

MAΣF
JOURNAL |

MUSEOGRAFIA: ESPAÇOS E DISCURSOS

MUSEU DE ARTE SACRA DO FUNCHAL

ARTIGOS CIENTÍFICOS
AS CONFERÊNCIAS DO MUSEU 2021



FICHA TÉCNICA

TÍTULO

MASF JOURNAL

SUBTÍTULO

Museografia: Espaços e Discursos

COORDENAÇÃO

João Henrique Silva

Elisa Vasconcelos Freitas

Martinho P. Mendes

EDITORES

Elisa Vasconcelos Freitas

Martinho P. Mendes

EDIÇÃO GRÁFICA

Ana Antunes

EDIÇÃO

Museu de Arte Sacra do Funchal

COMISSÃO CIENTÍFICA

Fernando Antônio B. Pereira

Isabel Santa Clara

Mercês Lorena

Antônio Candeias

Helena Rebelo

João Alves da Cunha

Nuno Saldanha

Maria Isabel Roque

Alice Semedo

Marta Ornelas

Hélder Spínola

Francisco Aznar Vallejo

Francisco Providência

LOCAL DE EDIÇÃO

Funchal

ANO

2022

NÚMERO

04

PERIODICIDADE

Anual

ISSN

2184-2272

IMAGEM DE CAPA

© Arquivo MASF

ÍNDICE

Prólogo / Prologue	05
Introdução / Introduction	07
ENTREVISTA / INTERVIEW — Teresa Pais	11
ARTIGOS — CONFERENCISTAS / CONFERENCE PAPERS	
Francisco Providência (conferencista principal / keynote speaker)	
<i>Da museologia à museografia: Comunicação de 10 projetos</i>	
<i>From museology to museography: Communication of 10 projects</i>	31
Ana Kol	
<i>A Galeria de Têxteis do MNAA</i>	
<i>The Textile Gallery of MNAA</i>	71
Francisco Torres Pimentel	
<i>Espaço e discurso: Uma reflexão sobre o papel da arquitetura na prática da museografia</i>	
<i>Space and discourse: A reflection on the role of architecture in the practice of museography</i>	85
Paulo Providência	
<i>Museografia do Tesouro Museu da Sé de Braga</i>	
<i>Museography of the Museum of the Cathedral of Braga</i>	99
ARTIGOS — CONVITE À PARTICIPAÇÃO / CALL FOR PAPERS	
Fernando Sousa & Francisco Providência	
<i>Museu digital: Um olhar de especialistas</i>	
<i>Digital museum: A specialists view</i>	133
FOTORREPORTAGEM / PHOTO REPORTAGE — As Conferências do Museu 2021	155

PRÓLOGO

A última edição do projeto *As Conferências do Museu*, em março de 2021, teve de acontecer via zoom, dada o contexto de fortes restrições ainda instaladas devido à pandemia. Esta situação não impediu que as *Conferências*, ativando em suporte digital todo um quadro de comunicação e inter-relação entre conferencistas e participantes, pudessem dar corpo à relevância do tema e à riqueza partilhada de vários contributos e comunicações.

O tema escolhido — *Museografia: Espaços e Discursos* — era, na verdade, bastante nuclear quanto à centralidade que as práticas museológicas têm na configuração do que poderíamos chamar a “vida do museu”: uma instituição que se constitui sempre a partir de um lugar, espaço e tempo assumidos na referencialidade de uma memória — herança artística e bens patrimoniais — que se comunica e deixa partilhar a diferentes níveis e por públicos diversos. Portanto, uma experiência de mediação: beleza, sentido, conhecimento, identidade e pertença, dados na historicidade do seu próprio acontecer.

Se recordarmos a nova definição do ICOM — *O museu é uma instituição permanente sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o património material e imaterial. Os museus, abertos ao público, acessíveis e inclusivos, fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Os museus funcionam e comunicam ética, profissionalmente e, com a participação das comunidades, proporcionam experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha conhecimento* — facilmente se percebe que os múltiplos “discursos e práticas” do museu visam sempre a realização dos seus objetivos essenciais — a cultura ao serviço do homem, da comunidade, e do reforço da liberdade e da paz.

Neste sentido, a museografia será sempre uma estratégia de comunicação, mediação discursiva para articular, no preciso espaço do museu, um dado conjunto de informações “em favor” do objeto artístico, seja ele apresentado na sua mesma individualidade, seja na sua inter-relação expositiva – apresentadas, uma e outra, à livre fruição da sensibilidade e da inteligência que contempla. Enquanto exercício de mediação, a museografia terá necessariamente a arte de (entre)cruzar espaço e tempo numa constelação de referências, que permitem ao destinatário dessa comunicação, ou ao público visitante, fruir de um dado conjunto de propostas estéticas, novas ou antigas, sem que tenha de abdicar da sua própria contemporaneidade. Também aqui, a museografia, lançando mão de técnicas e saberes que irão convergir na construção de uma dada narrativa – amplamente museológica, ou ocasionalmente expositiva –, pode ser um verdadeiro exercício de sabedoria, se capaz de dizer a condição humana. Ou seja: no jogo concreto das mediações, utilizadas e inscritas na comunicação da beleza, podemos ter um testemunho antropológico veraz acerca do homem enquanto existência encarnada, no mundo, com os outros.

Neste sentido, a reunião no *MASF Journal* 4 dos contributos especializados dos conferencistas desta quarta edição das nossas Conferências, é um convite à continuação do debate a partir das reflexões e experiências apresentadas, de facto tão estimulantes na sua concreta diversidade. Resta-nos agradecer aos Autores e aos membros da Comissão Científica o seu trabalho, saber e disponibilidade, e que esta partilha de conhecimento possa servir os objetivos e o fim maior da instituição museológica.

João Henrique Silva

(Diretor do Museu de Arte Sacra do Funchal)

INTRODUÇÃO

Associado à iniciativa *As Conferências do Museu* de Arte Sacra do Funchal, o número 04 da publicação *MASF Journal* adota o tema da 4ª edição das Conferências do Museu, divulgando particularmente os assuntos desenvolvidos nas comunicações apresentadas por conferencistas que participaram na iniciativa. O tema *Museografia: Espaços e discursos* pretendeu criar um espaço de reflexão e partilha de métodos de trabalho em torno das diferentes dimensões da Museografia. Deu-se especial relevo à dimensão da exposição, na forma como se desenha a partir de negociações com os diferentes protagonistas de um projeto expositivo, com a arte e o património, com os espaços e os lugares, com a arquitetura e o design, com os públicos, a História e a Cultura.

Com vista à qualidade e adequação do texto ao tema a que se destina cada edição, as contribuições submetidas à publicação na revista, foram sujeitas a uma avaliação pela Comissão Científica, através do sistema de revisão cega por pares (*peer-review*).

A estrutura adotada continuou a reservar um espaço destinado ao **convite à participação (*call for papers*)**, que esteve aberto a todos aqueles que de alguma forma pretendessem publicar sobre o tema desta edição ou, sobre estudos e investigação diretamente relacionados com as coleções do MASF e que acrescentem novidade e novas perspetivas sobre o estudo e conhecimento das mesmas.

Além dos textos, foi conduzida uma entrevista a um profissional de museus e uma reportagem fotográfica sobre o evento *As Conferências do Museu* continuam a integrar a estrutura desta publicação.

ESTRUTURA E CONTEÚDOS NO MAF JOURNAL Nº04:

Na **primeira secção** dedicada à entrevista, escolhemos entrevistar **Teresa Pais**, diretora do Museu Quinta das Cruzes, no Funchal. Os conteúdos da entrevista tiveram em conta o contexto temático desta edição do *MAFJournal*. Partindo das questões lançadas, a entrevistada começa por testemunhar a realidade concreta do museu que dirige – integrado na Região Autónoma da Madeira – quanto aos particulares desafios da realidade específica de uma região ultraperiférica. Da retrospectiva ao presente, com olhos postos nos projetos futuros e nas necessidades carentes de resolução: a mediação, a discursividades, as soluções e mudanças expositivas e museográficas efetuadas e por vir são analisadas pela diretora, deixando transparecer como estes aspetos se encontram profundamente intrincados na própria história e percurso desta instituição museológica.

A **Segunda secção** reúne textos resultantes dos conteúdos abordados nas comunicações pelos diversos conferencistas participantes na 4ª edição d'As *Conferências do Museu* que, após adiamento em 2020, decorreu em 2021, em formato *online*.

Francisco Providência, conferencista principal das Conferências do Museu 2021, começa por enquadrar o leitor no conjunto de questões de partida, tese e metodologia adotada. Usando como referências/exemplos um conjunto de 10 projetos museográficos da sua autoria, o designer aborda estratégias de resolução específica de 7 problemas museográficos com que, na sua larga experiência, se confrontou.

Ana Kol, conservadora de têxteis do Museu Nacional de Arte Antiga (MNAA), partilha todo o processo desde a planificação até à abertura da Galeria de Têxteis deste Museu. Esta área do Museu está acessível ao público desde 2018 e é resultado de um trabalho multidisciplinar que pretendeu tornar acessíveis ao público algumas das peças da extensa coleção de têxteis do MNAA de forma rotativa. O projeto museográfico e toda a projeção de equipamentos, como expõe a autora, tiveram de atender não só à questão da versatilidade e adaptabilidade como também às questões de preservação e comunicação.

Francisco Pimentel reflete acerca do papel do arquiteto no processo de construção discursiva que constitui uma exposição. Exemplos concretos da sua *praxis* profissional, são convocados de forma analítica ao longo do texto para olhar à exposição museológica enquanto meio de comunicação e ao papel da arquitetura na construção das narrativas e na revelação da essência de cada peça que integra essas narrativas.

O arquiteto **Paulo Providência** apresenta no seu texto o projeto museográfico Tesouro-Museu da Sé de Braga (TMSB), da sua autoria. As valências, funções e intenções, para os diferentes espaços e serviços, conjugadas com a natureza e as características dos objetos da coleção e do museu que se desenhava, resultaram num conjunto de estratégias e soluções museográficas e narrativas que o autor cuidadosamente expõe, justifica e explica.

Na segunda secção, dedicada aos contributos submetidos através do convite à participação, contamos, neste número, com uma participação em formato artigo, do campo de estudo do design.

Fernando Sousa e Francisco Providência exploram o desenho da experiência tecnologicamente mediada em contexto museográfico, num artigo dedicado ao Museu digital. Constatando o afastamento ao museu tradicional, no século XX, e a vontade de proporcionar aos públicos experiências mais significativas, nomeadamente, através do recurso a novas estratégias de mediação tecnológicas, os autores realizam uma investigação recorrendo à consulta de profissionais através de entrevistas semiestruturadas.

Na última secção do *MASF Journal*, a equipa editorial divulga uma breve fotorreportagem referente à quarta edição d'As *Conferências do Museu*, decorrida em 2021, excecionalmente, em formato *online*. Um registo para memória futura, do programa incluindo as apresentações de pósteres e de comunicações decorridas nos dias 4 e 5 de março de 2021.



Entrevista com Teresa Pais

Diretora do Museu Quinta das Cruzes

NOTA BIOGRÁFICA

Maria Teresa Mendes de Azeredo Pais, natural de Coimbra, licenciada em História pela Faculdade de Letras da Universidade Clássica de Lisboa, pós-graduada em Museologia pelo Instituto Superior de Matemáticas e Gestão, exerce funções no Museu Quinta das Cruzes desde 1982, de que atualmente é diretora.

Participou em congressos nacionais e internacionais, no âmbito da museologia. Tem trabalhos publicados em revistas da especialidade e participou na organização de exposições, realizadas em parceria com outras entidades e instituições públicas.

Orientou estágios curriculares, profissionais e académicos. Foi formadora em cursos de ensino profissional e tecnológico.

Exerce as funções de Delegada da APOM na Madeira.

Como diretora de um Museu da RAM – O Museu Quinta das Cruzes (MQC)- como vê, os desafios particulares dos Museus das regiões ultraperiféricas, no desempenho das suas funções?

O panorama da realidade museológica regional alterou-se, substancialmente, nos últimos anos, em termos quantitativos e qualitativos, com o aparecimento de novos museus, núcleos museológicos e de outros espaços com intervenção patrimonial, cultural ou ambiental, abrangendo já uma variedade significativa de tipologias, quanto às tutelas, à natureza, vocação e âmbito das coleções e/ou bens culturais.

Julgo que este aumento significativo foi consequência direta de uma maior sensibilização da sociedade e das entidades tutelares para as questões da salvaguarda e divulgação do património cultural e natural, bem como da evolução do próprio conceito de museu e de património cultural que possibilitou uma maior abrangência e integração de diferentes espaços e conteúdos culturais e, naturalmente, o surgimento de novas áreas de intervenção museológica e patrimonial.

Esta situação coloca enormes desafios à Madeira, mas também a outras regiões do país e da Europa que enfrentam problemas semelhantes e que assentam, por um lado, em modelos de desenvolvimento económico e de crescimento urbano pouco regulados e, por outro, na inexistência de meios suficientes e necessários para uma política continuada de defesa patrimonial e museológica mais eficaz.

