

Mod. 2: Museus e sociedade digital: realidades e desafios na região Mediterrânica

Ana Carvalho, 22 set 2023



MEDITERRANEAN CULTURAL HERITAGE IN EU POLICIES

MEDHEUS (Project N° 10105493) (ERASMUS+ 2022-MODULE)



**THEMATIC
WORKSHOPS**

MÓDULO 2

Objetivos

Conceitos: transformação digital, museus, património digital

Vantagens e argumentos da transformação digital

Políticas europeias para a transformação digital

Desafios da transformação digital para os museus

O papel das políticas públicas - Portugal

Exemplos de estratégias de integração do digital



O QUE É A TRANSFORMAÇÃO DIGITAL?

A transformação digital é tanto o processo como o resultado da utilização das tecnologias digitais para transformar a forma como uma organização funciona e gera valor.

Ajuda uma organização a desenvolver-se, a cumprir a sua missão e a satisfazer as necessidades das suas partes interessadas.

(Adaptado da European, 2021)



CONCEITO DE MUSEU

“O **museu** é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade, que **investiga, coleciona, conserva, interpreta e expõe** o património material e imaterial. Os museus, abertos ao público, **acessíveis** e inclusivos, promovem a diversidade e a sustentabilidade.

Os museus trabalham e comunicam de forma ética, profissional e com a **participação** das comunidades, oferecendo uma variedade de experiências para **educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimento.**”



(Conselho Internacional de Museus – ICOM, Ago. 2022), NOVA definição

Imagem: Museu. 1999. Fotografia de Luis Asín. Arquivo Mansilla + Tuñón Arquitectos

TECNOLOGIAS: IMPACTO TRANSVERSAL

Gestão

Conservação

Gestão de coleções

Exposições

Comunicação

Mediação e envolvimento dos **públicos**

....do *back-office* à frente de casa



TECNOLOGIAS PARA QUÊ?

Expansão para o digital é uma inevitabilidade? Anacronismo, desfasamento?

Novos públicos – criar relações e condições para maior envolvimento

Expectativas por parte dos públicos > demanda e exigência

Potenciar acesso às coleções, ao conhecimento produzido, promover a aprendizagem

TECNOLOGIAS PARA QUÊ?

Enriquecer a experiência de visita, estimular curiosidade, outros formatos – para além dos tradicionais

Mais formas de acesso – pessoas com deficiência (aplicações audiodescrição, vídeoguias, língua gestual, legendagem...)

Gestão – trabalhar de forma mais simplificada e ágil – do *backoffice* à relação com públicos

TECNOLOGIAS: UMA AMEAÇA?

Substituição? Menos visitas ao museu?

Uma boa presença digital tem mais probabilidade de angariar visitantes físicos

A experiência física continua a ser importante, mas deixou de ser a única prioridade

Tecnologias são complementares, não se trata de uma competição entre espaço físico e espaço digital



DIGITAL: O QUÊ?

Digital é algo que usamos, uma ferramenta, software, app...

É um processo, estratégia, visão

Os museus criam informação e novos conteúdos digitais, ex. novos objetos digitais (incluindo os digitalizados), os museus colecionam o “digital” (ex. arte digital)

Digital como contexto atual da sociedade contemporânea, a sociedade digital

MUITAS TECNOLOGIAS, MUITAS POSSIBILIDADES

- redes sociais (Facebook, Instagram, Twitter, YouTube...)
- app
- realidade aumentada
- realidade virtual
- impressão 3D
- robótica
- *blockchain*
- **inteligência artificial**
- internet das coisas
- códigos QR

... a lista continua



EVOLUÇÃO MUITO RÁPIDA



Fonte: Incipy, via Conxa Rodà

POLÍTICAS EUROPEIAS

2003 – UNESCO **Carta sobre a Preservação do Património Digital** – conceito “património digital”, preservação, estratégias e políticas

2010 – **Carta do Domínio Público** da Europeiaana – promover o **acesso aberto** dos itens digitalizados (bibliotecas, arquivos, museus) que estão em domínio público



O QUE É O PATRIMÓNIO DIGITAL?

