

## Compartilhamento de acervos na internet: reflexões a partir da prática

### Sharing collections on the internet: reflections from the field

Juliana Monteiro<sup>1</sup>

DOI 10.26512/museologia.v10i19.38213

#### Resumo

O presente artigo tem por objetivo apresentar, do ponto de vista da prática profissional, os desafios e oportunidades associados à ideia de compartilhar acervos na internet e quais são seus impactos para as instituições museológicas brasileiras. A prática referida se baseia diretamente das experiências da autora com projetos em que atuou ou que teve a oportunidade de entrar em contato. Por isso, a sua intenção não é ser um artigo que abordará todos os aspectos do assunto, haja posto que há muitos pontos de vista diferentes sobre o mesmo, mas contribuir com as discussões dentro do campo museal.

#### Palavras-chave

Compartilhamento. Museu. Acervo.

#### Abstract

This article aims to present, from the point of view of professional practice, the challenges and opportunities associated with the idea of sharing collections on the internet and what are their impacts for Brazilian museums. The referred practice is based directly on the author's experiences with projects in which she worked or had the opportunity to be in contact with. Therefore, its intention is not to be an article that will address all aspects of the subject, since there are many different points of view about it, but to contribute to discussions within the field of museums.

#### Keywords

Sharing. Museum. Collection

#### Introdução

Divulgar, compartilhar, fazer conhecer acervos museológicos – essas são ações que tangenciam o fazer dos museus e que se encontram, no corrente ano de 2020, mais em pauta do que nunca. Desde o advento da internet doméstica e sua posterior adoção por escritórios, empresas e instituições culturais, tais ações têm se tornado cada vez mais prementes em nosso meio. Desafios e oportunidades surgem de tal cenário, trazendo reflexões para os museus e para a Museologia.

Algumas dessas reflexões existem desde o início do *boom* do uso da internet, no início dos anos 1990, como quais estratégias são melhores para esse universo *online* e se isso fará as pessoas perderem o interesse em conhecer pessoalmente os acervos. Outras, são muito recentes e têm a ver com temas atuais, tais como: quais conteúdos devem ser priorizados para divulgação? Como engajar as pessoas com os recursos disponibilizados? Como fazer com que tal disponibilização seja facilmente encontrada por motores de busca? E, por último, uma das questões que talvez seja de extrema relevância: como fazer esse conteúdo ser acessível a um maior número de pessoas, considerando pontos como conectividade e tipo de dispositivo de acesso à internet em países como

<sup>1</sup> Museóloga formada pela UFBA, especialista em Gestão Pública pela FESP-SP e mestra em Ciência da Informação pela ECA-USP. É professora do curso técnico em Museologia da ETEC Parque da Juventude. Atua como freelancer em projetos de documentação e é representante nacional da empresa de software para coleções culturais Sistemas do Futuro.

Compartilhamento de acervos na Internet:  
reflexões a partir da prática

o Brasil, ainda com problemas de infraestrutura de tecnologia de comunicação e informação?

Diante disso, o presente artigo tem por objetivo apresentar, do ponto de vista da prática profissional, o que são tais desafios e oportunidades e quais são seus impactos para as instituições museológicas brasileiras. A prática referida se baseia diretamente das experiências da autora com projetos em que atuou ou que teve a oportunidade de entrar em contato. Por isso, a sua intenção não é ser um artigo que abordará todos os aspectos do assunto, haja posto que há muitos pontos de vista diferentes sobre o mesmo, mas contribuir com as discussões dentro do campo museal.

## **1. Estabelecendo o cenário: notas sobre a realidade brasileira das instituições de memória**

Um ponto importante a se destacar sobre as instituições de memória no Brasil é que sua realidade é tudo menos fácil. O país tem proporções continentais, com uma população estimada de 210.147.125<sup>2</sup> pessoas, distribuídas em um território de quase 8.515.767.049 quilômetros quadrados<sup>3</sup>. Contudo, apesar de números impressionantes, se estima que 92%<sup>4</sup> da população brasileira jamais esteve em museu durante sua vida e que 76,6 das cidades brasileiras não possuem um museu<sup>5</sup> - sendo a maioria concentrada no sul ou sudeste do país. Uma consequência impactante de tal cenário é que uma parcela pequena da população brasileira pode ser considerada “público frequente de museus”. Considerando isto, não é difícil imaginar que a imagem pública de tais instituições ainda se encontre muitas vezes socialmente atrelada a algo de “elite”, em que as pessoas comuns não têm vez ou voz.

Além dessa questão, há ainda o fato de que o setor da cultura como um todo é empobrecido e subestimado, na maioria dos Estados e municípios. Desse modo, museus e outras instituições culturais possuem uma janela de oportunidades geralmente pequena para conseguirem agir de forma estruturada, contínua e com recursos. Ou mesmo iniciar novos projetos. A crise atual que o país vive – que possui camadas políticas, econômicas e sanitárias, tendo em vista a pandemia de COVID 19 – só faz com que o cenário ganhe contornos ainda mais preocupantes. Com base nisso, é possível entender que não é fácil para nenhuma equipe de museu, por exemplo, encontrar o melhor momento, o recurso financeiro e o suporte adequado para realizar projetos colaborativos, especialmente quando eles são realizados em ambiente digital. Por isso, cabe agora introduzir quais desafios e oportunidades podem emergir de tal contexto.