As realidades museológicas regionais e insulares, particularmente, no caso dos Açores e da Madeira, ilhas atlânticas portuguesas que integram as regiões ultraperiféricas no contexto da União Europeia, são reflexo dos contextos das respetivas políticas culturais regionais, mas também dos contextos nacional e internacional, no que se refere aos aspetos legais e normativos que regulam a atividade museológica e patrimonial em Portugal e na Europa.

Neste sentido, os museus das regiões ultraperiféricas, à semelhança de outras instituições congéneres, têm por missão incorporar, investigar, conservar, documentar, interpretar, valorizar e difundir os testemunhos materiais do homem e do meio onde estão inseridos, com a finalidade de contribuir para a construção e transmissão de uma memória coletiva, de uma identidade própria, integrada num plano mais vasto de desenvolvimento local sustentado.

Não existe grande diferenciação de princípios entre o desempenho das principais funções museológicas e da atividade geral dos museus quer sejam regionais, nacionais ou internacionais, sobretudo no que se refere ao conceito, ao modelo de organização e de funcionamento, bem como das condições e necessidades estruturais e de natureza técnica que nos são exigidas, conforme a Lei Quadro dos Museus Portugueses (N.º 47/2004, de 19 de agosto) ou segundo as orientações internacionais, através do ICOM (Conselho Internacional dos Museus), tendo em vista o normal cumprimento da sua missão e finalidades.

No entanto, importa reconhecer que existem especificidades e dificuldades próprias dos museus das regiões ultraperiféricas, sobretudo daqueles que se localizam em contextos insulares, constrangimentos que resultam mais dos seus próprios condicionalismos, da sua realidade histórica e sócio cultural, económica, política e da sua maior aproximação ou distanciamento geográfico em relação ao território continental.

A condição de ilhas, a descontinuidade territorial e, consequentemente, o seu afastamento dos grandes centros de informação técnica e científica, a falta de formação específica dos profissionais dos museus, nas diferentes áreas de intervenção técnica respeitantes à museologia, limitou-nos e ainda nos limita, na viabilização de iniciativas e projetos mais inovadores, com vista alcançar o salto qualitativo que queremos dar, enquanto instituições com uma importante função social a desempenhar.

Por outro lado, a autonomia político-administrativa alcançada pelas duas regiões autónomas portuguesas (Açores e Madeira), após a revolução do 25 de Abril, e a relação de proximidade com as respetivas tutelas, permitiram-nos também, e falo no caso particular da Madeira, em determinadas circunstâncias, ultrapassar dificuldades específicas em áreas funcionais e fundamentais da atividade museológica, nomeadamente na valorização das instituições através de mecanismos de divulgação, mediação cultural e comunicação com os públicos e com as comunidades.

Foi disso exemplo a implementação dos serviços educativos nos museus da Madeira (na década de noventa do século XX) que, numa primeira fase, funcionaram exclusivamente com recurso ao destacamento de professores efetivos, do quadro das Escolas do Ensino Básico e Secundário da Região, num claro apoio e parceria institucional entre a Secretaria Regional de Turismo e Cultura e a Secretaria Regional de Educação.

Importa referir que a criação da Universidade da Madeira (UMa) e a existência de licenciaturas em áreas importantes como as Ciências da Educação, as Artes Plásticas e a Gestão e Programação Cultural, contribuiu para minimizar essa situação, promovendo e disponibilizando a formação académica a um maior número de estudantes que posteriormente integraram as respetivas equipas dos museus regionais.

Convém, ainda, referir que o afastamento e o isolamento das ilhas da Madeira e dos Açores, durante décadas, foram francamente atenuados com a integração, em 2002, dos museus, maioritariamente sob a tutela dos respetivos Governos Regionais, na RPM – Rede Portuguesa de Museus, estrutura de missão inicialmente tutelada pelo Instituto Português de Museus e mais recentemente pela Direção Geral do Património Cultural, parceria institucional que nos proporcionou uma maior articulação e proximidade com os restantes museus portugueses, permitindo o acesso regular à informação e o apoio técnico mais facilitado sobretudo na área da formação especializada.

Mas será necessário encontrar novas soluções e enquadramentos legais que nos possibilitem crescer e com isso alcançar melhores resultados na prestação dos serviços que disponibilizamos ao público.

Um importante desafio passaria pela criação de uma Rede de Museus de Regiões Insulares. A cultura de parcerias e cooperação existente entre instituições que tenham finalidades e propósitos comuns, no que se refere à defesa, salvaguarda e valorização patrimonial e as condições favoráveis à realização de candidaturas de financiamento comunitário, no âmbito de programas europeus, alguns específicos para as regiões ultraperiféricas, irão atenuar alguns desafios e minimizar os contextos negativos e de carência estrutural, decorrentes da falta de investimento continuado que penaliza essencialmente o setor da cultura.

Esta aproximação entre instituições culturais regionais, com vista a um intercâmbio de experiências e de realidades mais profícuo, poderia e deveria ser alargada a outras realidades insulares, às ilhas da região da Macaronésia, que inseridas no mesmo contexto atlântico, mas fora do espaço comunitário da União Europeia, integram uma realidade geográfica específica, de grande proximidade e com raízes históricas comuns, ainda hoje perceptíveis no reconhecimento e na identificação de aspetos culturais relevantes e determinantes do modo de vida e de sentir dos povos ilhéus.

Importa sobretudo que usemos a nossa herança histórico-cultural, como reserva da nossa própria identidade, da nossa diferença enquanto regiões autónomas, mas contribuindo para o desenvolvimento da construção de um futuro comum, no âmbito dos contextos nacional e europeu onde nos inserimos.

Que transformações significativas, pode assinalar - na discursividade, na mediação e na comunicação - ao longo dos anos no MQC, na sua relação com os públicos?

A Quinta das Cruzes tem uma longa história, desde logo, associada à vida dos primeiros capitães dos donatários do Funchal, João Gonçalves Zarco e seus sucessores, que escolheram este espaço para sua residência.

Esta nobre e antiga moradia foi sofrendo transformações arquitetónicas significativas, ao longo dos séculos, mercê da adaptação constante dos seus espaços a novas vivências e funcionalidades, até se constituir como museu de arte, em 1946, com a coleção de artes decorativas (mobiliário, faianças, porcelanas, joalharia, ourivesaria, cristais, têxteis, gravuras, pinturas e esculturas, de origem portuguesa e europeia) doada por César Filipe Gomes à Junta Geral do Distrito Autónomo da Funchal.

O seu contexto histórico, a existência de um espaço urbano de qualidade, de interesse patrimonial, tão característico da cidade do Funchal e a natureza das coleções doadas, constituídas por núcleos de objetos de natureza decorativa e funcional, mas de grande qualidade técnica e artística, irão determinar a organização inicial e o desenvolvimento da vocação natural do Museu Quinta das Cruzes, enquanto testemunho de uma forma de viver e de habitar a “casa”, que durante muitas gerações serviu de moradia a várias famílias madeirenses.

O Museu Quinta das Cruzes abre ao público em 28 de maio de 1953 e, desde então, foram depositadas muitas esperanças para que este se constituísse como um meio dinâmico de transmissão e de divulgação cultural.

Esta *Quinta Madeirense*, identidade muito particular no contexto insular, mantém ainda alguns dos espaços, dependências e ambientes da casa que refletem a orgânica de viver de épocas passadas, sobretudo dos séculos XVIII e XIX.

Estes são os elementos primordiais do discurso museológico que pretendemos transmitir e continuar a desenvolver junto dos públicos que nos visitam.

A função social do museu foi um dos fatores críticos e decisivos para incentivar uma maior participação junto da comunidade e cativar o envolvimento dos cidadãos em ações que contribuam para a modificação das relações tradicionais e distantes entre ambos.

A implementação do serviço educativo, em 1996, constituiu um marco importante no âmbito da atividade geral do museu, assumindo-se como agente de mediação da experiência museológica e facilitador do processo de comunicação com os diferentes públicos e ou comunidade envolvente.

As ações educativas projetadas visam a divulgação das artes decorativas através das coleções do museu e da história do edifício, refletindo-se na valorização do património histórico-cultural da Região Autónoma da Madeira.

Uma das funções essenciais do museu é promover o conhecimento junto dos visitantes e sensibilizá-los para a salvaguarda do património artístico, com vista ao desenvolvimento de um olhar crítico sobre o objeto / coleção, dando lugar a novas aprendizagens de cariz alargado e multidisciplinar.

A programação educativa está estruturada com propostas dirigidas a públicos diferenciados, com interesses e necessidades específicas variadas, nomeadamente aos estudantes, grupos escolares de todos os níveis de ensino, incluindo crianças e jovens com necessidades educativas especiais, outras comunidades educativas, famílias, cidadãos adultos e grupos seniores organizados que representam já uma percentagem significativa dos nossos visitantes.

As propostas educativas distribuem-se pelas seguintes ações: visitas gerais orientadas à coleção, visitas temáticas, atividades educativas que incluem uma exploração lúdico-pedagógica vocacionada para públicos específicos, ateliês e outros projetos educativos, direcionados para os vários tipos de públicos.

A ação educativa do Museu Quinta das Cruzes privilegia a relação direta do visitante com o objeto museológico. Contudo, face à proliferação de canais digitais, desde as redes sociais, sítios de internet, blogues, bases de dados online e ao consumismo alargado deste tipo de conteúdos, pela generalidade das pessoas, tornou-se necessário, nestes últimos anos, ultrapassar as barreiras físicas e aderir a este “mundo virtual”. Assim, além do website oficial, criado desde 2006 e reestruturado em 2018, o MQC apostou na produção de novos conteúdos digitais para a divulgação do espaço museológico e do seu acervo através da criação de uma página de Facebook (2018) e de Instagram (2020).

Foi, no âmbito da crise pandémica do SARS-CoV-2, iniciada em 2019, que se testemunhou a importância e o alcance do “mundo virtual”, na continuidade de alguns projetos, como o caso das visitas temáticas mensais “Apontamentos Culturais” que foram adaptadas ao formato digital e disponibilizadas no site do museu e também a necessidade de promover uma maior visibilidade das coleções, com a produção de rubricas online, como o “#MQC de AaZ”, “Pormenores do MQC”, “#QuintadasCruzes”, “Peça em Destaque”, “Desconstruindo o Objeto”, entre outros, que permitiram novas reinterpretações dos objetos explorados.

Reconhecemos que a opção pela divulgação dos conteúdos em formato digital e online é uma forma complementar de chegar ao maior número de utilizadores possível, desafiando quaisquer limites geográficos, logísticos e sociais. A coleção fica à “distância de um clique”.

A Plataforma Online dos Museus, lançada em 15 de outubro de 2016, é um exemplo eficaz desta acessibilidade remota à informação técnica do objeto museológico, consiste num catálogo coletivo online, constituído pelas bases de dados do Museu Quinta das Cruzes e de outros museus tutelados pela Direção de Serviços de Museus e Centros Culturais, da Direção Regional da Cultura.

A disponibilização ao público deste portal foi o resultado de um complexo e estimulante processo de trabalho, que se desenvolveu de forma faseada entre o ano de 2015 e 2017, com a aquisição e implementação do novo programa Matriz 3.0 e MatrizWeb (software de referência nacional, da Direção Geral do Património Cultural, para o inventário, gestão integrada e divulgação online do Património Cultural móvel, imóvel, natural e imaterial), que implicou a adaptação e reestruturação das infraestruturas informáticas e a realização de ações de formação específicas e presenciais, com a orientação e coordenação técnica da Dra. Teresa Campos, formadora da Rede Portuguesa de Museus para a área de inventário e gestão de coleções e assessoria informática da empresa SQUAD.

Trata-se de um projeto estratégico no âmbito da divulgação dos museus, possibilitando uma maior acessibilidade aos conteúdos museológicos e, conseqüentemente, o apoio mais eficaz a investigadores, professores e estudantes de todos os níveis de ensino, bem como a projeção nacional e internacional dos acervos dos respetivos museus e aspetos relacionados com a história e cultura madeirense.

Com a presença do Museu Quinta das Cruzes no mundo virtual, estamos a reforçar a continuidade do nosso trabalho, como parte ativa na contribuição de um serviço público de proximidade para com os cidadãos, sempre numa perspetiva clara de que este meio não dispensa a forma presencial e preferencial de relacionamento com os visitantes.

Que particulares desafios têm sido enfrentados no MQC, nos percursos e desenhos expositivos das suas salas?

A arquitetura e a história do edifício condicionam e são determinantes no que se refere à conceção de exposições e às soluções de museografia que se pretendem implementar num determinado contexto museológico. Estes são aspetos relevantes uma vez que o que se pretende é uma comunicação mais eficaz na mensagem ou no discurso que queremos transmitir ao público.

O processo de reutilização da Quinta das Cruzes e a adaptação a uma nova funcionalidade revelaram-se, desde sempre, um processo dinâmico e muito complexo. Este espaço é por definição uma quinta madeirense, cuja dignidade arquitetónica e funcionalidade marcaram decisivamente e facilitaram a afirmação da sua última definição vocacional.

A qualidade e a natureza das suas coleções também facilitaram o desenvolvimento do projeto museográfico, com a recriação de ambientes característicos dos séculos XVIII e XIX insular.

