

Fundação Casa de Rui Barbosa
Programa de Pós-Graduação em Memória e Acervos
Mestrado Profissional em Memória e Acervos

Éricka Madeira de Souza

**A curadoria digital e o reuso dos acervos culturais digitais da Rede Web de
Museus do Estado do Rio de Janeiro**

Rio de Janeiro
2018

Éricka Madeira de Souza

A curadoria digital e o reuso dos acervos culturais digitais da Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória e Acervos da Fundação Casa de Rui Barbosa, para obtenção do grau de Mestre em Memória e Acervos.

Patrimônio documental: representação, gerenciamento e preservação de espaços de memória.

Orientador: Prof.º Dr.º Luis Fernando Sayão

Rio de Janeiro

2018

CATALOGAÇÃO NA FONTE
FCRB

S719 Souza, Éricka Madeira de.
A curadoria digital e o reuso dos acervos culturais digitais da Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro / Éricka Madeira de Souza. – Rio de Janeiro, 2018.
125 f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Luis Fernando Sayão.
Dissertação (Mestrado em memória e acervos) – Programa de pós-graduação em memória e acervos, Fundação Casa de Rui Barbosa, 2018.

1. Museus - Curadoria digital. 2. Patrimônio cultural. 3. Rede Web de Museus – Rio de Janeiro (Estado). I. Sayão, Luis Fernando. II. Título.

CDD: 025.84

Responsável pela catalogação:
Bibliotecária – Carolina Carvalho Sena CRB 6329

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação.

Assinatura

Data

Éricka Madeira de Souza

A curadoria digital e o reuso dos acervos culturais digitais da Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória e Acervos da Fundação Casa de Rui Barbosa, para obtenção do grau de Mestre em Memória e Acervos

Patrimônio documental: representação, gerenciamento e preservação de espaços de memória.

Aprovada em 09 de abril de 2018.

Orientador:

Prof.º Dr.º Luis Fernando Sayão (Orientador)
Fundação Casa de Rui Barbosa

Banca Examinadora:

Prof.ª Dr.ª Aparecida Marina de Souza Rangel
Fundação Casa de Rui Barbosa

Prof.ª Dr.ª Vera Lucia Doyle Louzada de Mattos Dodebei
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro
2018

*A minha mãe, Lucimar, pelo apoio e dedicação incondicionais.
A minha irmã, Déborah, pela leveza aos meus dias de intenso trabalho.
A minha avó, Maria Lúcia, por todo carinho e cuidado.
Ao meu pai, Leopoldo (in memoriam), sei que compartilha este momento comigo.*

AGRADECIMENTOS

À Fundação Casa de Rui Barbosa e demais professores, pela oportunidade de crescimento profissional e pessoal.

Aos colegas de turma e aos que se tornaram amigos de vida, Cristal, Carolina, Martha, João Gabriel e Leandro.

Ao meu orientador, Luis Fernando Sayão, pelo apoio, incentivo e toda contribuição.

Aos professores da banca examinadora, por terem aceito meu convite, pela leitura e contribuição.

As minhas amigas e aos meus amigos, pela companhia, paciência e apoio nos momentos em que precisei, Larissa, Priscila, Lais, Karyna, Caroline, Mayra, Eliza, Isabella, Débora, Raquel, Marcella Coelho, Thais Lotufo, Thais Pucu, Cesar Henrique, Senra, Ignacio, Dudu Mendonça, Diogo Nobre e demais.

Aos amigos e professores de graduação, que sempre incentivaram e acreditaram em mim, Tamara, Bárbara, Amanda, Gustavo Tostes, Junia Guimarães e demais.

A Laura Ghelman, pelo forte laço que construímos e por sempre ter me amparado quando precisei, jamais teria conseguido sem você ao meu lado.

Aos colegas profissionais e da Superintendência de Museus, por acompanharem meu crescimento e sempre terem acreditado neste projeto, Rita de Cássia, Marcia Bibiani, Ingrid Fiorante, Clara Paulino, Lucienne Figueiredo, Raphael Hallack e demais.

A Mariana Varzea, sempre disposta a ajudar e grande colaboradora do Projeto Rede *Web* de Museus.

A Elenora Machado, a coordenadora que se tornou uma segunda mãe, por toda colaboração no crescimento profissional, pelo pioneirismo na área de documentação da Museologia, através do SISGAM. Muito obrigada, você é grande parte do meu caminho até aqui.

A toda minha família, pela coragem e inspiração que me transmitem todos os dias, espero poder retribuir o que fazem por mim.

Perceba que não querer tanto é não querer.

Phelipe Veiga

RESUMO

SOUZA, Éricka Madeira de. *A curadoria digital e o reuso dos acervos culturais digitais da Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro*. 2018, 125 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Memória e Acervos) – Programa de Pós-Graduação em Memória e Acervos, Fundação Casa de Rui Barbosa, Rio de Janeiro, 2018.

O presente texto discorre sobre como os museus trabalham tecnicamente com o aumento contínuo dos objetos digitais culturais presentes nas instituições museológicas e que se tornam também parte do seu patrimônio cultural. O objetivo é demonstrar que o ambiente colaborativo da Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro pode dinamizar a oferta de serviços informacionais integrados com as demais instituições culturais através da curadoria digital deste material, incentivando o compartilhamento e o reuso destes acervos digitais culturais. A metodologia desta pesquisa se desenvolve em três etapas: revisão de literatura, identificação de experiências em curso na curadoria digital e no reuso dos objetos digitais e entrevistas orais. Foi possível confirmar a curadoria digital como recurso para o controle e a manutenção do tratamento técnico dos objetos digitais culturais, proporcionando o reuso dos mesmos em prol da expansão do conhecimento e difusão da informação e ao final, foram identificados alguns dos novos serviços que podem ser oferecidos pela Rede Web de Museus.

Palavras-chave: Rede Web de Museus, curadoria digital, museus, acervo digital cultural, reuso

ABSTRACT

SOUZA, Éricka Madeira de. *The digital curation and reuse of the digital cultural collections of the Web Network of Museums of the State of Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro. 2018. 125 f. Dissertation (Professional Masters in Memory and Collections) - Post-Graduation Program in Memory and Collections, Casa de Rui Barbosa Foundation, Rio de Janeiro, 2018.

The present text discusses how museums work technically with the continuous increase of the digital cultural objects present in the museological institutions and that also become part of its cultural patrimony. The objective is to demonstrate that the collaborative environment of the Web Network of Museums of the State of Rio de Janeiro can stimulate the offer of integrated information services with the other cultural institutions through the digital curation of this material, encouraging the sharing and reuse of these cultural digital collections. The methodology of this research is developed in three stages: literature review, identification of ongoing experiments in digital curation and reuse of digital objects and oral interviews. It was possible to confirm the digital curatorship as a resource for the control and maintenance of the technical treatment of cultural digital objects, reusing them for the expansion of knowledge and dissemination of information and at the end, some of the new services that could be offered by the Web Network of Museums.

Keywords: Web Network of Museums, digital curatorship, museums, digital cultural heritage, reuse

**LISTA DE FIGURAS E QUADROS**

Quadro 1	Categorias de Museus Virtuais.....	26
Figura 1	Interpretação de cadeia de <i>bits</i>	33
Figura 2	Armazenamento de informação não transmite conhecimento.....	38
Figura 3	Esquema de imagens matrizes e derivadas.....	49
Figura 4	<i>Digital Curation Lifecycle Model</i>	55
Quadro 2	Instituições integrantes da Rede Memorial de Pernambuco.....	60
Figura 5	Esquema de diferenciação estrutural entre objetos digitais e físicos.....	63
Figura 6	Cenário de possibilidades curadoria digital & reuso.....	66
Quadro 3	<i>Sites</i> da Europeana.....	71
Quadro 4	Unidades museológicas vinculadas à SEC-RJ e FUNARJ.....	77
Figura 7	Portal original do Projeto Rede de Museus.....	80
Quadro 5	Perfis de acesso restrito ao SISGAM.....	82
Figura 8	Apresentação de busca da peça “Uma rua em Loèche Ville (Suíça)”.....	84
Figura 9	Apresentação de busca da peça “Uma rua em Loèche Ville (Suíça)”.....	84
Quadro 6	Áreas de transação, Sistema de Gerenciamento de Acervos Museológicos.....	85
Figura 10	Busca básica no SISGAM.....	86
Figura 11	Busca avançada no SISGAM.....	87
Figura 12	Busca em transações do SISGAM.....	88
Figura 13	Geração de relatório selecionando campos no SISGAM.....	89
Figura 14	Relatórios modelo do SISGAM.....	90
Quadro 7	Rede <i>Web</i> de Museus do Estado do Rio de Janeiro.....	93
Figura 15	O ambiente da Rede <i>Web</i> de Museus.....	96
Figura 16	Fluxo de captura das imagens.....	98
Quadro 8	Especificações técnicas de imagens digitais.....	99
Quadro 9	Tabela do CTDE/CONARQ.....	100
Quadro 10	Critérios para o planejamento de digitalização.....	101
Figura 17	Tabela de valores de cessão de imagem dos acervos da FUNARJ para publicações.....	104
Figura 18	Tabela de valores de cessão de imagem dos acervos da FUNARJ para filmagens ou sessões fotográficas para fins comerciais.....	105
Quadro 11	O que a Rede <i>Web</i> de Museus pode oferecer.....	107
Quadro 12	Novos serviços que a Rede <i>Web</i> de Museus pode oferecer.....	108

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
1.1	Motivação da pesquisa.....	16
1.2	Objetivos.....	17
1.3	Metodologia.....	18
1.3.1	Revisão de literatura.....	18
1.3.2	Experiências conhecidas.....	19
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	21
2.1	Museu e patrimônio.....	22
2.1.1	Museus.....	22
2.1.2	Museus: transição para novas formulações.....	24
2.1.3	Patrimônio.....	27
2.1.4	Patrimônio museológico digital.....	29
2.2	Coleções digitais.....	31
2.2.1	Objeto digital: definição e estrutura.....	31
2.2.2	Formação das coleções digitais.....	34
2.2.3	Digitalização.....	36
2.2.4	Metadados.....	37
2.2.5	Gestão das coleções digitais.....	41
2.3	Preservação e preservação digital.....	43
2.3.1	Preservação dos objetos físicos.....	43
2.3.2	Preservação digital: definição e estratégias.....	44
2.3.3	Padrões e tecnologias.....	48
2.3.4	Arquivamento.....	50
2.3.5	Sistemas.....	51
3	CURADORIA DIGITAL: A PONTE PARA O REUSO DOS OBJETOS DIGITAIS CULTURAIS.....	53
3.1	A curadoria digital.....	53
3.1.1	O panorama internacional.....	54
3.1.2	O panorama nacional.....	58
3.2	O reuso dos acervos digitais culturais.....	62



3.2.1	As funcionalidades dos acervos digitais nos museus.....	62
3.2.2	Novos serviços culturais: acervo físico x acervo digital.....	66
3.2.3	O reuso dos acervos digitais culturais: o caso da Europeana.....	69
3.2.4	As implicações do reuso dos acervos digitais culturais.....	73
4	REDE WEB DE MUSEUS: O REUSO DAS COLEÇÕES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO.....	75
4.1	O Projeto Rede de Museus – 2007 / 2008.....	75
4.1.1	Histórico da informatização dos museus da FUNARJ.....	75
4.1.2	A Rede de Museus.....	77
4.1.3	SISGAM: Sistema de Gerenciamento de Acervos Museológicos.....	80
4.2	O projeto Rede Web de Museus.....	91
4.3	Digitalização e reuso dos objetos digitais na Rede Web de Museus.....	97
4.3.1	Digitalização no Manual do usuário e de entrada de dados.....	97
4.3.2	A Portaria de Cessão de Imagem da FUNARJ.....	103
4.4	A projeção da articulação da Rede Web de Museus.....	106
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	110
	REFERÊNCIAS	114
	ANEXO A PORTARIA N° 513, DE 21 DE MAIO DE 2014.....	122
	ANEXO B PORTARIA N° 580, DE 05 DE MAIO DE 2016.....	123

1 INTRODUÇÃO

Nos bastidores das exposições e dos demais eventos que podem ser realizados e promovidos pelos museus, sejam individualmente ou através de parcerias com outras instituições, está a articulação de uma série de atividades técnicas desenvolvidas em suas coleções. Dentre outros objetivos, visam manter um padrão de veracidade e confiabilidade na qualidade das informações, também atualizar e refinar os conteúdos a respeito de cada objeto sob sua responsabilidade.

Os museus “investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural” (CÂMARA DOS DEPUTADOS, 2013, p. 28).

Após as décadas de 1980 e 1990, a convergência da sociedade como um todo para a inserção dos recursos tecnológicos, que se desenvolvem cada vez mais rápido, em suas rotinas pessoais e profissionais influenciou esta incorporação também nos museus e centros culturais. Quanto mais os níveis de comunicação se expandiam e se estreitavam, mais a sociedade demandava que também as instituições acompanhassem este fluxo informacional.

Com a crescente expansão das coleções nos museus e da quantidade de informações demandadas a serem processadas e recuperadas com cada vez mais rapidez e eficiência, a Museologia vislumbrou a importância de aderir aos avanços tecnológicos, beneficiando e agilizando seu trabalho através da informatização dos processos de documentação dos objetos.

Em função deste avanço, os museus passaram a digitalizar suas obras, assim como procederam à aquisição de itens já constituídos digitalmente, como rascunhos de obras literárias de escritores contemporâneos em programas virtuais, pesquisas e artigos no tema da instituição que foram desenvolvidos totalmente na *web*, fotografias digitais, a videoarte, difundida no meio artístico a partir do final da década de 1960, registros de *happenings*¹ e performances.

Diante deste panorama cultural, foi preciso que os profissionais da informação, em conjunto com profissionais dos centros de armazenamento e produção de informação, como museus, arquivos e bibliotecas, desenvolvessem novos fundamentos e práticas que

¹O verbete *happening*, conforme a Enciclopédia Itaú Cultural (2015), foi criado para fazer referência a uma categoria artística que combina artes visuais com um estilo teatral próprio, sem texto ou representação, foi cunhado pelo americano Allan Kaprow no final da década de 1950.

sustentassem e fomentassem esta nova realidade, que também requer um gerenciamento, incluindo a preservação e a curadoria deste material.

Com as alternativas tecnológicas que se colocam à disposição neste, o conceito de preservação, passa a se manifestar em diferentes vertentes de categorias de patrimônio, sejam materiais/imateriais ou objetos digitais. A preservação engloba outros aspectos em função do ambiente digital, que diz respeito a um novo contexto de existência e exploração dos conteúdos gerados a partir dos objetos museológicos no ambiente digital. Surge a preocupação com a manutenção do acesso contínuo ao conteúdo informacional dos objetos dos museus também no meio digital, onde as possibilidades de alcance ao público são inigualáveis e revolucionárias.

Não obstante, conforme Sayão (2016a), as imagens digitais geradas dos processos de digitalização das obras não são usadas apenas para a segurança, em casos de identificação dos itens em ocorrências de roubos e furtos, ou representação das coleções museológicas nos registros documentais das fichas catalográficas individuais, como veremos a diante neste trabalho.

Ao contrário do que pode parecer, sob um ponto de vista leigo, a presença dos museus na *web* não descarta a visita física ao acervo da instituição, e sim instiga o pesquisador ou público interessado a planejar sua ida, a consulta virtual não substitui o fetiche da apreciação presencial do objeto. Seja qual for o estímulo individual que os objetos físicos causam em cada visitante nos museus, esta sensação aguça seus sentidos de tal forma que as réplicas ou imagens de consulta não possuem capacidade de substituí-lo. Segundo Sirigna e Gouveia (2005), apenas encorajam suas visitas para que a admiração possa ser plena, levando o visitante também a conhecer e observar outros objetos da coleção e conhecer outras tipologias de seus acervos, expandindo o alcance de seu trabalho.

Os usos e finalidades dos objetos digitais culturais se expandem cada vez mais e variam de acordo com a intenção da instituição, uma fotografia de um objeto ou um vídeo de fenômenos sociais, por exemplo, podem ser usados para o registro de documentação na ficha catalográfica do item no museu, exibição para consulta *on-line*, pesquisa, publicação em catálogos e trabalhos, exposição, segurança do bem, restauração e como apoio ao acompanhamento do estado de conservação da peça ou avanço de seu desgaste natural, dentre outras, segundo Sayão (2016a).

Para que estes propósitos sejam alcançados efetivamente, é necessário que as instituições museológicas gerenciem, além dos seus acervos físicos, os seus acervos culturais digitais, ou seja, os representantes digitais destes objetos físicos.

A ideia da curadoria digital surgiu pela primeira vez em 2001, a partir de preocupações expressas em questões tal qual como garantir a autenticidade e a integridade de valores culturais digitais (CONSTANTOPOULOS; DALLAS, 2010), e se propõe a discutir e trabalhar os principais desafios das instituições que são centros de produção e disseminação de informações e também dos profissionais de informação para que possam garantir a acessibilidade ao conteúdo digital. Essa acessibilidade está essencialmente atrelada a alguns fundamentos básicos que permitem a manutenção do valor da informação, são eles: a fidelidade da informação, a autenticidade, a confiabilidade, a usabilidade e a representação do significado dos objetos e documentos digitais a longo prazo e, por conseguinte, a preservação da memória digital da sociedade.

A curadoria das imagens digitais e das multimídias de cada objeto pertencentes a um museu é essencial para todos os seus departamentos, para sua promoção e divulgação, como impressão de catálogos, cartazes e livros; para os processos de restauração e acompanhamento do estado de conservação de uma obra, segurança, consultas, gerenciamento de coleções e novos serviços (SAYÃO, 2016, *slide 15*).

Importante destacar ainda que os objetos digitais envolvidos nos processos de preservação e curadoria digitais são previamente selecionados nos museus. Os processos são custosos e demandam uma estrutura de ação contínua para manutenção, conforme vimos no desenvolvimento desta pesquisa. A seleção dos ativos que recebem os tratamentos relaciona-se com a missão institucional de cada museu e as inter-relações entre suas coleções.

Em suma, conforme foram expostos os argumentos que baseiam e movimentam este trabalho, nos vemos diante da seguinte questão de pesquisa: os museus da Rede *Web* de Museus podem dinamizar os serviços dos seus acervos digitais culturais integrados através da Rede enquanto política pública para museus?

Nas seções seguintes são discutidos os fenômenos sociais que conduziram os museus a lidar com o patrimônio digital da humanidade, o ciclo de formação, construção, acesso e preservação deste patrimônio, e os conceitos que estão imersos neste cenário recente.

Na segunda seção trabalhamos a base da fundamentação teórica, com o levantamento e delimitação dos conceitos básicos para a presente pesquisa desde os museus e seus

patrimônios tradicionais, o surgimento dos objetos digitais e a formação e gestão de suas coleções, a preservação digital, seus recursos e suas estratégias.

Em seguida, a terceira seção discute os conceitos de curadoria digital e as ações de referência na prática do reuso dos materiais digitais culturais através do caso Europeana. Os modelos de curadoria digital e as boas práticas de reuso nos panoramas internacional e nacional, seus recursos para incentivo da participação ativa das comunidades interessadas e apontando alguns casos de referência, tanto em instituições do exterior quanto casos brasileiros.

A quarta apresenta a Rede *Web* de Museus do Estado do Rio de Janeiro, um projeto iniciado em 2014 que pertence à Secretaria de Estado de Cultura (SEC-RJ), através da Superintendência de Museus (SMU). O objetivo da Rede é unir as unidades museológicas inseridas no território do Estado em uma Rede *Web* de Museus, instituindo e fomentando um ambiente colaborativo *on-line*, que dissemina e gerencia os acervos museológicos do estado (BRASIL, 2014). Foi analisado de que forma o trabalho que vem sendo desenvolvido no ambiente da Rede pode contribuir para a consolidação de uma política de curadoria digital e incentivo ao reuso dos acervos digitais culturais do estado do Rio de Janeiro.

Ainda na quarta seção, discutimos também desde a informatização dos acervos da Fundação Anita Mantuano de Artes do Estado do Rio de Janeiro (FUNARJ) até a criação da plataforma tecnológica *on-line* que interliga as instituições presentes na Rede *Web*, o Sistema de Gerenciamento de Acervos Museológicos (SISGAM), desenvolvida em 2007 pela FUNARJ em parceria com a SMU/SEC-RJ, e implementado nos museus do Estado do Rio de Janeiro em 2008. Este sistema permite o cadastro das fichas catalográficas, com dados e imagens, de cada objeto dos museus ou centros culturais.

A quinta seção trata da consolidação das discussões anteriores, sobre os novos serviços que podem ser gerados na Rede *Web* a partir da curadoria digital e do reuso de suas coleções digitais, e as considerações finais são referentes à experiência que foi proporcionada pela pesquisa e seus possíveis desdobramentos. Em seguida as referências bibliográficas utilizadas para o desenvolvimento da pesquisa e os documentos anexos.

1.1 Motivação da pesquisa

Este trabalho se justifica por reconhecer e reforçar a importância do tratamento técnico dos objetos digitais culturais e da curadoria digital nas instituições museológicas, e tentar

corroborar com o desenvolvimento de seus conceitos e a aplicação de suas técnicas nestes acervos. Ou seja, um novo modelo de gestão para ser aplicado nestes objetos culturais digitais das instituições.

A fim de garantir as possibilidades de uso e reuso destes objetos digitais, é essencial, não só para a expansão do alcance dos equipamentos culturais sobre a sociedade, que este material seja tecnicamente tratado e gerenciado, potencializando a gama de serviços informacionais e integrados que podem ser gerados a partir destes bens culturais.

Como produção de material para conhecimento aprofundado de experiências na curadoria digital, gestão e reuso de objetos digitais culturais para uma das disciplinas cursadas neste Programa de Pós-graduação, foi realizada entrevista com o Prof.º Dr.º Luis Fernando Sayão, também orientador desta pesquisa, tendo em vista sua trajetória profissional inserida na curadoria de dados de pesquisa, tratamento de imagens e preservação da informação digital. O conteúdo produzido durante a entrevista também foi fator influente do aprofundamento e desenvolvimento das discussões presentes nesta dissertação.

A questão central da pesquisa surge a partir de uma reflexão sobre o trabalho profissional desempenhado pela equipe da Coordenação de Museologia, a qual integro desde 2011 como estagiária e a partir de 2013 como museóloga, inserida na Superintendência de Museus da Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro, na Rede *Web* de Museus e no SISGAM, no planejamento de ações do projeto e no gerenciamento dos ativos digitais que faziam parte da Rede.

1.2 Objetivos

O principal objetivo desta dissertação é demonstrar que os museus da Rede *Web* de Museus podem dinamizar os serviços dos seus acervos digitais culturais através da Rede enquanto política pública para museus.

Para atingir este objetivo geral, é necessário antes, através de levantamento bibliográfico e de experiências práticas em outras instituições, identificar os padrões, as tecnologias e boas práticas, nacionais e internacionais, na construção e na formação de coleções digitais museológicas e verificar de que maneiras elas podem ser criadas, acessadas, gerenciadas e comunicadas por estas instituições.

Em seguida, analisar os conceitos de curadoria digital e as boas práticas de reuso de acervos culturais digitais. Identificar de que formas, através de quais recursos a Rede *Web*

pode continuar se consolidando no cenário nacional e gerar a oferta de novos serviços de forma integrada para os acervos culturais digitais do estado do Rio de Janeiro.

1.3 Metodologia

A metodologia se divide basicamente em três ações interligadas: o levantamento e a revisão de literatura específica a respeito dos temas e conceitos abordados neste trabalho, o reconhecimento das experiências práticas que lidam com o desenvolvimento e consolidação da curadoria digital de objetos culturais e a realização de entrevista oral, relevante para a compreensão do contexto da curadoria digital nas instituições culturais.

1.3.1 Revisão de literatura

No que tange a Museologia e o desenvolvimento da definição e função do museu, traçamos um breve avanço da importância desempenhada por estas instituições na sociedade apoiado nas exposições intelectuais de Hugues de Varine (2009), Postman (2009), e Scheiner (2009). A documentação museológica inserida neste projeto se apoia no trabalho de Helena Dodd Ferrez (1991) que esclarece o conceito e a função da documentação em museus, definindo o que é necessário para que se alcance um trabalho eficaz e eficiente dentro de um sistema de documentação e o dever do museólogo para que seja possível dar continuidade ao processo e o surgimento e delimitação dos museus virtuais são circunscritos por Jamie McKenzie (1995) e Diana Lima (2009).

O presente trabalho se apoia em pesquisa bibliográfica a partir das produções intelectuais de teóricos renomados deste campo e experiências profissionais e institucionais difundidas no meio acadêmico sobre as melhores práticas e normas compiladas para implantação e aplicação da curadoria digital e o reuso dos objetos digitais que estão inseridos nestas ações.

Dado que objetos e documentos digitais existem em um universo de “textos, bases de dados, planilhas, mensagens eletrônicas, imagens estáticas e com movimento, gravações sonoras, material gráfico, sítios da internet, entre muitos outros formatos [...]” (CONARQ, 2005, p. 1), as resoluções do CONARQ (2005 e 2010), publicações de referência no campo arquivístico, auxiliaram na consideração do que deve ser previsto para as boas práticas de preservação digital e quais questões podem nortear o planejamento de uma digitalização. Contudo, tendo em vista que a Museologia ainda não possui um documento de

recomendações gerais para os procedimentos de digitalização de acervos, as resoluções do CONARQ apenas auxiliam quanto aos procedimentos de digitalização no que tange aos acervos arquivísticos dos museus, os objetos tridimensionais precisam ser planejados sob outros aspectos tecnológicos.

O livro publicado pela *Digital Preservation Coalition* (2008) e o conteúdo da dissertação de mestrado de Santos (2014b), traçam uma breve evolução da curadoria digital, e suas apresentações em *powerpoint* ministradas em cursos (2014a) também tratam o mesmo tema e permitiram melhor discussão sobre a abrangência da curadoria digital.

Posteriormente ao embasamento conceitual que fundamenta a prática da curadoria digital e o incentivo ao reuso dos arquivos e das informações digitais tratadas neste processo, e também dos conceitos que delimitam o campo de estudo e pesquisa desta dissertação, foram levantadas as iniciativas e as experiências internacionais e nacionais, desde a formação das coleções digitais até os serviços e publicações que podem ser criados e oferecidos em função da curadoria digital, além da dinamização das pesquisas e produções do conhecimento a cerca do acervo digital paralelo.

A bibliografia internacional correspondente à curadoria digital e ao modelo de ciclo de vida será centralizada nas definições do *Digital Curation Centre* (DCC), centro de expertise no tema lançado em 2004, oriundo de uma cooperação entre a Universidade de Edimburgo e a Universidade de Glasgow, ambas do Reino Unido. No panorama internacional destaca-se também uma compilação a respeito do gerenciamento de coleções digitais na África do Sul – *Managing Digital Collections: a collaborative initiative on the South African framework* -, publicado pela *National Research Foundation Knowledge Management and Evaluation Information Resources and Services* (2010). Na literatura nacional, a pesquisa se apoia também na dissertação de mestrado de Santos (2014a) e na Rede Cariniana (Rede Brasileira de Serviços de Preservação Digital), uma iniciativa do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) para salvaguarda do patrimônio digital de instituições parceiras.

1.3.2 Experiências conhecidas

As discussões centrais do tema são abordadas a partir das perspectivas práticas em centros de informação, como por exemplo, o *Digital Curation Centre*, o *Digital Preservation Coalition* e a Europeia, que atualmente são referências nas elaborações de normas e padrões de boas práticas dos fundamentos da curadoria digital e do reuso dos materiais digitais

culturais, atuam também como laboratórios de experimentos e fomento destas atividades, muitas em parcerias com outros órgãos e grupos sociais engajados com o trabalho colaborativo.

É importante observar as ações associadas ao material digital desde o planejamento e estruturação de projetos de digitalização ou a aquisição de objetos já nascidos digitais até a definição e estabelecimento de uma rotina de trabalho constante posterior a produção e aquisição de materiais digitais culturais, como a sua documentação, o armazenamento, classificação e organização do conteúdo, a fim de garantir o contínuo acesso e uso das informações associadas aos objetos digitais culturais.

A partir destas etapas, que forneçam um embasamento aprofundado sobre a curadoria digital nas instituições de referência destes trabalhos, relacionamos as práticas com o trabalho de gerenciamento e reuso do acervo digital na Rede *Web* de Museus.

O produto final desta pesquisa consiste numa redação que pretende registrar e recomendar as novas possibilidades de serviços informacionais a partir do ambiente colaborativo entre museus, criado e mantido pela Rede *Web* de Museus do Estado do Rio de Janeiro.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O tema desta pesquisa se insere nos trabalhos desenvolvidos pela Coordenação de Museologia da SEC-RJ. A partir do surgimento da Rede *Web* de Museus, em 2014, foi preciso acompanhar o gerenciamento do material digital que é gerado e acumulado para o funcionamento e dinamização da Rede.

Esta seção aborda os conceitos básicos que se fazem necessários para o desenvolvimento teórico desta pesquisa. O ponto de partida é a evolução do conceito de museu e as responsabilidades sociais que estas instituições abarcam.

Os desdobramentos da sociedade moderna trouxeram novos questionamentos sociais e culturais aos museus, como de que maneira tornar seus objetos patrimoniais acessíveis a todos os públicos ultrapassando as barreiras físicas das visitas presenciais? Além disso, a compreensão de que estes recursos que viabilizavam o acesso remoto poderiam também beneficiar a expansão e consolidação do patrimônio sob sua guarda através da representação digital das coleções e do compartilhamento e troca de informações com outras instituições culturais que podem se relacionar com o conteúdo presente nos objetos culturais.

Em sequência, vemos o universo de possibilidades que surgiram com o desenvolvimento cada vez mais rápido das tecnologias digitais e como os museus estão se adaptando tecnicamente a este novo cenário informacional a partir da integração destes mecanismos e de esforços para elaboração de manuais e diretrizes que possam orientar e apoiar este trabalho.

Nesta seção, são discutidos os conceitos de museu e patrimônio. O desenvolvimento das definições de museu, e o maior engajamento com a responsabilidade social de suas comunidades, a constituição de seus patrimônios. Em seguida, a transição dos museus para as novas tipologias, integrando-se com o cenário virtual e o patrimônio museológico digital, em decorrência de itens que já são exclusivamente desenvolvidos em meio digital e também configuram-se como patrimônio de uma sociedade.

A seguir, abordamos as coleções digitais, discutindo sua composição e formação através dos processos de digitalização e dos padrões recomendados e a gestão técnica que essas coleções demandam dos profissionais de museus.

Por fim, com relação à preservação digital, a partir de uma comparação com a preservação dos acervos físicos dos museus, tratamos as definições e estratégias de preservação dos objetos digitais mais difundidas entre as instituições e os padrões e

tecnologias para o armazenamento digital, bem como os suportes de arquivamento destes materiais e os sistemas que trabalham como referência para a preservação digital.

2.1 Museu e patrimônio

Conforme o desenvolvimento da sociedade e do domínio de seus conhecimentos, assim também foi exigido das instituições que a cercam, gerando uma demanda cada vez mais intensa de informação e dos fluxos de comunicação.

No campo dos museus não foi diferente. Desde seu surgimento e consolidação, os museus sempre estiveram ligados a uma ou mais coleções de objetos físicos que passaram a ser cada vez mais pesquisadas e acessadas, levando os museus a abrirem suas portas gradativamente ao público comum.

Com o avanço dos recursos tecnológicos desenvolvidos pela sociedade, os museus também se adaptavam a esta nova realidade. Vemos a seguir como se deu esse desenvolvimento e como as tecnologias passaram a servir aos museus e a sociedade, dinamizando os serviços gerados a partir do patrimônio cultural.

2.1.1 Museus

A ideia do ciberespaço se consolidou durante a década de 1980 quando, em 1984, o termo foi usado pela primeira vez pelo escritor William Gibson. O termo delimita um universo de redes digitais, introduzindo na sociedade um novo cenário com possibilidades de atuações econômicas e culturais. Pierre Lévy (1999, p. 92)², define o ciberespaço como um espaço aberto de comunicação através da interconexão mundial de computadores e das memórias de computadores.

Na década de 1980 alguns artigos apontaram sobre as transformações oriundas do desenvolvimento das tecnologias informacionais que envolveu a sociedade como um todo e das interferências que seriam acarretadas nas inter-relações entre a humanidade, seus hábitos culturais e as instituições que lidam com o registro da memória e da cultura.

Em 1986, Hugues de Varine (2009), teórico renomado na área cultural e personalidade expressiva no ICOM, o qual dirigiu de 1965 a 1974, dissertou sobre a transformação social e cultural que os museus testemunham perante a humanidade e alerta para a necessidade destes equipamentos reverem suas funções sociais e educativas em função de um novo perfil da

²A fonte consultada é uma edição traduzida da publicação original, datada de 1997.

sociedade frente aos moldes que surgiram através da nova influência das tecnologias. Chamou atenção para a recolocação dos museus nesse novo contexto e o desafio que figurava enquanto aparato de desenvolvimento social apoiada e em apoio a esta era digital que vivenciamos desde então, reforçando também a importância da identidade cultural como a auto-afirmação da sociedade e reconhecimento de sua história.

A partir da década de 1990, os museus começaram também a desbravar este novo espaço, explorando novos níveis de relação e interação entre suas obras e os públicos. A ocupação deste território intangível e recente, mas de muitas possibilidades, logo permitiu perceber o alcance da projeção de comunicação e da capacidade de ampliação dos potenciais de difusão e acesso às suas coleções.

No final da década de 1990, em 1998, a museóloga Tereza Scheiner (2009) reforça esta vertente de que o museu, na medida em que mantém, preserva e expõe objetos representativos da sociedade ou de um grupo social, torna-se um reflexo desta parcela de indivíduos e orienta seus discursos conforme as memórias materializadas naqueles objetos que comunicam a história, criando a partir de suas exposições uma realidade simbólica da qual os objetos expostos são testemunhos.

Conforme o domínio e as facilidades de acesso à internet se desenvolviam surgiram as primeiras *homepages*³ de museus. Inicialmente, as instituições começaram a investir em suas presenças *on-line* disponibilizando informações básicas de acesso ao espaço físico, detalhes sobre o calendário de exposições realizadas e demais programações do museu para o público e contatos telefônico e eletrônico para outras questões.

Jamie McKenzie (1995)⁴, sugeriu que museus virtuais seriam coleções de artefatos eletrônicos e recursos informacionais que possam conduzir o usuário pesquisador a outros sítios virtuais, estabelecendo relações com outros recursos que também sejam de interesse dos museus, englobando basicamente tudo que possa ser convertido para o meio digital.

Posteriormente, com a incorporação destes novos recursos tecnológicos às metodologias de trabalho nos setores dos museus, a automação de seus acervos e disponibilização para acesso na *web* foram fluxos de trabalho naturais a serem seguidos nestes locais, tendo em vista as vantagens acrescidas a diversos segmentos do museu e maior segurança da informação referente aos itens, contribuindo com a preservação do patrimônio cultural.

³Página inicial de um sítio na internet com apresentação do seu conteúdo.

⁴Tradução nossa.

As atividades de catalogação, “Compilação e manutenção de informações importantes por meio da descrição sistemática dos objetos da coleção, incluindo a organização dessas informações para formar um arquivo catalográfico dos objetos.” (CIDOC, 2014, p. 41) e de documentação, “Registros que documentam a criação, a história, a aquisição feita pelo museu e a história subsequente de todos os objetos do acervo.” (CIDOC, 2014, p. 42), desempenham uma função central no reconhecimento dos acervos institucionais e representam as principais fontes para as delimitações e prioridades de atuação dos demais setores em função destes acervos.

A consolidação dos museus com suas múltiplas facetas e a heterogeneidade de suas coleções e a busca pela constante integração transversal dessas coleções e seus conteúdos informacionais envolve um engajamento articulado dentro da própria instituição, como vemos em “A garantia da integridade passa pela realização de diferentes atividades de gestão de acervos que permitem ao museu se estabelecerem de fato, como um espaço de pesquisa, produção e disseminação de conhecimento.” (MACHADO; MONTEIRO, 2010, p. 134).

As demandas de conteúdo e acesso atrelados à tecnologia conferiram naturalidade à projeção dos museus e seus objetos na internet, disponibilizando mais do que informações básicas ou turísticas em seus sítios, como também permitindo uma consulta *on-line* aos seus acervos. A publicação de suas coleções também é uma maneira de divulgação do trabalho de gestão, preservação e comunicação de seu patrimônio.

2.1.2 Museus: transição para novas formulações

Mediante o avanço da tecnologia, os museus repensaram seus aspectos funcionais e sua responsabilidade social com o patrimônio e a comunidade neste desenvolvimento, a fim de que assumissem suas facetas de “[...] instrumentos de pesquisa, comunicação e ação a serviço do desenvolvimento geral – seja este cultural, social ou econômico” (VARINE, 2009, p. 31).

Além da atuação na defesa da identidade cultural da humanidade e seus segmentos, ilustrada por seus patrimônios e a transmissão destes legados para as próximas gerações ou para outras comunidades, foram projetadas por Varine (2009) outras quatro funções para o museu neste novo cenário, são elas: ser um banco de dados sobre os objetos; atuar como

observatório de mudanças; tornar-se um laboratório, um *workshop*⁵, um local de encontro; e oferecer uma vitrine do presente estado da comunidade.

Estes novos compromissos que eram propostos às instituições museológicas, ainda na década de 1980, já permitiam vislumbrar a importância do engajamento dos museus no cenário educativo das comunidades e de seus públicos. Já não era suficiente que os museus apenas armazenassem, preservassem e expusessem suas coleções, a revolução comunicacional que o avanço da informática proporcionou na sociedade fez com que fosse necessário esse reposicionamento, de modo que os museus pudessem exercer suas funções intrínsecas de centros de produção e disseminação de informação, fomentando a pesquisa em seus patrimônios.

Em agosto de 2007⁶, em assembleia geral realizada em Viena, na Áustria, o ICOM define museu como

[...] uma instituição permanente sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio envolvente com fins de educação, estudo e deleite (ICOM, 2007).

O Conselho Internacional de Museus (ICOM)⁷, em seu Código de Ética para Museus (2011)⁸, estabelece as prioridades dos museus enquanto equipamentos culturais que devem preservar, interpretar e promover o patrimônio da humanidade e, conseqüentemente, garantir que estes objetos e suas informações sejam registradas, documentadas, pesquisadas, preservadas e estejam disponíveis e difundidas na sociedade.

Neil Postman (2009)⁹, profissional de comunicação dedicado a estudos relacionados com a educação e suas mídias de transmissão, em reflexão sobre a ampliação do conceito difundido de museu, põe em discussão também a faceta política destas instituições, cuja conjuntura influencia diretamente sua institucionalização e representação, tendo em vista que seu surgimento e suas propostas de abordagens temáticas são profundamente relacionados com o momento político em que aquela sociedade, ou parte da sociedade, manifestou a sua necessidade de registrar, organizar e transmitir aqueles fenômenos sociais e culturais como uma forma de sobrevivência moral e psicológica.

⁵ Palestra ou curso intensivo de curta duração onde os participantes discutem e/ou exercitam determinadas técnicas.

⁶ Tradução nossa.

⁷ *International Council of Museums*.

⁸ O documento original foi publicado em 1986, sua última revisão foi realizada em outubro de 2004, em Seul, Coreia do Sul.

⁹ O texto original foi traduzido em 1989 pelo ICOM/Brasil, porém consultado em uma apostila compilada em 2009.

Diana Lima (2009), a partir de uma perspectiva da consolidação das tecnologias da informação, os resultados de pesquisas a cerca de termos e conceitos técnicos do campo da museologia, dentre outros esclarecimentos e exposição de termos associados ao âmbito dos museus virtuais, exemplifica três possíveis categorias deduzidas deste tipo de museu.

A autora apresenta o Museu Virtual Original Digital, onde o museu e sua coleção não possuem correspondentes no mundo físico e estão disponíveis para acesso e consulta somente no ambiente digital da internet; o Museu Virtual Coleção Digital, onde o museu possui um correspondente no mundo físico, com objetos físicos, mas também está disponível *on-line* por meio de objetos digitais que foram convertidos dos objetos físicos do museu; por fim, expõe o tipo Museu Virtual Composição Mista, em que “O Museu é criado digitalmente e só existe na web, mas a coleção que é exibida resulta de coleta e arranjo (imagens ou textos) feitos por este Museu, procedendo de vários lugares, instituições, pessoas da vida real.” (LIMA, 2009, p. 12). Em seguida, um quadro baseado nas divisões elaboradas pela museóloga Diana Lima (2009) para facilitar a compreensão destas categorias e alguns exemplos de museus.