## **2. Desafios**

Conforme já indicado nas notas supracitadas, o Brasil possui um contexto desafiador para qualquer instituição de memória, tanto em termos de manutenção operacional quanto em termos de representatividade social. Mas, para além de tais questões, é possível vislumbrar desafios complementares, advindos

2 Disponível em: [ftp://ftp.ibge.gov.br/Estimativas\\_de\\_Populacao/Estimativas\\_2019/](ftp://ftp.ibge.gov.br/Estimativas_de_Populacao/Estimativas_2019/). Acesso em: 20/09/2020.

3 Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Brasil>. Acesso em: 20/09/2020

4 Disponível em: [http://www1.folha.uol.com.br/folha/dimenstein/cbn/capital\\_230709.shtml](http://www1.folha.uol.com.br/folha/dimenstein/cbn/capital_230709.shtml). Acesso em: 20/09/2020.

5 Disponível em: <http://g1.globo.com/educacao/noticia/2015/07/regioes-sul-e-sudeste-concentram-quase-70-dos-museus-do-pais.html>. Acesso em: 20/09/2020.

de áreas correlatas, como a do direito autoral, da formação dos profissionais que atuam em instituições de memória e de tecnologia de informação no país.

## 2.1 Direito autoral

Quando se menciona a área do direito autoral, é importante lembrar aqui alguns de seus pressupostos básicos, para melhor entendimento dos desafios que ela traz para os museus e compartilhamento online de acervos.

A legislação brasileira de direitos de autor, expressa pela lei nº9610/1998, compreende que direito de autor protege criações que tenham sido expressas em algum tipo de suporte físico, podendo variar de esculturas, pinturas, desenhos, livros, textos diversos, músicas, imagens em movimento, fotografias, até enciclopédias, projetos arquitetônicos, roteiros teatrais e coreografias etc. A lei também estabelece que não é necessário o registro da criação para que ela seja protegida, ou seja, uma criação autoral passa a ser alvo da lei a partir do momento que ganha um suporte. Sendo assim, a lei não protege coisas como ideias, textos de leis e fórmulas, porque os mesmos são entendidos como não sendo uma criação original. A lei também não protege a imagem de uma pessoa, por isso se tratar de outra categoria de direitos – os de *personalidade*, que não serão abordados aqui.

A lei brasileira trata de três grandes grupos de direitos: os direitos morais de autor, os direitos patrimoniais e os direitos conexos.

Os direitos morais de autor, conforme Valente e Freitas (2017), são aqueles indissociáveis da figura de quem cria. São entendidos como direitos que serão para sempre associados à personalidade do autor, não podendo por ele ser negociados ou abolidos. Dessa forma, nem mesmo que a pessoa responsável pela criação desejasse, ela poderia abrir mão dos direitos morais. Tal perspectiva é uma influência direta da legislação francesa, da qual a lei brasileira é tributária (VALENTE, FREITAS, 2017).

Entre os direitos morais estão, por exemplo, o direito de reivindicar a autoria de uma criação sua a qualquer tempo. Isso implica que uma pessoa, ainda que tenha renunciado em algum momento a sua autoria (o que, por si só, não tem validade jurídica), pode solicitar que isso seja desfeito se assim o desejar. Outro direito moral é o de ser sempre corretamente atribuído como criador de uma obra, o que faz com que uma pessoa que tenha criado algo possa sempre exigir que seu nome seja creditado de forma adequada. Dois últimos exemplos são o direito ao ineditismo, que garante ao autor que mantenha sempre sua criação desconhecida do grande público pelo prazo que lhe for conveniente, e o direito à retirada de circulação, que garante ao autor que tire, mediante pagamento compensatório, sua criação do circuito de distribuição.

Já o outro grupo de direitos são os patrimoniais. Eles, de forma resumida, podem ser entendidos como direitos que, diferentemente dos morais, podem ser negociados pela pessoa que cria, que pode repassá-los a terceiros. Os direitos patrimoniais tratam, dessa forma, dos direitos de utilização e exploração da criação autoral, apenas sendo resguardados os limites e exceções à lei que serão comentados mais à frente. Segundo a lei brasileira, o autor pode determinar que:

- Sua criação se reproduzida parcial ou totalmente.
- Editar sua obra da forma que lhe for conveniente.
- Que tipos de adaptações ou outras transformações serão possíveis.
- Sua obra poderá ser traduzida.

- Sua obra seja incluída em fonograma ou produção audiovisual.
- Que sua obra seja distribuição por diferentes meios, incluindo a internet.
- Que sua obra seja utilizada para diferentes fins (incluindo exposição de obras de artes plásticas).

A partir disso se depreende que cabe ao autor determinar até onde os direitos patrimoniais serão compartilhados com outras pessoas. O que se vê com frequência é o autor, em decidindo fazer sua obra conhecida e distribuí-la, adotando o padrão “todos os direitos reservados”. E, se por um lado, tal padrão inviabiliza uma série de ações que podem ser consideradas prejudiciais ao autor, como cópia e modificação não autorizadas, por outro lado proíbe também instituições de memória que explorem e até exponham (se a lei for levada ao pé da letra) o acervo que preservam.