As obras de remodelação para a adaptação deste imóvel a museu, nos anos 50 do século XX, tiveram em conta, essencialmente, as componentes expositivas, isto é, a apresentação das coleções em exposição permanente e/ou temporárias, em detrimento de outras áreas técnicas essenciais para o desenvolvimento de um projeto museográfico mais consistente.

Gradualmente, ao longo dos anos, foram acontecendo obras de beneficiação e intervenções parciais nos diferentes espaços edificados e ajardinados, refira-se como exemplo a abertura da capela dedicada a Nossa Senhora da Piedade, mandada construir, em 1693, pela família Lomelino, que vinculou esta Quinta até ao final do século XIX.

A requalificação da exposição permanente do museu foi marcada significativamente por grandes obras de beneficiação e de reabilitação do edifício principal, realizadas entre o final da década de 70 e início dos anos oitenta do século XX, com a criação de novos espaços expositivos e novos circuitos de visita, através de um maior rigor técnico e de clarificação concetual, coerência temática e de contexto histórico na apresentação das coleções, muito valorizada pela sensibilidade artística e gosto estético do então diretor do museu, escultor Amândio de Sousa.

O Museu Quinta das Cruzes foi crescendo e várias valências foram sendo criadas, a fim de desenvolver e enquadrar novos serviços técnicos e administrativos, como por exemplo, áreas de reservas e o centro de documentação / biblioteca.

A programação de exposições temporárias foi sempre condicionada pela falta de um espaço adequado para o efeito. No entanto, foi possível a realização de vários projetos, de maior dimensão, integrados no contexto da exposição permanente que marcaram decisivamente a atividade do Museu Quinta das Cruzes.

Relembro alguns exemplos, a abertura, em 1984, da Sala de Ourivesaria, cujo projeto foi elaborado de raiz, pelos serviços de museografia da Fundação Calouste Gulbenkian, para integrar a coleção de pratas, doadas ao museu, em julho de 1966, por João Wetzler, antiquário de renome, cidadão checo e de origem judaica que se refugiou na Madeira desde 1939.

Importante e inovadora foi também a realização, entre 18 de maio e final de julho de 1986, da exposição “Formas de Vestir dos Séculos XVIII e XIX”, em parceria com o Museu Nacional do Traje, que apresentou núcleos de peças representativos de vários estilos, Rocaille, Luis XVI, Revolucionário, Império, Romântico e uma mostra do bordado Madeira, abrangendo a quase totalidade das salas de exposição permanente, recriando ambientes da época mais dinâmicos e contextualizados e, conseqüentemente proporcionando percursos e discursos expositivos mais integrados e valorativos do acervo museológico deste museu.

A concretização da exposição temporária “Um Olhar do Porto: Uma Coleção de Artes Decorativas”, pertencente ao colecionador Dr. Jorge Mota, entre 12 de novembro de 2005 e 28 de fevereiro de 2006, no âmbito do seminário “Encontros – Portugal e o Mundo da Expansão – O Arquipélago da Madeira como Primeira Experiência Atlântica”, promovido pela Associação dos Amigos do Oriente e patrocinada pela Comissão das Comemorações dos 500 Anos da cidade do Funchal, foi um projeto único, pela sua complexidade organizativa, participação internacional e possibilidade de apresentar aos nossos visitantes peças raras e de enorme valor artístico e patrimonial, exemplares de referência das artes decorativas portuguesas e da arte luso-oriental.

Este projeto foi marcado ainda pela relação que se estabeleceu com a coleção permanente do próprio museu, num diálogo expositivo entre ambas as coleções, representando o universo das artes decorativas e sobretudo relevando a importância do colecionismo e das coleções particulares na origem de espaços museológicos e de fruição cultural, como é o caso do Museu Quinta das Cruzes.

Um museu é sempre um projeto contínuo e inacabado. Neste sentido, é fundamental um olhar renovado sobre as condições físicas e estruturais do edifício e oportunidades de melhoria sobre o seu funcionamento.

Normalmente um projeto de renovação e de beneficiação das instalações resulta numa oportunidade para repensar o museu, a sua missão, o seu espólio, a sua comunicação, e promover alterações, através de novas soluções museográficas que ajudam a requalificar o espaço, tornando-o mais confortável e adequado à sua vocação.

É nesta perspetiva que referimos as obras de conservação e beneficiação do Museu Quinta das Cruzes, realizadas entre os anos de 2007 e 2009, com a participação do orçamento do Governo Regional, mas fortemente comparticipadas com fundos e programas comunitários (POPRAM III/FEDER – Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional), que nos possibilitaram a execução de vários projetos há muito adiados, como o caso da construção de uma cafetaria, um projeto de raiz, da autoria da arquiteta Filipa Abrantes, de arquitetura modelar e contemporânea, bem enquadrado no amplo espaço ajardinado do museu.

Este projeto incluiu um espaço anexo, previamente definido, para a exposição do Orquestrafone, um raro instrumento musical mecânico, datado de 1900, adquirido pelo museu em 1978, aos herdeiros do Visconde de Caçongo, e exposto ao público, pela primeira vez, em junho de 2007, depois de uma complexa intervenção de conservação e restauro que o tornou operacional na sua funcionalidade, constituindo um elemento de admiração e de atratividade junto dos públicos.

A manutenção do edifício é o primeiro elemento de conservação das coleções e, como tal, a observação das suas características e as do meio envolvente constituem uma tarefa prioritária e continuada.

A sua extensão associada à sua longa existência, a frequência do espaço por um número significativo de visitantes e a sua localização numa parte histórica da cidade do Funchal, exige cuidados especiais de preservação e conservação regulares e requer, por vezes, intervenções mais profundas e complexas, devido ao desgaste das estruturas e materiais aplicados na sua construção, ao longo dos tempos.

Neste âmbito, foi possível proceder ao reforço estrutural do edifício principal, que apresentava sinais de degradação evidentes no seu interior e patologias graves em termos da sua sustentação física e de segurança, de acordo com o projeto específico de reabilitação do imóvel, elaborado pelo engenheiro João Appleton, após uma análise atenta e minuciosa da situação. A abertura de fendas em elementos estruturais do imóvel, acompanhada de movimentos verticais e de rotação dos mesmos foi, sem dúvida, o problema mais complexo que afetou o edifício principal, nos últimos anos, tendo fragilizado a Arcaria do século XVII, presentemente a estrutura mais antiga deste museu. A solução definitiva desta situação só veio a acontecer em 2018, com a conclusão da segunda fase do referido projeto, obra executada pela empresa TECNOVIA e a cargo da PATRIRAM, empresa pública que tem à sua responsabilidade a manutenção do Museu Quinta das Cruzes.

Ao longo das variadas intervenções de requalificação deste espaço foram realizadas obras que abrangeram todas as áreas ajardinadas e edificadas da Quinta, incluindo o edifício principal, a capela, a portaria / loja, anexos e serviços técnicos e administrativos.

O projeto de exposição ganhou uma nova dinâmica com a introdução de novas peças (adquiridas e/ou doadas) e outras que saíram das reservas e foram colocadas em exposição permanente. Refiro-me, em particular, à coleção de glíptica, constituída por entalhes e camafeus, cronologicamente situados entre os períodos romano e moderno, exposta ao público a partir de 2009, com um projeto de instalação

muito específico e distinto dos demais. Devido às características das peças (tamanho reduzido e transparência das “gemas”) foi necessário recorrer a novas técnicas de representação dos objetos, usando diferentes suportes de informação e de comunicação, nomeadamente o recurso às novas tecnologias, permitindo, de forma detalhada e interativa, um conhecimento mais aprofundado da coleção.

A qualidade geral da exposição permanente do Museu Quinta das Cruzes foi, significativamente, melhorada com a renovação dos suportes de museografia, informativos e de sinalética, indicativos dos percursos expositivos e sobretudo com a implementação, nas salas do primeiro piso, do projeto de especialidade, elaborado pelo engenheiro Vítor Vajão, que conjugou, de forma rigorosa e exemplar, os aspetos da conservação, a boa visibilidade das peças e a ambiência das salas, tornando a visita ao museu mais apelativa e intuitiva.

Teve particular relevância e significado a criação de acesso a pessoas com mobilidade reduzida e portadoras de deficiência motora aos dois pisos do edifício principal e a todos os espaços ajardinados, tornando este espaço mais acessível e inclusivo.

Que projetos e objetivos para um futuro próximo em termos museográficos?

As potencialidades do espaço Museu Quinta das Cruzes constituem o principal incentivo à necessidade de valorizar ainda mais a sua oferta cultural, em convergência com os principais vetores estratégicos que assumem um caráter permanente e orientam o trabalho museológico desta instituição: *motivar a comunidade para a defesa do património, valorizar e qualificar o museu e fomentar o conhecimento.*

É importante continuar a desenvolver objetivos como, por exemplo, *promover o acesso à Informação, promover a frequência do museu; melhorar a qualidade dos serviços*, que serão sempre estruturantes à atividade museológica e que não constituindo uma novidade são fatores decisivos para a implementação de uma estratégia de valorização do museu e relevantes para o cumprimento da sua missão.

A investigação, a produção de conhecimento técnico e científico, em áreas estruturais da sua atividade, nomeadamente a criação de novos conteúdos e a publicação de guias temáticos e catálogos relativos às coleções mais representativas do espólio do Museu Quinta Cruzes, constitui um importante objetivo a concretizar num futuro próximo.

As limitações físicas do edifício principal do museu têm condicionado a criação de novas áreas técnicas e de exposição, originando fortes constrangimentos no desenvolvimento de novas atividades e serviços disponibilizados ao público, bem como dificultam a implementação de novas metodologias de trabalho mais inovadoras e adequadas a uma gestão mais eficaz das coleções.

Refiro-me em particular ao desenvolvimento de um projeto de construção, fora do perímetro do edifício principal do museu, que integre um novo espaço dedicado às reservas e que abranja áreas dedicadas à conservação preventiva e restauro das coleções, possibilitando mais espaço disponível, um acompanhamento do estado de conservação do espólio mais eficaz, melhor acondicionamento e maior rapidez na identificação e localização das peças.

As atuais salas de reservas do museu, que se localizam no último piso, correspondente à torre “avista navios”, poderiam ser adaptadas e utilizadas em benefício de outras atividades, nomeadamente no apoio aos serviços educativos e ao desenvolvimento de um espaço de lazer com biblioteca, outrora comum nas casas e quintas abastadas madeirenses, aproveitando as vistas sobre a cidade e valorizando a experiência de quem nos visita.

A exposição (permanente e temporária) é o instrumento primordial no âmbito da atividade museológica. É o processo mais eficaz no que respeita à divulgação da imagem do museu no exterior e de comunicação com os públicos.

Neste âmbito, temos previsto, para os dois próximos anos, a realização de mostras temporárias de alguns núcleos que, estando em reserva, têm qualidade para serem expostos e divulgados junto dos nossos públicos, proporcionando um olhar renovado sobre as coleções do Museu Quinta das Cruzes.

Por outro lado, tendo em vista a requalificação de uma parte significativa da exposição permanente do museu, está previsto, num futuro próximo, proceder à substituição integral do sistema de iluminação das salas do rés-do-chão, cujos equipamentos instalados na década de oitenta do século XX já se encontram obsoletos e descontinuados. Para esse efeito, já foi apresentado um novo projeto de especialidade, com vista à sua execução, possibilitando uma exposição mais diferenciada e adequada das peças e núcleos mais recuados do espólio deste museu, nomeadamente as peças de origem flamenga e o núcleo de mobiliário dos séculos XVI e XVII.

É necessário promover as relações institucionais que terão como intuito a viabilização ou a facilitação dos recursos e de meios necessários para a concretização dos objetivos e projetos, que pela sua dimensão e complexidade, vêm sendo sistematicamente adiados.

Por fim, importa referir que os projetos e objetivos que temos pela frente só serão viabilizados se tivermos equipas renovadas, motivadas e empenhadas, dando garantias de sucesso, no futuro, quanto à consolidação de um alinhamento estratégico. Nesse sentido, é importante reforçar a formação específica e contínua, a fim de termos recursos humanos tecnicamente habilitados e com competências para o exercício, cada vez mais exigente, das suas funções.

Não sabemos bem o que esperar, no atual contexto pandémico e de uma grave crise económica previsível. Mas todos aqueles que trabalham na área da cultura e em particular nos museus já aprenderam a ser resilientes e otimistas. No entanto, será imperioso criarmos mecanismos de reflexão e de mudança na forma como exercemos as nossas funções e sobretudo como gerimos o tempo em benefício daquilo que é verdadeiramente essencial na área dos museus e da museologia.

Enquanto Museu instalado numa quinta madeirense – edifício histórico – que integra também património natural, são já sentidos efeitos das alterações climáticas nas coleções, ou mesmo nos jardins?

Nas últimas décadas, o meio físico e ambiental tem estado sujeito a uma profunda e acelerada transformação. O desrespeito contínuo pelas leis da natureza e, consequentemente, a ocorrência cíclica de fenómenos e acidentes extremos de cariz ambiental são já consequência das alterações climáticas que provocam efeitos devastadores e desequilíbrios neste vasto ecossistema que é a vida na Terra e no qual o Homem é apenas um entre muitos milhares de seres vivos que o habitam.

