

Manual práctico para la digitalización de colecciones para difusión digital

Manual práctico para la digitalización de colecciones con el uso de teléfonos celulares para la difusión online y abierta.

Capacitación tecnológica, flujos de trabajo y licencia.

Curaduría

Carolina Matos

Realización



Diciembre de 2022

Este contenido tiene la licencia Creative Commons
Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional

CC BY-SA 4.0

Índice

04	Apertura	28	PARTE 2
	La sociedad civil digital y la transferencia del conocimiento. Expansión de competencias a través de la capacitación de equipos GLAM.		Carga del contenido online en las plataformas de la Fundación Wikimedia.
06	Presentación	29	Digitalización y difusión digital de colecciones para la democratización de la cultura y del conocimiento libre
	Digitalización de conjuntos memoriales brasileños para su difusión digital libre y accesible.	31	Cómo difundir colecciones y conocimientos en las plataformas wiki
09	Introducción	41	PARTE 3
			Licencias para el acceso libre y abierto.
10	Kit de digitalización	42	Licencias Creative Commons, herramientas jurídicas y técnicas
	Equipos y estación de trabajo.	48	PARTE 4
13	PARTE 1		Colecciones digitalizadas en la Edición de Bolsillo.
	Digitalización de imágenes para la creación de referentes digitales.	49	Centro de Memoria Jorge Calmon – Archivo Histórico de la Santa Casa de Bahía
14	Digitalización para la creación de referentes digitales para difusión online	51	Museo de la Capitanía de Ilhéus
15	Directrices para la digitalización de colecciones a través de plan de captura por teléfono celular	53	Créditos

La sociedad civil digital y la transferencia de conocimiento.

Expansión de competencias a través de la capacitación de equipos GLAM.

Goethe-Institut

El Goethe-Institut, instituto cultural de ámbito internacional de la República Federal de Alemania, promueve el conocimiento de la lengua alemana en el exterior y fomenta la cooperación cultural internacional. En Brasil, el Goethe-Institut está presente en cinco ciudades: São Paulo, Río de Janeiro, Porto Alegre, Curitiba y Salvador. El instituto tiene una alianza de larga data con actores de la sociedad civil brasileña en el desarrollo de proyectos de intercambio cultural que abordan temas y perspectivas relevantes para el contexto nacional.

La sociedad global post-digital hace imperativo el enfrentamiento de los desafíos y oportunidades de la digitalización y el cambio social que ofrece. En diversos proyectos en el ámbito local, nacional e internacional, el Goethe-Institut ilumina, refleja y apoya la formación de narrativas futuras posibles de la sociedad civil y fortalece su potencial para desarrollar perspectivas sostenibles y responsables.

En un mundo impregnado por la tecnología y por la dataficación, es decir, por la recolección, evaluación e interpretación de datos continuos, todas las personas se ven afectadas por la esfera digital y forman parte de una Sociedad Civil Digital (SCD) de la cual no pueden escapar, solamente pueden decidir si quieren o no darle forma activamente.

La Sociedad Civil Digital (SCD) está compuesta por movimientos sociales, colectivos u organizaciones cuyos objetivos son:

- Proporcionar libre acceso a las tecnologías digitales, a los datos y los conocimientos disponibles digitalmente o a el Internet para el bien común;
- Permitir la participación, suministrando plataformas, además de formación y capacitación para el uso de esas herramientas;
- Desarrollar tecnologías de interés público;
- Divulgar el impacto de las tecnologías digitales en la sociedad;
- Actuar en el desarrollo de políticas públicas.

Actualmente, existen otros dos tópicos en evidencia en el contexto de la sociedad civil digital: la co-creación y la información. En todas las áreas, la SCD se concentra en la posibilidad de que las personas moldeen activamente su ambiente, especialmente la relación entre ellas y las instituciones. Eso también incluye la co-creación de tecnologías digitales. El conocimiento necesario para trabajar con herramientas digitales o en la programación lo transmiten innumerables iniciativas gubernamentales, privadas y sin fines lucrativos. El acceso al conocimiento y a los datos públicos son bases importantes para la participación política. A pesar del debate actual sobre datos abiertos, esa es una tarea a la cual las instituciones culturales, tales como museos y archivos, se dedican desde hace muchos años.

Como institución cultural en América del Sur, el Goethe-Institut refleja y discute críticamente la transformación digital en términos de contenido. También incentiva y brinda apoyo a medidas para el desarrollo y la expansión de competencias en el campo de la digitalización entre individuos y otras instituciones culturales del país. El enfoque está en los programas de transferencia de conocimiento y fortalecimiento de capacidades de profesionales de instituciones culturales menores. Proyectos anteriores mostraron que es mucho más difícil para instituciones culturales menores, fuera de las grandes ciudades, como São Paulo y Río de Janeiro, hacer que sus colecciones sean accesibles digitalmente, aunque las mismas no sean menos importantes para la investigación y el compromiso con el patrimonio cultural.

Con el objetivo de promover la digitalización de colecciones en instituciones y archivos culturales brasileños, el Goethe-Institut, en colaboración con el Instituto Moreira Salles y el Wiki Movimento Brasil, inició el proyecto Museo Portátil. Esa iniciativa suministró equipos básicos para la digitalización de objetos, un programa de capacitación para la enseñanza práctica de la digitalización en dos instituciones en el estado de

Bahía y este manual, que suministra a otras instituciones culturales los conocimientos necesarios para digitalizar objetos culturales de forma práctica y rápida, pero con estándares de calidad apropiados.

Estamos muy satisfechos con la posibilidad de poner a disposición este manual a un público más amplio. También nos gustaría expresar nuestros sinceros agradecimientos por la fructífera cooperación con nuestros aliados del Instituto Moreira Salles y del Wiki Movimento Brasil, así como a la curadora del proyecto Dra. Carolina Matos y a la productora Thaissa Lamha por mantener los hilos y la comunicación continuamente unidos. Además, le damos las gracias al Centro de Memoria Jorge Calmon – Santa Casa de Bahía y al Museo de la Capitanía de Ilhéus por su confianza en la iniciativa, así como por su activa participación.

Sven Mensing

Director del Servicio de Información
en la región de Sudamérica
Goethe-Institut São Paulo

Digitalización de conjuntos memoriales brasileños para su difusión digital libre y accesible

En la última década, la pantalla y la cámara fotográfica de los dispositivos digitales pasaron a ser un instrumento importante en las dinámicas sociales. La interactividad y el protagonismo del sujeto como productor de contenido continuaron transformando las experiencias en el campo de la cultura. Hace tres años, en el ya distante año de 2019, el 95% de los brasileños utilizaron servicios de telefonía móvil¹ y ocho de cada diez personas tenían un teléfono celular personal². En ese contexto, surgieron las primeras conversaciones sobre el proyecto Museo Portátil, con intercambios generosos entre profesionales multidisciplinares y enfocados en la búsqueda de soluciones ágiles para la transformación digital en el ámbito cultural de Brasil.

En 2021, la digitalización de las prácticas cotidianas y los indicadores económicos que acompañan esa tendencia se confirmaron con la constatación de que cada persona en Brasil tiene, por lo menos, dos dispositivos digitales³. Con la llegada de la pandemia y la necesidad de distanciamiento social, la demanda por conexiones online explotó. En medio a la hiperconectividad digital, el teléfono celular dejó de ser solo un accesorio, pasando a ser una ventana abierta al mundo, un punto de convergencia para millones de personas al mismo tiempo.

Ante la nueva demanda, el proyecto Museo Portátil refleja la búsqueda de soluciones para la digitalización de colecciones de instituciones GLAM⁴ brasileñas de forma accesible y sin complicaciones. Gracias a la generosidad y el intercambio con aliados tales como Millard Schisler y Joanna Americano Castilho, Gestor de Acervo y Coordinadora del Núcleo Digital del Instituto Moreira Salles, buscamos inspiración en modelos como la Red Memorial⁵, con la Carta de Recife y el Archivist in a Backpack⁶ de la Universidad de Carolina del Norte, en Estados Unidos. Mi interés en una iniciativa como esta es fruto de mi trabajo de investigación académica⁷ sobre el contexto de la utilización de teléfonos móviles como dispositivos de mediación en ambientes museológicos en la última década.

El acuerdo de cooperación institucional firmado entre la Dirección del Servicio de Información para América del Sur del Goethe-Institut São Paulo, el instituto Moreira Salles y el Wiki Movimento Brasil, permitió que equipos multidisciplinares de estas instituciones pudieran trabajar en conjunto en el Museo Portátil a partir de las competencias por las que son ampliamente reconocidas. A partir de esa perspectiva, las ideas comenzaron a adquirir la urgencia del escenario actual y a transformarse en soluciones concretas. Las estrategias de digitalización desarrolladas anteriormente por el Núcleo Digital del IMS, representadas por los dos modelos de kit de digitalización portátiles y de bajo costo utilizados en este proyecto, se aliaron a la carga de contenidos GLAM de forma abierta y accesible, trabajo ya realizado por el Wiki Movimento Brasil con ahínco en iniciativas previas y al empeño del Goethe-Institut en dar apoyo a proyectos de democratización del acceso al conocimiento a través de medios digitales.

Con el propósito de promover la difusión online de objetos y documentos preservados por galerías, bibliotecas, archivos y museos regionales, se crearon referentes digitales de los objetos de las dos colecciones con el uso de los equipos y procesos sugeridos. Para formular un modelo posible y sostenible de estación de digitalización portátil, el proyecto donó los dos tipos de kit y promovió encuentros de capacitación con los equipos del Centro de Memoria Jorge Calmon de la Santa Casa de Bahía, en Salvador, y del museo de la Capitanía de Ilhéus. Los aprendizajes de esa experiencia sirvieron para moldear los procesos y ahora las enseñanzas se hacen concretas en la forma y en el contenido de este manual.

1. Datos colectados en el proyecto Our World in Data en <https://ourworldindata.org/technology-adoption>. Acceso el 10/01/2022.

2. Datos de Pnad Continua (Pnd TIC), del Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) que analizó el acceso a la tecnología de la información y comunicación en el cuarto trimestre de 2019.

3. <https://eaesp.fgv.br/producao-intelectual/pesquisa-anual-uso-ti> Acceso el 23/01/2022.

4. GLAM es el acrónimo de lengua inglesa que designa galerías, bibliotecas, archivos y museos. Son instituciones que albergan materiales del patrimonio histórico y cultural de interés público y cuya misión es proporcionar acceso al conocimiento.

5. PUNTONI, Pedro, Rede Memorial: cultura digital, redes colaborativas y la digitalización de las colecciones memoriales de Brasil. In: Transiciones inciertas. Archivos, conocimientos y transformación digital en América Latina. La Plata: Universidad Nacional La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación; Berlín: Ibero-Amerikanisches Institut, 2017.

6. <https://library.unc.edu/wilson/shc/community-driven-archives/archivist-in-a-backpack/> Acceso el 20/01/2022.

7. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/67342/> Acceso el 23/01/2022.

El equipo del Instituto Moreira Sales, especialmente del Núcleo Digital, desarrolló un sistema de capturas con la utilización de cámaras de teléfonos celulares para la reproducción digital de objetos bidimensionales y tridimensionales con buena calidad. A partir de la captura y organización de los archivos y metadatos, el equipo de Wiki Movimento Brasil capacitó a los profesionales locales para la subida de los archivos en las plataformas de la Fundación Wikimedia, como Wikimedia Commons o Wikidata. Esta actuación tuvo lugar en el contexto del proyecto *Wiki Loves Bahía* o Wiki Ama a Bahía.

Es importante comentar que los aspectos jurídicos también tuvieron destaque en todas las etapas y para respaldar la licencia abierta de los contenidos y generar conciencia sobre la importancia de esta apertura para su amplia difusión y autorización, este material contiene explicaciones creadas por Creative Commons Brasil sobre derechos de autor y uso de imagen. Todos los archivos generados en el período del proyecto Museo Portátil están bajo licencia CC BY-SA 4.0 y, por lo tanto, su utilización es libre, siempre y cuando se cite la fuente en los créditos

Además del aspecto práctico y de los avances tecnológicos que propone una iniciativa como esta, el acto de democratizar la producción y el acceso a la memoria también significa proporcionar recuerdos de orgullo y pertenencia. Para el filósofo Ailton Krenak, “la ciencia entera vive subyugada por esa cosa que es la técnica”⁸ y bajo ese sesgo, no podemos olvidar el aspecto humano de los objetivos. Es fundamental que las organizaciones culturales que están al servicio de la sociedad y de su desarrollo y que desean democratizar la información que poseen, piensen en la pantalla digital más allá de su materialidad, como un agente de conexión capaz de intermediar el encuentro entre colecciones y personas.

Los referentes digitales de un objeto componen el museo virtual e intangible del Internet, donde la imagen digital actúa en la preservación del patrimonio como los semióforos, signos de un tiempo⁹. Es el carácter intangible de la memoria el que transporta el tiempo del pasado para el presente, mostrando el valor de culto de un objeto y su importancia simbólica para la sociedad por medio de su entendimiento empático.

Falleció un negro de nombre Silvestre de la nación Angola que estaba tratando su libertad por el tribunal de los ausentes y depositado en manos de Miguel Lopes, esclavo que fue del Matrimonio de Feliciano de Deus Machado casado con Ursula Maria das Virgens asistente en la Rua das Mercês frente al Salón nº 92. Miguel Lopes¹⁰

Historias como la de Silvestre renacen a través de su digitalización, adquieren vida a través de la memoria, de la lectura que causa el entendimiento del pasado en el presente, antídoto para el olvido. A partir de la generosidad y cooperación de la Gerencia de Patrimonio Cultural de la Santa Casa de Bahía, el proyecto Museo Portátil pudo actuar en la digitalización de los Libros del Banguê, documentos reconocidos por la UNESCO en 2009 con el Diploma de Memoria del Mundo.

Banguê era el nombre dado al ataúd más sencillo destinado al transporte de cadáveres y el conjunto se compone de 11 volúmenes de registros del servicio funerario con fechas entre 1742 y 1856. Son documentos que, originalmente, tenían una función contable pero que, al registrar orígenes e incluso marcas de la violencia colonial en los cuerpos de las personas esclavizadas, proporcionan el acceso a capas de memoria que son la base de la construcción social en vigor y que deben compartirse con la sociedad de una forma libre.

Otra institución que colaboró con esta edición del Museo Portátil, el Museo de la Capitanía de Ilhéus, reúne en su colección donaciones hechas por ciudadanos locales desde el siglo XVI, pasando por las Capitanías Hereditarias, el ciclo de la producción del azúcar y del cacao. En sintonía con el Centro de Memoria Jorge Calmon, esta colección también representa a la esclavitud y cumple un importante papel educativo en la región, contando con réplicas de armas y objetos utilizados para la opresión de personas esclavizadas en los siglos XVIII y XIX. Para la participación en el proyecto, se están digitalizando objetos tridimensionales con la utilización de una caja de luz, en un recorte que incluye objetos de uso cotidiano, de arte sacro y la colección numismática.

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

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

10. Solicitudes del Banguê, Caja 001, doc. C001-18351000-001

En el estado de Bahía también aprendimos sobre el “armengue”, expresión coloquial que es una mutación del término “arrangements” de la lengua inglesa, traída por extranjeros en la década de 50 para hablar sobre un arreglo, una organización. Más allá del aspecto negativo asociado a la palabra, la improvisación y la creatividad de los “armengues” son marcas que el Museo Portátil tiene como inspiración en la elaboración de las propuestas de kits de digitalización aquí presentados. Con la utilización de un objeto tan popular en números como en capacidad de uso tal como el teléfono celular, el proyecto fomenta la construcción de la identidad cultural con base en el conocimiento de sus raíces, abriendo posibilidades de interacción con la cultura y la historia en el ambiente virtual y democratizando el acceso al conocimiento en la red.

Este proyecto reflexiona sobre la humanización de las tecnologías y hasta qué punto las redes sociales pueden, de hecho, estimular a la sociedad. El Museo Portátil está hecho por personas para personas y, por lo tanto, me gustaría agradecer la confianza de Anja Riedeberger, Sven Mensing y Bethe Ferreira, del Goethe-Institut São Paulo, el espíritu innovador y la dedicación del equipo del Instituto Moreira Salles, la esperanza y la persistencia de Adriane Batata y compañeros del Wiki Movimento Brasil, la producción comprometida y amorosa de Thaissa Lamha, el diseño brasileño de Lucas Rodrigues y la lectura siempre atenta de Cecilia C.B. Cavalcanti. También fue esencial la colaboración de Rosana Santos de Souza y Diana Santos Souza, de la Santa Casa de Bahía y de Vitória Carvalho, del Museo de la Capitanía de Ilhéus. A los departamentos de Comunicación de las instituciones involucradas les agradezco la ayuda en el formato de los contenidos para que la premisa sea el amplio entendimiento.