“... recursos de conhecimento ou expressão humana, sejam eles culturais, educativos, científicos e administrativos..., criados digitalmente, ou convertidos em forma digital a partir de recursos analógicos existentes.”

Inclui “textos, bases de dados, imagens fixas e em movimento, áudio, gráficos, software e páginas web, entre outros. São frequentemente efémeros e requerem manutenção e gestão...”

(Adaptado: UNESCO *Carta sobre a Preservação do Património Digital*, 2003)

POLÍTICAS ACESSO ABERTO

Metropolitan Museum of Art (EUA) "The Met Makes Its Images of Public-Domain Artworks Freely Available through New Open Access Policy". <https://bit.ly/2R44HdC>

National Gallery of Denmark. "Art in the Public Domain". <https://bit.ly/2xJR0JM>

Museums of the City of Paris. "Open Content: 150,000 Works from the Museum Collections of the City of Paris, Freely Available". <https://bit.ly/3axXhXH>

Rijksmuseum (Amesterdão). "Open Data Policy". <https://bit.ly/3RySwVY>

POLÍTICAS EUROPEIAS

- **Declaração de cooperação em matéria de promoção da digitalização do património cultural na Europa (2019)** * Portugal assinou

Reconhece a importância da tecnologia 3D para o património cultural e a necessidade urgente de fazer uma maior e mais proveitosa utilização desta tecnologia. Recomenda a criação de standards comuns, metodologias e orientações nesta área.

- **Recomendação (UE) 2021/1970 da Comissão relativa a um espaço comum europeu de dados para o património cultural**

Preparar o caminho para um espaço comum europeu de dados para o património cultural («espaço de dados»), ajudando as instituições responsáveis pelo património cultural a intensificar os esforços de digitalização. Estabelece **metas de digitalização** para Estados-membros até 2025 e 2030.

POLÍTICAS EUROPEIAS

Recomendação (UE) 2021/1970 da Comissão relativa a um espaço comum europeu de dados para o património cultural

Metas de digitalização Estados-membros, considerando 3 categorias:

- património em risco
- monumentos mais visitados
- património com baixos níveis de digitalização

Até 2030 digitalizar em 3D todo o património em risco

Até 2030 digitalizar 50% monumentos mais visitados fisicamente

Até 2025 digitalizar 40% das metas globais

DIGITALIZAÇÃO: ALGUNS FACTOS

1990, liderança dos museus de arte

NEMO, 2020, inquérito a museus em 15 países Europa, **Portugal**

43,6% das coleções estão digitalizadas

Menos de 20% das coleções estão online

Desafios: recursos, plataformas/interfaces, pessoal qualificado, complexidade das questões de direito autor



DIGITALIZAÇÃO: PORTUGAL

Inquérito, dados de 2015, 710 museus portugueses

- 53% dos museus iniciou processo digitalização coleções
- 1/4 dos museus não iniciou digitalização
- 15% dos museus têm as coleções digitalizadas
- **% coleções online?**

Fonte: Diagnóstico aos Sistemas de Informação nos Museus Portugueses, Santos, Serôdio & Ferreira (2017)



DESAFIOS DA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL PARA OS MUSEUS



PROJETO MU.SA (2016-2020)

Financiamento Europeu. Cooperação. Mediterrâneo

Hellenic Open University, Grécia – líder projeto

ICOM Grécia

Institute of Vocational Training (AKMI), Grécia

Melting Pro Learning, Itália

Link Campus University, Itália

Symbola – Foundation for Italian Qualities, Itália

Istituto Beni Culturali Regione Emilia, Itália

Universidade Porto, Portugal

ICOM Portugal

Mapa das Ideias, Portugal

Culture Action Europe (CAE), Bélgica



Porto do Pireu, Atenas

Grécia | Portugal | Itália

PROJETO MU.SA

Objetivos

Como é que os museus (Portugal, Itália e Grécia) estão a responder aos **desafios** da transformação digital? Diagnóstico

Hipótese: ausência de **competências digitais** nos museus?

