



MIDAS

Museus e estudos interdisciplinares

12 | 2020

Varia

Tula Giannini e Jonathan P. Bowen (ed.) – *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*

Margarida Melo Sampaio



Edição electrónica

URL: <http://journals.openedition.org/midas/2346>

DOI: 10.4000/midas.2346

ISSN: 2182-9543

Editora:

Alice Semedo, Paulo Simões Rodrigues, Pedro Casaleiro, Raquel Henriques da Silva, Ana Carvalho

Refêrencia eletrónica

Margarida Melo Sampaio, «Tula Giannini e Jonathan P. Bowen (ed.) – *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*», *MIDAS* [Online], 12 | 2020, posto online no dia 14 novembro 2020, consultado no dia 08 fevereiro 2021. URL: <http://journals.openedition.org/midas/2346> ; DOI: <https://doi.org/10.4000/midas.2346>

Este documento foi criado de forma automática no dia 8 fevereiro 2021.



Midas is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License

Tula Giannini e Jonathan P. Bowen (ed.) – *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*

Margarida Melo Sampaio

REFERÊNCIA

Giannini, Tula, e Jonathan P. Bowen, ed. 2019. *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*. Springer Series on Cultural Computing. Cham: Springer. 590 páginas, ISBN 978-3-319-97457-6.

- 1 O livro *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research* debruça-se sobre a cultura digital, as práticas artísticas digitais e o seu impacto nos museus no século XXI, traçando o desenvolvimento da cultura digital desde os anos de 1940 até ao presente.¹ Sob múltiplos pontos de vista, esta publicação reflecte sobre o crescente e preponderante papel dos meios digitais na sociedade e o conseqüente impacto nos diferentes aspectos da prática museal. Os temas abordados visam responder a algumas das seguintes questões: que desafios e oportunidades oferecem as tecnologias aos museus? Que competências digitais são essenciais? De que forma irão os museus transformar-se perante a complexa e evolutiva paisagem cultural digital? De que forma a cultura digital irá impactar a sociedade, a cultura e a identidade das instituições? Onde residirá o museu no futuro? Irão os museus transformar-se em “Disneylândias”?
- 2 A publicação é organizada sob a direcção de Tula Giannini e Jonathan P. Bowen, que ao longo dos últimos anos têm publicado conjuntamente diversos artigos sobre o tema em apreço, entre os quais destacamos: “*Digitalism: The New Realism?*” (2014), “*Curating Digital Life and Culture: Art and Information*” (2016). Tula Giannini é professora na School of Information no Pratt Institute em Nova Iorque, tendo dirigido projectos colaborativos entre museus e bibliotecas. Jonathan P. Bowen é professor emérito de Computação na London South Bank University e tem colaborado de forma regular com a conferência

Museums and the Web. O livro reúne contributos dos seus editores, mas também de outros autores, que partem de vários campos de investigação, apresentando perspectivas diversas sobre o museu do século XXI e reflectindo sobre cultura digital e comportamentos digitais, interações entre real e virtual, e do modo como impacta estratégias, planeamentos e práticas, num mundo em que a cultura digital redefine todos os dias o comportamento humano. Neste contexto, o livro centra-se principalmente na forma como a cultura digital está a alterar a relação dos museus com os públicos que servem.