Quadro 1 – Categorias de Museus Virtuais

Categoria	Descrição	Exemplo
Museu Virtual Original Digital	Museu e Coleção sem correspondentes no mundo físico	Museu da Pessoa ¹⁰
Museu Virtual Conversão Digital	Museu e Coleção com correspondentes no mundo físico	MAC Virtual – Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo
Museu Virtual Composição Mista	Museu sem correspondente no mundo físico e Coleção convertida digitalmente.	Museu Virtual da Faculdade de Medicina da Universidade Federal do Rio de Janeiro

Às categorias apontadas no quadro acima, podemos ainda acrescentar os museus que utilizam a tecnologia da realidade virtual para oferecer uma visita *on-line* aos seus ambientes expositivos. Esta tecnologia é uma forma de interface que permite a interação entre o homem e o equipamento eletrônico, é comumente usada em jogos de vídeo games e treinamentos militares, por exemplo, ela simula um ambiente determinado onde o usuário pode interagir com a representação a partir da reprodução virtual do espaço físico. No caso dos museus, este

¹⁰Apesar da autora (LIMA, 2009) registrar este museu na categoria Virtual Original Digital, ele teve origem analógica.

recurso proporciona para o visitante a sensação de que ele está percorrendo a exposição e observando as obras dispostas.

No Brasil, por exemplo, diversas instituições oferecem este recurso para seus visitantes, como o Museu Casa de Portinari, do estado de São Paulo, e o Museu de Arte Assis Chateaubriand de São Paulo (MASP), através da plataforma *Google Arts & Culture*¹¹, mantida pelo Google e criada em colaboração com diversas instituições culturais ao redor do mundo e permite visita virtual gratuita e visualização de imagens de obras em alta resolução.

2.1.3 Patrimônio

Objetos são acumulados pela sociedade desde o homem primitivo, quando as ferramentas e os utensílios eram mantidos com um grupo conforme seu deslocamento geográfico. Posteriormente, o colecionismo se estendeu a objetos religiosos, por representarem a fé e remeterem ao credo pessoal, a carga simbólica presente nos objetos religiosos assumem fontes de inspirações e proteções.

As formações de coleções se iniciaram com a admiração e curiosidade do homem pelo novo e desconhecido, originalmente um acúmulo de objetos estranhos à sua realidade, mas o hábito de reunir objetos, o homem possui desde a época primitiva, ao carregar seus utensílios de caça consigo.

O colecionismo teve início durante a Idade Média com a Igreja e a aristocracia, atualmente se caracteriza como

[...] qualquer conjunto de objectos naturais ou artificiais, mantidos temporária ou definitivamente fora do circuito das actividades económicas, sujeitos a uma protecção especial num local fechado preparado para este fim, e expostos ao olhar do grupo (POMIAN, 1984, p. 53).

Isto levou este costume a se associar a ideia de posse e poder na sociedade e algumas dessas coleções que, em geral, eram de caráter privado até o século XVIII, deram início a alguns dos grandes museus da contemporaneidade.

O advento do humanismo, durante a Renascença, incentivou o surgimento de cientistas e estudiosos, levando outros segmentos da sociedade a adquirir o hábito de colecionar. Esta prática se difundiu entre os estudiosos e cientistas a fim de que pudessem acumular espécimes e objetos para aprofundar suas pesquisas, quando surgiram os gabinetes de curiosidade, que consistiam em uma ou mais salas onde os colecionadores dispunham seus

¹¹Para mais informações, ver <<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=pt-BR>>. Acessado em 26 mar. 2018.

objetos, das mais variadas tipologias, nas paredes de modo aleatório e sem um critério aparente.

De acordo com Grecco (2003), a medida que a curiosidade de estudiosos era aguçada e as pesquisas nos museus eram fomentadas em função destes objetos, isto direcionou os museus a categorizarem suas coleções e, naturalmente, organizarem-se em conformidades temáticas. As atividades que passaram a ser desenvolvidas dentro dos museus e fez com que eles se dividissem em setores, para que fosse possível organizar e tratar seus objetos e as informações contidas em seus atributos, também foi necessário elaborar métodos de levantamento, organização e acesso a estas informações, cujos desdobramentos são oriundos de três camadas de informações identificadas pelo teórico Peter van Mensch nos objetos museológicos, primeiro a partir da sua propriedade física, em seguida das suas funções e significados e, por fim, da história dos objetos.

A primeira camada é composta de informações intrínsecas ao objeto, ou seja, são identificadas fisicamente no item, por meio de análises das suas características químicas e morfológicas, e as demais são extrínsecas, logo, provenientes de fontes secundárias que não o objeto e asseguram seu simbolismo, reforçam a singularidade e a representação cultural e devem, sempre que identificadas, serem documentadas e referenciadas com o restante da ficha do objeto (VAN MENSCH, 1987 apud FERREZ, 1991, 1-2).

O conceito de patrimônio surgiu no direito romano a fim de designar os bens familiares que eram transmitidos dos pais para seus filhos. Até meados da década de 1950, a ideia de patrimônio se dividia em algumas versões, por assim dizer, que se referiam também aos monumentos históricos com a intenção de perpetuar e transmitir uma lembrança, nas grandes classes de patrimônio cultural e patrimônio natural, e especificamente entre patrimônio científico, patrimônio industrial e patrimônio folclórico.

A partir da segunda metade da década de 1950, as diferentes vertentes do conceito de patrimônio foram integradas a uma só ideia que

[...] remete ao conjunto de bens ou valores, naturais ou criados pelo Homem, materiais ou imateriais, sem limite de tempo nem de lugar, que sejam simplesmente herdados dos ascendentes e ancestrais de gerações anteriores ou reunidos e conservados para serem transmitidos aos descendentes das gerações futuras (ICOM, 2014, p. 74).

Em 2003¹², a UNESCO conceitua patrimônio imaterial como

¹²Tradução nossa.

[...] as práticas, representações, expressões, conhecimentos e saber-fazer – assim como os instrumentos, objetos, artefatos e espaços culturais associados – que as comunidades, grupos e, em alguns casos, indivíduos reconhecem como parte de seu patrimônio cultural (UNESCO, 2003a, p. 2).

2.1.4 Patrimônio museológico digital

A tecnologia digital surgiu no século XX, e é compreendida por um conjunto de tecnologias que transformam uma linguagem em códigos numéricos, decodificados e interpretados por dispositivos eletrônicos, inicialmente apenas os computadores podiam transmitir estes conteúdos, conforme Ribeiro (documento sem data).

Adentrou os universos dos museus em grande parte para automatizar as informações vinculadas às suas coleções. Houve também uma aderência muito expressiva enquanto recurso aplicado nos processos de mediação da relação entre o público e o conteúdo expositivo nas instituições museológicas e nos programas de ações educativas destes locais.

Vera Dodebei (2016, p.4), estrutura o fluxo desse processo de memoração nas instituições culturais, que depende de uma série de recursos utilizados para intermediar a relação entre o público e a informação, “a memoração, [...] representa o processo pelo qual a memória é abordada não como um simples fato social, mas como um processo que se dá a partir da relação da sociedade com o tempo, o espaço, a linguagem, a criação”.

Os recursos digitais foram tão incorporados pela sociedade que, atualmente, alguns objetos representativos de um fenômeno sociocultural e os objetos digitais já compõem grande parte do nosso patrimônio cultural e intelectual, por englobarem também objetos já elaborados e nascidos nestes formatos, que apenas existem virtualmente com o apoio de programas e códigos binários, em detrimento de outros materiais físicos, como diários digitais em *blogs* ou vídeos digitais que substituíram os filmes de acetato (YOUNG, 2012, p. 2).

A UNESCO, *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*, em 2003, definiu que o patrimônio digital “Abarca recursos culturais, educacionais, científicos e administrativos, assim como técnicos, legais, médicos e outros tipos de informações criadas digitalmente, ou convertidas para o formato digital a partir de formas analógicas”. Deste modo, o patrimônio digital destes museus abarca não só objetos que foram concebidos digitalmente, como também os objetos que passaram pelo processo de digitalização e tornaram-se representantes digitais de objetos físicos.

Os objetos digitais podem desempenhar inúmeras funções em paralelo aos objetos físicos nos setores de seu próprio museu e em conjunto com demais instituições culturais.

Estas possibilidades lhes conferem um imenso valor para o desenvolvimento informacional dos acervos físicos, e no que diz respeito aos processos de manutenção e preservação também estas coleções devem receber o tratamento necessário e, por consequência, integram o patrimônio destas instituições.

A obsolescência tecnológica é o maior desafio enfrentado pelos profissionais da informação para a preservação digital destes objetos, posto que ela ameaça não só o acesso e a reutilização das informações contidas nos objetos digitais, mas também o aspecto estrutural do objeto.

Como o conteúdo, a forma e a apresentação do objeto digital estão intimamente associados ao ambiente tecnológico em que foi desenvolvido, ou seja, para ser acessado, compreendido e interpretado por um indivíduo ele precisa ser intermediado por diversas camadas de tecnologia, como *softwares*, *hardwares* e equipamentos especiais, é essencial que além dos metadados descritivos, haja o conjunto de metadados que registrem as informações sobre este meio de leitura e apresentação do objeto.

O Comitê Internacional de Documentação (CIDOC)¹³, inserido no ICOM, publicou em junho de 1995 o documento *Diretrizes Internacionais de Informação sobre Objetos: Categorias de Informação do Comitê Internacional de Documentação*¹⁴. Este documento descreve categorias básicas de grupos de informação para o registro básico de objetos de coleção de uma instituição museológica. Em 2014, a Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, em parceria com a Associação de Amigos do Museu do Café e a Pinacoteca do Estado de São Paulo e outras instituições internacionais com presença na elaboração de padrões e normas da área, traduziram e promoveram a publicação das diretrizes na língua portuguesa.

Uma das categorias descritas no documento é o “Grupo de informação sobre imagem”, onde o guia exemplifica a importância da fidelidade das imagens dos acervos de museus e outras instituições culturais aos objetos físicos que representam,

A informação sobre a imagem favorece a Segurança, a Responsabilidade, o Acesso e o Arquivo histórico. Ela é particularmente valiosa na recuperação de bens desaparecidos ou roubados, cuja propriedade ou identificação pode ser impossível na ausência de uma imagem. [...] (CIDOC, 2014, p. 51).

Todas as situações explicitadas anteriormente constituem maneiras de reuso dos mesmos objetos culturais digitais de um museu. Esta capacidade de reaproveitamento está diretamente associada ao tratamento técnico e gerencial que é dispensado aos objetos digitais, para que o reuso seja possível é fundamental que os ativos digitais recebam um

¹³International Committee for Documentation.

¹⁴International Guidelines for Museum Object Information: The CIDOC Information Categories.

gerenciamento apropriado, que possa garantir a manutenção da qualidade, integridade e confiabilidade de seus conteúdos.

Tendo em vista que os serviços culturais dos museus estão normalmente condicionados aos bens pertencentes às suas coleções, uma das grandes possibilidades proporcionadas pela curadoria digital dos objetos digitais são as trocas institucionais entre o conteúdo de seus acervos. Este intercâmbio contribui muito para a reinterpretação ou junção de objetos em uma mesma pesquisa, por exemplo, agregando ainda mais valor e informação às peças envolvidas no processo.

2.2 Coleções digitais

As coleções digitais tomaram forma a partir da vivência rotineira da sociedade com a tecnologia digital. O elevado nível de familiaridade do homem com os equipamentos eletrônicos e os objetos digitais permite que as pessoas já construam alguns documentos e objetos diretamente no meio virtual como, por exemplo, as pesquisas científicas ou rascunhos de livros de literatura que são iniciados em programas de texto nos computadores pessoais.

Parte deste material produzido digitalmente já vem compondo o patrimônio de suas comunidades desde o final da década de 1960, quando a arte passou a se manifestar também por meio dos recursos digitais com o surgimento da videoarte.

Nesta subseção vemos como os objetos digitais são gerados e compostos, como ocorre a formação dessas coleções digitais, passando pelo processo de digitalização, e também de que maneira os objetos digitais podem ser documentados com o apoio dos metadados e gerenciamento deste material.

2.2.1 Objeto digital: definição e estrutura

Dois dos componentes essenciais para a apresentação de qualquer objeto digital são: os *hardwares* são todos os componentes físicos do *notebook* ou de outros dispositivos eletrônicos, como teclado, *mouse*; e os *softwares* compõem a estrutura lógica e funcional destes equipamentos, o programa ou o conjunto de programas que articulam as funções e possibilidades dos computadores ou dispositivos, por exemplo, os navegadores *web*, sistemas operacionais dos aparelhos, programa *excel* e outros. Importante também destacar a característica imagética que os objetos virtuais incorporam, tendo em vista que são apenas percebidos visualmente.

A elaboração dos objetos digitais é um procedimento invisível ao olho nu, ao passo que um indivíduo construindo um documento de texto no *word*, por exemplo, tudo que se pode identificar são os caracteres que surgem na tela conforme a digitação do usuário, não é possível acompanhar a construção deste documento através da engenharia do programa utilizado no computador ou no dispositivo eletrônico.

Os objetos digitais possuem três entidades distintas, mas que somente quando estão integradas por um programa determinado se manifestam para nossa percepção, o conteúdo, a forma e o suporte. As maiores causas de perda informacional são a degradação dos materiais em que estão inscritos e o desaparecimento dos *softwares* de leitura e decodificação destes objetos.

Para fins de melhor compreensão ao longo do desenvolvimento desta dissertação, a qualidade da resolução óptica da imagem e a fidelidade à representação da imagem digitalizada são diretamente proporcionais à quantidade de *pixels* utilizados, sabendo que *pixel* “[...] é o menor ponto que forma uma imagem digital.” (CONARQ, 2010, p. 8), ele é a unidade informacional da imagem, quanto mais *pixels* melhor a sua resolução. A profundidade dos *bits* é a reflexão da escala de cores na representação da imagem, quanto mais *bits* por *pixels*, maior a escala de tonalidades apresentadas.

Os objetos digitais são categorizados em dois tipos em relação a sua composição, simples ou complexos, segundo Sayão (2016a, *slide* 41). Os objetos simples são visualizados através de apenas um programa para ser decodificado e apresentado à interpretação humana, como uma imagem em formato JPEG, por exemplo, enquanto os objetos complexos requerem mais de um programa para serem processados e apresentados em sua forma original, que são relacionados e vinculados por meio de *links*, como uma página da *web* ou arquivos audiovisuais.

Estes objetos, de acordo com Santos (2013, p. 47), não estão necessariamente registrados ou fixados em uma unidade física, mas em unidades lógicas, suas formas de exibição e formatação apresentadas ao olho nu são variáveis e estão condicionadas a *softwares* e *hardwares* compatíveis com sua composição original.

De acordo com conteúdo exposto em aula da disciplina Arquivos e Bibliotecas Digitais do Programa de Pós-Graduação em Memória e Acervos, ministrada pelos professores Luis Fernando Sayão e Margareth da Silva, quando os objetos digitais são gerados, independentemente da sua origem, ele é codificado por um *software*, o que faz com seu processamento só seja possível mediante aquela mesma tecnologia, portanto, *hardwares* e

softwares são capazes de alterar as experiências obtidas pela observação do objeto, essas diferenças também devem ser documentadas através da gestão de metadados.

Kenneth Thibodeau (2002)¹⁵ equipara objetos digitais a objetos informações, esclarecendo que qualquer tipo ou formato de informação expressa em meio digital figura como um objeto digital, tratando-se assim, tanto de objetos digitalizados quanto objetos nascidos digitais. De acordo com o autor, estes objetos são entidades múltiplas e herdadas suas formas e apresentações sempre de três classes: física, lógica e conceitual.

Um objeto físico é uma inscrição ou um conjunto de inscrições de cadeias de *bits* em uma mídia; um objeto lógico é o conjunto de sequência de *bits* reconhecido e processado por um *software*; e um objeto conceitual é a forma de apresentação do objeto, reconhecido e compreendido por uma pessoa, e também reconhecido e processado por aplicações de um computador. O esquema a seguir ilustra o processo de leitura e interpretação de um objeto digital.

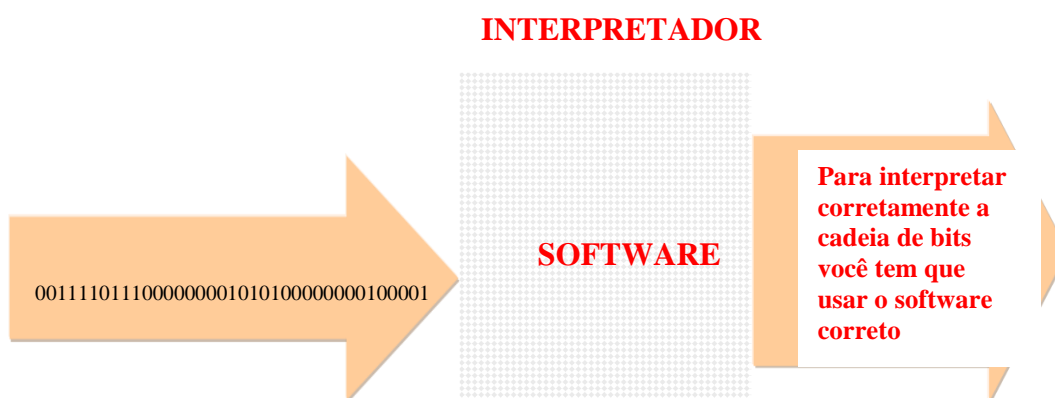


Figura 1: Interpretação de cadeia de *bits* (SAYÃO, 2016a, slide 55)

Conforme a demonstração elaborada por Sayão, a ilustração expõe a estrutura lógica do objeto digital, composta apenas por uma combinação numérica binária, e corrobora com os apontamentos anteriores desta dissertação a respeito dos objetos digitais, cuja leitura e interpretação estão condicionadas ao *software* apropriado que é capaz de decodificar a mensagem contida nos números e apresentá-la em formato de linguagem reconhecida pelo usuário que acessa o documento.

Os objetos digitais são conceituais e “[...] não necessariamente implica na fixação de dados em unidades físicas e sim em unidades lógicas [...]” (SANTOS, 2014, p. 47) e devem significar dentro de suas instituições mais do que apenas representações digitais dos acervos físicos, pois suas possibilidades de uso e reuso são extremamente flexíveis, desde que

¹⁵Tradução nossa.

recebam os tratamentos técnicos e gerenciamentos adequados, permitindo essa alta usabilidade, como vemos em “o acervo digital que está paralelo ao acervo físico original, pode ir além de uma representação funcional deste, ampliando o seu potencial informacional, comunicacional e de reinterpretação e apresentação.” (SAYÃO, 2016b, p. 3).

2.2.2 Formação das coleções digitais

O avanço da tecnologia nos séculos XX e XXI, dentre muitos outros benefícios trazidos, incrementou a velocidade dos processos de comunicação e de acesso à informação ao redor do mundo. Para o cenário cultural, no que diz respeito aos museus, a internet permitiu o estreitamento com seus públicos e a expansão do alcance de seus objetos, principalmente por meio da digitalização e disponibilização da consulta *on-line* a eles.

Partindo destes procedimentos, temos a construção de coleções digitais, que são “compostas por itens culturais digitais baseados na web, incluindo imagens, texto, vídeo e áudio (digital digitalizado ou nascido)” (ESCHENFELDER; CASWELL, 2010, p. 2). Tendo em vista que, cada coleção é única, com base em seu propósito, simbolismo, usuário e necessidade, não há uma norma de fato para a criação de uma boa coleção digital. O que há, são as escolhas estratégicas de ferramentas e recursos que apóiem os objetivos e as demandas de cada coleção.

Questões como custo ou valor da geração daquela informação ou daquele objeto, sustentabilidade e confiança são alguns dos critérios para garantir o sucesso da formação de uma coleção digital. Estes arquivos digitais não podem mais ser avaliados apenas através do seu valor dentro do contexto em que foi criado originalmente, mas pela sua capacidade de ser reaproveitado e reanalisado em outros contextos, em outras pesquisas, ou seja, sua capacidade de reuso.

É de senso comum na área da museologia que, dentre as principais vantagens encontradas na digitalização das coleções dos museus, estão a documentação e a catalogação do acervo, e o favorecimento de maior visibilidade ao seu acervo através da comunicação feita com as imagens provenientes do processo de digitalização.

Esta forte presença na *web* fomenta publicações pertinentes às obras do seu patrimônio por meio de participações das imagens em livros didáticos, temáticos ou técnicos e incentivam a consulta e a pesquisa no acervo da instituição a partir do reconhecimento da importância histórica ou cultural que rege sua missão institucional, por esta perspectiva os

objetos digitais oferecem apoio às funções de acesso e gestão da instituição. Em paralelo, a disponibilização on-line dos acervos ainda incentiva a frequência do público nas instituições,

[...] reforçando a sua identidade como instituição conectada com o seu tempo; alcançar novas audiências— o que pode se traduzir no aumento de visitas presenciais aos acervos físicos - e contribuir para a revelação e massificação do que antes estava protegido, implícito e elitizado (SAYÃO, 2016b, p. 4).

Inicialmente, as coleções digitais eram projetadas basicamente para atender demandas do projeto pelo qual foram criadas, e com a evolução do ambiente digital e suas potencialidades, o ideal é que as coleções digitais possam atender a mais de uma comunidade de usuários pelo menos, a sustentabilidade e a confiança dos produtos gerados em pesquisas se tornaram questões de valorização das coleções, conforme o guia de construção de boas coleções digitais, *A Framework of Guidance for Building Good Digital Collections*, publicado pela *National Information Standards Organization* (NISO), uma associação não lucrativa americana, fundada em 1939 e que desde a década de 1980 “[...] identifica, desenvolve, mantém e publica padrões técnicos para o gerenciamento informacional no constantemente mutável ambiente digital”¹⁶ (NISO, 2009).

A tecnologia e suas possibilidades conduziram a avaliação qualitativa das coleções digitais a outros requisitos, e para tal, elas devem permitir a interoperabilidade entre instituições, a verificação da informação em outros contextos, expandindo a história e o alcance cultural de um objeto, no caso dos museus, incluindo ainda diversos tipos de usabilidade, acessibilidade e readequação.

A NISO (2007, p. 7) também define que por meio de quatro entidades centrais é possível construir boas coleções digitais, são eles: grupos de objetos organizados em coleções; materiais digitais; metadados a respeito das coleções e dos materiais digitais; e programas e iniciativas que gerem e administrem essas coleções e seus conteúdos. A partir destes critérios, a expectativa é de que os serviços informacionais provenientes do reuso destes materiais sejam um fluxo natural destas atividades.

A exposição das obras ao desgaste do processo da digitalização repetidas vezes e a riscos acidentais com o manuseio indevido também retarda o avanço da instituição na produção de informações que poderia ser impulsionado pela manutenção técnica das coleções digitais, em função da combinação destes arquivos digitais com outros documentos e em outras contextualizações. Isto prejudica os museus e seus objetos tanto tecnicamente quanto

¹⁶ “[...] identifies, develops, maintains, and publishes technical Standards to manage information in today’s continually changing digital environment” [tradução nossa].

financeiramente, tendo em vista que a negligência com o tratamento destas coleções digitais pode ocasionar uma série de duplicação de esforços.

2.2.3 Digitalização

A digitalização, conforme Sayão (2016a, *slide* 40), é a conversão de objetos físicos para formatos digitais, conjuntos agrupados de dados binários, também chamados *bits*, compostos pelos dígitos 0 (zero) e 1 (um), que são processados e transmitidos por computadores e outros dispositivos eletrônicos.

A publicação *Recomendações para Digitalização de Documentos Arquivísticos Permanentes do CONARQ* (2010, p. 7) não faz menção a objetos museológicos, porém, é possível que o campo de estudo da Museologia, em função da escassez de literatura específica para a área, se aproprie de alguns aspectos apontados a respeito da digitalização de documentos. Na Museologia, o mais comum ainda é que cada instituição desenvolva e estabeleça suas próprias metodologias de trabalho e de prioridades, fazendo com que não haja um documento unificado sobre essas recomendações. A relevância da digitalização está diretamente vinculada à contribuição para ampliação do acesso e disseminação das coleções, permitir e fomentar a troca de informações, conteúdos e acervos entre as instituições, promoção da reprodução de seus bens, e conseqüente incentivo à consulta e pesquisa em seus objetos, e a implementação das ações de planejamento de preservação e de segurança dos acervos na instituição.

É imprescindível que um projeto com este fim seja minuciosamente planejado com aportes orçamentários e financeiros que sejam capazes de não apenas executar a digitalização, mas também de garantir a manutenção dos produtos obtidos, considerando as variáveis necessárias para que o acesso ao conteúdo gerado seja garantido a longo prazo, a fim de evitar a duplicação de esforços e retrabalhos, Sayão (2016a) sinaliza que no caso dos objetos digitalizados sempre é possível retornar ao objeto original, mas esta não é a situação ideal tecnicamente nem financeiramente, tendo em vista os gastos despendidos para a viabilização do processo e seus produtos e o desgaste ao qual a obra é exposta mais de uma vez.

Para atingir estes objetivos é ideal que a instituição pense e defina junto a seu corpo técnico a intenção do seu projeto de digitalização, quais objetivos e para quais tipos de usuários este projeto é direcionado, estabelecer estratégias de ação quanto ao acesso das informações, as prioridades da digitalização, a infra-estrutura tecnológica para a manutenção e preservação deste material produzido e as questões de *copyright*, “direito garantido por lei

para um autor, designer ou artista para proibir que terceiros copiem ou explorem seu trabalho de diversas maneiras sem permissão” (GROENEWALD et al., 2010, p. 8).

O CONARQ (2010, p. 4) recomenda ainda que os projetos de digitalização sejam executados em parcerias com demais instituições que disponham de infra-estrutura tecnológica e equipe capacitada. O acervo deve ser previamente selecionado conforme seus estados de conservação e o planejamento deve também envolver questões técnicas centrais.

Além de tratar sobre detalhes e especificações técnicas do processo de captura digital das imagens, de normas e padrões gerais a respeito da produção, armazenamento preservação e segurança dos ativos digitais e da documentação que deve seguir o produto do trabalho, como os formatos mais indicados, metadados de preservação e serviços terceirizados para a captura, o documento de recomendações do CONARQ (2005) também expõe alguns conceitos básicos sobre a qualidade de imagem que é possível obter através da digitalização.

O CONARQ (2005 e 2010) apresenta resoluções que sustentam e recomendam o que deve ser previsto para as boas práticas da preservação digital e as principais questões que podem nortear o planejamento da digitalização. Nos museus, dentre outras motivações para digitalização de seus acervos, encontra-se a intenção do uso dessas representações digitais de modo que sejam garantidos, simultaneamente, o acesso às informações atreladas ao objeto e a manutenção da preservação da integridade física do item, tendo em vista os possíveis danos aos quais as peças são expostas quando manuseadas,

o grande dilema das instituições de memória encarregadas de recolher e preservar os documentos relativos à trajetória humana é conseguir encontrar o ponto de equilíbrio entre manter a integridade dos bens e dar acesso a eles. (SANTOS, 2005, p. 121).

O trabalho posterior ao resultado das digitalizações dos objetos é fundamental para que o produto gerado continue fomentando a demanda de trabalho dos setores dos museus. A estrutura necessária para o armazenamento e gerenciamento dos objetos digitais é tão importante quanto a projeção dos processos de digitalização. É ideal que a manutenção da qualidade e todo o ciclo de trabalho em torno disto sejam pensados e elaborados antes do desenvolvimento da digitalização, tendo em vista que o ambiente de armazenamento dos produtos deve estar apto ao recebimento e gerenciamento dos objetos quando estes estiverem concluídos.

2.2.4 Metadados

Atualmente, testemunhamos uma sociedade cada vez mais integrada com a tecnologia e suas facilidades adjacentes, criando um vínculo dependente de recursos extremamente frágeis, expostos à obsolescência tecnológica em alguns casos irreversível, e que ameaçam a sobrevivência da memória de nossa contemporaneidade para as próximas gerações.

A memória da *web* não é criada de maneira orgânica, como a disciplina da História se encarrega de documentar, pesquisar e transmitir os fenômenos sociais, culturais e econômicos, segundo Sayão (2016a) ela precisa ser planejada e projetada intencionalmente.

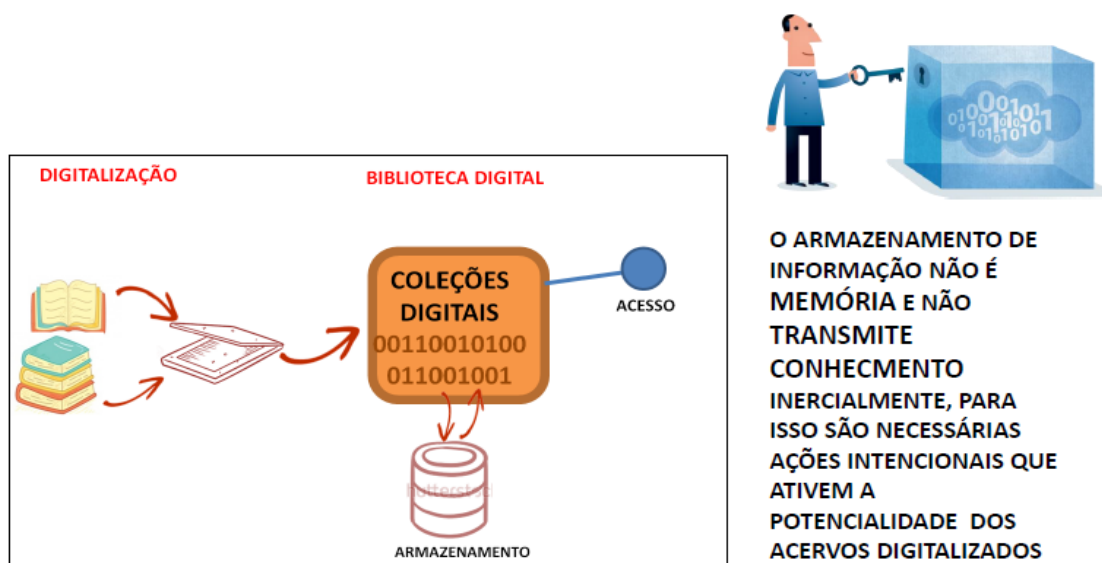


Figura 2: Armazenamento de informação não transmite conhecimento (SAYÃO, 2016, *slide5*).

Em consonância com a figura 2 acima, o simples armazenamento dos objetos digitais não caracteriza uma construção de memória, tampouco transmite o conhecimento contido no mesmo. É necessário que outros recursos sejam aplicados nestes objetos, em paralelo ao seu armazenamento, para que seja possível a identificação, transmissão e absorção dos conteúdos para a construção e manutenção da memória consolidada através dos objetos digitais.

Posto isto, os metadados tem o potencial de intermediar as relações tecnológicas de cada objeto digital e configuram-se como as ferramentas de registro e comunicação. Eles identificam e registram tanto os conteúdos atrelados aos objetos digitais culturais quanto das características estruturais quanto seus atributos físicos.

Algumas destas informações podem ser encontradas nas fichas catalográficas dos museus, por meio dos metadados descritivos. No que diz respeito aos objetos digitais, o ambiente tecnológico em que aquele objeto digital foi gerado, as aplicações que são necessárias para sua decodificação, os *softwares* e *hardwares* que podem transmitir sua

mensagem de acordo com a sua forma de apresentação e possam garantir que seu conteúdo é autêntico são igualmente necessárias para a apresentação e interpretação do mesmo no ambiente virtual.

A identificação das características operacionais e funcionais dos objetos digitais através do registro de informações baseados nos metadados correspondentes a cada grupo de atributos auxilia também na manutenção e construção da memória da *web*, de acordo com o desenvolvimento e as transformações das ferramentas tecnológicas, e da história social, tendo em vista que os objetos digitais constituem ou representam já parte importante da memória atual de diversos segmentos sociais, econômicos e políticos.

Para o processo de interoperabilidade e promoção de maior interação com os usuários, é importante que os objetos digitais culturais sigam um planejamento de concepção, onde os metadados e os direitos associados são essenciais para garantir seu potencial de reuso.

O conceito mais difundido de metadados é o entendimento de que ele se refere ao dado sobre o dado, mas esta se tornou uma versão minimalista do que eles podem representar e das reais possibilidades de suas funções. “Os metadados descrevem os atributos dos documentos [...] dando-lhes significado, contexto e organização, permitindo a produção, gestão, utilização deles ao longo do tempo.” (SAYÃO, 2016a, *slide* 69). Eles circunscrevem, descrevem e controlam uma informação ou um conjunto de informações relevantes que estão associadas ao objeto em análise, vem expandindo sua capacidade de abrangência para além de apenas descrever e controlar dados.

A ampliação do conceito e da função dos metadados é essencial para o exercício da gestão da informação contida no ambiente virtual em geral visto que, apenas a partir da definição de um conjunto mínimo de dados e informações, a definição do objetivo e o planejamento de ações da preservação digital poderão ser desenvolvidos na instituição, por meio dos metadados de preservação (SAYÃO, 2010, p. 3-4).

Os métodos de catalogação tradicionais de objetos em bibliotecas, arquivos e museus, por exemplo, e os modelos de informações são formas de atribuir metadados a informações que precisamos recuperar rapidamente independente do propósito.

No artigo *Uma outra face dos metadados: informações para a gestão da preservação digital*, Sayão (2010, p. 3) expõe o desenvolvimento e a expansão das funcionalidades dos metadados, que auxiliam na garantia do acesso e da interpretação desses conteúdos e cita algumas das principais funções dos metadados no ambiente virtual no que diz respeito à gestão e preservação dos objetos digitais, “[...] controle dos direitos, intercâmbio, comércio

eletrônico, interoperabilidade técnica e semântica, reuso da informação e curadoria digital, [...]”.

As informações pertinentes à concepção ou geração dos objetos digitais são registradas em outra categoria de metadados, os metadados estruturais, “[...] que documentam como os recursos complexos, compostos por vários elementos, devem ser recompostos e ordenados.” (SAYÃO, 2010, p. 5). Esta categoria deve fornecer os dados que auxiliarão no processo de reconstrução ou de manutenção do ambiente tecnológico capaz de compreender e transmitir o objeto digital conforme sua intenção de origem a partir das informações sobre sua estrutura física e lógica.

Esta descrição reforça a atenção que deve ser dada também ao registro e documentação dos processos de captura das imagens digitais, é essencial que sejam consolidadas por meio de um conjunto de metadados de preservação, em grande parte preenchido automaticamente pelo computador, estes metadados devem descrever

as características do representante digital no que diz respeito ao processo de captura digital, onde deve ser descrito e registrado o ambiente tecnológico (*software* e *hardware*), bem como algumas das características físicas do documento, tais como tipo e dimensão (SAYÃO, 2010, p. 18).

Os metadados administrativos comportam as informações que fornecem suporte ao gerenciamento da vida útil do objeto enquanto recurso informacional, sua proveniência, contexto, os direitos e permissões associados a ele, e informações referentes à sua propriedade intelectual, por exemplo (SAYÃO, 2016a, *slide 72*).

Os metadados de preservação são essenciais para o planejamento da preservação digital. Eles são responsáveis por documentar a conjuntura tecnológica em que os objetos digitais foram criados. Informam sobre os relacionamentos e ordenação dos *hardwares* e *softwares* necessários para a reprodução e decodificação do objeto digital.

O ideal é que seja possível reconhecer as especificidades técnicas do ambiente digital de concepção daquele objeto e, a partir destes dados, reconstruí-lo quando necessário ou submeter o objeto em questão aos mesmos programas que eram utilizados para sua leitura e interpretação. Lembrando que, além da decodificação do objeto, é fundamental que seja possível reproduzi-lo com a mesma apresentação que o objeto foi criado, muitas vezes o usuário depende desta forma de apresentação para a interpretação real da mensagem e do conteúdo do objeto.

Além de especificações técnicas do equipamento que executou a digitalização ou a criação do objeto digital, os tipos de informações documentadas pelos metadados técnicos são

o formato do arquivo, tamanho, resolução, compressão, profundidade de cor, dimensão em pixels, entre outras (SAYÃO, 2016a, *slide 75*).

Quanto aos metadados de preservação, há o modelo de referência OAIS – *Open Archival Information System* – um modelo conceitual do que descreve o ambiente, a interface externa, os componentes funcionais e os objetos de informação que devem estar associados a sistemas de preservação de materiais digitais.

Baseado neste modelo conceitual para atender às demandas práticas desta teoria, surgiu o grupo de trabalho PREMIS – *Preservation Metadata: Implementation Strategies* – para detalhar os aspectos práticas da implementação de metadados, gerando o *PREMIS Data Dictionary*, um guia de conjuntos de metadados necessários para a preservação digital de longo prazo.

2.2.5 Gestão das coleções digitais

A gestão e o intercâmbio das coleções digitais e seus conteúdos permite que a comunidade científica vislumbre uma nova faceta das práticas de pesquisa, a partir do compartilhamento de dados coletados ou produzidos em um ambiente para análise e recontextualização em uma diferente conjuntura.

Os principais desafios nos museus e demais instituições para a manutenção destes produtos são a disponibilidade de infraestrutura tecnológica específica para o gerenciamento permanente do acervo digital paralelo mantendo sua autenticidade e integridade.

O processo de digitalização dos objetos físicos produz representantes digitais fiéis aos acervos originais e estes objetos digitais constituem o acervo paralelo dos museus, sua coleção digital, e conforme vimos a gama de possibilidades e benefícios produzidos em função do gerenciamento destes objetos, as coleções digitais demandam planejamento de ações de gerenciamento e preservação por parte dos equipamentos culturais e centros de produção de conhecimento.

Com o cenário mundial de pesquisas científicas convergindo para o acesso aberto e o gerenciamento de dados de pesquisa, especialmente os dados gerados que não foram tratados ou publicados no resultado final do projeto, pois estes também podem ser reaproveitados em outra contextualização,

[...] comunidades científicas, que reconhecem esses estoques de informação como uma parte do patrimônio da ciência universal e um pilar imprescindível para o seu avanço. O acesso aos dados de pesquisa torna-se,

portanto, um imperativo para a ciência com reflexos globais, [...] (SALES; SAYÃO, 2012, p. 181).

Esta preocupação pode ser aplicada também nas considerações das instituições culturais e dialogar com a produção e uso de informações digitais a partir dos serviços que podem ser derivados do acervo paralelo digital, de modo que sem uma gestão planejada e qualificada e a não adoção de estratégias de preservação digital, a duplicação de esforços e as lacunas informacionais causadas são inevitáveis e persistentes.

O ideal é que as representações digitais destes objetos possam ser gerenciados, preservados e disponibilizados a fim de que sejam úteis em outras temáticas e outras pesquisas, para serem analisados em outros contextos podendo ter seus significados revistos, incentivar a comparação com outros objetos ou com outros artistas e autores, agregando mais valor à seu cartel de informações, conforme “[...] O valor de um registro pode estar relacionado à possibilidade da reprodutibilidade [...]” (SALES; SAYÃO, 2012, p. 182).

As imagens provenientes da digitalização dos objetos físicos nos museus devem receber continuamente uma série de tratamentos técnicos e gerenciais. O planejamento do trabalho posterior à digitalização, da manutenção destas imagens matrizes e da geração de suas imagens derivadas para aplicação nas atividades dos museus é imprescindível para garantir que as possibilidades de serviços a partir deste material se mantenham no cenário da instituição e sejam potencializadas com o auxílio de outros recursos.

As coleções digitais do museu podem apoiar e gerar diversas atividades que enriquecem os aspectos informacionais e simbólicos do patrimônio dessas instituições, valorizando cada vez mais suas coleções e os trabalhos desenvolvidos nelas. Sayão (2016a/2016b) aponta os principais serviços que podem ser ofertados pelos museus com apoio do acervo digital, são eles: documentação, conservação e restauração, segurança, marketing e comunicação, publicação, mídia eletrônica, memória e preservação dos objetos físicos.

Retomando a questão da condição de reprodutibilidade dos objetos digitais culturais, é interessante relacionar com as técnicas de reprodutibilidade de obras de arte desenvolvidas ao longo da história da arte. No texto *A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução*, de Walter Benjamin (2010, p. 13)¹⁷, o autor cita métodos que se tornaram também forma de arte, como a litografia, por exemplo, mas também destaca que "à mais perfeita reprodução falta sempre algo: [...], a unidade de sua presença no próprio local onde se encontra".

¹⁷ O texto original foi escrito em 1961.

2.3 Preservação e preservação digital

Para que os museus possam comunicar seu acervo físico, mantendo ativa a produção e circulação de informação sobre seus objetos, a preservação destes bens é condição primordial para que as outras atividades possam ser desempenhadas. Além da documentação e catalogação, a conservação e o restauro estão inseridos nestas atividades que, interligadas, preservam os objetos e visam controlar ao máximo a degradação natural pela passagem do tempo e prevenir acidentes, furtos e roubos, entre outros.

No caso do patrimônio museológico digital a preservação também é necessária mas, naturalmente, sob outro viés técnico. A preservação digital é igualmente composta por etapas e estratégias específicas que veremos a seguir que requerem também uma estrutura institucional previamente planejada.