Na sequência desta situação verifica-se uma maior consciencialização, mas manifestamente insuficiente, por parte dos cidadãos e dos governos sobre a necessidade urgente de intervenção em defesa do meio ambiente, minimizando os efeitos das alterações climáticas e as consequências catastróficas dos fenómenos extremos que já acontecem um pouco por todo o mundo.

Este é um problema que a todos diz respeito e os museus não o podem ignorar na sua prática diária. Sabemos que a prevenção e o combate contra as alterações climáticas constituem o maior desafio ambiental deste século, à escala mundial.

Os efeitos das alterações climáticas provocados por emissões de gases com efeito de estufa resultam da atividade humana e já se fazem sentir a vários níveis, afetando direta ou indiretamente toda a biodiversidade.

Estas alterações têm como indicadores o aumento da temperatura e humidade relativa, aumento da precipitação ou regimes de seca prolongados, variação da intensidade dos ventos, aumento da radiação solar, o aumento da temperatura e subida do nível médio das águas do mar e oceanos e consequentemente o aumento da frequência e intensidade dos fenómenos extremos e catástrofes naturais. São disso exemplos os incêndios e aluviões que, nas últimas duas décadas, têm assolado a Ilha da Madeira, com uma perda significativa de vidas humanas, bem pessoais e patrimoniais.

A qualidade do ambiente reflete, em larga medida, as atitudes e os comportamentos culturais que caracterizam uma determinada sociedade.

A paisagem (rural e urbana) e o clima continuam a ser os recursos turísticos mais relevantes da Ilha da Madeira. A salvaguarda do ambiente natural da região pressupõe medidas de defesa da floresta e do ciclo da água, fundamentais para o equilíbrio natural dos ecossistemas. O aproveitamento da água remete-nos para o contexto ecológico global do arquipélago da Madeira.

O Museu Quinta das Cruzes não é um caso isolado do restante ambiente natural da Ilha. Inclui um parque ajardinado que ocupa uma área aproximada de um hectare. Nos jardins existem árvores de grande porte, centenárias e outras espécies arbóreas indígenas e endémicas da região que necessariamente sofrem as consequências de fenómenos climáticos extremos, sobretudo pela ação de ventos e chuvas fortes que enfraquecem, provocam doenças e por vezes derrubam árvores frondosas, com mais de cem ou duzentos anos. Nesta circunstância, é visível já nas últimas décadas, uma diminuição significativa da quantidade e variedade das espécies existentes.

Existem outros fatores, que julgamos estarem associados a esta questão das alterações climáticas, tais como, o aparecimento de um número significativo de espécies infestantes e de pragas, que proliferam nos jardins circundantes ao edifício principal do museu.

Refira-se, a título de exemplo, o aparecimento e proliferação do mosquito *aedes aegypti* e que em 2012 originou um caso grave de saúde pública na Madeira.

Relativamente ao interior das áreas edificadas, e tendo em conta outros agentes de degradação das coleções em contexto museológico, consideramos que o aumento da temperatura e da humidade relativa do ar têm vindo a interferir e a influenciar todo um *habitat*, criando condições favoráveis ao desenvolvimento e alteração dos ciclos larvares dos insetos xilófagos, em especial das térmitas, que por norma eclodiam entre a primavera e o verão e que agora apresentam vestígios permanentes da sua atividade, durante as quatro estações do ano, tornando-se num problema grave de conservação do imóvel e das coleções, de difícil controlo e erradicação.

ARTIGOS

CONFERENCISTAS



Kol, Ana

A Galeria de Têxteis do MNAA
The Textile Gallery of MNAA

Pimentel, Francisco Torres

Espaço e discurso: Uma reflexão sobre o papel da arquitetura na prática da museografia
Space and discourse: A reflection on the role of architecture in the practice of museography

Providência, Francisco

Da museologia à museografia: Comunicação de 10 projetos
From museology to museography: Communication of 10 projects

Providência, Paulo

Museografia do Tesouro Museu da Sé de Braga
Museography of the Museum of the Cathedral of Braga

DA MUSEOLOGIA À MUSEOGRAFIA: COMUNICAÇÃO DE 10 PROJETOS

FROM MUSEOLOGY TO MUSEOGRAPHY:
COMMUNICATION OF 10 PROJECTS



Francisco Providência

fprovidencia@ua.pt

ID+, Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura, Universidade de Aveiro

NOTA BIOGRÁFICA

Francisco Providencia (1961-), Designer de Comunicação (FBAUP), lecionou na FBAUP, FAUP (1985-1997) e U. Aveiro (1997-). Defendeu doutoramento em obra e dirigiu o Programa Doutoral UA/UP (2012-2017). Com atelier próprio, tem-se distinguido em museografia. Cofundador do ID+, Instituto de Investigação em design, media e cultura, (coordenador do grupo de investigação MADE.PT) e da editora SátiraDesign (1996-2004), foi consultor do CPD desde 1998, promovendo o impacto do Design na economia. Representa Portugal na Bienal Ibero-americana de Design (2007-), e membro do board da 1ª edição da Porto Design Biennale. Prémio Red Dot (2008), Prémios Nacionais Design (CPD1999). Prémios APOM melhor museu (2010, 2017) e Acessibilidade integrada (2017).

RESUMO

O museu está fundado no desejo da recolha, conservação e transmissão da informação, reunindo duas tarefas técnicas: a *criativa*, quando interpreta e a *produtiva*, quando o comunica.

Enquanto sistema de mediação e transferência de conhecimento, o museu tem sido também um modelador social, respondendo a diferentes intenções, através de diferentes regimes de mediação.

Se a exibição documental contribuiu para a mitificação épica da identidade social grega (barco de Teseu), a manipulação experimental de máquinas de física, no séc. XVIII, contribuirá para a instrução da sociedade setecentista; mas, na museografia contemporânea, a imersão multimédia interativa poderá criar uma sociedade mais submissa do que livre e intérprete da realidade.

Urge encontrar os meios museológicos de subjectivação que, na promoção da “dúvida”, fomentem uma sociedade mais crítica e criativa. No exercício museográfico desenvolvido ao longo dos últimos dez anos, criámos equipamentos que apresentamos como resposta a problemas, gerando novas questões.

PALAVRAS-CHAVE: Museologia; Design; Museografia; Investigação; Projeto; Desenho.

ABSTRACT

The museum is founded on the desire for the collection, conservation, and transmission of information, bringing together two technical tasks: the creative, when it interprets and the productive, when it communicates it.

As a system of mediation and knowledge transfer, the museum has also been a social shaper, responding to different intentions through different mediation regimes.

If the documentary exhibition contributed to the epic mythification of the Greek social identity (Theseus' boat), the experimental manipulation of physics machines, in the eighteenth century, will contribute to the instruction of the eighteenth-century society; but, in contemporary museography, the interactive multimedia immersion may create a society more submissive than free and interpreter of reality.

It is urgent to find the museological means of subjectivation that, in the promotion of “doubt”, foster a more critical and creative society. In the museographic exercise developed over the last ten years, we have created new equipment that we present as an answer to problems, generating new questions.

KEYWORDS: Museology; Museography; Design; Investigation; Project.

CONTEXTO

Tendo sido convidado em 2019 como orador principal ao 4.º encontro das Conferências do Museu, presumindo tê-lo sido na condição de Designer de museus, apresentámos intervenções museográficas de diferentes escalas em mais de 10 museus e centros interpretativos. O desenvolvimento criativo desta equipa multidisciplinar¹ em projetos, alguns dos quais distinguidos pela APOM e EMYA, desejámos que constituísse um genuíno e fecundo contributo para a comunidade científica, apresentando outros meios de produção de conhecimento artístico² alternativos à produção científica³ tradicionalmente alicerçada na investigação histórica, assim corroborando a proposição de Aristóteles ao preferir a Poesia à História, ou o futuro ao passado — a *imaginação universal do que poderá vir a acontecer*, ao registo da *verdade particular do que aconteceu*. (Aristóteles, 2011, p. 54)

¹ Projectos desenvolvidos em colaboração com United by, particularmente com o designer Miguel Palmeiro e o seu colaborador Pedro Sousa; com a Cariátides, nomeadamente pela coordenação de Catarina Providência e o tratamento de conteúdos de Gabriela Casella; com a Mental Factory, em soluções de interação digital e multimédia, nomeadamente com Mário Vairinhos e Pedro Almeida; para além das empresas de engenharias Newton e Enes, colmatando as diferentes áreas técnicas envolvidas.

² Design da museografia.

³ Contributos da história, arqueologia, sociologia, antropologia, etnografia, etc...

QUESTÃO

O Design é uma disciplina do fazer ou uma ciência do questionar? Repete ou inova? Design é arte? *De onde decorre a inovação em Design?*

Design é o desenho da forma: desenho, construção e comunicação da forma de artefactos, dispositivos e serviços de mediação cultural. A ontologia do Design decorre da sua prática do desenho, constituída pelos agentes do desenhador, do desenho e do desígnio (um operador, um instrumento de representação e a intencionalidade que o move) (Providência, 2012, p. 84).

Já em Vitruvius se reconhecem estas três condições da arquitetura: *venustas* (beleza), *firmitas* (durabilidade) e *utilitas* (funcionalidade); quem decide a beleza da forma é o autor, quem garante a sua resistência é a tecnologia de construção e quem projeta a sua utilidade social é o programa funcional (Rosa, 1998, p.16).

Em Sêneca, dando voz a Aristóteles, as *coisas* resultam do *artífice*, da *matéria* com que são construídas e da *forma* que as condiciona funcionalmente (Sêneca, 2009, p. 229).

Encontramos no protagonismo do artificial pela arquitetura e Design, a articulação de três entidades: o *autor*, a *tecnologia* e o *programa* (Providência, 2012, p. 31), que constituirão, em si mesmos, não só a articulação ontológica do Design (não há Design que não convoque os três) como o *ethos* gerador epistémico de três culturas da forma: a *poética* (à procura do significado estético da experiência), a *técnica* (centrada na otimização da sua produção e construção) e a *social* (convocando o destinatário utilizador desse esforço artificial).

O Design enquanto desenho da forma, nasce no séc. XVI com a criação da Academia em Roma, de que Francisco de Holanda foi, não só testemunha, mas também protagonista da inovação do artificial radicada na *ciência do desenho*. O desenho, *dando existência ao que não há*⁴, é um instrumento de inovação, através da sua condição projetiva de *desígnio* (Providência, Casella & Belém, 2017). Desenho (ou *disegno* em italiano) ao contrário de *draw* anglo-saxónico, é não só representação, como prospeção e plano. Por isso foi adotado pela língua inglesa como Design (projeto). O Design (ou o desenho renascentista de Holanda), é uma manifestação prospetiva do *desígnio*, porque materializa ideias, imagina-as no papel, conforma-as. Na visão platónica da renascença, o desenho rápido do esquisso permitia o registo da fugaz participação no *mundo das ideias*, como se o desenhador fosse privilegiado por um certo *estado de graça* que o fazia participar da criação, através da intuição, fundadora do novo. “Quem quiser saber em que consiste toda a ciência e força desta arte que celebro, saiba que consiste toda no desenho” (*apud* Lousa, 2011, s.p.).

⁴ (referindo-se ao desenho...) “inventar, figurar ou imaginar aquilo que não é para que seja e venha a ter ser.” (Holanda 1985)

Estar aberto a essa intuição, implicava uma disponibilidade, uma atitude de descoberta e uma atenção para com o acaso providencial. O resultado do desenho é, por isso, a construção de uma forma e essa forma o veículo de uma ideia.

Mas as ideias que o Design (re)produz nas suas formas são novas (inovadoras) ou apenas repetição e transcrição de outras? Promovem a inovação ou a convecção? São protótipos ou estereótipos? Ou seja, são conformação de *crenças* ou de *ideias*? O conteúdo de verdade não existe fora da história, mas constitui a sua cristalização nas obras (Adorno, 1993, p.154).

Se a forma é o conteúdo de verdade das obras (de arte), é nela que se afirmam as ideias, manifestação do conhecer e do pensar, veículos com que o Design modela o futuro. Ortega diferencia as *crenças* das *ideias*, na medida em que as primeiras constituem o nosso próprio modo de existência e as segundas o seu questionamento. As ideias surgem ante a frustração pela falência da crença e, gerando o seu questionamento, (Carvalho, 2002) dispoem-nos à mudança (da forma). As formas são, por isso, manifestações de conhecimento como as comunicações científicas, ainda que se distinguindo quanto aos meios (métodos) e quanto aos fins (objetivos).

Teresa Cruz (2015) vem defender o domínio do Design como campo filosófico de pensamento, através dos artefactos que, tal como os dispositivos de Foucault revistos por Deleuze, correspondem a meios para observar e *regimes de visibilidade* para uma nova filosofia, mais criativa do que crítica. Daqui resulta a percepção de que o Design seja, neste tempo, o agente de transporte e concretização de ideias, pela concretização de um *pensamento intuitivo*. Tim Brown, citado por Cruz, apresenta uma terceira via da criatividade do Design, alternativa quer ao puramente “inspiracional e emocional”, quer ao “puramente analítico e racional”, recorrendo, tal como Deleuze, ao pensamento “intuitivo” que concretizará em *media*.

