
A obra de arte na era das convergências digitais¹

Giovanna Viana Fontenelle de Araújo²
João Alexandre Peschanski³

CEPID NeuroMat, São Paulo, SP

RESUMO

Este trabalho apresenta uma revisão de literatura sobre dois agregadores online de conteúdo: o Google Art Project e o GLAM-Wiki. Esses dois projetos buscam agregar acervos culturais, em especial de obras de arte. Este artigo apresenta e discute as propostas e ramificações desses agregadores, salientando suas semelhanças e diferenças na confluência do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Google Art Project; GLAM-Wiki; Wikipédia; arte; convergência.

INTRODUÇÃO

A convergência de informações caracteriza-se pela reunião de mídias ou veículos em uma plataforma em comum de distribuição (JENKINS, 2009). Desde 1980, acadêmicos descrevem a tendência da convergência como uma prática crescente, associada à facilitação e ampliação dos processos (HOWARD, 2014). A convergência de informações não é, obviamente, um fenômeno recente, já sendo observado no mundo da arte do século XVI, com a criação de gabinetes de curiosidades, que reuniam objetos de importância cultural e histórica em um só lugar. No século XVIII, instituições passaram a reunir esses objetos de acordo com o seu formato e foram criadas instituições separadas para cada gênero de objeto: museus para produções naturais e fabricadas, livrarias para documentos escritos e arquivos para os manuscritos. Esse tipo de divisão permanece ativa até hoje, mas nas últimas três décadas caminha-se para uma convergência digital com agregação ainda maior, em espaços digitais onde todos esses

¹ Trabalho apresentado no IJ05 – Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XIV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Este trabalho integra o projeto FAPESP 2013/07699-0.

² Recém-graduada do curso de jornalismo da Faculdade Cásper Líbero, bolsista FAPESP (processo 2018/00217-3), e-mail: giofontenelle@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor de Ciência Política na Faculdade Cásper Líbero. A participação nesta pesquisa tem apoio do Centro Interdisciplinar de Pesquisa da Faculdade Cásper Líbero, e-mail: japeschanski@casperlibero.edu.br

modelos convergem, se encontram e se interligam na forma de conhecimento coletivo (CASTILHA, 2013; HOWARD, 2013; HOWARD, 2014).

Nesse contexto, este artigo apresenta duas iniciativas que se propõem a colocar em prática o papel de agregadores online de conteúdo: o Google Art Project e o GLAM-Wiki. A partir de uma revisão de literatura, serão apresentados criticamente uma caracterização de cada um dos projetos, seus objetivos, iniciativas e resultados.

O objetivo deste trabalho é analisar as ramificações que dois dos principais agregadores digitais de obras de arte, o Google Art Project e o GLAM-Wiki, trazem para o assimilação da obra de arte na época do compartilhamento livre de informações. Nesse sentido, também busca-se oferecer um panorama do atual estado das instituições culturais, como museus, que viabilizam conteúdo para as duas plataformas. O estudo aqui apresentado avalia, a partir dos critérios que os próprios projetos se colocam e de parâmetros mais gerais, se os intuitos dos projetos são efetivamente alcançados.

Google Art Project (GAP)

A Google é uma empresa conhecida por ser a criadora da principal ferramenta de busca digital do mundo. Em sua página oficial, afirma que a sua principal missão é organizar e dispor toda a informação útil existente⁴. Para colocar esse objetivo em prática no mundo da arte, a Google criou a iniciativa Google Art Project (GAP).

“Toda a arte do mundo na ponta de seus dedos”: esse é o slogan e o título que encontra-se na página de descrição do GAP. Lançado no dia 1º de fevereiro de 2011, o projeto almeja reunir a totalidade das obras de arte existentes no mundo em um só lugar. Ou seja, democratizar a aproximação à arte, através da disponibilização de acervos em uma só plataforma, em alta qualidade e com interatividade, a partir de parcerias com instituições culturais (BAYER, 2014; BROUILLET, 2012; FILHO, 2016; PROCTOR, 2011; PAPAKONSTANTINO; HERT, 2012; VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016).

Inicialmente, a iniciativa realizou parcerias com 17 museus da Europa e dos Estados Unidos e 1.061 pinturas foram disponibilizadas⁵. Entretanto, não foi possível dispor “toda a arte do mundo”, como o slogan afirma, já que para o compartilhamento desse conteúdo, a Google tem que levar em consideração os direitos associados às

⁴ Disponível em: <<https://www.google.com/intl/pt-BR/about/>>, Acesso em: 15 maio de 2018.