O que se cria a partir do estabelecido pela lei, ao menos para as instituições que preservam acervos, é uma situação em que muitas autorizações talvez tenham que ser solicitadas para diferentes tipos de utilização. Isso também se confirma pelo fato de que uma instituição deter a propriedade de um objeto ou obra de arte não implica que ela tenha também os direitos autorais sobre eles.

Muitas vezes as doações, transferências, permutas, coletas e vendas de obras protegidas transferem apenas o direito de propriedade e não os direitos autorais, que continuam sendo do autor ou dos respectivos detentores dos direitos. Tal situação pode criar uma burocracia difícil de ser praticada, pois implica que a cada nova utilização imaginada pela instituição – como usar uma imagem da obra em catálogo online ou nas redes sociais – o autor ou o detentor dos direitos precise autorizar o que se pretende.

O próximo conjunto de direitos são os conexos, que são aqueles relacionados à proteção dos direitos de novos atores que surgiram ao longo do século XX com o avanço das tecnologias. São direitos que se relacionam com os direitos autorais, mas que não cabem nele completamente (VALENTE, FREITAS, 2017). E, no caso brasileiro, “estamos falando [...] dos artistas intérpretes ou executantes, os produtores fonográficos e as empresas de radiodifusão” (VALENTE, FREITAS, 2017, p. 35).

Os direitos conexos, portanto, se referem à proteção do direito de proteção de uma interpretação específica, mesmo que quem o faça não seja autor original de uma canção, por exemplo. Tratam também da proteção dos direitos adquiridos por produtores fonográficos na hora em que estão executando sua atividade criadora da primeira fixação do fonograma ou obra audiovisual, podendo ser pessoas físicas ou jurídicas. E no caso das empresas de radiodifusão, elas têm o direito resguardado de proteção de seus programas. Conforme destacam Valente e Freitas (2017, p.35), “o art.89 da LDA [Lei Direitos Autorais] estabelece que, de modo geral e no que couber, as disposições direcionadas ao direito de autor aplicam-se aos direitos conexos”.

Vale ressaltar, por último, um ponto desafiador sobre a lei de direitos autorais, que é o que trata das obras órfãs. Elas são aquelas criações a respeito das quais não se conhece a data de criação ou o autor, ficando, portanto, “órfãs”. Muitas instituições de memória possuem em seus acervos obras como fotografias, vídeos e filmes cujos dados de criação são desconhecidos até o momento. A lei brasileira de direitos autorais considera que obras dessa natureza são aquelas anônimas. Porém, considera como anônima também aquela obra em que o autor quis permanecer desconhecido. Nesse sentido, a lei acaba tratando

de situações diferentes – uma em que o autor desejou não ser conhecido e outra em que o autor não pode ser identificado – da mesma forma. A norma também compreende que obras anônimas pertencem diretamente ao domínio público, o que viria muito a calhar para as instituições de memória, não fosse a insegurança jurídica que existe em torno da caracterização de algo como obra órfã de fato. Além disso, a lei estabelece a previsão de que quando o autor se fizer conhecer, passa a usufruir dos direitos autorais totais sobre sua criação – independente do estatuto anterior de obra órfã.

Nesse sentido, a lei brasileira de direitos autorais pode ser compreendida como uma norma que, em muitos pontos protege o autor de forma adequada, mas é ambígua ou não propositiva quando se trata de instituições de ensino ou de cultura, como museus. São muitas as camadas de proteção que demandam autorizações próprias, caso as instituições de memória não detenham os direitos autorais sobre seus acervos.

## 2.2 Formação profissional

A formação profissional também é outro ponto que pode ser considerado um desafio para a realização de mais projetos de compartilhamento de acervos na internet. E diz-se isso pensando em um determinado aspecto: a urgente necessidade de mudança de paradigma de atuação.

Profissionais da área de Arquivologia, Biblioteconomia e Museologia possuem trajetórias distintas de desenvolvimento educacional, mas que podem ser entendidas como correlatas. E, muito embora cada profissional tenha suas especificidades, a origem das áreas – em termos de período de sistematização de saberes e técnicas – é praticamente a mesma. O século XIX assistiu à consolidação das mesmas como disciplinas de base técnica para suas respectivas instituições, ainda que o processo de discussão sobre a natureza de cada uma das áreas fosse passar – e ainda passa - por um longo e rico período de amadurecimento.

A tradição profissional oriunda desse cenário muitas vezes privilegia o âmbito técnico da atuação. Em outras palavras, se dá grande ênfase aos padrões, instrumentos e métodos no ensino dos futuros trabalhadores – que são todos muito importantes – e ainda pouca atenção aos aspectos gerenciais associados à atuação dos mesmos. Ou seja, há a necessidade de se dar maior ênfase às habilidades de liderança, gerenciamento e planejamento estratégico (MuSA, 2019). Aqui não se pretende generalizar as propostas todos os cursos de graduação ou pós-graduação em Arquivologia, Biblioteconomia e Museologia, posto que são diversas e plurais, mas apenas pontuar uma característica relevante da formação que pode ser melhorada.

