

eMuseu do Esporte: ORIGENS E CAMINHOS FUTUROS

Tudo começou em 2017 pós Jogos Olímpicos Rio 2016 quando eu e o grande mestre Lamartine DaCosta nos perguntamos o que deixaríamos de legado pós aquele grande megaevento esportivo. Foi então, que a partir de uma ideia ambiciosa - e com ele as ideias podem parecer grande, mas se tornam ainda maiores - que nasceu o eMuseu do Esporte. Nesta época eu estava retornando da Alemanha, de um período de seis meses de pesquisas na Universidade Tecnológica de Munique (TUM). Estava na metade do meu doutorado na UERJ e com muita vontade de implementar as experiências vividas percorrendo alguns parques olímpicos, museus e centros de memória ao redor do mundo. E neste contexto de buscar algum legado dos Jogos Olímpicos de 2016 surgiu a idéia da criação de um museu.

Havia de fato uma oportunidade, uma perspectiva física de montar um museu dentro do velódromo do Parque Olímpico da Cidade do Rio de Janeiro. E como missão do projeto surgiu a concepção de registrar a história e preservar a memória do esporte nacional de forma coletiva e colaborativa. Desta forma a partir de uma proposta auspiciosa começamos a reunir parceiros, dentre eles o segundo maior colecionador do mundo em peças de memória do esporte, Roberto Gesta, além do Exército, da Marinha e da Aeronáutica e de alguns colecionadores, atletas, entidades esportivas e esferas governamentais, entes potencialmente engajados numa possível história de herança olímpica para a nação.

Depois de um ano de negociações, percebemos, eu e Lamartine DaCosta, os inúmeros impasses burocráticos para concretização do museu planejado mesmo em condições simplificadas. Tornou-se evidente o alto custo de investimento e a necessidade de buscar um gestor capaz de administrar o local; emergiram dificuldades na estratégia de captação de recursos a partir de leis de incentivo e nas questões administrativas de alto risco, de impacto na logística de acervo, bem como no seguro e na sua preservação. Não houve desistência, mas mudou-se a rota de realização, mantendo viva a ideia original. Foi então que houve a grande virada: de um museu físico para um Museu Virtual, de uma lógica analógica para uma lógica digital. Em 2018 ao finalizar o meu doutorado sobre gestão de legado olímpico na perspectiva da hélice tríplice (Etzkowitz, 2000), eu e Lamartine DaCosta percebemos que precisaríamos usar essa teoria na prática aplicando-a no então projeto do museu. Esta teoria da área de gestão preconiza o envolvimento de três atores fundamentais que precisam trabalhar articuladamente: a universidade, o governo e a iniciativa privada. O que em 2018 era um projeto, em 2019 passou a ser realidade uma vez que abri uma startup, a incubei na Universidade do Estado do Rio de Janeiro -UERJ e iniciamos o piloto do eMuseu do Esporte.

A parte física do museu se transformou em itinerante através de uma proposta de fazer uma exposição dentro de um caminhão a percorrer algumas cidades do Estado do Rio de Janeiro com conteúdos da exposição virtual. Com ações essencialmente itinerantes, o objetivo era levar o conteúdo da plataforma às pessoas em seus locais de moradia, construindo assim um relacionamento próximo e afetivo com a população e promovendo experiências sensoriais e pessoais reais, propagando os valores do esporte e o esporte para todos.

A cada lançamento nos deparávamos com novos desafios. Um deles foi a necessidade de criarmos uma versão da plataforma totalmente acessível para deficientes visuais. Foi quando em parceria com o Comitê Paralímpico Brasileiro, por meio de uma consultora cega, validamos

a nova versão. Então atualmente a plataforma é um hub de tecnologias acessível para o inglês e deficientes auditivos e visuais.

A startup Gama Assessoria é a realizadora do eMuseu do Esporte juntamente com a UERJ e com a ITECS (incubadora). O benefício de fazer parte da rede do eMuseu é que a Startup Gama oferece ao colecionador a oportunidade de fazer a sua galeria sem custo para o mesmo e ainda disponibiliza: -

Curador - Historiador - Museóloga - Plataforma tecnológica - Projeto já aprovado na lei de incentivo - Investidor - Editora.

Ter se tornado uma editora também possibilita o eMuseu aprofundar os conteúdos abordados nas exposições.