

Vítor Oliveira Jorge
[Coordenador]

CONSERVAR PARA QUÊ?

8ª Mesa-redonda de Primavera

*Realizada na Faculdade de Letras da Universidade do Porto
nos dias 26 e 27 de Março de 2004*

PORTO·COIMBRA

Faculdade de Letras da Universidade do Porto
Departamento de Ciências e Técnicas do Património
Centro de Estudos Arqueológicos das Universidades de Coimbra e Porto
(Fundação para a Ciência e a Tecnologia)
2005

PRESERVAR EM REDE

por

Pedro Malaquias, Diana Amaral & Alexandra Alves

“(…) A Internet, uma obscura tecnologia que tinha pouca aplicação para além do mundo exclusivo dos cientistas da informática, dos hackers e das comunidades contra-culturais, tornou-se a alavanca de transição para uma nova forma de sociedade: a sociedade em rede(…)”

Castells, Manuel. (2004) *A Galáxia Internet – Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian

“A vida não vingou no planeta através do combate, mas através da parceria, do *compartilhamento e do trabalho em rede*”

Capra, Fritjof. in: *Redes Sociais e Redes Naturais: a Dinâmica da Vida*. [Em Linha] Disponível em http://www.riis.org.br/redes_teste/rd_1mes_fev2004.cfm. [Consultado em 16/03/2004]

Resumo: O Mundo, um país, uma cidade, uma fábrica, um operário, uma máquina, uma peça, um todo. Vivemos numa sociedade de redes?

As estruturas actuais agem de forma a rentabilizar os meios disponíveis, servindo-se das novas tecnologias para que haja preservação, difusão, partilha e discussão da informação.

A aplicabilidade da rede no mundo dos museus promove a interactividade dando lugar à não fossilização da memória que se dinamiza na preservação dos materiais. Nesse campo a conservação é a palavra-chave para que toda a estrutura não se arruine em si mesma. Sem partilha o mundo é uma concha bachelardiana.

De um mundo fechado, restrito às suas paredes, a indústria de chapelaria transforma-se num museu. A base de dados é a porta que se abre a todas as ligações de conhecimento. A constituição desta base de dados apenas é possível em função do trabalho em rede; para este contribuem de forma significativa as facilidades disponibilizadas pelas novas tecnologias de comunicação e de difusão de informação.

Palavras-Chave: Conservar; rede; museu.

Abstract: The World, a country, a city, a factory, a workman, a machine, an item, a whole. Are we living in a network society?

The structures of the present act in order to optimize available means, by using new technologies in order to achieve present, diffuse, share and discuss information.

Networking in the museums world promotes interactivity preventing the “fossilization” of memory and improving the preservation of heritage. From this point of view conservation is a key word for the keeping of

the whole structure. Without share the world is a Bachelard-like shell. From a world enclosed within its walls, the hat industry becomes a museum. Its data base is an open door to all links of knowledge. For the building of this data base, network is a fundamental element. New technologies are of significant value for these purposes.

Key-words: Conservation; network; museum.

O Mundo, um país, uma cidade, uma fábrica, um operário, uma máquina, uma peça, um todo. Viveremos numa sociedade de redes?

Na era da informação, determinada pela globalização do conhecimento e pelas novas tecnologias, o processamento, transmissão e armazenamento de dados é extraordinariamente facilitado. A Internet encurta distâncias e a digitalização da informação faculta a imediatividade da sua aquisição, troca e difusão, para além de admitir uma interactividade inalcançável tradicionalmente.

O mundo virtual transformou a relação espaço-tempo. Vivemos, como afirma Paul Virilio¹, numa “ditadura da rapidez”, tudo é feito no imediato, no instante, urgentemente. A temporalidade divide-se entre o prazo estipulado pelo relógio e o tempo do computador. O espaço é também reestruturado, a realidade orgânica contrapõe-se à virtual. A informação é gerida em termos de rapidez, o volume e a distância deixam de fazer sentido. A capacidade de actualização e troca de conteúdos vai descentralizando o conhecimento e tornando-o acessível a todos.²

Todos estes desenvolvimentos tecnológicos tornaram-se um instrumento espantoso na preservação de um património cultural vasto como aquele com que os nossos museus lidam. A criação de situações de contextualização virtual das colecções permite uma democratização do saber e a acessibilidade a um público diferenciado.³ No entanto, a disseminação deste legado é gerida por uma forte competição. A implosão de páginas e dados na Internet cria aquilo a que Martínez e Figueroa⁴ chamam de “Darwinismo Digital”: os portais líderes ditam a estrutura, organização e o modelo a seguir pelos outros portais. Para além disso, a acessibilidade generalizada torna-se ilusória. A valorização da memória e do património passa pela digitalização da informação. Esta requer equipamento que nem sempre é acessível a museus menos capa-

¹ Virilio, Paul. *Speed and Information: Cyberspace Alarm* [Em Linha] Disponível em http://www.theory.net/text_file.asp?pick=72 [Consultado em 16/03/2004].

