesso livre e aberto.
13	PARTE 1 Digitalização de imagens para criação de referentes digitais.	42	Licenças Creative Commons, ferramentas jurídicas e técnicas
14	Digitalização para criação de referentes digitais para difusão online	48	PARTE 4 Acervos digitalizados na Edição de Bolso.
15	Diretrizes para a digitalização de acervos através de esquema de captura por celular	49	Centro de Memória Jorge Calmon – Arquivo Histórico da Santa Casa da Bahia
		51	Museu da Capitania de Ilhéus
		53	Créditos

A sociedade civil digital e a transferência de conhecimento: expandindo competências através da capacitação de equipes GLAM

Goethe-Institut

O Goethe-Institut, instituto cultural de âmbito internacional da República Federal da Alemanha, promove o conhecimento da língua alemã no exterior e fomenta a cooperação cultural internacional. No Brasil, o Goethe-Institut está presente em cinco cidades: São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre, Curitiba e Salvador. O Instituto tem uma parceria duradoura com atores da sociedade civil brasileira no desenvolvimento de projetos de intercâmbio cultural, que abordam temas e perspectivas relevantes ao contexto nacional.

A sociedade global pós-digital torna imperativo enfrentar os desafios e oportunidades da digitalização e a mudança social que ela traz. Em diversos projetos a nível local, nacional e internacional, o Goethe-Institut ilumina, reflete e apoia a formação de narrativas futuras possíveis da sociedade civil e fortalece seu potencial para desenvolver perspectivas sustentáveis e responsáveis.

Em um mundo permeado pela tecnologia e pela dataficação, ou seja, pela coleta, avaliação e interpretação de dados contínuos, todas as pessoas são afetadas pela esfera digital e fazem parte de uma Sociedade Civil Digital (SCD) da qual não podem fugir - só podem decidir se querem ou não moldá-la ativamente.

A Sociedade Civil Digital (SCD) consiste em movimentos sociais, coletivos ou organizações que têm por objetivos:

- Proporcionar acesso livre às tecnologias digitais, aos dados e conhecimentos disponíveis digitalmente ou à Internet para o bem comum;
 - Permitir participação, fornecendo plataformas, além de formação e treinamento para o uso dessas ferramentas;
 - Desenvolver tecnologias de interesse público;
 - Divulgar o impacto das tecnologias digitais na sociedade,
 - Atuar no desenvolvimento de políticas públicas.
- Atualmente, outros dois tópicos estão em evidência

no contexto da sociedade civil digital: a co-criação e a informação. Em todas as áreas, a SCD se concentra na possibilidade de as pessoas moldarem ativamente seu ambiente, especialmente a relação entre elas e às instituições. Isto também inclui a co-criação de tecnologias digitais. O conhecimento necessário para lidar com ferramentas digitais ou na programação, é transmitido por inúmeras iniciativas, governamentais, privadas e sem fins lucrativos. O acesso ao conhecimento e aos dados públicos são bases importantes para a participação política. Apesar do debate atual sobre dados abertos, essa é uma tarefa à qual instituições culturais, como museus e arquivos, se dedicam há muitos anos.

Como uma instituição cultural na América do Sul, o Goethe-Institut reflete e discute criticamente a transformação digital em termos de conteúdo. Também incentiva e apoia medidas para desenvolver e expandir competências no campo da digitalização entre indivíduos e outras instituições culturais do país. O foco está nos programas de transferência de conhecimento e qualificação de funcionários em instituições culturais menores. Projetos anteriores mostraram que é muito mais difícil para instituições culturais menores, fora das grandes cidades como São Paulo e Rio de Janeiro, tornar suas coleções acessíveis digitalmente, embora elas não sejam menos importantes para a pesquisa e o engajamento com o patrimônio cultural.

Com o objetivo de promover a digitalização de coleções em instituições e arquivos culturais brasileiros, o Goethe-Institut, em colaboração com o Instituto Moreira Salles e o Wiki Movimento Brasil, iniciou o projeto Museu Portátil. Essa iniciativa forneceu equipamentos básicos para a digitalização de objetos, um programa de treinamento para o ensino prático da digitalização em duas instituições na Bahia, e este manual, que fornece a outras instituições culturais os conhecimentos necessários para digitalizar objetos culturais de forma pragmática, rápida, mas com padrões de qualidade apropriados.

Estamos muito satisfeitos com a disponibilização desse manual para um público mais amplo. Gostaríamos também de expressar nossos sinceros agradecimentos pela frutífera cooperação com nossos parceiros do Instituto Moreira Salles e do Wiki Movimento Brasil, assim como a curadora do projeto Dra. Carolina Matos e a produtora Thaissa Lamha por manterem os fios e a comunicação continuamente juntos! Além disso, um grande obrigado ao Centro de Memória Jorge Calmon - Santa Casa da Bahia e ao Museu da Capitania de Ilhéus por sua confiança na iniciativa, assim como por sua participação ativa!

Sven Mensing

Diretor do Serviço de Informação
na região América do Sul,
Goethe-Institut São Paulo

Digitalização de conjuntos memoriais brasileiros para a sua difusão digital livre e acessível

Na última década, a tela e a câmera fotográfica dos dispositivos digitais passaram a ser um instrumento importante nas dinâmicas sociais. A interatividade e o protagonismo do sujeito como produtor de conteúdo começaram a transformar as experiências no campo da cultura. Há três anos, no já distante 2019, 95% dos brasileiros utilizaram serviços de telefonia móvel¹ e, para cada dez pessoas, oito tinham um telefone celular pessoal². Neste contexto, surgiram as primeiras conversas sobre o projeto Museu Portátil, com trocas generosas entre profissionais multidisciplinares e focados em buscar soluções ágeis para a transformação digital no âmbito cultural do Brasil.

Em 2021, a digitalização de práticas cotidianas e os indicadores econômicos que acompanham essa tendência se confirmaram com a constatação de que cada pessoa no Brasil tem ao menos dois dispositivos digitais³. Com a chegada da pandemia e a necessidade de isolamento social, a demanda por conexões online explodiu. Em meio à hiperconectividade digital, o telefone celular deixou de ser apenas um acessório, passando a ser uma janela para o mundo, um ponto de convergência para milhões de pessoas ao mesmo tempo.

Frente à nova demanda, o projeto Museu Portátil reflete a busca por soluções para a digitalização de acervos de instituições GLAM⁴ brasileiras de forma acessível e descomplicada. Contando com a generosidade e a troca com parceiros como Millard Schisler e Joanna Americano Castilho, Gestor de Acervo e Coordenadora do Núcleo Digital do Instituto Moreira Salles, buscamos inspiração em modelos como a Rede Memorial⁵, com a Carta do Recife, e o Archivist in a Backpack⁶ da Universidade da Carolina do Norte, nos Estados Unidos. Meu interesse em uma iniciativa como esta é fruto de pesquisa acadêmica⁷ sobre o contexto da utilização de telefones celulares como dispositivos de mediação em ambientes museológicos na última década.

O acordo de cooperação institucional firmado entre a Diretoria do Serviço de Informação para a América do Sul do Goethe-Institut São Paulo, o Instituto Moreira Salles e o Wiki Movimento Brasil, permitiu que equipes multidisciplinares destas instituições pudessem trabalhar em conjunto no Museu Portátil a partir das competências pelas quais são amplamente reconhecidas. A partir desta perspectiva, as ideias começaram a ganhar a urgência do cenário atual e se transformar em soluções concretas. As estratégias de digitalização desenvolvidas anteriormente pelo Núcleo Digital do IMS, representadas pelos dois modelos de kit de digitalização portáteis e de baixo custo utilizados neste projeto, se aliaram ao carregamento de conteúdos GLAM de forma aberta e acessível, trabalho já realizado pelo Wiki Movimento Brasil com afinco em iniciativas prévias, e ao empenho do Goethe-Institut em apoiar projetos de democratização de acesso ao conhecimento por vias digitais.

Com o propósito de promover a difusão online de objetos e documentos preservados por galerias, bibliotecas, arquivos e museus regionais, foram criados referentes digitais dos itens de dois acervos com o uso dos equipamentos e processos sugeridos. Para formular um modelo possível e sustentável de estação de digitalização portátil, o projeto doou os dois tipos de kit e promoveu encontros de capacitação com as equipes do Centro de Memória Jorge Calmon da Santa Casa da Bahia, em Salvador, e do Museu da Capitania de Ilhéus. Os aprendizados dessa experiência serviram para moldar os processos e, agora, os ensinamentos se concretizam na forma e no conteúdo deste manual.

-
1. Dados coletados no projeto Our World in Data em <https://ourworldindata.org/technology-adoption>. Acesso em 10/01/2022.
 2. Dados da Pnad Contínua (Pnad TIC) do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) que analisou o acesso à tecnologia da informação e comunicação no quarto trimestre de 2019.
 3. <https://eaesp.fgv.br/producao-intelectual/pesquisa-anual-uso-ti> Acesso em 23/01/2022.
 4. GLAM é o acrônimo da língua inglesa que designa galerias, bibliotecas, arquivos e museus. São instituições que abrigam materiais do patrimônio histórico e cultural de interesse público e têm como missão fornecer acesso ao conhecimento.
 5. PUNTONI, Pedro. Rede Memorial: cultural digital, redes colaborativas e a digitalização dos acervos memoriais do Brasil. In: *Transiciones inciertas. Archivos, conocimientos y transformación digital en América Latina*. La Plata: Universidad Nacional La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación; Berlim: Ibero-Amerikanisches institut, 2017.
 6. <https://library.unc.edu/wilson/shc/community-driven-archives/archivist-in-a-backpack/> Acesso em 20/01/2022.
 7. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/67342/> Acesso em 23/01/2022.

A equipe do Instituto Moreira Salles, marcadamente do Núcleo Digital, desenvolveu um sistema de captura com a utilização de câmeras de telefones celulares para a reprodução digital de objetos bidimensionais e tridimensionais com boa qualidade. A partir da captura e organização dos arquivos e metadados, a equipe do Wiki Movimento Brasil capacitou os profissionais locais para o carregamento dos arquivos nas plataformas da Fundação Wikimedia, como o Wikimedia Commons e o Wikidata. Esta atuação aconteceu no contexto do projeto *Wiki Loves Bahia*, ou Wiki Ama a Bahia.

É importante comentar que os aspectos jurídicos também tiveram destaque em todas as etapas e, para endossar o licenciamento aberto dos conteúdos e conscientizar sobre a importância desta abertura para sua ampla divulgação e utilização, este material contém explicações criadas pelo Creative Commons Brasil sobre direitos autorais e uso de imagem. Todos os arquivos gerados no período do projeto Museu Portátil estão sob a licença CC BY-SA 4.0 e, portanto, são livres para utilização desde que a fonte seja citada nos créditos.

Além do aspecto prático e dos avanços tecnológicos que uma iniciativa como esta propõe, o ato de democratizar a produção e o acesso à memória é também proporcionar lembranças de orgulho e de pertencimento. Para o filósofo Ailton Krenak, “a ciência inteira vive subjugada por essa coisa que é a técnica”⁸, e sob esse viés, não podemos esquecer o aspecto humano dos objetivos. É fundamental que as organizações culturais, que estão a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento e que desejam democratizar a informação que detêm, pensem a tela digital para além de sua materialidade, como um agente de conexão, capaz de intermediar o encontro entre acervos e pessoas.

Os referentes digitais de um objeto compõem o museu virtual e intangível da Internet, onde a imagem digital atua na preservação do patrimônio como os semióforos, signos de um tempo⁹. É o caráter intangível da memória quem transporta o tempo do passado para o presente, mostrando o valor de culto de um objeto e sua importância simbólica para a sociedade através do seu entendimento empático.

Faleceu um preto de nome Silvestre de nação Angola que estava tratando da sua liberdade pelo juizo dos ausentes e depositado em mão de Miguel Lopes escravo que foi do Casal de Feliciano de Deus Machado casado com Ursula Maria das Virgens assistente na Rua das Mercês defronte do Salão nº 92. Miguel Lopes¹⁰

Histórias como a de Silvestre renascem através da sua digitalização, ganham vida através da memória, da leitura que provoca o entendimento do passado no presente, antídoto para o esquecimento. A partir da generosidade e cooperação da Gerência de Patrimônio Cultural da Santa Casa da Bahia, o projeto Museu Portátil pôde atuar na digitalização dos Livros do Banguê, documentos reconhecidos pela UNESCO em 2009 com o Diploma de Memória do Mundo.

Banguê era o nome dado ao esquife mais simples destinado ao transporte de cadáveres e o conjunto é composto por 11 volumes de registros do serviço funerário, datados de 1742 a 1856. São documentos que originalmente tinham função contábil, mas que ao registrar origens e até mesmo marcas da violência colonial em corpos de pessoas escravizadas, proporcionam o acesso a camadas de memória que são a base da construção social vigente e devem ser compartilhados com a sociedade de forma livre.

Outra instituição colaboradora desta edição do Museu Portátil, o Museu da Capitania de Ilhéus reúne em seu acervo doações feitas por cidadãos ilheenses, como documentos, móveis e objetos de valor histórico. Seu conjunto retrata a história da cidade desde o século XVI, passando pelas Capitânicas Hereditárias, o ciclo da produção de açúcar e cacau. Em sintonia com o Centro de Memória Jorge Calmon, este acervo também representa a escravidão e cumpre um importante papel educativo na região, possuindo réplicas de armas e objetos utilizados para a opressão de escravizados nos séculos XVIII e XIX. Para a participação no projeto, estão sendo digitalizados objetos tridimensionais com a utilização de uma caixa de luz, em um recorte que engloba objetos de uso cotidiano, de arte sacra e a coleção de numismática.

8. KRENAK, Ailton. “Ideias para adiar o fim do mundo”. São Paulo: Companhia das Letras, 2019, p.31.

9. ECO, Umberto. El museo del tercer milenio. In: ECO, Umberto e PEZZINI, Isabella/ El Museo. Madri: Casimiro Libros, 2014, pp. 15-41.

10. Solicitações do Banguê, Caixa 001, Doc. C001-18351000-001

Na Bahia, também aprendemos sobre o “armengue”, expressão coloquial que é a mutação do termo “arrangements” da língua inglesa, trazida com estrangeiros na década de 50 para falar de um arranjo, uma arrumação. Muito além do aspecto negativo associado à palavra, o improviso e a criatividade dos armengues são marcas que o Museu Portátil levou como inspiração na elaboração das propostas de kits de digitalização aqui apresentadas. Com a utilização de um item tão popular em números quanto em usabilidade como o telefone celular, o projeto fomenta a construção da identidade cultural baseada no conhecimento de suas raízes, abrindo possibilidades de interação com a cultura e a história no ambiente virtual e democratizando o acesso ao conhecimento em rede.

Este projeto reflete sobre a humanização das tecnologias e o quanto as redes sociais podem de fato revigorar a sociedade. O Museu Portátil é feito por pessoas, para pessoas, e, portanto, gostaria de agradecer a confiança de Anja Riedeberger, Sven Mensing e Bethe Ferreira, do Goethe-Institut São Paulo, o espírito inovador e a dedicação da equipe do Instituto Moreira Salles, a esperança e a persistência de Adriane Batata e companheiros do Wiki Movimento Brasil, a produção engajada e amorosa da Thaissa Lamha, o design brasileiro do Lucas Rodrigues e a leitura sempre atenta da Cecília C. B. Cavalcanti. Também foi essencial a cooperação de Rosana Santos de Souza e Diana Santos Souza, da Santa Casa da Bahia, e de Vitória Carvalho, do Museu da Capitania de Ilhéus. Aos departamentos de Comunicação das instituições envolvidas, agradeço pelo auxílio na formatação dos conteúdos de forma que o amplo entendimento seja a premissa.