⁵ Disponível em: <<https://googleblog.blogspot.com/2011/02/explore-museums-and-great-works-of-art.html>>, Acesso em: 15 mai. 2018.

imagens. Muitas obras de arte não estão em domínio público e geralmente sua divulgação depende de um pagamento (COHEN, 2012). Mesmo que uma obra esteja sob os cuidados de um museu, não é necessariamente o museu que pode providenciar a permissão de compartilhamento de imagem (PAPAKONSTANTINOU; HERT, 2012).

Para evitar o custo associado a pagar pelo direito de reprodução de imagem, a Google optou por dar preferência ao compartilhamento de obras já em domínio público (COHEN, 2012). Os quadros são carregados na plataforma com suas respectivas versões digitalizadas em alta resolução e metadados, como informações de descrição e propriedades técnicas (POLACCI, 2015; VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016).

O usuário pode percorrer o site do Google Art Project de objeto em objeto, através das coleções de cada museu (por meio de informações como nome, autor, material e data) ou recorrendo aos movimentos artísticos (BAYER, 2014; FILHO, 2016). A navegabilidade é baseada na colocação das informações em um mesmo banco de dados, sem que existam as dificuldades oferecidas quando as obras estão apenas nos sites das suas próprias instituições. Em um só local, estas obras e informações estão, dessa forma, interligadas (PAPAKONSTANTINOU; HERT, 2012).

Na plataforma do Google Art Project, o usuário também tem acesso, além da página individual de cada objeto, a um tour virtual pelo espaço dos museus, uma função chamada *Street View*. Esse atributo do projeto é um dos principais da iniciativa, porque dá um passo além no objetivo central do GAP: além de popularizar a aproximação com a obra de arte em si, também democratiza o próprio espaço físico do museu (POLACCI, 2015; VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016).

Funcionando de forma similar ao Google Maps, o *Street View* utiliza fotos tiradas da área física de cada um dos museus para recriar um passeio virtual pelo lugar (VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016). As imagens são feitas através de uma câmera 360°, que é disposta sobre uma plataforma móvel. A lente fica a 1,70 metro do chão para imitar um ser humano de tamanho médio e passar ao usuário a sensação mais próxima de um passeio real pela instituição (BARBOSA, 2014; BONACINI, 2013). Caso o local fotografado exiba obras que ainda não estão em domínio público, a Google borra essas imagens durante o tour do *Street View*, para não violar direitos (BALLARD, 2014).

Outra característica do GAP é a produção de fotos tiradas em gigapixel. Consideradas de altíssima resolução, essas imagens contam com 7 bilhões de

megapixels (BARBOSA, 2014; LIMA; SANTOS; FRANCISCO, 2016) e são tiradas com uma câmera especial, a Art Camera. É possível acessá-las com um superzoom, que oferece ao usuário a possibilidade de enxergar os mais pequenos detalhes da obra, que não são vistos a olho nu (hiper-realidade), como as rachaduras na tinta e as pequenas pinceladas do artista (BAYER, 2014; FILHO, 2016; VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016).

Manter todas essas informações em um só site mostrou-se um desafio para a Google. Esse desafio está em parte relacionado ao número de funcionários limitados da empresa e à escolha por plataforma fechada (sem código fonte liberado para o público ou *open source*) (BONACINI, 2013). A parceria estabelecida para a realização do GAP deixa nas mãos dos próprios museus a seleção das obras que serão exibidas, o fornecimento de suas fotos e dados técnicos e o próprio carregamento de alguns desses dados na plataforma do GAP (PAPAKONSTANTINO; HERT, 2012). Ficam por conta da Google a manutenção do site, a realização do *Street View* e o uso da Art Camera. A Google não modifica ou incrementa as informações providas nas parcerias (BROUILLET, 2012; FILHO, 2016).

Apesar de a câmera e a equipe da empresa realizarem as fotos em gigapixel, o único produto pertencente ao Google neste projeto são as imagens feitas através do *Street View*. Este aspecto é definido no contrato da parceria com cada museu (BORN, 2012; CASTILLA, 2013; PAPAKONSTANTINO; HERT, 2012).

Iniciativas

De acordo com o site da Google⁶, em 2012, outras 134 instituições juntaram-se ao GAP e a plataforma passou a atender 18 línguas. Já em 2013, os números passaram para 250 acervos e 40 mil objetos (BONACINI, 2013). Em 2018, são milhões de obras de arte e mais de mil parceiros. O GAP começou somente trabalhando com pinturas, mas abriu espaço objetos e outros tipos de coleções (BAYER, 2014; FILHO, 2016).

No Brasil, o GAP foi introduzido em 2014, com a participação da Pinacoteca do Estado de São Paulo e do Museu de Arte Moderna de São Paulo (BARBOSA, 2014). De acordo com a plataforma do GAP, em 2018, a parceria já foi estabelecida com 42 entidades do país para o carregamento de dados de mais de 12 mil itens. O *Street View*,

⁶ Disponível em: <<https://www.google.com/culturalinstitute/about/partners/>>, Acesso em: 15 mai. 2018.

por sua vez, foi realizado com 129 museus, porque esta função ocorre também em instituições que não necessariamente oferecem obras e documentos⁷.