O museu, como sistema semiológico (sistema de signos), é uma representação humana do Homem, a representação do que temos de melhor no Homem, segundo André Malraux (1965). Mas ao fazê-lo, concretiza-o de determinado modo, sob uma determinada intenção de forma. O museu é, pois, *a forma que comunica a outra forma* (Redström, 2017), ou seja, a museografia que comunica o acervo.

O museu e a museologia, encerram uma disputa de poderes e intenções entre a tutela (direção coordenadora), os comissários (investigadores científicos) e os designers (mediadores socioculturais) da museografia. A museografia distingue-se da museologia (ICOM 2013), na medida em que uma enuncia o que a outra concretizará, focando-se na comunicação e apropriação dos acervos, promovendo a sua subjetivação pelo visitante.

A museografia constrói a forma do museu como resultado da questão museológica:

Desenhar o quê? Para quê? Para quem? Com que finalidade? Onde? Quando? Por quanto? ... a que responde no próprio processo de concretização da forma museográfica de mediação — o museu é a forma desenhada para dar a ver a forma do acervo perpetuado.

No processo diacrónico da museografia distinguem-se diferentes modelos que Derrick Kerckhove traduziu em três sistemas: o *museu vitrina*, o *museu ponto-de-vista* e o *museu acelerador*, este último inaugurando o novo domínio do digital (ciber-museografia) e suas enormes vantagens económicas, comunicacionais e de acessibilidade, pese embora poder contribuir para a reificação social, como adverte Walter Benjamin (2010) e Vilém Flusser (2012) atualiza, ao observar a sua potencial influência na transformação dos indivíduos em divíduos, coisa entre coisas, construído por mimetismo das imagens técnicas circulantes.

Flusser, no entanto, também reconhece o digital como possibilidade não só de subjugação tecnológica e respetiva perda de capacitação crítica, como de acesso a um novo domínio de capacitação criativa e poética, alicerce de um museu menos educativo e crítico do que criativo e libertário (Ferreira, 2016), assim salvaguardando a sua função social, para o contributo democrático à soberania.

As formas são, afinal de contas, o património contributivo do Design ao conhecimento, a expressão de uma teoria, a concretização e comunicação de ideias. Por isso inovação em Design é poética; ela resulta de uma investigação (artística) da forma, que convoca a existência do seu autor, conduzida pelo pensamento intuitivo com que antecipa (ou desenha) o futuro. A sua maior responsabilidade social é a da mediação de ideias novas, concretizada em novas formas.

TESE

“Tal como o jornalista cria mensagens informativas (...), o Designer terá à sua disposição um reportório de formas” (*apud* Redström, 2017, p. 24), promotoras de experiência.

Na elevada complexidade do projeto de conformação museal pelo Design, colocam-se questões de conservação, acessibilidade e retórica, complementadas, a partir do século passado, pela consideração de serviços educativos, que se convocam hoje criativos (Ferreira, 2016).

A mediação criativa dos museus depende, para além de fatores ergonómicos, de fatores artísticos e subjetivos de concretização; isto é, de aspetos que encerram a inovação de um conhecimento próprio, desenvolvido pelo (e através do) projeto.

A questão de investigação museológica estará na paradoxal conciliação do papel disciplinador social do museu, com o da sua vocação libertária, promotora da subjetivação — e não da objetivação, como parecia ser o grande programa museológico do século XVIII. Não se trata já da promoção do objeto, mas da promoção do sujeito que o interpreta a partir da sua própria experiência existencial. Urge a redefinição do Design da esfera dos objetos (séc. XVIII e documentalismo histórico do séc. XX) para a esfera da experiência (através de uma nova museografia), que se posiciona *da forma para a re-forma*, como enunciava Andrea Branzi (Redström, 2017, p. 59).

METODOLOGIA



Questionando a possibilidade de uma epistemologia do Design — domínio de conhecimento singular que justificasse metodologias próprias e meios próprios de validação — a história da investigação em Design compreende a contextualização da taxonomia da Investigação em Design a partir das propostas complementares de Frayling (1993), Cross (2006), Buchanan (2001) e Redström (2017), tendo por objetivo afirmar a importância de posicionar a Investigação em Design na liderança de equipas multidisciplinares.

Uma investigação que na proposta de Frayling (1993) — estabelecida a partir da formulação de Herbert Read — se adapta à investigação em Design e Arte, (inaugurada na década de 1960, no Royal College of Arts), identificando três categorias: *Investigação sobre Design*, *Investigação através do Design* e *Investigação para o Design*. O autor caracteriza a *Investigação para o Design*, implícita ao projeto de Design, materializada na sua própria conformação, como efetiva investigação que, partindo ou não de uma base teórica, encontra na observação comparada dos resultados da sua prática empírica, o registo da diferenciação, suporte de inovação e fundamentação da sua legitimação.

Também Cross (2006) propõe categorização tripartida do conhecimento em Design: *Epistemologia do Design*, *Praxiologia do Design* e *Fenomenologia do Design*, identificando na *Praxiologia do Design*, referência ao estudo das práticas e dos processos de Design (o conhecimento reside nos processos). Buchanan (2001) sugere, ainda a propósito da investigação em Design, que esta se diferencie em três tipos: *Clínica*, *Aplicada* ou *Básica*. A Investigação Aplicada, assume uma abordagem sistémica procurando reunir um conjunto alargado de casos, a partir dos quais se estabelece uma ou várias hipóteses que permitem a aplicação de um princípio geral. Redstrom (2017) defende o Design como um espaço para o desenvolvimento da teoria dentro da prática projectual, ou seja o projecto como investigação em Design.

A presente investigação de carácter experimental do tipo qualitativa e comparativa, apresenta casos de estudo de prática projectual autoral de Design museográfico, desenvolvidos nos últimos 10 anos. O *laboratório de produção de conhecimento* aqui apresentado pretende demonstrar que a inovação se opera pela concretização em formas (conformação de ideias), superando pela poética a institucionalizada ordem tecnológica.

A museografia, tratamento de mediação criativa dos acervos com o objetivo de garantir a sua boa receção pelos públicos, implica o domínio e articulação de um elevado número de competências técnicas (segurança, iluminação, modelação, ergonomia, ...), retoricamente articuladas pela metáfora do discurso expositivo. Se por um lado a definição do programa museológico constitui o ponto de partida para o desenho (projeto), a sua concretização, por outro, carece de investigação, desde logo a partir do domínio do estado da arte para que possa garantir um elevado desempenho prático e, sobretudo, a originalidade e novidade da forma.

Segundo o Design Council (2002), a metodologia do projeto em Design desenvolve-se em modelo duplo diamante⁵, processo apropriado por Tim Brown (IDEO) e integrado no amplamente divulgado sistema “Design Thinking”, operando por recurso a um pensamento intuitivo colectivamente liderado (as cited in Cruz 2015).

⁵ Fluxo pendular entre a abertura polissémica e a convergência funcional ao modelo escolhido, validada por protótipo.
<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/double-diamond-15-years>

A concretização do projeto em Design passa por imaginações, ensaios e simulações que, no seu processo empírico e heurético, recorrem ao pensamento abduutivo, frequentemente conduzido por associações não conscientes.

Segundo Fred Y. Ye, “sob a ótica da criação, o Design assemelha-se à investigação” (Ye, 2021, pp. 942–48), ainda que diferindo no objeto; se a ciência busca a verdade, o Design busca a beleza, assim se opondo a ciência da verdade ao desenho da beleza, cujo significado varia em cada tempo da história (poder, assombro, verdade, liberdade, feio, bruto, ...).

O pensamento criativo resulta assim, quer da urgência das hipóteses, quer da intuição que as convoca. A intuição, ou pensamento “intuitivo”, como cita Teresa Cruz, é a “relação entre “intuição, criação e construção”, que faz precisamente do Design a arte por excelência do projeto e do “poder da prototipagem”, a metodologia em geral da economia criativa, e do que chama um “pensamento em grande” uma capacidade para pensar o grande desenho (...) “dos negócios, do mercado, da sociedade” (Cruz, 2015).

Este processo criativo de base intuitiva, muito comum às escolas de Arquitetura (FAUP) e Design (UA), pressupõe a adoção e ensaio especulativo do maior número de modelos (fase de divergência) e a sua sucessiva redução crítica à prototipagem singular de um único (fase de convergência). Não se trata da declinação de um princípio teórico para a sua materialização prática, mas da construção simultânea e articulada entre observação, análise crítica e ensaio alternativo de novas hipóteses, num complexo processo holístico de desenho da forma estética, ética e funcional, em boa parte aberto ao acaso e ao não consciente.

Como refere Alexandre Alves Costa, “a Arquitetura (e o Design) não se ensina, aprende-se (...) o acto de projectar, que tem que ver com a criação artística, é inexplicável do ponto de vista prático, está ao nível de questões subjectivas, introvertidas. É com intuição que se começa a trabalhar” (Pereira da Silva, 2022, p. 15).

Por isso, a qualidade do resultado dependerá da extensão e profundidade do acervo cultural dos intervenientes, da faculdade de estabelecerem relações imprevistas entre os dados, da mobilização para o resultado pela convergência colaborativa das equipas, da capacidade para imaginar através do desenho, novas soluções em modelos e protótipos, da capacidade para os observar e criticar, quer sob a adequação aos meios produtivos, quer na resposta ao programa enunciado, quer ainda na avaliação absoluta da forma.

Este artigo reflete assim a opção de Investigação através do Design na qual se tem centrado a atividade científica do autor convocada pela seleção de 10 projetos de museografia (casos de estudo) aqui propostos, enquanto prática criativa orientada à inovação.

CASOS

Da nossa experiência, todos os museus têm, cumulativamente, as valências da *vitrina*, do *texto* e da *interação*, contribuindo para as realizações museográficas (em cujas equipas participámos) e que apresentaremos como exemplo, declinadas na resolução de sete problemas museográficos:

1. Atração lúdica pelo digital
2. Gestão da informação
3. Diálogo com a arquitetura
4. Suportes expositivos
5. Imperativo das vitrinas
6. Para além da visão
7. Exercitar a criatividade

1. Atração lúdica pelo digital

A progressiva mediação técnica na comunicação global (redes sociais e jogos digitais), tem criado nos cidadãos juvenis elevados padrões de consumo lúdico digital e estímulo sensorial, que encontra na alienação da *imersão digital* o estado de apaziguamento. Essa habituação, fomentada pelo gratificante prazer dos *likes* e *prêmios* recebidos, estabeleceu novos padrões *aditivos*, trazendo novos desafios ao ensino e à museologia, que justificarão o digital interativo e imersivo no museu, ainda que o seu custo possa alienar o papel de questionamento crítico, de tomada de consciência e fruição, que caberá ao museu disponibilizar. (Imagem 1)

No Museu do Dinheiro, podemos “manipular” em *realidade aumentada*, o conjunto de moedas mais valiosas da coleção, aproximando-as, rodando-as ou voltando-as. (Imagem 2)

Admitimos que a dimensão lúdica da museografia poderá, associada a funções práticas pertinentes, aliviar a carga informativa, por vezes demasiado densa, dos nossos museus. (Imagem 3)

A instalação de chama virtual sobre a lucerna islâmica na exposição do Museu de Penafiel, introduziu um evidente motivo de atenção e compreensão do objeto. (Imagem 4)

O recurso a molduras digitais, tem-se revelado uma interessante solução museográfica, pelo elevado protagonismo a baixo custo de obsolescência do equipamento. (Imagem 5)

Imagem 1_Negociação com
Hermes solar através de bi-
lhete, © arquivo Providência
Design, 2016





Imagem 2_Painel realidade aumentada, Museu do dinheiro, BdP, © arquivo Providência Design, 2016



Imagem 3_Impressão digital da nota,
 © arquivo Providência Design, 2016



Imagem 4_Lucerna com chama,
© Museu Penafiel, Luís Ferreira
Alves, 2009

Imagem 5_Molduras digitais,
Museu do Dinheiro, BdP, © ar-
quivo Providência Design, 2016



2. Gestão da informação

No Museu do Dinheiro, o visitante entra pelo núcleo “tocar” onde, sob a desumanidade do garimpo brasileiro reproduzido em tela arrebatadora, poderá tocar num lingote de 400 onças (quase 13 kg de ouro refinado); na parede transcreve-se um diálogo de C. Dickens: “papá, o que é o dinheiro?”, introduzindo aquela que é a convenção social mais relevante na modelação das nossas vidas. A trivialização do acesso direto ao ouro, mostrado entre outros suportes materiais e imateriais de dinheiro, permitirão relativizar a sua relevância e questionar o seu significado. Desse modo, em cada núcleo há perguntas cuja interpretação da exposição permitirá formular respostas à medida de cada visitante. (Imagens 6 e 7)

Os *textos de sala*, impressos ou gravados em painéis, implicam tratamento redatorial dos conteúdos, reduzindo o número de palavras e simplificando a linguagem (Imagem 8). A adequação dos textos a diferentes públicos implica não só a sua hierarquização e tratamento da linguagem, como a ergonomia do seu posicionamento (Imagem 9). Na convicção de que *o volume das intenções é inversamente proporcional à intensidade* (Providência 2012, p. 61), temos desenvolvido dispositivos focados no doseamento da informação, reduzindo a dissuasão do seu impacto, mas garantindo recursos complementares de comunicação. (Imagem 10)