Em um país onde a maior busca atual da Internet se refere a um *reality show*¹¹ que promete afastar pessoas da vida real, é essencial alimentar a rede com mais fatos como a rotina do Banguê e do Brasil que ainda somos. Tornar o acesso à história e cultura aberto e amplamente disponível é o primeiro passo. Nosso desejo é que o conhecimento produzido no projeto Museu Portátil por todos os parceiros e participantes seja replicado e que o volume de informação sobre o Brasil, disponível livremente através de poucos cliques, se multiplique exponencialmente. Como dizia a música da Bahia: o futuro não demora¹².

Carolina Matos

Doutora em História da Arte
e curadora do Museu Portátil.

11. Ranking de tendências do Google no Brasil 2021. <https://trends.google.com.br/trends/yis/2021/BR/>. Acesso em: 15/12/2021.

12. Letra da música “Fogo”, BaianaSystem e Orquestra Afrosinfônica. Compositores: Roosevelt Ribeiro De Carvalho, Marcelo Monteiro Santana, Roberto Dalcom Bastos Barreto, Bira Marques. Solid Music Ab, Maquina De Louco Ed. Mus. Ltda, 2019.

Introdução

O Manual do projeto Museu Portátil tem por objetivo oferecer informações sobre a capacitação tecnológica e profissional para a montagem de postos de trabalho para a digitalização de materiais em acervos de instituições de memória brasileiras. Também traz a sugestão de fluxos de trabalho para a sistematização desta operação, que se inicia na escolha do recorte da coleção a ser digitalizado e segue com as etapas de captura, licenciamento e carregamento do conteúdo em plataformas digitais.

O ponto de partida para o Museu Portátil é a utilização de câmeras fotográficas de telefones celulares como o equipamento principal para a digitalização em qualidade suficiente para difusão digital. É importante comentar que se trata de uma captura para a geração de arquivos que servirão como representantes digitais dos objetos originais, que, por um lado evitam o manuseio constante e, por outro, ampliam sua difusão em meios digitais. Partindo dessa premissa, este manual apresenta uma sugestão de equipamentos que permitem a operacionalização da iniciativa de digitalização com valores acessíveis para instituições com poucos recursos financeiros e humanos.

Na primeira parte do material, a equipe do Instituto Moreira Salles propõe a montagem de dois tipos de estação de trabalho, segundo especificações de cada tipo de acervo. Um kit para objetos bidimensionais de pequeno porte, como livros, fotografias, documentos ou obras em papel etc. Citamos o exemplo de que, com o auxílio de suportes portáteis e populares para telefones celulares e a construção de um berço artesanal com materiais de baixo custo, foi possível digitalizar um dos Livros do Banguê, do século XVIII, em resolução suficiente para sua divulgação nas plataformas da Fundação Wikimedia.

O outro kit é pensado para a digitalização de objetos tridimensionais, como esculturas e objetos de pequeno porte. Com uma caixa de luz dobrável, que conta com um pequeno fundo infinito e iluminação de LED, foi possível digitalizar reproduções de algemas da época da escravidão no Brasil, figuras de arte sacra e moedas da coleção de numismática do Museu da Capitania de Ilhéus. O manual se baseou nestas iniciativas para formatar as informações para a reprodução deste trabalho em coleções similares.

Na segunda parte, a equipe do Wiki Movimento Brasil reúne informações sobre como fazer o carregamento da coleção digital nas plataformas da Fundação Wikimedia. Com o objetivo de tornar a informação digitalmente acessível e aberta, as instituições podem se guiar no passo a passo para criar parcerias GLAM-Wiki com a Fundação Wikimedia e disponibilizar seus conjuntos através dos projetos da plataforma, que funciona como um repositório central de imagens, dados e verbetes que se retroalimentam de forma contínua e são editados colaborativamente.

Finalmente, a terceira parte orienta as dúvidas básicas de instituições que não possuem assessoria jurídica e sentem nisso uma barreira para o compartilhamento de seu conhecimento. Utilizando como base conteúdos diversos produzidos pelo Creative Commons Brasil, é possível orientar desde criadores até grandes empresas a utilizarem de forma padronizada e atribuir autorizações de direito de autor e de direitos conexos aos seus trabalhos, com licenças que são aplicáveis em todo o mundo.

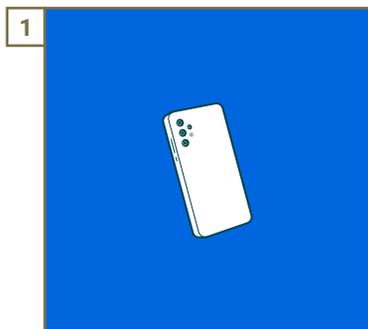
Para fechar este trabalho, esforço de equipes multidisciplinares e interinstitucionais, contamos com a experiência em primeira pessoa das profissionais dos centros de memória contemplados no projeto Museu Portátil - Edição de Bolso: o Centro de Memória Jorge Calmon da Santa Casa da Bahia e o Museu da Capitania de Ilhéus. Através da experiência de suas arquivistas, historiadoras e museólogas, podemos entender como é o processo de adoção dos sistemas propostos e, principalmente, como a adaptação de cada contexto pode torná-los ainda melhor, em um esforço colaborativo que se retroalimenta continuamente.

Todos os equipamentos foram doados para as instituições citadas no contexto do projeto Museu Portátil e começamos essa jornada com a lista completa de equipamentos sugerida a partir das aquisições para esta Edição de Bolso, que empresta seu nome da portabilidade do telefone celular como sugestão para encorajar iniciativas de digitalização que ampliam o acesso e a democratização do conhecimento.

Kit de Digitalização - Equipamentos e estação de trabalho

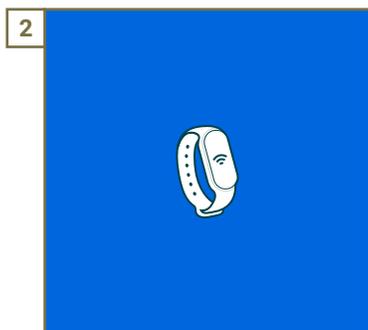
A seguir, uma lista com a sugestão de equipamentos para montar uma estação de trabalho para a digitalização de itens de um acervo, entre objetos bidimensionais e tridimensionais, para sua difusão digital.

Equipamentos comuns aos kits bidimensionais e tridimensionais:



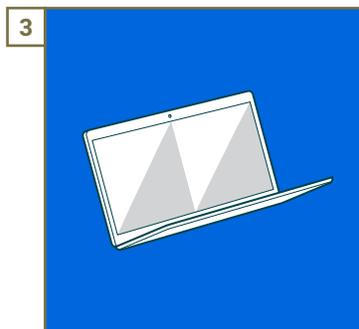
Aparelho celular com câmera para a captura das imagens

- Smartphone com sistema operacional Android
- Memória interna de 128GB com possibilidade de expansão de memória com cartão MicroSD
- Memória RAM: Processador mínimo de 4GB RAM
- Sensor de câmera: Resolução mínima de câmera 48 MP, e preferencialmente sensores de tamanho 1/2" ou maiores; sensor CMOS¹³.



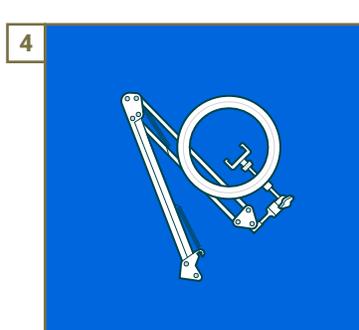
Controle para captura remota

- Disparador remoto para celular com acionamento via bluetooth.



Computador portátil (Notebook)

- Sistema operacional: Windows 10 Home
- Capacidade de armazenamento: 256GB SSD
- Memória RAM: 8GB
- Processador: Intel Core i5 de 1,6 GHz a 4,2 GHz.
- Placa de Vídeo¹⁴: GeForce MX 250 2GB
- Rede: Wireless (Wi-Fi) suporte a redes com frequência 2.4GHz e 5GHz, Rede com fio com suporte a Gigabit Ethernet e Bluetooth® 5.0



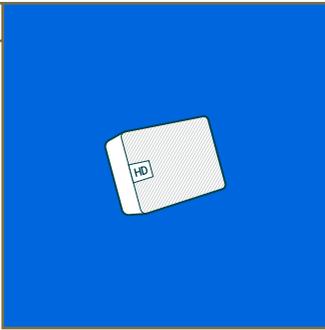
Ring light (iluminação)

- Dois iluminadores modelo Ring Light 26 cm de diâmetro.
- Tripé de 2m com suporte para telefone celular.

13. Com o objetivo de ter acesso às informações específicas sobre melhores câmeras, tipos de sensores e conjunto de lentes, é importante a pesquisa em sites e fóruns especializados em configurações de celular, assim como no site dos fabricantes.

14. Se houver orçamento, uma placa de vídeo dedicada acelerará as tarefas de exibição e processamento gráfico.

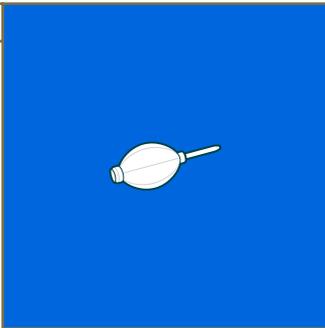
5



Disco rígido externo para backup dos arquivos

- Capacidade de armazenamento: Necessário estimar a quantidade de armazenamento necessário para os próximos 3 a 5 anos, de acordo com o acervo a ser digitalizado e o tamanho dos arquivos gerados.
- Transferência de dados via USB e energia via cabo de alimentação.

6



Bomba de ar

- Feito de material emborrachado e maleável.
- O soprador de ar realiza a limpeza dos originais e das lentes fotográficas removendo suavemente a poeira de modo delicado sem deixar resíduos.

OUTROS

Hub USB

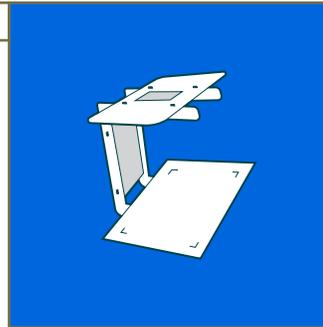
- Extensão com 7 portas USB 3.0
- Com entrada e fonte de alimentação
- Comprimento do cabo: 50 cm

Filtro de linha.

- Com fusível.

Kit de bidimensionais:

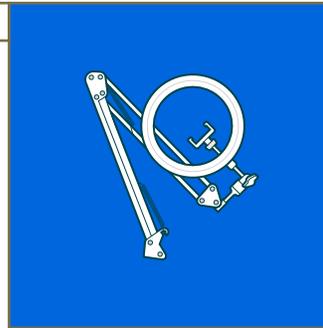
1



Suporte para o apoio do celular

- Existem vários modelos de suporte para celular, alguns com apoio para os documentos, outros não e com diferentes custos. Eles devem ser adquiridos avaliando o tipo de acervo e o orçamento disponível. Para esse projeto utilizamos um suporte em MDF com as seguintes medidas do suporte montado: 32 cm de comprimento, 35 cm de largura e 38 cm de altura. E também utilizamos um braço articulado com as mesmas especificações do suporte para iluminação.

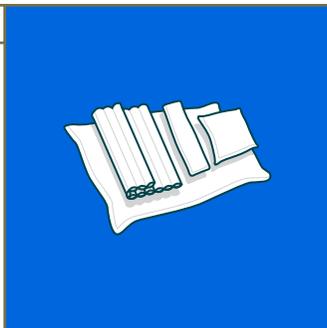
2



Suporte para iluminação

- Braço articulado em metal de alta densidade.
- Com rotação de graus e flexível para ajustar os ângulos.
- Medidas do braço: 40x40 cm de comprimento de cada lado.
- Compõe um fixador de mesa, modelo “sargento”.

3



Apoio de livro

- Apoio de livro construído artesanalmente com enchimento para almofadas, kit de costura e linha, algodão cru e velcro (instruções de montagem na Parte 1).

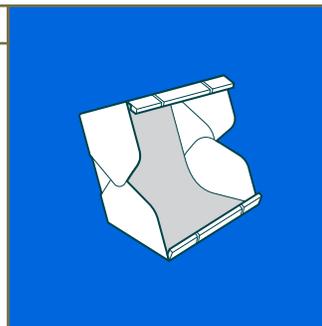
OUTROS

Parafusos para o braço articulado

- Parafusos sextavados 1/4" x 1" grau 5 aço zinca-do trivalente.

Kit de tridimensionais:

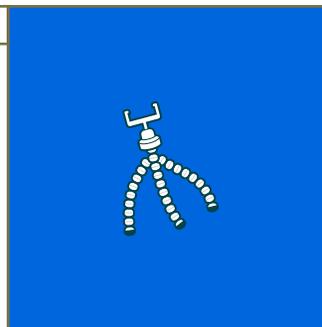
1



Fundo infinito

- Mini estúdio fotográfico com fundo infinito.
- Composto por um par de luzes de LED.
- Medidas do suporte montado: 60 cm de comprimento, 60 cm de largura e 60 cm de altura.

2



Tripé

- Tripé articulável e flexível.
- A estrutura articulada permite a fixação de inúmeras formas. As juntas flexíveis permitem que você gire e entorte 360 graus para deixá-lo na forma ideal para o local onde deseja utilizá-lo, permitindo uma enorme possibilidade de posições e ângulos para suas fotos e é mais seguro para seu equipamento.

Parte 1

Digitalização
para criação de
referentes digitais
para difusão online

Digitalização para criação de referentes digitais para difusão online

Instituto Moreira Salles (IMS)

O Instituto Moreira Salles, através do Núcleo Digital IMS, vem ao longo dos anos atuando na digitalização bidimensional (espaço formado por duas dimensões, altura e largura, sendo o plano sua essência) de seus diversos acervos, compostos por originais fotográficos, iconográficos ou documentos textuais. Por se tratar de materiais de diferentes naturezas e de coleções de grande volume, desenvolveram-se diferentes estratégias de digitalização e processamento de arquivos.

Inicialmente, a digitalização em alta resolução de todos os itens do acervo era a prioridade. A instituição estava ancorada no conceito de digitalizar cada item apenas uma vez, na melhor qualidade, para evitar o manuseio excessivo dos originais.

Com o tempo, a demanda por tornar os acervos acessíveis digitalmente aumentou. Isso torna imperativo, para as instituições de guarda de bens culturais, promover o acesso digital aos seus documentos.

Pela experiência e prática acumuladas no trabalho, tornou-se evidente que investir somente na digitalização em alta resolução não deve e não precisa ser o único caminho adotado por uma instituição para gerar uma versão digital do acervo físico. Além do alto custo dos equipamentos de maior resolução e da guarda desses arquivos, o processo de digitalização em alta resolução demanda mais tempo de execução e também necessita de uma curva de aprendizado maior para que se produzam arquivos digitais de qualidade compatível ao investimento.

Portanto, foram elaboradas outras metodologias e soluções de digitalização. A combinação entre a natureza física dos originais, seu estado de conservação e organização, assim como a finalidade de uso dos arquivos digitais, passou a ser decisiva para a criação de sistemas de digitalização compostos por diferentes tipos de equipamentos que irão atender a diversas finalidades. Equipamentos mais simples e acessíveis também podem possibilitar o acesso digital aos acervos de instituições com recursos mais limitados.

Dessa forma, apoiando-se no avanço tecnológico das câmeras dos aparelhos celulares, o Núcleo Digital

desenvolveu, como protótipo para uso interno do IMS, assim como para outras instituições, um sistema de captura com a utilização desses equipamentos para a reprodução digital de imagens, de fácil operação e baixo custo, e com boa qualidade e produtividade.

Foi com esse espírito de compartilhamento que o Instituto Moreira Salles se engajou no projeto Museu Portátil - Edição de Bolso, em que a disseminação desse modelo de digitalização com celular e a difusão pelos projetos da Fundação Wikimedia das imagens produzidas e de seus dados, tornam possível o acesso online aos acervos das instituições envolvidas no projeto.

Millard Wesley Long Schisler

Gestor de Acervo

Joanna Americano Castilho

Coordenadora do Núcleo Digital

Instituto Moreira Salles

Diretrizes para a digitalização de acervos através de esquema de captura por celular

O Núcleo Digital do Instituto Moreira Salles desenvolveu este documento com diretrizes básicas para a digitalização através de um aparelho de telefone celular, com o objetivo de criar mecanismos que possibilitem a difusão de acervos em larga escala, de maneira segura, eficaz e com custo reduzido.

