

DE "EXPOSIÇÃO" A "LABORATÓRIO": REPENSAR AS PRÁTICAS CURATORIAIS ATRAVÉS DE UM PROJETO EXPERIMENTAL DIGITAL. O ESTUDO DE CASO DE #DOLOMITESMUSEUM - LABORATÓRIO DE HISTÓRIAS

FROM "EXHIBITION" TO "LABORATORY": RETHINKING CURATORIAL PRACTICES THROUGH A DIGITAL EXPERIMENTAL PROJECT. THE CASE STUDY OF #DOLOMITESMUSEUM - LABORATORY OF STORIES
[10.29073/heranca.v6i1.680](https://doi.org/10.29073/heranca.v6i1.680)

Receção: 06/10/2022 Aprovação: 08/12/2022 Publicação: 08/03/2023

Stefania Zardini Lacedelli ^a, Fabiana Fazzi ^b, Chiara Zanetti ^c, Giacomo Pompanin ^d,
^aCa' Foscari University, Department of Linguistics and Comparative Cultural Studies, stefaniazardinilacedelli@gmail.com; ^bCa' Foscari University, Department of Linguistics and Comparative Cultural Studies, fabiana.fazzi@unive.it; ^cUniversity of Trieste, zanetti_chiara@yahoo.it; ^dMuseo Dolom, giacomo@adomultimedia.com.

RESUMO

A curadoria digital é uma das áreas mais experimentais da prática museológica introduzida pela revolução digital. Toda uma nova geração de experiências culturais está a emergir da interação com espaços em linha e plataformas de comunicação social, encorajando os museus a explorar novas abordagens curatoriais. Neste artigo, mostraremos como um projeto experimental digital levou a repensar o formato da exposição numa abordagem mais colaborativa, interdisciplinar e laboratorial da curadoria de museus. O estudo de caso analisado é *Laboratory of Stories*, um arquivo participativo dinâmico que foi co-desenhado com uma comunidade vibrante de profissionais do património, comunidades locais e amantes das Dolomitas durante um projeto de três anos. Foi implementado um estudo de avaliação que combina diferentes métodos qualitativos e quantitativos para explorar a natureza desta prática curatorial. Do estudo surgiu uma série de conclusões-chave: a introdução de novos estilos narrativos e perspectivas interdisciplinares; o envolvimento de diferentes comunidades no processo curatorial; a mudança de uma interpretação do património e da criação de conhecimento mais intangível, aberta e dialógica, baseada em objectos. Os resultados mostram como a metáfora "laboratório" pode ajudar os museus a abraçar os desafios de uma sociedade participativa, pós-digital, sugerindo uma nova abordagem onde a co-criação de narrativas está no centro da prática curatorial.

Palavras-Chave: Curadoria digital, Narrativa digital, Desenho colaborativo, Património digital, Histórias comunitárias

ABSTRACT

Digital curation is one of the most experimental areas of museum practice introduced by the digital revolution. A whole new generation of cultural experiences are emerging from the interaction with online spaces and social media platforms, encouraging museums to explore new curatorial approaches. In this paper, we will show how a digital experimental project led to the rethinking of the exhibition format into a more collaborative, interdisciplinary and laboratory approach to museum curation. The case study analysed is *Laboratory of Stories*, a dynamic participatory archive which was co-designed with a vibrant community of heritage professionals, local communities, and lovers of the Dolomites during a three-year project. An evaluation study combining different qualitative and quantitative methods was implemented to explore the nature of this curatorial practice. A series of key findings emerged from the study: the introduction of new narrative styles and interdisciplinary perspectives; the involvement of different communities in the curatorial process; the shift from a tangible, object-based, to a more intangible, open, and dialogic interpretation of heritage and of knowledge making. The findings show how the 'laboratory' metaphor can help museums to embrace the challenges of a participatory, post-digital society, suggesting a novel approach where the co-creation of narratives is at the heart of the curatorial practice.

Keywords: Digital Curation, Digital Storytelling, Collaborative Design, Digital Heritage, Community Stories

1. INTRODUÇÃO

Os museus estão no meio de uma mudança epocal, o que os leva a repensar os seus espaços, bem como as suas práticas de recolha, curadoria e envolvimento do público (Parry, 2010; Bautista, 2013). A revolução digital está a ter um papel fundamental nesta transformação: o advento de novos espaços online e plataformas colaborativas ofereceu aos museus novas possibilidades de partilhar o seu património, ligar diferentes colecções, envolver o público de formas mais ativas e colaborativas (Simon, 2010; Giaccardi, 2012; Zardini Lacedelli, 2018). A emergência Covid-19 acelerou ainda mais esta mudança, encorajando os museus a conceberem novas atividades em plataformas digitais para que as pessoas interajam com as colecções (Zardini Lacedelli et al., 2021). Exposições em linha, mapeamento digital, campanhas nos media sociais, projetos de crowdsourcing, arquivos participativos são apenas algumas das novas práticas emergentes do museu pós-digital (Parry, 2013).¹ Estas práticas emergentes estão a desafiar tarefas consolidadas, papéis e pressupostos anteriores nos museus, promovendo um repensar das formas curatoriais tradicionais, como a exposição. Neste contexto em evolução, os projetos digitais experimentais tornaram-se fundamentais para identificar os desafios e oportunidades destas novas formas de curadoria e envolvimento (Haldrup et al., 2021; Zardini Lacedelli, a publicar), mostrando quais poderiam ser as direções futuras de áreas-chave da prática do museu.

Neste artigo, iremos explorar como um projeto experimental digital levou a repensar o formato da exposição numa abordagem mais colaborativa, interdisciplinar e laboratorial da curadoria do museu. O estudo de caso apresentado no artigo é *Laboratory of Stories*, um arquivo participativo dinâmico do património das Dolomitas co-desenhado por uma comunidade vibrante de profissionais culturais e entusiastas das Dolomitas. Ao longo do projeto, foi implementado um estudo de avaliação que combina diferentes métodos

qualitativos e quantitativos para explorar quatro elementos-chave da prática experimental: os tipos de narrativas e categorias interpretativas desenvolvidas, os participantes envolvidos na criação das histórias, o tipo de património criado e recolhido no arquivo e o processo pelo qual o conhecimento é produzido.

O artigo começará com uma revisão bibliográfica centrada nas práticas emergentes em curadoria digital e narração digital de histórias e no papel da investigação em design e abordagens experimentais no contexto do museu. Em seguida, será fornecida uma descrição detalhada da concepção do Laboratório de Contos e do projeto a partir do qual este se originou. O artigo apresentará então a metodologia de investigação e os principais resultados do estudo. Finalmente, as conclusões destacarão como a metáfora 'laboratório' pode inspirar uma nova abordagem curatorial onde a criação de narrativas, e não a sua exibição, está no centro do processo.

2. REVISÃO LITERATURA

2.1. CURADORIA DIGITAL: NOVOS HORIZONTES E DESAFIOS-CHAVE

A cura digital é uma das áreas mais experimentais da prática museológica introduzida pela revolução digital (Cameron, 2021). A extensão de uma prática consolidada fora do domínio da materialidade e da dimensão física não tem sido isenta de implicações. Desde as primeiras secções de sítios de museus que exibem colecções em linha e os primeiros museus virtuais, os anos 2010 assistiram ao aparecimento de plataformas culturais interativas, de aprendizagem e participativas onde diferentes tipos de público podem interagir com diferentes colecções, descobrir recursos de aprendizagem, enriquecer os seus registos e carregar novas fontes (Milligan et al., 2017). Neste contexto, surgiu um novo conceito de "Património digital" (Parry, 2007; Zuanni, 2021), e novas práticas culturais, tais como exposições on-line, visitas multimédia, passeios sonoros, cartografia digital,

¹ O conceito 'pós-digital' (Parry, 2013) indica um momento em que a digitalidade está a tornar-se cada vez mais

assimilada como parte integrante das estruturas de organização e desenvolvimento dos museus.

crowdsourcing tornaram-se parte integrante da vida cultural (Giaccardi, 2012; Ridge, 2017; Zardini Lacedelli et al., 2021). Esta evolução reflete-se no número crescente de software de gestão de conteúdos especificamente dedicado a organizar, exibir e fazer com que as pessoas interajam com recursos culturais a múltiplos níveis (Asselin & Maisonneuve, 2012), uma próspera área de experimentação onde os museus se encontram com outros tipos de instituições culturais. A natureza livre e aberta destas ferramentas permite que um número crescente de bibliotecas, arquivos "button-up" e pequenas organizações patrimoniais experimentem a cura digital (Hardesty, 2014; Gill et al., 2019). Na maioria dos casos, estas plataformas fomentam a criação de recursos totalmente novos nascidos digitais, emergentes da digitalização de colecções existentes mas, na maioria das vezes, como resultado do envolvimento de diferentes comunidades (Radovac, 2018). A co-criação e co-criação de recursos digitais com cidadãos, amadores, voluntários são, atualmente, uma tendência consolidada que está a levar os museus a interagir com tipos não institucionais de património e formas de cultura popular e "história vinda de baixo"¹ (Moore, 1994; Flinn, 2007), e novas práticas de recolha de conteúdos gerados pelos media públicos e sociais (Galani e Moschovi, 2015; Boogh et al., 2020). Um dos principais desafios da co-criação é trazer e gerir uma pluralidade de vozes, histórias e nível de interpretações, que desafiam a autoridade tradicional dos museus (Proctor, 2010; Adair et al., 2011). As práticas curatórias digitais são acompanhadas pela emergência de um novo tipo de autoridade que Phillips (2013) define como "Autoridade Aberta": uma mistura de competências institucionais com a discussão, experiências, e insights de amplos públicos" (Phillips, 2013). A transferência deste princípio para a prática tem sido um dos principais desafios da cura digital nos museus, dando origem a novas experimentações no desenvolvimento narrativo.

¹ 'História de baixo' é um tipo de história do povo surgido na década de 1960 que se concentra na experiência vivida de pessoas comuns e indivíduos não incluídos na

2.2. NOVAS NARRATIVAS, NOVAS VOZES ATRAVÉS DE FERRAMENTAS DIGITAIS DE NARRAÇÃO

O envolvimento de novas vozes na narrativa do museu tem sido sustentado pelo desenvolvimento de toda uma geração de plataformas digitais de narração de histórias. A utilização destas ferramentas no contexto do museu tem favorecido o envolvimento de grupos temáticos que tradicionalmente não estavam envolvidos na curadoria do museu. O encerramento do museu durante a emergência COVID-19 estimulou ainda mais os museus a experimentar estas ferramentas a fim de encontrar novas formas de fazer interagir as pessoas com as suas colecções (Agostino et al., 2020; Samaroudi et al., 2020).

A narração digital de histórias, como prática através da qual as pessoas utilizam tecnologias digitais para contar histórias (Alexander, 2017; Robin, 2008), pode abranger diferentes ferramentas e ser utilizada de diferentes formas para fomentar o envolvimento e a participação cultural, reforçando as relações entre os museus e os seus públicos e promovendo a inclusão e a sensibilização dos cidadãos (Falchetti et al., 2020).

Uma dessas ferramentas é o izi.TRAVEL, um aplicativo de telefone inteligente para a criação colaborativa de guias multimédia e visitas áudio. Esta plataforma foi concebida para permitir a museus, comunidades locais e viajantes partilhar histórias sobre cidades, património local e sítios culturais. Graças à sua natureza participativa, izi.TRAVEL foi empregado num número crescente de projetos culturais participativos que trouxeram uma diversidade de vozes na narração do património local (Bonacini, 2019), incluindo migrantes e aprendizes de línguas estrangeiras (Fazzi, a publicar).

Outra ferramenta digital amplamente adoptada pelas organizações do património pela sua capacidade de reunir a dimensão arquivística e curatorial com a narração de histórias digitais

historiografia tradicional, tradicional, que tendia a se concentrar na vida de grandes estadistas.

é Omeka.org.¹ Nascida como um software de gestão de conteúdos gratuito e de código aberto para museus, bibliotecas e arquivos, esta plataforma foi amplamente adotada para envolver as comunidades na criação de arquivos digitais e exposições em linha. A versatilidade e abertura de Omeka estimulou as instituições patrimoniais a experimentar a criação de arquivos participativos dinâmicos (Gill et al., 2019; Radovac, 2018). Elementos chave nestes projetos têm sido o repensar de línguas e vocabulário para descrever recursos culturais, uma atenção crescente aos conteúdos digitais e elementos multimédia, e o envolvimento de um número crescente de colaboradores na criação de histórias. Uma análise crítica dos benefícios e limitações desta plataforma foi recentemente desenvolvida no âmbito do projeto "Motor de Congruência", com o objetivo de explorar a sua adopção na ligação de diferentes colecções (Zardini Lacedelli & Winters, 2022).