Paradoxalmente, a acessibilidade pode implicar a adoção de meios para ocultar ou dificultar o *acesso* à informação, suscitando curiosidade e, conseqüentemente, motivando o visitante a *espreitar, abrir portas* ou *gavetas*, para a obter. Muitos destes dispositivos são analógicos, reduzindo custos e manutenção. (Imagem 11)

O mesmo sistema que Designámos por “olhómetro”, foi posterior e tecnicamente adotado, nos “Hermes”, microscópico e telescópico do Museu do Dinheiro. (Imagem 12)



Imagem 6_Painel do garimpo brasileiro, ingresso no Museu do Dinheiro, BdP, © Paulo Cunha Martins, 2016



Imagem 7_Lingote de ouro 400 onças, Museu do Dinheiro, BdP, © arquivo Providência Design, 2016



Imagem 8_Textos de sala, Terra, Museu da Lousã, © arquivo Providência Design, 2020

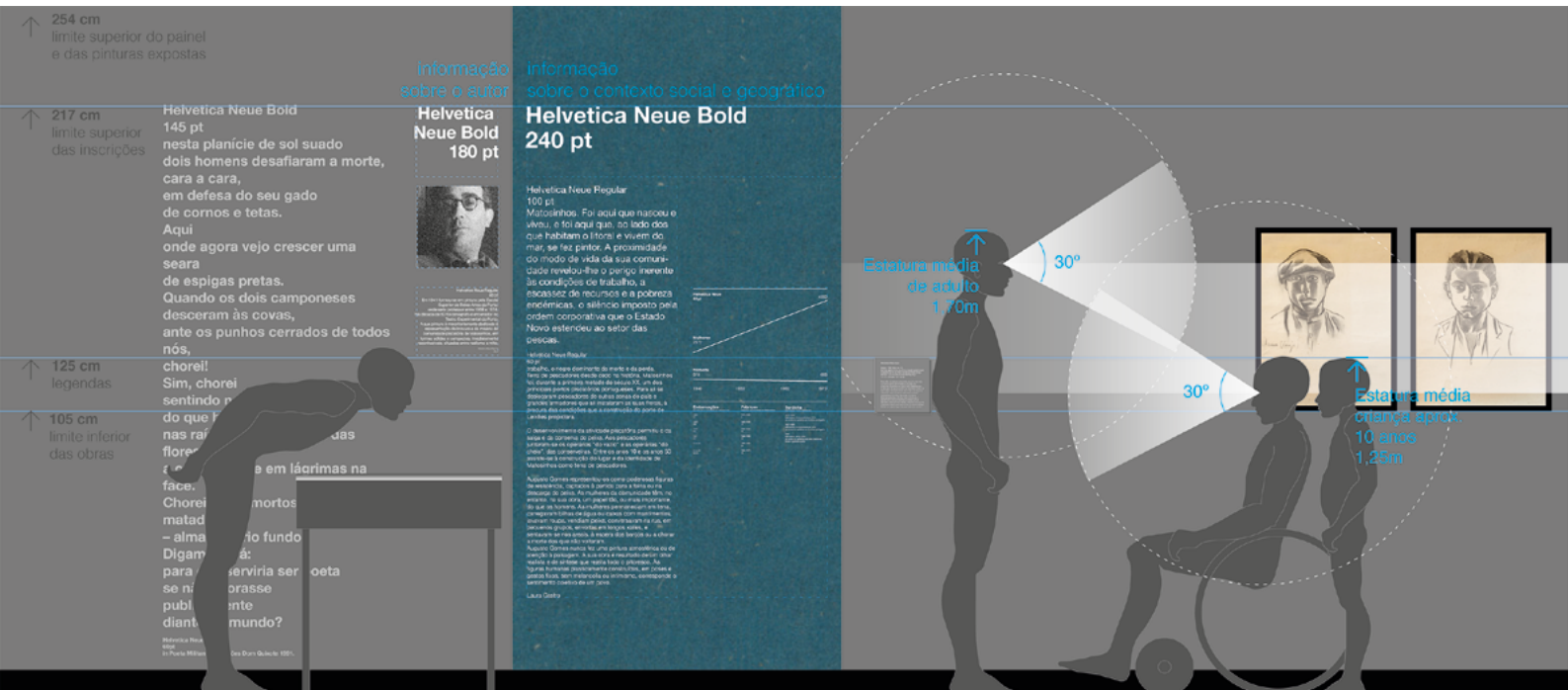


Imagem 9_Escala tipográfica do Museu do Neorealismo, © arquivo Providência Design, 2020



Imagem 10_Mesa interpretativa do Barroco, C.I. da Misericórdia de Braga, © Luís Ferreira Alves, 2015



Imagem 11_Núcleo do território, olhómetro, Museu Municipal Penafiel, © Luís Ferreira Alves, 2009



Imagem 12_Microscópio eletrónico do papel-moeda, Museu do dinheiro, BdP, © arquivo Providência Design, 2016

Imagem 13_Hemiciclo interativo, C.I. da Assembleia da República, © arquivo Providência Design, 2017



A complexidade de certos temas e a necessária interação com o público, implicam o recurso a meios digitais de interação, geradores instantâneos de respostas, a questões como — *Quantos deputados do Parlamento são do género feminino? Com que idades? e quantos destes têm formação em agricultura?* (Imagem 13)

Outras vezes resolvendo problemas simples, como uma régua que se desloca traduzindo o documento em latim medieval, ou identificando os beneméritos representados na galeria do centro interpretativo da Misericórdia de Braga. (Imagem 14)



Imagem 14_Plataforma “Identificação dos beneméritos”, C.I. da Misericórdia de Braga, © Luís Ferreira Alves, 2015

3. Diálogo com a arquitetura

Consideramos como crítico para o sucesso da museologia, a ocupação e relação estabelecida com a arquitetura do edifício de acolhimento.

Na ocupação das capelas do transepto no edifício do Museu do Dinheiro, desenhamos dois “Hermes”, como *robots* de significado oposto: um *solar*, que negocia câmbios, o outro *lunar*, que nos transporta ao passado. No C.I. do Mosteiro da Batalha, a museografia condensa-se nas paredes interiores do rasgo inferido ao gigantesco “túmulo”, sóbrio e fúnebre, que ocupa silenciosamente o centro da sala. (Imagem 15)

A interpretação da arquitetura permitirá assegurar uma maior segurança oferecendo, de preferência, retorno da visita ao ponto de partida. O exercício implica projetar uma estrutura semanticamente coerente na sucessão dos núcleos do percurso, assim garantindo a indexação estrutural da narrativa no diretório do museu, facilitando a articulação temática e a memorização do percurso. (Imagem 16)

O Museu Tesouro Real, instalado no interior de uma caixa-forte com 400 m² por 10 m de altura, implicou a construção de um percurso helicoidal interior, ligando, com inclinação suave, a entrada no primeiro piso à saída no último, que conduz a visita aos seus 11 núcleos, distribuídos por 3 níveis. (Imagem 17)

A primeira interação desenvolvida com o dono de obra no Museu do Dinheiro, foi assegurar um percurso simétrico e compreensível, dotando-o de regresso ao ponto de partida. (Imagem 18) A compreensão e diálogo com a arquitetura preexistente, valorizará o resultado expositivo. No Centro Interpretativo da Assembleia da República, foi introduzida plataforma elevatória que ascende o público ao 4º piso, permitindo uma visita descendente e pedonal aos diversos pisos. (Imagem 19)



Imagem 15_Exposição documental, C.I. Mosteiro da Batalha, © Luís Ferreira Alves, 2012

1. identidade
2. território
3. arqueologia
4. ofícios
5. da terra e da água

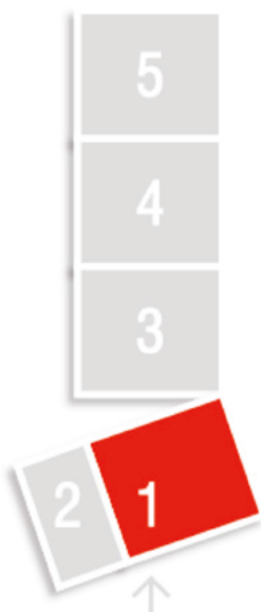
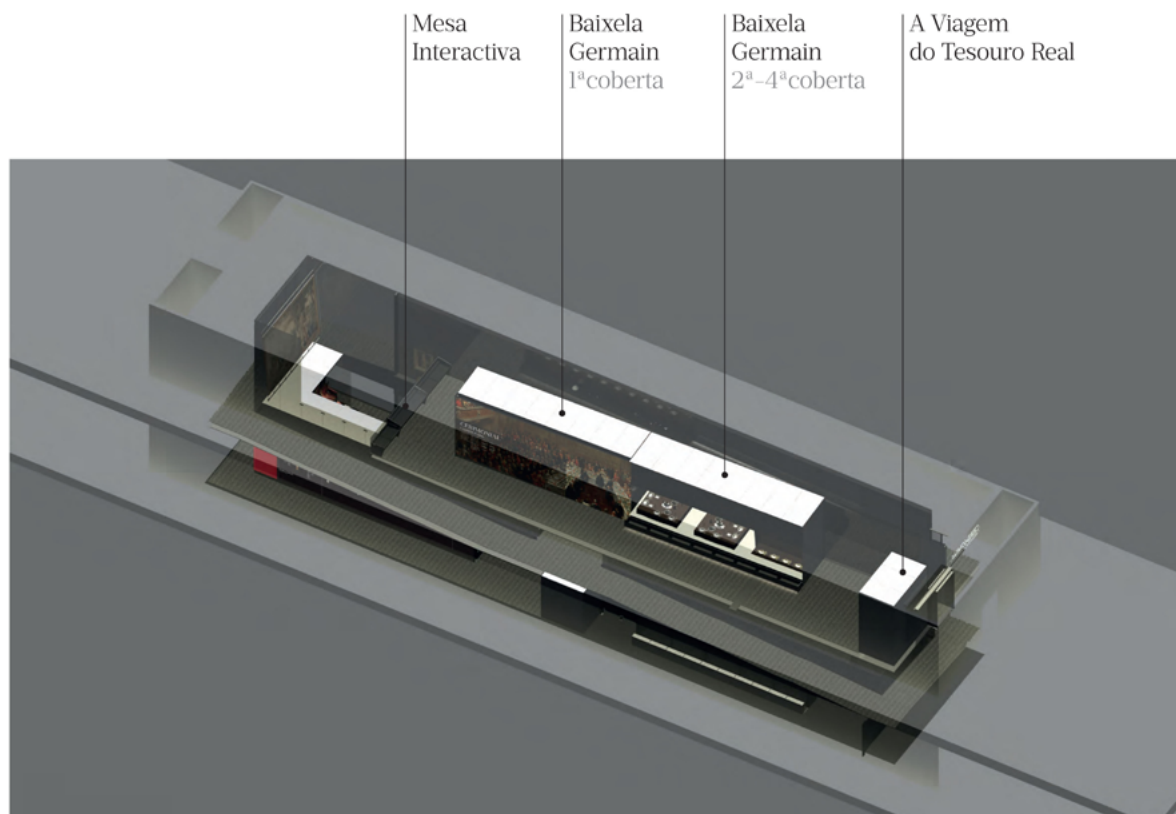


Imagem 16_Diretório, Museu de Penafiel,
© arquivo Providência Design, 2008

Imagem 17_Esquema de articulação do
percurso, Museu Tesouro Real, © arquivo
Providência Design e United by, 2018

II.

MUSEU PISO 4



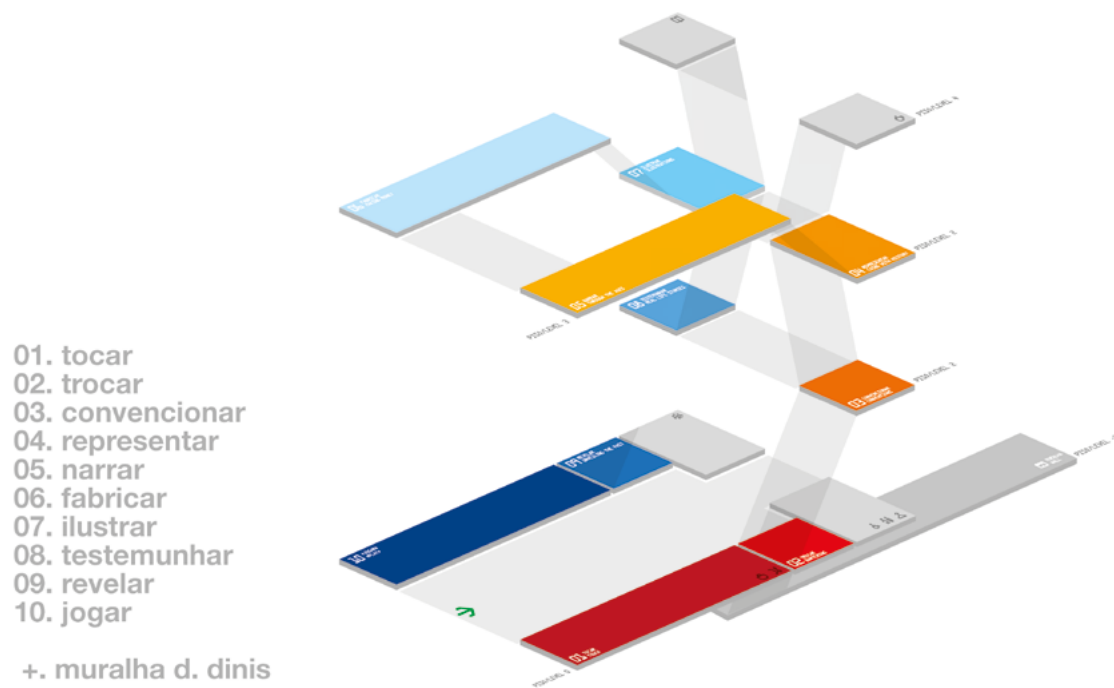


Imagem 18_Diretório, Museu do Dinheiro, BdP, © arquivo Providência Design e United by, 2016



Imagem 19_Sequência axonométrica, piso 4, C.I. da Assembleia da República, © arquivo Providência Design, 2017

4. Suportes expositivos

O mimetismo dos suportes expositivos poderá ser essencial para a compreensão de certos objetos e seus usos, contribuindo para a qualificação da comunicação, devendo, no entanto, demarcar-se claramente do acervo.