Com estas diretrizes é possível criar um esquema de digitalização que atenda às demandas dos diferentes tipos de acervos, contando com um orçamento inferior ao que costuma ser utilizado na compra de equipamentos em sistemas convencionais de digitalização.

A seguir, oferecemos indicações sobre como proceder em todas as etapas deste processo, da lista de equipamentos necessários, onde estarão descritos os modelos utilizados neste projeto, passando pelas formas de organizar a mesa de trabalho e orientações sobre como seguir com o fluxo de maneira rápida e eficaz, finalizando com o gerenciamento dos arquivos gerados.

Tendo em vista a produção de objetos digitais, nos valeremos das ações de preservação digital, a fim de apoiar as atividades de digitalização de acervos e o gerenciamento de arquivos digitais, assim como trazer à luz outras possíveis iniciativas inerentes a essa ação ao decorrer deste documento.

Podemos observar as ações de preservação digital¹⁵ sob duas visões:

- Primeiro, os arquivos digitais de preservação servirão como representantes digitais dos objetos originais, substituindo ou não o acesso físico ao original, auxiliando assim a preservação deste objeto ao evitar seu manuseio constante.
- Segundo, ampliando o acesso ao original pela sua difusão em meios digitais. A preservação digital irá reunir políticas, estratégias e ações que visam assegurar a preservação e o acesso a estes documentos digitais ao longo do tempo, visando ultrapassar as barreiras da obsolescência tecnológica e degradação digital¹⁶.

As quatro fases do Museu Portátil

Optamos por criar este sistema a partir do uso de uma câmera de telefone celular¹⁷ para considerar uma melhor relação de custo/benefício. A qualidade óptica das câmeras de celular tem se aperfeiçoado ao longo dos anos e seu manuseio é mais acessível que as câmeras tradicionais por ser um dispositivo que está popularizado e faz parte da rotina de muitas pessoas.

O primeiro passo para colocar em prática o seu projeto de digitalização e decidir a lista de equipamentos fundamentais que serão adquiridos é conhecer a natureza do acervo que se pretende digitalizar. O conjunto selecionado pode ser composto, por exemplo, de itens textuais (documentos em papel, cartas, livros, jornais), fotográficos (fotografias em diferentes tamanhos, negativos, folhas de contato), objetos tridimensionais (esculturas, pratos, utensílios domésticos), têxteis (vestuário, bandeiras, lenços), entre outros.

15. Por “preservação digital” entendemos um “conjunto de ações gerenciais e técnicas exigidas para superar as mudanças tecnológicas e a fragilidade dos suportes, garantindo acesso e interpretação dos documentos digitais pelo tempo que for necessário” (CONARQ, 2015)

16. É de suma importância manter diálogo frequente com uma pessoa ou equipe de tecnologia da informação para desenvolvimento de um fluxo de trabalho que contemple em sua construção as prerrogativas da preservação digital, e levem em consideração as diferentes realidades de cada instituição.

17. Recomenda-se que o celular utilizado para digitalização tenha seu uso exclusivo destinado a esta atividade.

Neste projeto, optamos por criar um esquema para objetos bidimensionais/textuais de até 50 centímetros e outro para objetos tridimensionais de até 40 centímetros em sua maior dimensão. Para digitalizar ambos serão necessários os equipamentos listados na página 10¹⁸.

FASE 1 - Equipamentos

Para esta edição do projeto, foram comprados os seguintes equipamentos em novembro de 2021:

PRODUTO	VALOR
Dois iluminadores Ring Light de 26 centímetros de diâmetro, que acompanham tripés de dois metros e suporte para celular	R\$ 128,56
Telefone celular Samsung Galaxy A32 com 128GB e 4GB RAM. Utilizar sempre a câmera principal do celular para obter a melhor qualidade de captura	R\$ 1.349,10
Disparador remoto para a câmera do telefone celular: Xiaomi Mi Smart Band 5	R\$ 169,00
Três suportes articulados de mesa para iluminação e celular. Foram utilizados braços articulados com gancho para prender na lateral da mesa, da marca Lorben. Um para cada luminária e outro para o telefone celular. Este item pode ser encontrado com muitas marcas diferentes e é comumente vendido como suporte para microfone, mas é facilmente adaptado ao retirar o encaixe de microfone e inserir um parafuso de tamanho padrão para tripé no lugar ¹⁹	R\$ 154,20
Tripé articulado Gorillapod + suporte de celular com encaixe para tripé (utilizado para acervos de caráter tridimensional)	R\$ 89,60
Caixa branca com fundo infinito e abertura frontal (utilizado para acervos de caráter tridimensional). Kit Pop Up Studio 60 da marca Mutu, que acompanha fundo infinito branco, preto e verde, e duas fontes de luz que podem ser presas na estrutura da caixa	R\$ 406,07
Notebook da Acer "Aspire 5" com processador Intel Core i5 de 10ª geração, 8GB de memória RAM, 256GB de armazenamento em SSD, placa de vídeo dedicada GeForce de 2GB, tela full HD de 15.6" e sistema operacional Windows 10	R\$ 3.890,85
HD externo: disco rígido da marca Seagate Expansion com 6TB. Disco rígido externo (HDD) da marca Seagate Expansion com 6TB de armazenamento (R\$ 900,20). A opção por um modelo de HDD com fonte de energia é melhor para assegurar a maior durabilidade do equipamento	R\$ 900,20

18. Caso não encontre ou queira adaptar o uso por quaisquer motivos, indicamos neste documento no ponto 3, critérios para levar em consideração na escolha de cada item.

19. A nomenclatura que se refere a este tipo de parafuso é Parafuso Cabeça Sextavada 1/4"X1.

Adobe Lightroom ¹⁹ : para ajustes básicos nas imagens e inserção de metadados (software)	R\$43,00 por mês
Outros: dependendo da logística do local onde será instalado o sistema, será preciso incorporar um filtro de linha e/ou uma extensão, um hub USB para ligar o Ring Light à tomada, um suporte para objetos, luvas e outros equipamentos de proteção individual, cartão de memória, capa e película de proteção para o celular, base para captura (papéis neutros, nas cores branca, cinza e/ou preto, de alta gramatura tipo passe-partout (entre 200 a 300 g/m ²) e kit para limpeza do acervo.	R\$ 200,00 (aproximadamente)
<p>Aplicativos para celular: <u>Mi fit</u>: para sincronizar disparador remoto com o telefone celular <u>Nível de Laser e Inclinômetro (EXA Tools)</u>: para ajustar a correta angulação dos equipamentos antes de iniciar as capturas <u>Sweech</u>: para transferir as imagens do telefone celular para o computador</p> <p>Softwares para o computador: <u>WinRAR</u>: para descompactar arquivos zipados depois da transferência para o computador <u>Adobe Bridge</u>: gerenciamento, renomeamento de arquivos e inserção de metadados²⁰. <u>Freefilesync</u>: para realizar o backup dos arquivos</p>	R\$ 0
TOTAL	R\$ 7.330,58

19. É possível encontrar pacotes deste programa que incluam, além do uso dele mesmo, um espaço para armazenamento na nuvem da Adobe, o que pode ser útil por viabilizar mais uma possibilidade de backup dos arquivos finais.

20. Recomendamos também o software gratuito Advanced Renamer que pode auxiliar na renomeação em lote.

FASE 2 - Montando seu espaço de trabalho

- Arranjo para digitalização de acervos bidimensionais:



Crédito: Foto de Marcelle de Oliveira Gonçalves / CC-BY-SA-4.0

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Digitaliza%C3%A7%C3%A3o_bidimensional.jpg>

- | | |
|---|--|
| <p>1 Mesa de apoio;</p> <p>2 Local reservado para colocar o acervo a ser digitalizado;</p> <p>3 Acervos textuais;</p> <p>4 Ring light no suporte articulado preso com gancho na lateral da mesa;</p> <p>5 Celular no suporte articulado;</p> | <p>6 Base de fundo neutro para posicionar o acervo para captura com marcadores nas laterais indicando limites do enquadramento;</p> <p>7 Local reservado para colocar acervo depois de digitalizado;</p> <p>8 Pulseira com disparador da câmera do celular.</p> |
|---|--|

- Arranjo para digitalização de acervos tridimensionais:

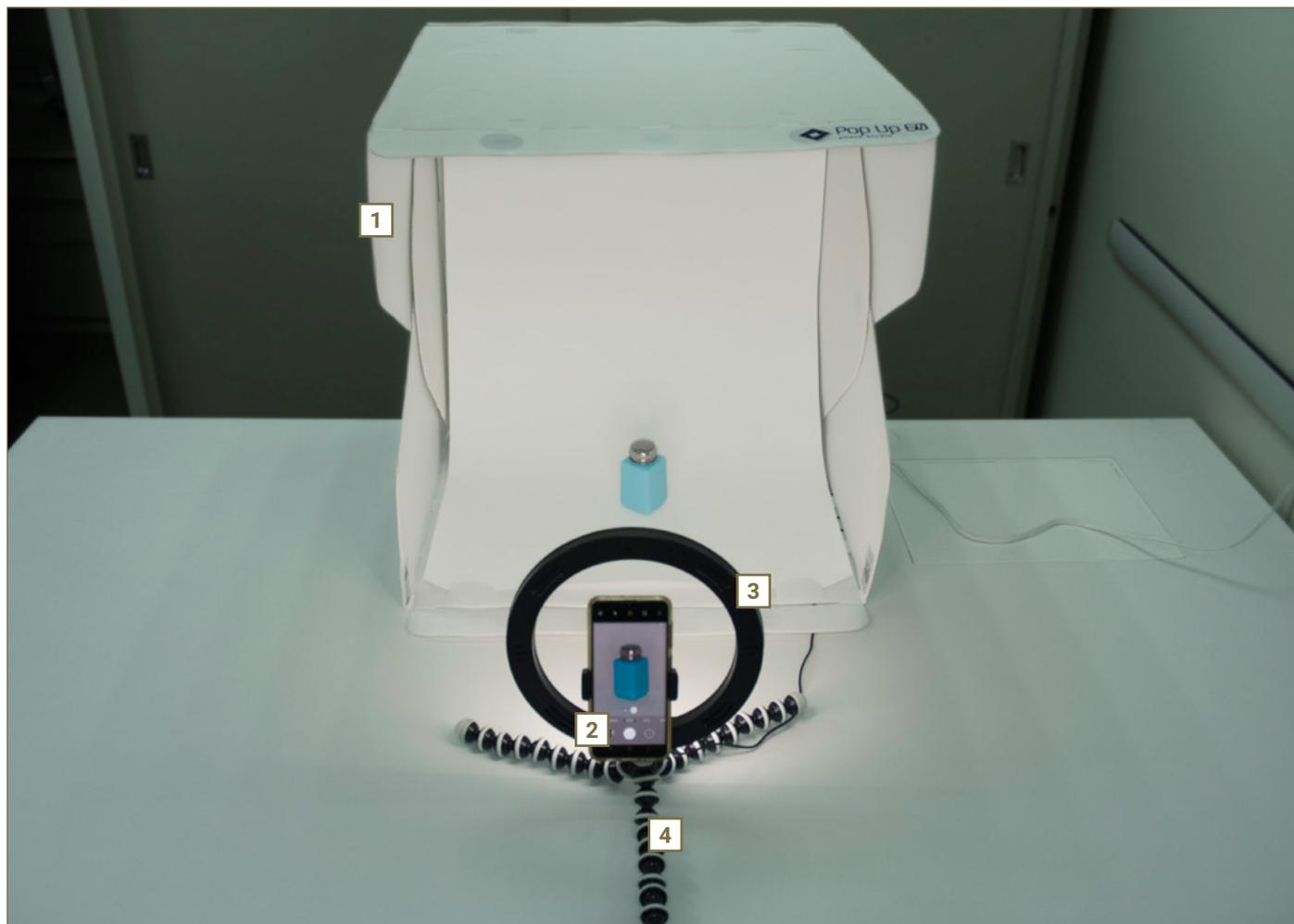


Crédito: Foto de Marcele de Oliveira Gonçalves / CC-BY-SA-4.0

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Digitaliza%C3%A7%C3%A3o_Tridimensional_-_Ilumina%C3%A7%C3%A3o_Ring_Light.jpg

- | | |
|--|---|
| 1 Caixa de poliondas branca aberta na frente; | 6 Tripé de mesa articulado; |
| 2 Fundo infinito de cor neutra; | 7 Local reservado para colocar acervo a ser digitalizado; |
| 3 Acervo tridimensional; | 8 Local reservado para colocar acervo que já foi digitalizado. |
| 4 Fontes de luz - Painéis de LED; | |
| 5 Celular; | |

- Iluminação alternativa para digitalização de acervos tridimensionais:



Crédito: Foto de Marcelle de Oliveira Gonçalves / CC-BY-SA-4.0

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Digitaliza%C3%A7%C3%A3o_Tridimensional_-_Ilumina%C3%A7%C3%A3o_LED.jpg>

1 Caixa sem iluminação de LED;

2 Celular;

3 Ring light;

4 Tripé de mesa.

Instruções sobre a montagem e regulação dos equipamentos

- Escolha do local: é importante priorizar espaços de trabalho sem interferências de luz externa (natural ou artificial); procure uma superfície limpa e que possa ser reservada ao fluxo de trabalho. O ideal é trabalhar em ambientes com paredes de tons neutros como cinza, branco ou preto. Evite proximidade com paredes de cores vibrantes.
- Equiparidade das distâncias: através de medição com régua ou fita métrica, você deverá posicionar as duas fontes de luz com a mesma distância em relação ao objeto que será fotografado. O celular deverá estar centralizado no meio das duas fontes de luz (em posição elevada no caso do acervo bidimensional e em posição frontal no caso do acervo tridimensional).
- Ajustar o ângulo das luminárias em 45 graus em relação ao objeto que será fotografado. Para verificar a angulação correta, você pode utilizar um aplicativo gratuito que mede o nível do equipamento.
- Paralelismo: significa a relação de equidistância de eixos entre dois ou mais objetos. Em um set de digitalização o ajuste de paralelismo é feito na relação do plano do sensor e o plano da mesa de reprodução, para que ao fotografarmos o original, todos os campos da imagem, inclusive o seu centro, se mantenham em foco e sem distorção. Qualquer desproporcionalidade entre os planos causará distorções da imagem.
- Na digitalização bidimensional, para evitar que sejam capturadas fotos com diferentes orientações, recomendamos:
 - Fixar o telefone celular ao seu suporte na posição horizontal, com a tela voltada para o operador e a câmera ligada.
 - Rotacionar, então, o telefone celular com a câmera para baixo, fixando-o na sua estrutura de apoio. Fazendo isto, você garantirá que quando a captura seja efetuada o sentido da imagem esteja na orientação paisagem e se mantenha assim nas capturas seguintes.
- A câmera do celular deverá ser pareada via *bluetooth* com a pulseira *smartband* Xiaomi, que será utilizada como disparador, através do aplicativo Mi Fit.

FASE 3 - Fluxo de trabalho



FASE 4 - Pós-produção e processamento

Após finalizar as capturas do acervo desejado, será necessário transferir as imagens do celular para o computador e gerenciar esses arquivos, possivelmente inserindo algum código para melhor identificação da nomenclatura dos arquivos, realizando ajustes na imagem, inserindo informações nos metadados da imagem (como autoria, data, dimensões etc.), organizando em pastas e subpastas, e, por fim, efetuando o backup para assegurar o armazenamento do material a longo prazo.