Finalmente, as redes sociais têm sido cada vez mais utilizadas no contexto do museu para envolver as comunidades em linha em novas formas de narração participativa do património. Campanhas dedicadas, tais como a Semana dos Museus,² foram concebidas para partilhar histórias em torno das colecções dos museus e ligar profissionais do património em todo o mundo (Zuanni, 2017). Os museus começaram a conceber campanhas dedicadas aos meios de comunicação social para convidar o público em linha a partilhar memórias e histórias pessoais em torno de objectos e temas das suas colecções (Zardini Lacedelli et al., 2021). Estes tipos de narrativas sobre meios sociais fomentam uma forma difusa, colaborativa, fragmentada, de contar histórias digitais, que levanta novas questões intrigantes sobre o futuro das práticas de recolha e curadoria e mais em geral sobre o

papel dos museus como catalisadores da inovação social (Zanetti et al., 2019).

2.3. MÉTODOS DE DESENHO COLABORATIVO EM MUSEUS

Qualquer instituição que queira experimentar novas formas de curadoria digital e de narração digital encontra-se a lidar com uma série de desafios chave de design. Que objetivos deveria ter o projeto digital? Quem deve estar envolvido? Que ferramenta digital deve ser escolhida?

Estudos recentes reconheceram o papel fundamental das práticas de design no desenvolvimento de ferramentas digitais do património cultural e o valor da reunião de equipas interdisciplinares de museus (Vavoula & Mason, 2017; Mason & Vavoula, 2021). Abordagens de investigação em design, tais como a Investigação Através do Design, foram comparadas à Investigação Ação em ciências sociais, com maior ênfase na criação de um artefacto, que poderia ser um produto, um serviço ou uma atividade (Swann, 2002, Zimmermann, 2010). Tal como a Action Research, a investigação em design segue ciclos iterativos de "planeamento, ação, observação e reflexão" e conta com a colaboração entre os investigadores e os membros internos de uma organização. Em Research Through Design, o investigador está explicitamente envolvido como projectista e a criação de um 'produto' experimental é também considerada como um resultado tangível da investigação. Outro elemento-chave da prática do design é o emprego de estratégias e ferramentas de design como a prototipagem, que permite o intercâmbio de conhecimentos entre os participantes e a internalização de novos conhecimentos na organização (Lim & Tenenberg, 2008; Mason, 2015).

1 Originalmente projetado pelo Roy Rosenzweig Center for History and New Media da George Mason University em 2008, o Omeka pode ser baixado e instalado em um servidor ou, alternativamente, usado em sua versão de hospedagem Omeka.net. Sua funcionalidade principal pode ser estendida com plugins existentes que permitem aos usuários criar mapas e linhas do tempo, enriquecer registros com tags e coletar contribuições de usuários.

2 A Museum Week (<https://museum-week.org>) é um evento global online lançado em 2014 no Twitter, que permite aos museus compartilhar suas coleções online inspiradas em sete hashtags. A campanha tornou-se um evento global de tendências nas mídias sociais, envolvendo mais de 60.000 participantes de 100 países e reunindo uma comunidade de profissionais culturais, artistas e criadores digitais.

Nesta área florescente, a colaboração entre cidadãos e instituições surgiu como um elemento chave das práticas de co-design tanto dentro como fora do contexto do património cultural (Crooke, 2011; Bason 2017). No projeto Pararchive, o co-design envolveu uma série de comunidades - cidadãos, amadores, curadores, académicos, desenvolvedores de tecnologias - juntamente com duas instituições de classe mundial - o Grupo Museu da Ciência e a BBC - para a criação de uma nova plataforma de narração de histórias (Poppo, 2016). A utilização de métodos de colaboração na criação de ferramentas digitais que são confiadas e adoptadas pelas comunidades reflete uma mudança de uma interpretação processual e dialógica do património (Zardini Lacedelli, a publicar). A Convenção de Faro para o Valor do Património Cultural para a Sociedade destacou a centralidade das pessoas na definição do que é o património. Como resultado, as ferramentas digitais nos museus não são produtos acabados a serem entregues a um público, mas facilitadores de processos em que os participantes estão envolvidos na criação de significados e interpretação. Esta perspectiva reflete a concepção construtiva da criação do conhecimento (Hein, 1998), que pode apoiar a natureza fragmentada, interativa e polifónica do domínio digital (Cameron, 2021).

3. OS MUSEUS DO PROJETO DOLOMITAS

O estudo de caso analisado neste artigo é Laboratory of Stories (www.museodolom.it/exhibitions): um espaço digital colaborativo co-desenhado com uma comunidade de museus, profissionais do património, investigadores independentes, cidadãos e amantes dos Dolomitas no âmbito do projeto "Museus dos Dolomitas" (2019-2021). Este projeto de três anos foi financiado pela Fundação das Dolomitas da UNESCO e coordenado por uma organização nascida digital, a plataforma-museu Dolom.it. Neste

projeto, o desenvolvimento de um espaço digital experimental visava ligar diferentes colecções da área das Dolomitas e estimular um envolvimento mais activo das comunidades na descoberta e promoção do património das Dolomitas.

3.1. UM PATRIMÓNIO VIVO: DOLOMITAS UNESCO

As Dolomitas são uma zona de montanha no Leste-Norte de Itália que se estende dentro dos limites de cinco províncias italianas e três Regiões¹ de diversidade institucional, administrativa, cultural e linguística. A partir da sua descoberta científica no século XVIII,² as Dolomitas começaram a ser visitadas por geólogos, exploradores e viajantes curiosos, e em meados do século XX a área de um desenvolvimento heterogêneo de atividades turísticas e esportivas, principalmente no Inverno e no Verão. Atualmente, a área é rica em museus e instituições patrimoniais numa diversidade de categorias, tamanhos, tipologia e número de visitantes (Zardini Lacedell & Pompanin, 2020). Estes museus têm fortes relações com a paisagem, história e cultura das populações das Dolomitas. Em 2009, este território foi incluído na Lista do Património Mundial do Património Natural pelo valor estético da sua paisagem e pela importância científica da sua geologia e geomorfologia, oferecendo a estes museus a oportunidade de se tornarem centros activos de descoberta e interpretação dos Dolomitas Património Mundial da UNESCO. Em Fevereiro de 2019, o website visitdolomites.com listava 33 museus, mas esta lista representava apenas uma pequena secção das instituições patrimoniais presentes na área.

No início do projeto, a equipa de investigação desenvolveu um mapeamento temático dos museus e instituições culturais das Dolomitas para identificar as principais áreas representadas pelas colecções dos museus. Três categorias principais emergiram deste estudo: 'paisagem geológica', representada por instituições dedicadas à importância

1 As províncias Dolomitas são Bolzano e Trento em Trentino - Região do Alto Adige; Belluno no Vêneto; e finalmente Pordenone, Udine e em Friuli Venezia Giulia.

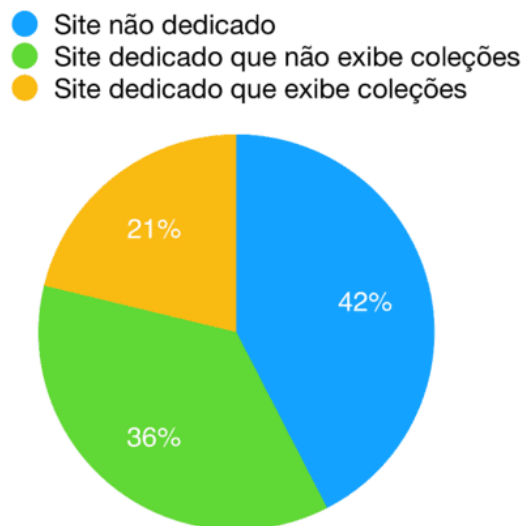
2 A rocha Dolomita recebeu o nome do cientista francês Deodat de Dolomieu (1750-1801), que a descobriu e descreveu. Desde então, ninguém ouviu falar das

Dolomitas como um grupo de montanhas em uma região específica por mais de cem anos até depois do período do Grand Tour e da publicação de vários livros sobre o assunto, como *The Dolomites Mountains* de Josiah Gilbert Deodot de Dolomieu (1750-1801), e *Untrodden Peaks and Unfrequent Valleys* por Amelia Edwards.

geológica e naturalista das Dolomitas (ou seja, museus paleontológicos e científicos, parques naturais); 'paisagem viva', que incluiu instituições dedicadas à vida humana nas montanhas (incluindo museus antropológicos e etnográficos, ecomuseu, museus de história e arqueologia, mas também a fenómenos mais recentes como o advento do turismo e do desporto); e 'paisagem interpretativa', representada por museus e instituições cujas colecções se centraram na Arte, Fotografia, literatura, música e outros aspectos culturais das Dolomitas.

De uma pesquisa preliminar em linha desenvolvida em Fevereiro de 2019 no website visitdolomites.com, apenas 21% destes museus ofereceram a oportunidade de explorar as suas colecções em linha. Dos 19 museus com um website online dedicado, 12 utilizaram-no como ferramenta promocional, para comunicar o local, os horários de abertura e a oferta cultural e apenas 7 tinham também uma secção de colecções online. Os meios de comunicação social estavam mais presentes, mas utilizados predominantemente com o mesmo objetivo promocional (Zardini Lacedelli & Pompanin, 2020).

Figura 1 - Análise da presença online dos 33 museus listados no site visitdolomites.com



Fonte: Elaboração própria

No início do projeto, registaram-se colaborações esporádicas entre estes museus, na sua maioria a nível científico. Assim, embora potencialmente vasta, a oportunidade de colaboração ainda estava por explorar. O domínio digital foi identificado pela equipa de investigação como a dimensão chave da experimentação pela sua capacidade de abordar dois objetivos inter-relacionados: por um lado, aumentar a visibilidade e consciência destas colecções e do seu papel-chave na promoção do website do Património Mundial; por outro lado, beneficiar da natureza participativa das ferramentas digitais para criar uma

comunidade de práticas em torno do património das Dolomitas.

A investigação aplicou um processo iterativo de planeamento, ação, observação e reflexão que envolveu um grupo de profissionais do património no co-design de iniciativas digitais. No primeiro ano do projeto (2020), a equipa de investigação envolveu um grupo de profissionais do património da área das Dolomitas numa série de oficinas de co-design para identificar semelhanças e padrões nos museus, criar uma comunidade de práticas, e desenvolver uma estratégia digital comum para promover as suas colecções numa dimensão de rede.

Tabela 1 - As actividades do projeto em cada ano

	2019	2020	2021
PROCESSO PARTICIPATIVO	3 oficinas de design	12 oficinas de design 4 Grupo de foco	7 oficinas de design 2 Grupo de foco
INICIATIVAS DIGITAIS		Primeira edição da campanha #DolomitesMuseum Primeiras 7 galerias do Laboratório de Contos	Segunda edição da campanha #DolomitesMuseum 5 novas galerias de Laboratório de Contos Redesenho do website

Fonte: Elaboração própria

A produção destes primeiros workshops levou à concepção de uma campanha de comunicação social dedicada a temas comuns transversais às colecções dos museus (ver secção 3.2.). No segundo ano (2021), as contribuições recolhidas na campanha dos media sociais constituíram a base para as primeiras sete galerias do Laboratório de Histórias, um espaço digital partilhado cocriado pela comunidade #DolomitesMuseum na plataforma Museodolom.it (ver secção 3.3.). No terceiro ano (2022), as duas iniciativas - a campanha dos meios de comunicação social e a criação das novas galerias do Laboratório de Histórias - foram repetidas, alargando as comunidades envolvidas, e foi desenvolvida uma nova interface web para facilitar o acesso dos utilizadores e a interação com o património partilhado.

