

A IMPORTÂNCIA DA MEMÓRIA DO ESPORTE BRASILEIRO EM FACE À INOVAÇÃO DO eMUSEU DO ESPORTE

Bianca Gama Pena e Lamartine DaCosta

Em tempos de pandemia o formato digital e online de uso em atividades culturais e esportivas tem se destacado e proporcionado importantes avanços na difusão e na visibilidade de projetos que usam a tecnologia como principal meio de relacionamento com o público. Esses meios tecnológicos têm auxiliado a preservação da memória de uma forma geral uma vez que museus e centros de memória se reinventaram na proposição da oferta e do consumo digital. Assim sendo, o registro da memória teve reflexos positivos de um lado, a partir da necessidade da digitalização de acervos memoráveis, e de outro, pelos consumidores desses conteúdos, os quais aumentaram a procura por versões digitais. Em resumo esta é a descrição do caso do eMuseu do Esporte, concebido no Brasil desde 2018 e hoje disponível na Rede Informática Mundial em português, inglês e espanhol.

NOVOS MUSEUS DIGITAIS

De fato, muitos museus tradicionais como tendência recente desenvolveram iniciativas de criação de acervos online, com maior participação de seus gestores e dos públicos, tanto para atender aos pesquisadores e diletantes como divulgar suas coleções, as quais ampliaram o acesso de visitantes. O eMuseu do Esporte é hoje um exemplo prático deste novo tipo de consumo digital, sendo uma plataforma virtual colaborativa de criação de espaço-museus virtuais, galerias e exposições virtuais. Acrescente-se, no caso, a possibilidade renovada dos visitantes terem experiências imersivas e interativas, com acesso por igual aos acervos de empresas e entidades patrocinadoras que investem em cultura, educação, sustentabilidade e esporte.

Em termos de objetivos operacionais, o eMuseu do Esporte, como concebido no Brasil, propõe-se a prover entretenimento, cultura e educação, por meio da tecnologia e da inovação, de forma a engajar todo seu público potencial a colaborar ativamente para criação de memória nacional, regional e local de modo a serem reproduzidas e expostas em espaço-museus virtuais, galerias e exposições virtuais, com amplo alcance pela Internet, propiciando o espírito de pertencimento em todo o país e em outras nações participantes ou acessadas.

MODELO PRÓPRIO DE FUNCIONAMENTO

Em suma, o projeto do eMuseu do Esporte supera o alcance tradicional das entidades museológicas tendo como premissa multiplicar o valor da colaboração e da parceria por meio de soluções virtuais; por resgatar e preservar o patrimônio imaterial através da construção de um sistema de conectividade da sociedade com a comunidade, integrando pessoas e marcas; por promover a inclusão social e o engajamento nacional/internacional via meios digitais; por levar ao público conteúdos multimídias e de peças raras, estimulando a preservação do meio ambiente via online; por incentivar a qualificação profissional, uma vez que o projeto concede bolsas de estudo a alunos de universidades, apoiando, assim, a inovação e o empreendedorismo social; por incentivar a democratização do acesso aos bens culturais, desenvolvendo a formação de público para artes visuais com a exposição interativa; e, finalmente, por propiciar ao público a oportunidade de imersão na história, por intermédio de depoimentos, legendas e imagens estáticas e móveis.

Essas proposições, aqui expostas como relatos de experiência, constituem o modelo do eMuseu do Esporte, incubado desde sua origem em 2018, na Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ e hoje constituindo o resultado de ensaios e erros seguidos de avaliações na busca de soluções autônomas e na conformidade de meios disponíveis ou ao alcance de apoios locais. Neste encadeamento de experimentações houve a participação fundamental de entidades esportivas com nível de gestão nacional como no exemplo da Confederação Brasileira de Basketball ou das entidades de cúpula do esporte militar.

Já do lado da produção da memória, foi também importante no início caminhar junto com Roberto Gesta de Melo, colecionador e gestor do Museu Internacional do Esporte, Manaus, Estado do Amazonas, nos primeiros avanços do eMuseu do Esporte. A esta notável personalidade juntou-se Lamartine DaCosta, outro organizador de acervos de memória do esporte, com ambos tornando-se mentores da obra coletiva a qual se transformou o eMuseu do Esporte em seu desenvolvimento.

RESULTADOS E IMPACTOS

O eMuseu do Esporte desde 2018 passou por 121 parcerias distintas, assim revelando uma das suas razões do sucesso empresarial. Atualmente a iniciativa inovadora do eMuseu do Esporte possui um alcance próximo a 11 milhões de pessoas em suas onze galerias criadas e 10 exposições virtuais como se pode acompanhar em <http://emuseudoesporte.com.br>