2.3.1 Preservação dos objetos físicos

Dentro da preservação estão inseridas todas as atividades desenvolvidas nos museus em volta dos objetos, como a política de aquisição delineada conforme a missão institucional, inventário dos itens sob a guarda do museu, catalogação e documentação, o acondicionamento seguindo normas técnicas e levando em consideração a composição física e química das obras, conservação e restauração, quando necessário em último caso, lembrando que

O principal objetivo deve ser a estabilização do objeto ou espécime. Todo procedimento de conservação deve ser documentado e, na medida do possível, reversível; toda transformação do objeto ou espécime original deve ser claramente identificável (ICOM, 2011, p. 25).

A preservação dos objetos perpassa pelo controle absoluto das condições de ambientes locais em que são armazenados e expostos, do isolamento individual com acondicionamentos específicos para cada tipologia. Os funcionários das instituições de memória devem ainda seguir uma série de normas técnicas profissionais para proceder à interação com estes objetos, como o uso de luvas e máscaras higiênicas. Estes itens promovem a segurança de ambos, evitando o contato direto entre os dois é possível evitar que os objetos absorvam a gordura e outros resíduos químicos que possam estar presentes em nossas mãos e também que nós absorvamos as sujidades, poeiras e outros resíduos acumulados nos que são manuseados.

A conservação consiste num conjunto de medidas que visam garantir a estabilidade do estado de conservação de uma obra através do tempo, a fim de prolongar a capacidade de transmissão das informações contidas na obra e a ela associadas. A conservação preventiva é composta por ações indiretas, que não interferem na obra, apenas exerce o controle e a manutenção do ambiente em que a obra é armazenada ou exposta, como a regulação da

temperatura do ar condicionado e da umidade relativa locais, vedação do acesso de insetos ao local, armazenamento dos bens em espaços adequados às suas dimensões.

A conservação curativa diz respeito a ações diretas no objeto, podem modificar a aparência do bem e pretendem impedir um processo ativo de deterioração, por exemplo, higienização mecânica de uma peça sem produtos químicos que possam causar reação na composição e aparência do bem, controla e evita o acúmulo de sujidades que podem ficar aderidas ao objeto, prejudicando sua compreensão visual.

Restauração é o conjunto de medidas aplicadas diretamente na obra que visam resgatar parte do seu significado ou função que foi perdido em virtude de alguma deterioração avançada, estas necessariamente alteram sua aparência física, “Essas intervenções só são colocadas em prática quando o bem tiver perdido uma parte de sua significação ou função devido a deterioração ou alterações passadas.” (ICOM, 2014, p. 80).

Os museus, “têm na conservação e na documentação as bases para se transformar em fontes para a pesquisa científica e para a comunicação que, por sua vez, geram e disseminam mais informações” (FERREZ, 1991, p. 1). A catalogação e a documentação são responsáveis pelo tratamento técnico de todas as informações associadas aos objetos e, assim como as outras atividades desenvolvidas, foram muito beneficiadas com o advento da tecnologia, tendo em vista a agilidade conferida aos procedimentos da documentação, como registro e pesquisa, e a reformulação do armazenamento das fichas catalográficas, até então necessariamente arquivadas em ficheiros ou organizadas por arquivos de páginas impressas e

[...] distintas formas de organização de dados e acervos, bem como uma rica variedade de fontes com potencial para gerar informações e conhecimento, acabaram desencadeando a constituição de uma série de estruturas organizacionais diferentes das tradicionais e que exigem, por parte dos documentalistas, maior flexibilidade e abertura para considerar outros sistemas de gestão (BOTTALLO, 2010, p. 147).

2.3.2 Preservação digital: definição e estratégias

Neste ambiente virtual em que os objetos digitais culturais são gerados e mantidos em circulação de acordo com a intenção do museu, há muitas outras possibilidades de expansão destas funções em prol da disseminação e produção do conhecimento detido pelos museus em seus objetos e documentos que apresentam um novo cenário para a área cultural, inspirado nas práticas científicas desenvolvidas na pesquisa.

No caso das coleções digitais, a ideia de preservação está atrelada a outros tipos de demandas de ações em torno destes objetos digitais. Para manter o acesso contínuo a estes

objetos da maneira em que foram projetados em alguns casos é preciso manter sua estrutura lógica em constante atualização e alteração, como a mudança de formatos, renovação de mídias, *hardwares* e *softwares*.

A preservação digital é um compilado de “[...] ações requeridas para manter o acesso a materiais digitais além dos limites de falha da mídia ou da mudança tecnológica”¹⁸ (DPC, 2008, p. 24), e é um campo recém explorado pelas equipes técnicas de instituições museológicas. Tal qual a preservação de objetos físicos, exige recursos pouco comuns em instituições culturais de pequeno porte. Esta ação está inserida na curadoria digital, que inclui “os processos de arquivamento digital e preservação digital, os processos necessários para criação de dados de qualidade e gestão, e a capacidade de acrescentar valor aos dados para produção de novas fontes de conhecimento.” (SANTOS, 2014b, *slide* 21).

O CONARQ (2005, p. 3) ressalta que “A preservação de longo prazo das informações digitais é seriamente ameaçada pela curta vida das mídias, pelo ciclo cada vez mais rápido de obsolescência dos equipamentos de informática, dos *softwares* e dos formatos” e que “não há soluções únicas e todas elas exigem investimento financeiro elevado e contínuo em infraestrutura tecnológica [...]”.

Sayão (2016a) esclarece que a preservação digital tem dois objetivos funcionais através de um conjunto de ações gerenciais e técnicas para superar as mudanças tecnológicas e a fragilidade dos suportes para manter o acesso ao conteúdo informacional do objeto, preservar a cadeia de *bits* que estrutura a informação atrelada ao objeto digital e garantir a leitura e interpretação destas cadeias, preservando principalmente seu *layout* de apresentação original, que pode influenciar diretamente na percepção da mensagem a ser transmitida por aquele objeto. Não basta somente a proteção física da mídia que comporta o objeto digital ou dos dispositivos eletrônicos que são capazes de exibi-los, o acesso não se limita à consulta ao objeto digital, mas sim à capacidade de decodificação por meio dos equipamentos e programas devidos que viabilizam sua compreensão.

Para preservar o objeto digital, muitas vezes, é preciso intervir nele através da renovação de suas mídias de armazenamento, modificação e atualização do código de linguagem, por exemplo. Conforme exposto por Sayão (2016a), as principais causas que resultam na perda informacional dos objetos digitais são a degradação dos suportes físicos,

¹⁸ “[...] actions required to maintain access to digital materials beyond the limits of media failure or technological change.” [tradução nossa].

hardwares, e o desaparecimento dos softwares de leitura e decodificação dos objetos e estes danos são muito comuns em virtude da obsolescência tecnológica, já apresentada.

De acordo com o livro *Preservation management of digital materials: the handbook*¹⁹ (2008) publicado pela *Digital Preservation Coalition*, uma instituição com sedes administrativas no Reino Unido e na Irlanda, que tem a missão de tornar nossa memória digital acessível para o futuro,

materiais digitais são especialmente vulneráveis a perda e destruição porque eles são armazenados em mídia frágil magnética e opticamente que deteriora rapidamente e que pode falhar inesperadamente devido à exposição ao calor, umidade, ar contaminado, ou por falhas de dispositivos de leitura e gravação (HEDSTROM; MONTGOMERY, 1998, apud DPC, 2008, p. 36²⁰).

Em linhas gerais, os maiores desafios da preservação digital são enfrentar esta obsolescência tecnológica, lidar com as diferentes especificidades de cada fabricante, a fragilidade intrínseca de composição das mídias de suporte e armazenamento destes objetos e a grande variedade de documentos e formatos, que por sua vez, requerem diferentes estratégias de preservação.

O avanço incontável e irreversível da complexidade dos objetos digitais conforme o avanço de possibilidades dos recursos tecnológicos configura mais um dos percalços da preservação digital, posto que não há um conjunto de normas e padrões, internacionais ou nacionais, que os museus ou demais instituições possam adotar para assegurar o controle da manutenção do acesso a estes objetos, os direitos associados a eles e as informações contidas. O que acontece é que algumas instituições mais envolvidas com o tema elaboram diretrizes e políticas de orientação baseadas nas experiências empíricas de seus trabalhos e a comunidade internacional pode se apropriar para consulta e adaptação de acordo com sua conjuntura financeira, técnica e estrutural.

Em escalas globais, toda e qualquer instituição pode ou está produzindo material digital e os tipos de materiais digitais se estendem desde as composições mais simples, como documentos de texto em processador *word*, até as combinações mais complexas permitidas pelas explorações totais de arranjos tecnológicos, como o acréscimo de arquivos sonoros a arquivos visuais ou a habilidade de interligar diferentes recursos por meio de *links* (DPC, 2008, p. 33). Tão importante quanto preservar o acesso a estes objetos, é preservar também suas funcionalidades originais, para isso é preciso que sejam feitos esforços especiais, além de documentar as transformações dos objetos digitais, seu contexto e sua proveniência.

¹⁹ Este livro foi compilado primeiro por Neil Beagrie e Maggie Jones, atualmente é mantido e atualizado pelo DPC [tradução nossa].

²⁰ A fonte consultada informa o ano do texto de Hedstrom e Montgomery, porém não cita a referência.

Há algumas alternativas parciais mais simples que podem prolongar o acesso e a preservação dos objetos e são desenvolvidas sem muitas complicações como o *backup*, manter uma cópia de segurança dos seus arquivos digitais é uma maneira de duplicar as informações e reforçar a segurança dos dados desde que a cópia seja mantida em um local diferente dos objetos originais. A renovação de mídias ou refrescamento também pode ser uma opção, algumas mídias são mais resistentes que outras e a deterioração pode ser minimizada.

Na disciplina ministrada por Sayão (2016a) são apresentadas quatro estratégias específicas de preservação digital divididas em duas vertentes gerais. A primeira vertente pretende preservar o ambiente tecnológico em que os objetos digitais foram desenvolvidos e podem ser interpretados. Uma das estratégias desta vertente é a preservação tecnológica, onde o foco é manter o objeto no seu formato original, evitando alterar sua estrutura informacional, a gestão do espaço físico para esta conjuntura, a manutenção dos equipamentos e o suporte técnico para os *softwares* endossam as principais dificuldades para esta categoria.

A outra estratégia para a preservação da tecnologia é a emulação tecnológica, onde o emulador é um sistema projetado para desempenhar as mesmas funções e comportamentos de outro sistema, fazendo com o que um dispositivo aja como se fosse outro. Neste caso, o objeto digital não precisa sofrer nenhuma alteração, suas características e formas são fiéis ao original e não há o envelhecimento de *hardwares*, por exemplo. O fator complicador é que desenvolver um emulador é algo extremamente complexo, exige a recuperação de todos os metadados estruturais e técnicos daquele objeto para que seja possível reconstruir o ambiente e que os softwares funcionem, além disso, as cadeias de *bits* dos objetos digitais precisam estar intactas com o apoio de *backups* e renovação de mídias ao longo do tempo.

A segunda vertente de preservação digital sugere contornar a evolução da tecnologia e, com ela, a obsolescência tecnológica. Neste objetivo as possíveis estratégias são a migração ou o encapsulamento. A migração consiste na constante conversão do material digital de uma versão para outras mais novas, de modo que o objeto é exposto a uma sequência de alterações estruturais necessárias para a leitura em novos *softwares*. O encapsulamento é a preservação é “[...] preservar, juntamente com o objeto digital, toda a informação necessária e suficiente para permitir o desenvolvimento de conversores, visualizadores ou emuladores” (SANTOS, 2014a, 51), garantindo acesso às informações referentes não só ao conteúdo e estrutura informacional do objeto digital, mas a todo o sistema que o torna acessível e compreensível para casos de necessidade de consulta ao conteúdo em algum momento do futuro.

Deste modo, deduz-se que tão importante quanto a preservação do suporte da mídia, é a preservação da tecnologia correspondente ao acesso daquela mídia e o gerenciamento passa a ser norteados em função de algo invisível, “Preservação digital não é armazenamento digital.” (SAYÃO, 2016a, *slide 27*).

2.3.3 Padrões e tecnologias

O CONARQ (2010) destaca também o trabalho pós-produção das capturas digitais no que diz respeito ao armazenamento e à preservação dos objetos digitais, a fim de garantir a confiabilidade e autenticidade dos mesmos. Recomenda o armazenamento de pelo menos dois arquivos digitais da imagem obtida e em diferentes formatos.

Para esta escolha, o ideal é que sejam adotados os chamados formatos abertos, cujas especificações técnicas são públicas e disponibilizadas na internet, garantindo maior domínio da tecnologia e aceitação entre as comunidades usuárias destes produtos.

Cabe reforçar neste ponto a importância do planejamento e da estruturação dos projetos de digitalização, no caso dos objetos digitalizados o ideal é que a preservação digital seja planejada em função da matriz digital (MD), que deve ser a representação mais próxima possível do objeto original, evitando que o objeto analógico seja digitalizado novamente. A partir da MD devem ser geradas imagens em formatos auxiliares que funcionarão como derivadas, como podemos ver na figura 2.

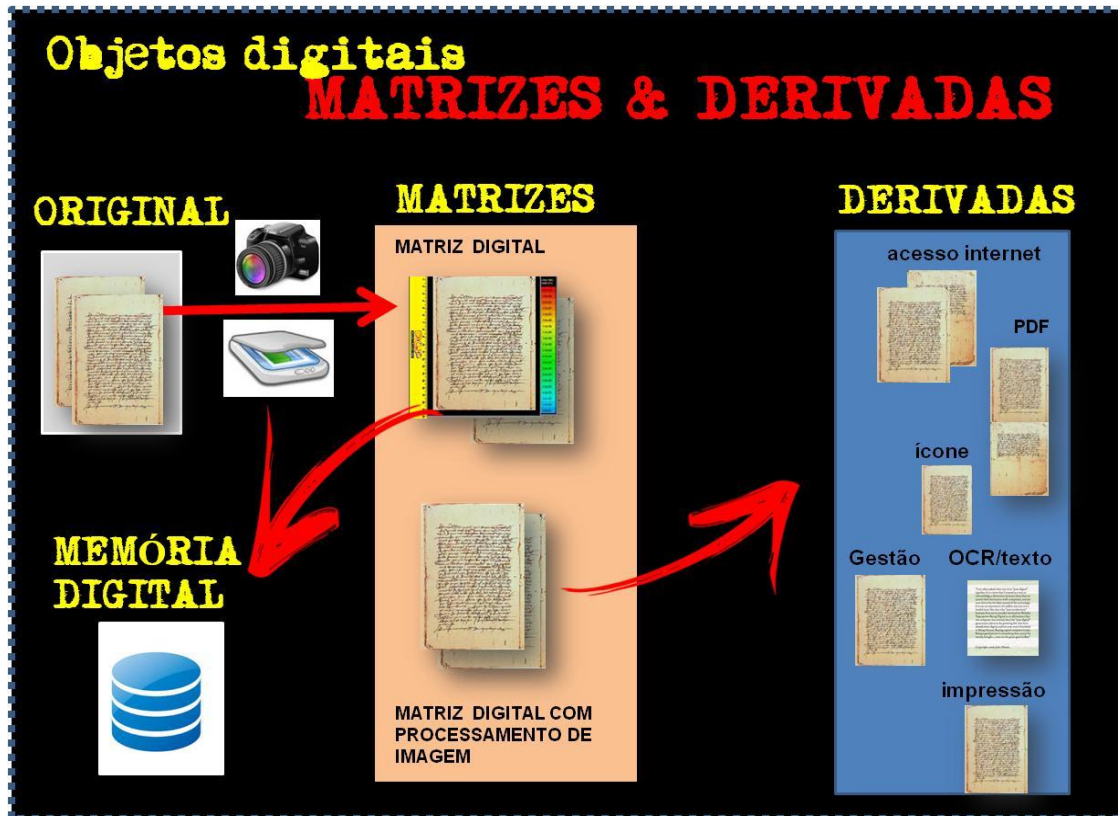


Figura 3: Esquema de imagens matrizes e derivadas (SAYÃO, 2016a, slide 19).

Os formatos mais usuais para as imagens MD são o TIFF²¹, “[...] que apresenta elevada definição de cores sendo amplamente conhecido e utilizado para o intercâmbio de representantes digitais entre as diversas plataformas de tecnologia da informação existentes” (CONARQ, 2010, p. 13) para preservação e segurança, de modo que esta matriz deve apresentar a maior qualidade de resolução óptica possível e maior profundidade de *bit*.

Alguns dos formatos indicados para as derivadas são o PNG²² o JPEG²³ 20030. O primeiro possui características similares ao TIFF, e pode ser comprimido sem perdas, o segundo vem sendo mais indicado para a geração de matrizes derivadas da original, pode também ser comprimido sem perdas na qualidade da imagem, mas permite maior acréscimo de metadados em relação ao PNG, ambos são padronizados pela ISO²⁴.

Ainda dialogando com a figura 2, podemos estabelecer uma espécie de ciclo da informação que é registrada e transmitida nos objetos digitais. Independente de sua origem é possível identificar uma forma de padrão do registro e da transmissão da informação, tendo em vista que os dados são necessariamente estruturados logicamente a partir de códigos

²¹Tagged Image File Format.

²²Portable Network Graphics.

²³Joint Photographic Experts Group

²⁴International Standard Organization.

binários, conforme já visto anteriormente, e a transmissão de seu conteúdo para o usuário que acesso a informação se apresenta inevitavelmente em forma de imagem nos dispositivos eletrônicos.

Nas capturas digitais destes objetos físicos com câmeras ou escâneres, são geradas imagens em formatos proprietários dos fabricantes, o formato RAW²⁵, o negativo digital, vem sendo estudada uma versão deste formato *Open Raw*²⁶, não só para unificar estes formatos e viabilizar a elaboração de um padrão para a preservação digital, mas também para que fossem reduzidos os esforços de desenvolvimento e manutenção de tantos tipos distintos de formatos proprietários.

2.3.4 Arquivamento

Diferentemente do armazenamento digital, a preservação digital é o comprometimento de garantir o acesso contínuo a esses conteúdos digitais segundo sua apresentação original, tanto o armazenamento quanto a preservação digital fazem parte da curadoria digital. Da mesma forma que a tecnologia pretende democratizar o acesso, a rápida obsolescência tecnológica de seus suportes é um dos entraves a essa evolução.

A preservação apenas das mídias em que os objetos digitais estiverem inseridos, como CDs, *pen-drives* e disquetes, não é suficiente, porque as tecnologias de decodificação destes materiais também estão a mercê da obsolescência, tendo em vista que elas continuam em evolução e podem desaparecer ou serem substituídas por novas versões adaptadas e melhoradas.

Na dissertação *Curadoria digital: o conceito no período de 2000 a 2013*, de Thayse Santos (2014), para o programa de Mestrado em Ciência da Informação, da Universidade de Brasília, a autora apresenta um levantamento e uma reflexão da trajetória da expressão curadoria digital no período de 2000 a 2013, e enuncia que

A curadoria digital é o processo de estabelecimento e manutenção de um corpo confiável de informação digital dentro de repositórios de preservação a longo prazo para uso corrente e futuro por pesquisadores, cientistas, historiadores e acadêmicos em geral. (SANTOS, 2014a, p. 106).

Os repositórios digitais confiáveis são centros de armazenamento para o depósito legal dos documentos e objetos digitais produzidos ou mantidos por uma instituição e onde a gestão ativa destes dados se desenvolve, “no intuito de por em prática soluções para o problema, observa-se, no âmbito de várias disciplinas, um esforço em torno do desenvolvimento de

²⁵Formato cru.

²⁶Formato cru aberto.

repositórios digitais orientados especialmente para uma gestão ativa de dados de pesquisa.” (SANTOS, 2014a, p. 49).

2.3.5 Sistemas

No Brasil, uma importante iniciativa neste campo partiu da Rede Cariniana, criada em 2002, inserida no Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), que é vinculado ao Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações²⁷. Em 2013, a Rede, em parceria com mais cinco instituições de ensino superior no Brasil, aderiu ao programa LOCKSS²⁸ da Universidade de Stanford, na Califórnia (EUA), o qual “[...] fornece *softwares* livres de preservação digital premiados [...], com vistas à preservação de conteúdos digitais permanentes e originais, assim como à garantia de acesso a esses acervos.” (REDE CARINIANA, 2016).

A Rede foi instituída para atuar na criação e manutenção de serviços de preservação digital para acesso a documentos eletrônicos brasileiros, que consistiam em periódicos eletrônicos oriundos de cinco instituições de ensino superior brasileiras. Contudo, apesar de um objeto de trabalho distinto de acervos digitais culturais, especialmente de museus, a relativização desta experiência com os acervos culturais é válida, tendo em vista

No desenvolvimento do projeto inserido no programa LOCKSS, a Rede era responsável pelo armazenamento dos periódicos eletrônicos que eram publicados pelas universidades, a ampliação do serviço passou a incluir instituições com publicações de acesso livre. A próxima etapa pretende preservar digitalmente também todas as publicações depositadas no *software* DSpace.

Nas definições da Rede Cariniana, podemos observar a demanda em relação aos objetos digitais de que estes permaneçam compreendidos pelos usuários, para isso é necessário um arranjo de tecnologias e programas que possam decodificar e apresentar o objeto conforme suas características originais, preservando não só seu aspecto informacional e intelectual, como também sua forma de apresentação, que em alguns casos pode interferir diretamente na interpretação do objeto. Neste sentido, “A condição básica à preservação digital seria, então, a adoção desses métodos e tecnologias que integrariam a preservação física, lógica e intelectual dos objetos digitais.” (REDE CARINIANA, 2014).

²⁷ Assim consta no site da Rede Cariniana, ver <<http://cariniana.ibict.br/index.php/inicio>>.

²⁸ *Lots of Copies Keep Stuff Safe*; Muitas Cópias Mantém Coisas a Salvo (tradução nossa).

Uma política de preservação digital em qualquer instituição tem início na intenção do projeto, relacionada com a missão do local e precisa traçar seu planejamento em função de etapas de acordo com a prioridade e a estrutura para a continuidade do trabalho.

Em primeiro lugar, o museu deve fazer uma seleção dos objetos entre suas coleções digitais a serem incluídos na política, caso a equipe opte por uma implementação gradual das rotinas de preservação digital, visto que é importante também analisar o retorno da equipe a respeito do trabalho desenvolvido e se certificar das condições financeiras, técnicas e estruturais para dar continuidade no envolvimento de todo o acervo nesta política. Após a seleção dos objetos, conforme Sayão (2016a) as estratégias devem ser elaboradas de acordo com o método de preservação que se adequar melhor à instituição, eleição dos formatos a serem adotados para armazenamento e geração de serviços, os metadados necessários para a recuperação das informações a cerca do material digital, as condições do local de armazenamento deste acervo, os procedimentos de segurança e a programação de um *backup*²⁹.

Apesar da área informacional e tecnológica ter desenvolvido algumas estratégias de preservação digital que já são aplicadas em muitas instituições de memória digital e cultural, de acordo com Sayão (2016a), muitos locais ainda não aplicam as práticas em seus acervos ou seguem alguma recomendação de boas práticas em preservação de digital, em muitos casos impossibilitados pela falta de recursos orçamentários, equipe capacitada tecnicamente nestas questões tecnológicas e de adaptação de infra-estrutura para garantia das metodologias de trabalho, outras apostam que uma melhor solução será encontrada no futuro.

O DPC instrui também algumas práticas que auxiliam a prevenir a perda inesperada destes conteúdos digitais e a deterioração de seus materiais de suporte como armazenamento em locais com ambiente estável e controlado, implementar um ciclo regular de refrescamento de uma mídia para outra mais atual, manter cópias para preservação dos objetos digitais em locais diferentes também aumenta a capacidade de sobrevivência dos dados para o caso de ocorrer um sinistro em um dos dois locais.

A seguir, nos aprofundaremos nos ambientes da curadoria digital e do reuso dos objetos digitais culturais, através de alguns exemplos internacionais com sucesso reconhecido de suas ações e, posteriormente, projetaremos estas possibilidades na Rede *Web* de Museus do Estado do Rio de Janeiro, com objetivo de dinamizar os usos dos objetos dos museus e expandir suas potencialidades informacionais.

²⁹ Na área da informática, *backup* é uma cópia de segurança dos dados digitais.

3 CURADORIA DIGITAL: A PONTE PARA O REUSO DOS OBJETOS DIGITAIS CULTURAIS

Todas as ações que foram expostas e discutidas na seção anterior, desde a digitalização de objetos físicos, aquisição e formação de coleções de objetos digitais até a seleção e aplicação de estratégias para a preservação digital, fazem parte de um movimento maior que as envolve e ao mesmo tempo é mantido em função delas, a curadoria digital.

Esta seção pretende identificar os principais conceitos de curadoria digital e seus objetivos. Discutir nos panoramas internacional e nacional as normas, padrões ou tendências nas tecnologias de aplicação da curadoria digital nos objetos digitais culturais e de quais formas estes acervos culturais digitais são disponibilizados para a viabilização dos reusos destes materiais e através de quais recursos são difundidos.

3.1 A curadoria digital

O uso da expressão "curadoria digital" e sua popularização no meio científico iniciou-se na década de 2000, especificamente em 2001. Foi cunhada por Neal Beagrie, que a definiu mais tarde como "ações necessárias para manter dados de pesquisa digital e outros materiais digitais ao longo de todo o seu ciclo de vida e ao longo do tempo para a geração atual e as futuras" (BEAGRIE, 2004, p. 7-9 apud PALMER et al., 2013, p. 2).

O termo técnico "curadoria" tem sua origem no escopo da Museologia, na conjuntura de planejamento e concepção de exposições, onde o curador é o profissional reconhecido como especialista no tema pela sua comunidade profissional e técnica. Dentro da contextualização abordada em uma exposição, o curador é responsável por selecionar as obras de arte ou objetos documentais que integrarão o evento, e poderão ser publicados no catálogo da exposição, por meio de conhecimento profundo sobre o tema e pesquisa e supervisionar a montagem das exposições.

Difícilmente, em uma exposição, todos os objetos que a compõem pertencem a apenas uma instituição ou um colecionador, o que mostra que diversos museus e colecionadores possuem obras que dialogam entre si de alguma forma sob o mesmo tema. Ainda que objetos e obras de arte com relações em comum não sejam mantidas em um só local ou pertencentes a uma só instituição ou colecionador, cabe também ao curador e sua equipe pesquisar e promover essa troca de informações e o diálogo entre estes objetos enquanto fenômenos sociais.

3.1.1 O panorama internacional

A expressão curadoria digital compreende que atualmente os conteúdos digitais produzidos não apenas nos museus e demais instituições de pesquisa, mas em todos os dispositivos que trabalham com a informação digital, necessitam igualmente de seleção, armazenamento, classificação e análise, colocando estas questões em cheque nas instituições que atuam no cenário informacional, seja produzindo ou apenas transmitindo conteúdos.

Abbott (2008) afirma que o conceito inclui não só as ações de preservação digital, mas todo o processo de gestão destes dados, desde o planejamento de sua criação até as boas práticas de digitalização, vertente também apoiada pelo DCC (2014a), que sintetiza a curadoria digital na manutenção, preservação e agregação de valor aos documentos digitais e propõe um modelo de ciclo de vida da curadoria digital (2014b).

O DCC (2014b) delineou a principal estrutura básica de ações interligadas que pudessem demonstrar a metodologia principal de trabalho para a manutenção da curadoria dos materiais digitais, a fim de garantir a confiabilidade, veracidade e autenticidade dos objetos. Este modelo é atualmente a principal referência internacional para o planejamento e estabelecimento de ações para a realização da curadoria digital.

No gráfico que sistematiza o modelo de ciclo de vida da curadoria digital (figura 3), a intenção é que seja uma diretriz a respeito dos estágios necessários para um trabalho eficaz na curadoria digital de um objeto, como um *checklist*³⁰ do que deve constar no planejamento, desde sua criação ou recepção na instituição. "O modelo permite que a funcionalidade granular seja mapeada contra ele; para definir papéis e responsabilidades, e construir um quadro de padrões e tecnologias para implementar"³¹ (DCC, 2014b).

³⁰ Lista de verificação, comumente elaborada para documentos, itens ou etapas necessários a um procedimento administrativo.

³¹ Tradução nossa.

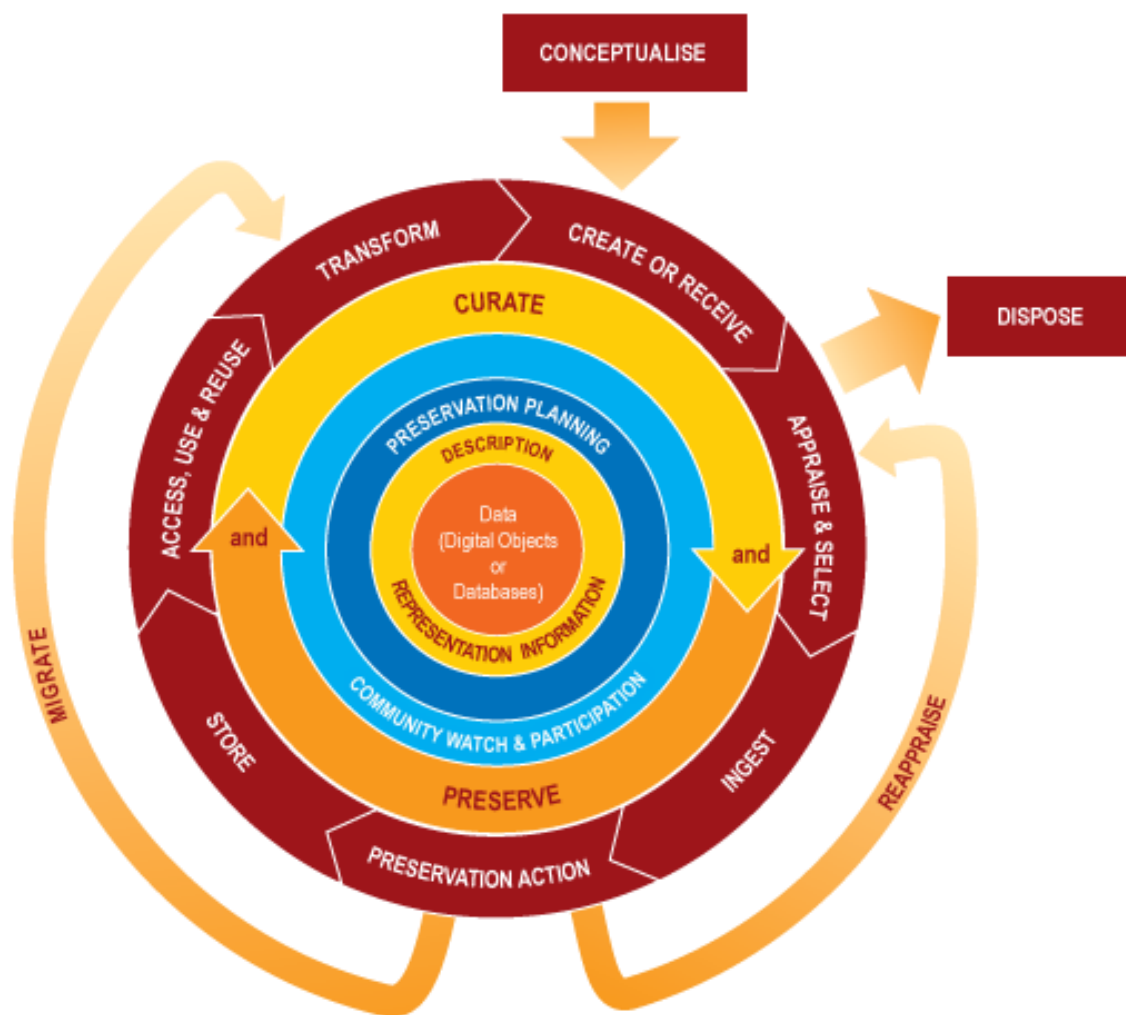


Figura 4: *Digital Curation Lifecycle Model* (DCC, 2014b).

O modelo é composto basicamente de três categorias de ações: as ações completas do ciclo de vida, as ações sequenciais e as ações ocasionais, além do dado, objeto digital - simples ou complexos - ou base de dados, que estão no centro das ações.

As ações completas do ciclo de vida correspondem à descrição e representação das informações contidas no item através da identificação e atribuição dos metadados administrativos, descritivos, técnicos, estruturais e de preservação. Os padrões de metadados auxiliam na garantia do controle das informações que circundam o ambiente tecnológico de compreensão do objeto e também registram as informações nele contidas e associadas.

Englobam também o planejamento da preservação digital, que por sua vez também inclui das ações do ciclo de vida da curadoria digital, supervisionar as atividades comunitárias que podem participar do desenvolvimento de padrões, ferramentas e *softwares*, e realizar ações de gerenciamento e administração que promovam a curadoria e a preservação digitais.

As ações sequenciais, o ciclo na cor vinho, como o título sugere, são ações que devem ser executadas em sequência, garantindo que cada dado seja submetido cuidadosamente a cada etapa relacionada no modelo.

Primeiramente, deve-se considerar o ambiente tecnológico de geração ou captura do dado; a criação e atribuição dos metadados aos dados, criados pela instituição ou recebidos de outra fonte. Conforme abordado anteriormente, a atribuição de metadados pode sempre ser acrescida quando julgado necessário, o importante é o registro do maior número de informações possíveis a respeito do dado e das tecnologias associadas a ele.

Vale a pena apontar que a recepção de dados ou objetos digitais em um museu deve seguir em consonância com as políticas de recebimento de acervos físicos, ou seja, estar de acordo com a missão institucional do mesmo, recebendo objetos que se relacionem de alguma forma com seus acervos. Ainda assim, esta política institucional também deve estar documentada, orientando e justificando as tomadas de decisão. A fase de avaliação e seleção do que será incluído na curadoria e preservação digitais também está associada com a missão do museu, políticas e dispositivos legais, além do valor das informações contidas no objeto.

Em seguida, o ideal é transferir os dados para um local que possa custodiar o armazenamento das informações, um arquivo, repositório ou centro de dados e executar ações que viabilizem sua manutenção e preservação a longo prazo. Esta etapa busca garantir o objetivo da preservação, que é manter a autenticidade, confiabilidade e a reutilização do material.

O armazenamento seguro não impede a disponibilização pública dos dados, desde que haja o controle e supervisão pertinentes quanto aos acessos e utilização das informações. Deve seguir os padrões estabelecidos no planejamento inicial das ações e devem estar acessíveis aos usuários de rotina e dos usuários pesquisadores, que usarão e reutilizarão estes itens.

A última ação sequencial implica na transformação do dado. Ela pode ocorrer de diversas maneiras, mas basicamente consiste na geração de um segundo dado, a partir do original. Comumente por meio de migrações para outros formatos ou criação de subconjuntos para geração de resultados ou publicação de materiais derivados daquele item.

Já as ações ocasionais, que estão ao redor do gráfico circular, o descarte, reavaliação e migração, são ações pontuais paralelas ao que ocorre dentro do ciclo. Elas também atuam

subordinadas às políticas e normas institucionais e podem ser revisadas quando necessário, acompanhando as particularidades de cada local.

O descarte, ou alienação, dos dados que não são selecionados para o ciclo, não necessariamente implica na destruição ou descarte do mesmo, pode acarretar em uma transferência de arquivo ou instituição. Esta ação se assemelha ao que ocorre nos procedimentos de remanejamento de acervos físicos, podem ser alienados do patrimônio de um museu e transferidos para outra unidade que tenha afinidade com a representatividade do bem. No caso de eliminação, alguns objetos podem requerer cuidados específicos e as instituições devem sempre observar as normas e orientações legais para tal.

A reavaliação é responsável por destacar e retornar os objetos digitais que não obtiveram sucesso na validação para o início do processo, a fim de que sejam revistos e analisados posteriormente.

Por fim, a migração, transformação de um formato para outro, normalmente por questões ligadas à preservação digital do objeto, para assegurar armazenamento e imunidade à obsolescência tecnológica, a fim de prolongar a vida útil do objeto e sua disponibilização para os usuários.

Podemos inferir, a partir da compreensão e análise, das ações propostas pela organização do modelo de ciclo de vida da curadoria digital do DCC (2014b), que cada ação, ou conjunto de ações, está profundamente interligado e em constantes atualizações e adaptações, em função da instituição em que são aplicadas.

O modelo permite ainda que sejam observados os impactos de ação e reação entre seus estágios, dinamizando a delegação de responsabilidades dentro de uma instituição e deixando em aberto ações que possam ainda ser acrescentadas a este modelo, que não configura um padrão fechado, tendo em vista as conjunturas específicas de cada equipamento, cultural ou não, que decida adotá-lo.

Observando a metodologia cíclica proposta pelo DCC, vemos que os objetivos específicos da curadoria digital são garantir algumas características essenciais para a manutenção da relevância e da preservação dos objetos digitais. São elas: a fácil acessibilidade ao objeto, tanto à sua composição quanto à sua apresentação e conteúdo; a veracidade das informações que o objeto ou documento digital pretende comunicar; a autenticidade, garantindo que o objeto não foi alterado indevidamente ou corrompido ao

longo do seu ciclo de vida; a confiabilidade, manter o grau de fidelidade da informação contida daquele objeto ou documento em relação ao original.

O grau de usabilidade se refere à capacidade do objeto digital ser usado em mais de um contexto, e também é imprescindível que seja assegurado pelas ações da curadoria digital. O reuso de um objeto digital proporciona múltiplas facetas de pesquisa a seu respeito, por exemplo, e endossando a história do objeto através do acréscimo de mais informações em sua documentação. A manutenção da integridade do item é fundamental para garantir a apresentação original do objeto, por meio da documentação de suas informações através dos metadados.

Curador digital da British Library (Biblioteca Nacional do Reino Unido), o brasileiro Aquiles Alencar Brayner (2014), esclarece com outras palavras estes objetivos que também configuram o quadro de possibilidades dentro do reuso dos objetos digitais culturais. Dentre seus apontamentos, com base no seu trabalho desenvolvido na British Library, estão a criação de novos canais de acesso às coleções culturais e a promoção do uso de novas ferramentas com os acervos que estimulam a visualização, análise e comparações com outros dados, por exemplo.

O tratamento dos materiais digitais permite, acima de tudo, o estabelecimento de novas relações entre as instituições culturais, centro de produção e disseminação de informação, e demais equipamentos de pesquisa através de trabalhos colaborativos e novas metodologias de pesquisa digital. Esta realidade reposiciona os museus tanto socialmente quanto economicamente, no que diz respeito à geração de novos mercados de consumo de cultura, e reforça o estreitamento das relações dos museus com a sociedade e a aproximação das pessoas com os patrimônios sob a guarda dos museus, ainda que por meio de tecnologias, tem a capacidade de sensibilizar a empatia e o respeito entre as diferentes culturas existentes.

3.1.2 O panorama nacional

No Brasil, a realidade prática da curadoria digital ainda tem um longo caminho a percorrer. As discussões sobre a museologia e a curadoria digital, a capacidade de reuso dos objetos digitais, e os esforços para evitar o retrabalho das digitalizações, já estão presentes em

eventos com temática específica que relacionam cultura e tecnologia e em eventos voltados para as humanidades digitais³².

O que vemos neste cenário nacional são iniciativas isoladas, algumas ainda em fases de experimentação, outras mais experientes, com o objetivo de estabelecer padronizações e normatizações das ações de digitalização e o fomento de trabalhos em rede envolvendo as instituições de cultura e seus acervos.

O artigo *Acervos em rede: perspectivas para as instituições culturais em tempos de cultura digital* (MARTINS; SILVA; CARMO, 2018) apresenta um breve levantamento e mapeamento de algumas iniciativas de trabalho em rede ao redor do país na intenção de apontar as práticas de produção de acervos culturais em rede.

Além da proposta da Rede *Web* de Museus do Estado do Rio de Janeiro, trabalhada na próxima seção desta dissertação, o artigo relaciona mais dois projetos em curso no país que objetivam, entre outros aspectos, a integração de acervos culturais digitais, dentre estes casos vale destacar a Rede Memorial de Pernambuco.

A Rede Memorial surgiu em 2011, por ocasião da realização da I Conferência sobre Tecnologia, Cultura e Memória: Estratégias para a preservação e o acesso à informação (CTCM)³³. Durante a Conferência foi elaborada a Carta do Recife 1.0³⁴, pelas instituições representadas no evento, no intuito de assumir um compromisso com políticas para digitalização de acervos memoriais e de procedimentos para a conformação de um espaço colaborativo de trabalho.

A Carta do Recife 2.0, elaborada em 2012, atualizou para dez os princípios para digitalização e acessibilidade de acervos, conforme definidos na sua primeira versão, de 2011, com então seis princípios. Apesar do tempo de experiência da Rede Memorial, não há ainda uma plataforma que una as 15 (quinze) instituições integrantes.

³²Este campo tem origem na interação entre as ciências sociais e as tecnologias presentes nas fontes de informação, "Amparadas pela digitalização, a tendência irreversível de criação de fontes digitais colocou às Ciências Humanas o desafio de incorporar novos métodos à sua tradicional metodologia de pesquisa" (FGV, 2017).