Transferência dos arquivos do telefone celular para o computador:

- Para realizar esta operação recomendamos o uso do aplicativo Sweech. Para isso, deve-se abrir o aplicativo no celular, selecionar todas as fotos do álbum onde se localizam as últimas capturas e clicar na opção “compartilhar”.
- Digitar o endereço eletrônico indicado na tela do celular no navegador do computador, apertar *Enter* e, assim, efetuar o *download* das imagens zipadas.
- A etapa seguinte será a de extração do arquivo *zip*²² na pasta de *download* no computador para a pasta de destino.
- Ao final do procedimento será preciso verificar se os arquivos foram enviados corretamente (confirmar a quantidade de arquivos e abri-los a fim de visualizá-los rapidamente para verificar se alguma imagem foi corrompida durante a transferência). Estando tudo de acordo com as especificações descritas anteriormente, os arquivos deverão ser deletados do celular.

Renomear em lote para inserir o código desejado na nomenclatura das imagens:

- Para inserir um código nas imagens você poderá utilizar o software gratuito Adobe Bridge.

Ajustes básicos nas imagens e inserção de metadados, caso desejado:

- Após uma avaliação sobre a qualidade das imagens capturadas, caso seja necessário, você poderá ajustar, utilizando o Lightroom ou algum outro software de edição, o balanço de branco, níveis, altas e baixas luzes, contraste e nitidez. Utilizando este mesmo software você poderá inserir informações nos metadados da imagem (acessar menu superior direito Library e depois menu lateral direito, no campo Metadata).

Armazenamento digital e acesso:

De acordo com as convenções da preservação digital, é importante manter mais de uma cópia dos arquivos digitais armazenados em locais e em meios distintos, caso seja possível (exemplo: HDD interno, HDD externo, nuvem etc.). De uma forma sucinta, outros fatores para levar em consideração:

- Ter pelo menos três (3) cópias idênticas. Uma deverá estar desconectada das redes (*off-line*, como um disco rígido externo), outra em outro lugar geográfico diferente (*off-site*, como a nuvem). É importante estudar e verificar as vantagens e desvantagens no uso de cada solução.
- Prever o controle de acesso aos arquivos digitais (de preservação e/ou acesso), elaborando políticas de restrição e acesso de acordo com a necessidade da instituição.
- Programar a periodicidade de varredura de antivírus e conferência das somas de verificação (*checksum*) dos arquivos digitais. Esta é uma ação a se considerar, pois, os danos inerentes aos arquivos digitais podem ser, em alguns casos, sutis, como se partes individuais em um arquivo fossem perdidas ou danificadas, por exemplo. Gerenciar os arquivos digitais é uma ação necessária em todo o ciclo de sua existência.
- Além disso, é necessário e importante prever a manutenção e crescimento de espaço de armazenamento dos dados a serem preservados prevendo os custos que serão necessários para isso.
- Ter uma versão de acesso, e sempre garantir esse acesso, como forma de difusão aos materiais de seu acervo.

22. Para tanto você precisará instalar o software gratuito WinRAR no seu computador.

Adaptando o projeto às suas necessidades

Com o objetivo de oferecer mais autonomia para o usuário destas diretrizes, listamos aqui alguns critérios que podem ser levados em consideração na escolha dos equipamentos, caso não seja possível utilizar os modelos descritos anteriormente por quaisquer motivos.

Questões para levar em consideração na escolha do telefone celular:

- Câmera do telefone celular: Qualidade óptica da câmera, resolução, nitidez da imagem²³, se possível um bom recurso macro.
- Câmera com opções de ajustes manuais de balanço de branco e tempo de exposição, se possível também de abertura do diafragma e ISO.
- Telefone celular como um todo: Processamento, velocidade, armazenamento interno e sistema operacional Android por ser mais acessível.

Questões para levar em consideração na escolha da luminária:

Junto ao telefone celular, a fonte de luz é um dos itens mais importantes da lista de equipamentos. Fique atento aos critérios listados abaixo quando decidir qual modelo adquirir.

- Intensidade e dimensões da fonte de luz: é importante que a luz seja forte o suficiente e que o tamanho da superfície de onde a luz é projetada seja grande o suficiente para cobrir todo o original a ser digitalizado de maneira homogênea, sem que haja áreas mais iluminadas que outras.
 - Exemplo: caso você escolha uma luminária em que a área de onde a luz é projetada seja de 10 centímetros e precise iluminar um documento de 40 centímetros, é muito provável que a cobertura da luz no documento não seja igual em todas as partes.
- Temperatura de cor: para que as cores do original se aproximem ao máximo possível das cores que se apresentaram na imagem capturada, o ideal é que a fonte de luz tenha uma temperatura de cor de 5.000K. Se precisar utilizar uma lâmpada, escolha uma nesta temperatura de cor, ou uma luminária que tenha a opção de ajuste de tonalidade e que se aproxime desta temperatura de cor indicada, como a chamada *daylight*.
- “Dureza” da luz: caso esteja digitalizando um acervo tridimensional é importante que a fonte de luz seja difusa para que não sejam criadas sombras muito marcadas no fundo infinito.
- Fonte de energia: muitas luminárias ou painéis de LED necessitam de bateria externa para funcionar, o que encarece o projeto e cria a necessidade de constante recarga. Dê preferência para luminárias que funcionam a partir de fonte ou cabo USB ligado à tomada.

Questões para levar em consideração na escolha da estativa do telefone celular:

- O ideal é que seja possível mover o telefone celular para cima e para baixo em relação à base, de maneira mais rápida e estável possível. A opção de estativa articulada permite um deslocamento do celular com mais facilidade e rapidez, o que é muito útil para a digitalização de documentos que variam de tamanho entre si, por exemplo. O recomendado é sempre aproximar o celular o máximo possível do documento, deixando apenas uma margem de fundo branco nas laterais para, assim, conseguir um resultado de melhor qualidade em relação à magnificação do objeto.

23. Atualmente muitos *smartphones* são vendidos no mercado com opções de filtros embutidos permanentemente nas câmeras. Com o intuito de proporcionar retratos com funções “embelezadoras” é frequente que a capacidade de nitidez seja reduzida, mesmo em modelos mais avançados. Recomenda-se verificar este requisito em um mostruário de uma loja física ou junto ao fabricante.

Utilização de fundo neutro:

- O uso do fundo preto, branco ou cinza neutro vai depender de escolhas da curadoria. O fundo branco é mais frequentemente utilizado. O fundo preto pode ser útil em situações de objetos com coloração escura, para que o ajuste de contraste do telefone celular não compense demais “estourando” a luz de fundo, além de casos de objetos com transparências. É possível adquirir qualquer papel com alguma dessas cores, como uma cartolina. Dê preferência para materiais de pH neutro para não prejudicar a conservação do acervo.

Computador portátil (notebook):

- Configurações mínimas: Processador Intel Core i5 de 7ª geração, 8GB de memória RAM, 256GB de armazenamento preferencialmente em SSD, sistema operacional Windows 10 e marca com boas recomendações.
- É possível realizar o trabalho com um computador que não possua uma placa de vídeo dedicada. Caso precise baratear o custo deste equipamento, recomendamos excluir este item e preservar as condições mínimas de memória RAM e processador citadas acima.

Softwares:

- Priorizar softwares de licença livre, bem como manter os softwares atualizados. O único software pago desta lista é o [Adobe Lightroom](#). O [Adobe Bridge](#) pode ser um bom substituto em conjunto com algum software livre de tratamento de imagem (como [Xnview](#), [Gimp](#) ou [IrfanView](#)).

Problemas frequentes e caminhos possíveis para solucioná-los:

PROBLEMA	POSSÍVEL SOLUÇÃO
Custo dos equipamentos	Caso precise baratear custos na compra dos equipamentos, recomendamos optar por um disparador de câmera para telefone celular mais simples. Este item pode ser encontrado em lojas populares de informática.
Dificuldade em centralizar o original na base sem verificar na tela do celular se o posicionamento está correto	É possível utilizar o aplicativo gratuito TeamViewer no telefone celular e espelhar para o computador. Desta maneira, é possível realizar a captura olhando na tela do notebook como está o enquadramento na câmera do celular. A desvantagem desta medida é que se torna necessário o acesso à Internet e ao notebook durante a captura.
Luz não está uniforme na captura de acervo bidimensional	Utilizar rebatedores ²⁴ nas laterais da base e/ou fechar a circunferência interna do Ring Light com algum material reflexivo.
Presença de reflexo	Em caso de acervo tridimensional, é possível optar por um fundo preto ao invés do branco e testar diferentes posicionamentos do telefone celular e iluminação em relação ao objeto fotografado. Apagar todas as luzes do ambiente pode ajudar. Uma alternativa é o uso de filtros polarizadores, próprios para câmeras de telefone celular, em conjunto com a inserção de filtros polarizadores nas fontes de luz.

24. É possível encontrar vasto conteúdo na internet sobre a construção de rebatedores com o uso de materiais de fácil acesso e baixo custo.

Diferença em relação às cores do documento físico e da digitalização	Como alternativa para resolver ou amenizar este problema, é possível ajustar o balanço de branco e a exposição nas configurações da câmera do celular e “travar” estes ajustes a partir de uma captura inicial de um fundo cinza neutro com alguma referência visual conhecida (uma das notas de Real, por exemplo) no centro.
Lentidão na transferência dos arquivos via <i>wi-fi</i>	Optar pela transferência via cabo.
Ajustes básicos na imagem em grupos de diferentes capturas	É possível utilizar “etiquetas” de cor (<i>color label</i>) no Lightroom ou no Bridge para diferenciar conjuntos de capturas que precisam ser tratados ou renomeados de formas diferentes entre si.
Demora no ajuste do suporte de telefone celular a cada captura	Para evitar o movimento de ajustar o telefone celular para melhor enquadrar o acervo com diferentes tamanhos entre si, é possível realizar um ordenamento prévio ao início da digitalização, separando os documentos por dimensões aproximadas.
Obsolescência tecnológica (hardware e software)	Monitorar a obsolescência, evitando a dependência a um determinado equipamento/fabricante ou software. As escolhas dos programas devem ter pressuposto que o arquivo digital gerado será acessado por diferentes softwares, por exemplo.
Obsolescência de mídias de armazenamento	Transferir conteúdo armazenado em suporte físico de um armazenamento para outro suporte de armazenamento mais estável, antes que ele se deteriore ou se torne obsoleto, deixando os dados inacessíveis ou de difícil acesso. É recomendável que essa estratégia seja adotada de forma periódica para assegurar a estabilidade de fixação e o acesso a longo prazo dos arquivos digitais.
Obsolescência do arquivo digital (formato/extensão)	Migrar para formato compatível com as atuais tecnologias e de uso corrente, mantendo as características e legibilidade do arquivo digital ao longo do tempo. Se possível manter uma versão de arquivo para preservação digital e outra para acesso.
Corrupção de Arquivos Digitais	<ol style="list-style-type: none"> 1) Checar possíveis desgastes na utilização das mídias de armazenamento, avaliando sua substituição de forma periódica. 2) Não utilizar 100% de espaço de armazenamento, manter sempre cerca de 20% do espaço livre nas mídias de armazenamento. 3) Substituir o arquivo corrompido pelo arquivo de backup que se encontre em outro dispositivo de armazenamento. 4) Sempre verificar os arquivos no fluxo de backup, e se existem arquivos que se corromperam, substituir por arquivo sem corrupção. 5) Se o dano se mostrar irreversível e em todo o dispositivo de armazenamento, verificar possibilidade de contratação de empresas especializadas em recuperação de dados.

Links com tutoriais úteis para o projeto

Caso haja interesse em compreender alguns dos conceitos trabalhados no projeto de forma mais aprofundada, é incentivada a ampliação da busca por textos e/ou vídeos na Internet. Seguem algumas sugestões:

Guia do Usuário FreeFileSync

<https://freefilesync.org/manual.php>

Guia do Usuário Adobe Bridge

<https://helpx.adobe.com/br/bridge/user-guide.html>

Guia do Usuário Adobe Lightroom

<https://helpx.adobe.com/br/lightroom-cc/user-guide.html>

Guia do Usuário Adobe Lightroom Classic

<https://helpx.adobe.com/br/lightroom-classic/user-guide.html>

Parte 2

Como difundir acervos
e conhecimentos nas
plataformas wiki

Digitalização e difusão digital de acervos para democratização da cultura e do conhecimento livres

Wiki Movimento
Brasil

O início do século XXI foi marcado por importantes discussões sobre o acesso ao conhecimento livre²⁵ e pela evolução das tecnologias digitais, resultando em mudanças profundas na sociedade, seja nas formas de governar, de se relacionar, de ensinar ou de produzir e difundir o conhecimento e cultura.

As instituições culturais também têm se transformado e passaram a gerar e a consumir ativos digitais, cujo ponto de partida tem sido a digitalização e difusão de seu acervo na web²⁶.

Nesse contexto, emergem as iniciativas de difusão digital dos acervos, dentre as quais destacam-se as chamadas parcerias GLAMs com os Projetos Wikimedia ou GLAMs-Wiki. Estas iniciativas buscam estimular e apoiar as instituições detentoras de acervos digitais por meio do compartilhamento e aprimoramentos de metadados, imagens e outros tipos de informações relacionadas às suas coleções nos projetos Wikimedia.

Além da Wikipédia, a enciclopédia eletrônica que está entre os dez sites mais acessados no mundo, as parcerias GLAM-Wiki atuam em outros projetos digitais colaborativos e livres mantidos pela Fundação Wikimedia. Os mais conhecidos são o Wikimedia Commons, repositório de mídias livres usado por todas as Wikipédias, a biblioteca livre Wikisource e a base de dados Wikidata, que agrega os metadados das Wikipédias e centraliza as informações de todos os projetos Wikimedia.

As parcerias GLAM resultam da atuação das comunidades de wikimedistas voluntários que colaboram ativamente em prol da cultura livre. Até o ano de

2019, foram estabelecidas cerca de 150 parcerias GLAM com instituições culturais na Europa e América do Norte²⁷.

No caso do Brasil, que apresenta dimensões continentais, com grande diversidade cultural, mas também grande desigualdade socioeconômica, o acesso a equipamentos culturais mais estruturados é restrito às parcelas da população dos grandes centros urbanos das regiões sul e sudeste do país que possuem renda para acessá-los.

Nos últimos anos, o Wiki Movimento Brasil (WMB), organização sem fins lucrativos criada por wikimedistas voluntários e afiliada brasileira à Fundação Wikimedia, tem colaborado ativamente para concretizar parcerias GLAM-Wiki como forma de romper as barreiras e democratizar o acesso aos acervos e ao conhecimento livre.

Entre os anos de 2016 e 2020 estabelecemos cerca de 30 parcerias, todas com instituições localizadas na região sudeste do Brasil. Embora o número seja expressivo quando comparado aos contextos europeu e norte-americano, a ausência de instituições parceiras de outras regiões do país aponta para lacunas de representatividade da cultura nacional.

Buscando reduzir essas lacunas, lançamos no início do ano de 2021 um tutorial on-line que sistematiza as informações sobre parcerias GLAM-Wiki. O tutorial permite que as instituições possam realizar as atividades de forma autônoma²⁸.

25. Declaração de Berlim sobre o Acesso Aberto ao Conhecimento nas Ciências e Humanidades. In: https://pt.wikipedia.org/wiki/Declara%C3%A7%C3%A3o_de_Berlim_sobre_o_Acesso_Aberto_ao_Conhecimento_nas_Ci%C3%A7%C3%A2ncias_e_Humanidades Acesso em 31/01/2022.

26. SAYÃO, Luis Fernando. Digitalização de acervos culturais: reuso, curadoria e preservação. Informação digital e suas diversas abordagens pela ótica de um cientista da informação, p. 269, 2016.

27. ARAÚJO, Giovanna Viana Fontenelle de; PESCHANSKI, João Alexandre. A obra de arte na era das convergências digitais. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 41., 2018, Joinville. Anais [...], Joinville: Univille, 2018. p. 1-15. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-1034-1.pdf>. Acesso em 05/01/ 2022.

28. O tutorial foi produzido por Marília Carrera, Éder Porto, Giovanna Fontenelle e Verônica Stocco, sob a coordenação de João Peschanski.