No Museu de Penafiel, a construção esquemática de cavalo em chapa de ferro, deu suporte à exibição da escultura do “S. Jorge” (Imagem 20), que ainda integra montado, as procissões do Corpo de Deus. No mesmo espaço, volumes antropomórficos dão suporte a outras peças, atribuindo escala e contexto de uso aos objetos, reduzindo o esforço interpretativo e enfatizando o valor monumental. (Imagem 21)

No Museu da Lousã também se passeiam cabras recortadas em MDF ao lado de manequins onde repousam *croças* em palha dos pastores. (Imagem 22) Como na estratégia ilustrativa do M. M. de Penafiel, a baixa resolução e simplicidade do desenho, permite explicar sem retirar o protagonismo aos artefactos que apoia. (Imagem 23) No Tesouro Real, vultos antropomórficos surgem no laminado de fundo, atribuindo suporte e escala a algumas das mais distintas peças, invocando o corpo dos monarcas e a solenidade dos usos. (Imagem 24)

Os suportes expositivos confrontam-se, frequentemente, com imperativas restrições de intervenção sobre o edifício que os acolhe, implicando criativos improvisos e adaptações. No M. M. de Penafiel, a suspensão dos *valboeiros*, permitiu novos pontos de vista sobre o objeto para além de um melhor desempenho expositivo ao envolver as embarcações por berço de cabos, recuperando a forma que teriam sob a pressão da água. (Imagem 25)



Imagem 20_Núcleo identidade local, Figura equestre São Jorge, Museu Municipal de Penafiel, © Luís Ferreira Alves, 2009



Imagem 21_Núcleo identidade local, Vereador, Museu Municipal de Penafiel, © Luís Ferreira Alves, 2009



Imagem 22_Modelos escultóricos de contextualização, Terra, Museu da Lousã, coleção L.H., © arquivo Providência Design, 2020



Imagem 23_ Núcleo Arqueologia, Museu Municipal de Penafiel, © Luís Ferreira Alves, 2009



Imagem 24_Escalas antropomórficas, vista das vitrinas do Museu Tesouro Real, © arquivo Providência Design e United by, 2018

Imagem 25_Núcleo de Ecologia, terra e água, suspensão de embarcações, Museu Municipal de Penafiel, © Luís Ferreira Alves, 2009



5. O imperativo das Vitrinas

Um dos mais persistentes problemas que se colocam ao Designer é a garantia da conservação, sob diferentes padrões de segurança, temperatura, humidade e hermeticidade, para além da boa visibilidade dos acervos em exibição, implicando um custo muito variável.

As vitrinas alemãs *Rothsteine* (marca hoje desaparecida), povoaram no século passado os nossos melhores museus, servindo de exemplo a outras sucedâneas contemporâneas, que mantêm a sua expressão moderno-funcionalista, retoricamente impositiva. Na intervenção do Museu do Douro, desenvolvemos sistema de apainelados em lamelado de madeira, fresados e impressos, que revestem o espaço, integrando e ocultando as vitrinas herdadas de anteriores projetos. (Imagem 26)

As primeiras vitrinas que desenhamos no C.I. da Estação arqueológica das ruínas romanas de Miróbriga, constituíam uma parede composta por portas pivotantes em vidro, criando câmara expositiva para apresentação dos acervos arqueológicos. O vidro foi então entendido como superfície de comunicação, ora opaco, ora transparente, dando suporte a textos, desenhos e esquemas e ocultando aparelhos de iluminação. (Imagem 27)

No Museu Municipal de Espinho ensaiámos um novo sistema construtivo, a partir de mesa interior em aço, suporte de fixação dos painéis em vidro, oferecendo acesso pelas paredes laterais pivotantes. (Imagem 28) Nas vitrinas do Museu do Dinheiro, foi desenvolvido o sistema declinado do M. M. de Espinho, construído a partir de mesas modulares, ocultando sob o tampo superior dispositivos técnicos de segurança, informação e comunicação, mas prevendo acesso pelos dois lados.

Para a exibição de moedas e pequenos objetos foi desenvolvida vitrina com iluminação integrada no plano interior, sistema também aplicado na loja do museu. (Imagem 29)



Imagem 26_Vitrinas ocul-
 tas, Museu do Douro, ©
 Luís Ferreira Alves, 2014



Imagem 27_Vitrinas C. I.
 da Estação Arqueológica
 de Miróbriga, © arquivo
 Providência Design, 2001



Imagem 28_Vitrinas do Museu Municipal de Espinho, © arquivo Providência Design, 2009



Imagem 29_Vitrinas do núcleo representar, Museu do Dinheiro, BdP, © arquivo Providência Design, 2016

A exibição de papel-moeda, respeitou a visualização da sua dupla face em régua-escora acrílica, cujo sistema de iluminação e estereotomia, permitem o duplo programa de visionamento: a observação opaca de uma face e a marca de água à transparência, pela outra. (Imagem 30)

Com fundo em ecrãs vídeo, reproduzindo ampliações animadas de contextualização aos pequenos fragmentos arqueológicos exibidos em frente, o coletor metálico suspenso de acesso à muralha de D. Dinis antecipa a visita cumprindo uma função formativa. Na parede oposta, revestida a azulejos, o visitante assistirá à regressão descendente do tempo do séc. XXI ao séc. XIII (base da muralha de D. Dinis). (imagem 31)

Na sala dos ofícios do M. M. de Penafiel, as vitrinas perfazem dois corpos paralelos por alinhamento de módulos (de base quadrada), construídos sobre estrado amovível que suporta a estrutura metálica de apoio cruzado aos painéis em vidro, permitindo deslocamento (perpendicular ao conjunto) para acesso ao seu interior. (Imagem 32)

No Museu Tesouro Real as vitrinas correspondem ao programa clássico de uma mostra de objetos valiosos e delicados, mas sob considerável variação de escala. Os conjuntos estão sujeitos a diferentes imperativos de iluminação, temperatura e humidade. A exposição foi concebida como um contínuo distribuído ao longo de 3 pisos, acolhendo um acervo de quase 1000 peças. (Imagem 33)

Contiguamente ao plano inferior do interior das vitrinas e sugerindo a sua extensão exterior, foi montado banco contínuo de suporte a legendas, filmes de apoio, iluminação do percurso, acesso técnico à manutenção e repouso dos visitantes.



Imagem 30_Vitrinas do núcleo
ilustrar, Museu do Dinheiro,
BdP, © arquivo Providência De-
sign, 2016

Imagem 31_Galeria de visita ao
C.I. da Muralha de D. Dinis,
BdP, © arquivo Providência De-
sign, 2016





Imagem 32_Vitrinas do núcleo dos
 ofícios, Museu Municipal de Pena-
 fel, © Luís Ferreira Alves, 2009

Imagem 33_Modelo de vitrina,
 Museu Tesouro Real, © arquivo
 Providência Design, 2018



No C.I. da Misericórdia de Braga, instalado no Palácio do Raio, edifício residencial rococó restaurado, desenvolvemos vitrinas em ilha, evitando conflitos com as paredes pintadas, explorando formas orgânicas de evocação barroca. A solução construtiva, ligando os planos superior e inferior por colunas metálicas parcialmente ocultas (usadas para passagem de cabos, fixação de monitores, prateleiras e legendas), permite que cada plano lateral possa ser transformado em porta de acesso. (Imagem 34)

No Museu escolar Oliveira Lopes, em Ovar, são os próprios objetos exibidos que servem de suporte às vitrinas, solução mais simples e económica, que reduz o impacto intrusivo das vitrinas na exposição. (Imagem 35)

No Centro Interpretativo da Afurada, a exposição concentra-se em contentores autónomos, instalados sob rodízios para que possam sofrer rápida remoção por causa das frequentes cheias fluviais. Os contentores também reduzem, no seu interior, os elevados níveis lumíneos do espaço, facilitando a visualização em ecrãs e projeções videográficas. (Imagem 36)

Imagem 34_Vitrina, C. I. da Misericórdia de Braga, © Luís Ferreira Alves, 2015





Imagem 35_Museu escolar Oliveira Lopes,
 © Luís Ferreira Alves, 2019

Imagem 36_Vista geral da exposição, C.I.
 Afurada, © Luís Ferreira Alves, 2012



6. Para além da visão

Alguns dos museus que temos desenhado preveem, pelo domínio dos seus temas, informação não só visual, como tátil (textura de pedras, sementes, tecidos...), olfativa (notas de vinho), (Imagem 37) gustativa (prova de vinho do porto) e sonora (sonoplastia de ambientes sonoros), constituindo um apelo necessário a uma experiência museal *aestetica* (relativa aos sentidos), alternativa à hegemonia da visão apoiada em texto.

No C.I. do Mosteiro da Batalha poderemos ouvir, discriminadamente, cada um dos instrumentos que fazem parte das obras medievais reproduzidas. (Imagem 38)

7. Exercitar a criatividade

O desempenho educativo está para o museu do século XX, como o criativo estará para o do século XXI (Ferreira, 2016). Por isso, proferir discursos, propor novas leis, ou debater termos em sede dos grupos parlamentares no C.I. da Assembleia da República, constituem, a par da intervenção gráfica a giz sugerida nas paredes negras da antecâmara às instalações sanitárias, uma possibilidade criativa que incrementará o espírito de pertença, a liberdade e a responsabilidade do utente. Também no Museu escolar Oliveira Lopes, cada um dos ex-alunos é convidado a grafitar o seu nome, nas paredes da entrada. (Imagem 39)

No núcleo “testemunhar” do Museu do Dinheiro, o visitante poderá deixar o seu depoimento sobre a sua relação com o dinheiro, partilhando-a com outros testemunhos reais, ali presentes. (Imagem 40)

O envolvimento criativo do público não ficará refém dos exercícios propostos ao longo da exposição, mas poderá ser estimulado por ela, se os suportes expositivos forem, eles mesmos, mediadores criativos; isto é, interfaces indutoras de comportamento relacional, que permitam superar os limites da convenção ou mesmo da realidade. Mas essa capacidade para fazer imaginar vem, desde logo, do nome atribuído e da marca que o representa, podendo espoletar um potencial simbólico que os poderá tornar mais, ou menos, populares. (Imagem 41)



Imagem 37_Notas de aroma do Vinho do Porto, Museu do Douro, © Luís Ferreira Alves, 2014

Imagem 38_Auscultação seriada dos sons, C.I. Mosteiro da Batalha, © Luís Ferreira Alves, 2012





Imagem 40_Núcleo testemunhar,
Museu do Dinheiro, BdP, © arqui-
vo Providência Design, 2016

Imagem 39_Núcleo da recepção
com parede negra para grafitar,
Museu escolar Oliveira Lopes,
© Luís Ferreira Alves, 2019



Imagem 41_ Proposta de marca Museu
de História Natural, Funchal, © arquivo
Providência Design, 2007

CONCLUSÃO

Em Design, o laboratório de investigação de novas ideias é o laboratório de desenvolvimento das novas formas, operado pelo desenho e empiricamente validado pela realidade, aferido pela sociedade, pelo mercado, pela adoção social de novos usos e, consequentemente, pela assunção social de novas mentalidades.

Ao questionar, encontrará o Design oportunidade para a inovação, acrescentando conhecimento à museologia e, consequentemente, contribuindo com a proposta de novos modelos museais.

Depois de observado o encadeado diacrónico das inovações museográficas, num processo radical e incremental de concretizações imaginadas, comparadas e modeladas pelo desenho, julgo que ficará evidenciada a natureza poética (ou criativa)⁶ da museografia. Poético subentende também uma interpretação autobiográfica que, como a *poesia*, reclama a interpretação a partir da própria existência, o que reposiciona ontologicamente a museografia, de uma ordem tecnológica para outra artística. Operada por decisões técnicas traduzidas na sua forma, há na sua origem poética uma investigação pelo desenho, que resulta em inovação, assim suportando a legitimidade artística do Design, em busca intransigente da forma, como o poeta procura a palavra certa: “Uma palavra e tudo está salvo / Uma palavra e tudo está perdido” (Breton, 2016).

Se o Design não se libertar da convenção sobre a forma (de uma visão convencional da forma) alimentará a sua repetição, não podendo assim contribuir para a inovação.