Identificam-se novos **perfis** de profissionais? Novas competências?

Desenvolvimento profissional. Como? Programas de formação



PROJETO MU.SA

Portugal, Grécia e Itália

Museus dependentes financiamento público < iniciativa privada

% maioria (pequenos) museus locais

Défice de investimento em infraestruturas, recursos

Experiência de integração do digital fragmentada, desigual, desadequada



Achille Dardano, Public domain, via Wikimedia Commons

DESAFIOS

Recursos humanos

Atualização de competências digitais

Hiato geracional, equipes envelhecidas, renovação?

Equipes pequenas, crises sucessivas (orçamentos reduzidos)

Profissionais multifunções, generalização dos perfis profissionais, contradição com a necessidade especialização

Capacidade comunicação, profissionalização, baixo nível de desenvolvimento?



DESAFIOS

Recursos humanos e formação

Necessidade de formação para as competências digitais

- Formação em Museologia (ensino pós-graduado)
- Aprendizagem ao longo da vida – formação contínua

Papel da Rede Portuguesa de Museus? Plano formação anual



DESAFIOS

Referencial Europeu das Profissões Museais (2008)

20 profissões museais

2 perfis ligados às tecnologias:

- Responsável pelo sítio web
- Responsável pelos sistemas informáticos



DESAFIOS

Novas competências, novos perfis

Chief Digital Officer/Head of Technology
(Museo Nacional del Prado)

Head of Digital Collection and Resource (Polin
– Museum of the History of Polish Jews)

Head of Digital Media and Publishing (Victoria
and Albert Museum)

Head of Digital Media (National Museum of
Wales)

Museum of the Future

Insights and reflections from
10 international museums



DESAFIOS

Novas competências, novos perfis

- **Digital content manager/producer**, Analytics and evaluation manager, Database manager, Network manager, **Digital project manager**, Social media manager, Email marketing Manager, Collection information manager, **Digital Archivist**, Digital learning programs manager, Graphic designer, Web and digital media developer, Rights and reproductions coordinator, **Ecommerce manager...**

In "Museum Organization for the Future" (2017), Ngaire Blankenberg (EUA)

DESAFIOS

MU.SA perfis

Gestor de estratégia digital

apoia o desenvolvimento tecnológico e a inovação digital, tem um bom conhecimento do funcionamento do museu e contribui com informação atualizada sobre produtos digitais, e tem um papel de mediação entre os departamentos internos do museu e os parceiros externos

Curador de coleções digitais

lida com a preservação e a gestão de conteúdos digitais (ou digitalizados), desenvolve exposições e conteúdos em contexto físico e virtual produz metadados atendendo aos standards internacionais, e contribui com informação sobre *copyright* e proteção da propriedade intelectual de acordo com os standards

DESAFIOS

MU.SA perfis

Promotor de experiências digitais interativas

analisa as necessidades dos públicos,
projeta e desenvolve dispositivos/soluções interativas e inovadoras que resultem em experiências para todos os tipos de público,
desenvolve ferramentas de acessibilidade, e
facilita a comunicação entre as equipas de museus e as empresas externas de soluções tecnológicas

Gestor de comunidades online

projeta e implementa um plano de desenvolvimento de públicos/utilizadores online em ligação com o plano estratégico de comunicação do museu,
articula-se com outros departamentos para produzir conteúdos e experiências significativas online, monitoriza e gere públicos online, e,
avalia a eficácia das atividades desenvolvidas online

DESAFIOS

Infraestrutura e capacidade digital adequada?