Outro aspecto da formação que vale a pena ser comentado como tópico desafiador é a importância do ensino do que se chama, em inglês, de *soft skills* e *hard skills* em tecnologias digitais (MuSA, 2019). As *soft skills* podem ser entendidas como as habilidades de profissionais em operar programas mais básicos de edição de conteúdo, planilhas e operações simples de busca na internet. Já as *hard skills* são as habilidades que envolvem conhecimentos mais aprofundados sobre programação, por exemplo. Arquivistas, bibliotecários e museólogos lidam frequentemente com planilhamento de muitos dados e, em muitos casos, com sistemas de gerenciamento de bancos de dados também. Logo, precisam ter maior acesso aos conhecimentos necessários para operar suas funções ligadas à tecnologia. E, em alguns casos, até mesmo construir e manter as próprias tecnologias necessárias para o desenvolvimento do trabalho.

Por fim, vale o comentário de que a formação dos profissionais não deve desconsiderar que os públicos possuem um papel cada vez mais crescente no dia a dia das instituições de memória. É preciso entender não somente seu perfil demográfico, mas sobretudo suas motivações para uso dos serviços e espaços, seus anseios e necessidades.

### 2.3 Infraestrutura de TI na área de museus

Segundo dados recentes da pesquisa TIC Cultura 2018<sup>6</sup> e TIC Domicílios 2018<sup>7</sup>, a área de museus enfrenta dois grandes desafios no que se relaciona à área de Tecnologia da Informação: o uso restrito que se faz da digitalização e a forma usual que a maioria da população brasileira se conecta à internet.

Em relação ao primeiro desafio, os números apontam para o fato de que 60% dos museus participantes da pesquisa TIC Cultura 2018 conseguem digitalizar seu acervo, ao passo que apenas 40% deles conseguem disponibilizar os resultados da digitalização para o grande público. Como é apresentado na pesquisa, os percentuais indicam um uso dos processos de digitalização para fins de preservação interna e não para facilitação do acesso. Duas são as razões para tal cenário, todas ligadas à (falta de) infraestrutura de TI que as instituições possuem: falta de investimento e de equipe qualificada.

Em relação à falta de investimento, é possível compreender que museus têm mesmo sérias dificuldades para angariar fundos e investi-los em projetos focados no ambiente digital. Logo, se as instituições precisarem escolher entre consertar um vazamento no banheiro de visitantes ou mesmo pagar os salários de seus funcionários com o recurso limitado que recebem, é bem provável que façam exatamente uma das duas coisas e não aloquem o dinheiro para criar um site, por exemplo. Por outro lado, é válido reforçar que diante de um contexto de frequente diminuição dos orçamentos públicos e uma enorme pressão para que museus busquem fontes alternativas de recurso, investir na construção de um lugar sólido na rede pode ser uma estratégia de sucesso – ainda mais em tempos de pandemia.

Agora, a ausência de equipe qualificada. É possível entender a ausência de duas formas. A primeira, tem a ver exatamente com o tópico 2.2 do presente artigo, ou seja, com a formação de muitos de nossos profissionais que atuam em instituições colecionadoras, como museus, arquivos e bibliotecas. A partir disso, como já foi dito, muitos dos profissionais que atuam em instituições culturais de memória são preparados para lidar com a preservação e controle físicos das coleções.

Tal preparação continua sendo muito importante, embora lacunar no que se refere ao tratamento e difusão de coleções usando outros métodos ou ferramentas digitais. A segunda forma é a ausência física ou presencial de profissionais qualificados. Em outras palavras, a falta de infraestrutura também pode ser devida ao simples fato de um museu não ter condições de contratar alguém ou de alocar um funcionário da área de TI em seu quadro técnico. Considerando a realidade brasileira, em que muitos museus são dependentes da administração pública para funcionar, a ausência pode ser decorrente também da falta de concursos públicos especializados.

6 Para saber mais sobre a pesquisa, acessar: [https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/1/tic\\_cultura\\_2018\\_livro\\_eletronico.pdf](https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/1/tic_cultura_2018_livro_eletronico.pdf). Acesso em: 20/09/2020.

7 Para saber mais sobre a pesquisa, acessar: [https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/12225320191028-tic\\_dom\\_2018\\_livro\\_eletronico.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/12225320191028-tic_dom_2018_livro_eletronico.pdf). Acesso em: 20/09/2020.

Já o desafio relacionado à forma usual que a maioria da população brasileira se conecta à internet apresenta outras questões para reflexão. Segundo a pesquisa TIC Domicílios 2018, já mencionada, 28% das pessoas, quando perguntadas se possuíam acesso à internet e computador, responderam que só possuíam internet. Por sua vez, 30% respondeu que não possuía nem internet ou computador. Isso perfaz um total de 58% da população participante da pesquisa que tem algum nível de dificuldade de acessar plenamente conteúdo digital com diferentes recursos à mão. Outro dado que a mesma pesquisa traz é 97% dos usuários da internet entrevistados acessa a internet por celular, sendo que o acesso por computador se restringe a um número com forte tendência de queda de 43%.