- 3 O livro em recensão divide-se em nove secções temáticas e inclui 28 capítulos que procuram traçar contextos e práticas contemporâneas digitais com enfoque nos museus, reunindo ensaios de artistas, académicos, programadores e profissionais de museus, que se debruçam sobre a mudança de paradigmas, perspectivas e investigações, desafiando os museus e os seus profissionais a pensar e a trabalhar de forma diferente, implicando novas estratégias, práticas e procedimentos. Tal como sublinham Tula Giannini e Jonathan P. Bowen, os públicos têm, hoje em dia, mais acesso a tecnologias do que em qualquer outro momento da história, e os museus querendo ir ao encontro das necessidades dos visitantes não podem escapar a essa realidade (p. 574).
- 4 Dos vários capítulos transparece a multidisciplinariedade do museu como parte integrante de um ecossistema digital e como espaço de cruzamento de diversos conhecimentos e tecnologias que ao longo da sua história tem desenvolvido novas formas de aceder e dar acesso à informação e ao conhecimento.
- 5 Na secção introdutória os editores apresentam dois capítulos a partir dos quais traçam os antecedentes da cultura digital e do modo como esta marca actualmente todos os aspectos da vida humana – em que o espaço entre digital e físico, real e virtual se dilui, alterando comportamentos, expectativas, sensibilidades e formas de pensar (p. 21). É também a partir deste contexto que se perspectiva a redefinição da experiência museal, pois os museus e os públicos estão a adoptar novas formas de envolvimento, sendo que os museus procuram ir ao encontro das expectativas e dos comportamentos dos públicos em ambiente digital (p. 45).
- 6 A secção «*Philosophy and Theory*», que inclui contributos de Gareth Polmeer, Tula Giannini e de Jonathan P. Bowen, parte do passado para o presente e tece considerações sobre o significado de cultura digital nos museus e de como esta deve implicar o desenvolvimento de uma identidade própria das instituições culturais, através das colecções, dos públicos, do espaço físico e do virtual, das experiências e das competências (p. 64), questionando o posicionamento dos museus numa crescente rede de identidades culturais virtuais, em que o ecossistema digital é também um espaço de contestação e participação (p. 108).
- 7 Sob a temática «*Exhibitions*» são apresentados quatro capítulos, da autoria de Deborah Turnbull Tillman, Nick Lambert, Tula Giannini e Jonathan P. Bowen, que atentam em aspectos relacionados com a arte digital e as exposições, e como o incremento do digital está a influenciar a forma de ver e perceber a arte. Neste sentido, os museus são desafiados pelo imperativo de expansão além dos seus limites físicos, e de conexão com os públicos, através de experiências imersivas, possibilitando que também os públicos sejam curadores digitais das suas experiências (p. 191).
- 8 Na secção dedicada a «*Collections*», Douglas Dodds, Patrícia Falcão, Tom Ensom, Stuart Dunn, Graeme Earl, Anna Foka, Will Wootton destacam aspectos e potencialidades da

digitalização das colecções, assim como das colecções de arte digital nos museus. Defende-se que os museus têm de desenvolver estratégias digitais de forma transversal que lhes permitam, entre outras formas, ir ao encontro das expectativas dos públicos, dos *skateholders* internos e externos, valorizando e preservando as suas colecções, assim como enfrentar o desafio das colecções digitais que dependem de tecnologia em risco de rápida obsolescência.