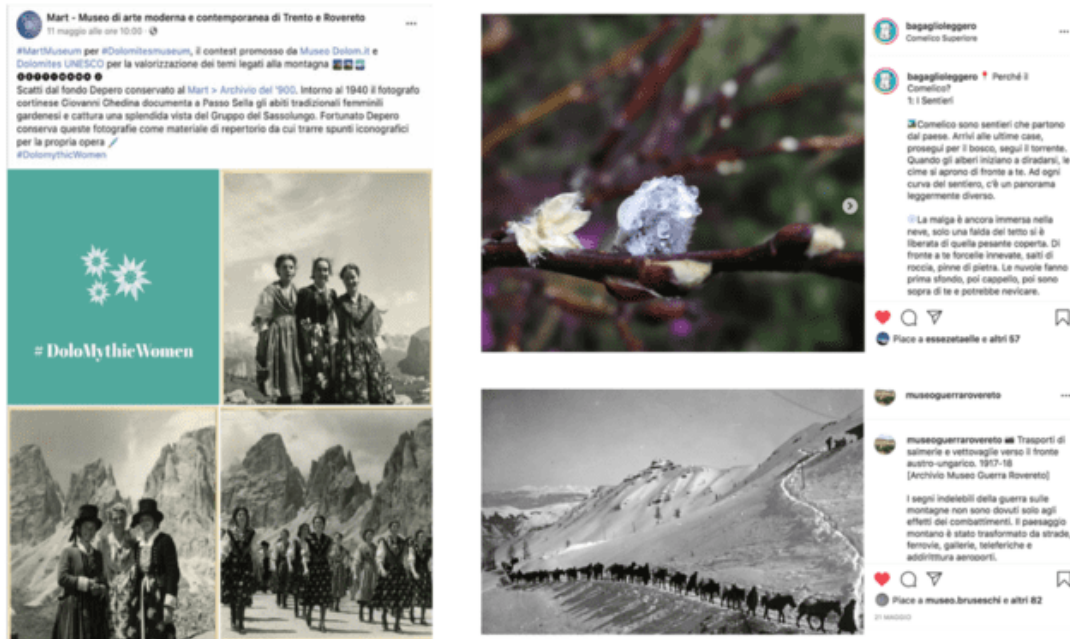
3.2. #DOLOMITESMUSEUM: A CAMPANHA DOS MEDIA SOCIAIS

A campanha #DolomitesMuseum foi levada a cabo, uma primeira vez, em Março de 2020 e uma segunda vez, em Maio de 2021, com o objetivo de criar uma narrativa colectiva do património das Dolomitas nos meios de comunicação social. A campanha foi inspirada por eventos internacionais semelhantes, como a #MuseumWeek e a #Museum30, que todos

os anos convidam os museus a partilhar histórias sobre a sua colecção e trabalho em relação a uma série de hashtags. No caso da nossa campanha, os hashtags foram escolhidos pelos participantes do projeto durante as oficinas de design realizadas em 2020 e 2021 (ver Quadro 1). O objetivo destes workshops era discutir e identificar uma série de temas que eram transversais às diferentes colecções do museu. Outra característica da campanha foi o seu carácter participativo: para além dos museus e profissionais do museu, também outros utilizadores contribuíram com as suas próprias colecções, histórias, reflexões, testemunhos e memórias.

Os museus que participaram nas oficinas de design foram também os primeiros a partilhar histórias e testemunhos nas suas páginas do Facebook ou do Instagram. Contudo, a campanha também chamou a atenção de outras instituições tanto dentro como fora do contexto do museu, tais como outros museus, centros de visitantes, bibliotecas, organizações turísticas, grupos comunitários locais. As instituições patrimoniais representaram a maior percentagem daqueles que participaram na campanha, mas também houve aficionados Dolomitas, residentes e empresários locais que partilharam as suas memórias e experiências no seu perfil pessoal.

Figura 2 - Três contribuições dos meios de comunicação social para a campanha #DolomitesMuseum

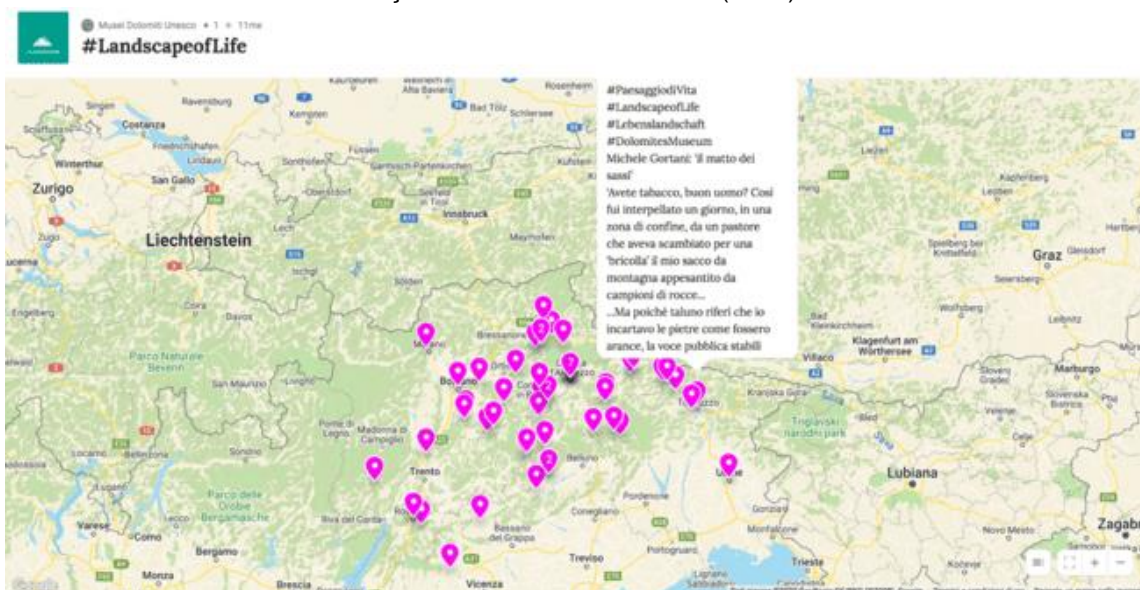


Fonte: Instagram

Com a duração de dois anos, a campanha produziu cerca de 500 histórias e 2000 recursos digitais, mostrando a relação forte e afectiva com a área Dolomitas e a vontade de participar na sua promoção. Inicialmente,

todas as contribuições foram apresentadas através de uma série de mapas digitais que também mostravam a sua distribuição geográfica.

Figura 3 - Mapa digital das contribuições criadas para a hashtag #LandscapeofLife na segunda edição de #DolomitesMuseum (2021)



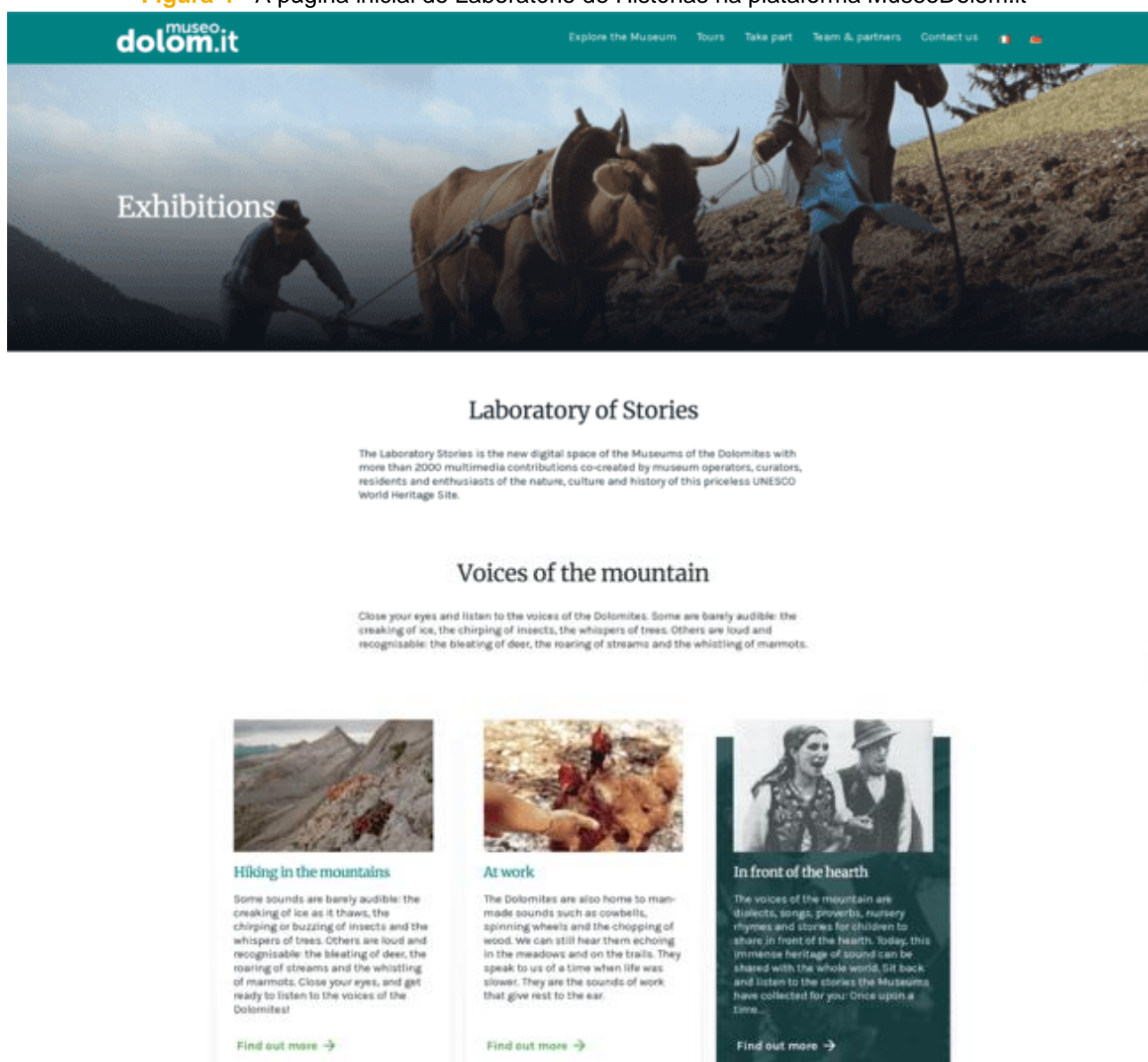
Fonte: Padlet.com

3.3. LABORATÓRIO DE CONTOS

O Laboratório de Histórias é um espaço digital colaborativo, alojado pela plataforma MuseoDolom.it, na qual profissionais das atividades culturais, investigadores, cidadãos e amantes das Dolomitas podem partilhar recursos digitais, histórias e memórias relacionadas com as Dolomitas. No final de maio de 2022, o Laboratório de Histórias acolheu 1520 artigos e 1656 recursos multimédia organizados em 12 secções temáticas que correspondem aos

hashtags utilizados durante a campanha #DolomitesMuseum (ver secção 3.2.). Este espaço foi concebido pelos participantes no projeto, durante uma série de workshops de design (ver Quadro 1), realizados após a primeira campanha social em 2020, e tinha como objetivo encontrar uma forma de recolher, num único local de colaboração, as contribuições partilhadas nos meios de comunicação social.

Figura 4 - A página inicial do Laboratório de Histórias na plataforma MuseoDolom.it



Fonte: MuseoDolom.it

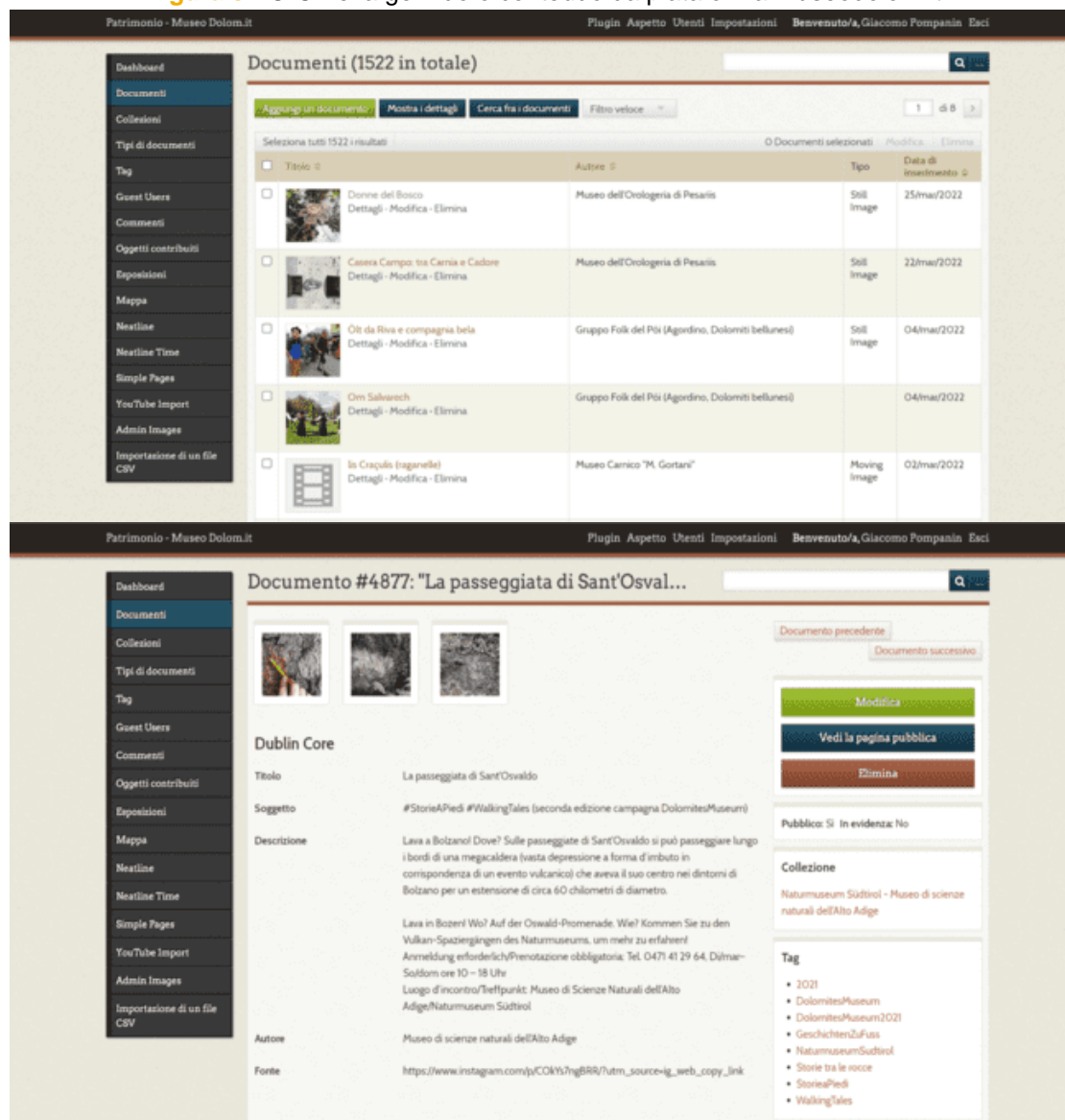
No final da primeira edição da campanha #DolomitesMuseum, perguntou-se aos participantes se estavam interessados em co-desenhar uma exposição virtual que