³³Importante destacar que houve divergência acerca das informações referentes à data correta de origem da Rede Memorial de Pernambuco. A Rede possui apenas um *blog* com informativos e, tendo em vista que o próprio *blog* apresentou informações distintas sobre o início da organização, optou-se por seguir a referência do artigo "Acervos em rede: perspectivas para as instituições culturais em tempos de cultura digital" (MARTINS; SILVA; CARMO, 2018).

³⁴Não foi encontrada versão digital do documento disponível para *download* na internet.

Quadro 2 - Instituições integrantes da Rede Memorial de Pernambuco³⁵

A União - Superintendência de Imprensa e Editora

Arquivo Público do Estado de Pernambuco

Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco

Companhia Editora de Pernambuco (CEPE)

Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ)

Instituto CLIO

Instituto Ricardo Brennand

Laboratório de Tecnologia da UFPE (Líber)

Memorial da Justiça de Pernambuco

Memorial Denis Bernardes

Museu da Cidade do Recife

Museu da Imagem e do Som de Pernambuco

Museu do Estado de Pernambuco

Paço do Frevo

Superintendência do Desenvolvimento do Nordeste (SUDENE)

Outra ação nacional de grande relevância para consolidação de um escopo de curadoria digital dos acervos digitais culturais é a Política de Preservação Digital, publicada pela Pinacoteca do Estado de São Paulo (2017).

O documento visa coordenar as principais bases de metodologia para consolidação de um trabalho de acesso e preservação dos materiais digitais da Pinacoteca, de modo que todo seu patrimônio digital esteja de acordo com esta publicação até 2026.

A instituição estabeleceu critérios como meios para auxiliar na seleção dos documentos que serão incluídos na política de preservação, levando em consideração elementos como a originalidade, autenticidade, integridade, usabilidade e sua avaliação como

³⁵ Fonte: <<http://redememorialpernambuco.blogspot.com.br/p/instituicoes-participantes-da-rede.html>>. Acessado em 04 mar. 2018.

documento permanente. A publicação conceitua ainda estes critérios para unificar a interpretação e entendimento dos documentos.

A Política "serve para estabelecer uma solução de preservação digital a longo prazo para a instituição, o que deverá assegurar a acessibilidade aos recursos únicos do acervo arquivístico no futuro" (PINACOTECA..., 2017, p. 8).

O documento é basicamente dividido em dois compromissos, organizacional, moldado no princípio da migração, onde os documentos são convertidos para outros formatos conforme necessário, "todas as conversões e alterações nos registros de arquivo devem ser documentados e podem ser reconstituídas em qualquer caso" (PINACOTECA, 2017, p. 10). O outro compromisso, prático, conta com uma relação de aspectos a serem implementados e gerenciados, como o arranjo do acervo permanente, padronização de metadados, viabilização de repositório digital, para citar alguns.

Em resumo, as iniciativas que podemos encontrar no Brasil, estão ainda muito isoladas e carentes de incentivos fiscais e qualificação técnica das equipes para que seja possível a sustentabilidade institucional destes projetos.

Em alguns casos executando retrabalhos já disponíveis *on-line*, que poderiam ser adaptados para casos específicos e as instituições poderiam se dedicar em aprimorar algum trabalho de acordo com a demanda de seu equipamento cultural ou de seu campo de ação. Neste sentido, o CONARQ (2010), por exemplo, fornece uma ótima diretriz para digitalização de documentos, dando conta da demanda de acervos arquivísticos, comumente presentes também em instituições museológicas e bibliotecas.

Por outro lado, de acordo com Martins, Silva e Carmo (2018), ainda cerca de 40% das instituições culturais encontram-se com a digitalização e a informatização de seus acervos defasadas. O aporte financeiro para projetos desta complexidade é dispendioso e demanda ainda um planejamento de pós-produção igualmente custoso, pois envolve equipamentos e ambientes tecnológicos caros, visando a manutenção dos materiais produzidos e garantindo a sua acessibilidade para eventuais projetos.

Além dos aspectos expostos até aqui, no caso do Brasil, as políticas de incentivo à digitalização, disponibilização e reuso dos objetos culturais são ainda pouco expressivas, favorecendo este cenário de iniciativas isoladas e que, muitas vezes, são obrigatoriamente interrompidas por carecerem de incentivo fiscal, ou descontinuadas, devido a reformulações de equipes e mudanças de prioridades.

3.2 O reuso dos acervos digitais culturais

O uso dos computadores se expandiu ao redor do mundo na década de 1960 e a partir de então, as tecnologias atreladas a ele também foram se disseminando e se desenvolvendo. Inevitavelmente, os museus passaram a receber objetos tecnológicos e digitais oriundos deste novo aparato como representantes dos fenômenos sociais, tornando-os parte de suas coleções, e precisaram desenvolver métodos de trabalho com estes objetos.

Ao passo que os objetos nascidos digitais são recebidos nestas instituições, as mesmas passaram a produzi-los. Os museus podem produzir objetos digitais inéditos como, principalmente, documentos administrativos referentes aos procedimentos de gestão das coleções e materiais de pesquisas a respeito de seus acervos, ou cópias geradas a partir da digitalização de seus acervos físicos, que funciona como recurso alternativo complementar ao trabalho de basicamente todos os setores dos museus.

3.2.1 As funcionalidades dos acervos digitais nos museus

Os museus iniciaram sua representação no meio digital através de *websites* e bases de dados disponíveis para consulta *on-line*. Estas ferramentas expandiram seu alcance ao usuário pesquisador independente de sua localidade geográfica, isso beneficia a divulgação da instituição e de seus acervos.

O acervo digital atua nas mídias de divulgação enquanto representantes dos objetos físicos, tanto para divulgação de exemplares da coleção que o museu possui, quanto para consulta aos acervos nos casos em que o usuário não possui acesso físico à instituição, ou mesmo quando o objeto ou obra de arte não está exposto em nenhum evento.

A seguir vemos as principais diferenças entre os atributos dos objetos digitais e dos objetos físicos. Estes atributos tornam possíveis todas as ações provenientes dos materiais digitais.

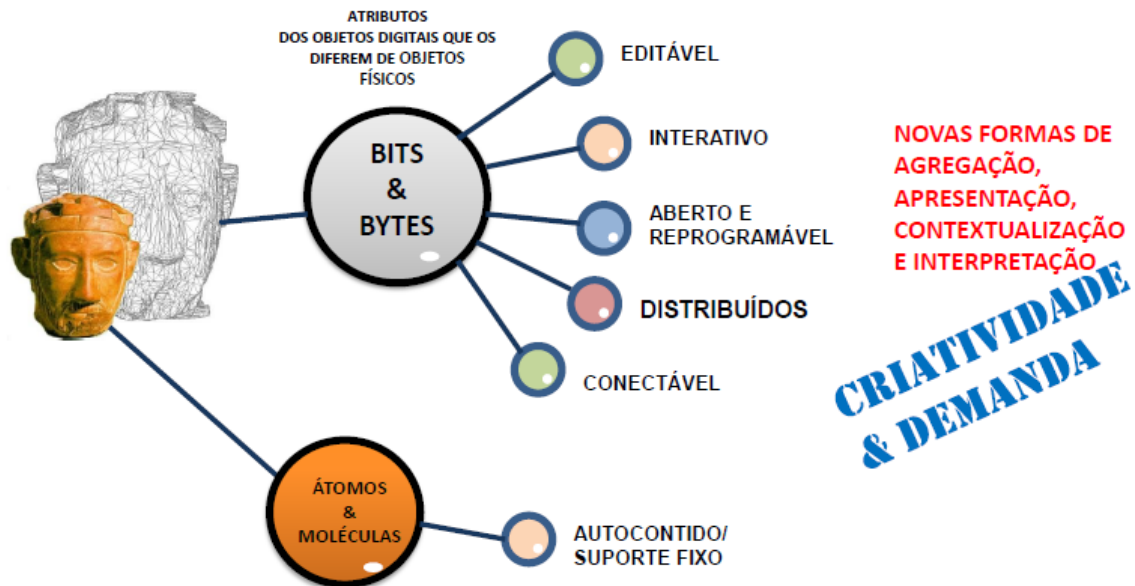


Figura 5: Esquema de diferenciação estrutural entre objetos digitais e físicos (SAYÃO, 2017, slide 17).

O fato dos objetos digitais estarem profundamente associados aos seus *softwares* e *hardwares* de decodificação, leitura e apresentação, que ao mesmo tempo estão sempre passando por transformações e atualizações conforme o desenvolvimento das tecnologias digitais, faz com que estes objetos também precisem ser modificados, ou seja, possam ser editados.

As edições permitem alterações em sua estrutura lógica, habilitando-o para outra versão de *software*, para ser comprimido e transferido, para ser disponibilizado ao público em qualidades mais baixas, por assim dizer, viabilizando a distribuição e conexão do objeto digital para/com outros ambientes digitais.

Em analogia com os objetos físicos, compostos por átomos e moléculas, materiais concretos, esta característica editável que permite alterações no objeto é justamente o que os museólogos e gestores culturais se dedicam constantemente para evitar nos objetos físicos das coleções museológicas, conforme já visto anteriormente na primeira seção. Qualquer alteração em sua composição física e estética configura-se como um dano ao bem, possivelmente uma descaracterização, os trabalhos de conservação e preservação visam restringir e adiar ao máximo o desgaste natural de alguns objetos e os procedimentos de restauração devem sempre manter a opção de reversão e serem facilmente identificados nos objetos.

Uma das grandes contribuições dos acervos digitais culturais é a multiplicidade de acessos e consultas ao item ao mesmo tempo e de diferentes lugares ao redor do mundo. Enquanto anteriormente um item de determinado museu só poderia ser consultado e

pesquisado presencialmente na instituição detentora do objeto e restrito a um acesso por vez, os objetos digitais podem ser visualizados, e inclusive trabalhados, por inúmeros pesquisadores simultaneamente.

Com relação às atividades de documentação e à segurança das obras do museu as imagens digitais dos objetos compõem as suas fichas catalográficas, permitindo identificar visualmente o item que é descrito na ficha a partir de um conjunto de campos básicos para a identificação, como dimensões, marcas, descrição física. A imagem é um apoio de conferência para a descrição técnica da obra (CIDOC; ICOM, 2014, p.51) e identificação do bem que eventualmente possa ser subtraído da instituição.

No que diz respeito à conservação do bem e a evolução ou manutenção do seu estado de conservação, a coleção digital permite uma comparação entre o registro fotográfico do item de uma data passada e o registro atual da obra, a fim de que seja possível acompanhar o desgaste da obra ocasionado pela passagem do tempo e também identificar novas áreas com deteriorações ou acúmulo de sujidades na peça. Este controle propicia a organização de um planejamento regular de conservação nas coleções do museu e de supervisão ou revisão climática do ambiente de guarda das obras.

Em muitas exposições as imagens digitais são usadas como recursos visuais na museografia, sendo projetadas durante o percurso da exposição, por exemplo. Esta opção se configura como uma alternativa que favorece também a manutenção do bom estado de conservação físico da obra, apesar de em alguns casos ela não ser exposta para a experiência do público, em especial se seu estado de conservação contra indica a exposição física, a sua comunicação ao público não é excluída.

Além dos catálogos produzidos para as exposições, que reúnem as imagens dos objetos apresentados nela, há uma grande demanda de cessão de imagem também por parte de estudantes e pesquisadores, em função de elaboração de dissertações, teses ou pesquisas.

Muitas editoras de livros didáticos ou temáticos requerem imagens de itens que estão sob a guarda dos museus para ilustrarem seu conteúdo histórico, político ou social. Ainda sobre cessões de imagens dos acervos dos museus, são muito comuns solicitações para as produções de catálogos *raisonné*³⁶ de determinado autor, publicações que incluem todas as obras de um artista.

³⁶ Este tipo de catálogo abrange todas as obras criadas por um artista, este reconhecimento perpassa por diversas etapas técnicas que visam autenticar e certificar a atribuição da autoria, garantindo a veracidade e confiabilidade da informação.

Com relação às ações de restauro nas obras de um museu, as imagens são essenciais para a documentação de todo o processo efetuado no bem, registrando seu estado físico anterior ao restauro e posterior, demonstrando o resultado das ações. O restauro é o último procedimento aplicado nas obras, quando alguma deterioração prejudica a compreensão da obra e é necessário intervir a fim de recuperar seu estado de conservação e estabilizar a evolução do problema.

Muitos processos de restauração de objetos e obras de arte podem ser publicados, tornando-se um meio de divulgação do trabalho extremamente técnico e uma ilustração de estudos de caso com as justificativas das metodologias adotadas naquele trabalho e a importância da recuperação da obra. Isto também só é possível a partir da elaboração de um dossiê de acompanhamento das atividades realizadas composto por relatórios técnicos e fotografias do trabalho.

É natural que os profissionais das equipes técnicas dos museus pesquisem rotineiramente seus acervos, a fim de atualizar e refinar constantemente as informações associadas aos itens. O acesso a estes itens para consulta também é requisitado por pesquisadores externos em virtude de algum tema que perpassa pela obra pertencente ao museu ou que encontre nela alguma forma de sustentação ou complementação a seus trabalhos.

Mediante a presença dos acervos culturais digitais e demais objetos digitais associados a eles nos museus, faz-se cada vez mais necessário que as instituições se organizem e providenciem estrutura e quadro técnico capaz de gerenciar e manter estes objetos à disposição dos usuários. Um dos maiores entraves a esta estrutura de trabalho é o custo que isto representa para as instituições, que em diversos casos dependem de financiamento público.

Criar e manter uma estrutura capaz de atender às demandas que observamos no ciclo de vida da curadoria digital é um compromisso altamente custoso, tendo em vista que envolve gastos com tecnologias que estão em constante mudança e atualização. O ideal é que hajam equipes capacitadas e dedicadas exclusivamente a estas funções, que possam acompanhar as tendências nacionais e internacionais do panorama tecnológico nas instituições de pesquisa e culturais.

3.2.2 Novos serviços culturais: acervo físico x acervo digital

Apesar do surgimento recente das coleções digitais nos museus, a consolidação das diversas possibilidades de usos, reusos, criações, reinterpretações e reaplicações deste acervo digital cultural se intensifica cada vez mais com a ajuda da pluralidade de recursos encontrados nas tecnologias inovadoras de pesquisas e experimentos.

De acordo com Sayão (2014), através de todo gerenciamento no processo da curadoria digital é possível obter serviços derivados dos objetos tratados tecnicamente. A promoção da socialização e do compartilhamento de dados, de modo que os itens digitais não fiquem restritos às análises de seu contexto original e alcancem novas audiências nestas instituições, movimenta o fluxo de informações através de novos canais de comunicação.

Os objetos digitais culturais, tratados tecnicamente por trabalhos baseados no padrão proposto pelo DCC, por exemplo, pode permitir ainda que a instituição tenha maior controle do material de trabalho à sua disposição e conferem aos museus um novo panorama de ações a partir dos objetos derivados dos originais digitais.

A seguir, a figura 6 explicita uma comparação entre as possibilidades levantadas através das diferentes características entre os objetos físicos e os objetos digitais. Esta comparação também demonstra os serviços e produtos que se colocam como alternativa e apoio às atividades realizadas nos museus.

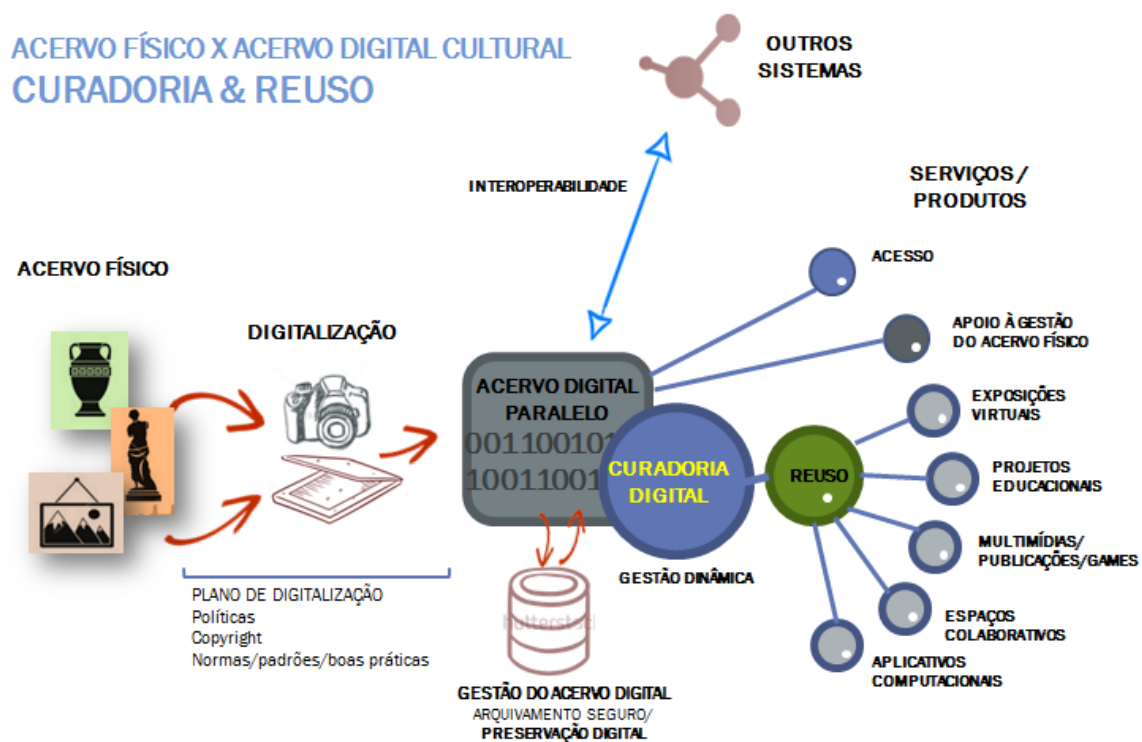


Figura 6: Cenário de possibilidades curadoria digital & reuso.

Como podemos ver, há uma diversidade muito grande de serviços que podem ser desenvolvidos nos museus com seus acervos em função dos objetos digitais. Diferentemente dos objetos físicos, os digitais podem ser manipulados de diversas maneiras, recriados em outros contextos, combinados com outros dados e sob outras perspectivas.

Destacamos, por exemplo, a possibilidade dos acervos digitais comporem materiais didáticos, ilustrando e exemplificando aulas dos mais variados temas, tantos quantos puderem ser relacionados às coleções de cada museu. Este caso permite que uma aula movimente e aguce a curiosidade dos alunos em relação ao museu, instigando uma visita presencial, interesse em temas relacionados, além da visibilidade ao acervo do museu e a comunicação do objeto trabalhado em aula.

Essa pluralidade de ações possíveis a partir das coleções digitais beneficia e enriquece as coleções físicas dos museus, contribuindo para uma transversalidade e intercâmbio de conhecimento entre as demais instituições que são referências da guarda e comunicação da memória da sociedade e produtoras de informação.

Além da inclusão destes materiais nos serviços de rotina dos museus, como cessão de imagem dos acervos e publicações das peças, é possível gerar novas atividades em função deste material, como aulas virtuais que podem ser montadas com parte das coleções, permitir que o usuário crie uma relação com suas obras preferidas e possa compartilhar em redes sociais,

As partir das imagens matrizes digitais são geradas as imagens derivadas, que são os objetos digitais a serem usados e reusados nos serviços enquanto as matrizes compõem o material a ser preservado no ciclo da curadoria digital, segundo Sayão (2014). O ideal é que estas versões derivadas sejam geradas nos formatos, tamanhos e resoluções de acordo com seu propósito.

A verdade é que não há um limite de serviços que possam ser idealizados e realizados com estes materiais. Os objetos digitais derivados podem ser utilizados em tantos quantos serviços forem pensados pela equipe ou demandados pela comunidade usuária da informação, desde dentro dos regulamentos legais e conforme acordados com a instituição.

A curadoria digital torna possível que se atinjam outros objetivos, muito maiores que apenas o acesso aos materiais digitais de uma instituição. É capaz de potencializar a valorização dos bens culturais, no caso dos museus, através da interação destes ativos com outros ativos digitais, em outras conjunturas de pesquisa e análise.

Expandir e garantir o acesso aos mesmos não só para a comunidade local ou para a geração com as quais eles estão relacionados, mas também a todo o mundo e a futuras gerações que possam se interessar por determinado tema também é essencial. Essa elasticidade do alcance de um objeto e de sua representatividade e simbologia em uma cultura é fundamental, tanto para o reconhecimento de um segmento da sociedade quanto para a valorização de sua importância na construção de identidade cultural.

O público jovem é a comunidade de usuário mais inserida e ativa no ambiente virtual. As inovações que promovem e difundem pelas redes da internet e as relações geradas a partir dela podem beneficiar os museus e seus acervos, e por sua vez, auxiliam na construção e análise da memória coletiva, aproximando as coleções dos museus da sociedade e da comunidade virtual.

O reuso fomenta também, além da interdisciplinaridade entre museus, arquivos e bibliotecas, principais centro de produção e disseminação de informação, a interdisciplinaridade de pesquisas a partir do compartilhamento das informações obtidas e geradas e do conhecimento adquirido, “[...] essas tecnologias têm o potencial não somente de engajar novas audiências para as coleções dos museus, mas também de produzir concepções inéditas de produtos e serviços culturais” (SAYÃO, 2016b, p. 8).

Para que os objetos digitais possam desempenhar as funcionalidades que lhes são cabíveis nos museus é importante que o gerenciamento e armazenamento destes materiais sejam minuciosamente planejados pela equipe técnica responsável. Neste momento, é importante observar o modelo de ciclo de vida da curadoria digital proposto pelo DCC (2014b), ainda que não seja possível seguir todas as etapas estipuladas no modelo, elas são uma referência para o que deve ser pensado na estruturação da curadoria digital dos objetos em questão, garantindo seu objetivo final, reutilizar o material digital pertencente ao museu.

As coleções digitais beneficiam e enriquecem as coleções físicas dos museus de tantas formas quantas forem possíveis a criatividade da equipe e da comunidade envolvida com os museus, principalmente contribuindo para uma transversalidade e intercâmbio de conhecimento entre as demais instituições que são referências da guarda e comunicação da memória da sociedade e produtoras de informação.

Em discussão sobre as diferenças de experiência gerada entre as visitas presenciais e virtuais, Dodebei (2016) apresenta em seu artigo uma discussão abordada por Odile Le Guern, que categoriza os papéis dos objetos de acordo com a experiência em que está disponível, de modo que em uma visita virtual, ele se torna um tipo, enquanto representante, e em uma visita

presencial assume a característica de uma ocorrência, tendo em vista a contextualização no seu ambiente de discurso.

Contudo a autora reconhece que as visitas virtuais, que também podemos associar à disponibilização do objeto para o acesso remoto de outros usuários, incentivam de fato a criação de outras narrativas e projetos que envolvam aquelas obras ou aqueles temas, isto reforça a importância do compartilhamento dos objetos culturais com a comunidade de usuários para o intercâmbio de informações e fomento de trabalhos colaborativos entre as instituições culturais.

A comunidade científica de pesquisa deu início ao tratamento e compartilhamento de dados de pesquisa, principalmente dados obtidos no decorrer da pesquisa e não publicados em seus resultados finais. A área já testemunha uma preocupação das agências financiadoras de projetos de pesquisas com relação aos avanços nas técnicas voltadas para o tratamento e preservação destes dados, como vemos em

[...] as agências de fomento [...] começam a exigir que você tenha um plano de gestão de dados da pesquisa, porque eles investiram nisso, gastaram dinheiro nisso, querem que você trate esses dados [...], da mesma forma como você publica um artigo, você tem que publicar os dados [...] (SAYÃO, 2016c, p. 4-5).

Para que estes propósitos sejam alcançados efetivamente é necessário que a curadoria destes dados seja estruturada a partir de tecnologias e infraestruturas adequadas, as instituições precisam investir também nestes recursos a fim de manter o acesso à memória institucional digital das mesmas.

Em suma, a curadoria digital não se configura um fim nas instituições de pesquisa e de informação. Ela é um meio, um ambiente que deve se sustentar sistematicamente, “Ainda que seja um conceito em evolução, já está estabelecido que a curadoria digital envolve a gestão atuante e a preservação de recursos digitais durante todo o ciclo de vida [...]” (SALES, SAYÃO, 2012, p. 184).

3.2.3 O reuso dos acervos digitais culturais: o caso da Europeana

Neste cenário cultural diversas instituições já vem se consolidando enquanto referências no uso e promoção dos objetos digitais. É importante que os casos de sucesso sejam amplamente divulgados, por meio de publicações, dossiês ou que no próprio *site* da instituição haja apresentações e divulgações das ações, por exemplo, pois funcionam como

inspiração e modelo para o desenvolvimento de atividades similares em outros locais, auxiliando no entendimento da estrutura necessária para um trabalho deste gênero.

As alternativas de reuso dos acervos digitais permitem aos objetos culturais estarem presentes em muitos outros campos de estudos científicos, e que movimentem outros tipos de mercado financeiro. Um dos principais ambientes de reuso que é discutido neste trabalho é a iniciativa da Europeana Collections, cujo objetivo é contribuir para uma “sociedade aberta, conhecedora e criativa” (EUROPEANA, 2018a).

O projeto Europeana foi lançado em 2005, e foi aberto ao acesso público a partir de 2008. Surgiu a partir de uma carta do presidente francês, Jacques Chirac, enviada à presidência da Comissão Europeia solicitando a criação de uma biblioteca virtual da Europa para “facilitar o acesso e a utilização do diversificado patrimônio cultural e científico da Europa” (WINER; ROCHA, 2012, p. 114).

A plataforma é administrada pela Fundação Europeana, sediada na Holanda. Como apontam Winer e Rocha (2013), a articulação e integração das instituições culturais que participam da Europeana compõem a Rede Europeana, que atua através de quatro frentes de trabalho destinadas aos temas de compartilhamento cultural, expansão da lista de obras em domínio público, elaboração e fomento de interprojetos com os conteúdos gerados pelos usuários e pesquisadores da Rede e as associações de instituições públicas e privadas.

Atualmente, o catálogo de acervos da Europeana conta com 51.374.451³⁷ itens, dentre obras de arte, artefatos, livros, vídeos e sons de vinte e sete Estado-Membros da União Europeia. As buscas podem ser realizadas através de diversas categorias, desde nomes, tipologias, localização, datas até frases e os conteúdos são disponibilizados em todos os idiomas dos países participantes.

A Fundação Europeana articula grande parte das instituições culturais europeias que possuem seus acervos digitalizados para que os usuários e pesquisadores possam trabalhar estes materiais “para pesquisa, aprendizagem, criação de novas coisas” (KENNY, 2015). Desta forma, a iniciativa colabora também com o crescimento e o fomento da indústria criativa na Europa a partir dos recursos culturais digitais das instituições que integram o projeto, oriundas de diversos países.

As principais prioridades das atividades desenvolvidas pela Fundação são

[...] tornar mais fácil e gratificante para as instituições do patrimônio cultural compartilhar coleções de alta qualidade com um público global. [...] escalar

³⁷ Informação fornecida pela plataforma Europeana, dados consultados em 15 de março de 2018.

com parceiros para alcançar os mercados e o público que mais se beneficiam do conteúdo do patrimônio cultural. E queremos que as pessoas se excitem sobre o patrimônio cultural, seja nos sites da Europeana ou em outros lugares (EUROPEANA, 2018b).

A integração de todos estes materiais digitais provenientes de diversas instituições permite a promoção de trabalhos colaborativos tanto entre os equipamentos culturais quanto com os usuários da plataforma, além da interação destas coleções com as redes sociais, pois permitem o compartilhamento das pesquisas nas plataformas sociais. Disponibiliza também ferramentas padronizadas para o trabalho com os objetos e materiais culturais, publicações que auxiliam no gerenciamento de projetos relacionados com a Europeana, campanhas de promoção da missão a que se propõe a Europeana, dentre outros.

Cada item apresentado na recuperação de informação da Europeana indica também o *site* da instituição de origem da peça, onde o usuário pode obter mais informações sobre a mesma.

A Europeana incentiva em seu portal diferentes maneiras de uso e apropriação dos materiais disponibilizados por cada instituição. O *site* apresenta quatro grandes menus iniciais: o Europeana Collections, Europeana Pro, Europeana Labs e Europeana Research.

Quadro 3 – Sites da Europeana³⁸

Área	Propósito
Europeana Collections	Espaço para explorar as coleções presentes na plataforma.
Europeana Pro	Espaço para reunir as organizações em prol do compartilhamento e colaboração criativa.
Europeana Labs	Espaço para demonstrar casos de construção com coleções culturais com conjuntos temáticos e APIs ³⁹ gratuitas, encorajando o uso dos materiais disponíveis na plataforma.

³⁸ Para acessar os diversos *sites* do portal, ver <<https://www.europeana.eu/portal/pt>>.

³⁹“API é um conjunto de rotinas e padrões de programação para acesso a um aplicativo de software ou plataforma baseado na Web” (CANAL TECH, 2018). Uma API (*Application Programming Interface*) é criada e disponibilizada quando um sistema pretende que outros criadores de *software* gerem produtos relacionados a seu serviço.

Europeana Research

Espaço para promover maior interação de pesquisadores com as instituições culturais, permitindo maior acesso às coleções ao redor da Europa.

Conforme vemos no artigo de Winer e Rocha (2013), em 2010 foi criado o Comitê de Sábios para elaborar recomendações à Comissão Europeia. Dentre as recomendações estão: a garantia ao amplo acesso e utilização dos materiais digitais em domínio público, ressaltando a importância da digitalização deste material também com dinheiro de fundo público para acesso e reuso; a busca de meio para digitalizar e disponibilizar também os materiais protegidos por direitos; sustentabilidade dos materiais digitalizados, arquivando sempre uma cópia do material na Europeana; reforçar a Europeana como plataforma fundamental na referência da cultura europeia e garantir o financiamento para seus projetos de digitalização.

A Europeana incentiva a submissão de projetos que sejam financiados por *crowdfunding*⁴⁰, fazendo necessário que os proponentes apresentem também estratégias para alcance de público e sustentabilidade do projeto. Projetos com esta ampla possibilidade de participação social favorecem a legitimidade, novos públicos e patrocinadores, tendo em vista o envolvimento da sociedade em larga escala.

Além da área destinada ao fomento de projetos envolvendo o material cultural da Europeana, a própria iniciativa disponibiliza também algumas ferramentas que integram seus acervos culturais. Um exemplo desta proposta é o livro de colorir – *Europeana's Colouring Book*⁴¹ -, lançado em 2018 e cofinanciado pela União Europeia e disponível no site. O livro é uma maneira de permitir aos usuários que deem sua própria interpretação cromática a obras de arte de diversas instituições da Europa, promovendo uma relação dos indivíduos com aquelas obras.

O interessante no reuso dos acervos digitais culturais não é somente a reutilização do material em si, naturalmente este é o princípio de tudo, mas também os reflexos sociais provenientes desse reuso, como as transformações no mercado cultural e a movimentação econômica por meio da indústria criativa.

⁴⁰ “[...] prática de arrecadar pequenas quantias de dinheiro de um grande número de indivíduos para financiar novos negócios, empreendimentos sociais, educacionais ou criativos” (POPOVA, 2017).

⁴¹ Para acesso e *download* do livro, ver <http://library.nyam.org/colorourcollections/wp-content/uploads/sites/5/2018/02/Europeana_ColorOurCollections_2018.pdf?utm_source=Blog&utm_term=ColoringBook&utm_campaign=ColorOurCollections>. Acesso em: 16 mar. 2018.

3.2.4 As implicações do reuso dos acervos digitais culturais

Refletindo sobre os principais aspectos do reuso dos acervos digitais, este tema suscita questões que vem sendo recentemente mais exploradas dentro dos museus. O trabalho "*Digital cultural collections in an age of reuse and remixes*", das autoras Kristin Eschenfelder e Michelle Caswell (2010), ambas da Universidade de Winsconsin (EUA), aborda em quais circunstâncias as instituições culturais deveriam exercer controle sobre o uso não comercial de materiais culturais digitais.

O texto aponta que na década de 2000 houve um grande apelo por mais coleções abertas, ou seja, “uma coleção que não possui controle de acesso ou controle de uso” (ESCHENFELDER; CASWELL, 2010, p. 2). O controle do uso de obras que já estejam em domínio público, condição legal que atingem quando se há passado 70 (setenta) anos da data de falecimento de seu autor, contados a partir do primeiro dia do ano seguinte ao ano de morte, permitindo o uso irrestrito de suas obras, ou de obras que não tenham autorias identificadas, conhecidas como trabalhos órfãos, pode prejudicar a comunicação e divulgação destes objetos em uma época onde a produção cultural informal tem tido grande relevância e influência na formação e legitimidade de identidades culturais.

O artigo inclui em sua pauta três aspectos básicos que demonstram a relação das instituições culturais com os acervos culturais digitais. Um deles é a vitrine virtual - *virtual display case* -, ou seja, a reprodução no meio virtual dos ambientes culturais com a intenção de prevenir seus conteúdos culturais de qualquer dano físico. Neste quesito, há alguns questionamentos referentes à exploração comercial como fonte de receita para as instituições culturais, ainda que algumas instituições sejam adeptas a este pensamento, isto ainda promove o exercício de controle sobre os materiais.

O segundo diz respeito à abordagem de propriedade cultural – *cultural property approach* -. Este conceito, segundo Eschenfelder e Caswell (2010), promove a regulação ao acesso e o uso de materiais sensíveis culturalmente em função da proteção ao grupo que criou o material. Este controle auxilia, por exemplo, na manutenção de culturas de minoria ou marginalizadas.

O terceiro é a abordagem de *remix* cultural – *cultural remix approach* -, que consiste nos processos de recombinação, justaposição, comparação, entre outros, onde as obras são trabalhadas em conjunto com outras, em outros ambientes, para diferentes finalidades. O compartilhamento aberto, ou seja, sem controle de acesso ou uso, de obras culturais sensíveis

pode prejudicar determinados grupos sociais ou até mesmo indivíduos em particular, caso o material contenha informações particulares.

Este trabalho é essencial para que sejam considerados pelas instituições culturais todos os aspectos que envolvem o compartilhamento de acervos culturais, desde a importância da disponibilização aos bens culturais até as consequências legais que isto pode acarretar. O compromisso com o fácil acesso e uso de obras em domínio público é essencial, mas também é fundamental que sejam buscados recursos para a digitalização de materiais que ainda estejam associados a direitos legais de terceiros.

Quanto aos trabalhos órfãos, cada instituição trabalha a sua maneira, mas é interessante também que haja a divulgação e comunicação, inclusive como forma de campanha para identificação de qualquer informação adicional ao histórico da obra.

4 REDE WEB DE MUSEUS: O REUSO DAS COLEÇÕES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

Nesta seção apresentamos o projeto Rede de Museus, e que deu origem à base de dados dos museus do estado do Rio de Janeiro, o Sistema de Gerenciamento de Acervos Museológicos (SISGAM), desenvolvido em 2007 e 2008.

Em seguida, é apresentada e discutida a Rede *Web* de Museus do Estado do Rio de Janeiro, que teve início em 2014 e permanece em constante desenvolvimento em parceria com as unidades museológicas que a compõem.

O principal objetivo desta seção é demonstrar como a Rede *Web* de Museus e sua articulação, enquanto política pública para os museus do estado do Rio de Janeiro, aliada a outras iniciativas pode fortalecer e favorecer, técnica e culturalmente, as instituições que a integram.

4.1 O Projeto Rede de Museus – 2007 / 2008

Para que possamos compreender melhor a conjuntura da idealização do projeto da Rede *Web* de Museus e a maturação de sua ideia ao longo dos anos, passamos primeiro pelo histórico da informatização dos acervos das unidades museológicas da FUNARJ, em seguida, o surgimento e a consolidação do SISGAM, que é a ferramenta que une as atuais vinte e cinco instituições presentes na Rede *Web*.

4.1.1 Histórico da informatização dos museus da FUNARJ

O processo de automação dos acervos dos museus vinculados à SEC-RJ teve início ainda na década de 1990, quando o gerenciamento dos museus era concentrado na Diretoria de Museus (DIM) da FUNARJ, através da Coordenação de Documentação.

Nesta época, devido à contratação de consultoria especializada em sistemas de informação, “que optou por utilizar um software livre, o CDS/ISIS” (SMU/SEC-RJ, 2012, p. 5). Este sistema é um *software* livre que pode ser modificado e adaptado de acordo com as características do acervo, desenvolvido pela Divisão de Informação e Informática da UNESCO.

O *software* CDS/ISIS foi desenvolvido em 1985, a partir de demandas de diversas instituições para “racionalizar suas atividades de processamento de informações usando tecnologias (e relativamente baratos) modernas” (UNESCO, 2017). Segundo a InfoISIS

(2004), empresa brasileira de prestação de serviços especializados no sistema CDS/ISISM, dentre outras funcionalidades, o sistema viabilizava a entrada de dados, a recuperação da informação, a geração de relatórios, o intercâmbio de dados e a busca integrada de diversos usuários.

Tendo em vista que o sistema CDS/ISIS permitia sua manipulação, como a adequação dos módulos de operação, em conformidade com a instituição em que seria utilizado, diversas versões deste *software* foram desenvolvidas. Esta facilidade contribuiu também para sua adoção em diferentes países, no Brasil, o órgão responsável pela distribuição deste sistema foi o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT).

Cinco anos depois o sistema foi revisado e modificado, em paralelo, foi elaborado o primeiro Manual de Entrada de Dados do sistema para uso dos técnicos dos museus. Mais tarde, conforme SEC-RJ (2012), foi adotada outra versão do sistema CD/ISIS, o MicroISIS for Windows (Winisis), este sistema era apto a receber imagens e, pela primeira vez, o acervo informatizado contava com registros imagéticos para identificação visual em suas fichas.

Esta necessidade da automatização dos registros sobre os itens dos acervos originou-se na dificuldade de gerenciamento, manutenção e atualização dos dados de cada objeto que enfrentavam os setores administrativos. Cada alteração, conferência de dado ou uma simples consulta às informações de um objeto precisava ser feita presencialmente no museu, através das fichas de papel, o que gerava empecilhos ao trabalho mais urgente e impedia o rápido fluxo de informações entre setores e unidades administrativas.

Mesmo com estes pequenos avanços tecnológicos e com a união de esforços por parte das equipes dos museus em função da preservação das informações pertinentes às suas coleções, as unidades lidavam com problemas técnicos e operacionais que dificultavam o acesso ao sistema e a manutenção dos dados dos acervos, como problemas de acesso a internet ou no desempenho da internet do Estado.

Como forma de contornar estes problemas locais nos museus, controlar e unificar os processos de atualização e edição dos dados inseridos no sistema, a Diretoria de Museus ficou responsável por estas atividades, concentrando na sua Coordenação de Documentação e Pesquisa as ações desenvolvidas na base de dados.

Atualmente, cada unidade é responsável por executar suas ações na base de dados SISGAM e orientar seus catalogadores. Cabe à Coordenação de Museologia, da SMU, coordenar e supervisionar as ações de acordo com as demandas de prioridades, gerenciar os

usuários do sistema, fornecer treinamento do uso do SISGAM para as equipes dos museus, cadastrar e desabilitar os usuários do sistema.

Também é responsabilidade da Coordenação de Museologia elaborar e propor projetos de manutenção, atualização e modernização do SISGAM, em conformidade com as necessidades técnicas e gerenciais dos museus. A administração da aplicação inclui este trabalho de melhorias através de projetos, sempre de acordo com os padrões e normas técnicas do campo, em similaridade com as preocupações técnicas e culturais de sistemas semelhantes em demais instituições e centros culturais e a submissão de projetos em editais ou a captação de recursos para patrocínio dos projetos.

4.1.2 A Rede de Museus

O projeto Rede de Museus foi desenvolvido no período de 2007 a 2008, pela SMU (SEC-RJ) e a FUNARJ, com o principal objetivo de integrar, via *web*, as unidades museológicas vinculadas a estas instituições.

Por ocasião do projeto, a FUNARJ possuía um total de nove unidades museológicas: três no município de Niterói, quatro no município do Rio, uma em Cantagalo e outra em Barra de São João. No quadro abaixo vemos as informações atuais referentes à situação de cada unidade sob a responsabilidade do Governo do Estado do Rio de Janeiro.

Quadro 4 – Unidades museológicas vinculadas à SEC-RJ e FUNARJ⁴²

Item	Unidade	Município	Situação
1	Casa da Marquesa de Santos / Museu da Moda Brasileira ⁴³	Rio de Janeiro	Fechada para visitação de público.
2	Casa de Casimiro de Abreu	Barra de São João	Aberta para visitação de público. Cedida à Prefeitura de Casimiro de Abreu desde 2010.
3	Casa de Cultura Laura Alvim	Rio de Janeiro	Aberta para visitação de público.

⁴²Dados referentes ao exercício de 2018.

⁴³Antigo Museu do Primeiro Reinado.