Cruzando todos esses dados, o cenário que se apresenta é o seguinte: boa parte da população consome conteúdo, quando possui acesso, por meio de dispositivos móveis como celulares. A mesma pesquisa aponta que o brasileiro acessa a internet para se conectar às redes sociais ou aos aplicativos de envio de mensagens. Outra análise que reforça tal entendimento é que, se muitas pessoas acessam a internet por meio de celulares, provavelmente o fazem utilizando seu plano de dados. Ou seja, há limitações no tipo de conteúdo que é consumido ou mesmo produzido pela maioria das pessoas que acessam a internet no Brasil. Nesse raciocínio, é válido o entendimento de quem nem todas as pessoas conseguirão acessar arquivos que demandam um volume maior de dados para serem visualizados, como serviços de *streaming*.

Os dados também permitem a compreensão de que os museus brasileiros precisam estar cada vez mais atentos ao *como* e *por quê* as pessoas usam a internet. Se muitas pessoas ainda possuem restrições, talvez o conteúdo a ser disponibilizado precise ser pensado e “calibrado” para tal realidade. Em outras palavras, os museus, além de precisarem enfrentar os seus próprios problemas com relação à infraestrutura de TI, precisam ainda planejar como vão atingir potenciais novos públicos que usam as redes sociais, por exemplo, para lazer e ter acesso ao conhecimento.

Porém, ao se considerar o desafio do uso da internet com os outros desafios comentados neste tópico, se chega a um horizonte com várias questões complexas. Não é objetivo do presente artigo apresentar soluções para todas, mas, como já dito, refletir sobre potencialidades benéficas que o uso da internet pode trazer para as instituições, principalmente para fins de compartilhamento de acervos. Os caminhos talvez não sejam fáceis, claros ou diretos, mas são caminhos possíveis. É sobre isso que trata o próximo tópico.

### 3. Oportunidades

Pensar em oportunidades é sempre algo necessário. Diante de um panorama que pode se mostrar difícil e árduo, convém perguntar: como é possível compartilhar acervos *apesar* de todos os problemas? Uma resposta possível é a realização de projetos *GLAM Wiki*<sup>8</sup> e o uso de licenças *Creative Commons*.

#### 3.1 Os projetos *GLAM Wiki* no Brasil e no mundo

Os projetos *GLAM Wiki* são parcerias entre pessoas que editam projetos *Wikimedia* – os *wikimedistas* – e instituições de memória.

8 GLAM é um acrônimo em inglês para galerias, bibliotecas, arquivos e museus.

No Brasil, as iniciativas *GLAM Wiki* não são novas. Porém, foi apenas em 2015-2016 que aconteceu a primeira experiência conhecida de um museu público sediando um projeto *GLAM Wiki*, a saber, o projeto-piloto realizado pelo Museu da Imigração de São Paulo. Para execução da proposta, o museu contou com a colaboração direta do grupo *Wiki Educação Brasil*, composto de *wikimedistas* voluntários e experientes (MONTEIRO, 2016). Atualmente, o país já conta com uma série de projetos *GLAM Wiki* em andamento, concentrados especialmente nas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro (WIKIPEDIAa, 2020)

Uma das razões que atraem as instituições culturais para a realização de projetos desta natureza é a possibilidade que plataformas livres como a *Wikipédia* oferecem uma nova forma de *compartilhamento dos acervos*. E, geralmente, tais possibilidades não são acompanhadas de custos extras, o que seria de se esperar quando se imagina a constituição de alternativas como catálogos online ou websites próprios. Portanto, é possível entender que as instituições culturais estão tentando envolver-se com os projetos *Wikimedia* como uma forma de diversificar e ampliar os (re)usos de seus conteúdos digitais relacionados às coleções, como imagens e dados (FLETCHER et al., 2014).

Considerando que museus e a *Wikipédia* podem, de fato, serem parceiros de sucesso, cumpre pensar no como fazer isso acontecer. Em primeiro lugar, é importante ressaltar que nem todo museu poderá colaborar da mesma forma. OU seja, há museus que terão maior fôlego, já outros ficarão circunscritos a ações mais pontuais. Mas, independentemente da escala, tal contribuição já será muito importante. É interessante salientar tal entendimento para desconstruir uma ideia que, por vezes, volta e meia encanta e assombra as instituições brasileiras: a de que é necessário fazer algo de grande impacto para valer a pena o esforço. Se por um lado é inegável o apelo midiático de um anúncio de liberação em lote de centenas ou milhares de imagens em domínio público relacionadas ao acervo, por outro temos que lembrar que nem todos os museus possuem pernas ou braços para algo dessa envergadura.

Alguns exemplos de sucesso muito citados e que contribuem, em parte, para a manutenção de tal ideia são o do *Metropolitan Museum*, dos Estados Unidos, que desde 2017 passou a disponibilizar imagens em domínio público de suas obras em alta resolução, atingindo a marca atual de mais 375.000 fotos (METROPOLITAN, s/d). Outro exemplo famoso é o do *Rijksmuseum*, na Holanda, que hoje já acumula a impressionante marca de 685.300 imagens em alta resolução e em domínio público (RIJKSMUSEUM, s/d) disponibilizadas desde 2011 (OPENGLAM, 2013).