O GAP integra o Google Arts & Culture, uma iniciativa criada para reunir em um só lugar e interligar os quatro grandes projetos culturais da Google: o Historic Moments, que disponibiliza algumas exposições históricas⁸; o World Wonders Project, que, através da tecnologia *Street View*, oferece a visualização de locais considerados patrimônios mundiais pela UNESCO⁹; o Street Art Project, que mostra algumas obras da arte de rua contemporâneas¹⁰; e o GAP (FILHO, 2016).

Desde 2015, o Google Arts & Culture também conta com um aplicativo para smartphones e tablets (FILHO, 2016). Em 2018, o app passou a realizar uma iniciativa em que *selfies* dos usuários eram combinadas com as pinturas de retratos disponíveis no GAP, para que fosse possível encontrar pares semelhantes, através de um cruzamento de informações e de acordo com as características físicas identificadas nas imagens¹¹.

Resultados

De acordo com o site e o blog do próprio projeto, em 2018, o Google Art já conseguiu reunir mais de 5,8 mil artistas, 231 tipos diferentes de materiais (tinta à óleo, fotografia, gravura), 121 movimentos de arte, 630 eventos históricos, cerca de 6,4 mil figuras históricas e 10,3 mil locais.

A questão dos direitos patrimoniais tem um impacto determinante para o tipo de ação do GAP. Como a Google não está disposta a pagar pela reprodução das obras que ainda não estão em domínio público, parte da história da arte recente pode ficar ausente da plataforma, deixando um vácuo de conteúdo (COHEN, 2012; PROCTOR, 2011).

A Google não disponibiliza dados relativos ao impacto nos sites dos museus após o GAP, mas as instituições reportaram uma mudança positiva no tráfego online, após a adesão ao projeto. Na primeira semana do Google Art, por exemplo, a plataforma teve mais de 10 milhões de acessos e a função de galeria do GAP (onde os usuários

⁷ Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/search?q=brasil>>, Acesso em 15 mai. 2018.

⁸ Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/project/historic-moments>>, Acesso em: 10 mai. 2018.

⁹ Disponível em: <<https://www.google.com/culturalinstitute/about/wonders/>>, Acesso em: 10 mai. 2018.

¹⁰ Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/project/street-art>>, Acesso em: 10 mai. 2018.

¹¹ Disponível em: <<https://www.blog.google/outreach-initiatives/arts-culture/exploring-art-through-selfies-google-arts-culture/>>, Acesso em: 10 mai. 2018.

constroem a sua própria seleção de arte) contou com mais de 70 mil usuários ativos (BONACINI, 2013; ENHUBER, 2015).

- *Street View*

A maior parte das pesquisas e artigos na literatura que mencionam o Google Art Project dá destaque para a função *Street View*, mais do que para as imagens em gigapixel e os dados oferecidos. É possível que esse destaque esteja associado a essa tecnologia permitir um tipo diferente de aproximação — mais interativa, realista, de entretenimento — com a obra de arte exibida em um museu (CASTILLA, 2013; VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016; POLACCI, 2015).

O *Street View* é também objeto de críticas, sendo, de acordo com Nancy Proctor (2011), a iniciativa com menor êxito do GAP. Quando utiliza esta tecnologia, o usuário não pode se mover ou se posicionar livremente. Ele fica preso a lugares pré-determinados do museu, ou seja, aos locais em que a lente da câmera fotografou (VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016). Por isso, a navegação do *Street View* não seria tão fácil, intuitiva e autônoma como uma visita real (POLACCI, 2015).

O *Street View* não oferece uma boa visão de objetos e esculturas, de acordo com estudiosos, na medida em que é difícil ver os detalhes dos itens em 3D da distância que a câmera é posicionada (BALLARD, 2014; VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016). Para mais detalhamento, o usuário deve sair do modo *Street View* e acessar a página própria do item. A página oferece uma visualização estática, mas muito mais profunda e detalhada. Por isso, a visualização em *Street View* é mais efetiva para se ter uma noção espacial do museu, de que forma a obra de arte está posicionada e ao lado de quais outros objetos, com o intuito do usuário entender a visão que o museu espera proporcionar com o seu acervo (POLACCI, 2015).