4	Casa de Euclides da Cunha	Cantagalo	Aberta para visitação de público de público. Cedida à Prefeitura de Cantagalo desde 2014.
5	Casa de Oliveira Vianna	Niterói	Aberta para visitação de público.
6	Gabinete de Leitura Guilherme Araujo	Rio de Janeiro	Aberta para visitação de público.
7	Museu Antonio Parreiras	Niterói	Fechada para visitação de público.
8	Museu Carmen Miranda	Rio de Janeiro	Fechada para visitação de público.
9	Museu de História e Artes do Estado do Rio de Janeiro / Museu do Ingá	Niterói	Aberta para visitação de público.
10	Museu dos Teatros	Rio de Janeiro	Unidade administrativa extinta em 2012 ⁴⁴ .
11	Museu Histórico da Cidade do Rio de Janeiro	Rio de Janeiro	Aberta para visitação de público. Cedida à Prefeitura do Rio de Janeiro desde 1998.

⁴⁴Com relação ao patrimônio sob a guarda deste Museu, 444 Programas de Teatro de Revista foram remanejados para a Fundação Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro, 122 Programas para o Teatro João Caetano, 551 Programas para a Sala Cecília Meireles, e o restante, originalmente vindo da Fundação Theatro Municipal, foi transferido de volta para a mesma.

Atualmente, estão vinculadas à SMU e FUNARJ cinco unidades museológicas: Casa de Oliveira Vianna, Casa da Marquesa de Santos, Museu Antonio Parreiras, Museu Carmen Miranda e o Museu do Ingá. A FUNARJ possui ainda mais duas unidades, a Casa de Cultura Laura Alvim e o Gabinete de Leitura Guilherme Araújo, que possuem suas atividades técnicas e agendas culturais gerenciadas pelas respectivas associações de amigos e são supervisionadas pela Superintendência de Artes⁴⁵, da SEC-RJ.

Com patrocínio da Oi Futuro, através da Lei de Incentivo à Cultura, foi desenvolvido para os museus da FUNARJ o Projeto Rede de Museus, que além da união em uma plataforma *on-line* das suas instituições, visava

ampliar, utilizando as facilidades da internet, o potencial cultural, artístico e educativo dos acervos dos museus, tornando os seus conteúdos informacionais acessíveis a um público mais amplo. Além disso, pretendeu otimizar o controle e a segurança das coleções dos museus (SEC-RJ, 2012, p. 7).

Inicialmente, o site do Projeto Rede de Museus do estado do Rio de Janeiro disponibilizava um portal geral com os destaques das coleções de cada museu da FUNARJ, permitindo consultas às páginas individuais de cada unidade. Mais tarde, este portal foi retirado e substituído por uma página de acesso direto ao banco de dados para consulta e pesquisa do acervo.

⁴⁵ Esta supervisão é devida ao entendimento de que estes equipamentos possuem perfis distintos dos museus, assemelham-se a centros culturais, demandando, portanto, uma coordenação diferente e mais diversificada.



Figura 7: Portal original do Projeto Rede de Museus (SMU/SEC-RJ, 2011, slide 13).

Os principais benefícios proporcionados pelo Projeto Rede de Museus para os pesquisadores foram a possibilidade de consulta *on-line* aos acervos dos museus da FUNARJ por pesquisadores, produtoras e usuários *web*, com acesso a informações e imagens de qualidade independente dos limites de horário e acesso físico, e a realização de projetos educativos com recursos digitais.

4.1.3 SISGAM: Sistema de Gerenciamento de Acervos Museológicos

O Projeto garantiu a criação de uma base de dados multimídia, o SISGAM⁴⁶, para onde foram migrados os dados registrados no sistema utilizado anteriormente, permitindo ainda a inserção de imagens dos objetos. A base é um sistema de catalogação de acervos e também possui uma área de gerenciamento, onde são registradas as movimentações as quais os objetos são submetidos, como empréstimos e participações em exposições, por exemplo.

O SISGAM foi o principal produto entregue no Projeto Rede de Museus e pode ser acessado pelo *link* <<http://www.museusdoestado.rj.gov.br/sisgam/>>. Modificou as rotinas de trabalhos dos técnicos dos museus e viabilizando um novo fluxo de informações entre as

⁴⁶A plataforma tecnológica foi concebida em banco de dados MySQL e linguagem PHP.

instituições, ou seja, o sistema “consiste em duas bases de dados diferentes, uma entra os dados do acervo que é a ficha base e outra é a aérea de transações, que é a movimentação que o acervo recebe durante sua vida formando um histórico” (MACHADO, 2016, p. 1).

Além da integração *on-line* destes museus e da divulgação de seus acervos na *web*, o Sistema reforçou também a segurança dos dados de cada item das coleções dos museus. Como rotina do Centro de Tecnologia da Informação e Comunicação do Estado do Rio de Janeiro (PRODERJ), que hospeda o servidor do SISGAM, são feitos *backups* diários dos dados armazenados no Sistema.

O SISGAM segue uma padronização técnica em conformidade com o campo da Museologia. Normas e padrões internacionais são essenciais para o trabalho na base de dados a consolidação do Manual do Usuário e de Entrada de Dados, que normatizam como os dados devem ser estruturados e registrados nos campos de informação, “A boa recuperação requer uma boa inserção” (MACHADO, 2016, p. 4).

Apenas em 2014, o SISGAM passou por sua primeira manutenção e revisão dos códigos de linguagem e tabelas do sistema. Nesta manutenção suas funcionalidades foram otimizadas para que fosse possível continuar atendendo às demandas dos museus, acervos e usuários. Foram criados novos campos, novos formatos de relatórios e nova área de transação, voltada para o detalhamento das ações de conservação e restauração e novo perfil de usuário restaurador.

O Sistema de Gerenciamento possui duas formas de acesso. O acesso de usuários *web* permite a consulta aos objetos cadastrados e disponibilizados ao público comum sem cadastro prévio, com visualização limitada de campos em função da segurança das peças. O acesso restrito, destinada aos usuários cadastrados com senhas e acessos pré-definidos ao material disponível no Sistema. O SISGAM possui ainda diferentes perfis de usuários para acesso restrito de acordo com a unidade a qual o usuário cadastrado está subordinado, podendo ter acesso a mais de uma unidade com perfis de usuário iguais ou diferentes.

No quadro abaixo, vemos os perfis de acesso que o SISGAM possui e as permissões internas.

Quadro 5 - Perfis de acesso restrito ao SISGAM⁴⁷

Usuário	Permissões
Administrador	Além de possuir todas as permissões dos demais perfis, gerencia as funções, tabelas e os usuários de um museu; cadastra e desativa usuários no sistema.
Catalogador	Cadastra, atualiza ou edita as fichas catalográficas de cada item da unidade, o catalogador também pode gerar relatórios técnicos dos acervos.
Gerenciador de entrada	Responsável por revisar as ações dos catalogadores e, além de permissões semelhantes às do catalogador, pode liberar as fichas para consulta <i>on-line</i> e gerar relatórios administrativos.
Pesquisador interno	Acessa o modo restrito e consulta todas as fichas catalogadas no sistema, com restrição de campos de segurança e transações vinculadas às fichas. Este usuário é comumente destinado a curadores de exposições e produtoras, também pode ser atribuído a equipes de outras unidades que precisem consultar integralmente a base de dados de um determinado museu através de um cadastro e usuário com senha.

⁴⁷Fonte: "Manual do usuário e de entrada de dados" (SMU/SEC-RJ, 2012).

Pesquisador *web*/externo

Usuário comum da *web* que pode consultar livremente o acervo liberado para a pesquisa *on-line*.

Restaurador

Acesso destinado aos funcionários do Laboratório de Conservação⁴⁸ (LACON), este perfil é voltado para a inserção de dados somente na transação "Conservação/Restauração" atividades desenvolvidas pelo Laboratório, o perfil restringe ainda a visualização das transações de cada peça para apenas o "Estado de Conservação" mais atual de cada item.

A ficha catalográfica do SISGAM surgiu a partir de um mapeamento de campos entre os campos existentes nas fichas catalográficas utilizadas até então pelas unidades vinculadas a DIM/FUNARJ, o ICOM e o Dublin Core Metadata Element Set⁴⁹. A construção do SISGAM e seleção dos campos compõem a ficha foi baseada em normas e padrões estabelecidas em guias internacionais, como o *Diretrizes internacionais de informação sobre objetos: categorias de informação do CIDOC*⁵⁰ (CIDOC; ICOM, 2014), e nacionalmente, como o *Thesaurus para acervos museológicos* (FERREZ; BIANCHINI, 1987a e 1987b).

É importante sinalizar que, ao cadastrar uma nova ficha no sistema, a sua disponibilização *on-line* não é automática, ela depende ainda da revisão do usuário gerenciador de entrada da unidade, responsável pela última avaliação e conferência dos dados registrados na ficha e da imagem do objeto, para então este usuário liberá-la para consulta do público *web*, garantindo o "controle de qualidade da catalogação" (SMU/SEC-RJ, 2012, p. 16). Ou seja, a liberação das fichas para a internet é gradativa e opcional para as instituições e permite que as unidades trabalhem suas coleções inteiras para posterior disponibilização para

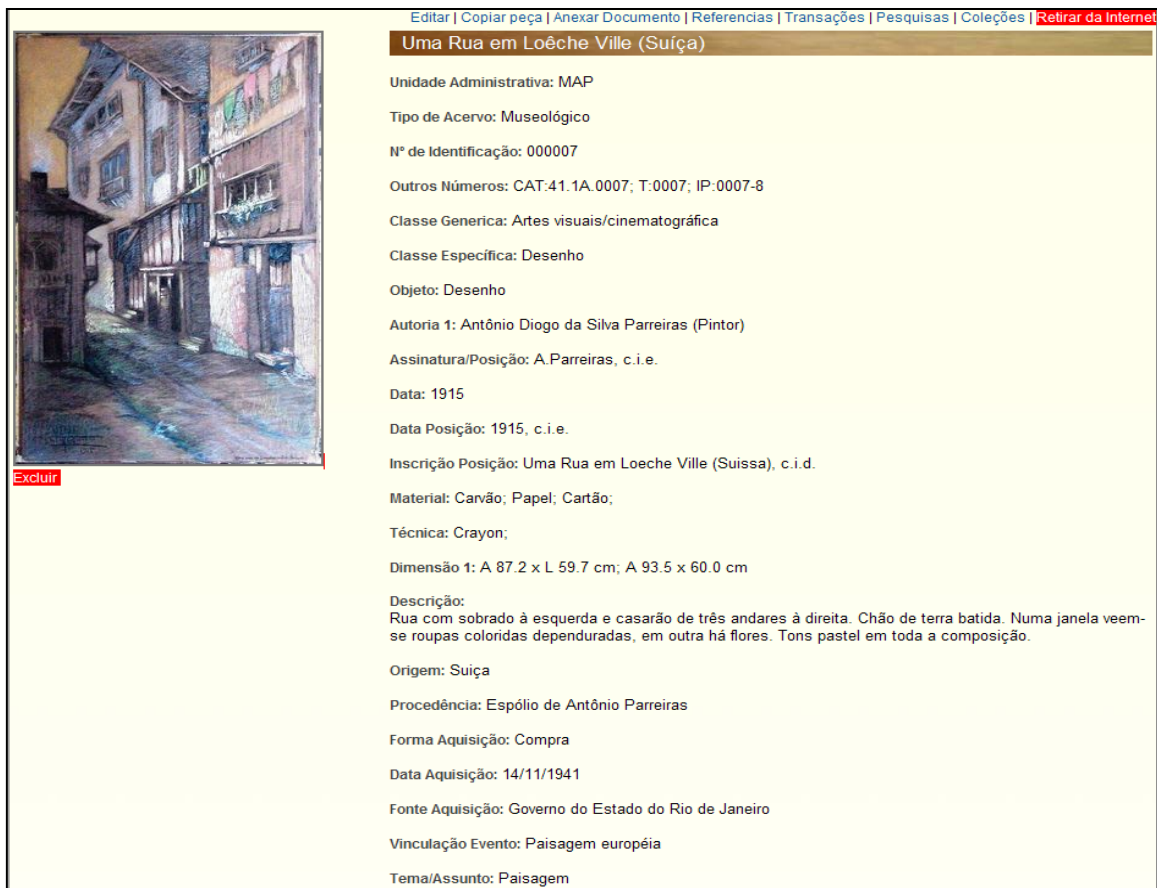
⁴⁸O LACON é subordinado à Superintendência de Museus e atende às demandas de todas as unidades vinculadas à FUNARJ e SMU, mas é sediado no Museu do Ingá, em Niterói.

⁴⁹O Dublin Core é um padrão de quinze campos descritivos, segundo o DCMI (2013), e foi criado em 1995 por ocasião de uma oficina em Dublin, Ohio, Estados Unidos da América.

⁵⁰O documento original foi publicado em junho de 1995, ver <http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Guidelines/CIDOCguidelines1995.pdf>. Acessado em: 13 mar. 2018.

os demais usuários, também evita a divulgação indevida de objetos ou coleções que tenham restrição em função de direitos associados com outras entidades ou herdeiros do autor.

As figuras abaixo demonstram o *layout* de apresentação de uma ficha catalográfica do SISGAM após a busca, a primeira corresponde à primeira versão do Sistema e a segunda, à versão atual.



Editar | Copiar peça | Anexar Documento | Referencias | Transações | Pesquisas | Coleções | Retirar da Internet

Uma Rua em Loèche Ville (Suíça)

Unidade Administrativa: MAP

Tipo de Acervo: Museológico

Nº de Identificação: 000007

Outros Números: CAT.41.1A.0007; T.0007; IP:0007-8

Classe Generica: Artes visuais/cinematográfica

Classe Especifica: Desenho

Objeto: Desenho

Autoria 1: Antônio Diogo da Silva Parreiras (Pintor)

Assinatura/Posição: A.Parreiras, c.i.e.

Data: 1915

Data Posição: 1915, c.i.e.

Inscrição Posição: Uma Rua em Loeche Ville (Suissa), c.i.d.

Material: Carvão; Papel; Cartão;

Técnica: Crayon;

Dimensão 1: A 87.2 x L 59.7 cm; A 93.5 x 60.0 cm

Descrição:
Rua com sobrado à esquerda e casarão de três andares à direita. Chão de terra batida. Numa janela veem-se roupas coloridas dependuradas, em outra há flores. Tons pastel em toda a composição.

Origem: Suíça

Procedência: Espólio de Antônio Parreiras

Forma Aquisição: Compra

Data Aquisição: 14/11/1941

Fonte Aquisição: Governo do Estado do Rio de Janeiro

Vinculação Evento: Paisagem européia

Tema/Assunto: Paisagem

Figura 8: Apresentação de busca da peça “Uma rua em Loèche Ville (Suíça)”, Museu Antonio Parreiras.

A busca por 000007 encontrou apenas 1 resultado.

Resultados por página: 12 | 20 | 40

Somente Imagens Imagem e Texto

Editar | Copiar peça | Anexar Documento | Referencias | Transações | Pesquisas | Coleções | Conjuntos | Retirar Internet

Uma Rua em Loèche Ville - Suíça

Unidade Administrativa: MAP - Museu Antonio Parreiras

Tipo de Acervo: Museológico

Nº de Identificação: 000007

Objeto: Paisagem (Desenho)

Autoria 1: Antonio Diogo da Silva Parreiras | Antonio Parreiras | Parreiras | [Ver mais](#)

Resultado da Busca no formato: [Dublín Core](#) | [ObjectID](#)

[Gerar Relatório](#)

Figura 9: Apresentação de busca da peça “Uma rua em Loèche Ville (Suíça)”, Museu Antonio Parreiras.

Como podemos ver na figura 9, atualmente é exibido um resumo da ficha com informações principais de identificação e a imagem. Abaixo deste breve descritivo há a opção de "ver mais", para que então o usuário possa visualizar todas as informações a respeito da peça. Ao clicar na imagem em ícone no canto esquerdo da ficha, o usuário pode visualizá-la em um tamanho maior.

Além da divulgação na internet das coleções que encontram-se disponíveis para o usuário externo, o sistema permite também o gerenciamento técnico e administrativo dos acervos com áreas voltadas para o registro de transações e movimentações que envolvem as peças. Estas funções são acessadas somente pelas equipes técnicas dos museus cadastrados em suas respectivas unidades.

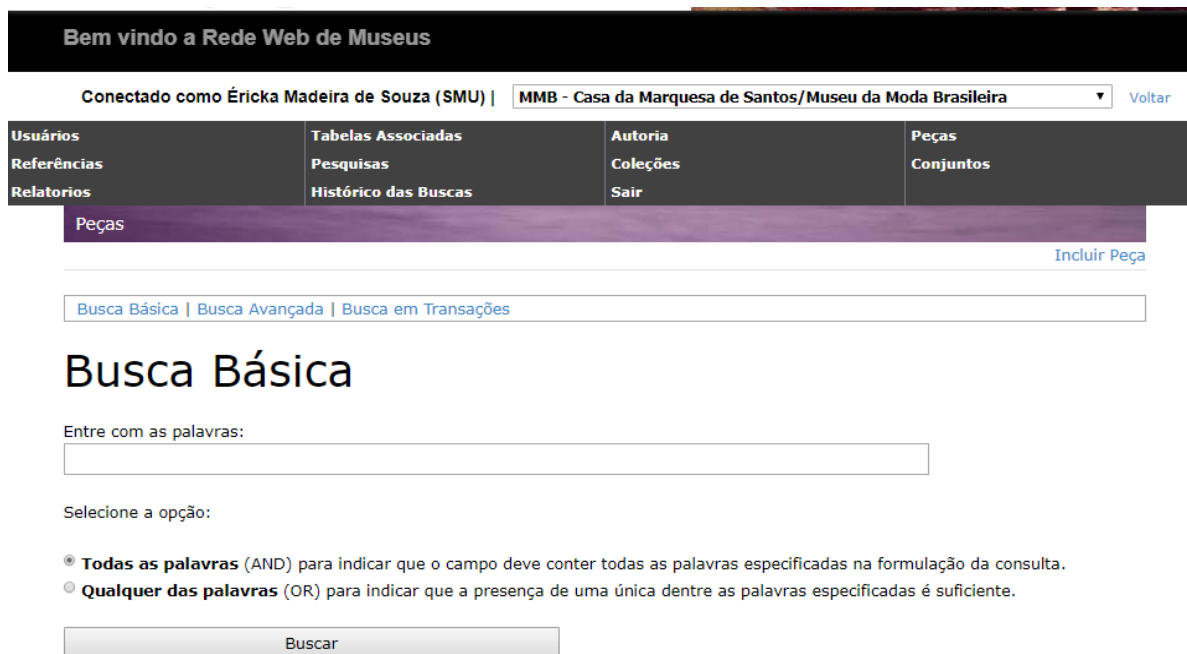
Atualmente, o SISGAM conta com cinco áreas de transações, são elas: estado de conservação; avaliações monetárias; conservação/restauração; empréstimos; participação em exposições; baixa de acervo; histórico de publicações. A seguir, conforme o quadro 4, um breve resumo das funcionalidade de cada área de transação no que diz respeito ao gerenciamentos dos objetos dos museus.

Quadro 6 - Áreas de transação, Sistema de Gerenciamento de Acervos Museológicos

Área	Finalidade	Permissão
Estado de conservação	Registro de dados referentes à condição física do item	Administrador, gerenciador de entrada, catalogador
Avaliações monetárias	Registro de dados referentes à valoração de mercado do bem	Administrador, gerenciador de entrada, catalogador
Conservação/restauração	Registro de dados referentes às práticas de conservação e restauração aplicadas em um bem	Administrador, restaurador
Empréstimo	Registro de dados referentes às movimentações dos bens envolvidos em empréstimos para outras instituições	Administrador, gerenciador de entrada, catalogador
Participação em exposições	Registro de dados referentes às exposições das quais a peça participou	Administrador, gerenciador de entrada, catalogador

Baixa de acervo	Registro de dados referentes aos bens que foram alienados, por furto, roubo ou remanejamento, da relação patrimonial dos museus	Administrador, gerenciador de entrada, catalogador
Histórico de publicações	Registro de dados referentes às publicações que abordaram determinada peça ou coleção da instituição	Administrador, gerenciador de entrada, catalogador

As pesquisas no Sistema podem ser feitas de três maneiras: busca básica, busca avançada e busca em transações. Nas capturas de tela do SISGAM a seguir vemos o *layout* atual destas buscas.



The screenshot shows the SISGAM interface. At the top, it says "Bem vindo a Rede Web de Museus". Below that, it indicates the user is logged in as "Éricka Madeira de Souza (SMU)" and the current institution is "MMB - Casa da Marquesa de Santos/Museu da Moda Brasileira". There is a "Voltar" link. A navigation menu includes: Usuários, Referências, Relatórios, Tabelas Associadas, Pesquisas, Histórico das Buscas, Autoria, Coleções, Sair, Peças, and Conjuntos. The "Peças" section is highlighted. Below the menu, there are links for "Busca Básica", "Busca Avançada", and "Busca em Transações". The main heading is "Busca Básica". There is a text input field labeled "Entre com as palavras:". Below it, a section titled "Selecione a opção:" contains two radio buttons: "Todas as palavras (AND) para indicar que o campo deve conter todas as palavras especificadas na formulação da consulta." (which is selected) and "Qualquer das palavras (OR) para indicar que a presença de uma única dentre as palavras especificadas é suficiente.". At the bottom, there is a "Buscar" button.

Figura 10: Busca básica no SISGAM.

A busca básica consiste numa busca por números ou palavras. Na busca por palavras, o sistema pesquisa em todos os campos preenchidos nas fichas catalográficas o termo digitado pelo usuário. Por não ser uma busca filtrada, ao digitar, por exemplo, o termo "pintura", o sistema recupera não somente os objetos de artes visuais "pintura", o Sistema pode retornar também uma louça que contenha uma pintura, desde que este termo esteja presente em sua ficha. Na busca por números, o Sistema funciona logicamente da mesma maneira.

As ferramentas "**AND** – para indicar que todas as palavras da busca devem estar presentes nas fichas / "**OR** – indica que a presença de pelo menos uma das palavras da busca é suficiente" (SMU/SEC-RJ, 2012, p. 12) auxiliam na exclusão ou inclusão de termo ou números na busca.

A busca básica não permite ao usuário realizar uma consulta a todas as unidades do SISGAM que ele possa ter acesso, se for o caso. Neste módulo ele realiza pesquisas apenas em uma unidade por vez.

Busca Avançada

Entre com as palavras para a busca no campo Descrição:

Selecione a opção:

- Ⓜ **Todas as palavras** (AND) para indicar que o campo deve conter todas as palavras especificadas na formulação da consulta.
- Ⓞ **Qualquer das palavras** (OR) para indicar que a presença de uma única dentre as palavras especificadas é suficiente.

Museu:

Tipo de Acervo:

Listar:

Nº Identificação:

Outros Números:

Autor:

Classe Genérica:

Classe Específica:

Objeto:

Título:

Material:

Técnica:

Coleção:

Conjuntos:

Status Interno:

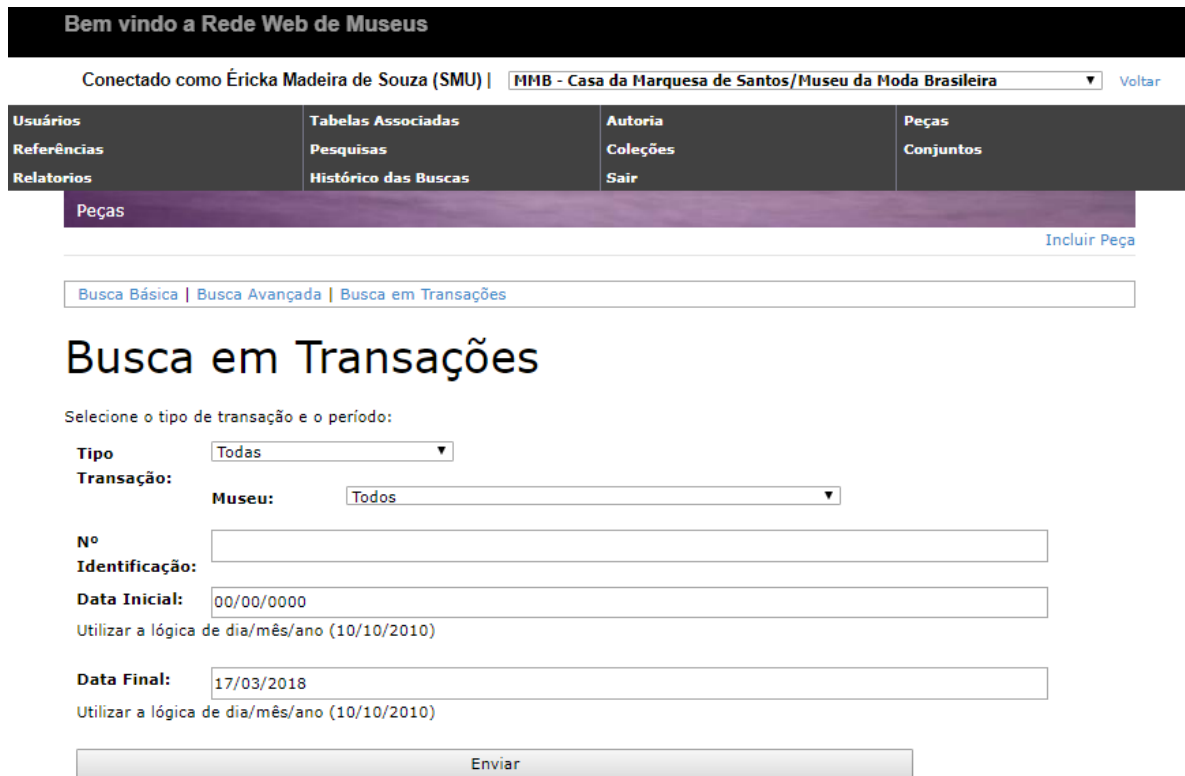
Tema/Assunto:

Figura 11: Busca avançada no SISGAM.

Na busca avançada o usuário pode pesquisar diretamente em alguns campos da ficha catalográfica do SISGAM. É possível preencher ou selecionar mais de um campo de acordo com o propósito de cada pesquisa, desta forma, o Sistema aplica filtros na recuperação da informação. A pesquisa também pode ser feita em todas as unidades que o usuário tem acesso ao mesmo tempo.

Para o bom funcionamento deste módulo de pesquisa é imprescindível que os usuários que catalogam no Sistema sigam as recomendações do Manual (SMU/SEC-RJ, 2012). Na

busca por campos é necessário que a informação esteja registrada no campo correto, caso contrário a sua recuperação é inviável, gerando maus resultados.



Bem vindo a Rede Web de Museus

Conectado como Éricka Madeira de Souza (SMU) | **MMB - Casa da Marquesa de Santos/Museu da Moda Brasileira** [Voltar](#)

Usuários	Tabelas Associadas	Autoria	Peças
Referências	Pesquisas	Coleções	Conjuntos
Relatórios	Histórico das Buscas	Sair	

Peças [Incluir Peça](#)

[Busca Básica](#) | [Busca Avançada](#) | [Busca em Transações](#)

Busca em Transações

Selecione o tipo de transação e o período:

Tipo

Transação: **Museu:**

Nº Identificação:

Data Inicial:
 Utilizar a lógica de dia/mês/ano (10/10/2010)

Data Final:
 Utilizar a lógica de dia/mês/ano (10/10/2010)

Figura 12: Busca em transações no SISGAM.

A busca em transações permite resultados a respeito das movimentações das peças, a partir dos tipos de transações que já vimos anteriormente. É possível pesquisar todas as transações ou apenas uma, assim como em todas as unidades ou apenas uma, e ainda, filtrar períodos determinados.

O SISGAM possibilita para os usuários internos a exportação de dados de uma pesquisa em formato Dublin Core ou Object ID⁵¹, um padrão internacional para descrição de objetos culturais lançado em 1997, criado por Jean Paul Getty Trust, "resultado de anos de pesquisa em colaboração com a comunidade do museu, agências internacionais de polícia e alfandegarias, comércio de arte, indústria de seguros e avaliadores de arte e antiguidades" (ICOM, 2018).

Outra funcionalidade é a geração de relatórios selecionando campos de acordo com a finalidade da busca. Os usuários também podem gerar relatórios modelos pré-determinados no menu de Relatórios do Sistema em diferentes formatos.

⁵¹ Lista de controle da norma Object ID ver <<http://archives.icom.museum/objectid/checklist/portuguese.pdf>>. Acessado em: 17 mar. 2018.

Resultado da Busca no formato: [Dublin Core](#) | [ObjectID](#)

[Gerar Relatório](#)

Selecione Formato de Relatório:

Word Excel

Selecione os Campos:

SELECIONAR TODOS OS CAMPOS

- | | | | |
|---|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Nº identificação | <input type="checkbox"/> Outros números | <input type="checkbox"/> Tipo Acervo | <input type="checkbox"/> Descrição |
| <input type="checkbox"/> Unidade administrativa | <input type="checkbox"/> Título | <input type="checkbox"/> Objeto | <input type="checkbox"/> Classe genérica |
| <input type="checkbox"/> Classe específica | <input type="checkbox"/> Autoria | <input type="checkbox"/> Data | <input type="checkbox"/> Data posição |
| <input type="checkbox"/> Origem | <input type="checkbox"/> Inscrição posição | <input type="checkbox"/> Dimensão 1 | <input type="checkbox"/> Dimensão 2 |
| <input type="checkbox"/> Dimensão 3 | <input type="checkbox"/> Tiragem | <input type="checkbox"/> Edição | <input type="checkbox"/> Imprenta local |
| <input type="checkbox"/> Imprenta editor | <input type="checkbox"/> Imprenta ano | <input type="checkbox"/> Material | <input type="checkbox"/> Técnica |
| <input type="checkbox"/> Vinculação pessoa | <input type="checkbox"/> Vinculação | <input type="checkbox"/> Peça composta | <input type="checkbox"/> Conjunto |
| | evento/Atividade | <input type="checkbox"/> Procedencia | <input type="checkbox"/> Forma de aquisição |
| <input type="checkbox"/> Palavra chave | <input type="checkbox"/> Obs | <input type="checkbox"/> Data da alteração | <input type="checkbox"/> Catalogador |
| <input type="checkbox"/> Coleção | <input type="checkbox"/> Assinatura posição | <input type="checkbox"/> Data aquisição | <input type="checkbox"/> Fonte aquisição |
| <input type="checkbox"/> Tema/Assunto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Incluir as imagens | <input type="checkbox"/> Link dos arquivos |
| | Estilo/Movimento/Segmento | <input type="checkbox"/> Localização | <input type="checkbox"/> Disponibilidade |
| <input type="checkbox"/> Pesquisa museologica | <input type="checkbox"/> Estado de conservação | <input type="checkbox"/> Avaliações monetárias | <input type="checkbox"/> Conservação/Restauração |
| <input type="checkbox"/> Empréstimos | <input type="checkbox"/> Participação em exposições | <input type="checkbox"/> Histórico de publicações | <input type="checkbox"/> Referências |
| | | <input type="checkbox"/> Pesquisas | <input type="checkbox"/> Peso |

Gerar Relatório

Figura 13: Geração de relatório selecionando campos no SISGAM.

Relatórios

Relatórios deste Museu:

- Relatório escolhendo os campos formato PDF
- Relatório escolhendo os campos formato DOC
- Relatório de todo acervo
- Relatório Excel 34 campos
- Relatório Excel 18 campos
- Relatório Excel 11 campos

Relatórios de Todos os Museus:

- Relatório Excel 34 campos
- Relatório Excel 18 campos
- Relatório Excel 11 campos

Relatórios Quantitativos Deste Museu:

- Relação de Classificação Específica nas Peças
- Relação dos Tipos de materiais nas Peças
- Relação dos Tipos de Técnicas nas Peças
- Relação dos Tipos de Acervos

Relatórios Quantitativos:

- Relação de Classificação Específica nas Peças
- Relação dos Tipos de materiais nas Peças
- Relação dos Tipos de Técnicas nas Peças
- Relação dos Tipos de Acervos

Relatórios Tabelas Associadas:

- Relatório Assuntos
- Relatório Atividades
- Relatório Autoria
- Relatório Classificação Específica
- Relatório Classificação Genérica
- Relatório Forma Aquisição
- Relatório materiais
- Relatório Museus
- Relatório posições
- Relatório Técnicas

Figura 14: Relatórios modelo do SISGAM.

Os benefícios e as novas facilidades, para os técnicos e gerenciadores dos acervos da FUNARJ, geradas a partir dos desdobramentos da implementação deste novo sistema foram essenciais para a manutenção e a segurança das informações a cerca de cada objeto. Esta ferramenta, através do rápido acesso e sem os impeditivos das barreiras físicas, permitiu ao

acervo ainda maior visibilidade e reconhecimento dos valores artísticos, históricos e sociais das obras sob a guarda do estado do Rio.

Em 2016 foi iniciado um novo projeto, financiado pela FUNARJ, de manutenção, migração de dados de novas unidades para o Sistema, criação de novas funcionalidades e melhoras no SISGAM. Infelizmente, por falta de verba orçamentária, o projeto precisou ser interrompido no final do exercício de 2017, o contrato encontra-se atualmente suspenso e sem previsão de retorno.

O segundo projeto de manutenção do SISGAM previa novas funcionalidades, como a criação de uma área voltada para o registro de dados referentes à previsão do período de domínio público dos autores, aos direitos de reprodução das obras e de uma base de dados para identificação e registro das informações técnicas a respeito dos acervos culturais digitais, por exemplo. Ferramentas fundamentais para a organização das informações sobre os direitos associados às obras dos museus, e do controle de qualidade e quantidade de seus acervos culturais digitais. Todas estas ações forneceriam um suporte essencial para a promoção do reuso das obras pertencentes às unidades museológicas não só da FUNARJ, mas também da Rede *Web* de Museus.

Até que este projeto possa ser retomado e concluído, o Sistema funciona perfeitamente com os desenvolvimentos realizados na manutenção de 2014. Porém com algumas limitações de capacidade, o SISGAM não está apto a receber arquivos multimídias, por exemplo. Contudo, a Superintendência de Museus, através da Coordenação de Museologia, permanece em constante busca por novos patrocinadores que possam financiar este e outros projetos que envolvem o SISGAM.

4.2 O projeto Rede *Web* de Museus

A Rede *Web* surgiu do projeto de interligação de diversas unidades museológicas sediadas no território do estado do Rio de Janeiro através de um portal comum *on-line* acessível de qualquer localidade com conexão à internet. Foi elaborada como um desdobramento das novas oportunidades oriundas a partir do Sistema de Gerenciamento de Acervos Museológicos. O desenvolvimento da *web* e das tecnologias atreladas a ela transformou não só a relação dos museus com suas coleções ou seus públicos, mas também as relações entre os próprios museus e outras instituições.

Todo o sistema e os fluxos de comunicação no mundo se aceleraram e a troca de dados se intensificou. No caso dos museus, este cenário tornou possível que as pesquisas e as exposições realizadas em museus se dinamizassem de diversas maneiras, integrando seus temas e agregando umas as outras novas informações que fornecessem outro viés de abordagem mesmo dentro de temas co-relatos.

A Rede *Web* de Museus foi criada em 21 de maio de 2014, instituída por meio de Portaria nº 513 publicada no Diário Oficial do Estado do Rio de Janeiro (DOERJ), pela FUNARJ. Conforme consta na portaria, o objetivo da Rede é "[...] ampliar a disseminação dos acervos museológicos e a cooperação entre instituições nos campos do gerenciamento, documentação, pesquisa, educação, comunicação e integração dos acervos museológicos" (BRASIL, 2014, p. 47). Atualmente, o SISGAM e a Rede *Web* de Museus são acessados através do *site* dos museus do estado do Rio de Janeiro, no *link* <<http://www.museusdoestado.rj.gov.br/>>.

A portaria estabelece também os critérios para participação na Rede. É necessário que a instituição esteja com seu cadastro atualizado no Sistema Estadual de Museus (SIM), também gerenciado pela Superintendência de Museus, e seja sediada dentro dos limites geográficos do estado do Rio de Janeiro. Houve casos em que a Superintendência foi procurada por instituições que não estavam cadastradas no SIM, neste caso é solicitado à instituição que efetue o seu cadastro, importante para o levantamento e identificação das instituições museológicas existentes no estado e manutenção das informações sobre as mesmas.

Para a formalização das adesões foram delineadas duas maneiras, uma adesão colaborativa ou uma adesão plena, mas o instrumento jurídico é o mesmo para ambas. A adesão colaborativa é voltada para instituições que já possuam sistemas de catalogação, mas que ainda assim quisessem integrar a Rede e compartilhar seus acervos no SISGAM, desta forma, em geral, é selecionada uma coleção representativa do museu para ser trabalhada e disponibilizada na base de dados; a adesão plena é destinada às instituições que não trabalham com nenhum sistema de informação automatizado e desejam utilizar o SISGAM em sua totalidade.

A Rede *Web* possui hoje um total de 90.610 itens cadastrados na plataforma SISGAM, sendo 29% provenientes dos museus da FUNARJ e 71% das demais adesões à Rede. No quadro a seguir podemos ver quais instituições participam da Rede *Web* de Museus e mediante qual tipo de vínculo formalizaram sua participação.

**Quadro 7 - Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro**

Item	Instituição	FUNARJ / SMU	Adesão Colaborativa	Adesão Plena
1	Casa da Marquesa de Santos	X		
2	Casa de Casimiro de Abreu	X		
3	Casa de Euclides da Cunha	X		
4	Casa de Oliveira Vianna	X		
5	Gabinete de Leitura Guilherme Araújo	X		
6	Museu Antonio Parreiras	X		
7	Museu Carmen Miranda	X		
8	Museu do Ingá	X		
9	Centro de Documentação do Theatro Municipal			X
10	Museu Bispo do Rosário de Arte Contemporânea			X
11	Museu das Telecomunicações / Oi Futuro			X
12	Museu Histórico da Cidade do Rio de Janeiro			X



13	Casa Stefan Zweig	X
14	Centro de Memória da Universidade Rural do Rio de Janeiro	X
15	Espaço Cultural Luciano Bastos	X
16	Igreja Positivista do Brasil	X
17	Museu Casa de Benjamin Constant	X
18	Museu Casa de Scliar	X
19	Museu de Etnologia Odé Gbomi	X
20	Museu do Samba Carioca	X
21	Museu Internacional de Arte Naïf	X
22	Museu Janete Costa de Arte Popular	X
23	Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro	X
24	Museu Naval e Oceanográfico	X
25	Museu Vivo do São Bento	X

Apesar de um total de vinte e cinco⁵² instituições, ao acessarmos o SISGAM não encontramos todas estas unidades disponíveis para o acesso do usuário *web*. Isto se dá porque algumas instituições que possuem peças cadastradas no Sistema, ainda não disponibilizaram seus acervos para a consulta do usuário *web*, em função de finalização dos seus trabalhos de seleção de acervo para liberação *on-line* e/ou revisão dos dados inseridos na base de dados. Em outros casos, algumas das unidades relacionadas acima ainda não realizaram cadastro de peças no Sistema, por problemas operacionais ou técnicos.

A Rede possui uma página introdutória com um texto de apresentação do projeto e seus objetivos, indicando as ferramentas disponíveis para a padronização das normas de acervos de suas instituições, "dispõe de um conjunto de instrumentos normativos, metodológicos, tecnológicos e gerenciais e do portal unificado de consulta pública para disponibilizar aos seus colaboradores" (SMU/SEC-RJ, 2016).

Levando em consideração o comportamento da sociedade contemporânea, constantemente conectada aos fenômenos tecnológicos e comunicacionais, o trabalho em rede destas instituições permite que suas relações sejam desenvolvidas em consonância com as relações sociais.

As relações em redes também representam a sociedade contemporânea e auxiliam na compreensão das transformações culturais, pois a rede é um "elemento estruturante e dinamizador da circulação de fluxos comunicacionais e informacionais que acaba por atingir praticamente todas as áreas da sociedade e influencia suas práticas e modos de funcionamento" (MARTINS, SILVA, CARMO, 2018, p. 195).

O trabalho entre as instituições da Rede *Web* movimenta a troca não só de informações, como também de experiências. Este ambiente contribui para uma convergência dos procedimentos técnicos e administrativos dentro dos museus, com base nos casos de sucesso e nos entraves similares nas instituições culturais públicas ou privadas.

A Rede *Web* configura também como uma política pública para os museus do estado do Rio de Janeiro. Ela fomenta recursos necessários ao seu funcionamento, como a manutenção do *software* do sistema e de suas funcionalidades, a adoção dos padrões recomendados pela comunidade museológica, "ao fomentar estes recursos e torná-los

⁵² Na página de apresentação da Rede *Web* consta a informação de 24 instituições presentes na Rede, porém este dado está desatualizado.

disponíveis aos museus do estado, a Rede se constitui num instrumento político para fomentar a ampliação do acesso a estes acervos, a oferta de serviços integrados e a presença na Web desses acervos” (MARCONDES; MACHADO; MADEIRA, 2016, p. 422). Todas as atualizações da sua plataforma tecnológica, por exemplo, são discutidas anteriormente em função da demanda oriunda da enorme diversificação de acervos que são cadastrados no SISGAM, e suas novas funcionalidades ficam disponíveis para todas as unidades da Rede Web.