recolhesse os recursos produzidos durante a campanha utilizando a plataforma MuseoDolom.it. Esta plataforma nasceu em 2016 com base no modelo da plataforma

museu (Zardini Lacedelli, 2018): um museu participativo, sem paredes, em que os conteúdos digitais são cocriados por diferentes grupos de colaboradores. Para organizar estes conteúdos em narrativas

digitais, a plataforma utiliza o Omeka.org, um sistema de gestão de conteúdos que visa auxiliar os museus, bibliotecas e arquivos a tornarem as suas coleções digitais acessíveis.¹

Figura 5 - O Omeka gerindo o conteúdo da plataforma Museodolom.it



The image shows two screenshots of the Omeka platform interface. The top screenshot displays a list of documents under the heading "Documenti (1522 in totale)". The list includes columns for Title, Author, Type, and Date of Investment. The bottom screenshot shows a detailed view of a document titled "Documento #4877: 'La passeggiata di Sant'Osvaldo'". It features a Dublin Core metadata section with fields for Title, Subject, Description, Author, and Source. The description includes information about a volcanic event in Bolzano and a walking tour in Bozen.

Titolo	Autore	Tipo	Data di investimento
Donne del Bosco Dettagli - Modifica - Elimina	Museo dell'Orologeria di Pesaris	Still Image	25/mar/2022
Casera Campo: tra Carnia e Cadore Dettagli - Modifica - Elimina	Museo dell'Orologeria di Pesaris	Still Image	22/mar/2022
Oti da Riva e compagnia bella Dettagli - Modifica - Elimina	Gruppo Folk del Pò (Agordino, Dolomiti bellunesi)	Still Image	04/mar/2022
Om Salvaroch Dettagli - Modifica - Elimina	Gruppo Folk del Pò (Agordino, Dolomiti bellunesi)	Still Image	04/mar/2022
lo Crapùs (tagarell) Dettagli - Modifica - Elimina	Museo Carnico "M. Gortani"	Moving Image	02/mar/2022

Dublin Core

Titolo La passeggiata di Sant'Osvaldo

Soggetto #StoriesAPied #WalkingTales (seconda edizione campagna DolomitesMuseum)

Descrizione Lava a Bolzano! Dove? Sulle passeggiate di Sant'Osvaldo si può passeggiare lungo i bordi di una megacaldera (vasta depressione a forma d'imbuto in corrispondenza di un evento vulcanico) che aveva il suo centro nei dintorni di Bolzano per un'estensione di circa 60 chilometri di diametro.

Lava in Bozen! Wo? Auf der Oswald-Promenade. Wie? Kommen Sie zu den Vulkan-Spaziergängen des Naturmuseums, um mehr zu erfahren! Anmeldung erforderlich/Prenotazione obbligatoria. Tel. 0471 41 29 64. Dürmer-Soldom ore 10 – 18 Uhr
Luogo d'incontro/Teilpunkt: Museo di Scienze Naturali dell'Alto Adige/Naturmuseum Südtirol

Autore Museo di scienze naturali dell'Alto Adige

Fonte https://www.instagram.com/p/COk57ngBRR/?utm_source=ig_web_copy_link

Modifica
Vedi la pagina pubblica
Elimina

Pubblico: Sì In evidenza: No

Collezione Naturmuseum Südtirol - Museo di scienze naturali dell'Alto Adige

Tag

- 2021
- DolomitesMuseum
- DolomitesMuseum2021
- GeschichtenZuFuss
- NaturmuseumSudtirol
- Storie tra le rocce
- StoriesAPied
- WalkingTales

Fonte: Museodolom.it

Por causa do surto de Covid-19 em 2020, esta fase do projeto foi levada a cabo de modo totalmente online, o que forçou a que as oficinas de design se realizassem online utilizando a plataforma Zoom. A modalidade online foi muito bem sucedida uma vez que facilitou a participação de pessoas

localizadas em territórios geograficamente dispersos. Por esta razão, o grupo continuou a reunir-se online mesmo depois da reabertura dos museus em 2021. A esta fase juntaram-se também profissionais de museus, que não faziam inicialmente parte do projeto, mas que tinham ouvido falar dele

1 A primeira versão de Omeka (Omeka Classic) foi instalada no site MuseoDolom.it juntamente com plugins dedicados à criação de exposições, mapas

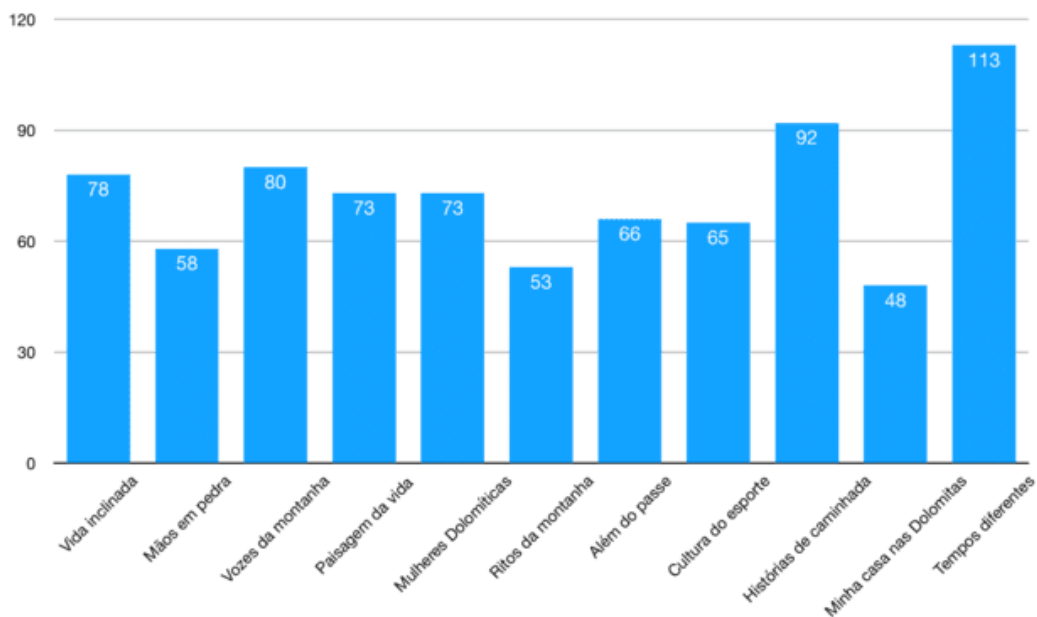
digitais, contribuições dos utilizadores, e à importação de vídeos do YouTube.

graças à primeira campanha #DolomitesMuseum, tendo mais tarde decidido contribuir para a concepção do Laboratório de Histórias.

A concepção deste espaço digital participativo teve lugar em 22 oficinas de

design entre 2020 e 2021, envolvendo uma comunidade de 41 instituições e 58 participantes individuais que foram divididos em grupos de trabalho organizados em torno dos hashtags da campanha.

Figura 6 - Número de contribuições alojadas em cada galeria do Laboratório de Histórias



Fonte: Elaboração própria

Como mostra a Figura 6, a quantidade de materiais recolhidos para cada hashtag deu origem à ideia de que poderiam ser organizados em diferentes galerias temáticas. A cada grupo foi, então, solicitado no sentido de identificar subcategorias, a partir da reflexão sobre a existência de subtemas comuns dentro das contribuições da campanha. Cada subcategoria foi atribuída a um curador que supervisionaria a produção e integração de novos conteúdos na galeria temática específica, editando-os para que se adequassem ao estilo linguístico do espaço digital. Os curadores das galerias eram geralmente escolhidos entre os museus que tinham desenvolvido um conhecimento especializado sobre as diferentes áreas temáticas, permitindo-lhes orientar o desenvolvimento de conteúdos com os seus conhecimentos e, ao mesmo tempo, expandi-los em torno do seu tema. A

distinção entre curadores e colaboradores permitiu aos participantes distribuir o trabalho de forma mais flexível, concentrando-se nos temas que estavam mais de acordo com a área de interesse do seu museu, sem renunciar a contribuir para outros grupos de trabalho. A curadoria colaborativa das galerias online foi um dos processos mais delicados e complexos levantados pelo projeto, estimulando discussões chave em torno do controlo de qualidade e enriquecimento de dados. Cada grupo de trabalho teve de encontrar o equilíbrio certo entre proceder à curadoria de cada contribuição, editar o texto e, em alguns casos, acrescentar referências científicas, e responder pela curadoria do "todo", ou seja, da galeria. Isto significava também garantir que a linguagem, estilo e natureza de cada contribuição reflectia a espontaneidade, informalidade e imediatismo da partilha das redes sociais.

Em 2021, a interface da plataforma MuseoDolom.it foi modificada, deste modo, afetando a perspectiva do Laboratório de Histórias. Apresentando algumas limitações em termos de usabilidade e acessibilidade, o Omeka foi combinado com outra plataforma, Wordpress, especificamente tratada por uma empresa de técnicos de TI. A concepção da nova interface baseou-se nos resultados recolhidos durante um grupo focal realizado em outubro de 2021 (FG 06) com participantes de diferentes idades e

profissões não relacionadas com o mundo dos museus que foram convidados a explorar o Laboratório de Histórias e a partilhar as suas percepções sobre os pontos fortes e os constrangimentos da navegação no espaço digital. Lançada em março de 2022, a nova interface ainda depende da Omeka para organizar os artigos digitais, mas também permite uma navegação mais fluida pelas galerias temáticas, encorajando os visitantes a apreciar a contribuição única no grupo.

Figura 7 - A galeria 'Gerir e transformar a paisagem'

Gestione e trasformazione del paesaggio



Fonte: Museodolom.it

4. O ESTUDO

Ao longo do projeto "Museus das Dolomitas", a prática experimental foi constantemente acompanhada através de uma mistura de dados qualitativos e quantitativos com o objetivo de responder à seguinte questão de investigação: que tipo de abordagem de curadoria emerge do co-design do Laboratório de Histórias? Especificamente, a análise do processo de curadoria digital gerado pelo Laboratório de Contos centrou-se nos quatro aspectos chave seguintes:

- 1) Os tipos de narrativas e categorias interpretativas desenvolvidas no Laboratório de Histórias
- 2) Os participantes envolvidos na criação das histórias
- 3) O tipo de património criado e recolhido
- 4) Os processos de elaboração do conhecimento

Os dados sobre estas quatro dimensões foram recolhidos em diferentes fases do projeto de investigação. Em particular:

- 1) para explorar os tipos de narrativas e categorias interpretativas desenvolvidas no Laboratório de Histórias, combinámos os *insights* dos resultados das sessões de desenho com a análise dos grupos focais e do questionário desenvolvido no final do projeto (FG01, FG02, FG03, FG04, Q03). Foi também implementada uma análise narrativa para compreender o tipo de histórias alojadas no espaço digital;
- 2) para explorar a dimensão dos participantes, combinámos a análise quantitativa das contribuições do arquivo Omeka com os resultados dos questionários desenvolvidos para as duas edições da campanha #DolomitesMuseum (Q01 e Q02);
- 3) para explorar a dimensão patrimonial, combinámos a análise

quantitativa dos artigos digitais recolhidos no arquivo Omeka com a análise qualitativa dos grupos focais com os participantes do projeto (FG01, FG02, FG03, FG04, FG05, FG06);

- 4) para explorar os processos de produção de conhecimento, combinámos a análise qualitativa do grupo focal com os participantes (FG01, FG02, FG03, FG04) com uma abordagem etnográfica derivada da observação dos participantes dos investigadores envolvidos nos projetos do Museu dos Dolomites.