Com relação à função *Street View*, o objetivo do GAP é proporcionar uma experiência que imitasse uma visita ao museu. Entretanto, de acordo com Vosinakis e Tsakonas (2016) e Agostino (2013), a intenção não era substituir uma sensação pela outra. Essa dificuldade em reproduzir a mesma situação repousa no tipo de sentimento que um passeio físico por esse tipo de instituição fornece. Uma visita ao museu acontece fora do cotidiano, o que produz expectativa (POLACCI, 2015). Não só o *Street View* não oferece o mesmo tipo de vivência, como não causa o mesmo impacto visual

de ver uma obra com seu tamanho real, moldura e outros atributos físicos (CARMO, 2015). A caráter do museu, de templo da arte, não é transferido para a meio digital (PANAGIOTOPOULOU, 2011; POLACCI, 2015).

Por fim, o *Street View* não providencia um guia para orientar o visitante no ambiente físico do museu. O que a Google oferece é uma seleção com as obras mais importantes do recinto, o que conduz o usuário a itens pré-determinados. Isso diminui a possibilidade de a pessoa de escolher o que ver (POLACCI, 2015).

- Gigapixel e página de detalhes

Apesar de ser a forma mais tradicional de visualização de uma obra de arte, já que se assemelha bastante a dos sites dos museus, a página com os detalhes do objeto e sua imagem digitalizada é considerada o aspecto mais importante do Google Art Project (VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016). Há nela as informações que dão significado à obra e a contextualizam na história e na arte (POLACCI, 2015).

Na página de cada objeto, situa-se a imagem da obra. Em alguns casos, a foto está em ultrarresolução, em gigapixel. De acordo com Vosinakis e Tsakonas (2016), o gigapixel proporciona um detalhamento e relação com a pintura maiores do que o próprio artista teve durante a sua realização e, dessa forma, complementa muito mais uma visita ao museu (BEIL, 2013; PANAGIOTOPOULOU, 2011; PROCTOR, 2011; VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016).

É neste sentido que o gigapixel e os detalhes técnicos compreendem a tese de Polacci (2015): mesmo com a visualização aproximada e as informações técnicas (e históricas, em alguns casos) oferecidas pelo GAP, a função gigapixel ainda atende mais a intenção de saciação visual, de entretenimento, do que de conhecimento. O gigapixel e os detalhes também podem despertar curiosidade. O ato de inspecionar uma obra de arte de perto atribui uma relação de mistério com o objeto e convida o usuário a explorar mais (POLACCI, 2015). A dificuldade, então, repousaria na questão: o usuário sentiria-se compelido o suficiente para sair do site do Google Art e procurar mais informações complementares? (PAPAKONSTANTINO; HERT, 2012).

Avaliação

Em frente aos seus concorrentes, sites de museus ou plataformas de outras instituições culturais, o GAP é visualmente estimulante. É dito que conta como uma equipe que conhece bem as necessidades visuais do público e como conquistá-las (LOPATOVSKA et al., 2013). Nancy Proctor (2011) chega a afirmar que a interface com design simples e limpo é uma das vantagens da plataforma. O visual *clean*, branco e descomplicado é ideal para uma navegação mais fácil e intuitiva (LOPATOVSKA et al., 2013), porém acaba comprometendo o conteúdo.

Para atender à necessidade do entretenimento, entretanto, a plataforma acaba vazia de informações complementares, que poderiam ser fornecidas ao usuário (POLACCI, 2015). Há uma falta de links externos e informações bibliográficas nas páginas individuais das obras de arte. Através do GAP, os usuários não são levados a procurar por esses complementos (PAPAKONSTANTINO; HERT, 2012; PROCTOR, 2011). Na maioria dos casos, o site do museu fornecido abaixo da imagem, entre os metadados do item, geralmente faz conexão apenas com a página inicial e não para um link explicativo do objeto (POLACCI, 2015). Esta falta de links externos também dificulta o trabalho dos museus, porque essas instituições não conseguem, dessa forma, entender de onde o acesso é proveniente e desenvolver iniciativas que atraiam o público (BARBOSA, 2014; ENHUBER, 2015; FILHO, 2016).

É também de se notar que o GAP não fornece a opção fácil de download. Esse aspecto limita a utilização do Google Art. Como afirma Marisa Enhuber (2015), a digitalização da arte, principalmente as de alta resolução e qualidade como as produzidas pela Google, têm competências e aptidões educacionais importantes (BARBOSA, 2014; BORN, 2012). Poderia oferecer a opção de impressão 3D, que levaria a iniciativa para outro patamar, fornecendo a oportunidade de instituições de ensino de reproduzir essas obras de arte fisicamente, modificando e aumentando a qualidade do ensino (VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016; ENHUBER, 2015).

GLAM-Wiki

A Wikipédia é um dos maiores e mais importantes sites do mundo. Nos rankings de audiência, a plataforma costuma ficar entre os cinco primeiros colocados. Além disso, em 2018, atua mundialmente em mais de 300 línguas, conta com mais de 40 milhões de páginas e também atua como um ponto de convergência de informação

(PROCTOR, 2011; SAORÍN, 2013; VOSINAKIS; TSAKONAS, 2016; WYATT, 2011).