² Conforme defende Ribeiro, Nuno M. et al (2003) *Informática e Competências Tecnológicas para a Sociedade da Informação*. Porto, Edições Universidade Fernando Pessoa.

³ Conforme defende Vinson, Isabelle. *Património y Cibercultura: Qué contenidos culturales para qué cibercultura?*. [Em linha] . Disponível em <http://www.crim.unam.mx/Cultura/informe/cap15.htm> [Consultado em 27/02/2004].

⁴ Figueroa, María E. Vargas, Martínez, Sério López. *Internet como Medio y Objecto de Estudio en Antropología*. [Em Linha] . Disponível em <http://www.plazamayor.net/antropologia/archtm/xinter.html> [Consultado em 27/02/2004].

citados economicamente, o que faz com que a moeda de troca utilizada seja o próprio património. Embora a carta haja uma preocupação na defesa deste tipo de situações, nem sempre é garantido que elas não venham a acontecer. Veja-se o caso do museu L'Hermitage de St. Petersburgo que esteve para vender os direitos digitais das suas obras à Corbis, uma empresa da Microsoft.⁵

A estruturação da Internet como uma teia social sem fronteiras tem possibilitado a organização de sistemas de indivíduos e instituições, com objectivos comuns e conectados entre si horizontalmente, em redes. A cooperação em rede não é mais que a utilização do princípio que rege a constituição do ser humano, como afirma Lovelock “os nossos corpos são constituídos por cooperativas de células”.⁶

No que respeita ao património, o trabalho em rede tem facilitado a interacção à distância, através da ligação entre memórias informáticas e computadores, “permitindo que o virtual se torne presencial através da disponibilização das colecções em bases de dados.”⁷ A flexibilidade destes sistemas supõe uma organização participativa e uma constante parceria. Um modelo exemplificativo deste tipo de estruturas é a Rede Portuguesa de Museus que “incorpora um papel de disseminação de informação e de estímulo à comunicação, ao mesmo tempo que favorece a programação, a interconexão e a qualificação de equipamentos”⁸. A RPM procura disseminar e descentralizar o conhecimento, articulando a cooperação entre museus e outras entidades, através do intercâmbio sistemático da informação.

Este tipo de conexões orgânicas garante a preservação e a conservação do património e assegura o seu acesso de forma a reduzir custos, aumentando a eficiência e melhorando os processos de criação e interpretação das colecções. Neste âmbito, faz sentido proceder à re-contextualização dos conceitos abordados no âmbito da conservação.

Ao longo dos últimos 30 anos o conceito de património cultural não cessou de alargar. A Carta de Veneza referia-se a “monumentos e sítios” e tratava do património edificado. Muito rapidamente, esta problemática abrangeu também “conjuntos de monumentos”, edifícios industriais. Hoje em dia, o património, sendo ele material ou imaterial exige uma harmonia alicerçada entre a durabilidade, o grupo social e a sua envolvente.

⁵ Conforme explica Vinson, Isabelle. *Património y Cibercultura: Qué contenidos culturales para qué cibercultura?*. [Em linha]. Disponível em <http://www.crim.unam.mx/Cultura/informe/cap15.htm>. [Consultado em 27/02/2004].

⁶ Santos, Boaventura de S. (1999). *Um Discurso sobre as Ciências*. Porto, Edições Afrontamento.

⁷ Gouveia, Luís Borges. (2003). *Cidades e Regiões Digitais. Impacto nas Cidades e nas Pessoas*. Porto, Universidade Fernando Pessoa.

⁸ Rede Portuguesa de Museus. [Em linha]. Disponível em <http://www.rpmuseus-pt.org/Pt/html/index2.html>. [Consultado em 27/02/2004].

Hoje, falando em conservação ou restauro aparece sempre associada a ideia de autenticidade. A diversidade das categorias do património, dos seus materiais e métodos de construção ou de acondicionamento, levou à criação de normas para uma conservação mais eficaz. O Documento de Nara veio simplificar as diversas noções de autenticidade e respeitar todas as facetas da memória colectiva da humanidade.