En un país donde la principal búsqueda en el Internet actualmente está relacionada con un *reality show*¹¹ que promete apartar a las personas de la vida real, es esencial alimentar la red con más hechos como la rutina del Banguê y del Brasil que todavía somos. Hacer que el acceso a la historia y a la cultura sea abierto y ampliamente disponible es el primer paso. Nuestro deseo es que el conocimiento producido en el proyecto Museo Portátil por todos los profesionistas y participantes que lo hicieron posible se replique y que el volumen de información sobre Brasil, disponible libremente con unos pocos clics, se multiplique de forma exponencial. Como decía la canción de Bahía: el futuro no tarda¹².

Carolina Matos

Doctora en Historia del Arte
y curadora del Museo Portátil

11. Clasificación de tendencias de Google en Brasil 2021. <https://trends.google.com.br/trends/yis/2021/BR/> Acceso el 15/12/2021.

12. Letra de la canción “Fogo”, BaianaSystem y Orquesta Afrosinfónica. Compositores: Roosevelt Ribeiro de Carvalho, Marcelo Monteiro Santana. Roberto Dalcom Bastos Barreto, Bira Marques. Solid Music Ab, Maquina de Louco Ed. Mus. Ltda., 2019

Introducción

El objetivo del Manual del proyecto Museo Portátil es ofrecer informaciones sobre la capacitación tecnológica y profesional para el montaje de estaciones de trabajo para la digitalización de materiales en colecciones de instituciones de memoria. Proporciona también la sugerencia de flujos de trabajo para la sistematización de esta operación que comienza en la elección del recorte de la colección que se desea digitalizar y continúa con las etapas de captura, licencia y carga del contenido en plataformas digitales.

El punto de partida para el Museo Portátil es la utilización de cámaras fotográficas de teléfonos móviles como el equipo principal para la digitalización con calidad suficiente para la difusión digital. Es importante comentar que se trata de una captura para la generación de archivos que servirán como representantes digitales de los objetos originales que, por un lado, evitan la manipulación constante y, por otro, amplían su difusión en medios digitales. Partiendo de esa base, este manual presenta una sugerencia de equipos que permiten la puesta en operación de la iniciativa de digitalización con valores accesibles para instituciones con pocos recursos financieros y humanos.

En la primera parte del material, los profesionales del Instituto Moreira Sales proponen el montaje de dos tipos de estaciones de trabajo, de acuerdo a especificaciones de cada tipo de colección. Un kit para objetos bidimensionales de pequeño porte, tales como libros, fotografías, documentos u obras en papel, etc. Citamos el ejemplo de que, con el auxilio de soportes portátiles y populares para teléfonos móviles y la construcción de una cuna artesanal con materiales de bajo costo, fue posible digitalizar uno de los Libros del Banguê, del siglo XVII, con resolución suficiente para su divulgación en las plataformas de la Fundación Wikimedia.

El otro kit fue pensado para la digitalización de objetos tridimensionales, tales como esculturas y objetos de pequeño porte. Con una caja de luz plegable, que cuenta con un pequeño fondo infinito e iluminación de LED, fue posible digitalizar una reproducción de esposas de la época de la esclavitud en Brasil, figuras de arte sacro y monedas de la colección numismática del Museo de la Capitanía de Ilhéus. El manual se basó en estas iniciativas para formatear las informaciones para la reproducción de este trabajo en colecciones similares.

En la segunda parte, el equipo de Wiki Movimento Brasil reúne informaciones sobre cómo cargar la colección digital en las plataformas de la Fundación Wikimedia. Con el objetivo de hacer que la información esté digitalmente accesible y abierta, las instituciones pueden guiarse por el paso a paso para crear alianzas GLAM-Wiki con la Fundación Wikimedia y poner a disposición sus colecciones a través de los proyectos de la plataforma que funcionan como un repositorio central de imágenes, datos y entradas que se retroalimentan de forma continua y se editan de forma colaborativa.

Finalmente, la tercera parte orienta las dudas básicas de instituciones que no tienen asesoría jurídica y sienten esa situación como una barrera para compartir su conocimiento. Utilizando como base los diversos contenidos producidos por Creative Commons Brasil, es posible orientar desde creadores hasta grandes empresas para que utilicen de forma estandarizada y atribuyan autorizaciones de derecho de autor y de derechos relacionados a sus trabajos, con licencias aplicables en todo el mundo.

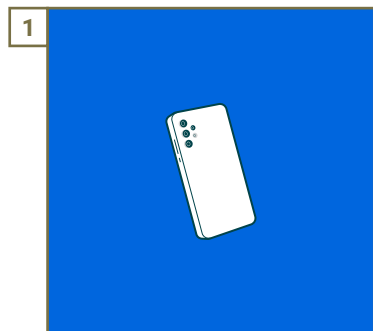
Para cerrar este trabajo, resultado del esfuerzo de equipos multidisciplinarios e interinstitucionales, contamos con la experiencia en primera persona de las profesionales de los centros de memoria incluidos en el proyecto Museo Portátil – Edición del Bolsillo: el Centro de Memoria Jorge Calmon de la Santa Casa de Bahía y el Museo de la Capitanía de Ilhéus. Por medio de la experiencia de sus archivistas, historiadoras y museólogas, pudimos entender cómo es el proceso de adopción de los sistemas propuestos y, principalmente, cómo la adaptación de cada contexto puede hacerlos todavía mejores, en un esfuerzo colaborativo que se retroalimenta continuamente.

Todos los equipos fueron donados a las instituciones citadas en el contexto del proyecto Museo Portátil y comenzamos esta jornada con la lista completa de equipos sugerida a partir de las adquisiciones para esta Edición de Bolsillo, que toma su nombre de la portabilidad del teléfono celular como sugerencia para alentar iniciativas de digitalización que amplían el acceso y la democratización del conocimiento.

Kit de digitalización - Equipos y estación de trabajo

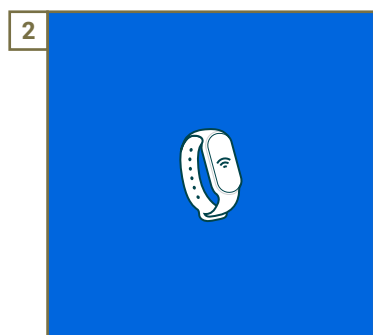
A continuación, una lista con la sugerencia de equipos para montar una estación de trabajo para la digitalización de piezas de una colección, entre objetos bidimensionales y tridimensionales, para su difusión digital.

Equipos comunes a los kits bidimensionales y tridimensionales:



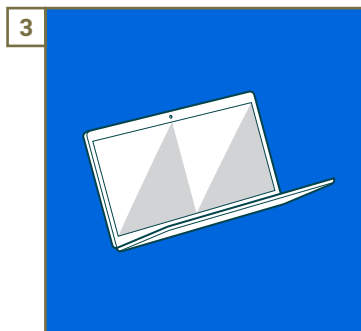
Teléfono celular con cámara para captura de las imágenes

- Teléfono inteligente con sistema operativo Android
- Memoria interna de 128GB con posibilidad de expansión de memoria con tarjeta MicroSD
- Memoria RAM: procesador mínimo de 4GB Ram
- Sensor de cámara: Resolución mínima de cámara 48 MP y preferencialmente sensores de tamaño ½" o mayores; sensor CMOS¹³.



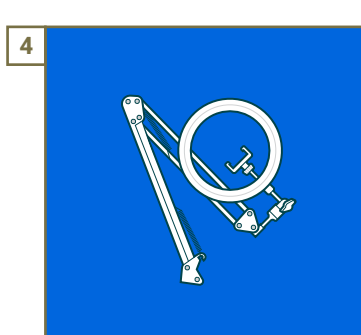
Control para captura remota

- Disparador remoto para celular con funcionamiento vía bluetooth



Computadora portátil (Notebook)

- Sistema operativo: Windows 10 Home
- Capacidad de almacenamiento: 256GB SSD
- Memoria RAM: 8GB
- Procesador: Intel Core i5 de 1,6 GHz a 4,2 GHz
- Placa de video¹⁴: GeForce MX 250 2GB
- Red: Wireless (Wi-Fi) soporte a redes con frecuencia 2.4GHz y 5GHz. Red con cable con soporte a Gigabit Ethernet y Bluetooth® 5.0



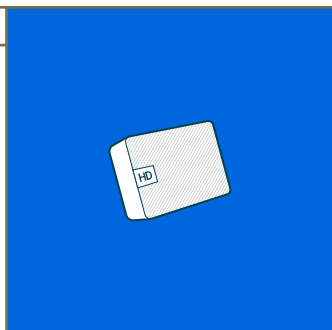
Ring light (iluminación)

- Dos iluminadores modelo Ring Light 26 cm de diámetro
- Trípode de 2 m con soporte para teléfono celular.

13. Con el objetivo de tener acceso a las informaciones específicas sobre mejores cámaras, tipos de sensores y conjunto de lentes, es importante la investigación en páginas web y foros especializados en configuraciones de celular, así como en la página web de los fabricantes.

14. Si hubiera presupuesto disponible, una placa de video dedicada acelerará las tareas de exhibición y procesamiento gráfico.

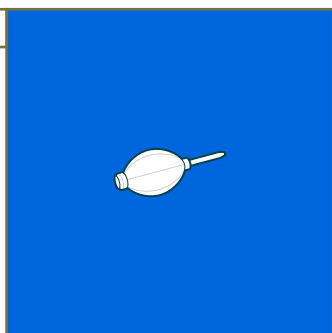
5



Disco rígido externo para backup de los archivos

- Capacidad de almacenamiento: Se debe estimar la cantidad de almacenamiento necesario para los próximos 3 a 5 años, de acuerdo con la colección a digitalizar y el tamaño de los archivos generados
- Transferencia de datos vía USB y energía vía cable de alimentación

6



Bomba de aire

- Hecha de material recubierto de caucho y maleable
- El soplador de aire realiza la limpieza de los originales y de las lentes fotográficas retirando suavemente el polvo de forma delicada y sin dejar residuos

OUTROS

Hub USB

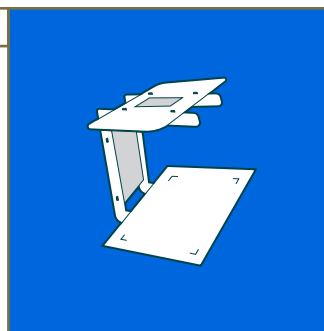
- Extensión con 7 puertos USB 3.0
- Con entrada y fuente de alimentación
- Longitud del cable: 50 cm

Filtro de línea

- Con fusible

Kit de bidimensionales:

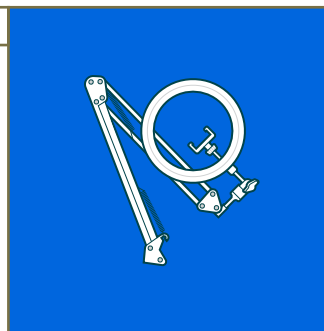
1



Soporte para apoyo del teléfono celular

- Hay varios modelos de soporte para el teléfono celular, algunos con apoyo para los documentos, otros no y con diferentes costos. Deben adquirirse evaluando el tipo de colección y el presupuesto disponible. Para este proyecto utilizamos un soporte de MDF con las siguientes medidas de soporte montado: 32 cm de longitud, 35 cm de ancho y 38 cm de altura. También utilizamos un brazo articulado con las mismas especificaciones del soporte para iluminación.

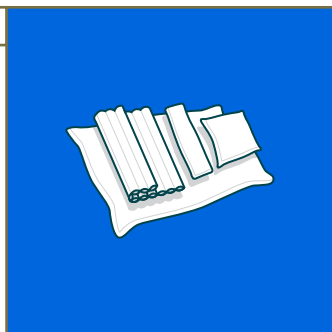
2



Soporte para iluminación

- Brazo articulado en metal de alta densidad
- Con rotación de grados y flexible para ajustar los ángulos
- Medidas del brazo: 40x40 cm de longitud de cada lado
- Compone un fijador de mesa, modelo "sargento"

3



Apoyo de libro

- Apoyo de libro construido artesanalmente con relleno para almohadones, kit de costura e hilo, paño de algodón crudo y velcro (instrucciones de montaje en la Parte 1)

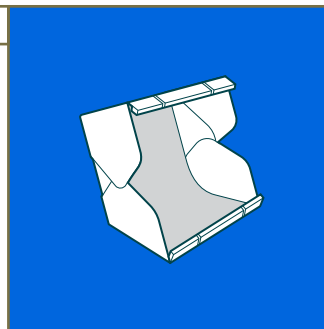
OUTROS

Tornillos para el brazo articulado

- Tornillos hexagonales ¼" x 1" grado 5 acero galvanizado trivalente

Kit de tridimensionales:

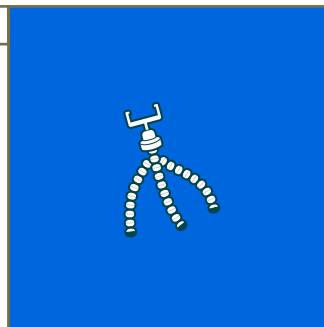
1



Fondo infinito

- Miniestudio fotográfico con fondo infinito
- Compuesto por un par de luces de LED
- Medidas del soporte montado: 60 cm de longitud, 60 cm de ancho y 60 cm de altura

2



Trípode

- Trípode articulable y flexible
- La estructura articulada permite la fijación de innumerables formas. Las juntas flexibles permiten que se gire y tuerza 360 grados para dejarlo en la forma ideal para el local donde desea utilizarlo, permitiendo una enorme posibilidad de posiciones y ángulos para sus fotos y también es más seguro para su equipo.

Parte 1

Digitalización
para creación de
referentes digitales
para difusión online

Digitalización para creación de referentes digitales para difusión online

Instituto Moreira Salles (IMS)

En el transcurso de los años, el Instituto Moreira Salles, por medio del Núcleo Digital IMS, ha actuado en la digitalización bidimensional (espacio formado por dos dimensiones, alto y ancho, siendo el plano su esencia) de sus diversos fondos, compuestos por originales fotográficos, iconográficos o documentos textuales. Puesto que se trata de materiales de diferentes naturalezas y de colecciones de gran volumen, se desarrollaron diferentes estrategias de digitalización y procesamiento de archivos.

Inicialmente, la prioridad era la digitalización en alta resolución de todos los objetos de las colecciones. La institución estaba anclada en el concepto de digitalizar cada elemento solamente una vez, con la mejor calidad, para evitar la manipulación excesiva de los originales.

Con el paso del tiempo, aumentó la demanda para hacer que las colecciones fueran accesibles digitalmente. De esa forma, resulta imperativo que las instituciones de custodia de bienes culturales promuevan el acceso digital a sus documentos.

Por la experiencia y práctica acumuladas en el trabajo, resulta evidente que invertir tan solo en la digitalización en alta resolución no debe ni necesita ser el único camino adoptado por una institución para generar una versión digital de la colección física. Además del alto costo de los equipos de mayor resolución y de la custodia de esos archivos, el proceso de digitalización en alta resolución demanda más tiempo de ejecución y también requiere una curva de aprendizaje mayor para que se produzcan archivos digitales de calidad compatible con la inversión.

Por lo tanto, se elaboraron otras metodologías y soluciones de digitalización. La combinación entre la naturaleza física de los originales, su estado de conservación y organización, así como la finalidad de uso de los archivos digitales, pasó a ser decisiva para la creación de sistemas de digitalización compuestos por diferentes tipos de equipos que atenderán diversas finalidades. Equipos más simples y accesibles también pueden posibilitar el acceso digital a las colecciones

de instituciones con recursos más limitados.

Siendo así, apoyándose en el avance tecnológico de las cámaras de los aparatos celulares, el Núcleo Digital desarrolló, como prototipo para uso interno del IMS, así como para otras instituciones, un sistema de captura con la utilización de esos equipos para la reproducción digital de imágenes de fácil operación y bajo costo y con buena calidad y productividad.

Fue con ese espíritu de compartir que el Instituto Moreira Salles se comprometió con el proyecto Museo Portátil – Edición de Bolsillo, en el cual la diseminación de ese modelo de digitalización con teléfono celular y la difusión por parte de los proyectos de la Fundación Wikimedia de las imágenes producidas y de sus datos, hacen posible el acceso online de las colecciones de las instituciones envueltas en el proyecto.