Na figura 15 a seguir, vemos o ambiente proposto pela estrutura colaborativa da Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro.

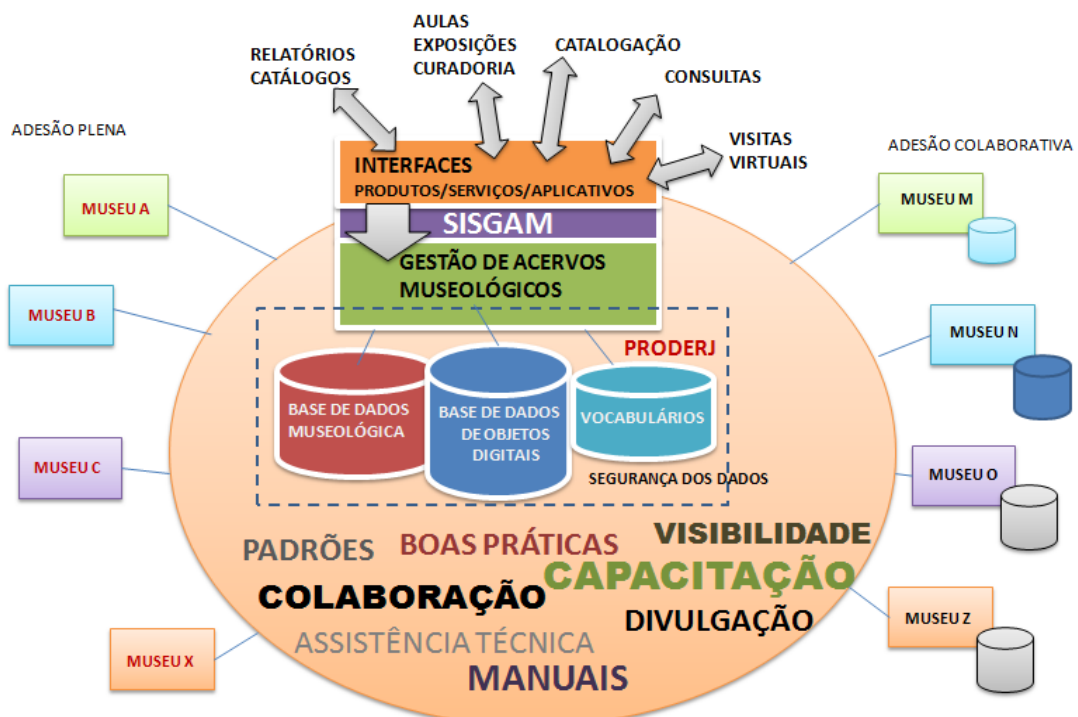


Figura 15: O ambiente da Rede Web de Museus (SMU/SEC-RJ, 2015 slide 4).

O gráfico acima (figura 15) demonstra os possíveis resultados a partir do funcionamento integral da Rede com base nas inter-relações entre diversas instituições em um trabalho cooperativo. Através de um ambiente colaborativo de boas práticas, controlado por vocabulários, normas e padrões em diretrizes ou manuais técnicos e capacitação dos profissionais atuantes no campo, aplicados às bases de dados museológicas, com o apoio do tratamento técnico e o gerenciamento destes acervos e suas informações, configurados no trabalho realizado pelos técnicos no SISGAM, as instituições culturais podem garantir maior controle de qualidade em seus produtos e também gerar novos serviços integrados com seus acervos, como aulas e exposições virtuais, novas curadorias, por exemplo.

4.3 Digitalização e reuso dos objetos digitais na Rede *Web* de Museus

Dentre os instrumentos normativos que a Rede pode disponibilizar para os seus museus, destacamos três que se relacionam com o tratamento das imagens digitais dos seus objetos físicos, que configuram parte do acervo cultural digital das instituições, para serem trabalhados nesta dissertação.

Os documentos são o "Anexo VII - Padrões para digitalização de acervos", disponível no Manual do usuário e de entrada de dados, do SISGAM, "Anexo VIII - Digitalização: subsídios para o planejamento" e a Portaria Nº 580, de 05 de maio de 2016, publicada no Diário Oficial do Rio de Janeiro (DOERJ) no dia 10 de maio de 2016. Ambos foram criados inicialmente para atender necessidades dos museus da FUNARJ, mas são disponibilizados para todas as unidades da Rede, apesar destes documentos não se tornarem imperativos para as ações desenvolvidas nos demais museus, os formatos estabelecidos nos padrões de digitalização são obrigatórios na inserção de imagens dos acervos no SISGAM.

4.3.1 Digitalização no Manual do usuário e de entrada de dados

O Manual de entrada de dados do Sistema de Gerenciamento de Acervos Museológicos conta com diversos documentos em anexo com orientações auxiliares de catalogação para categorias específicas de acervos, como fotografia e partituras, por exemplo, e outras normas técnicas. Dentre estes anexos encontram-se um documento que padroniza as especificações técnicas para digitalização de acervos e outro que apresenta os critérios necessários no planejamento da mesma.

Este padrão para digitalização surgiu em função da experiência com um projeto de catalogação, higienização, diagnósticos, fotografia e pesquisa das coleções do acervo museológico e o inventário do acervo documental, realizado em 2012/2013. A entrega dos produtos de fotografia trouxe para a pauta da Coordenação de Museologia discussões sobre os formatos e padrões apropriados para as imagens digitais a serem entregues pela empresa para a FUNARJ e SMU.

Ao final do projeto, decidiu-se pela elaboração de um documento que funcionaria como um guia para os próximos projetos de digitalização e fotografia dos objetos culturais dos museus da FUNARJ. O texto foi desenvolvido pelo Professor Drº. Luis Fernando Sayão, que então era consultor da base de dados e aborda as condições de captura e gerenciamento de imagens.

As especificações deste documento podem ser aplicadas tanto em capturas realizadas com câmeras fotográficas quanto as capturas geradas por scanners. Estabelece os seguintes parâmetros a serem observados durante o planejamento destas ações:

- Usos pretendidos – atuais e futuros – para as imagens;
- Condições de manuseio e movimentação do objeto original;
- Valor intrínseco do objeto original;
- Definição do equipamento de captura (exemplo: scanners para livros raros)";
- Condições de captura (iluminação, composição, fundo, sinaléticas, etc.) (SAYÃO, 2014, p. 112).

Com relação aos processos e etapas de captura, foi elaborado um gráfico ilustrativo que exhibe o fluxo de sequência de ações nas capturas, como vemos abaixo.

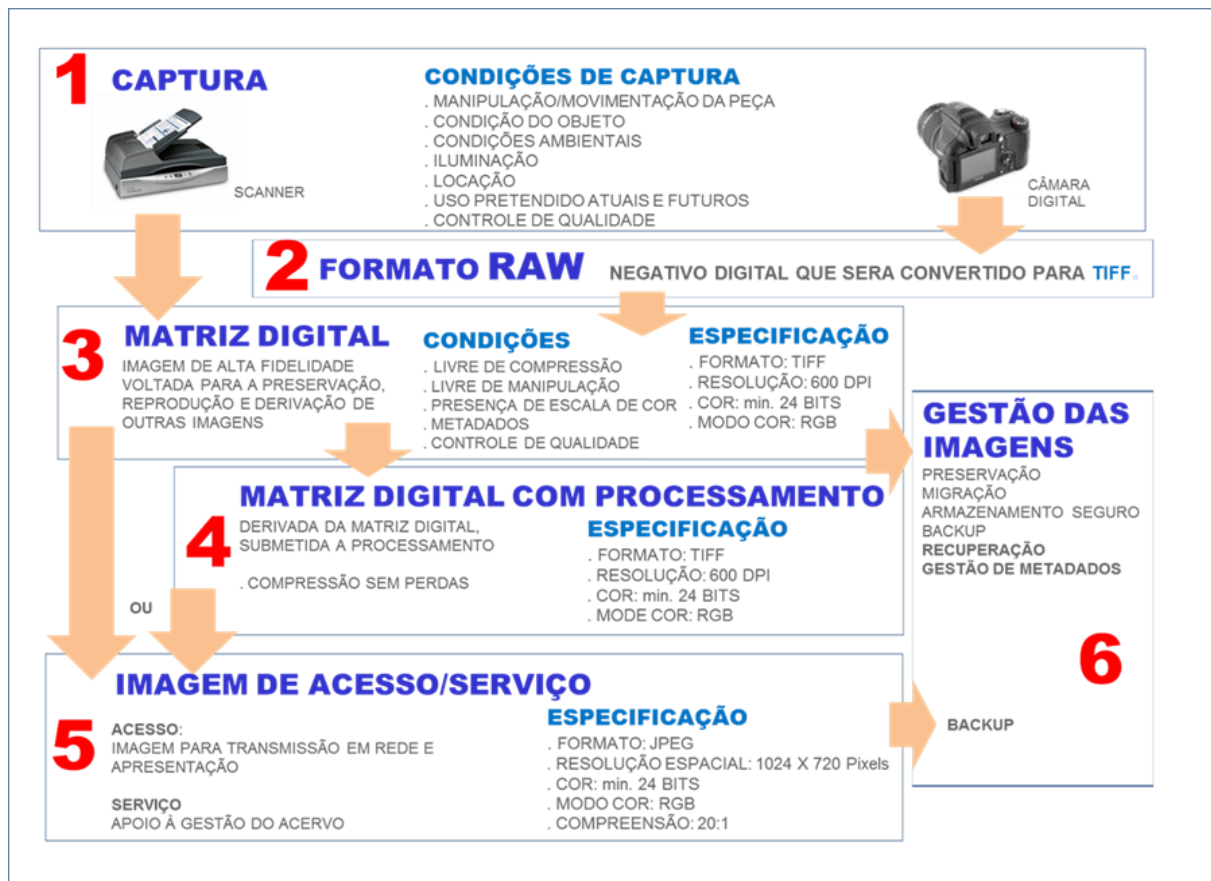


Figura 16: Fluxo de captura das imagens (SAYÃO, 2014, p. 115).

Quanto ao controle das qualidades das imagens obtidas, é essencial que estejam em conformidade com as funções que irão desenvolver. Para o estabelecimento destes padrões Sayão conceitua as imagens MD, ou seja, o arquivo principal de cada objeto fotografado ou digitalizado, e as imagens geradas a partir dela, a matriz processada, para então a geração de outros formatos de acordo com o propósito da utilização, e as chamadas derivadas digitais para acesso, serviços e navegação, "[...] que estarão em formatos mais apropriados para a transmissão, acesso e visualização e para outros fins" (SAYÃO, 2014, p. 116).

Na figura abaixo encontramos as especificações técnicas de todas as categorias de imagens geradas a partir das capturas, de acordo com suas respectivas funções.

Quadro 8 - Especificações técnicas de imagens digitais

MATRIZ DIGITAL	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 24 bits, Modo de cor: RGB Resolução: 600 DPI
MATRIZ PROCESSADA	Formato: TIFF Compressão: 20:1 Cor: 24 bits, Modo de cor: RGB Resolução: 600 DPI
DERIVADA DE ACESSO/ DERIVADA DE SERVIÇO	Formato: JPEG Compressão: 20:1 Cor: 24 bits, RGB Resolução espacial: 1024 x 720 pixels
DERIVADA DE NAVEGAÇÃO	Gerada automaticamente pelo SISGAM em formato GIF

Fonte: Anexo VII - Padrões para digitalização de acervos (SAYÃO, 2014, p. 120).

As imagens derivadas de acesso devem otimizar os processos de movimentação da imagem através da internet, como acesso, transmissão e *download*, possuem menos qualidade de resolução e é comprimida. Como são imagens para acesso na *web*, o ideal é que não tenham interferências externas ao objeto na imagem que possam desvirtuar sua visualização, como números de identificação ou danos físicos no objeto.

As imagens de serviço são comprimidas, mas com alta qualidade de resolução e "[...] cujo objetivo é documentar detalhes relevantes do objeto no contexto dos vários processos pelo qual ele passa, como restauração e avaliação" (SAYÃO, 2014, p. 117). Já as imagens de navegação são as imagens ícones de primeira visualização das fichas catalográficas.

Há também outra tabela com orientações para os formatos dos arquivos digitalizados de algumas categorias de acervos, baseada em recomendações do CONARQ, como vemos a seguir.



Quadro 9 - Tabela do CTDE/CONARQ

TIPO DE DOCUMENTO	MATRIZ DIGITAL	CÓPIA DE SERVIÇO
Recorte de jornal Cor	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 24 bits, RGB Resolução: 300 DPI Margem: 0, 2 cm	Formato: JPEG Compressão: 20:1 Cor: 24 bits, RGB Resolução: 300 DPI Margem: não
Recorte de jornal Escala de cinza	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 8 bits, tons de cinza Resolução: 300 DPI Margem: 0,2 cm	Formato: JPEG Compressão: 10:1 Cor: 8 bits, tons de cinza Resolução: 300 DPI Margem: não
Partitura musical (Multipáginas)	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 8 bits, tons de cinza Resolução: 300 DPI Margem: 0,2 cm	PDF
Roteiros (Multipágina)	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 8 bits, tons de cinza Resolução: 300 DPI Margem: 0,2 cm	PDF
Capas de disco	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 24 bits, RGB Resolução: 600 DPI Margem: 0, 2 cm	Formato: JPEG Compressão: 20:1 Cor: 24 bits, RGB Resolução: 300 DPI Margem: não
Fotografias Cor	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 24 bits, RGB Resolução: 600 DPI Margem: 0, 2 cm	Formato: JPEG Compressão: 20:1 Cor: 24 bits, RGB Resolução: 300 DPI Margem: não
Fotografia B & W	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 24 bits, tons de cinza Resolução: 600 DPI Margem: 0,2 cm	Formato: JPEG Compressão: 10:1 Cor: 8 bits, tons de cinza Resolução: 300 DPI Margem: não
Documentos datilografados (Multipáginas)	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 8 bits, tons de cinza Resolução: 300 DPI	PDF
Documentos manuscritos com a presença de cor	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 24 bits, RGB Resolução: 300 DPI	PDF
Documentos manuscritos sem a presença de cor	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 24 bits, RGB Resolução: 300 DPI	PDF
Desenhos A3	Formato: TIFF Compressão: NÃO	Formato: JPEG Compressão: 20:1

Planta	Cor: 24 bits, RGB Resolução: 600 DPI Margem: 0, 2 cm	Cor: 24 bits, RGB Resolução: 300 DPI Margem: não
	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 8 bits, tons de cinza Resolução: 300 DPI Margem: 0,2 cm	Formato: JPEG Compressão: 10:1 Cor: 8 bits, tons de cinza Resolução: 300 DPI Margem: não
Caderno de desenho	Formato: TIFF Compressão: NÃO Cor: 24 bits, RGB Resolução: 600 DPI	PDF

Fonte: Anexo VII - Padrões para digitalização de acervos (SAYÃO, 2014, p. 121).

O "Anexo VIII - Digitalização: subsídios para o planejamento" (SMU/SEC-RJ, 2012), apresenta os aspectos que devem ser observados durante o planejamento. Os itens foram organizados na tabela abaixo com resumos de seus objetivos, a fim de melhor visualização e compreensão.

Quadro 10 - Critérios para o planejamento de digitalização⁵³

Item	Objetivo
Uso pretendido e usuários das imagens	Verificar a finalidade de uso das imagens a serem geradas e a quais usuários se destinam.
Prioridades de digitalização	Realizar levantamento e seleção das coleções que serão digitalizadas.

⁵³Dados retirados do "Anexo VIII - Digitalização: subsídios para o planejamento", do Manual do usuário e de entrada de dados (SMU/SEC-RJ, 2012, p 122-125).

Infraestrutura tecnológica

Estrutura de tecnologia da informação na instituição que possa garantir a manutenção e o gerenciamento dos acervos digitais a longo prazo.

Armazenamento

Avaliar as mídias de armazenamento para cópias, manter padronização nos armazenamentos e considerar possível crescimento

Copyright e segurança

Conhecer as nuances da lei e obter as permissões necessárias para digitalização, disseminação e usos futuros das imagens; em casos de contratação de fotógrafo, obter todos os direitos possíveis de disseminação; manter as imagens disponíveis na *web* em baixa resolução para desencorajar usos inapropriados.

Qualidade da imagem

Capturar as imagens sempre na mais alta qualidade possível; as imagens devem ser consistentes em resolução, tamanho e profundidade de cor.

Digitalização

As imagens devem ser capturadas em uma única operação; não utilizar compressão para arquivos de preservação (MD).

Fotografia

As fotografias devem ser feitas em uma única operação; considerar iluminação, locação, condições do objeto e riscos da movimentação e exposição ao calor e luz.

Gestão das imagens

Cada imagem deve ter um identificador único; manter impressa cópias das localizações das imagens; padronizar os metadados das imagens.

Níveis de digitalização

Definição das diferentes categorias de imagens (MD e derivadas) e dos formatos ideais para geração e utilização.

Podemos ver que alguns dos parâmetros descritos no quadro acima e detalhados no Anexo VII do Manual, estão em consonância também com as recomendações do CONARQ (2010). Já alguns pontos, como a manutenção de imagens de acesso na *web* em baixa resolução pode suscitar questionamentos a respeito de imagens de obras em domínio público, conforme visto brevemente em Eschenfelder e Caswell (2010).

4.3.2 A Portaria de Cessão de Imagem da FUNARJ

Na intenção da normatização dos trâmites de movimentação dos acervos das unidades museológicas vinculadas à FUNARJ, foi publicada no DOERJ em 2013 a primeira portaria da Fundação regulamentando os procedimentos de empréstimos de obras⁵⁴. Posteriormente, em 2016, publicou-se a portaria nº 580 de 05 de maio de 2016, que regulamenta a cessão de imagem dos acervos da FUNARJ. A Portaria nº 580 trata "[...] de orientações gerais sobre o requerimento e emissão de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos que constituem o acervo das unidades museológicas da FUNARJ" (SMU/SEC-RJ, 2017, p. 3).

Sem um dispositivo legal que regule estas ações, os museus carecem de um suporte jurídico para validar suas observações e exigências e ficam expostos nas negociações com as produtoras, por exemplo, como as condições para cessão e os acordos de contrapartida a serem oferecidas pelos requerentes da cessão. Esta portaria baseou-se em procedimentos que já eram seguidos pelas equipes dos museus da FUNARJ.

⁵⁴ Portaria FUNARJ N° 497 de 07 de novembro de 2013.

As solicitações de uso e reprodução de imagens de acervos, ou mesmo do prédio do museu, podem ser requeridas por pessoas físicas ou jurídicas, para cada uma há uma documentação que é exigida para formalização da solicitação junto ao museu. As solicitações de pessoa física consistem em pesquisadores que possuam vínculo acadêmico com instituições, as solicitações jurídicas são geralmente produtoras e demais instituições culturais, que requerem a permissão de uso da imagem de uma obra para complementação de eventos ou publicações em geral.

Quando o requerente entra em contato com o museu, algumas questões devem ser verificadas antes do encaminhamento dos requerimentos preenchidos e da documentação pertinente ao processo. Os museus possuem emails padronizados para serem enviados aos solicitantes com a explicação de um passo a passo a ser seguido até a assinatura do Termo de Autorização de Uso e Reprodução de Imagem por Terceiros e o pagamento da taxa, quando for o caso, sempre após a autorização do pedido de requerimento. Nas figuras abaixo vemos as tabelas de valores referentes a publicações e filmagens nas dependências dos museus.

I. Publicações

Livros Impressos	Até 1.000	Entre 1.000 e 5.000	Superior a 5.000
Tiragem	exemplares	exemplares	exemplares
Formato:			
¼ Página ou menos	R\$ 50,00	R\$ 100,00	R\$ 150,00
Meia página	R\$ 65,00	R\$ 110,00	R\$ 160,00
Página Inteira	R\$ 100,00	R\$ 200,00	R\$ 300,00
Capa	R\$ 200,00	R\$ 250,00	R\$ 400,00
Imprensa	Até 1.000	Entre 1.000 e 5.000	Superior a 5.000
Tiragem	exemplares	exemplares	exemplares
Formato:			
¼ Página ou menos	R\$ 10,00	R\$ 15,00	R\$ 25,00
Meia página	R\$ 15,00	R\$ 20,00	R\$ 35,00
Página Inteira	R\$ 30,00	R\$ 35,00	R\$ 45,00
Capa	R\$ 40,00	R\$ 45,00	R\$ 55,00
CDRoms, DVD	Até 1.000	Entre 1.000 e 5.000	Superior a 5.000
Tiragem	exemplares	exemplares	exemplares
Conteúdos gravados	R\$ 100,00	R\$ 150,00	R\$ 200,00
Conteúdos impressos	R\$ 50,00	R\$ 75,00	R\$ 100,00
Publicidade			
Taxa única	R\$ 2.000,00		
Inserção na Internet e sites Web			
Taxa única	R\$ 300,00		
Publicações digitais / E-book			
Formato:			
¼ Página ou menos	R\$ 30,00		
Meia página	R\$ 40,00		
Página Inteira	R\$ 65,00		
Capa	R\$ 120,00		

Figura 17: Tabela de valores de cessão de imagem dos acervos da FUNARJ para publicações.

II - Realização de filmagens ou sessões fotográficas para fins comerciais
2.1- Taxas de Produção

Tomadas de Vistas Gerais (interiores e exteriores)	Valor:
Um dia de trabalho (a)	R\$ 2.500,00
Meio-dia de trabalho (a)	R\$ 1.500,00
Hora suplementar (b)	R\$ 500,00

Obs: (a) Realização de filmagens ou sessões fotográficas no horário normal de funcionamento do Museu: de 10h as 17h.

(b) Realização de filmagens ou sessões fotográficas fora do horário normal de funcionamento do Museu, de acordo com a disponibilidade da equipe do museu.

2.2. Taxas de Utilização

2.2.1 Filmagens ou sessões fotográficas para fins publicitários ou comerciais	Valor:
Um dia de trabalho (a)	R\$ 5.000,00
Meio-dia de trabalho (a)	R\$ 2.500,00
Hora suplementar (b)	R\$ 1.000,00

2.2.2 Taxa especial de filmagem ou sessões fotográficas de obras das Coleções dos Museus	Valor:
Um dia de trabalho (a)	R\$ 1500,00 (R\$ 300,00 / hora)
Meio-dia de trabalho (a)	R\$ 750,00
Hora suplementar (b)	R\$ 350,00

Obs: (a) Realização de filmagens ou sessões fotográficas no horário normal de funcionamento do Museu: de 10h às 17h, para equipe de até 5 pessoas

(b) Realização de filmagens ou sessões fotográficas fora do horário normal de funcionamento do Museu, de acordo com a disponibilidade da equipe do museu.

Figura 18: Tabela de valores de cessão de imagem dos acervos da FUNARJ para filmagens ou sessões fotográficas para fins comerciais.

Na ocasião em que o museu não possua imagem em alta resolução do objeto do requerimento, o solicitante pode realizar o registro da imagem e a mesma se torna a contrapartida no processo. Em geral, as contrapartidas de cessão de imagem consistem na doação de uma parcela do material do produzido com a(s) imagem(ns), nos casos de produção acadêmica é doada uma cópia do produto final.

Analisando os padrões estabelecidos pela Portaria da FUNARJ, percebe-se que há um controle total quanto ao uso das imagens dos acervos. Tendo em vista que não há menção a casos em que não sejam necessários os trâmites descritos no documento, deduz-se que mesmo as obras que possam estar em domínio público tenham seu acesso e uso rigorosamente controlados, inclusive mediante pagamento de taxas em casos pré-determinados.

Atualmente a equipe da Coordenação de Museologia vem realizando o levantamento e padronização de todas as informações dos autores que estejam presentes em suas coleções. A partir desta ação, será possível ter a real precisão de todos os artistas que já estão em domínio público, que consiste em setenta anos completos contados a partir do primeiro dia do ano

seguinte a sua morte. A prioridade é que estes dados permitam a revisão da Portaria, de modo que torne menos burocrático o acesso a permissão de uso ou reprodução das imagens das obras em domínio público.

4.4 A projeção da articulação da Rede *Web* de Museus

Desde sua criação, em 2014, um dos grandes objetivos da Rede *Web* é se tornar uma entidade jurídica, com Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ) próprio e independente da FUNARJ ou da SMU/SEC-RJ. Isto garantiria a desenvoltura da Rede alheia aos trâmites burocráticos destas instituições e viabilizaria sua própria estruturação de ações, planejamentos e captação de recursos.

Em função da atual crise política e econômica que assola o estado do Rio de Janeiro, coincidentemente também desde 2014, alguns destes objetivos ainda não puderam ser postos em prática por verbas orçamentárias reduzidas no Governo do Estado. O trabalho desenvolvido pela Rede é planejado e executado pela Superintendência de Museus, através da equipe da Coordenação de Museologia e colaboradores, em parceria com a FUNARJ e demais instituições que participam da Rede.

Para que o objetivo geral da Rede, de ampliação da presença dos museus do Rio de Janeiro na *web*, gerando maior alcance de público e novas audiências para seus acervos, e a valorização deste patrimônio cultural, é necessário ainda que sejam efetivadas algumas recomendações da própria portaria que instituiu a Rede *Web* de Museus. A

[...] criação da comissão integrada por representantes dos museus pertencentes à estrutura da FUNARJ, designados em ato próprio da Presidência, sendo admitidos membros externos indicados em ato da Secretaria de Estado de Cultura (BRASIL, 2014, p, 47),

por exemplo, é uma das ações que atuaria na manutenção dos encontros regulares dos membros da Rede, coordenando a promoção da troca de experiências e cooperação técnica, desenvolvimento e atualização de normas e padrões entre os museus.

A estruturação desta comunidade de instituições para fóruns de discussão que possam abordar, além dos temas técnicos pertinentes, os assuntos que são debatidos atualmente na área da museologia em paralelo às tendências tecnológicas e culturais. A consolidação do ambiente colaborativo que a Rede propõe sustentar pode fazer com que esta iniciativa defina políticas públicas de promoção de maior acesso e reuso do patrimônio que está sob a guarda de cada uma, tornando estas coleções mais sociais, reconhecidas e expandindo suas

capacidades de comunicação, além do enriquecimento cultural de cada objeto e das culturas que representam.

A partir da análise feita nesta pesquisa, o quadro 11 foi elaborado com três áreas principais relacionadas aos trabalhos com acervos culturais e um breve descritivo dos benefícios que a consolidação da Rede *Web* de Museus e as propostas de seu ambiente colaborativo podem oferecer.

Quadro 11 - O que a Rede *Web* de Museus pode oferecer

Gestão de acervos	Educativos	Tecnologia
Registro <i>on-line</i> dos acervos de cada instituição, ampliando o acesso e a disseminação do conhecimento.	Oficinas de capacitação das equipes técnicas para otimização do uso da ferramenta SISGAM.	Aperfeiçoamento e desenvolvimento da plataforma SISGAM para o registro e gestão de acervos.
Formação de banco de dados integrando acervos oriundos de diversas instituições do estado do Rio de Janeiro.	Elaboração de manuais e outros materiais de referência que contribuam com a consistência interna da Rede <i>Web</i> .	Portal unificado da Rede <i>Web</i> com páginas individuais para cada instituição integrante.
Formação de banco de imagens dos acervos culturais do estado do Rio de Janeiro.	Promoção de cursos de boas práticas em museus com acervos.	Renderização das ferramentas para apresentação dos representantes digitais via <i>web</i> , por meio de <i>layouts</i> e diversos dispositivos.
Definição de políticas para acervos como admissão, integração, movimentações, <i>copyright</i> , acesso e alienação.	Convênios de cooperação técnica com instituições de ensino e de pesquisa.	Aplicativos para a geração de serviços a partir dos acervos integrados.
Definição de padrões para trabalhos de digitalização e controle de vocabulários, por exemplo.	Parcerias com outras instituições para o desenvolvimento de projetos acadêmicos.	Desenvolvimento de sistema de gestão e preservação de imagens dos acervos dos museus da Rede <i>Web</i> .
Promoção de fóruns de discussão entre as instituições, viabilizando a troca de experiências.		
Preservação digital dos acervos culturais digitais e demais materiais e documentos digitais.		

Cooperação e interoperabilidade com iniciativas de outros projetos e países.

Com base no novo cenário proporcionado pela Rede, é possível ainda ampliar a gama de serviços, com maior interação dos usuários das ferramentas tecnológicas culturais e dos públicos dos museus, ofertados às comunidades de usuários técnicos ou de pesquisadores, como visualizamos no quadro 12 a seguir.

Quadro 12 - Novos serviços que a Rede Web de Museus pode oferecer

Item	Descrição
Curadoria digital	Instituir uma política de curadoria digital para os acervos culturais digitais dos museus da Rede.
Ações educativas virtuais	Elaboração de catálogos temáticos que fiquem disponíveis para os usuários na plataforma da Rede.
Aulas virtuais	Elaboração de pacotes multimídia que fiquem disponíveis para utilização em aulas virtuais.
Criação de coleções de usuários	Permitir que cada usuário crie sua própria coleção, com seus objetos favoritos, a partir dos acervos disponíveis na plataforma tecnológica SISGAM e compartilhar com seus amigos em outras redes sociais.
Exposições virtuais	Criar versões virtuais das exposições que são realizadas nos museus, ampliando seus acessos, ou mesmo criar exposições exclusivamente virtuais, valorizando diversas temáticas e objetos ao mesmo tempo.
Fomento ao reuso	Criar alternativas para facilitar o acesso aos acervos culturais digitais da Rede e incentivar a criatividade dos usuários através do reuso destes acervos.
Cursos avançados	Promover, a partir das experiências desenvolvidas e adquiridas no âmbito da Rede, cursos avançados para pesquisadores, estudantes e profissionais que atuam em instituições culturais.

Ao mesmo tempo em que cada serviço desempenha seu propósito de criação, esta realidade proporciona o reuso destes objetos em outros ambientes, com outras finalidades e, por consequência, a divulgação e comunicação dos acervos de cada instituição, fazendo com que seus trabalhos sejam conhecidos e reconhecidos. Estes novos serviços que podem ser gerados estimulam maior colaboração não só entre as instituições culturais, mas

principalmente entre as comunidades e os acervos, contribuindo com uma educação patrimonial, consolidando as identidades culturais e enriquecendo os acervos dos museus a partir da união de esforços em prol da cultura.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Traçando um paralelo sobre os assuntos que foram debatidos nesta dissertação, iniciamos a discussão recuperando os conceitos básicos do campo de estudo da Museologia através das transformações sociais que ocorreram ao longo do tempo. Assim como os conceitos se modificaram, também as formas, fluxos e meios de comunicação.

Com o avanço das tecnologias digitais, e os objetos físicos ganharam novas versões para o meio virtual, através dos processos de digitalização e da captura de imagens com câmeras fotográficas digitais. Estes arquivos poderiam exercer diversas funcionalidades, tanto para auxiliar os processos de gerenciamento dos acervos físicos quanto para representarem os museus em recursos de divulgação e comunicação dos acervos nas instituições culturais.

A partir disto, observamos também a transformação que se deu na produção e preservação da memória de nossa sociedade contemporânea, imersa nos recursos tecnológicos digitais. Novos processos de criação e recriação de objetos e histórias, a partir dos objetos digitais culturais selecionados e tecnicamente tratados nos museus ou demais instituições culturais, permitindo novos meios de interação e interpretação do patrimônio cultural.

Os museus e demais equipamentos culturais se encontraram frente a abordagem de novos tipos de objetos e coleções, os acervos culturais digitais. Estes novos formatos de coleções necessitam também de diferentes meios de preservação e armazenamento, tão logo os museus precisaram considerar em seus planejamentos a preservação de materiais tão importantes quanto seus objetos físicos, mas que para serem sequer acessados precisam de um conjunto de aparatos tecnológicos, e possuem ainda uma espécie de prazo de validade, provocado pela obsolescência tecnológica, a medida que as tecnologias de seus *softwares* e *hardwares* são modificadas.

A Museologia, um campo naturalmente interdisciplinar, mais uma vez recorre a outras ciências para tentar solucionar as questões estruturais e tecnológicas que se colocam para as equipes técnicas dos museus. Como preservar e garantir o acesso a estes acervos digitais?

Diferente do que nós museólogos estamos habituados com relação às ações de preservação e conservação dos objetos físicos dos museus, onde são evitados todo tipo de alteração em sua estrutura física e química, os objetos digitais exigem que, para se manterem acessíveis e capazes de transmitir o conteúdo armazenado em si, sejam feitas modificações ou adaptações em suas estruturas lógicas. Isto significa que os objetos digitais precisam, por exemplo, poder ser migrados para novas mídias de armazenamento ou ter seus formatos

atualizados de acordo com o ambiente tecnológico necessário para sua decodificação e interpretação.

Foi constatado que, assim como os objetos físicos do patrimônio dos museus, os acervos culturais digitais também precisam ser gerenciados e tratados tecnicamente. Estas ações devem estar sempre associadas entre si, normatizadas e padronizadas, a fim de garantir a manutenção destes materiais, assegurando que permaneçam acessíveis e com plenas possibilidades de transmissão dos seus dados, além de estarem em consonância com a missão institucional de cada museu.

Para que esta manutenção seja viabilizada, é imprescindível um planejamento minucioso dos projetos de digitalização, de preservação digital e da seleção dos procedimentos de gerenciamento dos materiais durante o ciclo da curadoria digital. As diversas categorias de metadados devem estar incluídas no planejamento, a fim de documentar o máximo possível de informações sobre o ambiente tecnológico do objeto, a descrição das informações contidas nele e os dados necessários para a preservação digital. Desta maneira, os metadados contribuem para a construção, estruturação e o registro da memória da *web*, que não se preserva por si só.

A intenção da curadoria digital se desenvolveu a partir de uma preocupação com os dados de pesquisas científicas que eram gerados durante seus processos, mas não necessariamente iriam compor os produtos finais da mesma. O interessante é que estes dados possam ser reaproveitados em outras pesquisas, possivelmente de outras instituições, e para isto precisam ter tratados e gerenciados.

Desta forma, esta lógica foi apropriada para as instituições culturais, de modo que também os objetos culturais devem poder ser relacionados com outros objetos, de diferentes ambientes, para ser re combinado com novos dados, que em conjunto podem criar um novo material ou serviço informacional.

Retomando as preocupações iniciais desta dissertação, a intenção era constatar se a Rede *Web* de Museus do Estado do Rio de Janeiro, enquanto ferramenta de política pública para os museus do Rio, poderia oferecer um ambiente colaborativo de compartilhamento e criação de normas e padrões técnicos para fomentar o reuso dos acervos culturais digitais de suas instituições.

Foi recuperado o histórico de informatização dos acervos da FUNARJ, com início na década de 1990, e a implementação do seu banco de dados, o Sistema de Gerenciamento de Acervos Museológicos, a atual plataforma tecnológica da Rede que une em um mesmo portal

todas as instituições integrantes. Apresentamos também o Projeto da Rede *Web* de Museus e sua atual conjuntura, como o trabalho com os demais museus se desenvolve e de quais formas contribui para a ampliação do acesso e divulgação dos acervos da Rede.

Verificamos que a Rede já possui três documentos que dão início ao controle e normatização das práticas de uso e reprodução da imagem dos acervos ou dos prédios dos museus. Apesar de alguns aspectos que precisam ser implementados, revistos ou alterados em consonância com as tendências do estabelecimento de mais coleções abertas e de menos controle ao acesso e reuso dos acervos culturais, com mais procedimentos que dispensem o requerimento formal de uso, a Rede demonstra boa iniciativa no controle dos recursos para reutilização dos acervos digitais e organização nas suas normativas, garantindo que não haja uso inapropriado ou que não sejam fornecidos os devidos créditos da imagem à sua instituição.

Desta forma, consideramos que o objetivo geral desta dissertação foi alcançado, demonstrando que o ambiente de trabalho colaborativo e de troca e compartilhamento de experiências, criado pela Rede *Web*, pode contribuir para a consolidação de um movimento de fomento do reuso e apropriação cultural dos seus acervos digitais e a dinamização da oferta de serviços informacionais integrados nos museus do estado do Rio.

O desenvolvimento da Rede *Web* como pessoa jurídica, a configuração de sua comissão de gerenciamento e os novos serviços gerados a partir dos acervos culturais digitais da Rede *Web*, viabilizando ações educacionais com estes acervos, divulgação e alcance de novos públicos, maior interação dos acervos com a sociedade, incentivando o mercado da indústria criativa e permitindo a recontextualização de seus objetos são alguns dos desdobramentos possíveis desta pesquisa.

O estreitamento das relações entre a sociedade e os acervos culturais é a principal missão de qualquer instituição cultural, para isto, é necessário que os museus garantam este acesso e mantenham disponíveis para os usuários suas coleções, fomentando a apropriação e o reuso dos objetos pelos usuários. Permitir que as pessoas submetam projetos aos museus de suas comunidades ou que interajam em projetos colaborativos para o levantamento e identificação de novas informações em seus objetos, faz com que os indivíduos se sintam parte integrante do patrimônio dos museus e se reconheçam nas atividades propostas pela instituição.

É primordial que as instituições culturais continuem trabalhando nas normativas e padronização de metodologias para o reuso dos acervos culturais, incentivem suas

comunidades a utilizar este material, criando novos objetos e enriquecendo o valor intrínseco do patrimônio dos museus.

REFERÊNCIAS

ABBOTT, Daisy. What is digital curation? In: _____. *DCC Briefing Papers: introduction to curation*. Edimburgo: Digital Curation Centre, 2008. Disponível em: <<http://www.dcc.ac.uk/resources/briefing-papers/introduction-curation/what-digital-curation>>. Acesso em: 04 mar. 2018.

ARELLANO, Miguel Ángel Márdero. Preservação de documentos digitais. *Ciência da Informação*. Brasília, v. 33, n. 2, maio/ago. 2004. p. 15-27. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1043/1113>>. Acesso em: 21 maio 2017.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: TEXTOS DE WALTER BENJAMIN. *A Idéia do Cinema*. Tradução de José Lino Grünnewald. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, [2010?]. Disponível em: <https://cei1011.files.wordpress.com/2010/08/benjamin_a-obra-de-arte-na-epoca.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2018.

BOTTALLO, Marilúcia. A informação no museu. In: SEMINÁRIO SERVIÇOS DE INFORMAÇÃO EM MUSEUS, 1., 2010, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo. 2010. p. 147-156.

BRASIL. Portaria n° 513, de 21 de maio de 2014. Dispõe sobre instituição da Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro, no âmbito da Fundação Anita Mantuano de Artes do Estado do Rio de Janeiro – FUNARJ. *Diário Oficial do Estado do Rio de Janeiro*, RJ, 23 maio 2014. Parte 1, p. 47. Disponível em: <<https://www.jusbrasil.com.br/diarios/70995850/doerj-poder-executivo-23-05-2014-pg-47>>. Acesso em: 30 dez. 2017.

_____. Portaria n° 580, de 05 de maio de 2016. Dispõe sobre o requerimento e emissão de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos que constituem o acervo das unidades museológicas da FUNARJ. *Diário Oficial do Estado do Rio de Janeiro*, RJ, 23 maio 2014. Parte 1, p. 23.

BRAYNER, Aquiles Alencar. *Curadoria Digital: expandindo acervos inovando pesquisa e serviços em instituições de memória cultural*. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2015a, 44 slides. Apresentação em PowerPoint. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/Aquilesbrayner/curadoria-digital-fcrb-2015dia-1>>. Acesso em: 1 maio 2017.

_____. *Curadoria Digital: expandindo acervos inovando pesquisa e serviços em instituições de memória cultural*. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2015b, 90 slides. Apresentação em PowerPoint. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/Aquilesbrayner/curadoria-digital-fcrb-2015dia-2>>. Acesso em: 1 maio 2017.

_____. *Curadoria Digital: redimensionando o papel das bibliotecas na era da informação*. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2014, 37 slides. Apresentação em PowerPoint. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/Aquilesbrayner/apresentao-curadoria-digital-usp-41221419?qid=94fe2861-137d-4839-a360-1192fbb28261&v=&b=&from_search=1>. Acesso em: 04 mar. 2018.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. *Legislação sobre museus*. Brasília: Câmara dos Deputados. 2ª edição. 2013.

CIDOC, Comitê Internacional de Documentação; ICOM Conselho Internacional de Museus. *Declaração dos princípios de documentação em museus e Diretrizes internacionais de informação sobre objetos: categorias de informação do CIDOC*. Tradução Roteiro Editoração e Documentação; revisão técnica Marilúcia Botallo. São Paulo: Secretaria de Estado de Cultura de São Paulo, Associação de Amigos do Museu do Café, Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2014.

CONARQ - Conselho Nacional de Arquivos (Brasil). *Carta para a preservação do patrimônio arquivístico digital*. Brasília: Conselho Nacional de Arquivos, 2005. Disponível em:

<http://www.conarq.arquivonacional.gov.br/images/publicacoes_textos/Carta_preservacao.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2016.