Equipamento/*hardware* (ex. digitalização, capacidade de armazenamento computadores)

Atualização de *software*

Conexões internet *backoffice*

Internet sem fios acesso livre – áreas públicas dos museus

Reconhecimento das mudanças pelos profissionais vs condições para integrar o digital de forma profissional

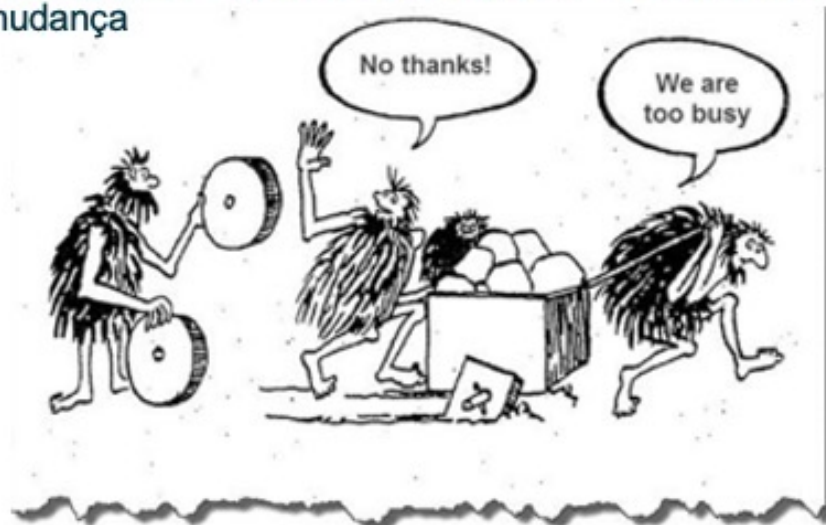


DESAFIOS

10 passos para a transformação digital



1. Desenvolver lideranças que apoiem uma mudança de mentalidades – transformação digital – resistência à mudança



DESAFIOS

10 passos para a transformação digital



2. Promover a **confiança digital** nas equipas de museus
3. Apoiar o desenvolvimento profissional contínuo em relação às (novas) tecnologias digitais
4. Desenvolver competências interpessoais (trabalho equipa, comunicação), bem como competências digitais específicas
5. Conhecer as necessidades dos públicos para criar experiências significativas

DESAFIOS

10 passos para a transformação digital



6. Apoiar a **digitalização** das coleções
7. Promover uma cultura de **acesso aberto**
8. Fomentar a aprendizagem interpares e com os públicos
9. Criar um espaço de experimentação através de um processo de tentativa e erro
10. Melhorar as colaborações internas e externas

RISCOS

Tecnologias: uma mais-valia? Depende do uso

As tecnologias como um fim em si mesmas?
Risco de serem meros acessórios – tecnologia pela tecnologia?

Tecnologias: um recipiente infinito? Ao serviço do excesso de informação?

Programação de interfaces intuitivas?
Subestimação das necessidades dos públicos – insatisfação?



RISCOS

Gestão inadequada equipamentos –
consequências insatisfação visitantes –
aparelhos que não funcionam? Desligados?

Quanto mais tecnológico for o museu mais
complexa a manutenção e planeamento

Obsolescência – *hardware* ou *software* que já
não é utilizado porque foi substituído por um
sistema mais eficiente – requer
planificação/substituição – o risco de não
planear



RISCOS: QUEM FICA PARA TRÁS?

- **Hiper-utilização** das tecnologias vs formatos tradicionais
- Risco de exclusão de públicos?
- Equilíbrio entre mediação física e digital

Uma questão Ética

"Balancing digital engagement strategies with existing forms of engagement"

"While digital media can bring in new audiences, museums must also respond to the requirements of existing users. Consider the needs of those who may find it disruptive or excluding, as well as those who will benefit from it."

In Código de Ética da Associação Britânica de Museus, 2015

QUEM FICA PARA TRÁS?



