

Sistemas do Futuro participa no Museumnext 2012

Este ano o Museumnext teve lugar em Barcelona nos dias 24 e 25 de Maio, a Sistemas do Futuro esteve presente nesta grande conferência internacional. As expectativas eram muitas, pois o programa baseava-se no Museums and Web 2012 que teve lugar em Abril em San Diego (Califórnia). Esta última, na qual a Sistemas Futuro participou em edições anteriores, é o maior evento internacional na área das novas tecnologias da informação e museus que nos permite manter actualizados nestas áreas, pois é um evento que perdura pelo tempo na medida em que funciona como uma rede de partilha de projectos e ideias em várias plataformas e redes sociais.

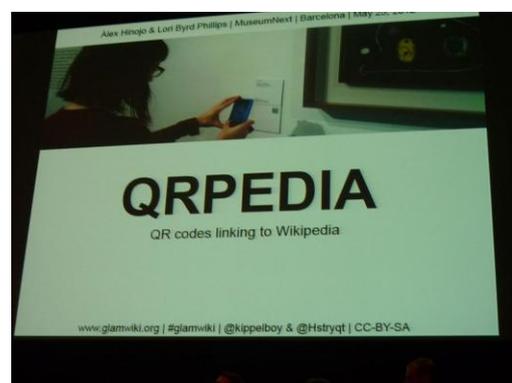
A apresentação foi no CCCB - Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, com a participação de mais de 400 pessoas, em Março já estava esgotado. Na sessão de abertura, estiveram presentes Jim Richardson da SUMO, Marçal Sintes como anfitrião, destaco o discurso proferido pela Conxa Roda que teve especial empenho nesta edição. Recordo que, no encontro da Sistemas do Futuro em Portimão a Conxa Roda (na altura a trabalhar no Museu Picasso, agora no MNAC - Museo Nacional d'Art de Catalunya) foi nossa convidada para apresentar uma comunicação

sobre a Web 2.0. Nancy Proctor (Head of Mobile Strategy and Initiatives Smithsonian Institution) abriu o primeiro painel com uma reflexão sobre quais deverão ser as estratégias para as tecnologias móveis que os museus devem adoptar dando exemplos da sua experiência.

Uma das presenças importantes no *atrium* da conferencia foi um posto de atendimento da Wikipedia, nomeadamente do grupo GLAM – Museums Collaborating with Wikipedia (<http://www.glamwiki.org>), onde estiveram representantes da Holanda, Espanha e EUA, estes últimos com a apresentação de um projecto no Museu de Indianápolis. Estas colaborações assentam em tecnologias QR-Code¹ com ligações a páginas wiki. Pode ver este projecto em: http://en.wikipedia.org/wiki/Broad_Ripple_Park_Carousel No caso apresentado do Museu Miró, foi



Jim Richardson, Conxa Roda, Nancy Proctor, Marçal Sintes



Utilização dos QR-codes nos Museus com ligações a páginas wiki.

explicada na prática como esta pareceria instituição/Wikimedia Foundation foi aplicada. O museu fez um workshop onde estiveram presentes os membros da equipe da área da documentação e um “wikipedian”, que os ensinou a desenvolver uma página wiki de objectos museológicos, mais tarde editaram outras com a ajuda do um “wikipedian” contratado para tal. Uma das vantagens assinaladas foi a rapidez da tradução dos conteúdos para a rede wiki com recurso ao “crowdsourcing” (trabalho colaborativo com recurso às internet de uma forma voluntária). Pode ser visitada uma página de uma peça em: [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Farm_\(Mir%C3%B3\)#History](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Farm_(Mir%C3%B3)#History), onde é visível o uso do QR-Code na legenda da exposição para acesso à página wiki, reconhecendo a língua definida no telemóvel do visitante. Uma outra vantagem da abordagem de uma página wiki prende-se com a legibilidade, pois permite inúmeras ligações a outras páginas, e a acessibilidade pois a formatação está de acordo com as normas da W3C (Grupo Internacional que promove a acessibilidade para a internet).

Deixo aqui um reparo interessante que se prende com a abertura da Wikimedia Foundation às instituições, isto porque integrei um grupo de trabalho no MW2010 (Museums and Web 2010 em Indianapolis) que abordou este tema. Na época uma instituição não podia publicar informação na Wikipédia pois alegavam que não garantia um dos princípios que se prende com garantia de isenção das publicações, pois nunca poderia ser isenta de opinião sobre si própria.