Millard Wesley Long Schisler

Gestor de Acervo

Joanna Americano Castilho

Coordinadora del Núcleo Digital

Instituto Moreira Salles

Directrices para la digitalización de colecciones por medio de esquema de captura por teléfono celular

El Núcleo Digital del Instituto Moreira Salles desarrolló este documento con directrices básicas para la digitalización por medio de un aparato de teléfono celular, con el objetivo de crear mecanismos que posibiliten la difusión de colecciones en larga escala, de manera segura, eficaz y con costo reducido.

Con estas directrices es posible crear un esquema de digitalización que atienda las demandas de los diferentes tipos de colecciones, contando con un presupuesto inferior al que suele utilizarse en la compra de equipos en sistemas convencionales de digitalización.

A continuación, ofrecemos indicaciones sobre cómo proceder en todas las etapas de este proceso, de la lista de equipos necesarios, en donde se describirán los modelos utilizados en este proyecto, pasando por las formas de organizar la mesa de trabajo y orientaciones sobre cómo seguir con el flujo de manera rápida y eficaz, finalizando con la gestión de los archivos generados.

Llevando en consideración la producción de objetos digitales, nos valdremos de las acciones de preservación digital, con la finalidad de dar apoyo a las actividades de digitalización de colecciones y la gestión de archivos digitales, así como de revelar otras posibles iniciativas inherentes a esa acción en el transcurso de este documento.

Podemos observar las acciones de preservación digital¹⁵ desde dos puntos de vista:

- Primero, los archivos digitales de preservación servirán como representantes digitales de los objetos originales, substituyendo o no el acceso físico al original, auxiliando así la preservación de este objeto al evitar su manipulación constante.
- Segundo, ampliando el acceso al original por su difusión en medios digitales. La preservación digital reunirá políticas, estrategias y acciones cuyo objetivo es asegurar la preservación y el acceso a estos documentos digitales en el transcurso del tiempo, con vistas a superar las barreras de obsolescencia tecnológica y degradación digital¹⁶.

Las cuatro fases del Museo Portátil

Optamos por crear este sistema a partir del uso de una cámara de teléfono celular¹⁷ para conseguir una mejor relación de costo beneficio. La calidad óptica de las cámaras de celular se ha perfeccionado en el transcurso de los años y su manipulación es más accesible que las cámaras tradicionales por ser un dispositivo que se está popularizando y que forma parte de la rutina de muchas personas.

El primer paso para poner en práctica su proyecto de digitalización es decidir la lista de equipos fundamentales que hay que adquirir y conocer la naturaleza de la colección que se pretende digitalizar. El conjunto seleccionado puede estar compuesto, por ejemplo, de objetos textuales (documentos en papel, cartas, libros, periódicos), fotográficos (fotografías en diferentes tamaños, negativos, hojas de contacto), objetos tridimensionales (esculturas, platos, utensilios domésticos), textiles (vestuarios, banderas, pañuelos), entre otros.

15. Por “preservación digital” entendemos un “conjunto de acciones de gestión y técnicas exigidas para superar los cambios tecnológicos y la fragilidad de los soportes, asegurando acceso e interpretación de los documentos digitales por el tiempo que sea necesario” (CONARQ, 2015)

16. Es de suma importancia mantener diálogo frecuente con una persona o equipo de tecnología de la información para el desarrollo de un flujo de trabajo que incluya en su construcción las prerrogativas de la preservación digital y lleven en consideración las diferentes realidades de cada institución.

17. Se recomienda que el celular utilizado para digitalización se utilice exclusivamente para esta actividad.

En este proyecto, optamos por crear un esquema para objetos bidimensionales/textuales de hasta 50 centímetros y otro para objetos tridimensionales de hasta 40 centímetros en su mayor dimensión. Para digitalizar ambos serán necesarios los equipos enumerados en la página 10¹⁸.

FASE 1 - Equipos

Para esta edición del proyecto se compraron los siguientes equipos en noviembre de 2021:

PRODUCTO	VALOR
Dos iluminadores Ring Light de 26 cm de diámetro acompañados por trípodes de dos metros y soporte para teléfono celular	R\$ 128,56
Teléfono celular Samsung Galaxy A32 con 128GB y 4GB RAM. Utilizar siempre la cámara principal del teléfono celular para obtener la mejor calidad de captura	R\$ 1.349,10
Disparador remoto para la cámara del teléfono celular: Xiaomi Mi Smart Band 5	R\$ 169,00
Tres soportes articulados de mesa para iluminación y celular. Se utilizaron brazos articulados con gancho para prenderlos en la parte lateral de la mesa, de la marca Lorben. Uno para cada lámpara y otro para el teléfono celular. Este ítem puede encontrarse de muchas marcas diferentes y se vende normalmente como soporte para micrófono, pero puede adaptarse fácilmente al retirar el encaje del micrófono e insertar un tornillo de tamaño estándar para trípode en el lugar ¹⁹	R\$ 154,20
Trípode articulado Gorillapod + soporte de teléfono celular con encaje para trípode (utilizado para colecciones de carácter tridimensional)	R\$ 89,60
Caja blanca con fondo infinito y abertura frontal (utilizada para colecciones de carácter tridimensional). Kit Pop Up Studio 60 de la marca Mutu, que acompaña fondo infinito blanco, negro y verde y dos fuentes de luz que pueden prenderse en la estructura de la caja	R\$ 406,07
Notebook de la marca Acer, modelo "Aspire 5" con procesador Intel Core i5 de 10 ^a generación, 8GB de memoria RAM, 256GB de almacenamiento en SSD, placa de video dedicada GeForce de 2GB, pantalla full HD de 15.6" y sistema operativo Windows 10	R\$ 3.890,85
HD externo: Disco rígido externo (HDD) de la marca Seagate Expansion con 6TB de almacenamiento (R\$ 900,20). La opción por un modelo de HDD con fuente de energía es mejor para asegurar la durabilidad del equipo.	R\$ 900,20

18. Caso no encuentre o quiera adaptar el uso por cualquier motivo que sea, indicamos en el punto 3 de este documento, criterios para llevar en consideración en la elección de cada objeto.

19. La nomenclatura que se refiere a este tipo de tornillo es Tornillo Cabeza Hexagonal ¼"X1.

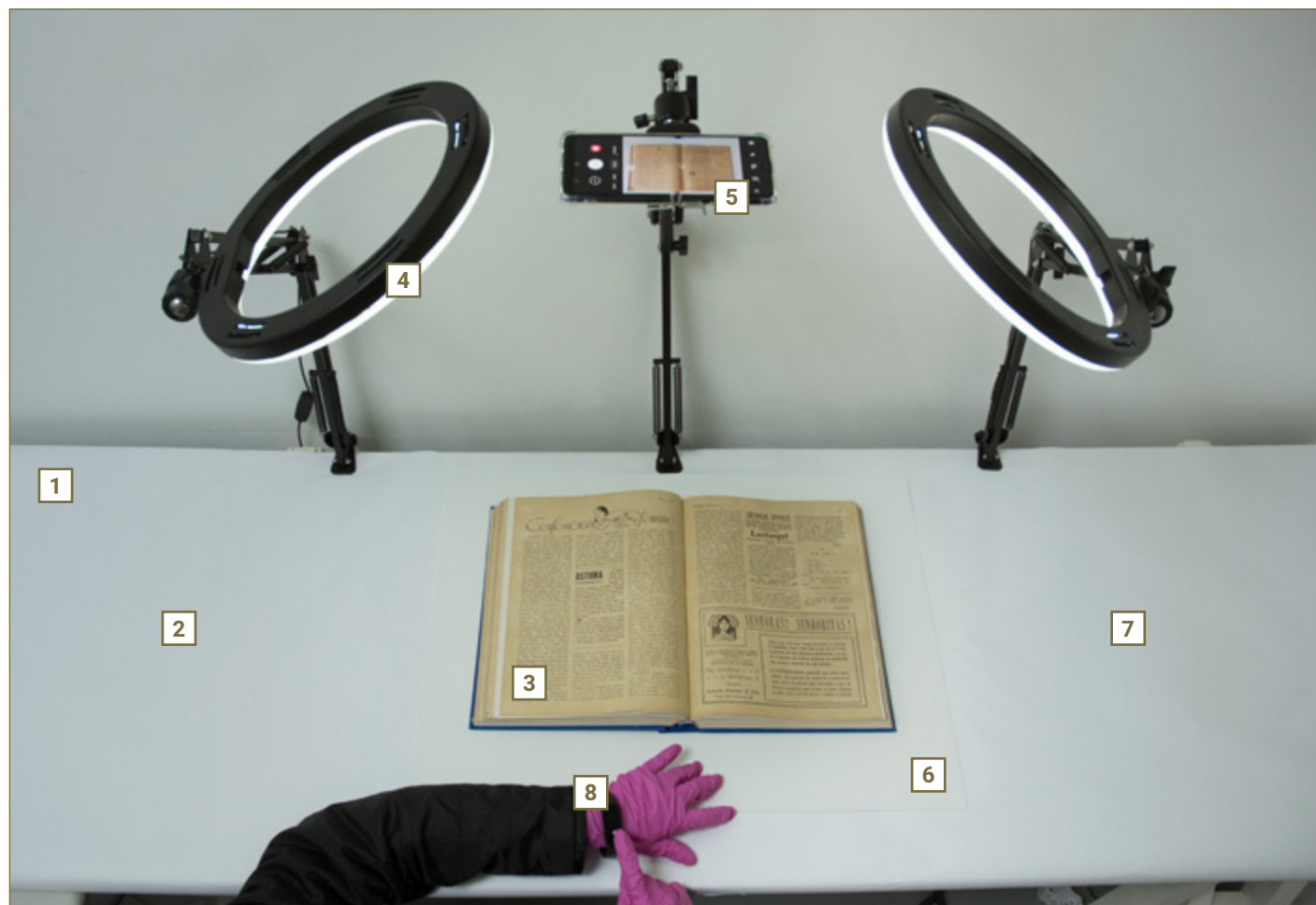
Adobe Lightroom ²⁰ : para ajustes básicos en las imágenes e inserción de metadatos (software)	R\$43,00 por mes
Otros: dependiendo de la logística del local en donde se instalará el sistema, será preciso incorporar un filtro de línea y/o una extensión, un hub USB para conectar el Ring Light al tomacorriente, un soporte para objetos, guantes y otros equipos de protección individual, tarjeta de memoria, funda y película de protección para el teléfono celular, base para captura (papeles neutros en los colores blanco, gris y/o negro, de alto gramaje tipo passe-partout (entre 200 a 300 g/m2) y kit de limpieza de la colección	R\$ 200,00 (aproximadamente)
Aplicaciones para teléfono celular: <u>Mi fit</u>: para sincronizar disparador remoto con el teléfono celular <u>Nivel Láser e Inclinómetro (EXA Tools)</u>: para ajustar la correcta angulación de los equipos antes de iniciar las capturas <u>Sweech</u>: para transferir las imágenes del teléfono celular a la computadora Softwares para la computadora: <u>WinRAR</u>: para descomprimir archivos comprimidos después de la transferencia a la computadora <u>Adobe Bridge</u>: gestión, renombramiento de archivos e inserción de metadatos²¹ <u>Freefilesync</u>: para realizar el backup de los archivos	R\$ 0
TOTAL	R\$ 7.330,58

20. Es posible encontrar paquetes de este programa que incluyan, además de su propio uso, un espacio para almacenamiento en la nube de Adobe, lo que puede ser útil por viabilizar una posibilidad más de backup de los archivos finales.

21. Recomendamos también el software gratis Advanced Renamer que puede auxiliar para renombrar en lote.

FASE 2 - Montaje de su espacio de trabajo

- Disposición para digitalización de colecciones bidimensionales:



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

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

- | | |
|--|--|
| 1 Mesa de apoyo; | 6 Base de fondo neutro para posicionar la colección para capturar con marcadores en las laterales indicando límites del encuadre; |
| 2 Local reservado para colocar la colección que será digitalizada; | 7 Local reservado para colocar la colección después de digitalizada; |
| 3 Colecciones compuestas por documentos y obras en papel; | 8 Pulsera con disparador de la cámara del teléfono celular. |
| 4 Ring light en el soporte articulado sujetado con gancho en la parte lateral de la mesa; | |
| 5 Teléfono celular en el soporte articulado; | |

- Disposición para digitalización de colecciones tridimensionales:

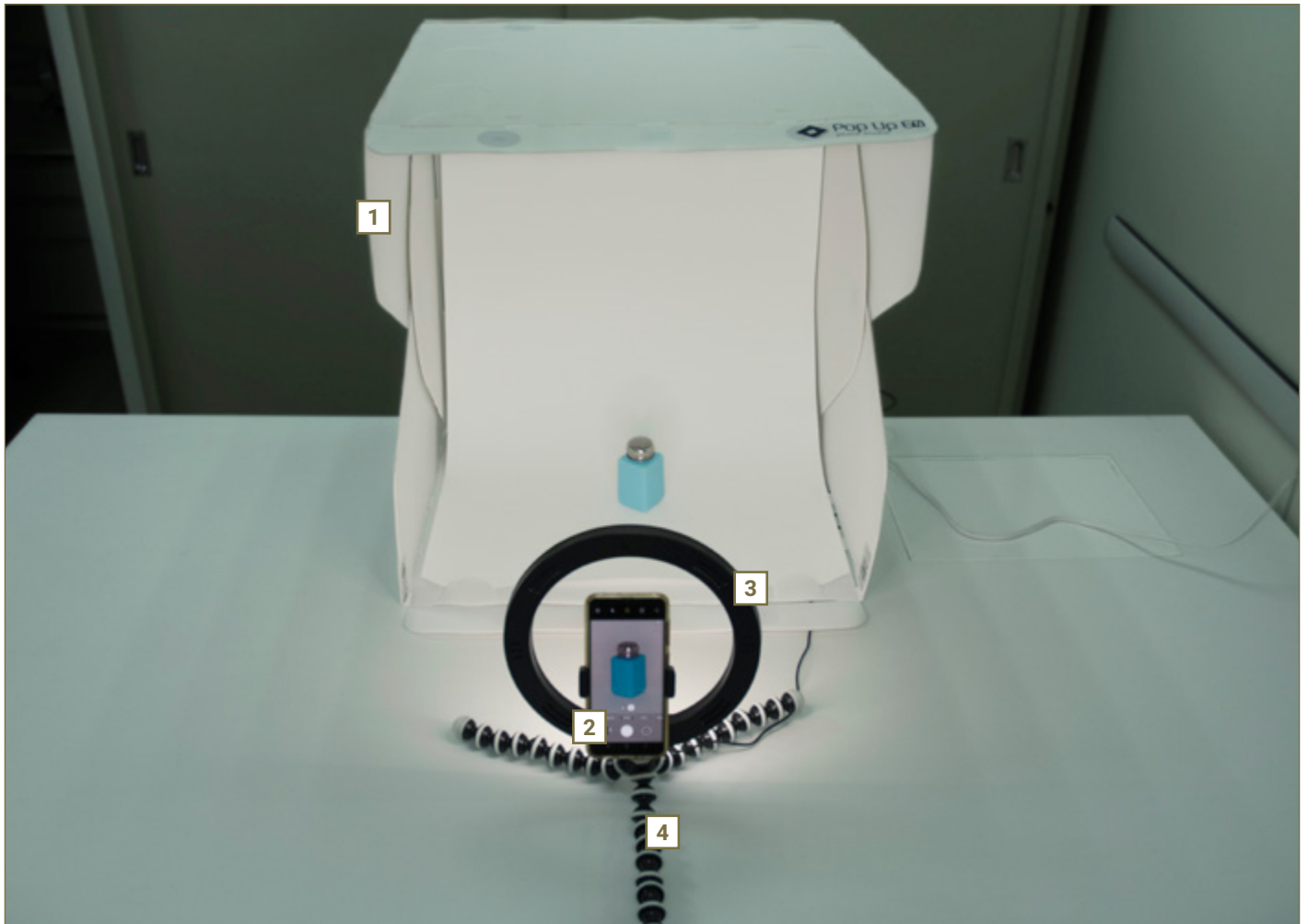


Crédito: Foto de Marcelle de Oliveira Gonçalves / CC-BY-SA-4.0

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

- | | |
|--|---|
| 1 Caja de poliondas blanca abierta en la parte delantera; | 6 Trípode de mesa articulado; |
| 2 Fondo infinito de color neutro; | 7 Local reservado para colocar la colección que será digitalizada; |
| 3 Colección tridimensional; | 8 Local reservado para colocar la colección que ya fue digitalizada. |
| 4 Fuentes de luz - Paneles de LED; | |
| 5 Teléfono celular; | |

- Iluminación alternativa para digitalización de colecciones de objetos tridimensionales:



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

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

1 Caja sin iluminación de LED;

2 Teléfono celular;

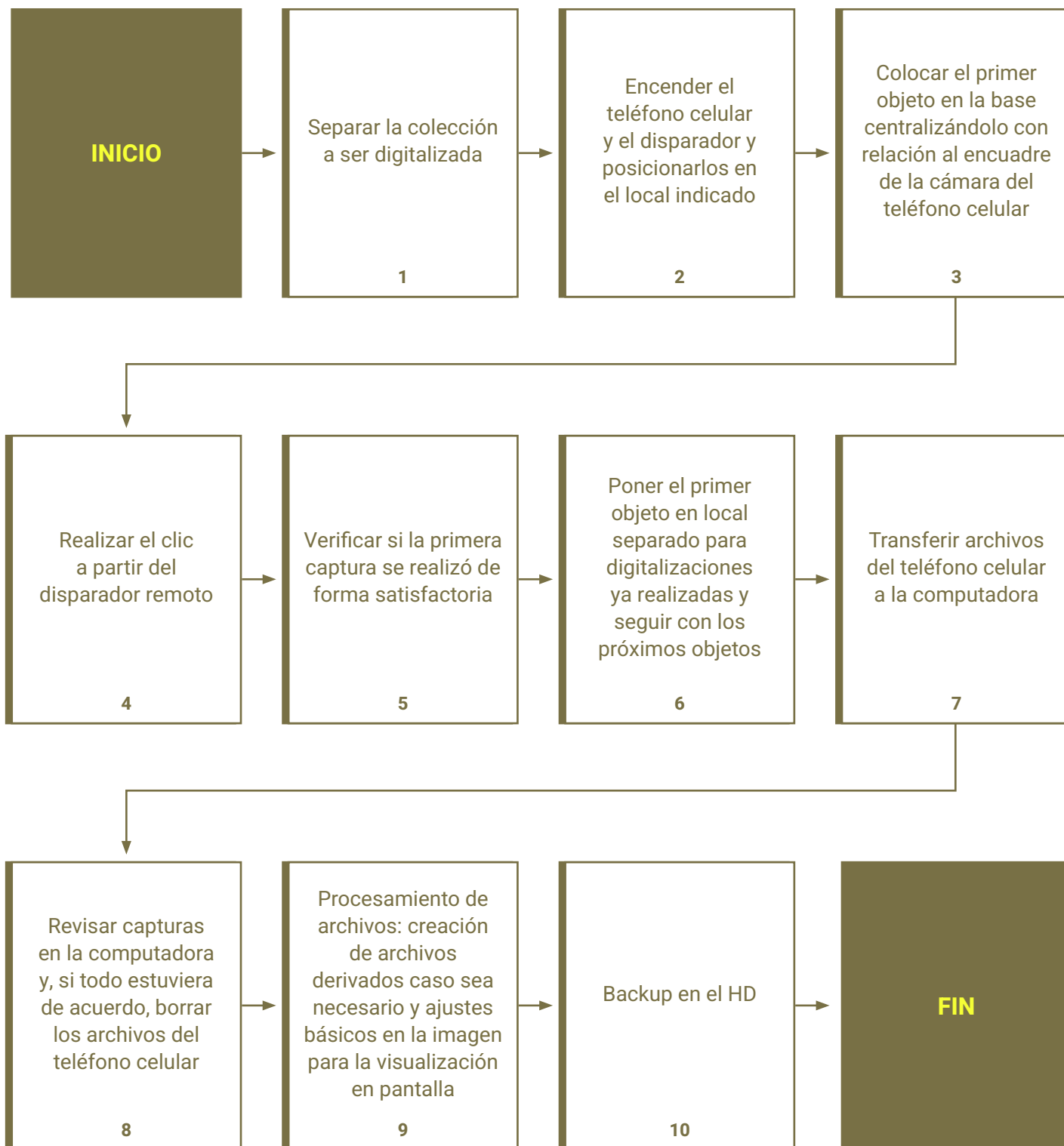
3 Iluminación modelo Ring light;

4 Trípode de mesa.

Instrucciones sobre el montaje y regulación de los equipos

- Elección del local: es importante priorizar espacios de trabajo sin interferencias de luz externa (natural o artificial); busque una superficie limpia que pueda reservarse para el flujo de trabajo. Lo ideal es trabajar en ambientes con paredes de tonos neutros como gris, blanco o negro. Evite la proximidad con paredes de colores intensos.
- Equiparidad de las distancias: por medio de medición con regla o cinta métrica, hay que posicionar las dos fuentes de luz con la misma distancia con relación al objeto a fotografiar. El teléfono celular debe estar centralizado en el medio de las dos fuentes de luz (en posición elevada en el caso de la colección bidimensional y en posición frontal en el caso de la colección tridimensional).
- Ajustar el ángulo de las lámparas en 45 grados con relación al objeto a fotografiar. Para verificar la angulación correcta, se puede utilizar una aplicación gratis que mide el nivel del equipo.
- Paralelismo: significa la relación de equidistancia de ejes entre dos o más objetos. En un plat de digitalización el ajuste de paralelismo se realiza en la relación del plano del sensor y el plano de la mesa de reproducción, para que cuando fotografiemos el original, todos los campos de la imagen, incluso su centro, se mantengan en enfoque y sin distorsión. Cualquier desproporcionalidad entre los planos causará distorsiones de la imagen.
- En la digitalización bidimensional, para evitar que se capturen fotos con diferentes orientaciones, recomendamos:
 - Fijar el teléfono celular a su soporte en la posición horizontal, con la pantalla dirigida hacia el operador y la cámara encendida.
 - Girar entonces el teléfono celular con la cámara para abajo, fijándolo en su estructura de apoyo. Al hacerlo, se tendrá la seguridad de que, cuando se efectúe la captura, el sentido de la imagen esté en la orientación de paisaje y se mantenga de esa forma en las capturas siguientes.
- La cámara del teléfono celular deberá parearse vía *bluetooth* con la pulsera *smartband* Xiaomi que se utilizará como disparador, por medio de la aplicación Mi Fit.

FASE 3 - Flujo de trabajo



FASE 4 - Postproducción y procesamiento

Una vez finalizadas las capturas de la colección deseada, será necesario transferir las imágenes del teléfono celular a la computadora y gestionar esos archivos, posiblemente insiriendo algún código para mejor identificación de la nomenclatura de los archivos, realizando ajustes en la imagen, insiriendo informaciones en los metadatos de la imagen (como autor, fecha, dimensiones etc.), organizando en carpetas y subcarpetas y, finalmente, realizando el backup para asegurar el almacenamiento del material a largo plazo.

Transferencia de los archivos del teléfono celular a la computadora:

- Para la realización de esta operación, recomendamos el uso de la aplicación [Sweetch](#). Para ello, es necesario abrir la aplicación en el teléfono celular, seleccionar todas las fotos del álbum en donde se localizan las últimas capturas y hacer clic en la opción “compartir”.
- Digitar la dirección electrónica indicada en la pantalla del teléfono celular en el navegador de la computadora, apretar Enter y, de esa forma, realizar el *download* de las imágenes comprimidas (zipadas).
- La etapa siguiente será la extracción del archivo *zip*²² en la carpeta de *download* en la computadora para la carpeta de destino.
- Al final del procedimiento será necesario verificar si los archivos se enviaron correctamente (confirmar la cantidad de archivos y abrirlos con la finalidad de visualizarlos rápidamente para verificar si alguna imagen fue corrompida durante la transferencia). Si todo estuviera de acuerdo con las especificaciones descritas anteriormente, los archivos deberán borrarse del teléfono celular.

Renombrar en lote para insertar el código deseado en la nomenclatura de las imágenes:

- Para insertar un código en las imágenes se podrá utilizar el software gratis [Adobe Bridge](#).

Ajustes básicos en las imágenes e inserción de metadatos, caso se desee:

- Después de una evaluación sobre la calidad de las imágenes capturadas, caso sea necesario, se podrá ajustar, utilizando el [Lightroom](#) u otro software de edición, el balance de blanco, niveles, altas y bajas luces, contraste y nitidez. Utilizando el mismo software, se podrán insertar informaciones en los metadatos de la imagen (realizar acceso al menú superior derecho Library y después al menú lateral derecho, en el campo Metadata)

Almacenamiento digital y acceso:

De acuerdo con las convenciones de preservación digital, es importante mantener más de una copia de los archivos digitales almacenados en locales y en medios distintos, caso sea posible (ejemplo: (HDD interno, HDD externo, nube etc.). De forma sucinta, otros factores que hay que considerar:

- Tener por lo menos tres (3) copias idénticas. Una deberá estar desconectada de las redes (*off-line*, como un disco rígido externo), otra en un lugar geográfico diferente (*off-site*, como la nube). Es importante estudiar y verificar las ventajas y desventajas en el uso de cada solución.
- Prever el control de acceso a los archivos digitales (de preservación y/o difusión), elaborando políticas de restricción y acceso, de acuerdo con la necesidad de la institución.
- Programar la periodicidad de barrido de antivirus y comprobación de las sumas de verificación (*checksum*) de los archivos digitales. Esta es una acción que considerar, puesto que los daños a los archivos digitales pueden ser sutiles en algunos casos, como si partes individuales de un archivo fueran perdidas o dañadas, por ejemplo. Administrar los archivos digitales es una acción necesaria en todo el ciclo de su existencia.

22. Para ello, será necesario instalar el software gratis WinRAR en su computadora.

- Además, es necesario e importante prever el mantenimiento y el crecimiento de espacio de almacenamiento de los datos a preservar, previendo los costos necesarios para ello.
- Tener una versión de acceso y asegurar siempre ese acceso, como forma de difusión de los materiales de su colección.

Adaptación del proyecto a sus necesidades

Con el objetivo de ofrecer más autonomía para el usuario de estas directrices, enumeramos aquí algunos criterios que pueden llevarse en consideración en la elección de los equipos, caso no sea posible utilizar los modelos anteriormente descritos por cualquier motivo que sea.

Cuestiones que hay que llevar en consideración en la elección del teléfono celular:

- Cámara del teléfono celular: Calidad óptica de la cámara, resolución, nitidez de la imagen²³, caso sea posible un buen recurso macro.
- Cámara con opciones de ajustes manuales de balance de blanco y tiempo de exposición, caso sea posible también de abertura del diafragma e ISO.
- Teléfono celular como un todo: Procesamiento, velocidad, almacenamiento interno y sistema operativo Android por ser más accesible.

Cuestiones para llevar en consideración en la elección de la lámpara:

Juntamente con el teléfono celular, la fuente de luz es uno de los artículos más importantes de la lista de equipos. Preste atención a los criterios enumerados a continuación cuando vaya a decidir el modelo a adquirir.

- Intensidad y dimensiones de la fuente de luz: es importante que la luz sea lo suficientemente fuerte y que el tamaño de la superficie de donde la luz se proyecta sea grande lo suficiente para cubrir todo el original que se va a digitalizar de manera homogénea, sin que haya áreas más iluminadas que otras.
 - Ejemplo: caso se elija una lámpara en la que el área de donde se proyecta la luz sea de 10 centímetros y se necesite iluminar un documento de 40 centímetros, es muy probable que la cobertura de la luz en el documento no sea igual en todas las partes.
- Temperatura del color: para que los colores del original se aproximen lo máximo posible a los colores presentados en la imagen capturada, lo ideal es que la fuente de luz tenga una temperatura de color de 5.000K. Si precisara utilizar una lámpara, elija una en esta temperatura de color, o una lámpara que tenga la opción de ajuste de tonalidad y que se aproxime de esta temperatura de color indicada, como la denominada *daylight*.
- “Dureza” de la luz: caso se esté digitalizando una colección tridimensional es importante que la fuente de luz sea difusa para que no se creen sombras muy marcadas en el fondo infinito.
- Fuente de energía: muchas lámparas o paneles de LED necesitan batería externa para funcionar, lo que aumenta el costo del proyecto y crea la necesidad de recarga constante. Prefiera lámparas que funcionan a partir de fuente o cable USB enchufado en el tomacorriente.

Cuestiones para llevar en consideración en la elección de la base del teléfono celular:

- Lo ideal es que sea posible mover el teléfono celular para arriba y para abajo con relación a la base, de la manera más rápida y estable posible. La opción de base articulada permite un desplazamiento del teléfono celular con más facilidad y rapidez, lo que es muy útil para la digitalización de documentos que varían de tamaño entre

23. Actualmente, muchos teléfonos inteligentes se comercializan con filtros incorporados permanentemente en las cámaras. Con el objetivo de proporcionar retratos con funciones “embellecedoras” es frecuente que se reduzca la capacidad de nitidez, incluso en modelos más avanzados. Se recomienda verificar este requisito en un muestrario de una tienda física o con el fabricante.

sí, por ejemplo. Se recomienda siempre aproximar el teléfono celular lo máximo posible del documento, dejando solamente un margen de fondo blanco en las laterales para, de tal forma, conseguir un resultado de mejor calidad con relación a la magnificación del objeto.

Utilización de fondo neutro:

- El uso de fondo negro, blanco o gris neutro dependerá de elecciones de la curaduría. El fondo blanco se utiliza con más frecuencia. El fondo negro puede ser útil en situaciones de objetos con coloración oscura, para que el ajuste de contraste del teléfono celular no compense demasiado, “explotando” la luz de fondo, además de casos de objetos con transparencias. Es posible adquirir cualquier papel con alguno de esos colores, como una cartulina. Hay que dar preferencia a materiales de pH neutro para no perjudicar la conservación del colección.

Computadora portátil (notebook):

- Configuraciones mínimas: Procesador Intel Core i5 de 7ª. generación, 8GB de memoria RAM, 256GB de almacenamiento preferencialmente en SSD, sistema operativo Windows 10 y marca con buenas recomendaciones.
- Es posible realizar el trabajo con una computadora que no tenga una placa de video dedicada. Caso se necesite bajar el costo de este equipo, recomendamos excluir este objeto y preservar las condiciones mínimas de memoria RAM y procesador anteriormente citadas.

Softwares:

- Dar prioridad a softwares de licencia libre, así como mantener los softwares actualizados. El único software de pago de esta lista es [Adobe Lightroom](#). [Adobe Bridge](#) puede ser un buen sustituto en conjunto con algún software libre de tratamiento de imagen (tales como [Xnview](#), [Gimp](#) o [IrfanView](#)).

Problemas frecuentes y posibles caminos para solucionarlos:

PROBLEMA	POSIBLE SOLUCIÓN
Costo de los equipos	Caso se necesite baratear costos en la compra de los equipos, recomendamos optar por un disparador de cámara para teléfono celular más sencillo. Este objeto puede encontrarse en tiendas populares de informática.
Dificultad para centralizar el original en la base sin verificar en la pantalla del teléfono celular si el posicionamiento está correcto	Es posible utilizar la aplicación gratis TeamViewer en el teléfono móvil y espejar para la computadora. Siendo así, es posible realizar la captura mirando la pantalla del notebook verificando cómo está el encuadre en la cámara del celular. La desventaja de esta medida es que resulta necesario el acceso a Internet y al notebook durante la captura.
La luz no está uniforme en la captura de colección bidimensional	Utilizar rebatedores ²⁴ en las laterales de la base y/o cerrar la circunferencia interna del Ring Light con algún material reflexivo.

24. Es posible encontrar vasto contenido en Internet sobre la construcción de rebatedores con el uso de materiales de fácil acceso y bajo costo.