Durante a iniciativa Wiki Loves Bahia²⁹, listamos neste Estado mais de 500 acervos de diferentes dimensões e conteúdos. Esses acervos, que salvaguardam parte importante da história do Brasil e do estado desde o período colonial, foram contatados pelo WMB para o desenvolvimento de parcerias GLAM-Wiki.

Mesmo com o desejo manifestado por grande parte das instituições contatadas de disponibilizar seus acervos em parcerias GLAM-Wiki, enfrentamos uma questão crucial: os acervos não estão digitalizados e as instituições não dispõem de condições financeiras para realizar o processo, como acontece com a maioria das instituições culturais no Brasil³⁰.

Duas instituições ratificaram a parceria GLAM-Wiki - o Centro de Memória da Santa Casa da Misericórdia da Bahia (CMSCMB) e o Museu da Capitania de Ilhéus (MCI) - e participaram das etapas iniciais do Projeto Museu Portátil, acordo de cooperação institucional entre o Goethe-Institut, o Instituto Moreira Salles e o Wiki Movimento Brasil.

Estas instituições e seus tipos de acervos distintos nos possibilitaram tanto testar os equipamentos de baixo custo mais adequados para cada caso, como aprimorar a metodologia do trabalho de digitalização à realidade das nossas instituições culturais.

Embora ainda enfrentemos muitos obstáculos associados à difusão dos acervos culturais no Brasil, este manual, elaborado de forma colaborativa, é uma inovação em tecnologia livre e um importante instrumento para democratização da cultura e do conhecimento livres.

Adriane Gomes Rodrigues Batata

Faculdade Madre Thaís, Ilhéus, BA; Grupo de Usuários Wiki Movimento Brasil.

Valério Andrade Melo

Departamento de Ciências Biológicas / Caminhão com Ciência, Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA; Grupo de Usuários Wiki Movimento Brasil.

29. Wiki Loves Bahia foi uma iniciativa idealizada no ano de 2021 pelo Wiki Movimento Brasil (WMB) com o objetivo de melhorar a qualidade das informações sobre a Bahia nas plataformas Wikimedia. Para isso foram implementadas diversas atividades, dentre as quais parcerias com instituições culturais para a construção de acervos digitais, as chamadas GLAMs -Wiki.

30. MARTINS, Dalton Lopes; DIAS, Caliope Víctor Spíndola de Miranda. Acervos digitais: Perspectivas, desafios e oportunidades para as instituições de memória no Brasil. Panorama setorial da Internet, São Paulo, v. 11, n. 3, set. 2019. Disponível em: <https://pesquisa.tainacan.org/repositorio-de-pesquisa/acervos-digitais-perspectivas-desafios-e-oportunidades-para-as-instituicoes-de-memoria-no-brasil/>. Acesso em 8/01/ 2022.

Como difundir acervos e conhecimentos nas plataformas wiki³¹

A internet possibilitou o surgimento de novas práticas de produção, consumo e difusão de conteúdos e, nesse contexto, formou-se o que chamamos “ecossistema do conhecimento livre”. Nesse material, oferecemos um guia sobre como colaborar nesse ecossistema, mas antes precisamos defini-lo.

Começamos com a enciclopédia digital Wikipédia, o mais conhecido dos projetos da [Wikimedia](#), e uma parte fundamental do ecossistema do conhecimento livre. Se puder, abra a página da Wikipédia, por exemplo, a cidade em que você está. Vá até o rodapé da página. Estão indicados os termos de disponibilização dos conteúdos na página e, note, há a referência a uma licença Creative Commons livre. Entre outras coisas, isso quer dizer que todos e todas podem copiar e colar o texto sem pedir autorização, exigindo-se apenas que atribua o conteúdo às editoras e editores da Wikipédia e use a mesma licença no trecho copiado, mesmo que o tenha modificado. O que importa: não precisa pagar nada para isso.

Um fundamento do conhecimento livre é que o acesso ao material é aberto. Isso quer dizer que os conteúdos estão disponíveis de forma gratuita, sem restrições financeiras, técnicas ou jurídicas. Todos podem então usar, modificar e distribuir esses conteúdos livremente.

O ecossistema digital livre não se resume à Wikipédia ou aos projetos da Wikimedia. Há softwares de código aberto, repositórios de conteúdo colaborativo, fóruns e muitas outras interfaces que compõem o espaço livre da rede. O ecossistema da Wikimedia é, de toda maneira, um dos principais. Fundado em 2001, com o objetivo de oferecer conteúdo confiável e relevante de maneira livre e colaborativa, permite que várias formas de conhecimento sejam distribuídas, de modo aberto, por exemplo em:

- biblioteca: Wikilivros;
- dicionário: Wikcionário;
- plataforma educacional: Wikiversidade;
- repositório de citações famosas: Wikiquote;
- base de dados: o Wikidata; e
- repositório de mídias: o Wikimedia Commons.

Para instituições culturais, normalmente os mais importantes são o Wikidata e o Wikimedia Commons, além da Wikipédia. O Wikidata é uma base de dados colaborativa que organiza numa mesma plataforma informações estruturadas de várias origens, permitindo cruzamentos e visualizações de toda sorte (por exemplo, tabelas, mapas e gráficos). O Wikimedia Commons é um dos maiores repositórios de multimídia livre da internet, com imagens, vídeos e sons. Essas mídias são obviamente usadas nos demais projetos da Wikimedia, mas podem ser publicados em qualquer outro espaço, desde que as exigências da licença sejam respeitadas.

Cultura livre e GLAM-Wiki

O ecossistema digital livre fomenta a cultura livre, isto é, a construção coletiva dos conhecimentos por usuárias e usuários que atuam voluntariamente. O papel das instituições culturais é especialmente importante nessa construção e atuar nesse ecossistema está geralmente em consonância com a missão dessas instituições. A cultura livre é transversal à missão dos museus no presente, instituições que buscam conservar e comunicar o patrimônio da humanidade.

31. Material livremente inspirado de “Tutorial para GLAMs”, Wiki Movimento Brasil, 2021, e de “As instituições GLAM, os acervos e as plataformas Wikimedia”, Abre-te Código! Giovanna Fontenelle/Wiki Movimento Brasil, 2020, ambos sob licenças livres.

O acrônimo GLAM é amplamente utilizado para referir-se às grandes instituições de patrimônio: as Galerias, Bibliotecas, Arquivos e Museus, mas serve finalmente para toda e qualquer instituição cultural, grande ou pequena. O termo também é bastante empregado no âmbito de projetos de difusão cultural na Internet, especialmente nas plataformas wiki, dentre as quais a enciclopédia digital Wikipédia. Nesse sentido, um GLAM ou GLAM-Wiki é uma ação institucional para difundir acervos para uma rede de conhecimento livre e colaborativo, com desdobramentos educacionais e culturais de muito alcance. Muito alcance mesmo: todo ano são vários bilhões de acessos à Wikipédia em português e Wikipédias em centenas de outros idiomas e, ainda, projetos irmãos da Wikipédia como o repositório de mídias Wikimedia Commons e a base de dados colaborativa Wikidata.

As possibilidades são inúmeras. Imagine, por exemplo, uma parceria com uma grande biblioteca brasileira a fim de migrar as imagens em alta resolução de obras já em domínio público, de modo sistemático e organizado, para o Wikimedia Commons. Outra possibilidade é a identificação e captura de imagens de uma coleção de documentos sobre um tema importante como imigração para, posteriormente, carregá-los no Wikisource. É certo ainda que cada cidade brasileira, mesmo as pequenas cidades do interior, possuem acervos fotográficos e documentais relevantes para os projetos Wikimedia. Instituições como museus de grande ou pequeno porte podem ter interesse em realizar uma parceria e permitir que um voluntário fotografe parte do acervo para a criação e adequação de artigos sobre suas principais obras na Wikipédia, desde que obviamente tal tarefa não implique a violação de direitos autorais. Neste tutorial, oferecemos um guia para colaborar de modo significativo no ecossistema da Wikimedia.

Criar uma conta de usuário(a) para os projetos Wikimedia.

Para começar a desbravar o ecossistema Wikimedia, o primeiro passo é a criação de uma conta de usuário ou usuária. Em alguns projetos, não é permitido editar sem conta. Mas atenção:

- A conta é individual e não deve ser utilizada para propaganda das instituições;
- O nome não pode corresponder ao de seu GLAM;
- A conta deve ser utilizada apenas para edições voluntárias e sem fins lucrativos.

Para criar sua conta de usuário ou usuária, acesse a página da Wikipédia em português (sua conta servirá para todos os projetos da Wikimedia) e no canto superior clique em **“Criar uma conta”** e preencha o formulário. Não é obrigatório, mas é altamente recomendável, que insira um endereço eletrônico, pois permitirá a recuperação da senha em caso de esquecimento e facilitará a comunicação com demais pessoas editoras.

Uma vez a conta de usuário ou usuária criada, é possível criar uma página para contextualizar suas atividades nos projetos Wikimedia. Considere citar a instituição da qual faz parte, pois ajudará as outras pessoas a entender o pano de fundo das suas edições, mas não faça propaganda. A wiki realmente não é um espaço para promoção.

Vamos lá!

No canto superior direito, clique em “Criar uma conta” para criar um usuário e começar as suas edições

Criar a página de usuário(a).

- Verifique que está logada ou logado na página principal da Wikipédia (deverá aparecer o nome de sua conta no topo, à direita);
- Clique no seu nome, no canto superior direito da tela;
- Clique em “Editar” no menu abaixo de onde aparece seu nome de conta;
- Compartilhe as motivações que te levaram a entrar na wiki, por exemplo, os tópicos sobre os quais espera contribuir. Evite colocar informações pessoais: a wiki é um espaço de alta visibilidade!
- Comece a editar.

The screenshot shows the Wikipedia user profile page for 'Usuário:Ederporto'. At the top, there is a search bar and navigation links. The main content area includes a quote by Jean Cocteau: "Não sabendo que era impossível, foi lá e fez" and another by Charlie Brown Jr.: "O impossível é só questão de opinião". Below this is the 'Apresentação' section, which contains a paragraph about the user's background and interests. On the right side, there are three informational boxes: one for 'Wiki Movimento Brasil', one for 'Wikidata' collaboration, and one for 'Commons' collaboration.

WIKIPÉDIA
A enciclopédia livre

Pesquisar na Wikipédia

Eazzellini (WMB)

Página principal
Conteúdo destacado
Eventos atuais
Esplanada
Página aleatória
Portais
Informar um erro

Mudar para aparência antiga

Colaboração
Boas-vindas
Ajuda
Página de testes
Portal comunitário
Mudanças recentes
Manutenção
Criar página
Páginas novas
Contato
Donativos

Ferramentas
Páginas afluentes
Alterações relacionadas
Contribuições do utilizador

Página do usuário **Discussão** Ver **Editar** **Editar código-fonte** **Histórico** **WikiApreço**

Usuário:Ederporto

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

“ Não sabendo que era impossível, foi lá e fez ”
—Jean Cocteau

“ O impossível é só questão de opinião ”
—Charlie Brown Jr. em *Só os Loucos Sabem*

Apresentação [editar | editar código-fonte]

Olá, meu nome é Éder Porto, tenho 27 anos de idade, sou bacharel em [Matemática Aplicada](#), com habilitação em Ciências Biológicas pelo [Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo](#) e técnico em Comunicação Visual pelo [Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza](#). Minha ocupação principal é como programador, mas também atuo como designer. Meus interesses dentro dos projetos Wikimedia incluem, mas não se limitam a criação, manutenção e aperfeiçoamento de predefinições e módulos, bem como outras ferramentas que facilitem as edições de outras pessoas; Também atuo com frequência em parcerias GLAM, principalmente em modelagem de informações no Wikidata.

WMB Grupo de usuários Este editor é membro do Grupo de Usuários Wiki Movimento Brasil

Este editor colabora com o Wikidata. Seu nome de usuário lá é Ederporto.

Este editor colabora para o Commons. Seu nome de usuário lá é Ederporto.

Você pode editar a sua página de usuário(a) na wiki para indicar o que te motiva a editar os projetos Wikimedia ou até mesmo para dizer quais são os seus temas de interesse

Primeiras contribuições.

Para aquecer, que tal fazer uma série de primeiras contribuições para o Wikimedia Commons, como tirar fotografias do lado externo da instituição cultural em que trabalha, por exemplo. Podem ser registros fotográficos da entrada, detalhes da fachada, placas de identificação ou do contexto do edifício. Não há limite de fotos e detalhes importam muito.

Para o carregamento, pode usar a ferramenta [Upload Wizard](https://w.wiki/rV), acessível neste link <https://w.wiki/rV>. Note que, para esse primeiro exercício, as imagens compartilhadas não podem ser de autoria de terceiros. Fotografias feitas por outras pessoas só podem ser carregadas com a devida autorização dos responsáveis ou se houver publicação prévia na internet sob licença apropriada.

Depois do carregamento no Wikimedia Commons, insira o título, a legenda, a descrição, a data e as categorias das imagens, também utilizando o Upload Wizard³².



Siga as etapas indicadas na ferramenta Upload Wizard do Wikimedia Commons para carregar imagens sob licenças livres.

Iniciativas GLAM-Wiki

Como pessoa editora da wiki, é possível descobrir os outros projetos da Wikimedia e contribuir com o conhecimento livre iniciando o processo da atuação institucional. Para participar de uma iniciativa GLAM-Wiki, pelo menos parte do acervo da instituição deve estar digitalizado e disponível para o carregamento nos projetos Wikimedia, principalmente na forma de imagens, que deverão ser inseridas no Wikimedia Commons e na forma de metadados inseridos no Wikidata. Nesse material, o foco principal é no Wikimedia Commons.

32. Mais informações sobre como carregar imagens, podem ser vistas no material "Wikipédia de A a Z", páginas 36 e 39, disponível no link: <http://w.wiki/3Pqg>
Acesso em 30/01/2022.

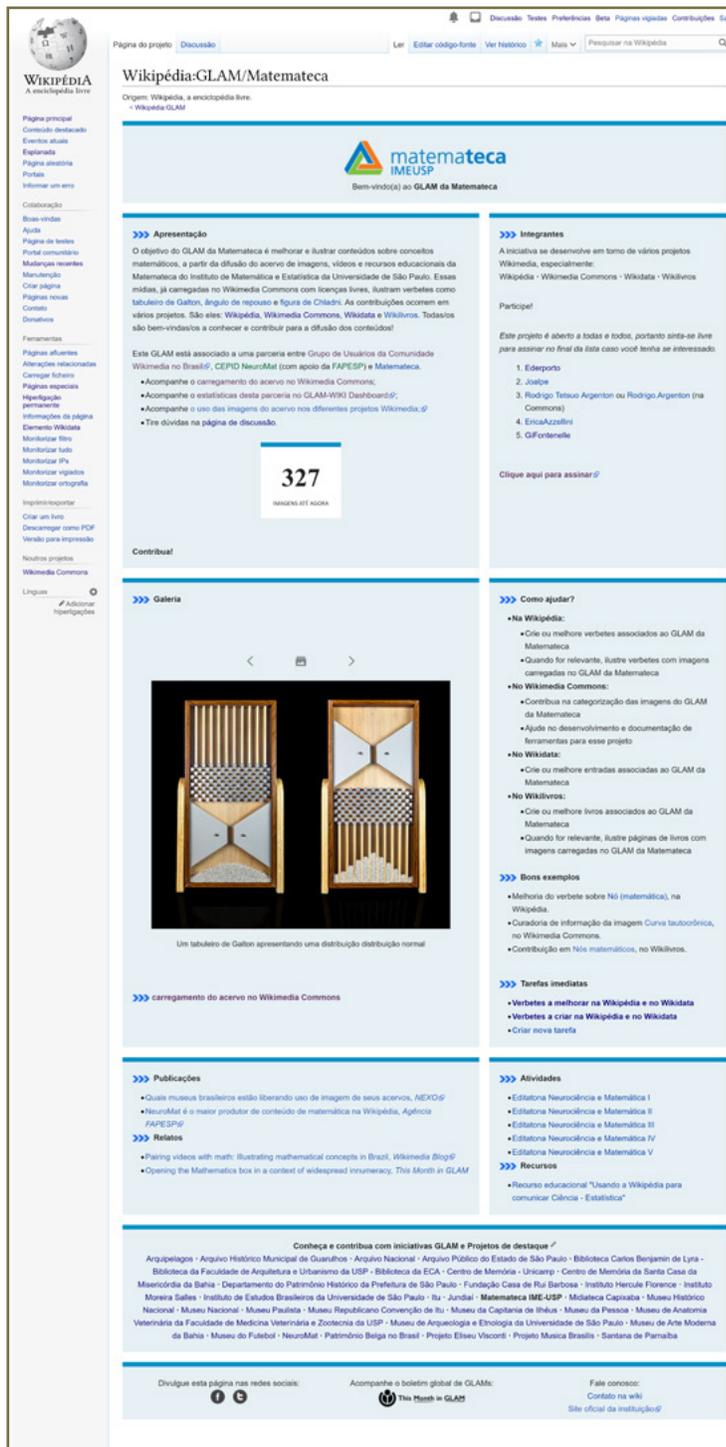
É recomendável que o seu GLAM tenha um banco de dados ou um site oficial, a partir dos quais os dados sobre o acervo da instituição possam ser extraídos, explorados e ordenados em Microsoft Excel, Planilhas do Google ou outros softwares semelhantes, para serem utilizados no Wikidata e, em seguida, nos outros projetos Wikimedia. É recomendável também que o seu GLAM esteja aberto ao conhecimento livre, uma vez que o acervo da instituição estará sob as licenças Creative Commons.