Cada instrumento dos métodos de recolha de dados é explicado na secção 4.1, enquanto a secção 4.2 oferece uma apresentação dos resultados.

4.1. RECOLHA DE DADOS

Como acima mencionado, neste estudo foram utilizados diferentes métodos qualitativos e quantitativos de recolha de dados. Estes são descritos na Tabela 2.

Tabela 2 - Os instrumentos de recolha de dados

Instrumentos de recolha de dados	Descrição e procedimentos de análise	Participantes
Materiais de 22 oficinas de desenho	Vídeo, atas, fotografias recolhidas durante as oficinas de design (ver Tabela 1)	58 participantes
N. 6 grupos de foco	No final do primeiro ano do projeto (Outubro de 2020) realizaram-se quatro grupos focais que envolveram 22 participantes no projeto (FG 1_2020, FG 2_2020, FG 3_2020, FG 4_2020). O objetivo destes grupos focais era compreender o impacto do projeto e das atividades digitais promovidas tanto a nível institucional como individual. Durante o segundo ano do projeto (setembro de 2021), realizaram-se mais dois grupos focais. O primeiro (FG 5_2021) teve como objetivo explorar estratégias e ferramentas para promover o Laboratório de Histórias. O segundo (FG 6_2021) tinha como objetivo explorar a acessibilidade do espaço digital, envolvendo participantes de diferentes idades e profissões fora das instituições do património.	FG 01: 6 participantes FG 02: 6 participantes FG 03: 7 participantes FG 04: 3 participantes FG 05: 9 participantes FG 06: 5 participantes
N. 4 questionários	Dois questionários foram desenvolvidos após a primeira e segunda edição da campanha #DolomitesMuseum (2020 e 2021) para avaliar a experiência dos participantes (Q01, Q02). Um terceiro questionário foi desenvolvido no início do processo de concepção do Laboratório de Histórias para explorar as percepções dos participantes sobre a natureza e os objetivos do espaço digital. Um quarto questionário foi desenvolvido no	Q 01: 34 participantes Q 02: 20 participantes Q 03: 46 participantes

		terceiro ano (Q03), para explorar o impacto do projeto sobre as instituições culturais e os operadores individuais envolvidos.	Q 04: 27 participantes
Entradas em Laboratório de contos	em de	Foi implementada uma análise qualitativa e quantitativa dos artigos digitais alojados no Laboratório de Histórias, para compreender o tipo de recursos digitais desenvolvidos no projeto. Foi também implementada uma análise narrativa para compreender o tipo de narrativas e histórias criadas pelos participantes.	N. 1520 Artigos

Fonte: Elaboração própria

O envolvimento ativo dos investigadores nas atividades do projeto, como parte da prática de concepção, permitiu enriquecer estes instrumentos de recolha de dados com outros elementos que derivaram de uma observação direta. Na metodologia de observação dos participantes, o investigador familiariza-se com os participantes da investigação, o que permite um conhecimento profundo dos processos e dá credibilidade à sua interpretação (Ybema et al., 2009; Bernad, 2014). O carácter experimental do projeto "Museus dos Dolomitas", que fomentou numerosas conversas e trocas informais entre os participantes e os investigadores, permitiu observar as quatro dimensões acima indicadas de outros ângulos. A combinação destes diferentes métodos tornou possível comparar as declarações dos participantes com o que foi efectivamente desenvolvido e implementado no projeto.

4.2. RESULTADOS

Esta secção apresenta as principais conclusões do estudo em cada uma das quatro dimensões sob investigação.

4.2.1. NARRATIVAS E CATEGORIAS INTERPRETATIVAS

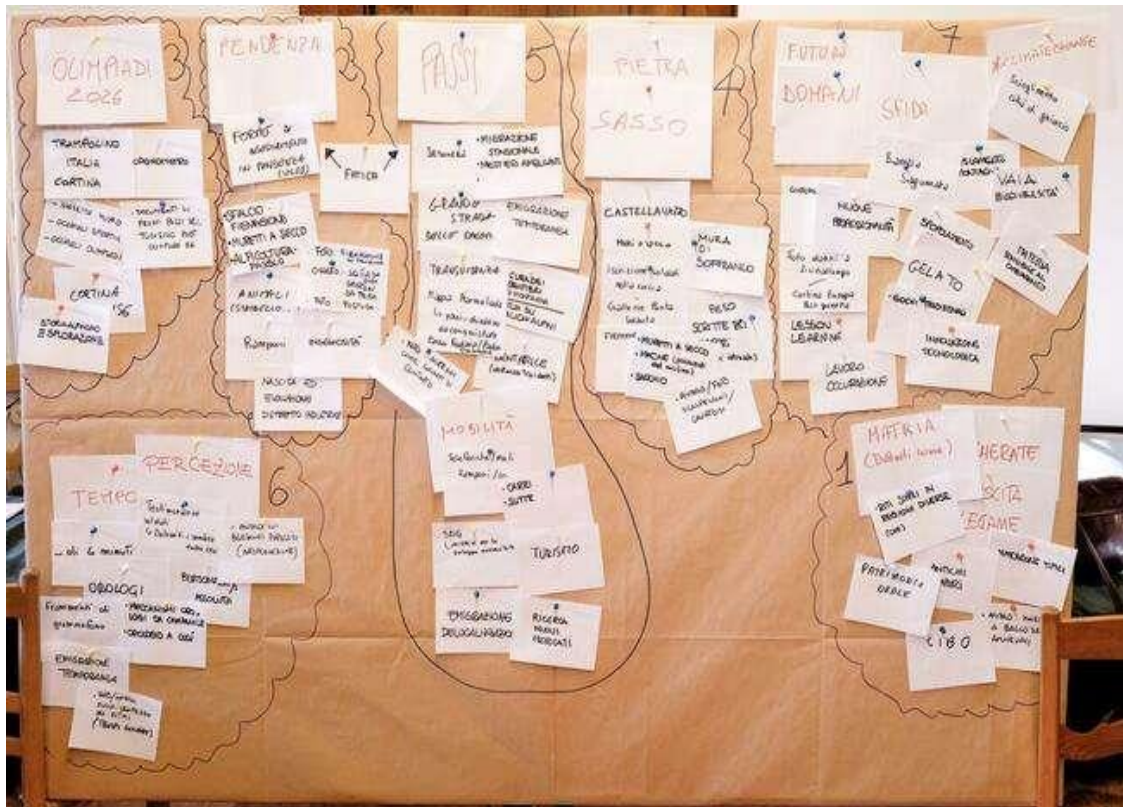
No que diz respeito à dimensão interpretativa, a mudança foi particularmente observada em relação à linguagem utilizada para descrever os objectos e narrar as histórias. O trabalho no espaço digital levou os participantes a adoptar o estilo narrativo e linguagem mais evocativa e pessoal que caracteriza as redes sociais (Página, 2012), resultando no que pode ser descrito como contaminação linguística.

Um primeiro elemento de contaminação linguística foi observado na dimensão textual das contribuições, as quais foram especificamente concebidas para serem partilhadas nas redes sociais. Como também foi observado pelos participantes no grupo de discussão dedicado à navegabilidade do Laboratório de Histórias (FG6), os textos são variados, revelando a heterogeneidade de estilos narrativos e autores, e partilham a característica comum de uma maior brevidade e um tom mais leve que desafia a voz autoritária da instituição (Simon, 2010) que ainda está subjacente a muitos dos textos que podem ser encontrados em museus e espaços expositivos.

Notei que alguns dos textos eram mais leves, outros mais irónicos, outros mais formais. Há muita variedade, mas todos eles eram igualmente interessantes e divertidos. P06, estudante universitário, FG 06

O estilo de comunicação dos media sociais também influenciou a forma como os temas foram identificados, pois estes tiveram de agir como *hashtags* da campanha #DolomitesMuseum. Por este motivo, durante os workshops de design, os participantes refletiram, profundamente, sobre como a complexidade dos temas poderia ser representada através da "incisividade", "clareza", "brevidade" e "cativação" que caracterizam geralmente os *hashtags*.

Figura 8 - O quadro de colaboração criado na oficina de design visava identificar os hashtags para a primeira edição da campanha #DolomitesMuseum



Fonte: Museu do projeto Dolomites

Além disso, contribuir para o desenvolvimento de uma série de galerias online levou a uma mudança nas categorias através das quais os museus tendiam a interpretar e a narrar as suas colecções. Ao trabalhar num espaço digital participativo como o Laboratório de Histórias, surgiram diferentes formas concretas de ligar as colecções individuais, aumentando a sensibilização dos participantes para os elementos comuns e para o valor da narrativa coral:

Para mim [era importante] descobrir que algumas pequenas coisas podem ser ligadas a muitas outras e que ao ligar informações que vêm de diferentes museus dá aos visitantes a oportunidade de conhecer outros territórios que estão longe mas também perto. Curador 04, FG2

Foi a colaboração entre profissionais com diferentes formações e interesses a

trabalhar em diferentes instituições que acabou por levar a uma leitura transversal e interdisciplinar das colecções:

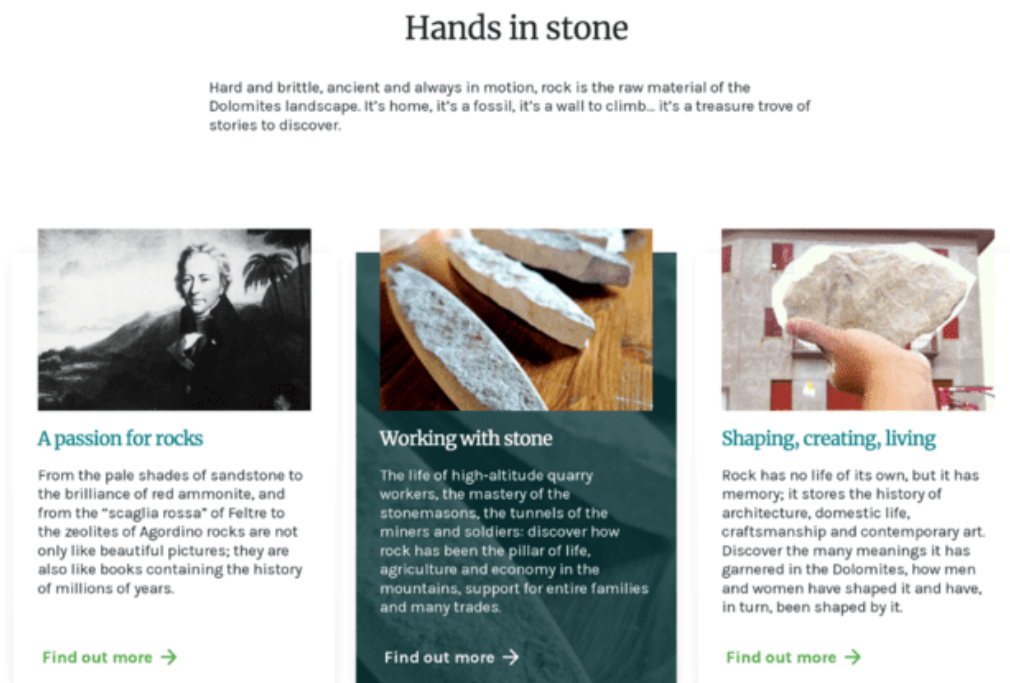
O projeto permitiu-nos refletir sobre as nossas colecções de uma forma transversal. Releiamos as nossas colecções de uma perspectiva diferente e creio que este foi um dos pontos fortes que nos ajudou a crescer. Curador 01, FG2

Uma demonstração desta abordagem é a hashtag #Handsinstone que foi inicialmente concebida através de uma lente geológica mas, durante a primeira edição da campanha #DolomitesMuseum, também desencadeou histórias que mostraram uma perspectiva mais antropológica e artística e se centraram na importância das rochas para o povo das Dolomitas. Esta variedade deu origem a três galerias: 'A paixão pelas rochas', que apresenta os tipos de rochas e minerais encontrados nas Dolomitas; 'Trabalhar com pedra', que se centra em

trabalhos relacionados com as rochas; 'Moldar, Criar, Habitar', que oferece alguns

exemplos de interação artística entre o homem e a natureza.