Presencia de reflejo	En caso de colecciones tridimensionales, es posible optar por un fondo negro en lugar de blanco y probar diferentes posicionamientos del teléfono celular e iluminación con relación al objeto fotografiado. Apagar todas las luces del ambiente puede ayudar. Una alternativa es el uso de filtros polarizadores, propios para cámaras de teléfono celular, en conjunto con la inserción de filtros polarizadores en las fuentes de luz.
Diferencia con relación a los colores del documento físico y de la digitalización	Como alternativa para resolver o atenuar este problema, es posible ajustar el balance de blanco y la exposición en las configuraciones de la cámara del celular y “paralizar” estos ajustes a partir de una captura inicial de un fondo gris neutro con alguna referencia visual conocida (uno de los billetes de Real, por ejemplo) en el centro.
Lentitud en la transferencia de los archivos vía <i>wi-fi</i>	Optar por la transferencia vía cable.
Ajustes básicos en la imagen en grupos de diferentes capturas	Es posible utilizar “etiquetas” de color (<i>color label</i>) en Lightroom o en Bridge para diferenciar conjuntos de capturas que necesitan tratarse o renombrarse de formas diferentes entre sí.
Demora en el ajuste de soporte de teléfono celular a cada captura	Para evitar el movimiento de ajustar el teléfono celular para encuadrar mejor la colección con diferentes tamaños entre sí, es posible realizar una ordenación previa al inicio de la digitalización, separando los documentos por dimensiones aproximadas.
Obsolescencia tecnológica (hardware y software)	Monitorear la obsolescencia, evitando la dependencia de un determinado equipo/ fabricante o software. Las elecciones de los programas deben dar por supuesto que diferentes softwares realizarán acceso al archivo digital generado , por ejemplo.
Obsolescencia de medios de almacenamiento	Transferir el contenido almacenado en soporte físico de un almacenamiento para otro soporte de almacenamiento más estable, antes que él se deteriore o se vuelva obsoleto, dejando los datos inaccesibles o de difícil acceso. Es recomendable que esa estrategia se adopte de forma periódica para asegurar la estabilidad de fijación y el acceso a largo plazo de los archivos digitales.
Obsolescencia del archivo digital (formato/extensión)	Migrar para un formato compatible con las actuales tecnologías de uso corriente, manteniendo las características y la legibilidad del archivo digital en el transcurso del tiempo. Si fuera posible, mantener una versión de archivo para preservación digital y otra para acceso.
Corrupción de archivos digitales	1) Verificar posibles desgastes en la utilización de los medios de almacenamiento, evaluando su sustitución de forma periódica. 2) No utilizar el 100% del espacio de almacenamiento, mantener siempre cerca del 20% del espacio libre en los medios de almacenamiento. 3) Substituir el archivo corrompido por el archivo de backup que se encuentre en otro dispositivo de almacenamiento. 4) Siempre verificar los archivos en el flujo de backup, si hay archivos corrompidos, substituirlos por archivos sin corrupción. 5) Si el daño se mostrara irreversible y en todo el dispositivo de almacenamiento, verificar la posibilidad de contratación de empresas especializadas en recuperación de datos.

Links con tutoriales útiles para el proyecto

Caso haya interés en comprender algunos de los conceptos trabajados en el proyecto con mayor profundidad, se incentiva la ampliación de la búsqueda de textos y/o videos en Internet. Veamos algunas sugerencias:

Guía del usuario FreeFileSync

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

Guía del usuario Adobe Bridge

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

Guía del usuario Adobe Lightroom

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

Guía del usuario Adobe Lightroom Classic

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

Parte 2

Cómo difundir colecciones
y conocimientos en las
plataformas wiki

Digitalización y difusión digital de Colecciones para la democratización de la cultura y del conocimiento libres

Wiki Movimento
Brasil

El inicio del siglo XXI estuvo marcado por importantes discusiones sobre el acceso al conocimiento libre²⁵ y por la evolución de las tecnologías digitales, resultando en cambios profundos en la sociedad, sea en las formas de gobernar, de relacionarse, de enseñar o de producir y difundir el conocimiento y la cultura.

Las instituciones culturales también se transformaron y pasaron a generar y consumir activos digitales, cuyo punto de partida ha sido la digitalización y la difusión de su colección en la web²⁶.

En ese contexto, emergen las iniciativas de difusión digital de las colecciones, entre las cuales se destacan las alianzas GLAM con los Proyectos Wikimedia o GLAMs-Wiki. Estas iniciativas buscan incentivar y dar apoyo a las instituciones poseedoras de colecciones digitales por medio de compartir y perfeccionar metadatos, imágenes y otros tipos de informaciones relacionadas a sus colecciones en los proyectos Wikimedia.

Además de la Wikipedia, la enciclopedia electrónica que está entre las diez páginas web con mayor número de accesos del mundo, las alianzas GLAM-Wiki actúan en otros proyectos digitales colaborativos y libres mantenidos por la Fundación Wikimedia. Los más conocidos son Wikimedia Commons, repositorio de medios libres utilizado por todas las Wikipedias, la biblioteca libre Wikisource y la base de datos Wikidata que agrega los metadatos de las Wikipedias y centraliza las informaciones de todos los proyectos Wikimedia.

Las alianzas GLAM son resultado de la actuación de las comunidades de wikimedistas voluntarios que

colaboran activamente en pro de la cultura libre. Hasta 2019, se habían establecido casi 150 alianzas GLAM con instituciones culturales en Europa y América del Norte²⁷.

En el caso de Brasil, que presenta dimensiones continentales con gran diversidad cultural, pero también una gran desigualdad socioeconómica, el acceso a equipos culturales más estructurados se limita a los contingentes de población de los grandes centros urbanos de las regiones sur y sudeste del país que tienen renta que les permite hacerlo.

En los últimos años, Wiki Movimento Brasil (WMB), organización sin ánimo de lucro creada por wikimedistas voluntarios y afiliada brasileña a la Fundación Wikimedia, ha colaborado activamente para hacer realidad alianzas GLAM-Wiki como una forma de romper las barreras y democratizar el acceso a las colecciones y al conocimiento libre.

Entre los años de 2016 y 2020 realizamos casi 30 alianzas, todas con instituciones localizadas en la región sudeste de Brasil. Aunque la cifra sea expresiva cuando se compara a los contextos europeo y norteamericano, la ausencia de instituciones aliadas de otras regiones del país muestra lagunas de representatividad de la cultura nacional.

Con el objetivo de reducir esas lagunas, lanzamos al inicio de 2021 un tutorial on-line que sistematiza las informaciones sobre alianzas GLAM-Wiki. El tutorial permite que las instituciones puedan realizar las actividades de forma autónoma²⁸.

25. Declaración de Berlín sobre el Acceso Abierto al Conocimiento en las Ciencias y Humanidades. In: https://pt.wikipedia.org/wiki/Declara%C3%A7%C3%A3o_de_Berlim_sobre_o_Acesso_Aberto_ao_Conhecimento_nas_Ci%C3%A7%C3%A2ncias_e_Humanidades Acceso el 31/01/2022.

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

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

28. El tutorial fue producido por Marília Carrera, Éder Porto, /Giovanna Fontenelle y Verônica Stocco, bajo la coordinación de João Peschanski.

Durante la iniciativa Wiki Loves Bahia²⁹, enumeramos en este Estado más de 500 colecciones de diferentes dimensiones y contenidos. Esas colecciones, que salvaguardan parte importante de la historia de Brasil y del estado desde el período colonial, fueron contactados por el WMB para el desarrollo de alianzas GLAM-Wiki.

Incluso con el deseo manifestado por gran parte de las instituciones contactadas de poner a disposición sus colecciones en alianzas GLAM-Wiki, enfrentamos una cuestión crucial: las colecciones no están digitalizadas y las instituciones no disponen de condiciones financieras para realizar el proceso, como sucede con la mayoría de las instituciones culturales en Brasil³⁰.

Dos instituciones ratificaron la alianza GLAM-Wiki – el Centro de Memoria de la Santa Casa de Misericordia de Bahia (CMSCMB) y el Museo de la Capitanía de Ilhéus (MCI) – y participaron en las etapas iniciales del Proyecto Museo Portátil, acuerdo de cooperación institucional entre el Goethe-Institut, el Instituto Moreira Salles y Wiki Movimento Brasil.

Estas instituciones y sus tipos de colecciones distintas nos posibilitaron tanto probar los equipos de bajo costo más adecuados para cada caso, así como también perfeccionar la metodología del trabajo de digitalización para la realidad de nuestras instituciones culturales.

Aunque todavía enfrentamos muchos obstáculos asociados a la difusión de las colecciones culturales en Brasil, este manual, elaborado de forma colaborativa, es una innovación en tecnología libre y un importante instrumento para la democratización de la cultura y del conocimiento libres.

Adriane Gomes Rodrigues Batata

Facultad Madre Thais, Ilhéus, BA; Grupo de Usuarios
Wiki Movimento Brasil

Valério Andrade Melo

Departamento de Ciencias Biológicas / Camión con
Ciencia, Universidad Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA;
Grupo de Usuarios Wiki Movimento Brasil.

29. Wiki Loves Bahia fue una iniciativa idealizada en el año 2021 por el Wiki Movimento Brasil (WMB) con el objetivo de mejorar la calidad de las informaciones sobre Bahia en las plataformas Wikimedia. Para eso se implementaron diversas actividades, entre ellas alianzas con instituciones culturales para la construcción de colecciones digitales, las llamadas GLAMS-Wiki.

30. MARTINS, Dalton Lopes; DIAS, Calíope Vítor Spíndola de Miranda. Acervos digitais: Perspectivas e oportunidades para as instituições de memória no Brasil. Panorama setorial da Internet, São Paulo, v.11, n.3, sept. 2019. Disponible en: <https://pesquisa.tainacan.org/repositorio-de-pesquisa/acervos-digitais-perspectivas-desafios-e-oportunidades-para-as-instituicoes-de-memoria-no-brasil/>. Acceso el 08/01/2022.

Cómo difundir colecciones y conocimientos en las plataformas wiki³¹

Internet ha posibilitado la aparición de nuevas prácticas de producción, consumo y difusión de contenidos y, en ese contexto, se formó lo que denominamos de “ecosistema del conocimiento libre”. En este material, ofrecemos una guía sobre cómo colaborar en ese ecosistema, pero antes necesitamos definirlo.

Comenzamos con la enciclopedia digital Wikipedia, el más conocido de los proyectos de [Wikimedia](#) y una parte fundamental del ecosistema del conocimiento libre. Si fuera posible, abra la página de la Wikipedia, por ejemplo, de la ciudad donde se encuentra. Vaya al pie de página. Allí están indicados los términos de la puesta a disposición de los contenidos en la página y observe que hay referencia a una licencia Creative Commons libre. Entre otras cosas, eso quiere decir que todos pueden copiar y pegar el texto sin pedir autorización, exigiéndose solamente que atribuya el contenido a los editores de Wikipedia y use la misma licencia en el fragmento copiado, aunque lo haya modificado. Lo más importante: no hay que pagar nada por eso.

Un fundamento del conocimiento libre es que el acceso al material es abierto. Eso quiere decir que los contenidos están disponibles de forma gratuita, sin restricciones financieras, técnicas o jurídicas. Por lo tanto, todos pueden usar, modificar y distribuir esos contenidos libremente.

El ecosistema digital libre no se resume a la Wikipedia o a los proyectos de Wikimedia. Hay softwares de código abierto, repositorios de contenido colaborativos, foros y muchas otras interfaces que componen el espacio libre de la red. El ecosistema de Wikimedia es, sin duda, uno de los principales. Fundado en 2001, con el objetivo de ofrecer contenido confiable y relevante de manera libre y colaborativa, permite que se distribuyan diversas formas de conocimiento, de modo abierto, por ejemplo, en:

- biblioteca: Wikilibros;
- diccionario: Wikcionario;
- plataforma educativa: Wikidiversidad;
- repositorio de citas famosas: Wikiquote;
- base de datos: o Wikidata; y
- repositorio de medios: Wikimedia Commons.

Para instituciones culturales, normalmente los más importantes son Wikidata y Wikimedia Commons, además de Wikipedia. Wikidata es una base de datos colaborativa que organiza en una misma plataforma informaciones estructuradas de varios orígenes, permitiendo cruces y visualizaciones de todo tipo (por ejemplo, tablas, mapas y gráficos). Wikimedia Commons es uno de los mayores repositorios de multimedios libres de internet, con imágenes, videos y sonidos. Obviamente, esos medios se utilizan en los demás proyectos de Wikimedia, pero pueden publicarse en cualquier otro espacio, siempre y cuando se respeten las exigencias de la licencia.

Cultura libre y GLAM-Wiki

El ecosistema digital libre fomenta la cultura libre, es decir, la construcción colectiva de los conocimientos por parte de usuarios que actúan voluntariamente. El papel de las instituciones culturales es especialmente importante en esa construcción y actuar en ese ecosistema por lo general está en consonancia con la misión de esas instituciones. La cultura libre es transversal a la misión de los museos en el presente, puesto que ellos buscan conservar y comunicar el patrimonio de la humanidad.

31. Material libremente inspirado de “Tutorial para GLAMs”, Wiki Movimento Brasil, 2021, y de “As instituições GLAM, os colecciones e as plataformas Wikimedia”, *Abre-te Código!* Giovana Fontenelle/Wiki Movimento Brasil, 2020, ambos con licencias libres.

El acrónimo GLAM se utiliza ampliamente para referirse a las grandes instituciones de patrimonio: las Galerías, Bibliotecas, Archivos y Museos, pero sirve en último lugar para todas las instituciones culturales, grandes o pequeñas. El término también se emplea bastante en el ámbito de proyectos de difusión cultural en Internet, especialmente en las plataformas wiki, entre ellas la enciclopedia digital Wikipedia. En ese sentido, un GLAM o GLAM-Wiki es una acción institucional para difundir colecciones para una red de conocimiento libre y colaborativo, con desdoblamientos educativos y culturales de mucho alcance. Realmente mucho alcance: todos los años son varios miles de millones de accesos a la Wikipedia en español y en centenas de otros idiomas y también proyectos hermanos de la Wikipedia como el repositorio de medios Wikimedia Commons y la base de datos colaborativa Wikidata.

Las posibilidades son innumerables: vamos a imaginar, por ejemplo, una alianza con una gran biblioteca brasileña con la finalidad de migrar las imágenes en alta resolución de obras ya en dominio público, de forma sistemática y organizada, para Wikimedia Commons. Otra posibilidad es la identificación y captura de imágenes de una colección de documentos sobre un tema importante como inmigración para, posteriormente, cargarlos en Wikisource. También es cierto que cada ciudad brasileña, incluso las pequeñas ciudades del interior, tienen colecciones fotográficas y documentales relevantes para los proyectos Wikimedia. Instituciones como museos de grande o pequeño porte pueden tener interés en formar una alianza y permitir que un voluntario fotografíe parte de la colección para la creación y adecuación de artículos sobre sus principales obras en Wikipedia, siempre y cuando, obviamente, tal tarea no implique la violación de derechos de autor. En este tutorial ofrecemos una guía para colaborar de modo significativo en el ecosistema de Wikimedia.

Crear una cuenta de usuario para los proyectos Wikimedia.

Para comenzar a explorar el ecosistema Wikimedia, el primer paso es la creación de una cuenta de usuario. En algunos proyectos, no se permite editar sin cuenta; pero, atención:

- La cuenta es individual y no debe utilizarse para propaganda de las instituciones;
- El nombre no puede corresponder al de su GLAM;
- La cuenta debe utilizarse solamente para ediciones voluntarias y sin fines de lucro.

Para crear su cuenta de usuario, realice el acceso a la página de Wikipedia en español (su cuenta servirá para todos los proyectos de Wikimedia) y en el ángulo superior haga clic en **“Crear una cuenta”** y rellene el formulario. No es obligatorio, pero es altamente recomendable que insiera una dirección electrónica, puesto que permitirá la recuperación de la contraseña en caso de olvido y facilitará la comunicación con otras personas editoras.

Una vez creada la cuenta de usuario, es posible crear una página para poner en contexto sus actividades en los proyectos Wikimedia. Considere citar la institución de la que forma parte, puesto que eso ayudará a que otras personas entiendan el telón de fondo de sus ediciones, pero no haga propaganda. Wiki no es realmente un espacio para la promoción.

¡Veamos!



En el ángulo superior derecho, haga clic en “Crear una cuenta” para crear un usuario y comenzar sus ediciones.

Crear la página de usuario.

- Verifique que haya realizado el login en la página principal de Wikipedia (deberá aparecer el nombre de su cuenta en la parte superior, a la derecha);
- Haga clic en su nombre en el ángulo superior derecho de la pantalla;
- Haga clic en “Editar” en el menú debajo de donde aparece su nombre de cuenta;
- Comparta las motivaciones que lo llevaron a entrar en wiki, por ejemplo, los tópicos sobre los cuales espera contribuir. Evite colocar informaciones personales: ¡wiki es un espacio de alta visibilidad!
- Comience a editar.

The screenshot shows the Wikipedia user page for 'Usuário:Ederporto'. The page layout includes a top navigation bar with the Wikipedia logo, a search bar, and user information (Eazzellini (WMB)). Below the navigation bar is a sidebar with links to various Wikipedia pages. The main content area displays the user's name, a bio, and a list of quotes. The bio states: 'Olá, meu nome é Éder Porto, tenho 27 anos de idade, sou bacharel em Matemática Aplicada, com habilitação em Ciências Biológicas pelo Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo e técnico em Comunicação Visual pelo Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza. Minha ocupação principal é como programador, mas também atuo como designer. Meus interesses dentro dos projetos Wikimedia incluem, mas não se limitam a criação, manutenção e aperfeiçoamento de predefinições e módulos, bem como outras ferramentas que facilitem as edições de outras pessoas; Também atuo com frequência em parcerias GLAM, principalmente em modelagem de informações no Wikidata.' The page also features a 'WMB' (Wiki Movimento Brasil) logo and a 'Wikidata' logo.