Para o funcionamento ideal de uma iniciativa GLAM-Wiki há quatro etapas a serem seguidas, definidas pelo Wiki Movimento Brasil a partir das parcerias entre nossa organização e diferentes instituições. Na sequência, vamos destacar cada uma delas: política, direito, técnica e difusão.

1. Política

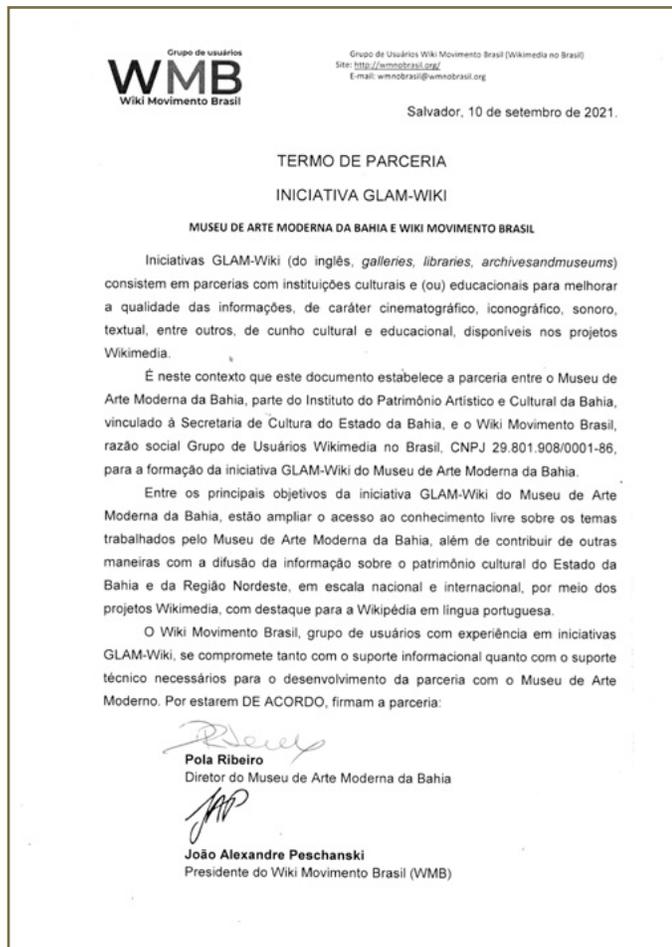
Na primeira fase prática, a política, existe a oficialização da parceria entre a instituição GLAM e uma organização wiki, como o Wiki Movimento Brasil, que normalmente ficará responsável por auxiliar nas atividades desenvolvidas. Ainda nesta fase, comunica-se à comunidade wiki e ao público da instituição que a parceria foi estabelecida. A oficialização da parceria é um meio de dar publicidade e segurança à iniciativa de carregar acervos institucionais. Os passos comuns para uma parceria com o WMB são:

- Elaborar um documento de ratificação para a parceria;
- Divulgar o documento de ratificação para a comunidade Wikimedia através do carregamento do termo no Wikimedia Commons, com o consentimento dos editores da Wikipédia em língua portuguesa, ou da publicação do termo no site oficial da instituição; e
- Criar uma página no domínio Wikipédia em português para dar publicidade à parceria. O WMB desenvolveu a predefinição **tGLAM** para facilitar a criação desse tipo de páginas.



A página do GLAM da Matemateca foi gerada com a predefinição tGLAM.

Em casos de organizações públicas, é comum que seja feito um termo de parceria ou convênio, publicado no Diário Oficial, por exigência da instituição. Um exemplo de termo mais simples, feito para o Museu de Arte Moderna da Bahia, pode ser visto abaixo:



Ratificação da parceria GLAM-Wiki entre o Museu de Arte Moderna da Bahia e o Wiki Movimento Brasil, disponível em: <https://w.wiki/4Z9g>

A criação da página no domínio Wikipédia, de certo modo uma vitrine da iniciativa, exige mais conhecimento técnico. Por isso, criamos um recurso para facilitar esse tipo de tarefa, chamado tGLAM, disponível em: <https://w.wiki/4ND8>

A página é feita pelo preenchimento de um formulário e serve para centralizar publicamente as documentações e atividades da parceria, com um convite aberto à participação da comunidade de forma mais ampla. Além de ter uma função de organização das etapas do GLAM, a página também serve como um portal comunitário, no qual é possível acompanhar o andamento dos carregamentos e das atividades associadas e se envolver com elas. A ideia é que a página se desenvolva conforme o acervo vai sendo disponibilizado. A página do Museu de Arte Moderna da Bahia, um exemplo, pode ser vista em: <https://w.wiki/4BbP>

Wikipédia:GLAM/Museu de Arte Moderna da Bahia

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.
 < Wikipédia:GLAM

Bem-vindo(a) ao **GLAM do Museu de Arte Moderna da Bahia**

Apresentação

O objetivo do GLAM do Museu de Arte Moderna da Bahia é coordenar os editores voluntários que se dispõem a contribuir com conteúdo sobre o MAM-BA. As contribuições ocorrem em vários projetos. São eles: [Wikipédia](#), [Wikimedia Commons](#) e [Wikidata](#). Todas/os são bem-vindas/os a conhecer e contribuir para a difusão dos conteúdos!

Este GLAM está associado a uma parceria entre Grupo de Usuários Wiki Movimento Brasil e [Museu de Arte Moderna da Bahia](#). Ratificação da parceria disponível em [\[1\]](#).

- Acompanhe o carregamento do acervo no Wikimedia Commons;
- Acompanhe o uso das imagens do acervo nos diferentes projetos Wikimedia;☺
- Tire dúvidas na página de discussão.

148
IMAGENS ATÉ AGORA

Integrantes

A iniciativa se desenvolve em torno de vários projetos Wikimedia, especialmente:
 Wikipédia · Wikimedia Commons · Wikidata

Participe!

Este projeto é aberto a todas e todos, portanto sinta-se livre para assinar no final da lista caso você tenha se interessado.

1. Friduxa
2. Ixocactus
3. Joulpe
4. Ederporto
5. Piburley
6. EricaAzzellini

[Clique aqui para assinar](#)☺

Galeria

[carregamento do acervo no Wikimedia Commons](#)

Como ajudar?

- **Na Wikipédia:**
 - Crie ou melhore verbetes associados ao GLAM do Museu de Arte Moderna da Bahia
 - Quando for relevante, ilustre verbetes com imagens carregadas no GLAM do Museu de Arte Moderna da Bahia
- **No Wikimedia Commons:**
 - Contribua na categorização das imagens do GLAM do Museu de Arte Moderna da Bahia
 - Ajude no desenvolvimento e documentação de ferramentas para esse projeto
- **No Wikidata:**
 - Crie ou melhore entradas associadas ao GLAM do Museu de Arte Moderna da Bahia

Bons exemplos

- Melhorar a entrada [Museu de Arte Moderna da Bahia](#), no Wikidata.

Tarefas imediatas

- [Fotografias na categoria do GLAM](#)
- [Verbetes a melhorar na Wikipédia e no Wikidata](#)
- [Verbetes a criar na Wikipédia e no Wikidata](#)
- [Criar nova tarefa](#)

Conheça e contribua com iniciativas GLAM e Projetos de destaque

Arquipélagos · Arquivo Histórico Municipal de Guarulhos · Arquivo Nacional · Arquivo Público do Estado de São Paulo · Biblioteca Carlos Benjamin de Lyra · Biblioteca da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP · Biblioteca da ECA · Centro de Memória - Unicamp · Centro de Memória da Santa Casa da Misericórdia da Bahia · Departamento do Patrimônio Histórico da Prefeitura de São Paulo · Fundação Casa de Rui Barbosa · Instituto Hercule Florence · Instituto Moreira Salles · Instituto de Estudos Brasileiros da Universidade de São Paulo · Ita · Jundiá · Matemática IME-USP · Midiateca Capixaba · Museu Histórico Nacional · Museu Nacional · Museu Paulista · Museu Republicano Convenção de Itu · Museu da Capitania de Ilhéus · Museu da Pessoa · Museu de Anatomia Veterinária da Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia da USP · Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo · **Museu de Arte Moderna da Bahia** · Museu do Futebol · NeuroMat · Patrimônio Beiga no Brasil · Projeto Eliseu Visconti · Projeto Musica Brasilis · Santana de Parnaíba

Divulgue esta página nas redes sociais: [Facebook](#) [Twitter](#)

Acompanhe o boletim global de GLAMs: [This Month in GLAM](#)

Fale conosco: [Contato na wiki](#)
 Site oficial da instituição☺

Categoria (+): [:GLAM](#) | (+)

Esta página foi editada pela última vez às 13h34min de 10 de fevereiro de 2022.

Este texto é disponibilizado nos termos da licença Atribuição-Compartilhado Igual 3.0 Não Adaptada (CC BY-SA 3.0) da Creative Commons; pode estar sujeito a condições adicionais. Para mais detalhes, consulte as condições de utilização.

Política de privacidade Sobre a Wikipédia Avisos gerais Versão móvel Programadores Estatísticas Declaração sobre "cookies"

A página do GLAM auxilia na organização de tarefas e serve como um portal comunitário sobre a iniciativa.

2. Direito

Em seguida, na fase jurídica, existe a necessidade de estudar as coleções da instituição para que os usuários wiki, que farão a disponibilização, entendam as características e os limites de compartilhamento do acervo. Dessa maneira, pode-se estabelecer quais obras podem ser disponibilizadas e se elas estão em Domínio Público ou se precisarão de uma licença Creative Commons específica. Aqui, há duas fases: a validação da parceria e a análise dos acervos.

Depois da elaboração do documento de ratificação, deve-se enviar um e-mail de validação para uma equipe de voluntários da Wikimedia, chamada VTR, que verifica a parceria. O e-mail de permissão deve ser enviado para permissions-pt@wikimedia.org e consiste na autorização para a concessão das licenças Creative Commons ou para a liberação para domínio público do acervo do GLAM. É, de certo modo, a entrada institucional no ecossistema do conhecimento livre. Um modelo de texto para o e-mail pode ser gerado em: <https://w.wiki/4G9G>

The screenshot shows the Wikimedia Commons interface for the 'Commons:Wikimedia VRT release generator' page. The page is in Portuguese. At the top, there is a navigation bar with links for 'Discussão', 'Ler', 'Editar', 'Ver histórico', and 'Mais'. Below this, the page title is 'Commons:Wikimedia VRT release generator'. The main content area features a central blue button labeled 'Iniciar'. Below the button, there is a search bar for categories and a footer with various project logos and legal notices.

Uma equipe de voluntários da Wikimedia, chamada VTR, certifica que a parceria GLAM é autêntica e concede a validação necessária para o uso de licenças livres.

Depois do recebimento do e-mail de resposta, confirmando se a autorização é válida, é necessário criar uma licença para seu GLAM. É uma tarefa também técnica, por isso preparamos um passo-a-passo em vídeo: <https://w.wiki/4ZMa>

A licença de sua instituição deverá ser usada em todo carregamento que fizer.

E na hora de avaliar o acervo a ser carregado, lembre-se: só podem ser inseridos na Wikimedia conteúdos em domínio público ou que estejam com licenças livres. Avaliar a situação jurídica de um acervo exige compreensão de direito autoral e, no Brasil, há diversos recursos gratuitos para ajudar na avaliação. No próximo capítulo deste manual oferecemos informações sobre licenças elaboradas pela equipe do Creative Commons Brasil, mas também é possível conferir os diferentes tipos de licenciamento neste link: <https://w.wiki/4ZMe>. As licenças Creative Commons permitem que os autores disponibilizem suas obras ao público para uso limitado, preservando os direitos autorais.

Os tipos de licenças livres Creative Commons compatíveis com a Wikimedia são:

- atribuição (CC-BY): permissão para copiar, distribuir, exibir e executar a obra e fazer trabalhos derivados dela, desde que os créditos sejam dados ao autor ou ao licenciador;
- compartilha igual (CC-BY-SA): permissão para distribuir obras derivadas somente sob uma licença idêntica à licença da obra original; e
- renúncia de direitos (CC0): mais rara no Brasil, mas também usada nos projetos da Wikimedia.

3. Técnica

Chegamos agora na etapa de fazer o carregamento do acervo selecionado. Para o carregamento de mídias, é possível utilizar novamente o Upload Wizard. Existem recursos mais poderosos, para carregamentos em massa, mas a sugestão é começar com uma contribuição pequena, selecionando até 30 imagens, como um piloto de um projeto que pode ser ampliado e melhorado posteriormente.

Para carregar arquivos de mídia:

- Acesse a página principal do Wikimedia Commons;
- Faça o *login* com o seu nome de usuário ou usuária;
- Clique em *upload*, no canto superior direito da tela;
- Na aba enviar, carregue o(s) arquivo(s);
- Na aba direitos de liberação, clique na indicação de direitos apropriada. Na etapa anterior, você possivelmente criou uma imagem de licença exclusiva para sua instituição. É a hora de indicá-la, marcando a opção “Outro motivo não mencionado acima” e escrevendo o título da licença criada dentro de colchetes arredondados, como em: {{Museu de Arte Moderna da Bahia license}}, obviamente ajustando a seu caso específico; e
- Na aba descrever, adicione título, legenda, descrição, data, categoria(s), entre outras informações opcionais, e clique em publicar arquivos.

Imagens carregadas podem ser modificadas, revisadas, remixadas e distribuídas. As informações descritivas podem ser ampliadas e corrigidas. Uma sugestão é encontrar um artigo na Wikipédia em que possa usar uma delas, por exemplo para ilustrar o artigo sobre um objeto ou lugar. Tome cuidado de respeitar as regras de ilustração da enciclopédia.

4. Difusão

Na etapa de difusão, existe a possibilidade de organização de eventos para a promover a disseminação do acervo, de maneira ainda mais predominante, nas plataformas Wikimedia. Também é viável realizar projetos educacionais e desenvolver produtos, como aplicativos ou ferramentas. Há também o que chamamos de wikiconcursos, quando premiações são oferecidas a pessoas editoras para trabalharem em um conjunto de artigos durante um tempo. A ideia de todas essas atividades é fomentar uma comunidade em torno do conhecimento contribuído na Wikimedia.