- 9 Em «*Audiences*» Ross Parry, Catherine Devine, Matt Tarr, Giuliano Gaia, Stefania Boiano, Ann Borda e Sara Devine apontam a importância dos públicos no contexto virtual e digital, que capacitados pelas tecnologias digitais têm novas expectativas de envolvimento. Sublinha-se o papel dos museus enquanto potenciadores de novas formas de pensar sobre o mundo e a possibilidade de poderem construir relações através dos diferentes meios digitais, criando significado entre o objecto, o conteúdo, o contentor e o público. A partir da presença real-física e real-digital, os museus poderão contribuir para a construção de novos significados no espaço físico e virtual.
- 10 Segue-se uma secção de textos sobre «*Digital Artists*», na qual Andy Lomas, Ernest Edmonds, Francesca Franco, Carla Gannis, Tula Giannini e Rachel Ara, apresentam o trabalho de alguns artistas com práticas contemporâneas digitais e reflectem sobre como a emersão nos meios digitais está a afectar os sentidos da cor, luz, espaço e tempo. A arte digital, nas suas múltiplas formas, ao utilizar ferramentas digitais para “fazer diferente”, altera a nossa forma de ver, os nossos sentidos e o sentido estético. As tecnologias digitais ao serviço de práticas artísticas causam impacto nos museus e, em particular, nos museus de arte.
- 11 Na secção sobre «*Education*» Bruce Wands, Rosanna Flouty, Tula Giannini e Jonathan P. Bowen debruçam-se sobre as competências dos profissionais, sobre a ausência de programas formativos que respondam aos impactos provocados pela introdução das tecnologias digitais. São identificadas também limitações ou a inexistência de competências digitais e tecnológicas dos profissionais, sendo mencionados alguns grupos de trabalho e projectos formativos que têm surgido e que procuram responder à qualificação e à actualização de competências. Neste sentido, tal como defendido por Carvalho e Matos (2018) em relação à realidade portuguesa, é essencial dotar os profissionais de museus de competências para responder aos desafios da era digital, cujas potencialidades de aplicação atravessam as diferentes áreas de actuação dos museus: gestão, comunicação, educação, exposição, gestão de colecções e envolvimento de públicos. No que concerne à formação, também na realidade portuguesa se identificam lacunas quanto à oferta disponibilizada, quer no contexto da formação formal como não formal (Carvalho e Matos 2018).
- 12 A penúltima secção de textos «*Libraries and Archives*» inclui dois capítulos, de Stephen J. Bury e Judith Siefring respectivamente, frisando a importância e o potencial da colaboração entre museus, bibliotecas, centros de documentação e arquivos para construir narrativas e significados com os públicos.
- 13 Na última secção temática, «*Digital Future*», Seb Chan, Courtney Johnston, Tula Giannini, Ann Borda e Jonathan P. Bowen lançam algumas pistas sobre o futuro dos museus com respeito aos desenvolvimentos da cultura digital. A identificação com o espaço físico do museu continua a ser em muitos casos uma prerrogativa, um espaço localizado num determinado tempo e lugar, mas que se expandiu para o ciberespaço e deu origem a uma identidade digital. Os museus do século XXI actuam no ecossistema da cultura

digital e, conseqüentemente, buscam uma nova identidade à medida que lidam com as percepções do público sobre o passado e a promessa do futuro.

- 14 Apesar das reflexões e debates que têm surgido nos últimos anos (Carvalho e Matos 2018, entre outros) sobre o uso das tecnologias nos museus e sobre o papel que devem ou não desempenhar, entre a instituição e os públicos, as práticas e as atitudes, estas interrogações continuam ainda a ser pertinentes e potenciadoras de novas abordagens e desenvolvimentos. Os museus não existem num *vacuum* (Carvalho e Matos 2018), logo terão de se transformar e adaptar à era digital. A cultura digital está a alterar a percepção do ser humano, a nossa forma de estar, de fazer, de pensar, e quase todos os aspectos da vida estão entrelaçados com a esfera do digital. Neste sentido, compreender a cultura digital é essencial para a relevância dos museus do século XXI. Mas situados os museus no mundo pós-digital, no ecossistema digital, num ponto de vantagem sobre o potencial da interação interior/exterior, participação/colaboração, físico/digital, os museus terão de desenvolver novas formas de pensar e trabalhar, novas estratégias e práticas que procurem ir ao encontro das expectativas e dos comportamentos dos públicos em ambiente físico e digital, transmitindo e criando significados através das suas colecções.

BIBLIOGRAFIA

Bowen, Jonathan P., e Tula Giannini. 2014. "Digitalism: The New Realism?" In *EVA London 2014: Proceedings of the EVA London 2014 on Electronic Visualisation and the Arts*, 324–331.

Carvalho, Ana., e Alexandre Matos. 2018. "Museum Professionals in a Digital World: Insights from a Case Study in Portugal." *Museum International (Special Issue: Museums in a Digital World)* 70 (277–278): 34–47.

Giannini, Tula, e Jonathan P. Bowen. 2016. *Curating Digital Life and Culture: Art and Information*. In *Proceedings of the EVA London 2014 on Electronic Visualisation and the Arts*, 237–244.

NOTAS

1. A autora escreve de acordo com a antiga ortografia.

AUTORES

MARGARIDA MELO SAMPAIO

Investigadora independente, Portugal, margaridasampayo@gmail.com