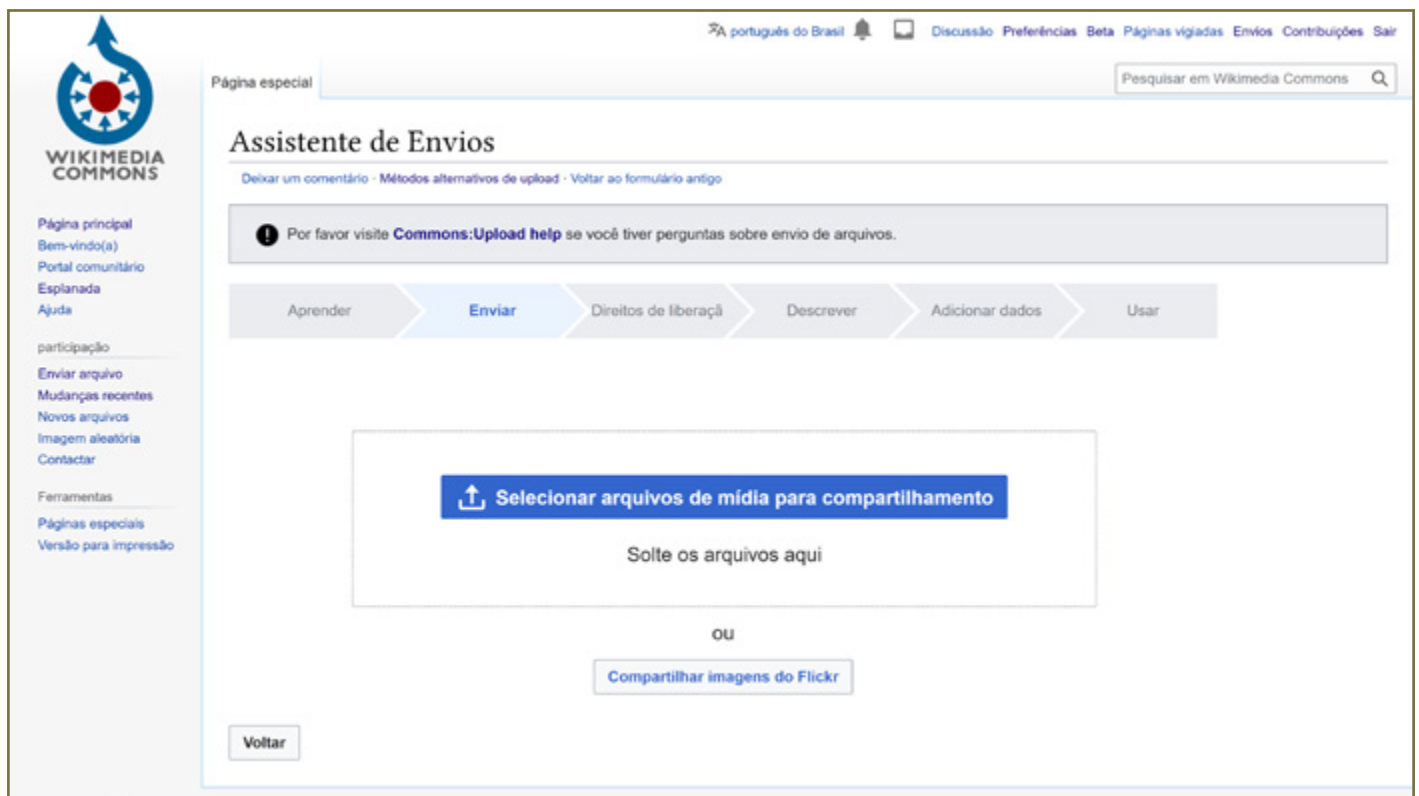
Ud. puede editar su página de usuario en wiki para indicar lo que lo motiva a editar los proyectos Wikimedia o incluso para decir cuáles son sus temas de interés.

Primeras contribuciones.

Para comenzar, qué tal hacer una serie de primeras contribuciones para Wikimedia Commons, tales como sacar fotografías del lado externo de la institución cultural en la que trabaja, por ejemplo. Pueden ser registros fotográficos de la entrada, detalles de la fachada, placas de identificación o del contexto del edificio. No hay límite de fotos y los detalles son muy importantes.

Para cargar, puede utilizarse la herramienta [Upload Wizard](#), a la que se puede realizar acceso por medio de este link: <https://w.wiki/rV>. Observe que, para este primer ejercicio, los autores de las imágenes compartidas no pueden ser terceros. Las fotografías realizadas por otras personas solamente pueden cargarse con la debida autorización de los responsables o si hubiera publicación previa en internet con una licencia apropiada.

Después de la carga en Wikimedia Commons, coloque el título, el subtítulo, la descripción, la fecha y las categorías de las imágenes, utilizando también Upload Wizard³².



Siga las etapas indicadas en la herramienta Upload Wizard de Wikimedia Commons para cargar imágenes bajo licencias libres.

Iniciativas GLAM-Wiki

Como persona editora de wiki, es posible descubrir otros proyectos de Wikimedia y contribuir con el conocimiento libre iniciando el proceso de la actuación institucional. Para participar en una iniciativa GLAM-Wiki, por lo menos parte de la colección de la institución debe estar digitalizado y disponible para la carga en los proyectos Wikimedia, principalmente bajo la forma de imágenes que deberán insertarse en Wikimedia Commons y en la forma de metadatos insertados en Wikidata. En este material, el enfoque principal es en Wikimedia Commons.

32. Más informaciones sobre cómo cargar imágenes pueden encontrarse en el material "Wikipedia de A a Z" páginas 36 y 39, disponible en el link: <http://w.wiki/3Pqg>. Acceso el 30/01/2022.

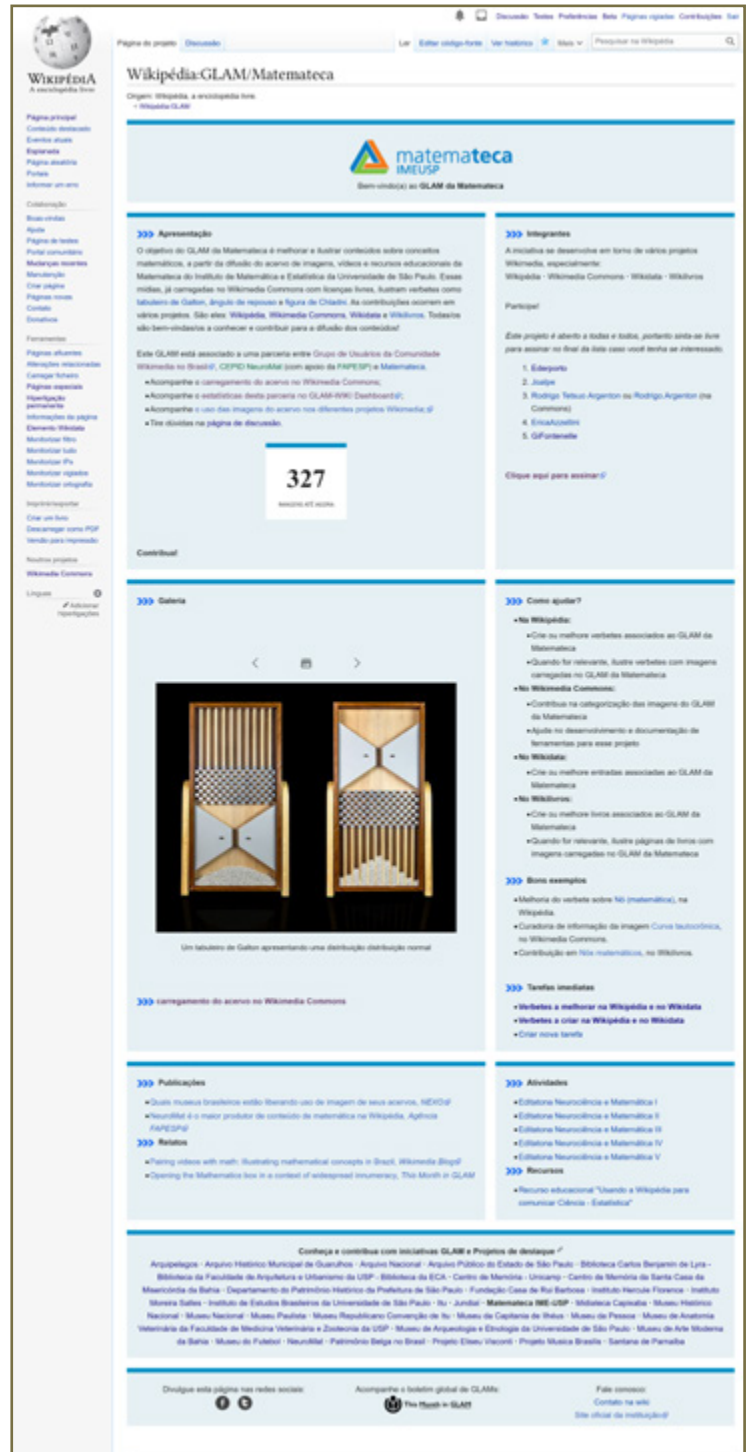
Es recomendable que su GLAM tenga un banco de datos o una página web oficial, a partir de la cual los datos sobre la colección de la institución puedan extraerse, explorarse u ordenarse en Microsoft Excel, Planillas de Google u otros softwares similares, para su utilización en Wikidata y, enseguida, en los otros proyectos Wikimedia. Es recomendable también que su GLAM esté abierto al conocimiento libre, una vez que la colección de la institución estará bajo las licencias Creative Commons.

Para el funcionamiento ideal de una iniciativa GLAM-Wiki hay que seguir cuatro etapas, definidas por Wiki Movimento Brasil a partir de las alianzas entre nuestra organización y diferentes instituciones. En la secuencia, destacaremos cada una de ellas: política, derecho, técnica y difusión.

1. Política

En la primera fase práctica, la política, hay una oficialización de la alianza entre la institución GLAM y una organización wiki, como Wiki Movimento Brasil, que normalmente será responsable por el auxilio en las actividades desarrolladas. Todavía en esta fase, se comunica a la comunidad wiki y al público de la institución el establecimiento de la alianza. La oficialización de la alianza es un medio de dar publicidad y seguridad a la iniciativa de cargar colecciones institucionales. Los pasos comunes para una alianza con WMB son:

- Elaborar un documento de ratificación para la alianza;
- Divulgar el documento de ratificación para la comunidad Wikimedia por medio de la carga del término en Wikimedia Commons, con el consentimiento de los editores de Wikipedia en lengua española, o de la publicación del término en la página web oficial de la institución; y
- Crear una página en el dominio Wikipedia en español para dar publicidad a la alianza.
- WMB desarrolló la predefinición **tGLAM** para facilitar la creación de ese tipo de páginas.



La página de GLAM de la Matemateca se generó con la predefinición tGLAM.

En casos de organizaciones públicas, es común que se realice un documento de alianza o convenio, publicado en el Diario Oficial, por exigencia de la institución. Un ejemplo de documento más simple, hecho para el Museo de Arte Moderno de Bahia puede verse a continuación:



Ratificación de la alianza GLAM-/wiki entre el Museo de Arte Moderno de Bahia y Wiki Movimento Brasil, disponible en: <https://w.wiki/4Z9g>

La creación de la página en el dominio Wikipedia, de cierto modo una vidriera de la iniciativa, exige más conocimiento técnico. Por eso, creamos un recurso para facilitar ese tipo de tarea, llamado tGLAM, disponible en: <https://w.wiki/4ND8>

La página se hace mediante el relleno de un formulario y sirve para centralizar públicamente las documentaciones y actividades de la alianza, con una invitación abierta a la participación de la comunidad de forma más amplia. Además de tener una función de organización de las etapas del GLAM, la página también sirve como una página web comunitaria, en la cual es posible acompañar el curso de las cargas y de las actividades relacionadas y involucrarse con ellas. La idea es que la página se desarrolle mientras la colección se va volviendo accesible. La página del Museo de Arte Moderno de Bahia, como ejemplo, puede visitarse en: <https://w.wiki/4BbP>

The screenshot shows the Wikipedia:GLAM/Museu de Arte Moderna da Bahia page. The page is in Portuguese and serves as a central hub for the GLAM initiative. It includes sections for 'Apresentação' (Introduction), 'Integrantes' (Members), 'Galeria' (Gallery), 'Como ajudar?' (How to help?), and 'Conheça e contribua com iniciativas GLAM e Projetos de destaque' (Get to know and contribute to GLAM initiatives and highlighted projects). The page also features a sidebar with navigation links, a top navigation bar, and a footer with legal information and social media links.

La página de GLAM auxilia en la organización de las tareas y sirve como una página web comunitaria sobre la iniciativa.

2. Derecho

A continuación, en la fase jurídica, existe la necesidad de estudiar las colecciones de la institución para que los usuarios wiki, que realizarán la puesta a disposición, entiendan las características y los límites de compartir el acervo. De esa forma, es posible establecer qué obras podrán ponerse a disposición y si ellas son de Dominio Público o si necesitarán una licencia Creative Commons específica. Serán dos fases: la validación de la alianza y el análisis de las colecciones.

Después de la elaboración del documento de ratificación, se debe enviar un email de validación para un equipo de voluntarios de Wikimedia, denominado VTR, que verifica la alianza. El e-mail solicitando la autorización debe enviarse a permissions-pt@wikimedia.org y consiste en la autorización para la concesión de las licencias Creative Commons o para la liberación para dominio público de la colección de GLAM. De cierta forma, se trata de la entrada institucional en el ecosistema del conocimiento libre. Un modelo de texto del e-mail puede generarse en: <https://w.wiki/4G9G>



Un equipo de voluntarios de Wikimedia, denominado VTR, certifica que la alianza GLAM es auténtica y concede la validación necesaria para el uso de licencias libres.

Una vez recibido el e-mail de respuesta, en el que se confirma si la autorización es válida, es necesario crear una licencia para su GLAM. Es una tarea también técnica, por eso preparamos un paso a paso en video: <https://w.wiki/4ZMa>

La licencia de su institución deberá utilizarse en todas las cargas que realice.

En el momento de evaluar la colección que se va a cargar, recuerde: solamente se pueden insertar en Wikimedia contenidos de dominio público o que tengan licencias libres. Evaluar la situación jurídica de una colección exige comprensión del derecho de autor y, en Brasil, hay diversos recursos gratuitos para ayudar en la evaluación. En el próximo capítulo de este manual ofreceremos informaciones sobre licencias elaboradas por el equipo de Creative Commons Brasil, pero también es posible verificar los diferentes tipos de licencia en este link: <https://w.wiki/4ZMe>. Las licencias Creative Commons permiten que los autores vuelvan disponibles sus obras para el público para uso limitado, preservando los derechos de autor.

Los tipos de licencias libres Creative Commons compatibles con Wikimedia son:

- atribución (CC-BY): permiso para copiar, distribuir, exhibir y ejecutar la obra y hacer trabajos derivados de ella, siempre y cuando los créditos se atribuyan al autor o al licenciador;
- compartir igual (CC-BY-SA): permiso para distribuir obras derivadas solamente bajo una licencia idéntica a la licencia de la obra original; y
- renuncia de derechos (CC0): más rara en Brasil, pero también usada en los proyectos de Wikimedia.

3. Técnica

Llegamos ahora a la etapa de realizar la carga de la colección seleccionada. Para la carga de medios es posible utilizar el Upload Wizard. Hay recursos más poderosos, para carga en masa, pero la sugerencia es comenzar con una contribución pequeña seleccionando como máximo 30 imágenes, como un piloto de un proyecto que puede ampliarse y mejorarse posteriormente.

Para cargar archivos de medios:

- Realice el acceso a la página principal de Wikimedia Commons;
- Haga el *login* con su nombre de usuario;
- Haga clic en *upload*, en el ángulo superior derecho de la pantalla;
- En la pestaña enviar, cargue el archivo o archivos;
- En la pestaña derechos de liberación, haga clic en la indicación de derechos apropiada. En la etapa anterior, Ud. posiblemente creó una imagen de licencia exclusiva para su institución. Es el momento de indicarla, marcando la opción “Otro motivo no mencionado anteriormente” y escribiendo el título de la licencia creada dentro de corchetes redondeados, como en: {{Museu de Arte Moderna de Bahia license}}, haciendo el ajuste, obviamente a su caso específico; y
- En la pestaña describir, añada título, subtítulo, descripción, fecha, categoría o categorías entre otras informaciones opcionales y haga clic en publicar archivos.

Las imágenes cargadas pueden modificarse, revisarse, remezclarse y distribuirse. Las informaciones descriptivas pueden ampliarse y corregirse. Una sugerencia es encontrar un artículo en Wikipedia en que se pueda usar una de ellas, por ejemplo, para ilustrar el artículo sobre un objeto o un lugar. Tome cuidado para respetar las reglas de ilustración de la enciclopedia.