Figura 9 - As três galerias desenvolvidas a partir do hashtag #HandsInStone



Fonte: Museodolom.it

O Laboratório de Histórias provocou uma espécie de contaminação positiva. Falar de geologia de uma perspectiva geológica é uma coisa. Mas ser capaz de falar sobre isso através de uma série de histórias que podem ser ligadas à geologia, tornando a abordagem do assunto mais holística, é fundamental. Curador 06, FG2

Curiosamente, as ligações que surgiram transversalmente através das coleções também trouxeram à tona a relação entre os museus e o património disperso, reforçando a sua ligação estrita com o território:

O que acho interessante no Laboratório de Histórias é que as histórias nem sempre se concentram em torno de objectos de museu ou estão relacionadas com algum museu. As histórias estão ligadas aos locais, ambientes

naturais ou arquitectura que podem ser visitados. Participante 07, FG 01

A diversidade de temas foi um dos elementos que emergiu dos grupos de discussão com os utilizadores online. As palavras que utilizaram para descrever a sua primeira reação ao Laboratório de Histórias foram "Impressionante", "Excitante", "Curioso", "Interessante", e "Estruturado":

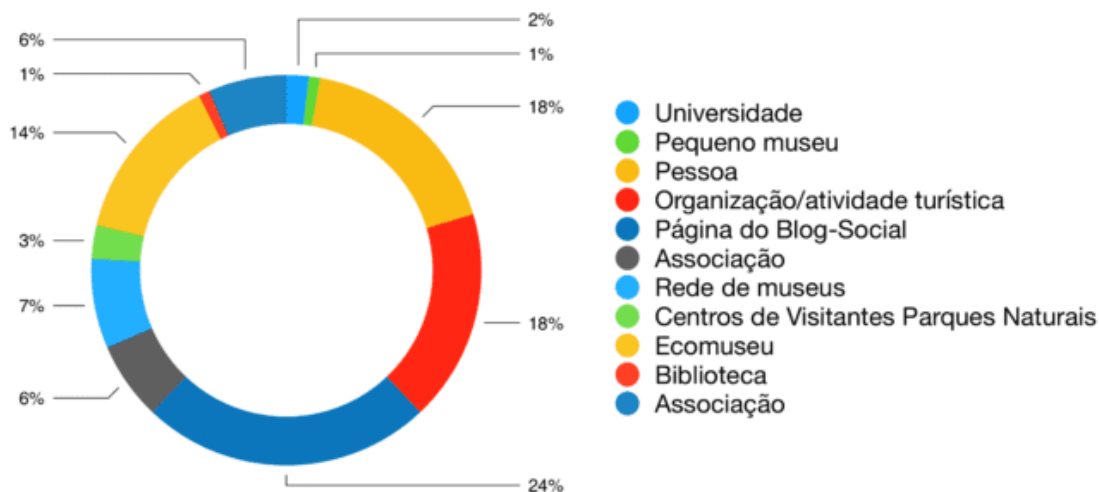
Falo na qualidade de americano: Estava muito entusiasmado com o website e com todas as coisas para ver. Gostei muito de mim. Pensei nos meus alunos e em como se divertiriam a navegar num espaço digital tão rico sobre as Dolomitas. Participante 02, FG 06, Professor

4.2.2. OS PARTICIPANTES ENVOLVIDOS NA CRIAÇÃO DAS HISTÓRIAS

O Laboratório de Histórias encorajou a criação de uma comunidade aberta, acolhendo não só pequenos, médios e grandes museus, mas também entidades turísticas, cidadãos e amantes das

Dolomitas. A análise dos que contribuíram para a plataforma mostra a heterogeneidade dos participantes. Os museus e pequenos museus representam a percentagem mais elevada (45%), seguidos pelos participantes individuais (25%), associações (15%), empresários do turismo (10%) e entidades digitais tais como blogs e portais (10%).

Figura 10 - As diferentes tipologias de colaboradores no “Laboratório de Histórias”



Fonte: Imagem cedida por autores

Como demonstram as citações abaixo, o projeto conseguiu chegar a uma vasta comunidade de indivíduos e pequenas entidades, dando-lhes a oportunidade de dar voz ao seu património (Pople, 2016).

O Laboratório de Histórias permitiu a participação de quem vive nos territórios, bem como de museus, o que nos deu a oportunidade de recolher testemunhos que de outra forma se perderiam. Citação do questionário Q03

Nesta perspectiva, a variedade dos participantes, dos seus papéis e experiências foi percebida como uma riqueza a promover. O Laboratório de Histórias suscitou uma abordagem

inclusiva, e não hierárquica, da narração do património, indo além da dicotomia entre a autoridade curatorial e a contribuição do público (Phillips, 2013).

As hierarquias desapareceram e o mesmo aconteceu com a apreensão normalmente sentida por alguém como o voluntário que trabalhava num pequeno museu em direcção ao curador de um museu maior. Como numa democracia, as nossas contribuições eram valorizadas ao mesmo nível e eu sentia que era bonito. Desfizemos os esquemas tradicionais. Curador 02, FG4

Uma comunidade unida por uma paixão pelas Dolomitas e pelo património - tangível e intangível. Este reconhecimento de uma

paixão comum permitiu dissolver as fronteiras territoriais, as distâncias geográficas e as diferenças - culturais, administrativas, gerenciais - entre diferentes províncias, remontando também à inclusão

das realidades que estão fora do território Dolomita no sentido estrito, como se pode observar pela distribuição geográfica dos participantes na figura 11.

Figura 11 - Mapa que mostra a distribuição geográfica dos contribuidores

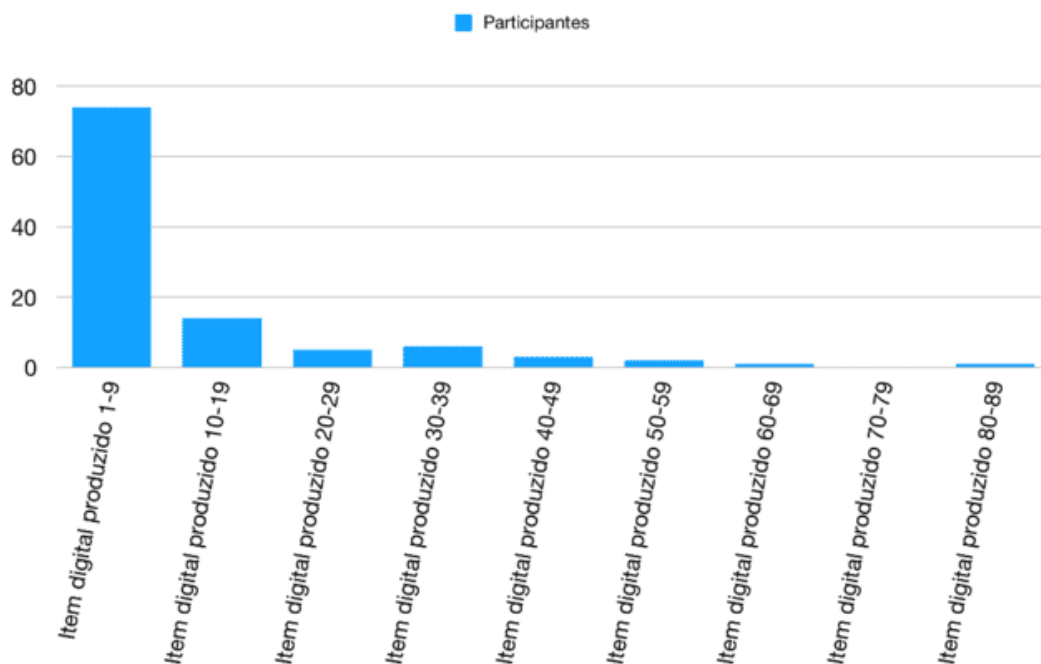


Fonte: GoogleMaps

Como se pode ver, na Figura 12, o nível de envolvimento não é uniforme antes, muda de acordo com o participante individual, a sua vontade de contribuir e o tempo à sua disposição. Esta é uma das características

do Laboratório de Histórias, que sempre deixou ampla liberdade de participação, permitindo assim que cada contribuinte pudesse aderir às propostas com base na sua sensibilidade e disponibilidade.

Figura 12 - Número de participantes para cada gama de artigos produzidos

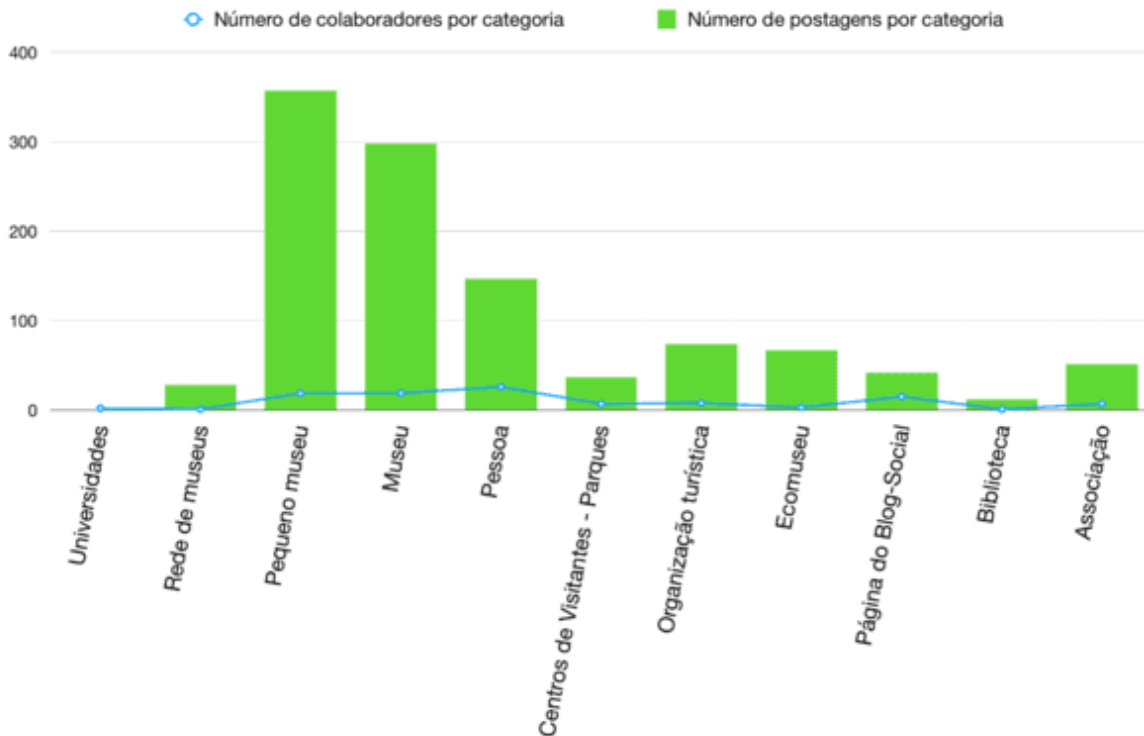


Fonte: Elaboração própria

Em geral, é de notar que tem havido alguns temas que têm atraído mais interesse, e algumas tipologias de participantes tenderam a ser mais activas do que outras.

Como mostra a figura 13, os pequenos museus estavam entre os participantes mais numerosos e activos.

Figura 13 - Número de contribuições produzidas por cada categoria de participantes



Fonte: Elaboração própria

4.2.3. O TIPO DE PATRIMÓNIO HOSPEDADO NO LABORATÓRIO DE HISTÓRIAS

O *Laboratório de Histórias* levou os profissionais do museu a narrar o património através de uma variedade de materiais multimodais que normalmente não estão tão bem representados no espaço do museu, os quais, tradicionalmente, prestam mais atenção aos aspectos materiais das suas colecções (Drotner et al., 2019; Galani & Kidd, 2020). O facto de a web naturalmente encorajar a utilização de recursos digitais como vídeos, sons e imagens também levou a reconsiderar a importância do património digital e sonoro que, frequentemente,

permanece no arquivo e não é partilhado com o público (Zardini Lacedelli, a publicar):

Gostei da variedade incorporada no Laboratório de Histórias: as contribuições, sejam elas vídeos, artigos, jogos, até mesmo música, que nunca consideraríamos incluir. O conjunto completo é de uma qualidade incrível. Participante 05, FG 01

A análise dos recursos contidos no arquivo Omeka permite aos utilizadores ter uma visão detalhada do tipo de recursos digitais alojados no Laboratório de Histórias.