Portanto restaurar, segundo um dicionário comum, é: “*instaurar de novo, reparar, consertar, repor no estado primitivo, repor em bom estado*”. Todos estes termos são utilizados em questões de restauro mas põem em causa noções muito diferentes: integridade, originalidade, autenticidade, verdade, aparência e até mesmo a palavra restauro. O património é o que no seio de uma identidade ou colectividade é transmitido, logo é o que se considera importante de ser conservado.

É neste panorama que se desenvolve a acção de conservação-restauro, impondo a ideia de que o restauro não pode ser separado da conservação do objecto. Os domínios da conservação-restauro referem-se tanto ao património material como imaterial.

Qualquer tipo de espólio está sujeito às regras da física e da química, logo o seu processo de degradação começa no preciso momento em que foi criado. Assim sendo, a melhor estratégia, do ponto de vista da conservação, será sempre uma estratégia de preservação.

A relação entre a arquitectura dos museus, as condições ambientais e a segurança começa a ser uma preocupação a partir da publicação do livro de Gary Thompson “*The Museum Environment*”⁹. A partir daí dá-se prioridade à análise das colecções e à importância das condições climáticas exteriores, ao combate à poluição, à estabilidade da humidade relativa, surgindo aqui a chamada conservação preventiva. Cada museu passa a ter que definir as suas normas de conservação fruto do estudo das colecções.

Assim, determina-se como primeira prioridade a preservação ou conservação preventiva, que atende a regras, que exige o conhecimento dos materiais e do meio ambiente propício à sua conservação. A conservação preventiva consiste em agir indirectamente no objecto, afim de atrasar a deterioração ou de prevenir futuras alterações, criando as condições necessárias de prevenção. A segunda prioridade é a chamada conservação curativa, ou seja, é o conjunto de procedimentos que após o estudo, diagnóstico e registo, sustém os processos de deterioração, aumentando a “esperança de vida” do bem cultural. A conservação curativa refere-se, na maioria das vezes, a simples operações de limpeza a realizar no próprio espaço onde se encontra a peça. Estas tarefas têm como principal objectivo o tratamento imediato de colecções de modo a evitar estragos rápidos ou a conseguir conservações prolongadas, estabilizando as peças. É através de uma observação detalhada e consciente, que se procura identi-

⁹ Thompson, Gary. (1986). *The Museum Environment*. London: Butterworths.

ficar os materiais presentes, a sua tecnologia e a sua evolução. Com os resultados desta análise solicita-se a observação por parte de especialistas químicos para determinarem os produtos mais adequados a serem utilizados na intervenção.

A limpeza do objecto é a primeira operação a realizar; em princípio, deve-se retirar tudo o que não pertence à peça nem à sua história. Contudo, a sujidade não deve ser confundida com “patine” ou “patina”, esta é o tom suave que o tempo confere aos objectos artísticos, industriais, devido ao envelhecimento natural dos seus materiais, mas que não impede a sua legitimidade, é portanto um testamento histórico, devendo por isso ser conservada. É a garantia da sua idade e autenticidade como bem cultural, assim o limite da limpeza é polémico pois é muito difícil estabelecer um ponto final a esta acção.

Posteriormente recomenda-se salvaguardar a estrutura, consolidando a peça originando um melhor manuseamento da mesma. Colocar a peça dentro de uma vitrina, utilizar uma caixa, aplicar um verniz ou cera, ou coloca-la nas reservas do museu finaliza a acção de conservação do objecto.

A terceira e última prioridade é o restauro que tem como propósito devolver ao objecto o seu aspecto e/ou função original. A decisão pelo restauro de uma peça, deve ter em conta razões estéticas e de inteligibilidade ligadas à comunicação do bem cultural com o público ou a sua inserção num determinado ambiente como acontece com o património construído.

Todos estes processos só fazem sentido existindo uma inventariação e identificação prévia do espólio existente. Desta forma, a realização de uma base de dados é um passo essencial para a salvaguarda e divulgação do património.

Actualmente, o museu, mais do que sabido – mas não por todos conhecido – não é somente um local onde se guardam objectos com interesse. Além da posse, no sentido de conservação, o museu, expõem os objectos, interpreta e conta uma história. Os objectos, tanto materiais como imateriais, crescem, transformam-se na informação que nos podem revelar, que se vão revelando e, assim, o inventário de um museu não é um campo fechado.