4. Difusión

En la etapa de difusión, existe la posibilidad de organizar eventos para promover la difusión de la colección, de manera todavía más predominante, en las plataformas Wikimedia. También es viable realizar proyectos educativos y desarrollar productos, como aplicaciones o herramientas. También hay lo que denominamos como wikiconcursos, cuando se ofrecen premios a personas editoras para que trabajen en un conjunto de artículos durante un tiempo. La idea de todas esas actividades es fomentar una comunidad alrededor del conocimiento contribuido en Wikimedia.

Hay algunas instituciones que integran a una persona dedicada a wiki, un cargo denominado wikimedista en residencia (o WiR, por su sigla en inglés). Esa persona, actúa como un interlocutor entre la comunidad wiki y la institución. En línea con las etapas descritas anteriormente, entre las funciones del WiR están cargar los archivos de medios y los metadatos del GLAM en Wikimedia Commons y en Wikidata, organizar eventos para comprometer a grupos dentro y fuera del ecosistema Wikimedia con la producción de conocimiento libre relacionado a los temas trabajados por la institución, además de medir el impacto de todas estas actividades. Normalmente, GLAM garantiza una fuente de financiación al WiR, explicitando responsabilidades y tareas, entre otras informaciones de interés de la comunidad Wikimedia, en su página de usuario.

El caso brasileño

Actuar en pro del conocimiento libre en Brasil es con seguridad un desafío. Hay obstáculos tecnológicos, financieros y sociales fundamentales. Pero, a medida que más y más instituciones consigan actuar en ese ecosistema, más facilitarán el camino de GLAMs que tengan interés. La función de este tutorial es ayudar a su institución a dar los primeros pasos en ese proceso, contribuyendo para que el ambiente digital sea una oportunidad de expansión y realización de su misión.

Aunque tengamos muchos obstáculos, nuestro país tiene millares de colecciones valiosas que merecen ser compartidas libremente. Este breve material es una punta visible, un recurso con materialidad que forma parte de un proceso de reflexión y construcción enfocado en nuestro contexto. Es una innovación en tecnología libre enfocada en el establecimiento de una metodología de trabajo que tome en consideración la realidad de las instituciones culturales de Brasil y del Sur Global de manera más amplia. Les damos la bienvenida al ecosistema del conocimiento libre.

Parte 3

Creative Commons
Brasil y licencia
abierta de contenidos

Licencias Creative Commons, herramientas jurídicas y técnicas

El contenido a continuación se basa en un material creado por Creative Commons Brasil en julio de 2020 para la publicación del proyecto “Abre-te Código” para ofrecer una mejor comprensión sobre las licencias y demás herramientas jurídicas y técnicas que puede encontrarse en el link goethe.de/abretecodigo. Esta pequeña guía tiene una finalidad informativa y no sustituye una consultoría jurídica, pudiendo no abordar cuestiones importantes que afectan su institución o colección. En caso de duda, consulte a su abogado.

Sobre Creative Commons

Creative Commons (CC) es una organización mundial sin fines de lucro que permite compartir y reutilizar la creatividad y el conocimiento por medio del suministro de herramientas gratuitas. Sus herramientas ayudan: a quienes buscan incentivar la reutilización de sus obras, ofreciéndolas para uso público bajo condiciones generosas y estandarizadas; a quienes quieren hacer usos creativos de obras ajenas; y a quienes desean beneficiarse de esa simbiosis. Las licencias y herramientas Creative Commons se proyectaron específicamente para trabajar con la web, lo que facilita la búsqueda, el descubrimiento y el uso de los contenidos ofrecidos de acuerdo con sus términos.

Licencias Creative Commons

Las licencias Creative Commons ofrecen una forma fácil de administrar los términos y condiciones de los derechos de autor que se aplican automáticamente a todos los materiales creativos bajo la protección del derecho de autor. Las licencias permiten que un material se comparta y reutilice en términos flexibles y jurídicamente seguros. El proyecto Creative Commons ofrece un conjunto central de seis licencias de derecho de autor. Al no existir una “licencia Creative Commons” única, es importante identificar cuál de las seis licencias aplica usted a su material, cuál de las seis licencias se aplicó al material que usted pretende utilizar y, en ambos casos, cuál es su versión específica.

Todas nuestras licencias exigen que los usuarios den la atribución (BY) al creador cuando su material se usa y se comparte. Algunos licenciadores eligen la

licencia BY que exige la atribución al creador como la única condición para la reutilización del material. Las otras cinco licencias combinan Atribución (BY) con uno o más de los tres elementos de licencia adicionales: NoComercial (NC) que prohíbe el uso comercial del material; No Derivadas (ND) que prohíbe compartir alteraciones del material; y CompartirIgual (SA) que exige que obras derivadas del material se lancen bajo la misma licencia.

Las licencias CC pueden aplicarse a cualquier tipo de obra, incluyendo: recursos educativos, canciones, fotografías, bases de datos, informaciones gubernamentales y del sector público, así como muchos otros. Las únicas categorías de obras para las cuales el CC no recomienda el uso de sus licencias son software y hardware de computadoras. Tampoco deben aplicarse las licencias Creative Commons a obras que ya no están más protegidas por derechos de autor o que ya sean de dominio público. En su lugar, recomendamos señalar las obras de dominio público mundial con la Marca de Dominio Público.

Íconos Creative Commons

Los íconos CC son una forma reducida de transmisión de los permisos básicos asociados al material ofrecido bajo las licencias CC. Creadores y propietarios de derechos de autor que aplican licencias CC a sus materiales pueden descargarlos y utilizarlos para comunicar los permisos concedidos a los usuarios previamente. Cuando el material se ofrece online, los íconos deben redireccionar al usuario para los términos legales legibles por humanos (los cuales, a su vez, lo redireccionan para la licencia propiamente dicha).

Algunos derechos reservados

Los derechos de autor conceden a los creadores un conjunto de derechos exclusivos sobre sus obras creativas que por lo general incluyen, como mínimo, los derechos de reproducción, distribución, exhibición y adaptación. La frase “Se reservan todos los derechos” es frecuentemente utilizada por propietarios con la finalidad de indicar que se reservan para ellos todos los derechos concedidos de acuerdo con los términos de la ley. Cuando la vigencia de la protección expira, la obra pasa a ser de dominio público y el titular de los derechos no puede más impedir que otras personas realicen tales actividades, exceptuando el ejercicio de los derechos morales, reservados a los creadores en algunas jurisdicciones. Las licencias Creative Commons ofrecen a los creadores una gama más amplia de elecciones que varía entre el mantenimiento de todos los derechos y la renuncia de ellos (dominio público), un abordaje que denominamos “derechos reservados”.

Las licencias Creative Commons y las excepciones y limitaciones a los derechos de autor

Desde su concepción, las licencias CC no reducen, limitan ni restringen ningún derecho relacionado a las excepciones y limitaciones de los derechos de autor. Caso el uso de material licenciado bajo CC se permita de otra forma debido a una excepción o limitación, no es necesario contar con la licencia CC o cumplir sus términos y condiciones. Este es un principio fundamental de la licencia CC.

Inclusión de una obra licenciada bajo CC BY en un artículo de Wikipedia que usa una licencia CC BY-SA

Obras licenciadas bajo CC BY pueden incorporarse en obras bajo CC BY-SA. Por ejemplo, se puede incorporar una fotografía bajo CC BY en un artículo de Wikipedia, siempre y cuando mantenga todos los avisos/especificaciones de derechos de autor intactos, suministre las debidas atribuciones y cumpla los demás términos de CC BY.

Uso de licencias CC Gobiernos por organizaciones Intergubernamentales (OIG)

Cualquier persona puede usar licencias CC para el material que posee, incluso gobiernos y organizaciones intergubernamentales, quienes con frecuencia utilizan las licencias CC en sus materiales protegidos por derechos de autor. Las razones que los motivan a hacerlo varían y muchas veces incluyen un deseo de maximizar el impacto y la utilidad de las obras para fines educativos e informativos, además de aumentar la transparencia.

Las licencias Creative Commons tienen características que las convierten en la elección preferida en comparación con otras licencias personalizadas. Las licencias CC son estandarizadas e interoperables, lo que significa que el material publicado por diferentes creadores usando el mismo tipo de licencia CC puede traducirse, modificarse, compilarse y remezclarse sin barreras jurídicas, dependiendo de la licencia aplicada. Las licencias también pueden ser leídas por máquinas, permitiendo que obras licenciadas sean fácilmente descubiertas por mecanismos de búsqueda como Google. Esos recursos maximizan la difusión, la reutilización y el impacto de las obras publicadas por gobiernos y OIG.

Aunque lo ideal sea la utilización de la versión 4.0 que es válida internacionalmente y puede ser utilizada por individuos y por organizaciones, hay una versión de la 3.0 adaptada para OIGs que también puede ser útil.

Aplicación de una licencia Creative Commons

La aplicación de una licencia Creative Commons a su material es una decisión seria. Cuando se aplica una licencia CC, se da permiso para que cualquier persona utilice su material durante el período de vigencia de los derechos de autor y derechos similares aplicables.

El CC identificó algunas cosas que deben tomarse en consideración antes de aplicar una licencia CC. Veamos algunos destaques

- ¿El material está protegido por derechos de autor? Caso contrario, ¿está sujeto a derechos relacionados o a derechos sui generis sobre bases de datos?

Las licencias CC no se aplican a materiales de dominio público.

- ¿Es Ud. el propietario del material que desea licenciar? Si no lo fuera, ¿está Ud. autorizado, de otro modo, para licenciar bajo la licencia CC específica que desea usar? Ud. no debe aplicar una licencia a un material sobre el que no posee derechos o que no está autorizado a licenciar.
- ¿Tiene conciencia de que las licencias CC son irrevocables? Ud. tiene libertad para dejar de ofrecer el material bajo una licencia CC en cualquier momento, pero eso no afectará los derechos asociados a ninguna copia de su obra que ya se encuentre en circulación. (Cualquier licenciado puede perder sus derechos después de violar la licencia, pero eso no afecta el uso continuo de la obra por otros licenciados).
- ¿Es Ud. miembro de una sociedad/asociación de gestión colectiva? En caso afirmativo, debe certificarse de que puede usar licencias CC en sus materiales.
- Lea siempre los términos y condiciones de la licencia específica que usted desea aplicar. Además, hay varios términos que pueden variar en las versiones anteriores de la licencia, tanto originales como adaptadas. En caso de que opte por usar una versión pre-4.0 o cualquier versión adaptada, cláusulas como la de legislación aplicable podrán afectar su elección.

Opción por una licencia

En el caso de que Ud. no sepa cuál es la licencia que mejor atiende sus necesidades, hay muchos recursos para ayudar a los titulares de los derechos a elegir la licencia CC ideal. Creative Commons también reunió una lista de ejemplos que muestran cómo varias licencias se adecuan a las principales estrategias de los licenciadores. Usted también puede leer los estudios de caso de otras personas e instituciones que están usando licencias CC. La comunidad CC está abierta para responder dudas y ya puede incluso haber abordado las cuestiones que Ud. busca. Las listas y foros de discusión de la comunidad CC pueden ser recursos útiles. Finalmente, Ud. puede preferir consultar a un abogado con la finalidad de obtener consejo sobre la mejor licencia para sus necesidades.

Aplicación de una licencia Creative Commons al material

Para el material online: Seleccione la licencia apropiada para su material en el buscador de licencia CC y, enseguida, siga las instrucciones para incluir el código HTML. El código, automáticamente, generará un botón de licencia y una declaración de que su material está licenciado bajo una licencia CC. En el caso de que usted solo esté licenciando una parte de una obra (por ejemplo, si hubiera creado un video bajo una licencia CC, pero estuviera utilizando una música bajo una licencia diferente), no olvide marcar claramente cuáles son las partes que están bajo la licencia CC y cuáles no lo están. El código HTML también incluirá metadatos que permiten que el material sea descubierto por mecanismos de búsqueda sensibles a Creative Commons.

Para el material off-line: Identifique cuál es la licencia que desea aplicar a su obra y: (a) marque su obra como una declaración del tipo “Esta obra está licenciada con una Licencia Creative Commons [insertar descripción]. Para ver una copia de la licencia, visite [insertar url]”; o (b) insiera los íconos de licencia aplicables con la misma instrucción y el link URL.

Para plataformas de terceros: Muchas plataformas de medios digitales, como Flickr, YouTube y SoundCloud, tienen herramientas destinadas a obras en Creative Commons, permitiendo que los usuarios marquen su material con una licencia CC por medio de sus configuraciones de cuenta. La ventaja de usar esta funcionalidad es que permite que otras personas encuentren su contenido al investigar sobre materiales licenciados bajo CC en esas plataformas. Si la plataforma en la cual está Ud. publicando su contenido no da soporte a la licencia en CC, Ud. puede identificarlo como licenciado en la descripción de su texto.

Legalmente, esas tres opciones son equivalentes. La única diferencia entre la aplicación de una licencia CC off-line en lugar de on-line es que marcar una obra on-line con metadatos asegurará que otros usuarios sean capaces de encontrarla por medio de mecanismos de búsqueda sensibles a CC.

CC ofrece recursos sobre las mejores prácticas para marcar su material y sobre cómo hacerlo en diferentes medios.

Aplicación de los términos y condiciones de una licencia CC

Aunque las licencias CC se apliquen a obras tangibles (como fotografías y novelas), sus términos y condiciones se aplican a los derechos de autor del licenciador sobre el material licenciado. Se concede al público el “permiso de ejercer” esos derechos en cualquier medio o formato. La expresión protegida por derechos de autor es lo que se alcanza con las licencias, no un medio o un formato específico en que tal expresión se manifiesta. Por ejemplo, eso significa que una licencia CC aplicada a una copia digitalizada de una novela concede el permiso público de uso sobre una versión impresa de esa novela en los mismos términos y condiciones.

Aplicación de una licencia Creative Commons a una obra de dominio público

Las licencias CC no deben aplicarse a obras de dominio público mundial. Todas las licencias CC establecen claramente que no pueden imponer restricciones a materiales que de otra forma serían libres y Ud. no puede retirar una obra del dominio público aplicándole una licencia CC. Caso desee colocar su propia obra en dominio público antes de la expiración del período de vigencia de los derechos de autor o derechos similares, utilice la Dedicación al Dominio Público. Si una obra ya fuera de dominio público en el mundo entero, Ud. podrá señalarla con la Marca de Dominio Público.

Observe que, en algunos casos, una obra puede ser de dominio público de acuerdo con la legislación de derechos de autor de algunas jurisdicciones, pero no de otras. Por ejemplo, las obras del gobierno de EEUU son de dominio público de acuerdo con la legislación de copyright de Estados Unidos, pero pueden estar protegidas por legislaciones de derechos de autor en otras jurisdicciones. Una licencia CC aplicada a tal obra sería eficaz (y sus restricciones aplicables) en jurisdicciones en donde la protección a los derechos de autor todavía existe, pero no si la legislación de copyright estadounidense se considera como la legislación aplicable.

Los creadores también pueden aplicar licencias Creative Commons a sus creaciones adaptadas a partir de obras de dominio público o a materiales re-

mezclados, bases de datos o colecciones que incluyan obras de dominio público. Sin embargo, en cada uno de esos casos, la licencia no afecta las partes de la obra que no están protegidas por derechos de autor o derechos similares. Los incentivamos a que marquen los materiales de dominio público mundial para que otras personas sepan que también pueden usarlos sin restricciones legales.

Aplicación de una licencia CC a una fotografía de una obra que es de dominio público

Usted puede aplicar una licencia CC a una fotografía si esta constituye una obra de autoría original, una cuestión que varía conforme la jurisdicción. Por lo general, su fotografía debe estar relacionada con algunas elecciones creativas, tales como escenario, iluminación, ángulo u otra marca de creatividad. En Estados Unidos, una copia fotográfica exacta de una obra de dominio público no está sujeta a la protección de derecho de autor, puesto que no implica originalidad.

En la práctica, si su fotografía es suficientemente creativa para atraer protección de derechos de autor, las personas probablemente deberán cumplir las condiciones de la licencia en caso de que la reproduzcan de forma íntegra, si no hubiera ninguna excepción o limitación aplicable. Sin embargo, estas no tendrían que cumplir las condiciones de la licencia si reprodujeran solamente las partes de dominio público de la obra, puesto que su derecho de autor sobre la adaptación solamente cubre su contribución y no la obra original.

La importancia del derecho de autor (*copyright*)

Las leyes de derechos de autor conceden derechos exclusivos a los creadores de obras originales. Normalmente, las leyes nacionales proporcionan protecciones para tales trabajos automáticamente una vez externalizados, prohibiendo, por ejemplo, la realización de copias sin el permiso del poseedor de los derechos.