Tabela 3 - Recursos digitais alojados no Laboratório de Histórias divididos por tipologia (Imagens, Som, Vídeo)

Recursos digitais (TOT)	1656
Imagens	1391
jpg	1189
jpeg	38
png	164
Som	184
mp3	47
mp4	137
Vídeo	218
mp4	187
mov	31

Fonte: Elaboração própria

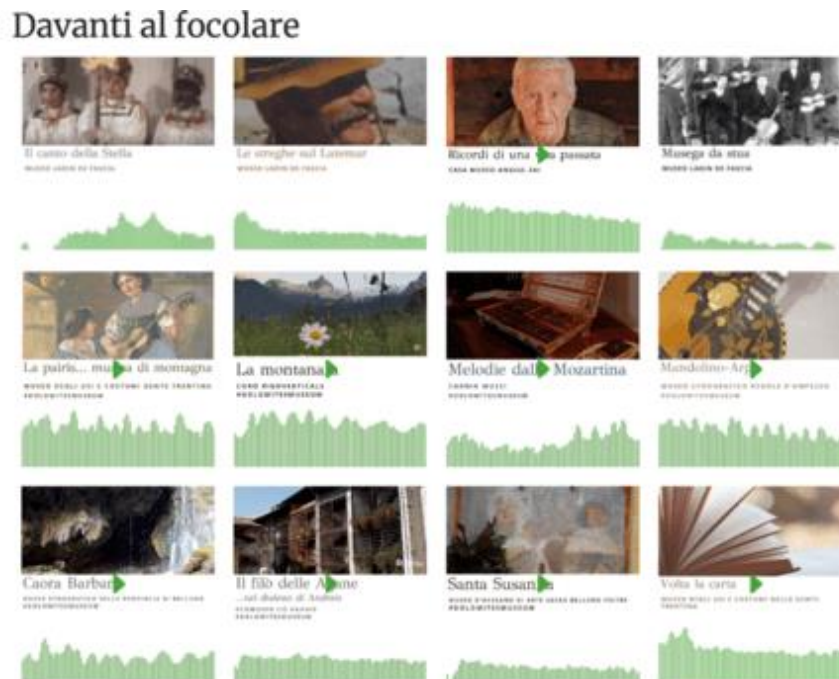
A maioria dos artigos são de carácter visual; dos 1656 recursos digitais, 1391 (83%) são imagens. São as imagens que guiam a navegação das galerias, aparecendo na pré-visualização, antes dos textos e do título. A eficácia desta abordagem visual foi confirmada pelos participantes no grupo focal dedicado à navegabilidade do Laboratório de Histórias (FG 06), que envolveu 6 participantes, de diferentes idades e profissões, e que não pertenciam ao grupo de trabalho dos Museus dos Dolomitas.

Fiquei especialmente intrigado com as fotografias, só mais tarde é que fui ler as várias perspectivas. A minha geração é atraída por imagens: ter fotografias tão cativantes e variadas leva-nos a aprofundar o tema e pode aproximar muito mais os jovens. Participante 01, FG06, Professor

Fiquei surpreendido com o tipo de vídeos recolhidos nas galerias, alguns deles são verdadeiramente históricos. Participante 05, FG06, Reformado

O património sólido, que representa 11 % do total do património, merece um enfoque separado. A maioria destes itens está dentro da categoria de vídeo, uma vez que foi criado um formato de vídeo sonoro para permitir a partilha nas redes sociais. De facto, a partilha de um som nas redes sociais só é possível através de uma ligação a uma plataforma de áudio externa ou através do upload de um vídeo. Para facilitar a utilização de sons pelos utilizadores e melhorar o elemento som, durante a segunda edição da campanha #DolomitesMuseum, a equipa do MuseoDolom.it desenvolveu um vídeo interactivo especial que foi aplicado a todas as contribuições relacionadas com a hashtag #VoicesoftheMountain.

Figura 14 - A galeria de sons das Vozes da Montanha dedicada à música tradicional e às histórias infantis



Fonte: Museodolom.it

De todos os hashtags propostos, 'Vozes da montanha' foi o que despertou o maior interesse entre os museus e um grau de envolvimento muito elevado por parte de alguns participantes, como mostra a Figura 6. O ecomuseu de Lis Aganis, por exemplo, tomou como ponto de partida este hashtag para organizar uma coleção sistemática de diferentes versões dialectais do conto do 'anguane', lendárias figuras femininas ligadas à água.

Esta atenção aos aspectos mais intangíveis teve um impacto muito forte não só nas narrativas, mas também no próprio conceito do que é, hoje, o património, e no papel dos museus na coleção de novas formas contemporâneas de património digital (Boogh et al., 2020). Um dos participantes, no grupo de reflexão sobre navegabilidade, sugeriu a possibilidade de o Laboratório de Histórias se tornar, para os museus, uma plataforma na qual possam exercer a curadoria de recursos digitais muito interessantes e pouco conhecidos, que se encontram fora dos próprios museus:

Seria bom se aqueles que entraram neste site pudessem também ver materiais externos. Há muito material de qualidade e pouco conhecido que se encontra disperso na web. Seria também uma forma de promover a curadoria das coisas fora dos museus. Participant 03, FG06, Reformado

Os operadores do museu que participaram no projeto notaram uma mudança na sua abordagem curatorial, observando como, na sua experiência como Laboratório de Histórias, o foco se deslocou de objectos para histórias de vida:

Passámos de apenas ilustrar objectos para contar histórias de vida vividas nas montanhas. Podemos continuar a fazê-lo nas redes sociais, mas também dentro dos nossos museus e enriquecer as visitas guiadas ou a simples narração do objecto com histórias

de vida, histórias culturais.
Curadores 05, FG2

Esta mudança nas histórias pessoais e nos aspectos intangíveis dos museus, elementos que tradicionalmente não estão associados à tradicional "exposição do museu", estimulou nos utilizadores o desejo de contribuir (Zardini Lacedelli et al., 2021). Mesmo os cidadãos e entusiastas das Dolomitas sentiram que os seus conhecimentos e memórias poderiam contribuir para esta história coral:

Se alguém tivesse um interesse particular em algo que não se encontra em nenhum museu, tal como a forma como os sinos tocam na sua cidade, e gostaria de participar inserindo conteúdo no site, seria isso possível?
Participante 05, FG 06, Reformado

4.2.4.O PROCESSO DE ELABORAÇÃO DO CONHECIMENTO

Os três elementos anteriormente analisados mostram importantes mudanças na forma como o conhecimento é produzido. Operar num espaço digital, no qual não era necessário aplicar padrões de pensamento estabelecidos e abordagens interpretativas, deu aos operadores a liberdade de repensar o processo de produção de sentido.

Surgiu um novo conceito de conhecimento, que se reflecte pelo nome a ser dado ao espaço partilhado. No questionário enviado para definir em conjunto a definição mais adequada, os participantes quiseram afastar-se do modelo de 'exposição'. Na procura de um termo que pudesse indicar a natureza experimental, coral e dinâmica do espaço, surgiu um interesse comum em torno do termo 'Laboratório':

A palavra "laboratório" fez-me pensar que este seria um termo perfeito. Um atelier de ideias, um lugar confuso, onde se "sujam as

mãos" para produzir algo único e maravilhoso. Fez-me pensar na forja típica e nas refinadas borboletas aladas que são criadas pelas mãos especializadas dos ferreiros, cobertas de fuligem. Talvez seja uma imagem algo poética, mas também por esta razão a acho adequada para este projeto de criação que estamos a realizar graças a vós.

Citação do questionário Q03

Mais do que uma exposição para 'apresentar' os conhecimentos ao público, o Laboratório de Histórias é um campo de formação onde os próprios operadores se podem envolver, experimentando também novas línguas e registos para descrever as suas colecções. Este espaço estimulou o desejo, largamente não expresso, de trabalhar no campo da criatividade, de se libertar de padrões pré-estabelecidos, de aprender coisas novas:

O Laboratório de Histórias deu-nos a oportunidade de trabalhar no campo da criatividade, o que nunca conseguimos fazer antes.
Curadores 02, FG 02

O Laboratório de Histórias era como um ginásio para nós: um espaço para nós, operadores, experimentarmos novos formatos. Para aprender, para discutir.
Curadores 04, FG 03

Uma forma mais experimental de conceber significados culturais que desafia o que tem sido definido pelos participantes como a abordagem "séria" do conhecimento científico:

Pensa-se sempre que a cultura é igual à seriedade. Se não é sério, não é científico: mas não é verdade. Obviamente, certas regras devem ser respeitadas, mas também tentamos levar as coisas de forma

um pouco mais leve, certo? Divirta-se a fazer este trabalho. Penso que esta foi uma grande lição. Curadores 02, FG 03

Esta nova abordagem também teve impacto na forma como os participantes concebem outras instituições culturais tradicionais, tais como o 'arquivo'. A natureza dinâmica do Laboratório de Histórias introduziu uma nova dimensão contemporânea a uma instituição que, até à sua origem, esteve ligada à preservação do passado. Os participantes descrevem o Laboratório de Histórias como um "arquivo dinâmico e participativo", que estimula a reflectir sobre o nosso presente e a imaginar o nosso futuro:

Arquivo: não no sentido clássico, mas num novo sentido de memória e aperfeiçoamento, exibição e enriquecimento, um trampolim para a reflexão e evolução. Citação do questionário Q04

Esta nova forma de conceber o conhecimento não é isenta de esforços e desafios. Trabalhar no campo da criatividade e da experimentação requer um salto para o vazio, a vontade de perder o controlo, de deixar o conhecido para o desconhecido.

A construção de um espaço digital como o Laboratório de Histórias é um compromisso enorme e unânime. Envolve necessariamente um desafio: não se sabe como vai ser. Curadores 02, FG3

Para além deste desafio individual, os operadores culturais precisam de lidar com a falta de confiança nestas novas formas de fazer conhecimento nas suas organizações (Zardini Lacedelli et al., 2019). No final do projeto, os operadores expressaram a necessidade de envolver os seus próprios gestores e órgãos administrativos no projeto, para transmitir o valor do

Laboratório de Histórias e as novas formas de conhecimento que o tornam abrangente.

Senti-me muito entusiasmado quando me encontrei convosco, mas de vez em quando sentia-me abandonado e mal compreendido pela minha própria instituição. Os gestores do meu museu não me perguntaram o que é o Laboratório de Histórias, o que implica, que valor acrescentado pode ter para nós. Curadores 01, FG3

Esta necessidade está estritamente relacionada com a sustentabilidade do Laboratório de Histórias. O website MuseoDolom.it é propriedade de uma associação cultural sem fins lucrativos que não dispõe de recursos para a manutenção e desenvolvimento a longo prazo deste espaço colectivo. Os Museus do projeto Dolomites cobriram os custos de manutenção e desenvolvimento no decurso do projeto trienal (2020-2022), mas serão necessárias futuras fontes de financiamento para sustentar este espaço. Este é um desafio comum dos arquivos digitais participativos, que muitas vezes têm origem em projetos com financiamento dedicado e, no final, poderão evoluir para iniciativas voluntárias que precisariam de apoio institucional para durar ao longo do tempo.

5. CONCLUSÃO

O co-desenho do projeto digital experimental Laboratório de Histórias forneceu informações fundamentais sobre uma nova abordagem de curadoria para museus no século XXI. O formato de 'exposição' não foi considerado, pelos participantes no projeto, como o mais apropriado para transmitir a natureza dinâmica e aberta do espaço digital, que foi descrito como um 'Laboratório de Histórias', uma 'plataforma cultural', e um 'arquivo participativo'. Da prática experimental digital surgiu uma série de elementos distintivos: o envolvimento de diferentes grupos comunitários no processo interpretativo (Duffy & Popple, 2017); a oportunidade de

experimentar diferentes línguas e perspectivas interdisciplinares; a emergência de novas formas de patrimônio digital nativo e mediado (Drotner et al., 2019; Galani & Kidd, 2020; Cameron, 2021); e a concepção do conhecimento como um processo aberto e dialógico (Habermas, 1981; Hein, 1999). A abordagem experimental revelou-se não só uma forma de compreender os desafios e as direções emergentes nas práticas curatoriais, mas também um elemento chave para definir a própria cura digital. Os participantes do museu reivindicaram o direito e a liberdade de 'experimental', 'brincar', 'explorar direções alternativas', e quebrar as fronteiras das instituições culturais para abraçar uma pluralidade de vozes. Uma oportunidade que foi também reforçada pela utilização da narração digital, que permitiu a inclusão de histórias individuais e comunitárias (Bonacini, 2019). Desta forma, os cidadãos, amadores e entusiastas envolvidos na criação das histórias, poderiam contribuir para a descoberta, compreensão e enriquecimento das coleções do museu com a orientação de curadores e investigadores. Os resultados do projeto mostram como o formato 'Laboratório', combinado com ferramentas digitais de narração de histórias, pode ajudar a reunir 'os conhecimentos institucionais com as experiências e percepções de amplos públicos' (Phillips, 2013). Para os museus, a metáfora do laboratório pode inspirar uma nova abordagem curatorial na qual a criação de narrativas, e não a sua exibição, está no centro do processo. O mundo digital ofereceu as ferramentas, o espaço e os mecanismos para tornar esta abordagem possível, mas novas e intrigantes questões têm origem neste estudo. Como transferir a metáfora do Laboratório para toda a experiência museológica, tanto virtual como física? Será possível repensar o formato da exposição como um processo aberto em que os limites podem ser constantemente redefinidos pelos participantes e o conteúdo constantemente co-criado? E como envolver os elementos da gestão do museu nesta construção de conhecimentos a partir de baixo? No futuro, é necessária mais

investigação para abordar estas questões com o objetivo de aproximar os museus dos valores, abordagens e práticas de uma cultura participativa (Jenkins 2009).