Tal como na concha, de Bachelard, a base de dados corresponde a um conceito tão claro, tão firme que, tal como diz o poeta, não o podendo simplesmente desenhar, limitamo-nos a falar dele. No entanto, nós podemos dizer mais acerca da base de dados; qual o seu algoritmo, quais as características informáticas que estão na sua construção. Mas isto é falar do concreto, da matéria que vai reproduzir os efeitos no mundo dos homens. A concha, por sua vez, é a protecção do sensível, do frágil. Daquilo que não resiste aos factores externos. De certa forma, a base de dados, também funciona assim. Protege aquilo que pode ser apagado pelo tempo ou pela incúria dos homens. Tal como na concha, é o interno, a vida interna, que produz a sua forma de beleza exterior. É com esta analogia entre a natureza e a informática, que tentare-

mos imaginar como o interno quer sair, tem necessidade de sair, para partilhar da vida a que tem direito.

No caso específico do Museu da Indústria de Chapelaria (MIC), numa primeira fase, perante um conjunto de materiais diversos, fez-se uma inventariação em fichas provisórias de forma a abordar e conhecer as características do espólio. Ao mesmo tempo, tinha-se a noção que a transformação deste espólio em colecção de museu, implicava, entre outros aspectos, a criação de um sistema informático que fosse capaz de gerir eficientemente os dados recolhidos. Desta forma, o MIC optou pela criação de um sistema informático que se adaptasse ao nosso espólio. Nasceu, assim, entre o MIC e o CEREM-UPF¹⁰ uma parceria que levasse a diante este empreendimento.

Dois problemas podiam ser levantados por uma base de dados: primeiro se as colecções apresentadas ao público, preenchem os campos informativos e pedagógicos das necessidades da comunidade de utilizadores da rede.¹¹ O segundo, se a informação apresentada nessa base de dados é demasiado hermética para o utilizador comum. Ou seja, como é que o utilizador comum chega a essa linguagem científica.

A base de dados não é, nem pretende ser simplesmente um repositório de uma inventariação feita daquilo que sobrou, do que foi doado ou do que foi adquirido pelo museu. Pretende, antes de mais, ser uma porta, que permita a entrada mais vasta dos olhares curiosos e não só. Consideramos, pois, que a gestão do sistema contribui para que as dificuldades apontadas sejam ultrapassadas.

A base de dados criada para o MIC é acessível a partir de qualquer computador ligado à Internet. Nesta primeira fase, há três tipos de utilizadores-base identificados: o próprio museu, nas pessoas dos seus funcionários, com vários níveis de permissão de acesso e de leitura/registo/alteração. O investigador externo ao museu, com exigências de carácter científico e, por último, o público em geral.

Como referimos, a nossa base de dados deixa de ser interna – do ponto de vista de instrumento de trabalho para os técnicos do museu – para se abrir ao mundo e revelar toda a sua utilidade. Tal como a fábrica que, para além das suas paredes, era um mundo incógnito, conhecido somente pelos seus interlocutores internos, a base de dados vai mais além na forma como quer relacionar-se com os visitantes digitais. O sistema criado permite, ainda, gerir um inventário de colecções com possibilidade de vários cruzamentos de *media* (script, audio, e video); permitindo, também, saber onde estão as peças em cada momento, qual o seu estado de conservação e respectivo histórico das intervenções.

¹⁰ CEREM-UPF – Centro de Estudos e Recursos Multimediáticos da Universidade Fernando Pessoa.

¹¹ Sarasan, Lenore & Donovan, Kevin. (1998). *The Next Step in Museum Automation: Staging Encounters with Remarkable Things (The Capture Management, Distribution of Cultural Knowledge On-Line. Occasional Papers on the Value and Use of Museum Information, s/l, Willoughby Press.*

Os objectos disponibilizados só se complementam, ficando devidamente contextualizados, com as histórias que gravitam à volta deles como por exemplo, excertos de entrevistas e de vídeos protagonizados pelas pessoas que mais intimamente com eles privaram. Por isso mesmo o sistema permite a associação de diferentes itens para que a “leitura” da peça/objecto não seja isolada, mas sim olhada dentro de um universo em constante movimento. Outro preceito, a ter em consideração na construção da base de dados, é a flexibilidade do sistema e a possibilidade de actualização a custos comportáveis. Assim, os itens associados entre eles revelam um percurso histórico, contam-nos uma história que vai para além da frieza dos dados que identificam uma peça.