A Wikipédia faz parte de um conjunto de projetos mantidos pela Fundação Wikimedia que funcionam como plataformas colaborativas. São centenas de milhares de usuários ativos, que criam e editam conteúdos, monitoram livremente tudo que é produzido e corrigem a maioria dos erros (SAORÍN, 2013; WYATT, 2011).

Wikimedia Commons é a plataforma multimídia da Wikipédia. Nela, pessoas do mundo inteiro colocam imagens, vídeos, áudios e vários outros tipos de mídia, que podem ser usados e compartilhados livremente. O projeto usa o inglês como língua base, mas o seu conteúdo é utilizado na ilustração de verbetes e assuntos em qualquer língua na Wikipédia (SAORÍN, 2013; YOSHIMURA, 2011).

O desenvolvimento dos projetos Wikimedia deu-se no contexto de ampliação da atuação digital de instituições culturais. Nessa confluência, surgiu uma série de iniciativas conhecidas como Wiki-GLAM ou GLAM, iniciais em língua inglesa para “galleries, libraries, archives and museums” (VAIDYA et al., 2014) ou, em português, “galerias, bibliotecas, arquivos e museus”. Tais iniciativas tendem a encorajar as organizações que lidam com bens culturais a cooperarem com esse esforço colaborativo que orbita os projetos Wikimedia, no intuito de fornecer e aprimorar a coleção de recursos abertos para projetos como a Wikipédia (SOITO, 2017). Essas iniciativas se inserem ainda num contexto em que bibliotecas e museus estão digitalizando amplamente suas coleções, disponibilizando de forma on-line seus acervos em seus respectivos sites ou portais institucionais (ROSNAY, 2011).

As iniciativas GLAM-Wiki baseiam-se no carregamento de acervos, normalmente a partir de parcerias com instituições culturais do mundo inteiro, com o intuito de compartilhar as suas obras livremente nas plataformas Wikimedia. O primeiro GLAM-Wiki oficial realizado foi com o Museu Britânico (SAORÍN, 2013; YOSHIMURA, 2011), em 2010. Em 2018, mais de 150 instituições já participaram. Entre as mais renomadas estão o Palácio de Versalhes, na França; o Museu Picasso; o Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA); o Metropolitan Museum of Art (MET); e a UNESCO. No Brasil, iniciativas Wiki-GLAM estão sendo desenvolvidas com o Museu Paulista da Universidade de São Paulo e com o Arquivo Nacional. A iniciativa também já foi realizada com o Museu de Anatomia Veterinária da Faculdade

de Medicina Veterinária e Zootecnia e com a Matemática, ambos da Universidade de São Paulo¹². Globalmente, é notado que as principais instituições participantes são museus de arte (HOWARD, 2014).

As obras carregadas através das parcerias do GLAM-Wiki aparecem no Commons com informações estruturadas, que podem ser divididas em: dados do arquivo, dados da página e dados referentes ao conteúdo. Com relação ao arquivo, a página mostra, além do recurso multimídia da própria obra, os dados técnicos oferecidos pela instituição parceira, como as dimensões, o autor ou o material. Também conta com uma descrição da obra, que pode aparecer em várias línguas. Abaixo, fica a permissão de compartilhamento da obra ou licença. Por fim, estão as categorias, palavras que servem para conectar e organizar as obras que existem no Commons. No caso de fotografias, uma categoria pode contar com o nome do fotógrafo da imagem e o usuário, ao clicar nesta categoria, consegue acessar todas as fotos desse mesmo artista. O mesmo pode ser feito com ano, movimentos artísticos e até outras informações que aparecem na obra. Em alguns casos, a imagem pode contar com anotações, que ajudam o usuário a identificar outros elementos visuais do item (SAORÍN, 2013; VAIDYA et al., 2014).

As obras das parcerias GLAM-Wiki também podem estar no Wikidata, com metadados estruturados, que são disponibilizados na página com o intuito de montar um banco de dados com informações secundárias (que dependem de referências), mas também de alimentar e manter outras plataformas wiki, como o Wikipédia e o Commons. O Wikidata também funciona independente do idioma, já que a estruturação dos dados é multilíngue. Uma caixa de informações de uma pintura na Wikipédia em qualquer língua, por exemplo, pode ser alimentada pela página do item no Wikidata automaticamente, o que possibilita o compartilhamento de informações corretas e atualizadas (SAORÍN, 2013; VAIDYA et al., 2014; VRANDEČIĆ; KRÖTZSCH, 2014).

Na Wikipédia, as obras provenientes do GLAM-Wiki aparecem com os dados fornecidos pelas instituições parceiras, que podem ser retiradas do Wikidata ou do Commons, mas sempre com as devidas referências. Na página, os usuários podem trabalhar na edição e disponibilização de informações enciclopédicas ligadas à obra. A

¹² Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:GLAM/Projetos_em_portugu%C3%AAs>, Acesso em: 20 jun. 2018.