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar a nossa maior gratidão à Fundação Dolomitas UNESCO que financiou os Museus do projeto Dolomitas. Gostaríamos também de agradecer aos membros da associação DOLOM.IT pelo seu inestimável apoio no desenvolvimento e implementação das atividades do projeto. A nossa mais profunda gratidão vai também para todos os participantes que deram vida ao Laboratório de Histórias: curadores, educadores de museus, antropólogos, geólogos, voluntários, habitantes e amantes das Dolomitas, sem os quais esta investigação nunca teria sido possível.

REFERÊNCIAS

- Adair, B., Filene, B., Koloski, L. (eds) (2011) *Letting Go? Sharing Historical Authority in a User-Generated World*, Philadelphia: The Pew Center for Arts and Heritage.
- Agostino, D., Arnaboldi, M., Lampis, A. (2020) 'Italian state museums during the COVID-19 crisis: from onsite closure to online openness', *Museum Management and Curatorship*, 35:4, pp. 362-372.
- Alexander, B. (2017) *The new digital storytelling: Creating narratives with new media*, Praeger
- Asselin, A. E., Maisonneuve, M. (2012) 'Digital libraries: Comparison of 10 software', *Library Collections, Acquisitions, & Technical Services*, 36:3-4, 79-83
- Bason, C. (2017). *Leading Public Design. Discovering Human Centre Governance*. Policy Press. University of Bristol.
- Bautista, S. (2013) *Museums in the Digital Age: Changing Meanings of Place, Community and Culture*. Altamira Press
- Bernard, H. Russell (1994). *Research methods in anthropology: qualitative and*

- quantitative approaches (second edition). Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Bonacini, E. (2019) 'Engaging Participative Communities in Cultural Heritage: Using Digital Storytelling in Sicily (Italy)', *The international information & library review*, Vol. 51 (1), pp. 42-50.
- Boogh, E., Hartig, K., Jensen, B., Uimonen, P., Wallenius A. (eds) (2020). *Connect to collect. Approaches to Collecting Social Digital Photography in Museums and Archives*. Stiftelsen Nordiska museet 2020
- Cameron, F. (2021) *The Future of Digital Data, Heritage and Curation in a More-than-Human world*. Routledge
- Crooke, E. (2011) *Museums and Community: Ideas, Issues and Challenges*, *Museum Meanings*. Oxon and New York: Routledge
- Drotner, K., Dziekan, V., Parry, R. & Schrøder, K. (2019). 'Media, Mediatization and Museums: A New Ensemble', in Drotner K., Dziekan V., Parry R. and Schrøder K., (eds.), *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*, Routledge
- Duffy, P.R.J., Popple, S. (2017) 'Pararchive and Island Stories: collaborative co-design and community digital heritage on the Isle of Bute', *Internet Archaeology* 46. <https://doi.org/10.11141/ia.46.4>
- Falchetti, E., Da Milano, C., & Guida, M. F. (2020) 'La narrazione digitale come strategia per l'accessibilità e l'inclusione culturale in museo', *L'ACCESSIBILITÀ NEI MUSEI*, 21, 193-197.
- Fazzi, F. (forthcoming) 'Promoting students' multiliteracy, multimodal, and global citizenship skills in the second language classroom through designing a digital city tour on izi.TRAVEL', *Babylonia Journal of Language Education*, no. 3.
- Flinn, A. (2007) 'Community Histories, community Archives: Some opportunities and challenges', *Journal of the Society of Archivists*, 28, no. 2, pp. 151–176.
- Galani, A., Kidd, J. (2020) 'Hybrid Material Encounters: Expanding the Continuum of Museum Materialities in the Wake of a Pandemic', *Museum & Society*, 18 (3), pp. 298-301
- Galani, A., Moschovi, A. (2015) 'Other People's Stories: Bringing Public-Generated Photography into the Contemporary Art Museum', *Museum & Society*, Vol. 11, No 2, pp. 172-184
- Giaccardi, E. (eds.) (2012) *Heritage and Social Media. Understanding Heritage in a Participatory Culture*. Oxon, Routledge.
- Gill, H., Vos, J., Villa-Torres, L., Ramirez, M.S. (2019) 'Migration and Inclusive Transnational Heritage: Digital Innovation and the New Roots Latino Oral History Initiative', *The Oral History Review*, 46:2, 277-299, DOI: 10.1093/ohr/ohz011
- Hackney, S. E., Pickard, Z.F. (2018) 'Creating Digital Collections: Museum Content and the Public', *Transforming Digital Worlds, Conference Proceedings*, pp. 626-631
- Haldrup, M., Achiam, M. and Drotner, K. (2021) 'Introduction: For an Experimental Museology'. In M. Achiam, M. Haldrup, and K. Drotner (eds.), *Experimental Museology: Institutions, Representations, Users*. Routledge, pp. 1-12.
- Habermas, Jurgen (1981). *Theorie des kommunikativen Handelns*. Francoforte: Suhrkamp Verlag.
- Hardesty, J. (2014) 'Exhibiting library collections online: Omeka in context', *New Library World*, Vol. 115 No. 3-4
- Jenkins, H. (2009), *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago, IL: The MacArthur Foundation, MIT Press
- Lim, Y., Stolterman, E., Tenenbergh, J. (2008) 'The anatomy of prototypes: Prototypes as filters, prototypes as manifestations of design ideas', *ACM transactions on computer-human interaction*, Vol. 15 (2), pp. 1-27

- Mason, M., Vavoula, G. (2021) 'Digital Cultural Heritage Design Practice: A Conceptual Framework', *The Design Journal*, Volume 24, 2021.
- Mason, M. (2015) 'Prototyping Practices Supporting Interdisciplinary Collaboration in Digital Media Design for Museums', *Museum Management and Curatorship*, 30 (5), pp. 394–426.
- Milligan, D., Wadman, M., Ausland, B. (2017) 'Discovering, creating, and sharing digital museum resources: a methodology for understanding the needs and behaviors of student users', *Museums and the Web 2017*. Available at: <https://mw17.mwconf.org/paper/discovering-creating-and-sharing-digital-museum-resources-a-methodology-for-understanding-the-needs-and-behaviors-of-student-users/> (Accessed: 31 March 2022)
- Moore, K. (1997) 'Museums and Popular Culture', in Pearce S. M. and Gurian E. H. (eds.), *Contemporary Issues in Museum Culture*, Cassel: London and Washington.
- Page, R. (2012) *Stories and social media: identities and interaction*. Routledge
- Parry, R. (2007) *Recoding the Museum. Digital Heritage and the technologies of change*. Oxon, Routledge.
- Parry, R. (eds.) (2010) *Museums in a digital age*. Oxon, Routledge.
- Parry, R. (2013), 'The end of the Beginning. Normativity in the Postdigital Museum', *Museum Worlds: Advances in Research*, 1: 24–39. Berghahn Books.
- Popple, S. (2015) 'The new Reithians: Pararchive and citizen amateurs in the BBC digital archive', *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 21(1), 132-44. <https://doi.org/10.1177/1354856514560312>
- Popple, S., Mutibwa, D. (2016) 'Tools you can trust? Co-design in community heritage work' in K.J. Borowiecki, N. Forbes and A. Fresa (eds) *Cultural Heritage in a Changing World*, Germany: Springer Verlag.
- https://doi.org/10.1007/978-3-319-29544-2_12
- Proctor, N. (2010) 'Digital: Museum as Platform, Curator as Champion, in the Age of Social Media', *Curator: The Museum Journal*, Vol. 53 (N. 1): 35-43.
- Radovac, L. (2018) 'Re/mediating the archive: building Alternative Toronto', *Continuum*, 32:1, 97-110, DOI: 10.1080/10304312.2018.1404679
- Ridge, M. (2017) *Crowdsourcing Our Cultural Heritage*. Routledge.
- Robin, B. R (2008) 'Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom', *Theory into practice*, Vol. 47, Issue 3
- Samaroudi, M., Rodriguez Echavarria, K., Perry, L. (2020) 'Heritage in lockdown: digital provision of memory institutions in the UK and US of America during the COVID-19 pandemic', *Museum Management and Curatorship*, 35:4, pp. 337-361.
- Simon, N. (2010) *The Participatory Museum*. Santa Cruz, Museum 2.0.
- Spradley, J. P. (2016) *Participant observation*. Waveland Press.
- Swann, C. (2002) 'Action Research and the Practice of Design', *Design Issues*, Volume 18, Number 1, Winter 2002.
- Szabo, V., Zardini Lacedelli, S., Pompanin, G. (2018) 'From landscape to cities: a participatory approach to the creation of digital cultural heritage', *International Information & Library Review*, Volume 49 – Issue 2.
- Vavoula, G., Mason, M. (2017) 'Digital exhibition design: boundary crossing, Intermediary Design Deliverables and processes of consent', *Museum Management and curatorship*, Vol. 32 (3), pp. 251-271
- Ybema, S., Yanow, D., Wels, H., & Kamsteeg, F. (Eds.) (2009). *Organizational ethnography: Studying the complexities of everyday life*. SAGE Publications Ltd, <https://dx.doi.org/10.4135/9781446278925>

Zanetti, C., Zardini Lacedelli, S., Pascolini, M. (2019) 'Social innovation and participation in cultural production. DOLOM.IT: a case study in the museum field', in Lattarulo P., Palermo F., Provenzano V., Streifeneder T. (eds.), The regions of Europe between local identities, new communities and territorial disparities, Franco Angeli, Milano.

Zardini Lacedelli, S. (2018) 'The platform-museum. Conceptual revolutions and practical implications', *Museological Review*, University of Leicester

Zardini Lacedelli, S., Tamma, M., Fazzi, F. (2019) 'Digital Education as a catalyst for museum transformation: the case of the Museums and New Digital Cultures course', *European Journal of Cultural Management and Policy*, 9 (2), pp. 47-65.

Zardini Lacedelli, S. Stack, J., Jamieson, A. (2021) 'Curating Sound in a Platform World – Insights from the #SonicFriday project', *Museums and the Web 2021, MW 2021*. Available at: <https://mw21.museweb.net/paper/curating-sound-in-a-platform-world-insights-from-the-sonicfriday-project/> (Accessed: 15 April 2022)

Zardini Lacedelli, S., Pompanin, G. (2020) 'Musei delle Dolomiti. Report Attività', Dolomites UNESCO Foundation. Available

at: <https://www.dolomitiunesco.info/musei-delle-dolomiti-una-porta-sul-futuro/> (Accessed: 15 April 2022)

Zardini Lacedelli, S., Winters, J. (2022) 'What can Omeka do for your digital journey? Reflections from the first Congruence Engine pilot study'. Available at: <https://ceblog.sciencemuseumgroup.org.uk/2022/07/01/what-can-omeka-do-for-your-digital-journey-reflections-from-the-first-congruence-engine-pilot-study/>

Zardini Lacedelli, S. (forthcoming) *The Museum as a Platform for Sound Culture*. PhD thesis. University of Leicester

Zimmerman, J., Stolterman, E., Forlizzi, J. (2010) 'An Analysis and Critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach', *Proceedings of the 8th ACM Conference on Designing Interactive Systems*. ACM, 2010.

Zuanni, C. (2017) 'Italian Museums and Twitter: an analysis of Museum Week 2016', *Archeostorie. Journal of Public Archaeology*, Vol 1 (2017), pp. 119-133.

Zuanni, C. (2021) 'Theorizing Born Digital Objects: Museums and Contemporary Materialities', *Museum and Society*, Vol. 19 (2), pp. 184-198.

PROCEDIMENTOS ÉTICOS

Conflito de interesses: nada a declarar. **Financiamento:** nada a declarar. **Revisão por pares:** Dupla revisão anônima por pares.



Todo o conteúdo da [Herança – Revista de História, Patrimônio e Cultura](#) é licenciado sob *Creative Commons*, a menos que especificado de outra forma e em conteúdo recuperado de outras fontes bibliográficas.