A base de dados tenta responder de forma abrangente a todas as perguntas na tentativa de extrair o máximo de informação das peças. A cada nova pergunta, feita pelos investigadores, surge como resposta um novo campo, ou uma nova relação entre dados. Neste caso, os interessados em saber como funcionava uma indústria de chapalaria, podem, através do teclado, aceder a esse mundo extinto e descobrir as características especiais de uma máquina, à sua composição, o modelo, data de fabrico, a sua origem. Mas podem mais: podem ficar a conhecer o modo de funcionamento, relatado na primeira pessoa, pelos ex-operários e funcionários das unidades fabris, então em funcionamento. Podem, neste mundo virtual, aceder à vivência diária, real, numa estrutura fabril, em todos os seus aspectos de funcionamento. As encomendas, contactos comerciais, aspectos de marketing, processos de fabrico, tudo – menos os odores, os olfactos desse quotidiano – podem ser revividos através deste sistema. Não deixando assim que a memória, por muito particular que seja na indústria da chapalaria, se perca; porque ela é representativa da história colectiva de todos nós.

Este sistema de que vos falamos e a que fomos chamando base de dados – termo que por força dos avanços tecnológicos entrou no nosso vocabulário corrente, tem uma designação própria: Sistema de Gestão de Colecções Museológicas Industriais¹² e foi desenvolvido pelo CEREM da UFP. Consideramo-lo um instrumento tecnologicamente capaz de responder aos desafios criados pelo advento de um nova era, que só no campo da ficção científica é capaz de nos dar respostas.

Na era da informática as instituições, tal como o MIC, tem de se adaptar às novas potencialidades disponíveis, criando meios para que as suas colecções e respectivas interpretações sejam descobertas. Para isso elas devem estar acessíveis e acima de tudo compreensíveis. É este o nosso objectivo. Preservar em rede!!!

¹² Disponível em: <http://belzebu.ufp.pt/chapeu>.

BIBLIOGRAFIA

- CAPRA, FRITJOF. in: *Redes Sociais e Redes Naturais: a Dinâmica da Vida*. [Em Linha] Disponível em http://www.rits.otg.br/redes_teste/rd_tmes_fev2004.cfm. [Consultado em 16/03/2004].
- CASTELLS, MANUEL (2004). *A Galáxia Internet – Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.
- COSTA J. ALMEIDA, MELO, A. SAMPAIO (1996). *Dicionário da Língua Portuguesa*. Porto: Porto Editora.
- FIGUEROA, MARÍA E. VARGAS, MARTÍNEZ, SÉRIO LÓPEZ. *Internet como Medio y Objecto de Estudio en Antropología*. [Em Linha]. Disponível em <http://www.plazamayor.net/antropologia/archtm/xinter.html> [Consultado em 27/02/2004].
- GOUVEIA, LUÍS BORGES (2003). *Cidades e Regiões Digitais. Impacto nas Cidades e nas Pessoas*. Porto, Universidade Fernando Pessoa.
- CARTAS E CONVENÇÕES INTERNACIONAIS, PATRIMÓNIO ARQUITECTÓNICO E ARQUEOLÓGICO – *Informar para Proteger*. (1996). Lisboa, IPPAR.
- LEGISLAÇÃO NACIONAL, PATRIMÓNIO ARQUITECTÓNICO E ARQUEOLÓGICO – *Informar para Proteger*. (1996). Lisboa, IPPAR.
- REDE PORTUGUESA DE MUSEUS. [Em linha]. Disponível em <http://www.rpmuseus-pt.org/Pt/html/index2.html>. [Consultado em 27/02/2004].
- RIBEIRO, NUNO M. et all (2003). *Informática e Competências Tecnológicas para a Sociedade da Informação*. Porto, Edições Universidade Fernando Pessoa.
- SANTOS, BOAVENTURA DE S. (1999). *Um Discurso sobre as Ciências*. Porto, Edições Afrontamento
- SARASAN, LENORE & DONOVAN, KEVIN (1998). *The Next Step in Museum Automation: Staging Encounters with Remarkable Things (The Capture Nanagement, Distribution of Cultural Knowledge On-Line. Occasional Papers on the Value and Use of Museum Information, s/l., Willoughby Press.*
- THOMPSON, GARY (1986). *The Museum Environment*. London: Butterworths.
- VINSON, ISABELLE. *Património y Cibercultura: Qué contenidos culturales para qué cibercultura?*. [Em linha]. Disponível em <http://www.crim.unam.mx/Cultura/informe/cap15.htm> [Consultado em 27/02/2004].
- VIRILIO, PAUL. *Speed and Information: Cyberspace Alarm* [Em Linha] Disponível em http://www.theory.net/text_file.asp?pick=72 [Consultado em 16/03/2004].