



## Museus Digitais sem Fronteiras

Os museus digitais, as bibliotecas eletrônicas, as exposições em 3D são expressões que entraram no vocabulário de quem se interessa pela arte e pela história de um povo, e utilizam-se com a mesma frequência que museu de arte antiga ou de qualquer outro tema.

Os maiores defensores do património cultural partilham a ideia de que esse mesmo património pertence a todos nós e, por isso, é demasiado importante para deixar que se sustente unicamente através do funcionamento normal do mercado.

Ao falarmos de património cultural estamos a abranger objetos de museus, material impresso (como livros, revistas e jornais), fotografias, documentos de arquivos, material sonoro e audiovisual, monumentos e sítios arqueológicos.

Em termos europeus, a rede Europeia partilha da mesma opinião. A rede representa mais de 2500 organizações de herança cultural e tem o apoio de mais de mil pessoas de várias áreas que em comum têm a paixão pela cultura Europeia e pretendem divulgá-la ao mundo. Há benefícios económicos e sociais que derivam desse conhecimento cultural profundo e torná-lo mais acessível promove a compreensão e a interação com as novas economias, criando novas oportunidades de negócio.

A rede, em plena expansão, é no fundo uma parceria de organizações desde as instituições culturais até aos criadores de software comercial, passando por centros de decisão política, empresas de tecnologia, investigadores, etc.

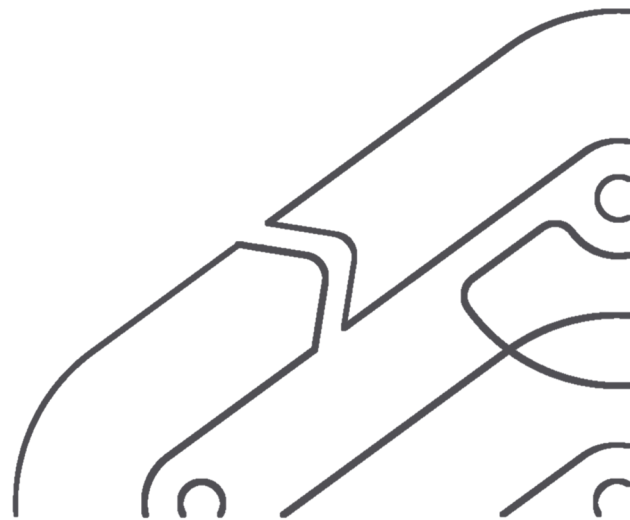
O objetivo maior é a democratização da cultura, ou seja, que qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo possa visitar as coleções de um museu independentemente da sua localização física. Por isso, o desenvolvimento da plataforma Europeia depende, em grande medida, do modo como os países da União Europeia e as suas instituições culturais e políticas a alimentam com conteúdos e a divulgam junto dos cidadãos.

Imaginemos os emigrantes portugueses espalhados pelo mundo que querem manter o contacto com as suas origens, querem ver uma exposição em particular num museu da localidade de onde partiram. É possível. Mas antes, é necessário que haja por parte das autoridades municipais e /ou nacionais a iniciativa de integrar o espólio cultural da região em plataformas virtuais que levam a exibição a qualquer canto do mundo. A digitalização do património do museu permite que um computador ou tablete seja a porta de entrada no museu municipal e daí se possa observar todo o acervo cultural do município.

Esta é também uma oportunidade incomensurável de divulgação do património cultural de uma região, cujo público-alvo pode estar nos cinco continentes, com o devido retorno em forma de receitas turísticas que pode ser acrescentado a prazo.

O potencial da digitalização do património cultural, como instrumento de preservação histórico, como recurso educativo e como fonte de investigação, é também uma oportunidade de criação de postos de trabalho de qualidade, de inclusão social com maior acesso para pessoas portadoras de deficiência ou que vivem em zonas remotas. Claro que a digitalização do património requer um esforço financeiro por parte de instituições culturais de pequena e média dimensão ou que se encontrem isoladas, sendo por isso essencial o apoio ao nível municipal, uma vez que estas instituições públicas estão na primeira linha do conhecimento do valor cultural, económico e social destes organismos e destas regiões.

O apoio autárquico passa também pela mediação e apoio a candidaturas a financiamentos públicos e comunitários que têm como objetivo a preservação e a divulgação do património cultural. Esta é a oportunidade de os municípios chegarem até aos





seus cidadãos através da cultura e da divulgação dos valores locais à escala internacional.

A ideia base é sempre a de disponibilizar material de alta qualidade num espaço inovador mas onde a procura ainda não está totalmente agilizada. Isso requer um nível adicional de esforço e um maior empenho para alcançar o público potencial do museu, da exposição e do objeto a divulgar, isto pode passar por recorrer a canais temáticos cuidados e muito apelativos para os possíveis interessados. A ligação em rede ou em parcerias com outros museus ou plataformas culturais possibilita essa divulgação de forma mais eficaz, além de permitir o acesso e a partilha dos meios técnicos mais inovadores, com recurso a formatos de cocriação, como laboratórios criativos, workshops, modelos de negócios e acesso ao capital para empreendedores da área criativa, a estatísticas detalhadas de utilização, a redução de custos e a troca de conhecimentos entre parceiros.

A digitalização e preservação da memória cultural da Europa, que inclui material impresso, sonoro e audiovisual, fotografias, objetos de museus, documentos de arquivos, monumentos e sítios arqueológicos constitui um dos principais domínios visados pela Agenda Digital, da Comissão Europeia, que pretende otimizar os benefícios das tecnologias da informação em termos de crescimento económico, criação de emprego e qualidade de vida dos europeus, no âmbito da estratégia Europa 2020.

A disponibilização do material cultural em linha torna-o acessível aos cidadãos em qualquer parte que estejam, e este o poderá ser utilizado para fins recreativos, educativos ou profissionais. As novas plataformas permitem ao visitante ou utilizador dos conteúdos culturais interagir com o material - jogar, brincar, criar, aprender - ou com outros utilizadores em simultâneo.

A Europa é o maior destino turístico do mundo e a Comissão Europeia pretende que seja tirado maior partido disso além da evidente preservação do registo histórico.

A digitalização do património diversificado e multilingue da Europa vai ajudar a que as instituições culturais europeias continuem com a sua missão de disponibilização e preservação do património em ambiente digital. Por outro lado, o material digitalizado pode ser reutilizado para fins comerciais ou não, nomeadamente na criação de conteúdos educativos e de ensino, documentários, aplicações para turismo, jogos, animações e ferramentas de conceção, desde que sejam plenamente respeitados os direitos de autor.

Atualmente está em curso um projeto europeu - o meSch - para a digitalização e transformação em 3D objetos altamente frágeis ou danificados pela passagem do tempo. A meta é transformar mais ainda a forma como os frequentadores de museus interagem com os objetos e recrear totalmente a forma do material em causa, em locais de heranças culturais de destaque e torná-los tangíveis apenas na realidade virtual, para que as pessoas possam tocar nos objetos... inteligentes.