Wikipédia é o projeto de maior visibilidade e de certo modo materializa as produções dos outros projetos, em especial o Commons e o Wikidata (VRANDEČIĆ; KRÖTZSCH, 2014).

Resultados

Os resultados das iniciativas Wiki-GLAM não seguem um padrão, pois são diretamente influenciados pela comunidade de editores voluntários. O principal intuito é estabelecer formas de convergência de informação. Como documentos, objetos históricos, obras de artes e suas informações atreladas encontram-se espalhados pela internet em diversos sites e pequenos bancos de dados de instituições que os guardam fisicamente, encontrar esses itens na internet é quase tão difícil quanto encontrá-los *offline*, já que as barreiras digitais tendem a imitar os obstáculos reais e as limitações geográficas (PAPAKONSTANTINOU; HERT, 2012). O conteúdo de GLAM pode ser utilizado em qualquer projeto Wikimedia, com especial destaque para a Wikipédia, o Wikimedia Commons e a base de dados colaborativa Wikidata.

Vale notar que as imagens utilizadas nos projetos Wikimedia devem possuir uma licença livre ou estarem em domínio público; e imagens em boa qualidade que atendam a esses critérios específicos tendem a ser especialmente escassas. Desse modo, quando uma instituição como um arquivo ou museu compartilha parte de seu acervo via uma iniciativa GLAM, é provável que os arquivos de mídia, em geral imagens, tornem-se rapidamente a ilustração padrão na Wikipédia. Afinal, imagens surgidas num segundo momento, mesmo que oferecidas oficialmente por outras instituições, teriam não apenas que provar sua relevância para o artigo, mas também que são superiores às imagens previamente existentes (WYATT, 2011).

Através do aspecto colaborativo, os documentos compartilhados por meio do GLAM-Wiki também ganham outra esfera de importância e de possibilidades de conhecimento. Entrando na esfera wiki, esses objetos ficam sujeitos a serem vistos por muito mais pessoas. Estes usuários são provenientes de diferentes lugares do mundo, oferecem diversos tipos de bagagens culturais e podem ajudar a melhorar, aprimorar e desenvolver as informações conhecidas sobre os itens (SAORÍN, 2013; YOSHIMURA, 2011). Além disso, a Wiki organiza eventos e reuniões para falar sobre o GLAM-Wiki

(como o Wikimania) e realizar edições a partir dos conteúdos disponibilizados por meio da iniciativa (SAORÍN, 2013; YOSHIMURA, 2011; WYATT, 2011).

Portanto, os ganhos educacionais e de investigação acadêmicas são ativos no GLAM-Wiki. Apesar de a Wikipédia, em si, não aceitar pesquisas inéditas entre os textos das suas páginas, estudos e trabalhos realizados e iniciados através do conteúdo disponibilizado nas plataformas wiki são estimulados.

Os vários elementos aqui expostos contribuem para ampliar a disseminação e o remix do conteúdo inserido por instituições culturais nos projetos Wikimedia. O download e a manipulação são facilitados, desde que seguidas as regras de atribuição do conteúdo e os princípios dos projetos Wikimedia (MORAES et al., 2016).

Um dos principais desafios é, dada a heterogeneidade de formas com que um Wiki-GLAM pode ser realizado, estabelecer processos típicos a serem seguidos e contabilizar os resultados. É entendido que, de certo modo, cada carregamento e cada parceria é um recomeçar, com pouca capacidade efetiva de alimentar-se sobre realizações anteriores (WYATT, 2011).

Avaliação

Tradicionalmente, as instituições que lidam com bens culturais estão alinhadas a um modelo de trabalho fechado e centralizador, no qual tendem a contar com uma curadoria especializada, equipe remunerada e pessoas responsáveis por pesquisas próprias e pela produção de uma informação que é vista de certa forma como algo consolidado ou definitivo. Além disso, elas têm como foco típico objetos físicos e instalações igualmente situadas no chamado “mundo real”, muito embora museus virtuais tenham se popularizado nos últimos anos. Uma vez descritas, as iniciativas GLAM podem, num primeiro momento, trazer um senso de contradição àquilo que as instituições que lidam com o chamado patrimônio artístico e cultural representaram ao longo dos anos. Muito embora essa aparente contradição possa ser frequentemente desfeita, a bibliografia consultada aponta algumas dificuldades e pontos controversos nos casos analisados, principalmente em relação à questão do relicenciamento e às possibilidades de manter um modelo de negócios para a instituição em si. Uma razão para restringir o acesso mesmo a obras em domínio público, por exemplo, seria a crença

de que a monetização de usos reservados traria financiamento adicional para um processo de digitalização, em geral algo custoso (ROSNAY, 2011).