Em ambos os casos, os museus liberam as imagens em seus websites, em conjunto com uma política de acesso aberto, que indica claramente o que as pessoas podem ou não fazer com o material. O reaproveitamento das imagens para ilustrar artigos na *Wikipédia* ou para complementar o *Wikimedia Commons* - repositório aberto que alimenta os diferentes projetos *Wiki*, incluindo a própria *Wikipédia* - é algo que acaba acontecendo naturalmente. Os *wikimedistas* fazem download dos arquivos a partir dos sites e os carregam posteriormente nos projetos *Wikimedia*.

No caso do *Metropolitan*, logo após seu primeiro grande lote de imagens ser liberado em 2017, houve um ciclo de atividades focado no incentivo da reutilização das imagens em projetos *Wikimedia* (WIKIPÉDIAb, 2020). Tais casos são, de fato, muito importantes de serem referenciados como possibilidades de atuação para instituições museológicas. Mas, vale reforçar que não são as únicas alternativas.

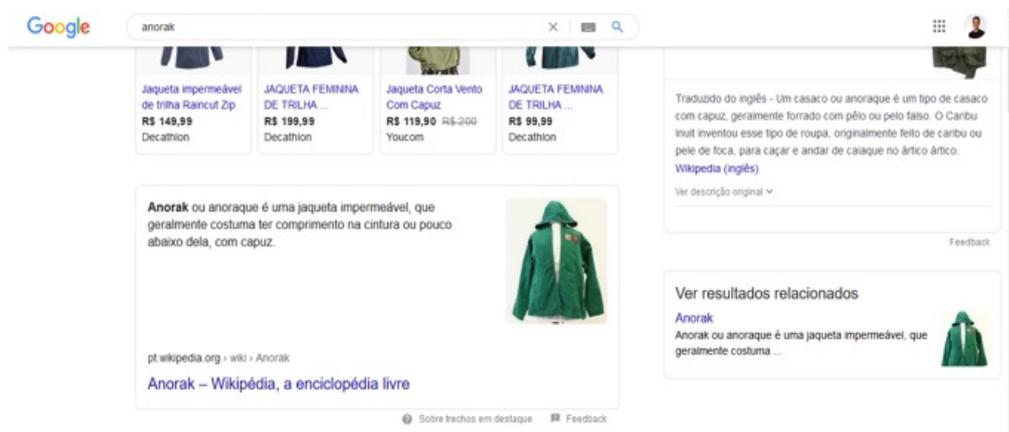
Considerando o cenário brasileiro, ainda iniciante nesse tipo de integração de museus com a *Wikipédia*, uma contribuição pequena, mas de qualidade, pode ser um grande incentivo para toda a comunidade *GLAM* local. Nesse caso, se a proposta é que as iniciativas ganhem cada vez mais vulto e sejam cada vez mais comuns no dia a dia das instituições, com participação ativa de seus funcionários, talvez menos possa ser mais.

Um exemplo disso é o próprio caso do Museu da Imigração, já citado anteriormente. O museu realizou o carregamento de 119 arquivos entre fotos de acervo e materiais educativos em PDF, colaborando para ilustrar e melhorar artigos em 13 *Wikipédias* diferentes, cada uma sendo correspondente a uma língua. Por diversas razões, o museu não pode continuar com a iniciativa, mas é possível afirmar que sua contribuição foi importante para o universo *Wikimedia*. E, particularmente, para o universo *GLAM Wiki* no Brasil.

Outro desdobramento desse projeto foi a reutilização do material liberado pelos *wikimedistas* - um resultado já esperado e desejado. Vale a pena citar que, mesmo que tal reutilização já fosse algo previsto, alguns reusos foram deveras criativos e demonstraram a força que *pôr acervos no mundo* possui.

Um exemplo de reusos criativos foi a da foto de um objeto conhecido como *anorak*. A imagem do objeto foi utilizada de diferentes formas, sendo uma delas para ilustrar o esboço de artigo sobre a peça de vestuário chamada *anorak*. O esboço aparece como um dos primeiros resultados do buscador do *Google* quando se realiza a pesquisa pelo termo, em português. O objeto do museu, um *anorak* na cor verde, é o que aparece na Figura 1, ao lado da definição do que é um *anorak*.