Há algumas instituições que integram uma pessoa dedicada à wiki, um cargo chamado wikimedista em residência (ou WiR, da sigla em inglês). Essa pessoa atua como um interlocutor entre a comunidade wiki e a instituição. Em linha com as etapas descritas anteriormente, entre as funções do WiR estão carregar os arquivos de mídia e os metadados do GLAM no Wikimedia Commons e no Wikidata, organizar eventos para engajar grupos dentro e fora do ecossistema Wikimedia na produção de conhecimento livre relacionado aos temas trabalhados pela instituição, além de mensurar o impacto de todas estas atividades. O GLAM normalmente garante uma fonte de financiamento ao WiR, explicitando responsabilidades e tarefas, entre outras informações do interesse da comunidade Wikimedia, em sua página de usuário.

O caso brasileiro

Atuar em prol do conhecimento livre no Brasil é certamente desafiador. Há obstáculos tecnológicos, financeiros e sociais fundamentais. Mas à medida que mais e mais instituições conseguirem atuar nesse ecossistema, mais facilitarão o caminho de GLAMs que tenham interesse. A função deste tutorial é ajudar a sua instituição a dar seus primeiros passos nesse processo, contribuindo para que o ambiente digital seja uma oportunidade de expansão e realização de sua missão.

Embora tenhamos muitos obstáculos, nosso país tem milhares de acervos valiosos, que merecem ser compartilhados livremente. Esse curto material é uma ponta visível, um recurso com materialidade, que faz parte de um processo de reflexão e construção voltado a nosso contexto. É uma inovação em tecnologia livre voltada a estabelecer uma metodologia de trabalho que leve em conta a realidade das instituições culturais do Brasil, do Sul Global de maneira mais ampla. Boas-vindas ao ecossistema do conhecimento livre.

Parte 3

Creative Commons
Brasil e o licenciamento
aberto de conteúdos

Licenças Creative Commons, ferramentas jurídicas e técnicas

O conteúdo a seguir é baseado em um material criado pelo Creative Commons Brasil em julho de 2020 para a publicação do projeto Abre-te Código para oferecer uma melhor compreensão sobre as licenças e demais ferramentas jurídicas e técnicas, que pode ser encontrado na íntegra no link goethe.de/abretecodigo. Este pequeno guia tem fins informativos e não substitui uma consultoria jurídica, podendo não abordar questões importantes que afetam sua instituição ou acervo. Caso tenha dúvidas, consulte seu advogado.

Sobre o Creative Commons

O Creative Commons (CC) é uma organização mundial sem fins lucrativos que permite o compartilhamento e a reutilização da criatividade e do conhecimento por meio do fornecimento de ferramentas gratuitas. Suas ferramentas ajudam: aqueles que buscam incentivar a reutilização de suas obras, oferecendo-as para uso público sob condições generosas e padronizadas; aqueles que querem fazer usos criativos de obras alheias; e aqueles que desejam se beneficiar dessa simbiose. As licenças e ferramentas Creative Commons foram projetadas especificamente para trabalhar com a web, o que facilita a busca, descoberta e o uso dos conteúdos oferecidos sob seus termos.

Licenças Creative Commons

As licenças Creative Commons oferecem uma forma fácil de gerenciar os termos de direito autoral que se aplicam automaticamente a todos os materiais criativos sob proteção autoral. As licenças permitem que um material seja compartilhado e reutilizado em termos flexíveis e juridicamente seguros. O projeto Creative Commons oferece um conjunto central de seis licenças de direito autoral. Por não existir uma “licença Creative Commons” única, é importante identificar qual das seis licenças você está aplicando ao seu material, qual das seis licenças foi aplicada ao material que você pretende utilizar e, em ambos os casos, qual a sua versão específica.

Todas as nossas licenças exigem que os usuários deem a atribuição (BY) ao criador quando o seu material é usado e compartilhado. Alguns licenciados

escolhem a licença BY, que exige a atribuição ao criador como a única condição para a reutilização do material. As outras cinco licenças combinam Atribuição (BY) com um ou mais dos três elementos de licença adicionais: NãoComercial (NC), que proíbe o uso comercial do material; SemDerivações (ND), que proíbe o compartilhamento de alterações do material; e Compartilhual (SA), que exige que as obras derivadas do material sejam lançadas sob a mesma licença.

As licenças CC podem ser aplicadas a qualquer tipo de obra, incluindo: recursos educativos, músicas, fotografias, bases de dados, informações governamentais e do setor público, bem como muitos outros. As únicas categorias de obras para as quais o CC não recomenda o uso de suas licenças são software e hardware de computadores. Você também não deve aplicar as licenças Creative Commons a obras que não são mais protegidas por direitos autorais ou que já estejam em domínio público. Em vez disso, nós recomendamos que você sinalize as obras em domínio público mundial com a Marca de Domínio Público.

Botões Creative Commons

Os botões CC são uma forma reduzida de transmitir as permissões básicas associadas ao material oferecido sob as licenças CC. Criadores e proprietários de direitos autorais que aplicam licenças CC aos seus materiais podem baixá-los e utilizá-los para comunicar as permissões concedidas aos usuários previamente. Quando o material é oferecido online, os botões devem redirecionar o usuário para os termos legais legíveis por humanos (os quais, por sua vez, redirecionam-no para a licença propriamente dita).

Alguns direitos reservados

Os direitos autorais concedem aos criadores um conjunto de direitos exclusivos sobre suas obras criativas, os quais geralmente incluem, no mínimo, os direitos de reprodução, distribuição, exibição e adaptação. A frase “Todos os direitos reservados” é frequentemente utilizada por proprietários a fim de indicar que a eles se reservam todos os direitos concedidos nos termos da lei. Quando a vigência da proteção expira, a obra entra em domínio público, e o detentor dos direitos não pode mais impedir que outras pessoas realizem tais atividades, com exceção do exercício dos direitos morais, reservados aos criadores em algumas jurisdições. As licenças Creative Commons oferecem aos criadores um espectro mais amplo de escolhas, que varia entre a manutenção de todos os direitos e renúncia deles (domínio público), uma abordagem que chamamos de “Alguns direitos reservados”.

As licenças Creative Commons e as exceções e limitações aos direitos autorais

Desde a sua concepção, as licenças CC não reduzem, limitam ou restringem quaisquer direitos sob as exceções e limitações aos direitos autorais. Caso o uso de material licenciado sob CC seja permitido de outra forma por uma exceção ou limitação, você não precisa contar com a licença CC ou cumprir com seus termos e condições. Este é um princípio fundamental do licenciamento em CC.

Incluindo uma obra licenciada sob CC BY em um artigo da Wikipédia que usa uma licença CC BY-SA

Obras licenciadas sob CC BY podem ser incorporadas em obras sob CC BY-SA. Por exemplo, você pode incorporar uma fotografia sob CC BY em um artigo da Wikipédia, desde que você mantenha todos os avisos/especificações de direitos autorais intactos, forneça as devidas atribuições e cumpra com os demais termos da CC BY.

Uso de licenças CC Governos por organizações intergovernamentais (OGIs)

Qualquer um pode usar licenças CC para o material que possui, inclusive governos e organizações intergovernamentais, e essas instituições frequentemente utilizam as licenças CC em seus materiais protegidos por direito autoral. As razões que os motivam a fazê-lo variam e, muitas vezes, incluem um desejo de maximizar o impacto e a utilidade das obras para fins educacionais e informativos, além de aumentar a transparência.

As licenças Creative Commons têm características que as tornam a escolha preferida em comparação com outras licenças customizadas. As licenças CC são padronizadas e interoperáveis, o que significa que o material publicado por diferentes criadores usando o mesmo tipo de licença CC pode ser traduzido, modificado, compilado e remixado sem barreiras jurídicas, dependendo da licença aplicada. As licenças também são legíveis por máquina, permitindo que obras licenciadas sejam facilmente descobertas por meio de mecanismos de busca como o Google. Esses recursos maximizam a difusão, a reutilização e o impacto das obras publicadas por governos e OGIs.

Embora o ideal seja a utilização da versão 4.0, que é válida internacionalmente e pode ser utilizada por indivíduos e por organizações, há uma versão da 3.0 adaptada para OGIs que também pode ser útil.

Aplicando uma licença Creative Commons

Aplicar uma licença Creative Commons ao seu material é uma decisão séria. Quando você aplica uma licença CC, você dá permissão para que qualquer pessoa utilize o seu material enquanto durar a vigência dos direitos autorais e direitos semelhantes aplicáveis.

O CC identificou algumas coisas que devem ser levadas em consideração antes de aplicar uma licença CC. Aqui estão alguns destaques:

- O material é protegido por direitos autorais? Se não, está sujeito a direitos conexos ou a direitos sui generis sobre bases de dados? As licenças CC não se aplicam a materiais em domínio público. Dife-

rentes países possuem diferentes padrões para o que está em domínio público.

- Você é proprietário do material que deseja licenciar? Se não, você está autorizado, de outro modo, a licenciá-lo sob a licença CC específica que deseja usar? Você não deve aplicar uma licença a um material sobre o qual você não possui direitos ou que você não está autorizado a licenciar.
- Você está ciente de que as licenças CC não são revogáveis? Você é livre para parar de oferecer o material sob uma licença CC a qualquer momento, mas isso não afetará os direitos associados a quaisquer cópias da sua obra que já estejam em circulação. (Qualquer licenciado pode perder seus direitos após violar a licença, mas isso não afeta o uso contínuo da obra por outros licenciados.)
- Você é membro de uma sociedade/associação de gestão coletiva? Se sim, você deve se certificar de que pode usar licenças CC nos seus materiais.
- Sempre leia os termos e condições da licença específica que você pretende aplicar. Além disso, há vários termos que podem variar nas versões anteriores da licença, tanto originais quanto adaptadas. Caso você opte por usar uma versão pré-4.0 ou qualquer versão adaptada, cláusulas como a de legislação aplicável poderão afetar a sua escolha.

Optando por uma licença

Caso você não saiba qual licença melhor atende às suas necessidades, existem muitos recursos para ajudar os detentores de direitos a escolherem a licença CC ideal. O Creative Commons também reuniu uma lista de exemplos que mostram como várias licenças se adequam às principais estratégias dos licenciados. Você também pode ler os estudos de caso de outras pessoas e instituições que estão usando licenças CC. A comunidade CC está aberta a responder a dúvidas e já pode até haver abordado as questões que você busca. As listas e fóruns de discussão da comunidade CC podem ser recursos úteis. Finalmente, você pode preferir consultar um advogado a fim de obter um aconselhamento sobre a melhor licença para as suas necessidades.

Aplicando uma licença Creative Commons ao material

Para material online: Selecione a licença apropriada para o seu material no seletor de licença CC e, em seguida, siga as instruções para incluir o código HTML. O código automaticamente gerará um botão de licença e uma declaração de que seu material está licenciado sob uma licença CC. Caso você só esteja licenciando parte de uma obra (por exemplo, se você houver criado um vídeo sob uma licença CC, mas estiver usando uma música sob uma licença diferente), não se esqueça de marcar claramente quais as partes estão sob a licença CC e quais não. O código HTML também incluirá metadados que permitem que o material seja descoberto por mecanismos de busca sensíveis a Creative Commons.

Para material off-line: Identifique qual licença deseja aplicar à sua obra e: ou (a) marque sua obra como uma declaração como “Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons [inserir descrição]. Para ver uma cópia da licença, visite [inserir url]”; ou (b) insira os botões de licença aplicáveis com a mesma instrução e o link URL.

Para plataformas de terceiros: Muitas plataformas de mídia, como Flickr, YouTube e SoundCloud, possuem ferramentas destinadas a obras em Creative Commons, permitindo que os usuários marquem seu material com uma licença CC por meio de suas configurações de conta. A vantagem de usar esta funcionalidade é que ela permite que outras pessoas encontrem o seu conteúdo ao pesquisar por materiais licenciados sob CC nessas plataformas. Se a plataforma na qual você está publicando o seu conteúdo não suporta licenciamento em CC, você ainda pode identificá-lo como licenciado na descrição do texto dele.

Legalmente, essas três opções são equivalentes. A única diferença entre a aplicação de uma licença CC off-line em vez de on-line é que marcar uma obra on-line com metadados garantirá que outros usuários sejam capazes de encontrá-la por meio de mecanismos de busca sensíveis a CC.

A CC oferece recursos sobre as melhores práticas para a marcação de seu material e sobre como marcá-lo em diferentes mídias.

Aplicação dos termos e condições de uma licença CC

Embora as licenças CC sejam anexadas a obras tangíveis (como fotografias e romances), seus termos e condições se aplicam aos direitos autorais do licenciante sobre o material licenciado. É concedida ao público a “permissão de exercer” esses direitos em qualquer meio ou formato. A expressão protegida por direito autoral é o que se abrange com as licenças, não um meio ou formato específico em que essa expressão é manifestada. Isso significa, por exemplo, que uma licença CC aplicada a uma cópia digitalizada de um romance concede a permissão pública de uso sobre uma versão impressa deste romance sob os mesmos termos e condições.

Aplicação de uma licença Creative Commons a uma obra em domínio público

As licenças CC não devem ser aplicadas a obras em domínio público mundial. Todas as licenças CC estabelecem claramente que não podem impor restrições a materiais que seriam livres de outra forma, e você não pode remover uma obra do domínio público por meio da aplicação de uma licença CC a ela. Caso você deseje colocar a sua própria obra em domínio público antes da expiração da vigência dos direitos autorais ou direitos semelhantes, utilize a Dedicção ao Domínio Público. Se uma obra já está em domínio público no mundo inteiro, você pode sinalizá-la com a Marca de Domínio Público.

Observe que, em alguns casos, uma obra pode estar em domínio público de acordo com a legislação de direito autoral de algumas jurisdições, mas não de outras. Por exemplo, as obras do governo dos EUA estão em domínio público segundo a legislação de copyright dos Estados Unidos, mas podem estar protegidas por legislações de direito autoral em outras jurisdições. Uma licença CC aplicada a tal obra seria eficaz (e suas restrições aplicáveis) em jurisdições onde a proteção aos direitos autorais ainda existe, porém não se a legislação de copyright norte-americana fosse considerada como a legislação aplicável.

Os criadores também podem aplicar licenças Creative Commons às suas criações adaptadas a partir de

obras em domínio público ou a materiais remixados, bases de dados ou coleções que incluam obras em domínio público. No entanto, em cada um desses casos, a licença não afeta as partes da obra que não são protegidas por direitos autorais ou direitos semelhantes. Nós lhe incentivamos a marcar os materiais em domínio público mundial para que outras pessoas saibam que também podem usá-los sem restrições legais.

Aplicando uma licença CC a uma fotografia de uma obra que está em domínio público

Você pode aplicar uma licença CC à sua fotografia se ela constituir uma obra de autoria original, uma questão que varia de acordo com a jurisdição. De um modo geral, a sua fotografia deve envolver algumas escolhas criativas, tais como cenário, iluminação, ângulo ou outra marca de criatividade. Nos Estados Unidos, uma cópia fotográfica exata de uma obra em domínio público não está sujeita à proteção autoral, pois não há originalidade envolvida.

Na prática, se a sua fotografia é suficientemente criativa para atrair proteção autoral, as pessoas provavelmente deverão cumprir com as condições da licença caso a reproduzam na íntegra, se não houver alguma exceção ou limitação aplicável. No entanto, elas não precisariam cumprir com as condições da licença caso reproduzissem apenas as partes em domínio público da obra, pois o seu direito autoral sobre a adaptação só se estende sobre a sua contribuição, não sobre a obra original.

A importância do direito autoral (*copyright*)

As leis de direitos autorais concedem direitos exclusivos para criadores de obras originais. Leis nacionais normalmente estendem proteções para tais trabalhos automaticamente uma vez exteriorizados, proibindo, por exemplo, a realização de cópias sem a permissão do detentor dos direitos.

Na Internet, mesmo as atividades mais básicas envolvem muitas vezes fazer cópias de conteúdo autoral alheio. Conforme os conteúdos são cada vez mais baixados e compartilhados online, as leis de direitos autorais estão tornando-se cada vez mais relevantes

para mais pessoas do que eram há 20 anos. Infelizmente, infrações de direitos autorais – mesmo que involuntárias ou inconscientes – podem levar a responsabilização. Uma navegação bem-sucedida na internet requer alguma compreensão do direito de autor.