O fato de que essas instituições eventualmente recebam financiamento público para a preservação e distribuição de suas coleções é um adicional complicador e traz a questão do movimento pelo acesso aberto (*open access*). A demanda por uma mudança política sobre essa questão aparece especialmente no contexto da internet e está causando uma real mudança na maneira pela qual se divulga o conhecimento científico.

Iniciativas GLAM-Wiki são, como visto, processos de convergência de informações com uma base de abertura de conhecimento radical. Isso exige das instituições culturais um processo de educação interno, de justificativa mais profunda desse tipo de atividade (WYATT, 2011). Há um custo operacional real a ser levado em conta, mas também um processo de retroalimentação que contribui para a melhoria de conteúdo de interesse da instituição ou do pesquisador que difunde nos projetos Wikimedia (PAIXÃO et al., 2016).

Considerações finais

Na primeira seção deste artigo, explorou-se a definição e o papel do agregador digital de conteúdo artístico e histórico, o Google Art Project, para o atual processo de convergência da informação. Neste trecho, utilizou-se a literatura sobre a plataforma para entender as suas tecnologias e iniciativas, compreender as suas implicações para a sociedade e para o novo modo de interação da cultura. Já na segunda parte do trabalho, investigou-se o conceito de GLAM-Wiki: seu histórico, definição e iniciativas. Os seus objetivos foram traçados, assim como os seus possíveis desdobramentos.

Por mais que este artigo não tenha pretendido comparar as duas estratégias de convergência digital, o que exigiria uma metodologia específica, a ser desenvolvida em pesquisa futura, pode-se notar, intuitivamente, pontos semelhantes entre as iniciativas investigadas: ambas promovem e estimulam a convergência de informações e o compartilhamento de obras e documentos em espaços cada vez mais próximos e de maneira mais interligada. Pontos destoantes também foram percebidos; uma questão que se formula é em que medida essas diferenças estabelecem princípios de complementaridade ou contraditoriedade. Uma forma de responder a isso é a partir de processos específicos de compartilhamento tanto do GAP como do GLAM-Wiki,

utilizando um mesmo projeto de atuação, para a ilustração de seus efeitos e alcances na prática, o que se espera apresentar em pesquisa futura.

REFERÊNCIAS

- AGOSTINO, Cristiano. **Contemporary digital museum in theory and practice**. University of Edinburgh, Escócia, 2013.
- ALAM, Sultana Lubna. CAMPBELL, John. **A conceptual framework of influences on a non-profit GLAM crowdsourcing initiative: A socio-technical perspective**. 24th Australasian Conference on Information Systems Socio-technical model of crowdsourcing influences 4-6 Dec. Melbourne, Austrália, 2013.
- ALBUQUERQUE, Fellipe Eloy Teixeira. **Do espaço expositivo ao simulador de visitas Google Art Project**. Universidade Federal de São Paulo, Brasil, 2015.
- BALLARD, Susan. **A Robot Walks into a Room: Google Art Project, The New Aesthetic, and the Accident of Art**. Canadá, 2014.
- BARBOSA, A. Lombardi. **Museu 2.0: Como a tecnologia pode influenciar o público nos museus de arte da cidade de São Paulo**. Buenos Aires, Argentina: Congresso Iberoamericano de Ciência, Tecnologia, Innovación y Educación, 2014.
- BAYER, Alanna. **Evangelizing the ‘Gallery of the Future’: a Critical Analysis of the Google Art Project Narrative and its Political, Cultural and Technological Stakes**. University of Western Ontario, Canadá, 2014.
- BEIL, Kim. **Seeing syntax: Google Art Project and the twenty-first-century period eye**. 2013.
- BONACINI, Elisa. **Communication and enhancement of Italian cultural heritage by Google**. Universidad Nacional de La Plata, 2013.
- BORN, Rodrigo Montandon. **De simulacro às novas mídias no ensino de arte**. Universidade do Estado de Santa Catarina, Brasil, 2012.
- BROUILLET, Karine Léonard. **L'exposition virtuelle: nouvelle forme de diffusion et de représentation des œuvres**. Université de Montréal, Canadá, 2012.
- CARMO, Ana Carolina Rigoni. e FOFONCA, Eduardo. **Arte na sociedade híbrida: a experiência dos museus virtuais**. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2015.
- CASTILLA, Carolina Cerón. **La primera versión del Instituto Cultural de Google: el Art Project**. Comunicación, Cultura y Política: revista de Ciencias Sociales, Vol. 4 - No. 2. 2013.
- COHEN, Patricia. **Art is Long; Copyrights can even be longer**. The New York Times, 2012. Disponível em <http://dunnington.com/pages/news/artIsLongCopyrightsCanBeEvenLongerNYTimes.pdf>, Acesso em: 10 mai. 2018.
- DAVIS, Wendy. HOWARD, Katherine. **Cultural policy and Australia's national cultural heritage: issues and challenges in the GLAM landscape**. The Australian Library Journal, 62 (1), pp. 15-26, 2013.
- ENHUBER, Marisa. **Art, space and technology: how the digitisation and digitalisation of art space affect the consumption of art — a critical approach**. Maastricht University, Holanda, 2015.
- FILHO, Elias do Nascimento Melo. **Museu virtual: Google Cultural Institute e Google Art Project**. Universidade de Brasília, Brasil, 2016.
- HOWARD, Katherine. **GLAM (re-)convergence and the education of information professionals. In A GLAMorous Future? Reflecting on Interactive Practice Between Galleries, Libraries, Archives and Museums**. Victoria University, Wellington, Nova Zelândia, 2013.
- HOWARD, Katherine. **There and back again: Is there a need for GLAM education?** Queensland University, Australia, 2014.