Um dos temas tecnologicamente mais evoluídos foi o uso de realidade virtual, quer na sua utilização em visitas guiadas às exposições, quer como forma de cativar públicos. Se é possível fazer aparecer numa parede um dinossauro, imaginasse o que se pode colocar numa exposição, e ser visualizado num tablet ou numa tela. Estes exemplos, pelo facto de a tecnologia estar ainda em período de testes, foram apenas demonstrados. Um outro projecto, já em período de implementação, é de uma “app” intitulada “Eye Shakespeare”, desenvolvido pela Universidade de Coventry e a Shakespeare Birthplace Trust <http://www.shakespeare.org.uk/explore-shakespeare/eye-shakespeare-app.html>. Nesta aplicação é possível com o uso do 3D, visualizar a última casa de Shakespeare. Os visitantes que se dirijam até ao local (onde não existe a casa), apontam o tablet e surge a imagem da casa em 3D. Ao tirarem uma fotografia com o tablet, surge no ecrã a imagem dos visitantes em frente à casa, também é possível ir a uma loja adquirir a imagem impressa, funcionando como uma recordação da visita.



Os dispositivos móveis foram fortemente abordados nesta edição do Museumnext, com a apresentação de projectos que já “ultrapassam” a “simples” visita guiada multimédia, pois foram apresentadas aplicações nativas para estes dispositivos, as chamadas “app`s”, nomeadamente um projecto do Van Gogh Museum onde é possível interagir com os trabalhos

do artista, por exemplo é possível identificar através de um pintura de uma vista da cidade a correspondência com o local na actualidade.

As redes sociais já não são uma novidade temática neste tipo de conferências, mas o que se analisou foi uma reflexão sobre as instituições na WEB 2.0. Para analisar esta presença está disponível (versão beta) no site www.museum-analytics.org os dados estatísticos dos museus nas principais redes sociais. Uma outra abordagem prendeu-se com os conteúdos que estas instituições colocam nestas redes e como se facilita a relação entre o público virtual e o museu. Refiro-me à parte de criação de conteúdos para estas plataformas. No LACMA – Los Angeles County Museum of Art, foram



Ambiente do Museumnext no CCCB

convidados artistas contemporâneos locais para se inspirarem e criarem novas criações de arte, cuja divulgação seria facilitada pelo museu (na sua edição), e mais tarde na sua divulgação nas redes sociais. Agradou-me particularmente, o cruzamento artístico que estas obras proporcionaram, como é exemplo disso a criação de um poema por uma poetisa sobre os jardins do Museu e sua publicação online criou uma onda de participação no Facebook, “Nunca um poema foi tão comentado”, são palavras da Amy Heibel na sua apresentação sobre o projecto “Arstistics Applications” no Museu.

Em termos de tecnológica em bases de dados para colecções online, foram apresentados projectos que apostaram em sistemas comunicantes entre base e dados, para permitir o uso da informação para além das próprias colecções online nas páginas das instituições, como é o projecto da Europeana. E também projectos criativos de estudantes que criaram uma espécie de Facebook de figuras históricas, apenas com recurso a “linked data”, informação estruturada disponibilizada pelas instituições Europeia e pelo Museu Picasso.



Foi muito gratificante a participação nesta edição do Museumnext, pois além de ser um excelente veículo de informação sobre a realidade dos Museus e as novas tecnologias da informação, é também um local de convívio e um veículo facilitador de contactos, muito além da conferência, pois esta rede mantém-se na Internet e a Sistemas do Futuro é a única empresa Portuguesa, que eu tenha conhecimento a ter presença nestes grupos de trabalho internacionais. Visite o site do evento - <http://www.museumnext.org>

Maria van Zeller (mvanzeller@sistemasfuturo.pt)

ⁱ **Códigos QR** - Códigos QR são um sistema de armazenamento numa matriz de pontos, uma espécie de código de barras. Inicialmente foram usados sobre todos os sectores industriais, hoje em dia com a proliferação de smartphones e sua capacidade de capturar esses códigos, tornou o seu uso cada vez mais centrada no usuário. Funcionam como um dispositivo de leitura que acede a um URL (página web única) que pode fornecer informações adicionais.