Figura 1: printscreen de resultado de busca no Google pela palavra Anorak



Fonte: Google

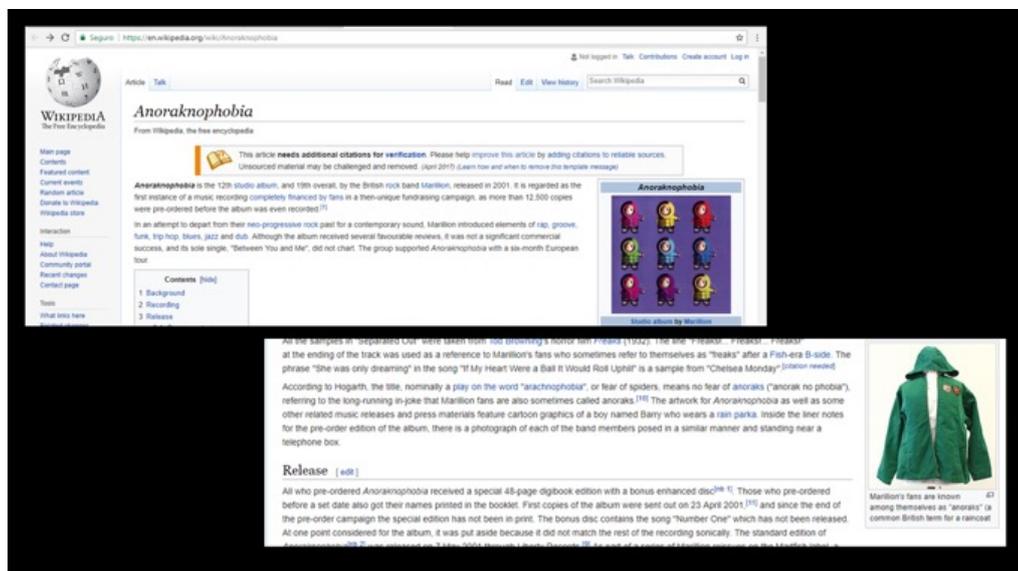
Só esse uso mais corriqueiro já traz para o primeiro plano a divulgação de um objeto do acervo do museu, e, por consequência, do próprio museu. Isso porque há possibilidade que as pessoas têm de clicar sobre a imagem e serem redirecionadas para a página onde a imagem está carregada dentro no *Wikimedia Commons*, com as informações sobre o histórico da peça e sobre seu atual proprietário - o Museu da Imigração de São Paulo.

Um segundo uso que foi dado para a mesma imagem foge à regra da utilização mais óbvia da imagem para ilustrar artigos sobre vestuário. Um usuário da *Wikipédia* em inglês, provavelmente após pesquisar no *Wikimedia Commons* por imagens de anoraks, deve ter chegado à foto do acervo do Museu. Este mesmo usuário selecionou a imagem para ilustrar o artigo de um álbum da banda

Compartilhamento de acervos na Internet:  
reflexões a partir da prática

de rock *Marillion* chamado “Anoraknofobia”, colocando uma legenda que explica que os fãs de *Marillion* são conhecidos como “anoraks”, por usarem a peça de vestuário para irem aos shows (Figura 2).

Figura 2: printscreen da página na Wikipédia em inglês dedicada ao álbum “Anoraknophobia”, com destaque para a imagem do anorak do Museu da Imigração



Fonte:Wikipedia

Esse exemplo demonstra a pluralidade de oportunidades que um acervo tem ao ser compartilhado em plataformas colaborativas e gratuitas como a *Wikipédia*. O alcance que os reusos podem ter é algo que escapa ao controle prévio, pois podem ser feitos basicamente por qualquer pessoa. E, muito embora isso possa soar um pouco temeroso para algumas instituições, é algo que pode ser encarado como parte da função social dos museus: devolver à sociedade o patrimônio preservado, criando espaço para que os cidadãos se apropriem de tais bens das mais diferentes formas. E, como a experiência do *anorak* demonstra, a apropriação pode acontecer tanto localmente quanto internacionalmente.

### 3.2 O sistema de licenças Creative Commons

Outra oportunidade que surge como alternativa para facilitar o compartilhamento de acervos pelas instituições de memória, em particular os museus, é a adoção do sistema de licenças *Creative Commons* (CC).

Como destacado na primeira parte do presente artigo, a questão dos direitos autorais acaba sendo um grande desafio para as instituições de memória como um todo. Embora as licenças CC não tenham como objetivo resolver problemas como obras órfãs ou prazos extensos de proteção, o que elas garantem é uma forma padronizada de liberação de (alguns) usos a terceiros de obras que são protegidas pela legislação. Ou, em outras palavras, aquilo que se encontra ainda dentro dos prazos vigentes previstos em lei e que seria mais comumente marcado como “todos os direitos reservados” pode vir a ter apenas “alguns direitos reservados”.

As instituições de memória, enquanto produtoras de conteúdo tais como dados e imagens sobre seus acervos, podem se valer do sistema de licenças CC para compartilhar tais recursos com terceiros - como pesquisadores e público em geral que seja interessado. Nesse sentido, a instituição estará cola-

borando diretamente para a cultura do compartilhamento e do conhecimento livre, se alinhando positivamente a um movimento internacional de facilitação do acesso a recursos autorais diversos.

No caso das imagens do acervo - como fotos de objetos e obras de arte - a instituição pode negociar com as pessoas responsáveis pela fotografiação (caso não sejam funcionários) para que liberem também sua produção com alguma licença CC. Assim, o museu fica livre para reutilizar as imagens de acordo com as liberdades que lhe foram garantidas, repassando-as para seu público se assim for possível e desejado.