_____. *Recomendações para digitalização de documentos arquivísticos permanentes*. 2010. Disponível em:

<http://www.conarq.arquivonacional.gov.br/images/publicacoes_textos/Recomendacoes_digitalizacao_completa.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2016.

CONSTANTOPOULOS, Panos; DALLAS, Costis. Aspects of a digital curation agenda for cultural heritage. In: _____. *Proceedings of the IEEE International Conference on Distributed Human-Machine Systems*, p. 317-322. Atena: [s.n.], 2010.

DCC, Digital Curation Centre. History of the DCC. *Digital Curation Centre*. Edimburgo: Universidade de Edimburgo, 2017. Disponível em: <<http://www.dcc.ac.uk/about-us/history-dcc/history-dcc>>. Acesso em: 2 maio 2017.

_____. What is Digital Curation? *Digital Curation Centre*. Edimburgo: Universidade de Edimburgo, 2014a. Disponível em: <<http://www.dcc.ac.uk/digital-curation/what-digital-curation>>. Acesso em: 25 nov. 2016.

_____. *DCC Curation Lifecycle Model*. Edimburgo: Universidade de Edimburgo, 2014b. Disponível em:

<<http://www.dcc.ac.uk/sites/default/files/documents/publications/DCCLifecycle.pdf>>. Acesso em: 18 fev 2018.

DCMI, Dublin Core Metadata Initiative. *Dublin Core Metadata Element Set, Version 1.1: Reference Description*. Japão: University of Tsukuba, Research Center for Knowledge Communities, 2013. Disponível em: <<http://dublincore.org/documents/dces/>>. Acesso em: 13 mar. 2018.

DODEBEI, Vera. Cultura e patrimônio na era da informação. In: SEMINÁRIO DE SERVIÇOS DE INFORMAÇÃO EM MUSEUS, 4., 2016, São Paulo. *Anais...* 2016. p. 81-90. Disponível em:

<<http://biblioteca.pinacoteca.org.br:9090/publicacoes/index.php/sim/article/view/97>>. Acesso em: 27 maio 2018.

DPC, Digital Preservation Coalition. *Preservation management of digital materials: the handbook*. Glasgow: Universidade de Glasgow, 2008. Disponível em: <<http://www.dpconline.org/docman/digital-preservation-handbook/299-digital-preservation-handbook/file>>. Acesso em: 1 maio 2017.

ESCHENFELDER, Kristin; CASWELL, Michelle. Digital cultural collections in an age of reuse and remixes. *First Monday Peer-reviewed Journal on the Internet*, Chicago, v. 15, n. 11, 2010. Disponível em: <<http://firstmonday.org/article/view/3060/2640>>. Acesso em: 12 mar. 2018.

EUROPEANA. Our mission. In: _____. *Europeana Pro transforming the world with culture*. Holanda: Den Haag, 2018b. Disponível em: <<https://pro.europeana.eu/our-mission>>. Acesso em: 14 mar. 2018.

_____. Our priorities. In: _____. *Europeana Pro transforming the world with culture*. Holanda: Den Haag, 2018c. Disponível em: <<https://pro.europeana.eu/what-we-do>>. Acesso em: 14 mar. 2018.

FERREZ, Helena Dodd. Documentação museológica: teoria para uma boa prática. *Meu museu*. 1991. Disponível em: <<https://meumuseu.wordpress.com/category/documentacao-museologica-2/>>. Acesso em: 26 maio 2018.

_____; BIANCHINI, Maria Helena S. *Thesaurus para acervos museológicos: ordem sistemática*. Rio de Janeiro: Ministério da Cultura, Secretaria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Fundação Nacional Pró-Memória, 1987a. 86 p. (Série técnica, 1).

_____. *Thesaurus para acervos museológicos: ordem alfabética*. Rio de Janeiro: Ministério da Cultura, Secretaria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Fundação Nacional Pró-Memória, 1987b. 482 p. (Série técnica 2).

FGV, Fundação Getúlio Vargas. Laboratórios de Humanidades Digitais (LHuD). In: _____. *Laboratórios de pesquisa do CPDOC*. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <<http://cpdoc.fgv.br/laboratorios/lhud>>. Acesso em: 04 mar. 2018.

GRECCO, Vera. *Colecionismo: o desejo de guardar*. [2003?]. Disponível em: <<http://escritoriolivro.com.br/historias/colecionismo.php>>. Acesso em: 14 abr. 2017.

GROENEWALD, Ria et al. *Managing digital collections: a collaborative initiative on the south african framework*. África do Sul: National Research Foundation Knowledge Management and Evaluation Information Resources and Services, 2010. Disponível em: <http://digi.nrf.ac.za/download/managing_digital_collections.pdf>. Acesso em: 4 maio 2017.

ICOM, Conselho Internacional de Museus. About Object ID. France: Paris, 2018. Disponível em: <<http://archives.icom.museum/objectid/about.html>>. Acesso em: 17 mar. 2018.

_____. *Código de Ética do ICOM para Museus: versão lusófona*. Rio de Janeiro: Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro: 2011. 45p.

_____. *Conceitos-chave de museologia*. Tradução e comentários: Bruno Brulon Soares e Marília Xavier Cury. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro/FUNARJ, 2014. 98p.

_____. *Museum definition*. In: _____. 22nd General Assembly. Áustria: Vienna, 2007. Disponível em: <<http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>>. Acesso em: 04 mar. 2018.

INFOISIS, Consultoria, documentação, informação, tecnologia. *CDS/ISIS*. Minas Gerais: [s.n.], 2004. Disponível em: <<http://www.infoisis.com.br/html/cdsisis.html#utilizar>>. Acesso em: 05 mar. 2018.

ITAÚ CULTURAL. *Happening*. In: _____. Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2015. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3647/happening>>. Acesso em: 03 mar. 2018. Verbetes de Enciclopédia.

KENNY, Eleanor. About us: the Europeana idea. In: _____. *Europeana Pro Transforming the world with culture*. Holanda: Den Haag, 2015. Disponível em: <<https://pro.europeana.eu/our-mission/about-us>>. Acesso em: 14 mar. 2018.

LÉVY, Pierre. A cibercultura. In: SCHEINER, Thereza (Org.). *Museologia I: bases teóricas da museologia*. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Escola de Museologia, 2009. p. 76-82. Apostila.

_____. *Cibercultura*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999, 264p. Disponível em: <<https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2016/03/cibercultura-pierre-levy.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

LIMA, Diana Farjalla Correia. O que se pode designar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam... In: ENANCIB - ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 10., 2009, João Pessoa. *Anais...* João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2009, p. 2451-2468. Disponível em: <<http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/viewFile/3312/2438>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

MACHADO, Cecília; MONTEIRO, Juliana (Co-autoras). *Museus: informação para gestão*. In: SEMINÁRIO SERVIÇOS DE INFORMAÇÃO EM MUSEUS, 1., 2010, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo. 2010, p. 133-141.

MACHADO, Elenora Nobre. Entrevista concedida a Laura R. C. Ghelman. Rio de Janeiro, RJ, 14 out. 2016.

MARCONDES, Carlos Henrique; MACHADO, Elenora Nobre; MADEIRA, Éricka. Rede Web de Museus: acesso aos acervos do estado do Rio de Janeiro. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE POLÍTICAS CULTURAIS, 7., 2016, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2016, p. 417-428. Disponível em: <<http://culturadigital.br/politicaculturalcasaderuibarbosa/files/2016/06/Anais-do-VII-Semin%C3%A1rio-Int-Pol-Cult.pdf>>. Acesso em 26 fev. 2018.

_____; SAYÃO, Luis Fernando; MACHADO, Elenora Nobre. “Navegando” entre acervos museológicos do estado do Rio de Janeiro. In: SEMINÁRIO BRASILEIRO DE MUSEOLOGIA, .1, 2015, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2015, p. 126–136. Disponível em: <<https://anaisbramus.files.wordpress.com/2015/06/anais-tema2.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2018.

MARTINS, Dalton Lopes; SILVA, Marcel Ferrante; CARMO, Danielle do. Acervos em rede: perspectivas para as instituições culturais em tempos de cultura digital. *Em questão*, Porto Alegre, v. 24, n. 1, jan/abr, 2018. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/72951/44342>>. Acesso em: 04 mar. 2018.

MCKENZIE, Jamie. Virtual Museums. *From now on: the educational technology journal*, 1995. Disponível em: <<http://www.fno.org/museum/muse.html>>. Acesso em: 15 maio 2017.

MUSEU. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3807/museu>>. Acesso em: 08 maio 2018. Verbetes da Enciclopédia.

NISO, National Information Standards Organization. *A framework of guidance for building good digital collections*. 3. ed. . Maryland: Baltimore, 2007. Disponível em: <<http://www.niso.org/sites/default/files/2017-08/framework3.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2018.

_____. *What we do*. Maryland: Baltimore, 2009. Disponível em: <<http://www.niso.org/what-we-do>>. Acesso em: 14 mar. 2018.

PALMER, Carole et al. Foundations of data curation: the pedagogy and practice of "purposeful work" with research data. *Archive Journal*, 2013. Disponível em: <<http://www.archivejournal.net/essays/foundations-of-data-curation-the-pedagogy-and-practice-of-purposeful-work-with-research-data/>>. Acesso em: 17 fev. 2018.

PINACOTECA do Estado de São Paulo. *Política de Preservação Digital*. São Paulo: Governo do Estado de São Paulo, 2017. Disponível em: <<http://pinacoteca.org.br/wp-content/uploads/2016/11/Politica-de-Preservacao-Pinacoteca2017-VERSAO-EXTERNA.pdf>>. Acesso em: 04 mar. 2018.

POMIAN, Krysztof. Coleção. In: _____ (Co-autor). *Enciclopédia Einaudi: Memória – História*. v. 1. Portugal: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1984. p. 51-86. Disponível em: <[http://flanelografo.com.br/impermanencia/biblioteca/Pomian%20\(1984b\).pdf](http://flanelografo.com.br/impermanencia/biblioteca/Pomian%20(1984b).pdf)>. Acesso em: 14 abr. 2017.

POPOVA, Milena. Crowd and match funding. In: _____. *Europeana Pro Transforming the world with culture*. Holanda: Den Haag, 2017. Disponível em: <<https://pro.europeana.eu/services/facilitating-innovation/crowd-and-matchfunding>>. Acesso em: 16 mar. 2018.

POSTMAN, Neil. A ampliação do conceito de museu. In: SCHEINER, Thereza (Org.). *Museologia 1: bases teóricas da museologia*. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Escola de Museologia, 2009. p. 1-6. Apostila.

REDE CARINIANA. *Linha do tempo da Rede Cariniana*. Brasília, DF: IBICT, 2015. Disponível em: <<http://cariniana.ibict.br/index.php/linha-do-tempo-da-rede-cariniana>>. Acesso em: 21 maio 2017.

_____. *Preservação digital*. Brasília, DF: IBICT, 2014. Disponível em: <<http://cariniana.ibict.br/index.php/pre-dig>>. Acesso em: 25 nov. 2017.

_____. *Rede Cariniana*. Brasília, DF: IBICT, 2016. Disponível em: <<http://cariniana.ibict.br/index.php/inicio>>. Acesso em: 21 maio 2017.

REDE MEMORIAL DE PERNAMBUCO. *Instituições participantes*. Pernambuco: Recife, [201-]. Disponível em: <<http://redememorialpernambuco.blogspot.com.br/p/instituicoes-participantes-da-rede.html>>. Acesso em: 04 mar. 2018.

RIBEIRO, Ana Elisa. Tecnologia digital. *Glossário Ceale*. In: _____. Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita. Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, [19--?]. Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/tecnologia-digital>>. Acesso em: 13 nov. 2017.

SALES, Luana; SAYÃO, Luis Fernando. Curadoria digital: um novo patamar para preservação de dados digitais de pesquisa. *Informação & Sociedade: Estudos*, João Pessoa, v. 22, n. 3, set/dez. 2012. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/12224/8586>>. Acesso em: 26 nov. 2016.

SANTOS, Gilvan Rodrigues dos. *Recolhendo a imagem da imagem: a experiência do MHAB na informatização de acervos fotográficos*. In: Museu Histórico Nacional/Ministério da Cultura/Instituto do Patrimônio Histórico Artístico Nacional. *Anais do Museu Histórico Nacional*. v. 37. 2005.

SANTOS, Thayse Natália Cantanhede. *Curadoria digital: o conceito no período de 2000 a 2013*. Brasília, 2014a, 116 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/17324/1/2014_ThayseNataliaCantanhedeSantos.pdf>. Acesso em: 01 maio 2017.

_____. *Introdução à curadoria digital*. II Curso Técnico de Preservação Digital. Brasília, Rede Cariniana, Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia: Brasília, 2014b, 29 slides. Apresentação em PowerPoint. Disponível em: <<http://cariniana.ibict.br/images/cursostecnicos/CURSOCURADORIADIGITALIBICT2014THAYSE.pdf>>. Acesso em: 25 nov. 2016.

SAYÃO, Luis Fernando. *Acervos digitais: curadoria, reuso e preservação*. São Paulo. 2017, 58 slides. Apresentação em PowerPoint.

_____. *Aula de preservação digital*. Fundação Casa de Rui Barbosa, Rio de Janeiro, 2016a, 96 slides. Apresentação em PowerPoint.

_____. Digitalização de acervos culturais: reuso, curadoria e preservação. In: SEMINÁRIO DE SERVIÇOS DE INFORMAÇÃO EM MUSEUS: informação digital como patrimônio cultural, 4., 2016b, São Paulo. *Anais...* São Paulo: 2016b.

_____. Entrevista concedida a Éricka Madeira de Souza. Rio de Janeiro, RJ, 18 set. 2016c.

_____. Padrões para digitalização de acervos. In: _____. *Manual do usuário e de entrada de dados / Rede de Museus do Estado do Rio de Janeiro / Sistema de gerenciamento de Acervo Museológico (SISGAM)*. Rio de Janeiro: Governo do Estado do Rio de Janeiro, 2014. p. 112-121. Disponível em: <<http://www.museusdoestado.rj.gov.br/rede-web-de-museus/manual-do-sisgam/>>. Acesso em: 12 mar. 2018.

_____. Repositórios digitais confiáveis para a preservação de periódicos eletrônicos científicos. *Ponto de Acesso: Revista do Instituto de Ciência da Informação da UFBA*, Salvador, v. 4, n. 3, p. 68-94, 2010. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/4709/3565>>. Acesso em: 4 maio 2017.

_____. Uma outra face dos metadados: informações para a gestão da preservação digital. *Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, ISSN 1518-2924, Florianópolis, v. 15, n. 30, p.1-31, 2010.

SMU/SEC-RJ, Superintendência de Museus/Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro. *Manual de procedimentos internos - requerimento e emissão de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos que constituem o acervo das unidades museológicas da FUNARJ (cessão de imagem) 2016/2017*. Rio de Janeiro: Governo do Estado do Rio de Janeiro, 2017. 7p.

_____. *Manual do usuário e de entrada de dados / Rede de Museus do Estado do Rio de Janeiro / Sistema de gerenciamento de Acervo Museológico (SISGAM)*. Rio de Janeiro: Governo do Estado do Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <<http://www.museusdoestado.rj.gov.br/rede-web-de-museus/manual-do-sisgam/>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

_____. *Rede Web de Museus*. Rio de Janeiro: Governo do Estado do Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <<http://www.museusdoestado.rj.gov.br/rede-web-de-museus/>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

_____. Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro. In: SEMINÁRIO COMCOL BRASIL 2015: gestão e desenvolvimento de coleções, 1., 2015, Rio de Janeiro. *Apresentações...* Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2015, 10 slides. Apresentação em *PowerPoint*. Disponível em: <<https://seminariocomcol.wordpress.com/apresentacoes/>>. Acesso em: 26 dez. 2017.

_____. SISGAM: Sistema de Gerenciamento de Acervos Museológicos. Rio de Janeiro, 2011. 30 slides. Apresentação em *PowerPoint*.

SIRIGNI, Alessandra; GOUVEIA, Inês. Um clique nos museus: a relação dos museus com o ciberespaço. Museu Histórico Nacional/Ministério da Cultura/Instituto do Patrimônio

Histórico e Artístico Nacional. *Anais...*, v. 37, 2005 [Edição alusiva aos 10 anos do lançamento da nova série dos Anais do Museu Histórico Nacional (1995- 2005)].

THIBODEAU, Kenneth. Overview of technological approaches to digital preservation and challenges in coming years. Washington, DC: Council on Library and Information Resources, 2002. Disponível em: <<https://www.clir.org/pubs/reports/pub107/thibodeau.html>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

UNESCO, United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization. CDS/ISIS database software. In: _____. *Communication and information*. Paris, 2017. Disponível em: <<http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/information-society/open-source-and-low-cost-technologies/information-processing-tools/cdsisis-database-software/>>. Acesso em: 05 mar. 2018.

_____. *Convention for the safeguarding of the intangible heritage*. In: _____. Paris, 2003a. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540e.pdf>>. Acesso em: 12 maio 2017.

_____. Charter on the Preservation of Digital Heritage. Paris, 2003b. Disponível em: <http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>. Acesso em: 26 abr. 2017.

VARINE, Hughes de. Repensando o conceito de museu. In: SCHEINER, Thereza (Org.). *Museologia 1: bases teóricas da museologia*. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Escola de Museologia, 2009. p.31-35. Apostila.

WINER, Dov; ROCHA, Ivan Esperança. Europeana: um projeto de digitalização e democratização do patrimônio cultural europeu. *Revista Patrimônio e Memória*. São Paulo: UNESP, v. 9, n. 1, p. 113-127, jan-jun, 2013. Disponível em: <<http://pem.assis.unesp.br/index.php/pem/article/view/327/598>>. Acesso em: 14 mar. 2018.

YOUNG, Hilary. How can museums preserve our digital heritage? *Wired*. Reino Unido, 2012. Disponível em: <<http://www.wired.co.uk/article/how-can-museums-preserve-our-digital-heritage>>. Acesso em: 20 nov. 2016.



ANEXO A PORTARIA Nº 513, DE 21 DE MAIO DE 2014

PODER EXECUTIVO

DIÁRIO OFICIAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

ANO XL - Nº 092 - PARTE I SEXTA-FEIRA - 23 DE MAIO DE 2014 47

SECRETARIA DE ESTADO DO AMBIENTE INSTITUTO ESTADUAL DO AMBIENTE DIRETORIA DE BIODIVERSIDADE E ÁREAS PROTEGIDAS

PORTARIA INEA DIBAP Nº 44 DE 21 DE MAIO DE 2014 CRIA COMISSÃO PARA FISCALIZAR O CONTRATO INEA Nº 61/2013.

O DIRETOR DE BIODIVERSIDADE E ÁREAS PROTEGIDAS DO INSTITUTO ESTADUAL DO AMBIENTE - INEA/RJ, no uso de suas atribuições que lhe confere o Regimento Interno do Instituto,

RESOLVE: Art. 1º - Criar Comissão para proceder ao acompanhamento e fiscalização do Contrato INEA Nº 61/2013, firmado com a empresa GUARALHA DISTRIBUIDORA DE ALIMENTOS LTDA.

Art. 2º - Designar ALCIDES PRESSINATTI, Chefe do Centro de Primatologia do Rio de Janeiro - CPRJ, matrícula nº 2700347-4, na Supervisão do Contrato, SONIA MARIA EDUARDO DE FRANÇA, Assistente Administrativo, matrícula nº 2701419-2, SILVIA BAHADIAN MOREIRA, Médica Veterinária, matrícula nº 391.320-9, na Fiscalização do Contrato, e LIANE DA CRUZ CORDEIRO MOREIRA, Bióloga, matrícula nº 390.881-5, como Suplente, na impossibilidade dos Fiscais designados, proceder ao acompanhamento e fiscalização no que dispõe a presente Portaria, conforme processo nº E-4710021/00792013.

Art. 3º - Esta Portaria entrará em vigor na data de sua publicação. Rio de Janeiro, 21 de maio de 2014

GULLO GUELLI Diretor de Biodiversidade e Áreas Protegidas

Id: 1677421. A faturar por empenho

Secretaria de Estado de Agricultura e Pecuária

SUPERINTENDÊNCIA DE DEFESA AGROPECUÁRIA DESPACHOS DO SUPERINTENDENTE DE 20.05.2014

PROCESSO Nº E-02/002094/2011 - NATA INDÚSTRIA DE LATICÍNIOS PADUA LTDA - SIE 1216 - AUTORIZO a alteração dos produtos Queijo de minas e Bódo lácteos pasteurizados.

PROCESSO Nº E-02/01243/1998 - DISTRIBUIDORA DE CARNES BOBOI LTDA - SIE/RJ 886 - AUTORIZO a Reclassificação do estabelecimento para Matadouro Frigorífico de Bovinos e Bubalinos.

PROCESSO Nº E-02/0013952/006 - DISTRIBUIDORA DE CARNES BOBOI LTDA - SIE 886 - AUTORIZO o registro e a alteração dos produtos listados à fls. 78.

COORDENADORIA ESTADUAL DE CONTROLE DE QUALIDADE DE PRODUTOS AGRÍCOLAS INDUSTRIALIZADOS DESPACHOS DO COORDENADOR DE 20.05.2014

PROCESSO Nº E-02/001/004094/2013 - Auto de Multa nº 08/CCOPAI - datado de 13.05.2014, contra WALMART BRASIL LTDA, ficando o infrator cliente que, a partir desta publicação, terá o prazo de 30 dias para efetuar o pagamento e comparecer junto à CCOPAI, após o qual será inscrito na Divisão Aliva do Estado.

PROCESSO Nº E-02/001/004093/2013 - Auto de Multa nº 09/CCOPAI - datado de 13.05.2014, contra WALMART BRASIL LTDA, ficando o infrator cliente que, a partir desta publicação, terá o prazo de 30 dias para efetuar o pagamento e comparecer junto à CCOPAI, após o qual será inscrito na Divisão Aliva do Estado.

PROCESSO Nº E-02/001/00433/2013 - Auto de Multa nº 10/CCOPAI - datado de 14.05.2014, contra REGINAES INDÚSTRIA E COMÉRCIO DE AVES LTDA, ficando o infrator cliente que, a partir desta publicação, terá o prazo de 30 dias para efetuar o pagamento e comparecer junto à CCOPAI, após o qual será inscrito na Divisão Aliva do Estado.

Id: 1677665

Secretaria de Estado de Cultura

ATO DO SECRETÁRIO EM EXERCÍCIO RESOLUÇÃO SEC Nº 564 DE 22 DE MAIO DE 2014

DISPÕE SOBRE A COMPOSIÇÃO E COMPE- TÊNCIAS DO COMITÊ EXECUTIVO PARA APOIO À GESTÃO DO PROJETO CINEMA DAS CIDADES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO.

O SECRETÁRIO DE ESTADO DE CULTURA EM EXERCÍCIO, no uso de suas atribuições legais, que lhe confere o art. 148, da Constituição do Estado do Rio de Janeiro, e

CONSIDERANDO: - a implementação do Programa Cinema Perlo de Voz, pela Lei 12.599 de 23 de março de 2012, destinado à Ampliação, diversificação e descentralização do mercado de salas de exibição cinematográfica no Brasil;

- que no art.17 da mesma Lei foi instituído, no âmbito do Programa Cinema Perlo de Voz, o Projeto Cinema da Cidade, destinado à implantação de salas pertencentes ao poder público;

- as competências da Secretaria de Estado da Cultura como responsável pelo estímulo ao desenvolvimento das atividades cinematográficas no Estado do Rio de Janeiro e pela promoção do acesso da população fluminense ao conteúdo audiovisual;

- as competências da Agência Nacional do Cinema - ANCINE como responsável pelas políticas de desenvolvimento da atividade audiovisual brasileira;

- e os contratos de repasse nº 037630-83/2011 e nº 101408-71/2013 assinados entre a Secretaria de Estado da Cultura do Rio de Janeiro e a Caixa Econômica Federal - CEF, agente operador da ANCINE; e

- o Acordo de Cooperação Técnica firmado entre a Agência Nacional do Cinema e a Secretaria de Estado da Cultura,

RESOLVE: Art. 1º - Constituir um Comitê Executivo de Apoio à Gestão do Projeto Cinema da Cidade no âmbito do Estado do Rio de Janeiro, com o objetivo de formular os procedimentos operacionais do Projeto, estabelecer diretrizes para a escolha dos municípios beneficiários, coordenar e articular as ações de implantação dos complexos cinematográficos e monitorar a prestação de serviços dos complexos.

Art. 2º - Compete ao Comitê Executivo: I - Supervisionar a implantação do projeto Cinema na Cidade do Rio de Janeiro no âmbito do Contrato de Repasse nº 037630-83/2011 assinado entre a Secretaria de Estado da Cultura do Rio de Janeiro e a Caixa Econômica Federal - CEF, agente operador da ANCINE;

II - estabelecer diretrizes gerais, ações estratégicas e metas para execução do projeto Cinema da Cidade do Rio de Janeiro;

III - deliberar sobre questões administrativas, orçamentárias e financeiras vinculadas à implantação dos referidos complexos;

IV - estabelecer as diretrizes e critérios para a escolha dos beneficiários dos recursos, tendo como base os objetivos aprovados pela Lei nº 12.599;

V - estabelecer diretrizes para o monitoramento destes complexos visando sua adequação às políticas públicas definidas para tal fim;

VI - avaliar a documentação técnica dos municípios proponentes, as ações desenvolvidas, os indicadores e metas definidos e a funcionalidade e sustentabilidade das ações.

VII - acompanhar a implementação dos Complexos Cinematográficos; VIII - definir padrões de qualidade para os complexos a serem implantados;

IX - acompanhar a prestação de serviços dos complexos; Art.3º - O Comitê Executivo terá a seguinte composição:

I - 1 (três) representantes da Secretaria de Estado da Cultura do Rio de Janeiro: OLGA CAMPISTA - Subsecretária de Relações Institucionais (ID 425082-5) e suplente Pedro Antonio Molecchi (ID 443093-6); FELIPE LOPES DE FARIA - Superintendente do Audiovisual (ID 441200-6) e suplente Fatima Paes Costa (ID 440899-7) e EMANUEL DE OLIVEIRA - Subsecretário Adjunto de Planejamento e Gestão (ID 1126775-5) e suplente Renata Maglioli Santos (ID 500322-4);

II - 1 (um) representante da Agência Nacional do Cinema - ANCINE: -Selmo Kaufmann - Supervisor do Programa Cinema Perlo de Voz (Mat: 1550106) e suplente Gil Vicente Vaz Oliveira (Mat:1555283).

§ 2º - A coordenação do Comitê Executivo caberá à Secretaria de Estado da Cultura do Rio de Janeiro.

§ 3º - O Comitê Executivo realizará reuniões, ordinariamente, 01 (uma) vez por mês, ou extraordinariamente quando necessário.

Art. 4º - Esta Resolução entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições da Resolução SEC nº 519 de 08 de novembro de 2012.

Rio de Janeiro, 22 de maio de 2014 MARIO LUIZ BORGES DA CUNHA Secretário de Estado de Cultura em exercício

Id: 1678257

ADMINISTRAÇÃO VINCULADA

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA FUNDAÇÃO TESPACH MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO

DESPACHO DA PRESIDENTE DE 31.03.2014

"PROCESSO Nº E-18/005267/2014 - RATIFICO a inexistência de licitação de acordo com o art. 25 da Lei nº 8.666, de 21/06/93, no valor de R\$ 8.000,00 (seis mil reais), em favor da empresa GABY LEIB PRODUCOES CULTURAIS LTDA.

Id: 1677961. A faturar por empenho

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA FUNDAÇÃO ANITA MANTUANO DE ARTES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

ATO DA PRESIDENTE PORTARIA FUNARJ Nº 513 DE 21 DE MAIO DE 2014

DISPÕE SOBRE A INSTITUIÇÃO DA REDE WEB DE MUSEUS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, NO ÂMBITO DA FUNDAÇÃO ANITA MANTUANO DE ARTES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - FUNARJ.

A PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO ANITA MANTUANO DE ARTES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - FUNARJ, no uso de suas atribuições legais e, considerando o que consta do processo nº E-18/002397/2014,

RESOLVE: Art. 1º - Fica instituída, no âmbito da Fundação Anita Mantuano de Artes do Estado do Rio de Janeiro, Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro, plataforma de compartilhamento de informações de acervos museológicos, disponibilizados por meio de endereço de internet www.museosdoestado.rj.gov.br.

Art. 2º - A divulgação de informações por meio da Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro tem objetivo ampliar a disseminação de acervos museológicos e a cooperação entre instituições nos campos do gerenciamento, documentação, pesquisa, educação, comunicação e integração dos acervos museológicos.

Art. 3º - A participação na Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro será facultada às instituições sediadas no Estado do Rio de Janeiro e cadastradas no Sistema Estadual de Museus do Estado do Rio de Janeiro (SEMURJ).

Art. 4º - Sem prejuízo do disposto no art. 3º, as instituições museológicas interessadas em formalizar sua participação na Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro, obrigam-se a firmar termo de adesão por meio de instrumento específico aprovado pela Presidência da FUNARJ.

Art. 5º - O gerenciamento da Rede Web de Museus do Estado do Rio de Janeiro ficará sob a responsabilidade de comissão integrada por representantes dos museus pertencentes a estrutura da FUNARJ, designados em ato próprio da Presidência, sendo admitidos membros externos indicados em ato da Secretaria de Estado da Cultura.

Art. 6º - Objetivando a plena consecução dos objetivos Rede Web do Estado do Rio de Janeiro a plataforma à disposição na internet apresentará links de acesso ao conjunto de instrumentos normativos, metodológicos, técnicos e gerenciais aplicáveis à utilização da Rede.

Art. 7º - Esta Portaria entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Rio de Janeiro, 21 de maio de 2014 EVA DORIS ROSENAL Presidente

Id: 1677346. A faturar por empenho

FUNDAÇÃO LEAO XIII

DEPARTAMENTO DE RECURSOS HUMANOS

DESPACHOS DO DIRETOR DE 16.05.2014

PROCESSO Nº E-23/003415/2014 - TANIA CRISTINA MARINHO CESAR, matrícula 18/5107-8. APROVO a fixação dos proventos de

Secretaria de Estado de Assistência Social e Direitos Humanos

RESOLUÇÃO SEASDH Nº 570 DE 19 DE MAIO DE 2014 INSTITUI GRUPO DE TRABALHO PARA OS FINS QUE MENCIONA, E DA OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

O SECRETÁRIO DE ESTADO DE ASSISTÊNCIA SOCIAL E DIREITOS HUMANOS, no uso de suas atribuições constitucionais e legais, e tendo em vista o constante no processo nº E-23/001786/2014,

CONSIDERANDO: - o Decreto Estadual nº 44.204, de 13 de maio de 2013, que instituiu o Plano Estadual de Promoção da Igualdade Racial na Jurisdição do âmbito do Estado do Rio de Janeiro; e

- que, notadamente, o art. 23, II, da CF/1988 e o Decreto nº 44.204, de 13 de maio de 2013, art. 2º, item II, alínea "c", prevê em suas diretrizes "utilizar os Direitos Humanos como orientadores da gestão e da execução de políticas públicas, voltadas para a eliminação das iniquidades com base no racismo, no sexismo e na homofobia, bem como no enfrentamento da violência e das discriminações";

RESOLVE: Art. 1º - Instituir o Grupo de Trabalho para a construção, junto a Polícia Judiciária, com Delegados de Polícia, já designados, conforme BI nº 20, de 30/01/2014, através da Portaria PCE/RJ nº 855/2014, emanado pelo Chefe da Polícia, conforme suas atribuições ao que lhe confere o art. 1º, inciso VII, da Resolução SESEG nº 445, de 23 de março de 2011, qual seja "estabelecer normas de rotina administrativa no âmbito da Polícia Civil", nos delitos de racismo, injúria racial e religião de matriz africana.

Art. 2º - O Grupo de Trabalho será composto pelas representações abaixo e por pessoas da Sociedade Civil com notório saber, sendo coordenado pela Secretaria de Estado de Assistência Social e Direitos Humanos: através da Superintendência de Igualdade Racial, sendo a participação considerada a título de relevantes serviços prestados, não ensejando nenhuma contraprestação pecuniária.

Secretaria de Estado de Assistência Social e Direitos Humanos - Superintendência de Igualdade Racial: 03 (três) membros da Comissão de Igualdade Racial - CIR/OAB-RJ; 03 (três) membros da Sociedade Civil com Notório Saber: 01 (um) membro da Coordenadoria de Igualdade Racial da Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro; 01 (um) membro do Tribunal de Justiça (Juiz de Direito); 01 (um) membro do Ministério Público (Promotor de Justiça) 01 (um) membro da Defensoria Pública (Defensor Público) 03 (três) membros representantes da Polícia Civil (Delegados de Polícia)

Art. 3º - Esta Resolução entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Rio de Janeiro, 19 de maio de 2014 JOÃO CARLOS MARIANO SANTANA COSTA Secretário de Estado de Assistência Social e Direitos Humanos

Id: 1677733

DEPARTAMENTO DE RECURSOS HUMANOS

DESPACHOS DO SECRETÁRIO DE 20/05/2014

PROC. Nº E-23/001/1341/2014 - AUTORIZO, consoante orientação do Exmo. Sr. Governador do Estado, com base na delegação de competência conferida pelo Decreto nº 4.251, de 17 de junho de 2013, o afastamento do Subsecretário de Integração de Programas Sociais ANTONIO CLARET CAMPOS FILHO, ID Funcional nº 4398567-4 e do Subsecretário de Gestão de Oportunidades LUIS GUSTAVO VIEIRA MARTINS, ID Funcional nº 4462358-0, no período de 29 de julho a 01 de agosto de 2014, a fim de participarem, a convite da Agência Nacional para La Superación de la Pobreza Extrema - ANSPE, do "Encuentro Latino-Americano de Intercambio de Experiencias para a Superación da Pobreza Extrema", em Bogotá, Colombia.

Id: 1677768

ADMINISTRAÇÃO VINCULADA

FUNDAÇÃO LEAO XIII ATO DO PRESIDENTE DE 30.04.2014

APOSENTA MANOEL MOREIRA NETTO, matrícula 18/3389-4, Auxiliar de Portaria e Vigilância, Grupo I, nível 5, do Quadro Permanente de Pessoal, nos termos do art. 3º da Emenda Constitucional nº 47/2005. Processo nº E-23/003542/2014.

DEPARTAMENTO DE RECURSOS HUMANOS DESPACHOS DO PRESIDENTE DE 12.12.2014

PROCESSO Nº E-23/003339/2014 - JOÃO ANTONIO MOREIRA PINHEIRO, Auxiliar Administrativo, matrícula nº 18/38228-2, CONCEDO ao servidor o benefício Abono Permanência a contar de 05.02.2014.

PROCESSO Nº E-23/003448/2014 - ADEILDO BISPO DA SILVA, Auxiliar Administrativo matrícula 18/4334-9, CONCEDO ao servidor o benefício Abono Permanência a contar de 04.04.2014.

DEPARTAMENTO DE RECURSOS HUMANOS DESPACHOS DO DIRETOR DE 10.02.2014

PROCESSO Nº E-23/003565/2014 - CONCEDO Adicional de Tempo de serviço aos servidores abaixo relacionados:

Table with columns: MATRICULA, NOME, NOVO TRIENIO, VALIDADE DIAMÊS/ ANO. Lists names like JORGE ADILSON DA SILVA, ANA ROSA MELLO DA SILVA, CLAUDIA HELENA PEDRO DE OLIVEIRA, etc.

Id: 1677660. A faturar por empenho

inatividade da servidora em epígrafe, no cargo de Agente de Administração, Grupo III, nível 4, do Quadro Suplementar de Pessoal, com validade a contar de 09.05.2014, por ter sido aposentada nos termos do art. 3º da Emenda Constitucional nº 47/2005.

PROCESSO Nº E-23/003488/2014 - LEA MARIA CARNEIRO matrícula 18/2233-2. APROVO a fixação dos proventos de inatividade da servidora em epígrafe, no cargo de Assistente Social, Grupo V - nível



ANEXO B PORTARIA Nº 580, DE 05 DE MAIO DE 2016

PODER EXECUTIVO



Art. 2º - A composição alterada no art. 1º passará a ser integrada pelos seguintes membros: abaixo relacionados, e sob a presidência do primeiro, que em caso de férias, Fúncas a outros afastamentos, será substituído pelo segundo.
1º MEMBRO - GUSTAVO CORREIA BORGES - ID 50786938
2º MEMBRO - RODOLFO FERRERA NETO - ID 4315807-2
3º MEMBRO - WILNEY BATISTA DOS SANTOS - ID 50755892

Art. 3º - Esta Resolução entrará em vigor na data de sua publicação.
Rio de Janeiro, 06 de maio de 2016
AROLDE DE OLIVEIRA
Secretaria de Estado de Trabalho e Renda

ATO DO SECRETÁRIO
RESOLUÇÃO SETRAB Nº 805 DE 06 DE MAIO DE 2016
CONSTITUI GRUPO DE TRABALHO PARA LEVANTAMENTO DO QUANTITATIVO DE LIVROS DO PROGRAMA NACIONAL DE INCLUSÃO DE JOVENS - PROJÓVEN EM PODER DESTA SECRETARIA E SUA DESTINAÇÃO.

Art. 1º - Constitui Grupo de Trabalho para proceder ao levantamento do quantitativo de livros recebidos do Ministério da Educação para atender ao Programa Nacional de Inclusão de Jovens - PROJÓVEN, instituído através da Lei Federal nº 11.126, de 2006/2005, com as alterações introduzidas pela Lei Federal nº 11.692, de 10/08/2008, através de medidas de utilização de mestres em cursos de capacitação e treinamento, mediante autorização do Ministério da Educação.

Art. 2º - São designados os servidores TÂNIA REGINA DE MELO, ID 52741564, LUIZ ANTONIO DA CRUZ JUNIOR, ID 53271732 e ANISOTELLES LEMOS DA SILVA, ID 5075706-7, sob a presidência do primeiro, para comporem o grupo de trabalho de que trata o art. 1º desta Resolução.
Art. 3º - Fixar o prazo de conclusão dos trabalhos em 15 (quinze) dias, contados a partir da publicação desta resolução, podendo ser prorrogado por mais (cinco) dias úteis.
Art. 4º - Esta Resolução entrará em vigor na data de sua publicação.
Rio de Janeiro, 06 de maio de 2016
AROLDE DE OLIVEIRA
Secretaria de Estado de Trabalho e Renda

Secretaria de Estado de Cultura

ADMINISTRAÇÃO VINCULADA

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA
FUNDAÇÃO ANITA MANTUANO DE ARTES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

ATO DO PRESIDENTE
PORTARIA FUNARJ Nº 579 DE 04 DE MAIO DE 2016
INSTAURA SINDICÂNCIA PARA OS FINS QUE MENCIONA, NA FORMA DO DECRETO ESTADUAL Nº 7.526/64.

O PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO ANITA MANTUANO DE ARTES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - FUNARJ, no uso de suas atribuições legais conforme consta do processo nº E-18/002/4352016,
RESOLVE:

Art. 1º - Instaurar Comissão de Sindicância para apurar os fatos relacionados à possível irregularidade nas dependências do Museu Anônimo Ferreira, designação para promover-se, os servidores abaixo relacionados, cabendo ao primeiro a presidência da comissão.
- FÁTIMA DO ROSÁRIO MAROTTA HENRIQUES - Id. Funcional 29874057
- MARCIA FURTADO PEREIRA - Id. Funcional 28679948
- JOUBERT FONSECA DA SILVA - Id. Funcional 6234712

Art. 2º - Esta Portaria entrará em vigor na data de sua publicação, ficando revogadas as disposições em contrário.
Rio de Janeiro, 04 de maio de 2016
FELIPE GALDEIRA MARRON DA ROCHA
Presidente

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA
FUNDAÇÃO ANITA MANTUANO DE ARTES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

ATO DO PRESIDENTE
PORTARIA FUNARJ Nº 580 DE 05 DE MAIO DE 2016
DISPÕE SOBRE O REQUERIMENTO E EMISSÃO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E DE REPRODUÇÃO DOS BENS CULTURAIS E DOCUMENTOS QUE CONSTITUEM O ACERVO DAS UNIDADES MUSEOLÓGICAS DA FUNARJ.

O PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO ANITA MANTUANO DE ARTES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - FUNARJ, no uso de suas atribuições legais, que lhe confiere o inciso XV do art. 12 do Decreto nº 3.110, de 07 de abril de 1980, e

CONSIDERANDO a necessidade de se padronizar os atos de requerimento e de emissão de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos que constituem o acervo das unidades museológicas da FUNARJ, com vistas à segurança jurídica e à promoção das instituições;
RESOLVE:

CAPÍTULO I - DO OBJETO, DO ÂMBITO DE APLICAÇÃO E DEFINIÇÕES
Art. 1º - O requerimento e emissão de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos que constituem o acervo das unidades museológicas da FUNARJ deverão ser formalizados com observância do disposto nesta Portaria.