Jornal Público, 7 março 2022

Apenas 51,76% dos portugueses tem competências básicas digitais

Políticas europeias: liderar na transformação digital

Estará a transformação digital a acontecer mais rápido do que as competências dos cidadãos ?

QUEM FICA PARA TRÁS?

Crise pandémica

Reforçou o digital como recurso – reconhecimento

Relatório UNESCO (2020), Relatório NEMO (2020):

- Responsividade dos museus na criação de atividades digitais
- Crise evidenciou as muitas desigualdades de entre os museus na capacidade de resposta
- Museus menos equipados (infraestruturas, recursos humanos e financeiros) < capacidade de resposta



DESAFIOS

Transformação digital: que estratégia?

Definir objetivos e prioridades

Missão, objetivos e valores de cada museu

Para quem? Que públicos?

Como? Conteúdos, canais, plataformas

Que recursos?



AVALIAR

- Qual o impacto das atividades digitais?
- Analisar dados relativamente aos utilizadores (website, redes sociais, aplicações...)
- Quem são os utilizadores? Como interagem com os conteúdos, o que lhes interessa, o que os motiva? Que padrões de envolvimento?
- Saber tirar dos dados a informação que interessa, saber interpretar
- Para quê? Ajudar a tomar decisões mais informadas, melhorar, mais eficácia

POLÍTICAS PÚBLICAS

Grupo Projeto Museus no Futuro (2019-2021)

Diagnóstico e caracterização: 37 museus, palácios e monumentos nacionais

50 recomendações em torno de 5 eixos temáticos:

- Gestão
- Redes e parcerias
- **Transformação digital**
- Gestão de coleções
- Públicos e mediação

**PATRIMÓNIO
CULTURAL**

Direção-Geral do Património Cultural



Grupo de Projeto Museus no Futuro
Relatório Final

POLÍTICAS PÚBLICAS

Grupo Projeto Museus no Futuro

10 recomendações transformação digital

1. Capacitação e estratégia: novos conhecimentos, especialização e competências

- Assegurar recrutamento profissionais, competências digitais
- Planos regulares formação equipas – literacia e confiança digital – decisões mais informadas e críticas – sensibilização lideranças

**PATRIMÓNIO
CULTURAL**

Direção-Geral do Património Cultural



Grupo de Projeto Museus no Futuro

Relatório Final

POLÍTICAS PÚBLICAS

Grupo Projeto Museus no Futuro

2. Infraestruturas e capacidade digital

- Modernizar e atualizar equipamentos (*hardware*, *software*) – condições técnicas
- Atualização e otimização websites – padrões de acessibilidade

**PATRIMONIO
CULTURAL**
Direção-Geral do Património Cultural



Grupo de Projeto Museus no Futuro
Relatório Final

Grupo Projeto Museus no Futuro

3. Digitalização e acesso

- Programa digitalização coleções: divulgar, acesso, estimular novos conteúdos e aplicações – potenciar cultura partilha, apropriação e reutilização património
- Assegurar acesso digital a coleções e conteúdos

**PATRIMONIO
CULTURAL**
Direção-Geral do Património Cultural



Grupo de Projeto Museus no Futuro
Relatório Final

Grupo Projeto Museus no Futuro

4. Parcerias e cooperação

- Reforçar parcerias no sector empresas tecnologia e comunicação – projetos interpretação do património e coleções
- Potenciar a transferência conhecimento – centros investigação – criar projetos e experiências piloto – tirar partido avanços tecnológicos com potencial aplicação museus

**PATRIMONIO
CULTURAL**

Direção-Geral do Património Cultural



Grupo de Projeto Museus no Futuro

Relatório Final

PERSPETIVAS?



O DIGITAL NA ESTRATÉGIA DO MUSEU: ESTUDOS DE CASO E BOAS PRÁTICAS



<https://bit.ly/3Lzrvht>



<https://bit.ly/48mfs0M>



National Portrait Gallery, Plano
2017-27

<https://bit.ly/3rnqEty>