Domínio público

O domínio público refere-se ao regime aplicável a obras que não possuem mais restrição por direitos (patrimoniais) de autor dentro de uma determinada jurisdição.

Um trabalho pode fazer parte do domínio público porque o prazo aplicável de direitos de autor expirou, porque o detentor dos direitos de autor utilizou no seu trabalho uma licença como CC0 ou porque o trabalho não satisfazia os requisitos necessários para ser passível de proteção autoral.

Considerando que o regime de domínio público depende das leis de direitos autorais em vigor dentro de um determinado território, por vezes, um trabalho pode ser considerado “em domínio público” por uma jurisdição, mas não em outra. Por exemplo, as obras do governo dos EUA são automaticamente de domínio público sob a lei de direitos autorais dos EUA, mas podem ser restringidas por direitos de autor em outros países.

Associações de gestão coletiva

Associações de gestão coletiva são organizações de gestão de direitos de autor. Alguns exemplos de associações de gestão coletiva incluem ASCAP e BMI (Estados Unidos), BUMA/Stemra (Países Baixos), PRS (Reino Unido) e APRA (Austrália). Essas associações licenciam obras em nome de seus proprietários e processam os pagamentos de royalties de eventos que utilizam os trabalhos protegidos por direitos autorais. A CC oferece informações adicionais sobre como associações de gestão coletiva podem afetar seus direitos e sua capacidade de aplicar licenças CC para o seu trabalho. A CC tem vários projetos-piloto em andamento com associações de gestão coletiva que optaram por permitir que os seus membros usem licenças CC de modo limitado.

Usando uma licença Creative Commons como membro de uma associação de gestão coletiva

Recomendamos que criadores e outros detentores de direitos consultem suas sociedades de gestão coletiva antes de aplicar uma licença CC aos seus materiais. Muitos detentores de direitos que são membros de sociedades de gestão coletiva podem renunciar ao direito de arrecadar royalties sobre os usos permitidos pela licença, porém apenas na medida em que suas sociedades o permitem.

Sociedades de gestão coletiva em diversos países, incluindo Austrália, Finlândia, França, Alemanha, Luxemburgo, Noruega, Espanha, Taiwan e Holanda, gerem os direitos sobre obras presentes e futuras que lhes foram cedidos por seus criadores, de modo a se tornarem efetivamente detentoras desses direitos. Os criadores que pertencem a sociedades de gestão coletiva nestas jurisdições podem não ser capazes de licenciar seus materiais em CC, porque as sociedades possuem os direitos necessários, não eles. A CC está trabalhando com várias sociedades de gestão coletiva, fazendo programas piloto que permitem que os criadores usem as licenças CC em algumas circunstâncias.

Se você já é membro de uma sociedade arrecadadora e quer usar as licenças CC, fique à vontade para encorajar a sua sociedade a lhe dar a opção de licenciar suas obras em Creative Commons.

Direitos de publicidade, de personalidade e à privacidade

Esses termos são usados de forma diferente em diferentes jurisdições. De modo geral, esses direitos permitem que os indivíduos controlem o uso de sua voz, imagem, semelhança ou outro aspecto identificável de sua identidade, especialmente para fins de exploração comercial. Da mesma forma, em algumas jurisdições esses direitos permitem que as pessoas restrinjam a capacidade dos outros para publicar informações sobre elas sem sua permissão. Se, e em que medida esses direitos existem, e se sim, como eles são rotulados, varia de acordo com a jurisdição.

As licenças Creative Commons têm um efeito limitado sobre esses direitos quando o licenciante os detém. Quando o licenciante tem direitos de publicidade, personalidade ou à privacidade que podem afetar sua capacidade de usar o material como a licença tem a intenção, o licenciante concorda em renunciar ou não fazer valer esses direitos. No entanto, tais direitos não detidos pelo licenciante não são afetados e ainda podem afetar o seu uso pretendido de um trabalho licenciado. Se você tiver criado uma obra ou quiser usar um trabalho que pode de alguma forma comprometer esses direitos, você pode precisar obter a permissão das pessoas cujos direitos possam ser afetados.

Parte 4

Acervos digitalizados
na Edição de Bolso

O Centro de Memória Jorge Calmon da Santa Casa da Bahia e os Livros do Banguê



Crédito: Foto de Adriane Batata / Wiki Movimento Brasil / CC-BY-SA-4.0

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Digitaliza%C3%A7%C3%A3o_de_objetos_bidimensionais_com_celular.jpg>

Quando recebemos o convite para integrar o Projeto Museu Portátil nos sentimos felizes e esperançosos. Ficamos felizes em somar forças a uma iniciativa que se conecta com nossos propósitos e esforços diários no Centro de Memória Jorge Calmon – Arquivo Histórico da Santa Casa da Bahia: preservar a documentação, difundir a informação e garantir acesso público à memória. Enche-nos de esperança integrar um projeto que deseja tornar real e acessível para nós e outros acervos a concretização desses mesmos objetivos.

Diante de documentos que atravessaram séculos, que nos revelam indícios de nossas histórias, nós assumimos cotidianamente a missão de fazê-los alcan-

çar outras pessoas hoje e no futuro. O Museu Portátil é mais que uma solução tecnológica acessível para a preservação documental e da informação, ele é uma ponte. E ser um elo nesta conexão entre pessoas e suas histórias de diferentes territórios e temporalidades é o nosso maior compromisso.

Pensando nessas conexões, escolhemos para integrar esta ação uma amostra da série documental premiada como “Memória do Mundo” pela UNESCO: Os Livros do Banguê. O Banguê foi um serviço de condução mortuária de africanos e seus descendentes escravizados, bem como indigentes falecidos. Instituído pelo poder público, este serviço era realizado exclu-

sivamente pela Santa Casa de Misericórdia da Bahia, como forma de proibir o abandono dos corpos de pessoas falecidas em portas de igrejas, praias, mares e lugares públicos em geral.

Os 11 livros de registro dessa atividade, produzidos entre os anos de 1742 e 1856, contêm informações sobre a naturalidade das pessoas falecidas, a embarcação, ou local de falecimento e a reprodução das marcas feitas com ferro que estas pessoas, por vezes, tinham em seus corpos. Estas características fazem deles um conjunto documental relevante para os estudos da diáspora e escravidão de africanos e seus descendentes o que, junto ao fato de não se conhecer registro equiparável, o torna mundialmente relevante.

Junto ao exemplar desta coleção escolhido para integrar o projeto, selecionamos para disponibilizar, de modo inédito, uma amostra da série documental “Solicitações do Banguê”. Esse conjunto é composto por bilhetes solicitando o Banguê da Santa Casa, como era chamado o esquife, que consistia em uma espécie de maca feita de tecido preso a duas varas de madeira que serviam de apoio para permitir que a pessoa falecida fosse conduzida do local do óbito até a sepultura. Estas correspondências são diversificadas em seu nível de detalhamento, podendo apresentar um pedido breve, ou informações mais detalhadas sobre a pessoa falecida e as condições de seu falecimento. São diversificadas também em sua forma, dimensões e procedência e nos permitem acessar pequenos trechos das histórias e trajetórias de africanos em diáspora e seus descendentes no Brasil escravista.

As séries documentais selecionadas integram um acervo composto por documentos gerados a partir das atividades dos estabelecimentos pertencentes ou administrados pela Santa Casa ao longo de seus 473 anos. São mais de 1800 livros e centenas de caixas de documentos de tipologias diversas. Os Livros e as Solicitações do Banguê, quando conectados a outros conjuntos documentais, que a partir da proposta do Museu Portátil poderão ser digitalizados e disponibilizados para o amplo público, nos permitem acessar os percursos das histórias de luta e resistência das populações negras no Brasil e no Mundo Atlântico. Eles nos fornecem indícios, chaves interpretativas para compreender e contar nossas histórias.

No treinamento presencial, realizado durante quatro dias, e nos meses subsequentes de diálogo e acompanhamento remoto, tivemos a oportunidade de partilhar e construir coletivamente, a partir de nossas

experiências com digitalização e preservação de acervos, as práticas sistematizadas neste manual. O processo de pesquisa e experimentação foi fundamental para encontrar soluções acessíveis e viáveis, que possam estar ao alcance de todas as pessoas. Aprendemos muito com toda a equipe que fez parte do projeto. Agradecemos a generosidade de todas as pessoas envolvidas que, dividindo, multiplicaram conhecimento.

Nosso desejo é que cada vez mais acervos possam contar com a digitalização como forma auxiliar de preservação documental, ao reduzir sua exposição ao manuseio. E que mais instituições e organizações dedicadas a custodiar e proteger nossos patrimônios culturais e memórias tenham recursos e a orientação necessária para preservar e difundir a informação e a diversidade de nossa cultura. As práticas que o Museu Portátil propõe, sistematizadas neste manual, são ponto de partida. Esperamos que o compartilhamento dessa experiência e a socialização desses conhecimentos façam essa rede crescer e seguir se aperfeiçoando a cada novo elo.

Diana Santos Souza

Pesquisadora e digitalizadora
no Centro de Memória Jorge Calmon -
Arquivo Histórico da Santa Casa da Bahia

Museu da Capitania de Ilhéus



Crédito: Foto de Adriane Batata / Wiki Movimento Brasil / CC-BY-SA-4.0

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detalhe_da_digitaliza%C3%A7%C3%A3o_de_objetos_no_Museu_da_Capitania_de_Ilh%C3%A9us.jpg

No contexto do projeto Wiki Loves Bahia, em 2021 o Museu da Capitania de Ilhéus (MCI) foi contactado pelo Wiki Movimento Brasil para compartilhar seu acervo em uma colaboração GLAM-Wiki. Embora tivéssemos manifestado o interesse nesta parceria por acreditarmos que o conhecimento e a cultura devem ser acessíveis a todos, somos uma instituição de pequeno porte e não possuíamos acervo digitalizado nem condições técnicas e financeiras para realizar o processo.

Ficamos extremamente felizes com o convite para participarmos do projeto Museu Portátil que, ao refletir sobre a realidade das instituições culturais brasileiras, busca democratizar o acesso ao processo de

digitalização de acervos e contribuir para a difusão da cultura.

Inaugurado em 2019, o Museu da Capitania de Ilhéus reúne em seu acervo doações feitas pelos cidadãos ilheenses. São documentos, móveis e objetos que retratam a história da cidade de Ilhéus desde o século XVI.

Para comunicar as primeiras ocupações do território por grupos indígenas, o acervo conta com objetos dos Tupinambás de Olivença, presentes na região até os dias atuais. Reproduções de mapas retratam a ocupação portuguesa e a fundação da Capitania e contextualizam a organização urbana. As atividades econômicas são tratadas a partir de exemplares de

tachos e diversas ferramentas usadas na extração de madeira e na produção de farinha e açúcar.

O acervo possui réplicas de objetos de instrumentos utilizados para torturar pessoas escravizadas durante os séculos XVIII e XIX. Esta coleção tem por objetivo representar a presença de trabalho escravo na região, a resistência negra e a revolta do Engenho de Santana, importante marco para história do Brasil, ocorrida na capitania em 1789.

Nossa missão é preservar, conservar e comunicar este acervo que testemunha a história da Capitania de Ilhéus, abordando aspectos sociais, econômicos, políticos e culturais. Desde sua fundação o MCI tem cumprido um importante papel educacional com exposições e ações educativas. Por isso, selecionamos os itens que seriam digitalizados considerando as coleções cujas informações contribuem para o desenvolvimento destas atividades.

Antes da digitalização, elaboramos um inventário das peças a partir do recorte já definido e com informações sobre tamanho, procedência e temática. Na seleção dos itens a serem fotografados nesta primeira etapa do projeto levamos em consideração as dimensões do estúdio fotográfico portátil, que faz parte do kit de digitalização de objetos tridimensionais do projeto Museu Portátil.

A primeira etapa do treinamento para a digitalização de acervos ocorreu em Salvador durante quatro dias de treinamento presencial, em que foram apresentados os equipamentos e softwares. Após as orientações teóricas, iniciamos as atividades práticas nas quais foi possível fotografar alguns itens utilizando os kits de digitalização. Esta etapa de experimentação antecipou algumas adversidades cujas soluções foram construídas de forma coletiva através do acompanhamento remoto e do compartilhamento de informações e experiências.

Na etapa seguinte, realizada no MCI, iniciamos a digitalização dos itens do acervo a partir de alguns procedimentos pré-definidos e testados na capacitação em Salvador. Como o acervo do museu possui objetos de diversos materiais, foi necessário realizar testes com diferentes fundos e tipos de iluminação para determinar qual resultado estaria mais próximo das características do objeto físico. Após a finalização do primeiro lote de digitalização, tivemos uma assessoria remota com a equipe do Instituto Moreira Salles. Este acompanhamento foi fundamental para aprimorarmos o processo de digitalização de diferentes tipos de ob-

jetos e produzirmos fotografias que representam e valorizam os itens do acervo que foram digitalizados.

Entendemos que a conservação de um patrimônio só se torna efetiva quando este é compartilhado com sua comunidade. Participar de um projeto como o Museu Portátil nos enche de gratidão e orgulho. Agradecemos pelo conhecimento e parcerias construídas ao longo do processo de elaboração deste manual e pela possibilidade de compartilharmos nosso acervo com uma comunidade global. E nos orgulhamos por termos participado de um projeto de democratização do conhecimento e da cultura através da digitalização de acervos com equipamentos de baixo custo que considera a realidade das instituições culturais brasileiras.

Vitória Bispo Carvalho

Museóloga
Prefeitura de Ilhéus, Casa de Cultura Jorge Amado e
Museu da Capitania de Ilhéus

Créditos

Este trabalho está licenciado sob a Licença Atribuição-Compartilhada 4.0 Internacional Creative Commons. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> ou mande uma carta para Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Equipe do Projeto

Carolina Matos

Curadoria

Thaissa Lamha

Produção

Lucas Rodrigues

Design

Cecilia C. B. Cavalcanti

Revisão

Equipes das Instituições parceiras

Goethe-Institut

Sven Mensing - Diretor do Serviço de Informação na região América do Sul (SAM)

Bethe Ferreira de Souza - Bibliotecária

Bárbara Giacomet de Aguiar - Coordenadora de Comunicação

Luciana Pareja

Assessoria de imprensa

Instituto Moreira Salles

Millard Wesley Long Schisler - Gestor de Acervo

Joanna Americano Castilho - Coordenadora do Núcleo Digital

Marcele de Oliveira Gonçalves - Digitalização e Processamento de Arquivos

Wallace Amaral Primo Correa - Digitalização e Processamento de Arquivos

Anna Carolina Pereira da Rocha - Preservação Digital

Reginaldo Carvalho da Silva Junior - Preservação Digital

Mayra Cristina Lopes Cortes - Conservadora - Iconografia Brasileira

Marília Scalzo - Coordenadora de Comunicação e Marketing

Marcell Carrasco David - Assistente de Coordenação de Comunicação

Mariana Tessitore - Assistente de Coordenação de Comunicação

Wiki Movimento Brasil

João Alexandre Peschanski - Coordenador

Érica Azzellini - Gerente de Comunidade

Adriane Batata - Assistente de Difusão Comunitária Wiki Loves Bahia

Equipes das instituições contempladas

Santa Casa de Misericórdia da Bahia

Junot Barroso - Gerente do Patrimônio Cultural

Rosana Souza - Coordenadora do Centro de Memória Jorge Calmon

Diana Souza - Pesquisadora em História do Centro de Memória Jorge Calmon

Museu da Capitania de Ilhéus

Rogério Feitosa Matos - Diretor

Nelson Alves - Diretor Presidente do Centro de Estudos e Pesquisas de Olivença e Ilhéus (CEPOI)

Vitória Bispo Carvalho - Museóloga

Murilo Santos Barbosa - Coordenador

Maria Luísa dos Santos Gomes - Estagiária



**MUSEU
PORTÁTIL**