- HYLLAND, Ole Marius Hylland. **Even Better than the Real Thing? Digital Copies and Digital Museums in a Digital Cultural Policy**. Linköping University, Suécia, 2017. Disponível em <<http://www.cultureunbound.ep.liu.se/v9/a06/cu17v9a06.pdf>>, Acesso em: 10 mai. 2018.
- JENKINS, Henry. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. New York: New York University Press, 2006.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- LIM, Shirley. LIEW, Chern Li. **Metadata quality and interoperability of GLAM digital images**. Victoria University of Wellington, Wellington, Nova Zelândia, 2011.
- LIMA, Fábio Rogério Batista. SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa. e FRANCISCO Julio Bittencourt. **Museus e virtualidades: uma relação para o século XXI**. 2016.
- LOPES, Valter Frank de Mesquita. **O museu virtual como ecossistema comunicativo: um estudo da semiose dos processos comunicativos do Google Art Project**. Universidade Federal do Amazonas, Brasil, 2011.
- LOPATOVSKA, Irene. BIERLEIN, Iris. LEMBER, Heather. e MEYER, Eleanor. **Exploring requirements for online art collections**. 2013.
- MORAES, Renato. et al. **Wiki-pedagogia no Jornalismo: o caso do Projeto Wikipédia da Faculdade Cásper Líbero**. Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo, Vol. 6, No 18, 2016. Disponível em: <<http://www.fnpi.org.br/rebej/ojs/index.php/rebej/article/view/443>>, Acesso em: 15 mai. 2018.
- PAIXÃO, Fernando da. et al. **O uso da Wikipédia na difusão científica**. São Paulo, 2016.
- PANAGIOTOPOULOU, Iionna. **A Rembrandt in virtually everyone's living room? The Google Art Project and its promise of a global and democratic art learning experience**. 2011.
- PAPAKONSTANTINO, Vagelis. e HERT, Paul de. **Legal challenges posed by online aggregation of museum content: the cases of Europeana and the Google Art Project**. Bélgica, Vrije Universiteit Brussel, 2012.
- POLACCI, Francesca. **The Google Art Project: Democratisation of art or ideology of transparency?** Università degli Studi di Siena, Itália, 2015.
- PROCTOR, Nancy. **The Google Art Project: A New Generation of Museums on the Web?**, 2011.
- ROSNAY, M. Dulong. **Access to digital collections of public domain works: enclosure of the commons managed by libraries and museums**. 2011.
- SAORÍN, Tomás. **Iniciativas GLAM-Wiki: Wikipédia como oportunidade para instituciones culturales**. Anuario ThinkEPI, v. 7, pp. 78-85, 2013.
- SOITO, Laura. **Freeing Knowledge: Approaches to Foster Collaboration Between Academic Libraries and the Wikipedia Community**. 2014.
- VAIDYA, Gaurav et. al. **DBpedia Commons: Structured Multimedia Metadata from the Wikimedia Commons**. 2014.
- VRANDEČIĆ, Denny; KRÖTZSCH, Markus. **Wikidata: A Free Collaborative Knowledgebase**. Communications of the ACM, New York, v. 57, n. 10, out. 2014, p. 78-85. Disponível em: <<https://cacm.acm.org/magazines/2014/10/178785-wikidata/fulltext>>. Acesso em: 10 mai. 2018.
- VOSINAKIS, Spyros. e TSAKONAS, Yannis. **Visitor experience in Google Art Project and in second life-based virtual museums: a comparative study**. University of the Aegean, Grécia, 2016.
- YOSHIMURA, Karen Smith. **Social Metadata for Libraries, Archives and Museums Part 1: Site Reviews**. OCLC Research, 2011.
- WYATT, Liam. **Wikipedia & Museums: Community Curation**. 2011.