

**Colóquio Digital**  
**Como sentir (na web) o peso do ar e da pedra?**  
**18 Junho 2020**  
**ICOM Portugal**

## **ENTRE O REAL E O VIRTUAL ONDE FICAM OS MUSEUS ?**

José Gameiro  
ICOM Portugal  
Museu de Portimão

Os museus desempenham um papel fundamental enquanto lugares de investimento social e cultural, de representação simbólica e interpretação histórica das comunidades, assumindo-se como pólos potenciadores, tanto das iniciativas de descoberta das qualidades distintivas e representativas das suas populações, do seu território e de um património resultante dos seus particularismos culturais e sociais, portadores de efetiva relevância.

Neste contexto, os museus na sua acção e programação, devem assumir-se como espaços de serviços dotados de uma visão mais global da expressão das sociedades, desenvolvendo de forma permanente a pesquisa e divulgação das suas memórias, singularidades identitárias e evolução histórica, incluindo as formulações culturais, científicas e sociais mais contemporâneas.

Devem igualmente espelhar o espaço e o tempo, no sentido de mais eficazmente cumprirem o papel insubstituível de mediadores, entre as representações comunitárias e a sua apropriação pública, estabelecendo-se como locais privilegiados dessa permanente leitura interativa, sempre disponíveis e atentos aos olhares plurais do “nós” e dos “outros”.

Desse modo, mesmo em situações difíceis como a presente pandemia, a partir de um primeiro e inesperado momento de total imprevisibilidade e distanciamento social,, impõe-se aos museus e às suas equipas, o repensar a diversidade dos futuros formatos e opções de comunicação, através um profunda articulação e envolvimento integral das suas equipas e recursos humanos, visando uma resposta coletiva mais completa, representativa e museologicamente coerente.

Destacaria dois aspetos que, enquanto objectivos de qualquer museu real, deveriam ser tidos em conta igualmente nas estratégias de um relacionamento e de uma comunicação virtual e digital : Proximidade e Complementaridade.

### **PROXIMIDADE**

Qualquer proximidade, mesmo por via digital, deve ser justamente entendida como um natural recurso, desde logo para ultrapassar distanciamentos não apenas geográficas ou sociais, mas funcionando mais como ferramenta adicional no apoio a uma maior acessibilidade interpretativa, através de uma efectiva comunicação pedagógica e qualitativa e não como expressão de uma simples e redundante informação quantitativa.

Será igualmente oportuno, que as equipas museais não deixem de observar a sua envolvente humana e territorial, tentando compreender e interagir com as novas realidades para, de forma mais próxima dos diversos grupos sociais, amigos dos museus, sectores económicos, estruturas educativas, agentes culturais e turísticos, procurar suscitar a sua inclusão na análise e reflexão, visando a procura de soluções adequadas aos constrangimentos e desafios emergentes.

Enquanto expositores de ideias e histórias dos seus patrimónios, não remetidos apenas a simples e passivos expositores de objetos ou de mera contemplação de produtos

finais, os museus, mesmo no desenvolvimento dos seus próprios recursos tecnológicos e plataformas digitais, não podem ou não devem cair num discurso que igualmente se limite a repetir uma tendência mais quantitativa ou próxima de um certo “take away” dos seus espólios, mas antes optarem por consolidar as suas funções, missão e valores.

As tecnologias virtuais e *online*, não são fins em si mesmo ou sistemas de um imediato auto-deslumbramento estético ou de superficialidade visual e, neste conceito de proximidade, devem funcionar em sintonia com os princípios museológicos e nunca numa autonomia específica de uma matriz tecnológica propícia à redundância, exaustão e afastamento.

A verificar-se esta última situação, o mundo virtual, seria ele próprio igualmente um factor de manutenção de distâncias, a exemplo de algumas soluções museais bem reais.

## **COMPLEMENTARIDADE**

Para além deste princípio de um desejável equilíbrio entre a várias tipologias e reforço das estratégias de proximidade, um outro conceito chave que deverá acompanhar permanentemente esta relação entre o real e o virtual, será o conceito de complementaridade.

As soluções virtuais e digitais serão sempre importantes ferramentas suplementares para realçar e reforçar um mundo efetivamente real, tridimensional e humano, no qual os museus se definem como decisivos mediadores e pontos de partida para outras formas de comunicação e proximidade.

Mas introduzir caminhos de absoluta autonomia, como se de “valores de museais virtuais” se tratasse, *versus* “valores de museais reais” ou tentar uma separação entre profissionais dos “museus reais” e de “museus virtuais”, seria incompreensível e desajustada e condenada ao fracasso.

Nessa sua relação de proximidade electrónica e não presencial, com a diversidade dos seus públicos, os museus devem adoptar um criativo e renovado diálogo, direccionado para uma contínua complementaridade, portadora de mais-valia de conhecimento ao encontro da diversidade dos seus públicos, evitando uma simples transposição e ou repetição de informação.

Para além da natural especificidade e operacionalidade técnica própria dos sistemas e formatos digitais, os museus constituem-se na sua totalidade, como observatórios permanentes e atentos da sua realidade social e patrimonial, activos laboratório de projetos, de ideias, de produção de conhecimento e uma ponte em permanente mediação e interação, com as populações locais, centrados nos seus visitantes, num programa museológico assente numa missão, visão e objectivos de transformação onde estas duas dimensões devem coexistir e complementar.

Deste modo, a resposta à pergunta onde ficam os museus entre o real e o virtual, só poderá ser um posicionamento central, feito de um saudável equilíbrio entre proximidade e complementaridade.