A vantagem maior do uso das licenças CC é o fato de que elas são um jeito robusto, simples, internacionalmente reconhecido e legalmente válido de liberar conteúdos ou recursos. Elas existem em número de seis<sup>9</sup>, indo da mais aberta de todas - a CC-BY, que somente exige atribuição do nome do autor ou autora - até a mais restritiva de todas - a CC-BY-NC-ND, conhecida como “licença de compartilhamento” e que exige atribuição e não permite uso comercial e nem a criação de obras derivadas. Ou seja, apenas download para leituras, mas sem nenhum tipo de edição, remix ou qualquer tipo de modificação do conteúdo original. Além, claro, da proibição da utilização do conteúdo em transações que tenham natureza lucrativa.

Não cabe aqui esmiuçar o que cada uma das licenças permite ou não, mas apenas reforçar o sistema como um todo como uma alternativa para que instituições de memória, em particular os museus, consigam abrir as parcelas do acervo que permitem isso.

#### 4. Considerações finais

O diálogo entre museus e a cultura de compartilhamento representa uma nova oportunidade para a recontextualização de coleções. E também uma oportunidade para museus e seus profissionais quebrarem, cada vez mais, barreiras relacionadas aos diferentes desafios que surgem do cenário brasileiro. Os exemplos dados pelas parcerias *GLAM Wiki* permitem vislumbrar a criação de novos links de hipertexto os diferentes conteúdos disponibilizados, permitindo que eles sejam reeditados, remixados e colocados em novas lógicas interpretativas. Ou seja, a cultura do compartilhamento, por mais que seja ainda uma realidade algo distante, implica em *pôr os acervos no mundo* – o que pode ser entendido como parte da função social de qualquer museu.

Em outras palavras, é possível dizer que as parcerias podem viabilizar o compartilhamento de coleções culturais abertamente por meio de plataformas populares e conhecidas, como a *Wikipedia*. E os museus só podem desfrutar de todos os benefícios dessa abertura para o mundo. Por fim, vale ressaltar que as parcerias entre museus e a *Wikipédia* são possíveis, e uma realidade em expansão. Configuram, portanto, uma clara oportunidade de as instituições mostrarem sua produção de conhecimento, mudarem sua postura na forma de agir e ainda colaborar para cumprimento de sua função social na era digital.

Portanto, não seria irrelevante dizer que, se tais instituições quiserem impactar públicos além daqueles que já lhes são fiéis, é necessário que pensem fora da caixa, mesmo com as dificuldades financeiras e de equipe, que sempre existirão – visando soluções criativas e de baixo custo. Afinal, a cultura de compartilhamento e suas oportunidades vieram para ficar e cabe a nós entender o

9 Para conhecer mais sobre o conteúdo de cada uma das licenças, consultar: <https://br.creativecommons.org/licencas/>. Acesso em 20/09/2020.

Compartilhamento de acervos na Internet:  
reflexões a partir da prática

que dela pode ser adequado para tornar nossos museus mais interessantes e presentes no dia a dia das pessoas.

## Referências

FLECTHER, Neil et al. *How to work successfully with Wikipedia: a guide for galleries, libraries, archives and museums*. Reino Unido: Wikimedia UK, 2014. Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:WMUK\\_GLAM\\_booklet\\_2014.pdf](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:WMUK_GLAM_booklet_2014.pdf). Acesso em: 20/09/2020.

METROPOLITAN. Open Access Artworks. s/d. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection>. Acesso em: 20/09/2020.

MONTEIRO, Juliana. Creative Commons and Museu da Imigração: notes on a Brazilian experience. 19/7/2016. Disponível em: <https://creativecommons.org/2016/07/19/creative-commons-museu-da-imigracao-notes-brazilian-experience/>. Acesso em: 20/09/2020.

MUSEUM Sector Alliance (MuSA). Museum professionals in the digital era: agents of change and innovation. Itália: MuSA, 2019. Disponível em: <http://www.project-musa.eu/wp-content/uploads/2017/03/MuSA-Museum-professionals-in-the-digital-era-short-version.pdf>. Acesso em: 20/09/2020.

OPENGLAM. Case Study: Rijksmuseum releases 111.000 high quality images to the public domain. 27/2/2013. Disponível em: <https://openglam.org/2013/02/27/case-study-rijksmuseum-releases-111-000-high-quality-images-to-the-public-domain/>. Acesso em: 20/09/2020.

RIJKSMUSEUM. Rijkstudio. s/d. Disponível em: <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio?ii=0&p=0&from=2018-12-16T21%3A15%3A26.0357362Z>. Acesso em: 20/09/2020.

VALENTE, Mariana Giorgetti; FREITAS, Bruna Castanheira de. Manual de direito autoral para museus, arquivos e bibliotecas. São Paulo: FGV Editora, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10438/19038>. Acesso em: 20/09/2020.

WIKIPÉDIAa. GLAM/Projetos em português (página). 15/09/2020 (última alteração). Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:GLAM/Projetos\\_em\\_portugu%C3%AAs](https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:GLAM/Projetos_em_portugu%C3%AAs). Acesso em: 20/09/2020.

WIKIPÉDIAb. GLAM/Metropolitan Museum of Art (página). 09/09/2020 (última alteração). Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:GLAM/Metropolitan\\_Museum\\_of\\_Art](https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:GLAM/Metropolitan_Museum_of_Art). Acesso em: 20/09/2020.