En Internet, incluso las actividades más básicas muchas veces implican hacer copias de contenido de autoría ajena. A medida que los contenidos son cada vez más descargados y compartidos online, las leyes de derechos de autor son cada vez más relevantes

para un número mayor de personas de lo que lo eran hace 20 años. Desafortunadamente, las infracciones de derechos de autor, aunque involuntarias o inconscientes, pueden causar responsabilización. Una navegación exitosa en internet requiere alguna comprensión del derecho de autor.

Dominio público

El dominio público se refiere al régimen aplicable a obras que no tienen más restricción por derechos (patrimoniales) de autor dentro de una determinada jurisdicción.

Un trabajo puede formar parte del dominio público porque el plazo aplicable de derechos de autor expiró, porque el poseedor de los derechos de autor utilizó en su trabajo una licencia como CC0 o porque el trabajo no cumplía los requisitos necesarios para tener la protección de derechos de autor.

Considerando que el régimen de dominio público depende de las leyes de derechos de autor en vigor dentro de un determinado territorio, algunas veces, un trabajo puede considerarse “de dominio público” en una jurisdicción, pero no en otra. Por ejemplo, las obras del gobierno de EEUU son automáticamente de dominio público bajo la ley de derechos de autor de EEUU, pero pueden tener limitación de derechos de autor en otros países.

Sociedades de gestión colectiva

Las sociedades de gestión colectiva son organizaciones de gestión de derechos de autor. Algunos ejemplos de sociedades de gestión colectiva incluyen ASCAP y BMI (Estados Unidos), BUMA /Stemra (Países Bajos), PRS (Reino Unido) y APRA (Australia). Esas sociedades licencian obras en nombre de sus propietarios y procesan los pagos de royalties de eventos que utilizan los trabajos protegidos por derechos de autor. CC ofrece informaciones adicionales sobre cómo sociedades de gestión colectiva pueden afectar sus derechos y la capacidad de aplicación de licencias CC a su trabajo. CC tiene varios proyectos-piloto en curso con sociedades de gestión colectiva que optaron por permitir que sus miembros usen licencias CC de modo limitado.

Uso de una licencia /Creative Commons como miembro de una sociedad de gestión colectiva

Recomendamos que creadores y otros titulares de derechos consulten a sus sociedades de gestión colectiva antes de aplicar una licencia CC a sus materiales. Muchos titulares de derechos que son miembros de sociedades de gestión colectiva pueden renunciar al derecho de recaudación de royalties sobre los usos permitidos por la licencia, pero solamente en la medida en que sus sociedades lo permiten.

Sociedades de gestión colectiva en diversos países, incluyendo Australia, Finlandia, Francia, Alemania, Luxemburgo, Noruega, España, Taiwán y Países Bajos, administran los derechos sobre obras presentes y futuras que les fueron concedidos por sus creadores, para que pasen a ser efectivamente titulares de esos derechos. Los creadores que pertenecen a sociedades de gestión colectiva en esas jurisdicciones pueden no ser capaces de licenciar sus materiales en CC, porque son las sociedades las que tienen los derechos necesarios, no ellos. CC trabaja con varias sociedades de gestión colectiva realizando programas piloto que permiten que los creadores usen las licencias CC en algunas circunstancias.

Si ya es miembro de una sociedad de gestión colectiva y quiere usar las licencias CC, siéntase cómodo para alentar a su sociedad para que le proporcione la opción de licenciar sus obras en Creative Commons.

Derechos de publicidad, de personalidad y a la privacidad

Estos términos se utilizan de forma diferente en diferentes jurisdicciones. Por lo general, estos derechos permiten que los individuos controlen el uso de su voz, imagen, semejanza u otro aspecto identificable de su identidad, especialmente para fines de explotación comercial. De la misma forma, en algunas jurisdicciones estos derechos permiten que las personas limiten la capacidad de los demás para publicar informaciones sobre ellas sin su permiso. Si y en qué medida estos derechos existen y, en caso afirmativo, cómo son rotulados, varía de acuerdo con cada jurisdicción.

Las licencias Creative Commons tienen un efecto limitado sobre esos derechos cuando el licenciador los posee. Cuando el licenciador tiene derechos de publicidad, personalidad o a la privacidad, que pueden afectar su capacidad de usar el material como la licencia tiene intención de hacerlo, el licenciador está de acuerdo en renunciar a esos derechos o a no hacerlos valer. No obstante, los derechos de los que el licenciador no es titular no se ven afectados y todavía pueden afectar el uso pretendido de un trabajo licenciado. En caso de haber creado alguna obra o si quisiera utilizar un trabajo que de alguna forma que pudiera afectar esos derechos, necesitará obtener el permiso de las personas cuyos derechos puedan verse afectados.

Parte 4

Acervos digitalizados
en la Edición de Bolsillo

El Centro de Memoria Jorge Calmon de la Santa Casa de Bahia y los Libros del Banguê



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

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

Cuando recibimos la invitación para integrar el proyecto Museo Portátil nos sentimos felices y esperanzados. Nos sentimos felices por poder sumar fuerzas a una iniciativa vinculada con nuestros propósitos y esfuerzos diarios en el Centro de Memoria Jorge Calmon - Archivo Histórico de la Santa Casa de Bahia: preservar la documentación, difundir la información y garantizar el acceso público a la memoria. Nos llena de esperanza integrar un proyecto que desea hacer real y accesible para nosotros y para otras colecciones la concreción de esos mismos objetivos.

Ante documentos que atravesaron siglos y que nos revelan indicios de nuestras historias, asumimos co-

tidianamente la misión de hacerlos llegar a otras personas hoy y en el futuro. El Museo Portátil es más que una solución tecnológica accesible para la preservación documental y de la información, sino que es un puente. Y ser un eslabón en esta conexión entre personas y sus historias de diferentes territorios y temporalidades es nuestro mayor compromiso.

Pensando en esas conexiones, elegimos para integrar esta acción una muestra de la serie documental premiada como "Memoria del Mundo" por la UNESCO: Los Libros del Banguê. El Banguê fue un servicio de conducción funeraria de africanos y de sus descendientes esclavizados, así como de indigentes falleci-

dos. Instituido por el poder público, este servicio era realizado exclusivamente por la Santa Casa de Misericordia de Bahia, como forma de prohibir el abandono de los cuerpos de personas fallecidas en puertas de iglesias, playas, mares y lugares públicos en general

Los 11 libros de registro de esa actividad, producidos entre los años 1742 a 1856, contienen informaciones sobre la naturalidad de las personas fallecidas, la embarcación, o local de fallecimiento y la reproducción de las marcas hechas con hierro que estas personas, algunas veces, presentaban en sus cuerpos. Estas características hacen de ellos un conjunto documental relevante para los estudios de la diáspora y esclavitud de africanos y sus descendientes lo que, juntamente con el hecho de no conocer el registro equiparable, hace que sea mundialmente relevante.

Junto al ejemplar de esta colección escogido para integrar el proyecto, seleccionamos para su puesta a disposición, de forma inédita, una muestra de la serie documental “Solicitudes del Banguê”. Ese conjunto se compone de notas solicitando el Banguê de la Santa Casa, como era llamado el ataúd que consistía en una especie de camilla hecha con tejido prendido en dos varas de madera que servían de apoyo para permitir que la persona fallecida fuera conducida desde el local del fallecimiento hasta la sepultura. Estas correspondencias son diversificadas en su nivel de detalle, pudiendo presentar un pedido breve, o informaciones más detalladas sobre la persona fallecida y las condiciones de su fallecimiento. También son diversificadas en su forma, dimensiones y procedencia y nos permiten tener acceso a pequeños fragmentos de las historias y trayectorias de africanos en diáspora y sus descendientes en el Brasil esclavista.

Las series documentales relacionadas integran una colección compuesta por documentos generados a partir de las actividades de los establecimientos pertenecientes o administrados por la Santa Casa durante sus 473 años. Son más de 1800 libros y centenas de cajas de documentos de tipologías diversas. Los Libros y las Solicitudes del Banguê, cuando conectados a otros conjuntos documentales, que a partir de la propuesta del Museo Portátil podrán digitalizarse y ponerse a disposición para el público amplio, nos permiten tener acceso a los recorridos de las historias de lucha y resistencia de las poblaciones negras en Brasil y en el Mundo Atlántico. Ellos nos proporcionan indicios, claves interpretativas para comprender y contar nuestras historias.

En la capacitación presencial, realizada durante cuatro días, y en los meses siguientes de diálogo y acompañamiento a distancia, tuvimos la oportunidad de compartir y construir colectivamente, a partir de nuestras experiencias con digitalización y preservación de colecciones, las prácticas sistematizadas en este manual. El proceso de investigación y experimentación fue fundamental para encontrar soluciones accesibles y viables que puedan estar al alcance de todas las personas. Aprendimos mucho con todo el equipo que formó parte del proyecto. Agradecemos la generosidad de todas las personas envueltas que, al dividir el contenido, lo multiplicaron.

Nuestro deseo es que, cada vez más, las colecciones puedan contar con la digitalización como forma auxiliar de preservación documental, al reducir su exposición a la manipulación. Y que más instituciones y organizaciones dedicadas a custodiar y proteger nuestros patrimonios culturales y memorias tengan recursos y la orientación necesaria para preservar y difundir la información y la diversidad de nuestra cultura. Las prácticas que el Museo Portátil propone, sistematizadas en este manual, son el punto de partida. Esperamos que compartir esta experiencia y la socialización de estos conocimientos hagan que la red crezca y continúe perfeccionándose a cada nuevo eslabón.

Diana Santos Souza

Investigadora y digitalizadora
en el Centro de Memoria Jorge Calmon –
Archivo Histórico de la Santa Casa de Bahia

Museo de la Capitanía de Ilhéus



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

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

En el contexto del proyecto Wiki Loves Bahia, en 2021 el Wiki Movimento Brasil entró en contacto con el Museo de la Capitanía de Ilhéus (MCI) para compartir su colección en una colaboración GLAM-Wiki. Aunque habíamos manifestado el interés en esta alianza por creer que el conocimiento y la cultura deben ser accesibles para todos, somos una institución de pequeño porte y no poseíamos colección digitalizada ni condiciones técnicas y financieras para realizar el proceso.

Nos sentimos realmente muy felices con la invitación para participar en el proyecto Museo Portátil que, al reflexionar sobre la realidad de las instituciones culturales brasileñas, busca democratizar el acceso al

proceso de digitalización de colecciones y contribuir para la difusión de la cultura.

Inaugurado en 2019, el Museo de la Capitanía de Ilhéus reúne en su colección donaciones hechas por los ciudadanos locales. Son documentos, muebles y objetos que retratan la historia de la ciudad de Ilhéus desde el siglo XVI.

Para comunicar las primeras ocupaciones del territorio por grupos indígenas, la colección cuenta con objetos de los Tupinambás de Olivença, presentes en la región hasta los días actuales. Reproducciones de mapas retratan la ocupación portuguesa y la fundación de la Capitanía y ponen en contexto la organiza-

ción urbana. Las actividades económicas son tratadas a partir de ejemplares de peroles y diversas herramientas usadas en la extracción de madera y en la producción de harina y de azúcar.

La colección tiene réplicas de objetos de instrumentos utilizados para torturar a personas esclavizadas durante los siglos XVIII y XIX. Esta colección tiene el objetivo de representar la presencia del trabajo esclavizado en la región, la resistencia negra y la rebelión del Engenho de Santana, importante hito de la historia de Brasil, ocurrida en la capitanía en 1789.

Nuestra misión es preservar, conservar y comunicar esta colección que es un testimonio de la historia de la Capitanía de Ilhéus, abordando aspectos sociales, económicos, políticos y culturales. Desde su fundación, el MCI ha cumplido un importante papel educativo con exposiciones y acciones educativas. Por eso, seleccionamos los objetos que serían digitalizados considerando las colecciones cuyas informaciones contribuyen para el desarrollo de esas actividades.

Antes de la digitalización, elaboramos un inventario de las piezas a partir del recorte ya definido y con informaciones sobre tamaño, procedencia y temática. En la selección de los objetos a fotografiar en esta primera etapa del proyecto, llevamos en consideración las dimensiones del estudio fotográfico portátil que forma parte del kit de digitalización de objetos tridimensionales del proyecto Museo Portátil.

La primera etapa de la capacitación para la digitalización de colecciones tuvo lugar en Salvador durante cuatro días de capacitación presencial en que se presentaron los equipos y softwares. Después de las orientaciones teóricas comenzamos las actividades prácticas en las cuales fue posible fotografiar algunos objetos utilizando los kits de digitalización. Esta etapa de experimentación anticipó algunas adversidades cuyas soluciones se construyeron de forma colectiva por medio del acompañamiento remoto y de la compartición de informaciones y experiencias.

En la etapa siguiente, realizada en el MCI, iniciamos la digitalización de los objetos de la colección a partir de algunos procedimientos predefinidos y probados en la capacitación en Salvador. Como la colección del museo tiene objetos de diversos materiales, fue necesario realizar testes con diferentes fondos y tipos de iluminación para determinar cuál resultado estaría más próximo de las características del objeto físico. Después de la finalización del primer lote de digitalización, tuvimos una asesoría remota con el equipo

del Instituto Moreira Salles. Este acompañamiento fue fundamental para que perfeccionáramos el proceso de digitalización de diferentes tipos de objetos y realizar fotografías que representan y valoran los objetos de la colección que fueron digitalizados.

Entendemos que la conservación de un patrimonio solo pasa a ser efectiva cuando el mismo se comparte con su comunidad. Participar en un proyecto como el Museo Portátil es para nosotros motivo de gratitud y orgullo. Agradecemos por el conocimiento y alianzas construidas durante el largo proceso de elaboración de este manual y por la posibilidad de compartir nuestra colección con una comunidad global. Nos enorgullecemos de haber participado en un proyecto de democratización del conocimiento y de la cultura por medio de la digitalización de colecciones con equipos de bajo costo que considera la realidad de las instituciones culturales brasileñas.

Vitória Bispo Carvalho

Museóloga
Municipalidad de Ilhéus, Casa de Cultura Jorge Amado
y Museo de la Capitanía de Ilhéus

Créditos

Este trabajo está licenciado bajo la Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para visualizar una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> o envíe una carta para Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Equipo del proyecto

Carolina Matos

Curaduría

Thaissa Lamha

Producción

Lucas Rodrigues

Design

Cecilia C. B. Cavalcanti

Revisión

Equipo de las Instituciones aliadas

Goethe-Institut

Sven Mensing - Director del Servicio de Información en la región de América del Sur (SAM)

Bethe Ferreira de Souza - Bibliotecaria

Bárbara Giacomet de Aguiar - Coordinadora de Comunicación

Luciana Pareja

Asesoría de prensa

Instituto Moreira Salles

Millard Wesley Long Schisler - Gestor de Acervo

Joanna Americana Castilho - Coordinadora del Núcleo Digital

Marcele de Oliveira Gonçalves - Digitalización y Procesamiento de Archivos

Wallace Amaral Primo Correa - Digitalización y Procesamiento de Archivos

Anna Carolina Pereira da Rocha - Preservación Digital

Reginaldo Carvalho da Silva Junior

- Preservación Digital

Mayra Cristina Lopes Cortes -

Conservadora - Iconografía Brasileña

Marília Scalzo - Coordinadora de Comunicación y Marketing

Marcell Carrasco David - Asistente de Coordinación de Comunicación

Mariana Tessitore - Asistente de Coordinación de Comunicación

Wiki Movimento Brasil

João Alexandre Peschanski - Coordinador

Érica Azzellini - Gerente de Comunidad

Adriane Batata - Asistente de Difusión Comunitaria Wiki Loves Bahia

Equipo de las instituciones incluidas

Santa Casa de Misericórdia de Bahia

Junot Barroso - Gerente de Patrimonio Cultural

Rosana Souza - Coordinadora del

Centro de Memoria Jorge Calmon

Diana Souza - Investigadora en Historia del Centro de Memoria Jorge Calmon

Museo de la Capitanía de Ilhéus

Rogério Feitosa Matos - Director

Nelson Alves - Director Presidente del Centro de Estudios e Investigaciones de Olivença e Ilhéus (CEPOI)

Vitória Bispo Carvalho - Museóloga

Murilo Santos Barbosa - Coordinador

Maria Luísa dos Santos Gomes - Pasante

Versión español

Traducción

María Carbajal

Revisión

Angie Cervellera - Wikimedia Argentina

Brisa Ceccon - Wikimedia Foundation

Giovanna Fontenelle - Wikimedia Foundation

Lucas Piantá - Creative Commons Brasil



44 MUSEU PORTÁTIL