Parágrafo Único - As disposições desta Portaria aplicam-se às unidades museológicas da FUNARJ e também aos particulares interessados no uso de imagem ou reprodução dos bens culturais e documentos que constituem o acervo destas unidades.
Art. 2º - As unidades museológicas da FUNARJ poderão emitir autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos que constituem o seu acervo, segundo o disposto nesta Portaria.

Art. 3º - A autorização poderá ser solicitada para item ou coleção do acervo.
Art. 4º - Para o acervo que não se encontra em domínio público, o requerente deverá providenciar autorização dos detentores dos direitos das obras protegidas pela lei de direito autoral, Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.

Art. 5º - O acervo pertencente à unidade museológica da FUNARJ que se encontra em regime de cessão de uso em outras instituições, somente poderá ser reproduzido pelo interessado se houver autorização explícita no termo de cessão de uso. Caso não haja autorização no termo de cessão de uso a unidade museológica deverá examinar caso a caso.
Art. 6º - O acervo de terceiros que se encontra em cessão de uso em unidades museológicas da FUNARJ somente poderá ser reproduzido mediante autorização de seu proprietário. O documento de autorização deverá ser anexado ao Termo de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos (Anexo IV).

Art. 7º - Para o caso de obra depositada judicialmente na instituição, o requerente deverá providenciar autorização judicial, exceto se a autorização já constar do termo de depósito.
Art. 8º - A autorização prevista no caput e nos parágrafos acima não supre outras autorizações de terceiros que porventura sejam necessárias, nos termos da legislação pertinente.

Art. 9º - Caberá as unidades museológicas e a FUNARJ informar ao requerente as outras autorizações que porventura sejam necessárias, mediante solicitação do requerente, sob o formato de formulário próprio.
Art. 10º - A captação de imagem da própria unidade museológica da FUNARJ ou de seus acervos pelo visitante, para uso exclusivamente privado, em fragmentos de eventos ou em atividades de natureza eminentemente jornalística independentemente de autorização, exceto se a direção da unidade museológica dispuser de modo contrário, em regulamento próprio.

Art. 11º - É proibida a associação das imagens captadas nos termos do § 8º deste artigo a qualquer forma de patrocinio, propaganda, promoção comercial, ou associação a qualquer forma de discriminação social, racial, de gênero e de cunho religioso.
Art. 12º - Aplicam-se as disposições da presente Portaria à utilização das fotografias das unidades museológicas da FUNARJ e de seus respectivos acervos, que constam de arquivo institucional da FUNARJ e de outros órgãos do Estado do Rio de Janeiro.

Art. 13º - Em caso de publicações:
Art. 14º - Para a reprodução do original o requerente deverá formalizar o pedido de utilização da obra solicitada, para ciência e o "de acordo" da unidade museológica detentora e da Superintendência de Museus, bem como a necessidade de abertura de novo processo, desde que atenda ao disposto no prazo inicialmente previsto.

Art. 15º - Para realização, que implica na alteração da obra em conteúdo ou sua forma, o requerente deverá formalizar o pedido para a realização da cópia, com abertura de novo processo administrativo, independente da vigência do prazo.
Art. 16º - Para efeitos desta Portaria:

I - requerente: é o órgão ou entidade pública ou privada ou pessoa física que requer formalmente autorização para uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos que constituem o acervo das unidades museológicas da FUNARJ.

II - autorizador:
a) Diretor da respectiva unidade museológica da FUNARJ quando se tratar do uso de imagem da própria unidade museológica, constante do art. 1º, ou da reprodução do seu acervo, de forma individual ou em conjunto, a serem utilizadas em projetos, programas ou ações relativas à promoção e difusão da unidade museológica.

b) Diretor da respectiva unidade museológica da FUNARJ, quando se tratar do uso de imagem da própria unidade museológica, constante do art. 1º, ou da reprodução do seu acervo para fins de científico de pesquisa e/ou estudo acadêmico, sem fins lucrativos.

c) Diretor da respectiva unidade museológica da FUNARJ, quando se tratar do uso de imagem da própria unidade museológica, constantes do art. 1º, ou da reprodução dos respectivos acervos, de forma individual ou em conjunto, a serem utilizadas em projetos, programas ou ações relativas à promoção e difusão da imagem institucional da FUNARJ e de suas unidades museológicas.

III - autorizado: é o requerente que tenha sua solicitação deferida pela autoridade competente.

IV - acervo: bens culturais e documentos que estão sob a proteção de museus, e, no caso desta Portaria, das unidades museológicas da FUNARJ.

V - uso de imagem: é a captação de imagens de interiores e exteriores de museus, e, no caso desta Portaria, das unidades museológicas da FUNARJ, de qualquer forma tangível, incluindo qualquer armazenamento permanente ou temporário por meios eletrônicos ou qualquer outro meio de fixação que venha a ser desenvolvido.

VI - reprodução: cópia de um ou vários exemplares do acervo das unidades museológicas da FUNARJ, de qualquer forma tangível, incluindo qualquer armazenamento permanente ou temporário por meios eletrônicos ou qualquer outro meio de fixação que venha a ser desenvolvido.

VII - uso privado: o uso de imagem da unidade museológica da FUNARJ ou a reprodução do seu acervo, em um só exemplar, captada por visitantes nas próprias unidades museológicas, desde que feita sem fins de comercialização.

Art. 6º - A autorização de que trata esta Portaria comporta as seguintes limitações relativas ao uso de imagem das unidades museológicas da FUNARJ bem como a reprodução dos respectivos acervos:

I - todas as reproduções devem ser cópias fiéis das imagens originais. São proibidas quaisquer manipulações ou transformações da imagem das unidades museológicas da FUNARJ como a reprodução dos respectivos acervos, salvo autorização expressa do Autorizador.

II - não é autorizada a publicação, para fins da presente Portaria, em baixa resolução, e menos que se destinem a site web ou produção multimídia, as quais deverão possuir uma resolução mínima de 72 dpi.

III - não é autorizada a venda, para fins da presente Portaria, a particulares ou a empresas que se dediquem à comercialização de imagens, salvo autorização expressa do Autorizador.

IV - não é autorizada a integração das imagens cedidas das unidades museológicas da FUNARJ bem como a reprodução dos respectivos acervos em nenhum banco de imagem ou arquivo, salvo autorização expressa do Autorizador.

V - todas as restrições enunciadas no presente artigo incidem igualmente sobre o uso da imagem das unidades museológicas da FUNARJ bem como da reprodução dos respectivos acervos para fins de divulgação.

VI - a autorização, para fins da presente Portaria, é restrita à primeira edição da obra, não tendo o Autorizador qualquer responsabilidade sobre o desenvolvimento e produção da mesma, nem sobre o produto final a ser comercializado.

III - qualquer uso da imagem das unidades museológicas da FUNARJ bem como da reprodução dos respectivos acervos, diverso do previsto na presente Portaria, configura descumprimento pela legislação de direitos autorais, designadamente a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, além da possibilidade de revogação do ato.

VIII - o acesso aos acervos ocorrerá durante o horário normal de funcionamento do Museu de 10h às 17h e respeitará as normas estabelecidas pela direção das unidades museológicas.

IX - os pedidos de reprodução e cessão de imagem serão analisados quanto a sua pertinência, disponibilidade e condições de conservação do acervo, por meio de parecer técnico da unidade museológica e do Laboratório de Conservação (Lacon), quando necessário.

Art. 7º - no caso da reprodução do acervo, cuja titularidade do direito patrimonial pertença a terceiros:
I - as unidades museológicas poderão estabelecer em contrato a cessão do título ou representação legal de notificar a unidade museológica da FUNARJ da utilização da reprodução da obra.

II - o caso seja necessário utilizar as dependências das unidades museológicas da FUNARJ, estes deverão informar seus regimes de utilização ao titular ou representante legal, as quais deverão ser respeitadas.

Art. 8º - Em todas as imagens das unidades museológicas da FUNARJ bem como em toda a reprodução dos respectivos acervos, serão obrigatoriamente referenciados os créditos das mesmas, independentemente do meio ou suporte físico da sua disposição.

Parágrafo Único - Deverão ser contemplados ainda como créditos, a criação do nome de Unidade Museológica, FUNARJ, Secretaria de Estado de Cultura, de acordo com as normas disponíveis no site da FUNARJ, bem como o número e o ano da autorização.

CAPÍTULO III - DO PAGAMENTO E COMPENSAÇÕES
Art. 8º - A utilização do espaço interno ou externo da unidade museológica da FUNARJ, para fins da presente Portaria, poderá estar sujeita ao pagamento de tarifas segundo os parâmetros do Anexo V.

I - se a atividade não tiver fins comerciais:
a) será isenta a cobrança de tarifas no caso das atividades se destinarem a trabalhos de natureza acadêmica e científica, desde que não integradas a publicações destinadas a fins comerciais.

b) para outras atividades que não são de natureza e trabalhos de natureza acadêmica e científica, caberá ao Autorizador definir a cobrança de taxa, a depender do impacto em relação à atividade da unidade museológica.

Art. 10 - A exploração econômica, para fins da presente Portaria, cuja titularidade do direito patrimonial pertença à própria unidade museológica, deverá ser objeto de celebração de Termo de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos (Anexo IV), a ser firmado pelo presidente da FUNARJ ou outra autoridade por ele delegada.

Art. 11 - A autorização de que trata o caput poderá ser gratuita ou onerosa, garantindo sempre a divulgação institucional nos termos desta Portaria.

Art. 12 - No caso da autorização ter caráter oneroso, o contrato previsto no caput poderá definir a modalidade de participação na exploração econômica da imagem das unidades museológicas da FUNARJ e da reprodução de seus respectivos acervos.

Art. 13 - A requisição será formalizada com o encaminhamento do formulário específico do requerimento ao Autorizador, disponível nas unidades museológicas da FUNARJ, em duas vias, uma para o requerente pessoa física (Anexo II) e outra para pessoa jurídica (Anexo III).

Art. 14 - Para o requerimento deverão ser anexados:
I - para pessoa física, a solicitação de reprodução de bens culturais e documentos será instruída com os seguintes documentos, todos atualizados:
- Formulário para Requerimento e emissão de autorização de uso de imagem e de reprodução de bens culturais e documentos para pessoa física (Anexo I).

- Carta de Apresentação em papel limbo da Instituição de Ensino, contendo o nome, número de matrícula, curso e objetivos da solicitação, quando for pesquisa acadêmica e científica (Anexo II)

- Carteira de identidade (cópia)

- CPF (cópia)

- Comprovante de Residência (cópia)

II - para pessoa jurídica de natureza pública ou privada, a solicitação de reprodução de bens culturais e documentos será instruída com os seguintes documentos, todos atualizados:
- Formulário para Requerimento e emissão de autorização de uso de imagem e de reprodução de bens culturais e documentos para pessoa jurídica (Anexo III).

- Comprovante de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ).

- Certidão atestando a inexistência de débitos junto ao INSS;

- Certidão da Reguladora Fiscal junto à Caixa Econômica - FGTS;

- Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas - TST;

- Ata de constituição da entidade e eventuais alterações (ou Estatuto Social e alterações), devidamente registradas;

- RG, CPF e comprovante de residência (cópia) do signatário do Termo de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos, que deverá ser aprovado por eles.

- Carta de autorização dos herdeiros detentores da direitos autorais ou contratos ou de imagem associada ao uso das obras relacionadas no Termo de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos.

Art. 12 - O formulário deverá ser assinado pelo requerente em duas vias, uma das quais será devolvida ao requerente com a decisão que deverá ser proferida no prazo de cinco (5) dias úteis para Pessoa Física e de quinze (15) dias úteis para Pessoa Jurídica de natureza pública ou privada.

Art. 13 - Caso a autorização esteja vinculada a outros documentos, os originais ou cópias deverão ser arquivados pela instituição conjuntamente com o respectivo formulário.

Art. 14 - O modelo do formulário, Anexo I e III, compreende os requisitos mínimos obrigatórios, podendo cada unidade museológica da FUNARJ acrescentar dispositivos de acordo com suas necessidades.

Art. 15 - Em caso de indeferimento a unidade museológica deverá oferecer razões de seu recuso, cabendo recurso no prazo de cinco (5) dias úteis, aplicando-se, no que couber, a Lei nº 2427, de 01 de abril de 2009.

Art. 16 - O requerente fica obrigado a encaminhar à unidade museológica da FUNARJ pelo menos dez (10) exemplares do trabalho concluído no qual tenha usado a imagem da unidade museológica da FUNARJ ou dos seus respectivos acervos, independente do suporte.

Art. 17 - No caso de tese, dissertação, trabalho de conclusão de curso ou qualquer outra publicação acadêmica, fica o requerente obrigado a encaminhar ao Autorizador que ceder autorização para fins da presente Portaria, uma (1) cópia impressa ou digital do trabalho concluído.

Art. 18 - Poderão ser solicitadas outras contrapartidas pela unidade museológica cedente ou pela Superintendência de Museus da Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro, desde que sejam aceitas pelo requerente.

Art. 19 - O requerente fica responsável pelo pagamento de taxa pelo acesso à imagem, cuja valores estão estabelecidos no Anexo V.

Art. 20 - Cabe ao Autorizador decidir sobre a manutenção ou não da guarda do exemplar.

Art. 21 - O autorizador poderá manifestar o interesse em adquirir mais de um exemplar, desde que devidamente justificado.



A IMPRENSA OFICIAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO garante a autenticidade deste documento, quando visualizado diretamente no portal www.io.rj.gov.br. Assinado digitalmente em Terça-feira, 10 de Maio de 2016 às 03:11:57 -0300.

A assinatura não possui validade quando impressa.



§ 8º - O processo de autorização do uso de imagens não estará condicionado ao fornecimento de mais de um exemplar do trabalho concluído.

§ 7º - Os pagamentos de valores de qualquer natureza previstos neste Portaria devem ser obrigatoriamente efetuados por meio da GRE - Guia de Recolhimento Estadual, disponível no endereço eletrônico da Secretaria de Estado de Fazenda http://www.fazenda.rj.gov.br, nos termos do Decreto 43.169, de 04 de março de 2015.

§ 6º - No preenchimento da GRE - Guia de Recolhimento Estadual, para vincular a receita a FUNARJ, no campo Código da Unidade Gestora Arrecadadora - UGA, deverá ser digitado "1541000". Fund Anta Mantuano de Artes do Est do RJ, no campo Código de Referência "23001-1", e no campo Número da Referência poderá ser digitado o número do processo administrativo.

CAPÍTULO IV - DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 13 - A inobservância do disposto nesta Portaria constitui omissão de dever funcional e será punida na forma prevista em lei.

Art. 14 - Ficam aprovadas as documentações que constituem os anexos desta Portaria.

Parágrafo Único - Os dados anexos poderão ser atualizados e/ou alterados, a qualquer tempo e sem aviso prévio, a critério da FUNARJ.

Art. 15 - No caso de realização de eventos nas dependências das unidades museológicas da FUNARJ, o uso da imagem e reprodução das suas respectivas acervos está regulamentado em contrato de cessão de uso de dependência, devendo-se observar o disposto nesta Portaria.

Art. 16 - A adequação das recargas de que trata a presente Portaria seguirá procedimentos estabelecidos em regulamentação própria da FUNARJ.

Art. 17 - As autorizações deverão ser publicadas em Diário Oficial em no máximo cinco (5) dias da referida autorização, ficando sua publicação sob a responsabilidade do autorizador.

Art. 18 - Ficam revogados todos os instrumentos utilizados para autorização de reprodução de obras ou imagem relativa às unidades museológicas da FUNARJ de que tratam o artigo 1º desta Portaria.

Art. 19 - Esta Portaria entrará em vigor a partir da data de sua publicação.

Rio de Janeiro, 05 de maio de 2016

PELPE MARRON Presidente FUNARJ

ANEXO I

FORMULÁRIO PARA REQUERIMENTO E EMISSÃO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E DE REPRODUÇÃO DE BENS CULTURAIS E DOCUMENTOS - PESSOA FÍSICA (somente para fins científico de pesquisa e/ou estudo acadêmico)

(Nome do Museu) _____

Requerimento de Autorização nº _____/20_____

1.1 REQUERIMENTO: 1.1.1 Nome: _____ No: _____ 1.1.2 RG: _____ 1.1.3 CPF: _____ 1.1.4 Residente em: _____

1.2 OBJETIVO DA SOLICITAÇÃO _____

1.3 OBJETO DA SOLICITAÇÃO Nº ITEM (PI) DO ACERVO (DESCRIÇÃO) / ÁREA DA EDIFICAÇÃO (INTERNA E EXTERNA) especificar abaixo ou anexar listagem dos itens _____

1.4 ESPECIFICAÇÕES Supor(e): _____ (especificar: publicação, mídia eletrônica etc) Autor(es): _____ Título: _____ Editor(es) ou Produtor(es), se for o caso: _____ Instituição a qual está vinculada a pesquisa, se for o caso: _____

Data prevista para conclusão: _____

1.5 TERMO DE COMPROMISSO 1.5.1 Comprometo-me a: I - citar o nome da unidade museológica da FUNARJ por extenso, em cada uso da sua imagem ou reprodução de bens culturais e documentos que constituem seus acervos, seguido da FUNARJ, Secretaria de Estado de Cultura, em sua forma abreviada, e número de autorização e ano (nº _____/20_____); II - encaminhar à unidade museológica da FUNARJ conforme disposição desta Portaria: a) uma cópia impressa ou digital do trabalho concluído, no caso de tese, dissertação, trabalho de conclusão de curso, relatório de pesquisa ou qualquer outra publicação acadêmica; b) realizar o pagamento de taxas, caso seja solicitada reprodução de forma impressa; III - a não ceder ou transferir a terceiros, a qualquer título, as prerrogativas e direitos decorrentes deste documento; IV - estar ciente de que as situações não previstas nesta Portaria serão analisadas pela direção da unidade museológica da FUNARJ e pela Superintendência de Museus, com o aval final da Presidência da FUNARJ, quando for o caso; V - atender às normas de segurança e conservação adotadas pela unidade museológica da FUNARJ; VI - atender às normas de conduta da unidade museológica da FUNARJ, nas suas dependências; VII - assumir o compromisso de realizar as atividades de reprodução (nº) dia(s) e horários agendados pela unidade museológica da FUNARJ; VIII - responsabilizar-me por quaisquer danos causados ao acervo, instalações ou dependências da unidade museológica da FUNARJ - mesmo que involuntários - decorrentes das atividades desenvolvidas, ressarcindo os prejuízos; IX - aceitar a cumprir todos os requisitos exigidos nesta Portaria; X - obter, providenciar e anexar: a) para o acervo que não se encontra em domínio público, autorização dos detentores dos direitos das obras protegidas pela lei de direito autorai, lei nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998; b) para o acervo que se encontra depositado judicialmente na instituição museológica da FUNARJ, autorização judicial, exceto se a autorização já constar em termo de depósito; c) quaisquer outras autorizações necessárias, especialmente aquelas previstas pela lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 e por esta Portaria; 1.5.2 Declaro que: I - Estou ciente que, para o caso do acervo que se encontra em regime de cessão de uso, esta solicitação ficará sujeita a autorização do proprietário das respectivas obras; II - Tenho atribuição legal para fazer o requerimento em nome da pessoa jurídica citada em 1.2; III - A atividade para qual requiro autorização para captação de imagem do ícone da unidade museológica da FUNARJ ou do seu acervo: () Não tem finalidade comercial, e, neste caso, comprometo-me a arcar com os custos relativos ao uso de espaço interno e externo da unidade museológica da FUNARJ, para a captação de imagem da unidade museológica da FUNARJ ou do seu acervo, sendo o pagamento da taxa a ser fixada pelo Autorizador. Data: ____/____/____ Assinatura: _____

2. DECISÃO Defero o requerimento acima nº _____/20_____ em ____/____/20____. Indefero o requerimento acima nº _____/20_____ em ____/____/20____, pela seguinte razão: _____

(Nome do Diretor/Presidente da FUNARJ) _____

ANEXO II

Modelo de Carta de Apresentação para solicitar autorização de uso de imagem e de reprodução de bens culturais e documentos

Em papel timbrado da Instituição / Universidade - quando o requerente for Pessoa Física e o motivo for pesquisa acadêmica e científica.

Senhor (a) Diretora (a), (nome do requerente), devidamente matriculado(a) sob o nº (número da matrícula), no Curso de _____, cursando disciplinas do período com um total de _____ períodos, com previsão de formatura para o semestre de 20____. Venho requerer que seja autorizada o uso de imagem e/ou de reprodução dos bens culturais e documentos relacionados no requerimento em anexo pertencente ao Museu _____, com finalidade de (indicar o objetivo da solicitação).

Para tanto, declaro ter pleno conhecimento das condições e formalidades exigidas pelas normas internas da Fundação Anta Mantuano de Artes - FUNARJ e, das exigências da Portaria nºXXXX de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos.

Local e data _____

(Nome completo e assinatura do requerente) _____

(Nome completo e assinatura da instituição) _____

ANEXO III

FORMULÁRIO PARA REQUERIMENTO E EMISSÃO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E DE REPRODUÇÃO DE BENS CULTURAIS E DOCUMENTOS - PESSOA JURÍDICA

(Nome do Museu) _____

Requerimento de Autorização nº _____/20_____

1.1 REQUERIMENTO 1.1.1 DADOS DO REQUERENTE (representante legal): 1.1.1.1 Nome: _____ 1.1.2 RG: _____ 1.1.3 CPF: _____ 1.1.4 Residente em: _____ 1.1.5 Endereço: _____

1.2 DADOS DA EMPRESA: 1.2.1 Instituição: _____ 1.2.2 CNPJ: _____ 1.2.3 Endereço: _____

1.3 OBJETIVO DA SOLICITAÇÃO _____

1.4 OBJETO DA SOLICITAÇÃO Nº ITEM (PI) DO ACERVO (DESCRIÇÃO) / ÁREA DA EDIFICAÇÃO (INTERNA E EXTERNA) especificar abaixo ou anexar listagem dos itens _____

1.5 ESPECIFICAÇÕES Supor(e): _____ (especificar: publicação, mídia eletrônica, etc) Autor(es): _____ Título: _____ Editor(es) ou Produtor(es), se for o caso: _____ Instituição a qual está vinculada a pesquisa, se for o caso: _____

Data prevista para conclusão: _____

1.6 TERMO DE COMPROMISSO 1.6.1 Comprometo-me a: I - citar o nome da unidade museológica da FUNARJ por extenso, em cada uso da sua imagem ou reprodução de bens culturais e documentos que constituem seus acervos, seguido do nome da FUNARJ, Secretaria de Estado de Cultura, em sua forma abreviada, e número de autorização e ano (nº _____/20_____); II - encaminhar à unidade museológica da FUNARJ conforme disposição desta Portaria: a) dez (10) exemplares do trabalho concluído no qual tenham sido usadas as imagens cedidas da unidade museológica ou reprodução de seu respectivo acervo, independentemente do suporte; b) uma cópia impressa ou digital do trabalho concluído, no caso de tese, dissertação, trabalho de conclusão de curso, relatório de pesquisa ou qualquer outra publicação acadêmica; c) de cumprir (contingênciada) estabelecida no Termo de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos; d) realizar o pagamento de taxas conforme acordado no Termo de autorização de uso de imagem e de reprodução dos bens culturais e documentos; III - a não ceder ou transferir a terceiros, a qualquer título, as prerrogativas e direitos decorrentes deste documento; IV - estar ciente de que as situações não previstas nesta Portaria serão analisadas pela direção da unidade museológica da FUNARJ e pela Superintendência de Museus, com o aval final da Presidência da FUNARJ, quando for o caso; V - atender às normas de segurança e conservação adotadas pela unidade museológica da FUNARJ; VI - atender às normas de conduta da unidade museológica da FUNARJ, nas suas dependências; VII - assumir o compromisso de realizar as atividades de reprodução (nº) dia(s) e horários agendados pela unidade museológica da FUNARJ; VIII - responsabilizar-me por quaisquer danos causados ao acervo, instalações ou dependências da unidade museológica da FUNARJ - mesmo que involuntários - decorrentes das atividades desenvolvidas, ressarcindo os prejuízos; IX - aceitar a cumprir todos os requisitos exigidos nesta Portaria; X - obter, providenciar e anexar: a) para o acervo que não se encontra em domínio público, autorização dos detentores dos direitos das obras protegidas pela lei de direito autorai, lei nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998; b) para o acervo que se encontra depositado judicialmente na instituição museológica da FUNARJ, autorização judicial, exceto se a autorização já constar em termo de depósito; c) quaisquer outras autorizações necessárias, especialmente aquelas previstas pela lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 e por esta Portaria; 1.6.2 Declaro que: I - Estou ciente que, para o caso do acervo que se encontra em regime de cessão de uso, esta solicitação ficará sujeita a autorização do proprietário das respectivas obras; II - Tenho atribuição legal para fazer o requerimento em nome da pessoa jurídica citada em 1.2; III - A atividade para qual requiro autorização para captação de imagem do ícone da unidade museológica da FUNARJ ou do seu acervo: () Não tem finalidade comercial, e, neste caso, comprometo-me a arcar com os custos relativos ao uso de espaço interno e externo da unidade museológica da FUNARJ, para a captação de imagem da unidade museológica da FUNARJ ou do seu acervo, sendo o pagamento da taxa a ser fixada pelo Autorizador. Data: ____/____/____ Assinatura: _____

da imagem da unidade museológica da FUNARJ ou do seu acervo, sendo o pagamento da taxa a ser fixada pelo Autorizador. Data: ____/____/____ Assinatura: _____

2. DECISÃO Defero o requerimento acima nº _____/20_____ em ____/____/20____. Indefero o requerimento acima nº _____/20_____ em ____/____/20____, pela seguinte razão: _____

(Nome do Diretor/Presidente da FUNARJ) _____

ANEXO IV

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E DE REPRODUÇÃO DOS BENS CULTURAIS E DOCUMENTOS Nº _____

FUNDAÇÃO ANTA MANTUANO DE ARTES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, inscrita no CNPJ sob o nº 30.874.762/0001-88, a seguir denominada simplesmente FUNARJ, representada por seu Presidente PELEPE MARRON, consoante Decreto de 28.04.2015, publicado no D.O. de 30.04.2015, à fl. 08, de um lado, e, de outro lado, (NOME DO SOLICITANTE), com sede (nº) _____ Rua _____, inscrita no CNPJ sob o nº _____, representada por _____ portador(a) da Carteira de Identidade RG _____ (inscrição) no CPF sob o nº _____ (inscrição) (do(s) representante(s) devidamente identificado(s) simplesmente AUTORIZATÁRIO, tendo em vista o decidido no Processo no E- _____, assinam este TERMO DE AUTORIZAÇÃO, mediante as seguintes cláusulas e condições.

CLÁUSULA PRIMEIRA: A FUNARJ autoriza, obedecida a disciplina do art. 79 da Lei no 9810, de 19/07/1998, a utilizar a imagem do museus xxxxxx e/ou reproduzir seu acervo (identificação de itens do acervo), cuja titularidade do direito patrimonial pertença à própria unidade museológica.

PARÁGRAFO ÚNICO A utilização de imagem a que se refere esta cláusula por meio de mídia eletrônica apenas é autorizada para formatos de arquivos que impeçam a realização de cópias por meio de download para computadores ou dispositivos de reprodução e armazenamento da imagens e em baixa resolução.

Não publicar a imagem das unidades museológicas da FUNARJ bem como da reprodução dos respectivos acervos em baixa resolução a menos que se destine a site web ou produção multimídia, as quais deverão possuir uma resolução mínima de 72dpi.

Obriga-se ao AUTORIZATÁRIO a garantir que as cópias sejam fitigeadas da peça original proibindo-se quaisquer manipulações ou transformações da imagem das unidades museológicas da FUNARJ, bem como da reprodução dos respectivos acervos.

CLÁUSULA SEGUNDA: Fica expressamente vedada a cessão de uso a terceiros (não a imagem) das unidades museológicas da FUNARJ bem como da reprodução dos respectivos acervos.

Não ceder ou transferir a terceiros, a qualquer título, as prerrogativas e direitos decorrentes deste contrato.

Não integrar imagem das unidades museológicas da FUNARJ bem como da reprodução dos respectivos acervos cedidas a nenhum banco de imagem ou arquivo, salvo autorização expressa da FUNARJ.

CLÁUSULA TERCEIRA: Qualquer outra vinculação que não a mencionada neste instrumento só será utilizada com a obtenção de prévio e expresso consentimento da FUNARJ.

PARÁGRAFO ÚNICO A referida autorização dá-se pelo período de ____ de ____ a ____; para ser lida e publicada, em consonância com a portaria xxx de xxx de xxx. Em caso de reedição do produto final o autorizador deverá buscar novamente autorização da FUNARJ.

CLÁUSULA QUARTA: Em contrapartida ao presente Termo de Autorização, obriga-se o AUTORIZATÁRIO a doação de XX (____) exemplares da publicação da unidade museológica _____ para integrar o acervo _____, cujo depósito deverá ser realizado na conta xxx pertencente a FUNARJ.

CLÁUSULA QUINTA: Quando efetivada a utilização de que trata este Termo, nessa deverão constar os créditos, segundo os padrões existentes no endereço de internet: http://www.funarj.gov.br, a saber:

GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA FUNDAÇÃO ANTA MANTUANO DE ARTES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - FUNARJ / MUSEU DE _____

CLÁUSULA SEXTA: O foro deste instrumento é o da cidade do Rio de Janeiro, foro este eleito pelas partes contratantes, com renúncia a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

E por assim se acharem justas e contratadas, as partes firmam o presente termo, em 04 (quatro) vias de igual teor e forma, na presença de 02 (duas) testemunhas instrumentais, para que possa produzir seus efeitos legais.

Rio de Janeiro, de ____ de ____ de ____.

FUNDAÇÃO ANTA MANTUANO DE ARTES DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - FUNARJ

(solicitante)

TESTEMUNHAS: 1) _____ Nome: Matrícula ou CPF: _____ 2) _____ Nome: Matrícula ou CPF: _____

ANEXO V

TABELA DE PREÇOS

Livros: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00

Impressas: 1.000 exemplares entre 1.000 e 5.000 exemplares superior a 5.000 exemplares

Formatos: 1/4 Página: R\$ 50,00 R\$ 100,00 R\$ 150,00



A assinatura não possui validade quando impressa.

A IMPRENSA OFICIAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO garante a autenticidade deste documento, quando visualizado eletronicamente no portal www.oj.rj.gov.br. Assinado digitalmente em Terça-feira, 10 de Maio de 2016 às 09:12:00 -0300.



PODER EXECUTIVO

Table with 4 columns: Item, Unit, Quantity, Value. Includes rows for CDs/DVDs, publications, and other items.

Informações prévias 1. Os preços dizem respeito a cada imagem. 2. Os preços são válidos para reproduções em cores.

Table with 2 columns: Item, Value. Includes rows for 'Taxas de Produção' and 'Formas de Vistas Gerais'.

Obs.: (a) Realização de filmagens ou sessões fotográficas no horário normal de funcionamento do Museu, de 10h às 17h.

Table with 2 columns: Item, Value. Includes rows for 'Taxas de Utilização' and 'Formas de Vistas Gerais'.

Table with 2 columns: Item, Value. Includes rows for 'Taxa especial de filmagem ou fotos' and 'Formas de Vistas Gerais'.

Obs.: (a) Realização de filmagens ou sessões fotográficas no horário normal de funcionamento do Museu, de 10h às 17h.

Secretaria de Estado de Assistência Social e Direitos Humanos

ADMINISTRAÇÃO VINCULADA SECRETARIA DE ESTADO DE ASSISTÊNCIA SOCIAL E DIREITOS HUMANOS

PORTARIA/IA-RJP Nº 303 DE 06 DE MAIO DE 2016 ALTERA A PORTARIA FIA-RJP Nº 228, DE 26 DE AGOSTO DE 2011.

A PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO PARA A INFÂNCIA E ADOLESCÊNCIA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - FIA - RJ, no uso de suas atribuições legais,

RESOLVE: Art. 1º - Alterar a composição da Comissão Permanente da Vitória da Barra Patrimônial da Fundação para a Infância e Adolescência - FIA/RJ, constituída em 17 de maio de 2015, de acordo com o disposto no D.O. de 30 de agosto de 2011, com o objetivo de substituir o servidor DEMETRIUS MARTINELI DA SILVA OLIVEIRA, matrícula nº 175001/9, pelo servidor CARLOS NATANAEL DE MENEZES, matrícula nº 174158/6, do 28560370, para compor a Comissão, bem como a retirada da servidora SUZANA PACHECO PAGLIANI, matrícula nº 179627-5, mantendo-se as demais servidores.

Art. 2º - Esta Portaria entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário. Rio de Janeiro, 06 de maio de 2016 RENATA IGNARRA Presidente

Secretaria de Estado de Proteção e Defesa do Consumidor

ADMINISTRAÇÃO VINCULADA AUTARQUIA DE PROTEÇÃO E DEFESA DO CONSUMIDOR DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

DESPACHO DO DIRETOR-JURÍDICO DE 09/05/2016 PROCESSO Nº E-24004/03242013 - BANCO BONSUCESSO S/A - DRA. CARLA LUÍZA DE ARAUJO LEMOS - OAB/RJ 122.249

AUTARQUIA DE PROTEÇÃO E DEFESA DO CONSUMIDOR DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO DIRETORIA JURÍDICA

DESPACHOS DO DIRETOR-JURÍDICO DE 09/05/2016 PROCESSO Nº E-24004/0802013 - BANCO BMG S/A, DRA. ANA CAROLINA VIEIRA LOPES - OAB/MG 109.916

PROCESSO Nº E-24004/0362014 - BANCO BMG S/A, DRA. ANA CAROLINA VIEIRA LOPES - OAB/MG 109.916

PROCESSO Nº E-24004/1902013 - BANCO IBI - BANCO MULTIPLO (BIBANK) S/A

PROCESSO Nº E-24004/04442013 - BANCO IBI - BANCO MULTIPLO (BIBANK) S/A, DR. ATILIO AUGUSTO SEGANTIN BRAGA - OAB/RJ 169.744

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

PROCESSO Nº E-24004/0372014 - BANCO BRADESCO S/A, DR. THIANE QUEIROZ DOS S. LEMOS - OAB/RJ 151.696

juízo de primeira instância, HOMOLOGA a licitação referente à aquisição de suprimentos para impressoras, cujos objetos foram adjudicatados às seguintes empresas: Lote 01 - RC INSUMOS COMERCIO E SERVIÇOS PARA REPARAÇÃO DE CARTUCHOS EPIRELETT, pelo valor total de R\$ 318.000,00 (trezentos e dez mil reais); Lote 02 - PANORAMA COMERCIO DE MATERIAIS DE ESCRITÓRIO DE LIMPEZA E INFORMÁTICA LTDA, pelo valor total de R\$ 351.583,00 (duzentos e cinquenta e um mil quinhentos e sessenta e três reais); Lote 03 - MLCROTIME SUPRIMENTOS PARA IMPRESSÃO LIDA-EPK, pelo valor total de R\$ 18.251,20 (dezoito mil duzentos e cinquenta e um reais e vinte centavos); e Lote 04 - RTT INFORMÁTICA E TELECOMUNICAÇÕES LTDA, pelo valor total de R\$ 12.548,00 (doze mil quinhentos e quarenta e oito reais).

DESPACHO DA PROCURADORA-ASSISTENTE DE 03/05/2016 PROCESSO Nº E-14001/0524682014 - RECONHECIMENTO À DÍVIDA da Procuradoria-Geral do Estado, referente ao débito de exercício anterior, no valor de R\$ 793.53 (setecentos e noventa e três reais e cinquenta e três centavos), em favor da Empresa SODEXO.

CENTRO DE ESTUDOS JURÍDICOS ATTO DO PROCURADOR-ASSISTENTE PORTARIA Nº 112-CEJURP/DE DE 03 DE MAIO DE 2016 ADMITE ESTAGIÁRIOS DE DIREITO NA PROCURADORIA GERAL DO ESTADO.

Art. 1º - Serão designados os candidatos, abaixo relacionados, aprovados em Exame de Seleção, a que se submeteram, para admissão no Estágio de Prática Forense e Organização Judiciária da Procuradoria-Geral do Estado do Rio de Janeiro, com funcionamento nos Decretos nº 20.855, de 18.11.2014, nº 23.304, de 27.06.96, e 25.599, de 28.08.2015, nº 25.600, de 28.08.2015, nº 1.186, de 08.05.96, nº 1.782, de 14.05.2015, nº 3.811, de 26.05.2015, nº 3.742, de 17.03.2015, nº 3.820, de 05.10.2015, nº 3.968, de 28.08.2015, nº 3.819, de 05.10.2015 e 3.761, de 12.02.2015, serão consideradas efetuadas na data de assinatura dos respectivos Termos de Compromisso, respeitada a validade nele indicada.

1º PR - NITERÓI: SOPHIA DE MOURA LEITE, MILENE SCHNEIDER SANTOS COLLARES

3º PR - NOVA IGUAÇU: ALEXANDRE VIEIRA JOSIANE CRISTINI ALVES GARCIA

5º PR - VOLTA REDONDA: CARLA MARIA RODRIGUES SÁBARA GOMÇALVES LEITE

8º PR - ANGRA DOS REIS: PRISCYLA SOUZA AFONSO DOS SANTOS

11º PR - IAPURUNA: MARIANA SOUZA DE QUEIROZ LUCAS LOPES FERNANDES JOAQUIM

12º PR - CABO FRIO: BÁRBARA ARAUJO DA CONCEIÇÃO SOULEO BEATRIZ SILVEIRA DE MELLO

Art. 2º - A designação dos candidatos para as vagas acima atender às necessidades da Procuradoria-Geral do Estado. A não-apresentação dos documentos exigidos para a admissão dos candidatos em aceitar a designação ou o não-compromisso na data marcada pelo Centro de Estudos Jurídicos tornará sem efeito a admissão, nos termos do art. 3º da Resolução PGE nº 115/2016.

Art. 3º - Os candidatos convocados para as Procuradorias Regionais assinaram o Termo de Compromisso no local correspondente à sua designação.

Art. 4º - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação, sendo as admissões consideradas realizadas na data da assinatura dos respectivos Termos de Compromisso, respeitada a validade neles indicada.

Rio de Janeiro, 05 de maio de 2016 JOSE CARLOS VASCONCELOS DOS REIS Procurador-Assistente

DIRETORIA DE GESTÃO DE 05/05/2016 DESPACHO DA PROCURADORA-ASSISTENTE DE 05/05/2016

PROCESSO Nº E-14001/0135502016 - SIMONE ALMEIDA DEWING, Técnico Processual, Id. Funcional nº 1382418, Louvada nas informações da Gerência de Recursos Humanos, em conformidade com o disposto no art. 129 do Decreto nº 2.479/79, CONCEDO 03 (três) meses de licença prêmio, reativa ao período-base de 24/11/2010 a 07/12/2015.

DIRETORIA DE GESTÃO DE 06/05/2016 DESPACHO DA PROCURADORA-ASSISTENTE DE 06/05/2016

PROCESSO Nº E-14001/055082015 - ODISEU BRASILIENSE DE LIMA, Operador Leônico, Id. Funcional nº 1923853, Louvada nas informações da Gerência de Recursos Humanos, CONCEDO o abono de permanência em atividade, nos termos do § 5º do art. 2º da Emenda Constitucional nº 41/2003, com validade a contar de 10/01/2015.

AVISOS, EDITAIS E TERMOS DE CONTRATO

Secretaria de Estado da Casa Civil

EXTRATO DE TERMO ADITIVO INSTRUMENTO: 2º Termo Aditivo ao Contrato nº 012/2014. PARTES: Estado do Rio de Janeiro, pela Secretária de Estado da Casa Civil, e a Sociedade Empresária COMPANHIA DE LOCAÇÃO DAS AMÉRICAS LIDA-ME. OBJETO: Constitui objeto do presente instrumento a prorrogação do prazo de vigência do Contrato nº 012/2014, relativo à prestação de serviços contínuos de locação de veículos, a serem prestados junto aos Órgãos e Entidades do Governo do Estado do Rio de Janeiro, em conformidade com a descrição contida no Termo de Referência (Anexo I) e na Ata de Registro de Preços (Anexo II), ambos partes integrantes PE SIP-SERV-AD nº 008/2013, com fundamento no art. 57, inciso II, da Lei nº 8.666/93 e na Cláusula Segunda, Parágrafo Único do Contrato. AUTORIZAÇÃO: Processo Nº E-12001/05072013 ASSINATURA: 27/01/2016. Ômido do D.O. de 15.02.2016.

SUBSECRETARIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL EXTRATO DE TERMO INSTRUMENTO: Termo de Responsabilidade - Domínio de Serviços Web PARTES: Estado do Rio de Janeiro, através da Subsecretaria de Comunicação Social da Secretária de Estado da Casa Civil e o Centro de Tecnologia da Informação e Comunicação do Estado do Rio de Janeiro - PRODERJ.



A IMPRENSA OFICIAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO garante a autenticidade deste documento, quando visualizado diretamente no portal www.rj.gov.br. Assinado digitalmente em Terça-feira, 10 de Maio de 2016 às 03:12:03 -0300.