O presente artigo revela o Design enquanto ciência poética: evocando a sua ontologia na sua declinação para a museografia (como o entendemos sob a génese da sua forma desenhada); caracterizando o conhecimento em Design através das suas concretizações de forma, entendidas como conteúdo de verdade (independentemente da funcionalidade atribuída); sob a metodologia como teoria da produção de inovação através do Design, reconhecendo o campo da investigação pelo projecto.

⁶ Poétio, com origem em “*poiético*”, do gr. *poié*, ou “eclosão”.

BIBLIOGRAFIA

- Adorno, T. W. (1993). *Teoria Estética*. 2.^a edição. Lisboa: Edições 70.
- Aristóteles (2011). *Poética*. 4.^a edição. Lisboa: F. C. Gulbenkian.
- Benjamin, W. (2010). *A Obra de Arte Na Época Da Sua Reprodução Mecanizada*. Lisboa: E. S. de T. e Cinema
- Breton, A. (2016). *Clair de Terre / Le Revolver à Cheveux Blancs / L'Air de l'eau / Mont de Piété*. Paris: Gallimard.
- Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues* 17(4):3–24.
- Carvalho, J. M. (2002). Conhecer, Pensar e Acreditar. Ortega Y Gasset e o Problema Do Conhecimento. *UNOPAR Científica Ciências Humanas e Da Educação* 3(1):47–52.
- Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. Londres: Springer-Verlag.
- Cruz, M. T. (2015). O Design Como Pensamento. In R. Cunha & V. M. Almeida (coord.), *Documentar Comentar o Design* (pp. 80–91). Lisboa: CIEBA.
- Ferreira, I. (2016). *Criatividade Nos Museus: Espaços “Entre” e Elementos de Mediação*. Casal de Cambra: Caleidoscópio e Direção-Geral do Património Cultural.
- Flusser, V. (2012). *O Universo Das Imagens Técnicas: Elogio Da Superficialidade*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra; Annablume.
- Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers* 1(1).
- Holanda, F. (1985). *Da Ciência Do Desenho [1571]*. Lisboa: Livros Horizonte.
- ICOM. (2013). *Conceitos-Chave de Museologia*. A. Desvallées and F. Mairesse (eds). São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus / Pinacoteca do Estado de São Paulo / Secretaria de Estado da Cultura.
- Lousa, T. (2011, janeiro 21). 7.^a Lição – Francisco de Holanda: Metodologia Da Pintura; Importância Da Ideia. [publicação web blog]. Disponível em January 21, 2017 (<http://estetica3oano.blogspot.com/2011/04/7-licao-francisco-de-holanda.html>).
- Malraux, A. (2000). *O museu imaginário* [1965]. Lisboa: Edições 70.
- Pereira da Silva, A. S. (2022). *Arquitectura: Como Aprendemos?* Lisboa: NOTE.
- Providência, F., Casella, G. & Belém, M. (2017). *Francisco D’Holanda: Desejo, Desígnio e Desenho (1517 – 2017)*. Lisboa: Banco de Portugal – Museu do Dinheiro.
- Providência, F. (2012). *Poeta Ou Aquele Que Faz: A Poética Como Inovação Em Design*. Aveiro: Universidade de Aveiro.
- Redström, J. (2017). *Making Design Theory*. Cambridge & Londres: The MIT Press.
- Rua, M. H. (1998). *Os Dez Livros de Arquitetura de Vitruvius*. Lisboa: ICIST- Instituto de Engenharia de Estruturas, Território e Construção do Instituto Superior Técnico.
- Sêneca, L. A. (2009). *Cartas a Lucílio*. 4.^a edição. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Ye, F. Y. (2021). A Design Philosophy From the View of Creation: Design vs. Research. *Philosophy Study* 11(12):942–48.

A GALERIA DE TÊXTEIS DO MNAA

THE TEXTILE GALLERY OF MNAA

Ana Kol

anakol@mnaa.dgpc.pt

Museu Nacional de Arte Antiga

NOTA BIOGRÁFICA

De 1999 a 2003, foi assistente de conservadora do MNAA, onde desenvolveu trabalho na coleção de Têxteis, nas áreas da investigação, inventário e gestão de coleções.

De 2003 a 2014, trabalhou no Museu Quinta das Cruzes (Funchal), onde desenvolveu trabalho na gestão e inventário de coleções, exposições permanentes e exposições temporárias.

Desde 2014, é responsável pela Coleção de Têxteis do Museu Nacional de Arte Antiga e coordenou a reabertura da área de exposições do museu dedicada aos Têxteis e sua programação.

Atualmente desenvolve investigação sobre o núcleo de tecidos produzidos em Bengala com vista à próxima exposição da Galeria de Têxteis.

RESUMO

A coleção de Têxteis do Museu Nacional de Arte Antiga é composta por cerca de 4 600 peças, reunidas ao longo de mais de 180 anos.

Respeitando a fragilidade das espécies, a Galeria de Têxteis, inaugurada em outubro de 2018, foi projetada para apresentar exposições temporárias que mobilizam este rico acervo em torno de temas sucessivos.

Na conceção da Galeria foi dada primazia à criação de uma museografia que melhor se adequava à preservação das peças e também à sua melhor exposição, tendo sempre presente a versatilidade futura do espaço. Na exposição inaugural, ainda patente, evocou-se a própria cronologia da constituição da coleção através do seu núcleo fundador, o dos paramentos bordados, cruzando a história dos objetos com a do Museu.

PALAVRAS – CHAVE

Têxteis; exposição; MNAA; paramentos; bordados.

ABSTRACT

The Textile Collection of the Museu Nacional de Arte Antiga comprises approximately 4,600 pieces, which have been gathered together over more than 180 years.

Respecting the fragility of the objects, the Textile Gallery, opened in October 2018, was designed to present temporary exhibitions that mobilize this rich collection around successive themes.

In the Gallery's conception, priority was given to the creation of a museography that best suited to the preservation of the objects and also to their best display, always bearing in mind the future versatility of the space. At the inaugural exhibition, now on display, the chronology of the collection's formation is evoked through the presentation of its foundational core of embroidered liturgical religious vestments. Thereafter, the history of objects becomes intermingled with the history of the Museum.

KEYWORDS

Textiles; exhibition; MNAA; vestments; embroidery.

Em outubro de 2018 foi inaugurada a Galeria de Têxteis do Museu Nacional de Arte Antiga [MNAA]; um projeto que concebeu um espaço adaptado às particularidades da coleção e que envolveu uma equipa técnica alargada, composta por conservadores, arquitetos, engenheiros e restauradores, que ao longo de ano e meio pensaram, discutiram, conceberam e executaram o projeto de criação de uma área dedicada aos têxteis, baseada no conceito de versatilidade, ou seja, que permitisse, a médio e longo prazo, a realização de exposições periódicas deste acervo, focado em temáticas que lhe são, direta ou indiretamente, relacionadas.

No contexto da história da coleção permanente do MNAA, a coleção de têxteis foi uma das faces mais presentes; integrou o núcleo fundador da instituição, e esteve sempre presente nas diversas adaptações e remodelações levadas a cabo no museu ao longo dos seus quase 140 anos de história, espelhando a evolução dos diversos desenvolvimentos que formaram o atual museu, quer a título permanente (Imagem 1), quer em exposições dedicadas aos tecidos e tapetes (Imagem 2).

Imagem 1_Sala de Arte Religiosa,
anexa à capela ©M. Novaes/Arquivo
MNAA | 1945





Imagem 2_Exposição temporária
O Tapete Oriental em Portugal.
Tapete e Pintura, séculos XV-XVIII.
©Arquivo MNAA | 2007

CONCEÇÃO E PLANIFICAÇÃO

A ideia da criação de um espaço que pudesse albergar os objetos têxteis, que não se enquadravam no roteiro da exposição permanente e que pelas suas características exigiam suportes museográficos específicos, começou a tomar forma em 2017.

O espaço, quicá o bem mais almejado pelos museus hoje em dia, só poderia ser a ala paralela à área de exposição do Mobiliário Português, no piso térreo, contíguo à entrada e à Sala dos Presépios, antecâmara da Capela das Albertas.

Com pouco mais de 20 metros de comprimento por cerca de 4 metros de largura, a futura ala dos têxteis apresentava diversos desafios: por questões de conservação e segurança as peças teriam de ser expostas no interior de vitrinas permitindo expô-las num espaço estreito sem riscos de acesso pelo público; também presente era a problemática da iluminação numa sala com um pé direito relativamente baixo, a par da reduzida luminância que se pretendia e como articulá-la no âmbito da versatilidade que se desejava para o espaço; mas talvez o mais intrincado desafio fosse a criação de um circuito que não se apresentasse estático, ou seja, que evitasse que ao entrar o visitante tivesse a imediata noção de toda a área expositiva e a percecionasse como um corredor constringido e bidimensional.

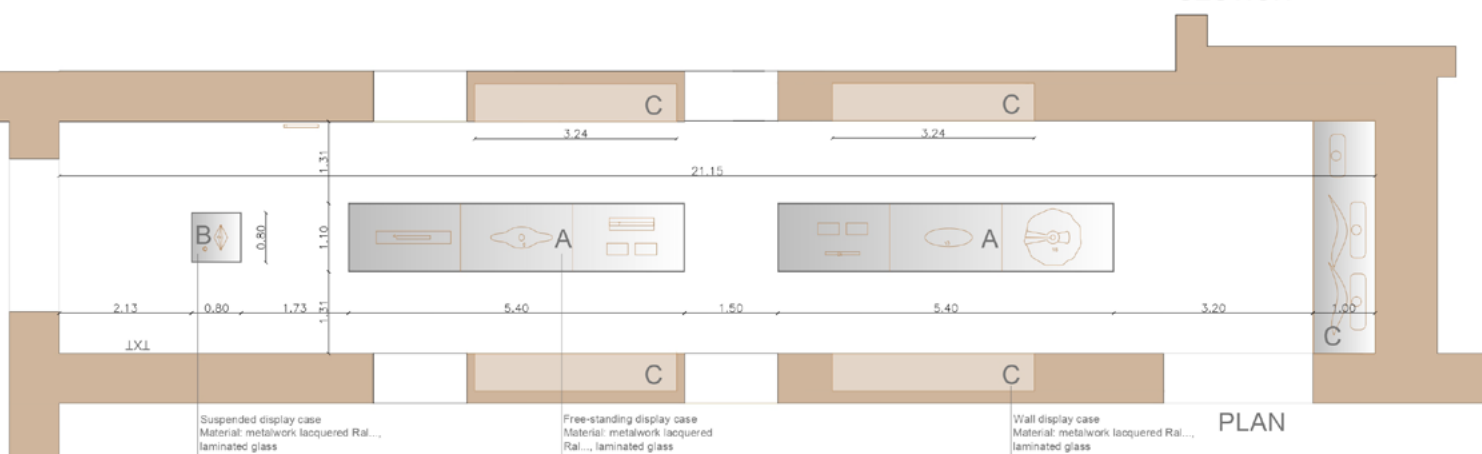
A planta expositiva, desenhada pela arq. Manuela Fernandes (DGPC), propôs a solução de vitrinas centrais, que permitiam antever as peças, mas que simultaneamente ocultavam a visualização do espaço, permitindo ao público percorrer a ala, seguindo o seu próprio percurso e possibilitando a descoberta das peças individualmente expostas a 360° graus (Imagens 3 e 4).

Museum of Ancient Art / Textiles Exhibition

december.2017



SECTION



PLAN

Suspended display case
Material: metalwork lacquered Rail...,
laminated glass
Dimmable lighting on top and on base
Antisorb tray
Security lock

Free-standing display case
Material: metalwork lacquered Rail...,
laminated glass
Dimmable lighting from below
Antisorb tray
Security lock
Multifunctional base, suitable to
support a vertical display from
top to bottom(with a rail?) for
changing exhibitions

Wall display case
Material: metalwork lacquered Rail...,
laminated glass
Dimmable lighting from top and below
Antisorb tray
Security lock
Multifunctional base, suitable to
support a vertical display from top to
bottom(with a rail?) for changing
exhibitions

Imagem 3_Planta da Galeria de
Têxteis. Projeto Arq.ª Manuela
Fernandes. ©DGPC | 2017



Imagem 4_Vista do primeiro
núcleo da Galeria dos Têxteis.
©Paulo Alexandrino / MNAA |
2018

O plano expositivo reaproveitou também as aberturas estruturais existentes na parede contígua à Capela que se encontra numa cota inferior (e que foi simultaneamente alvo de remodelação) para a criação de nichos, o que possibilitou a ampliação da área expositiva com a inclusão de duas vitrinas nestes recantos; na parede oposta, contígua ao átrio principal do museu, as aberturas estruturais foram deixadas descobertas, o que atenua a sensação de confinamento do espaço, e simultaneamente dá a ver, a partir do átrio, o interior da galeria.

Ao longo da conceção, e das múltiplas reuniões com os diversos membros da equipa, foram realizadas as seguintes fases:

- 1) O levantamento da estrutura existente, engenharia do espaço e condicionantes resultantes da arquitetura do edifício;
- 2) Realização da planta expositiva da sala, conceção e discussão de todos os suportes necessários;
- 3) Levantamento de todas as necessidades de construção, de estruturas expositivas e equipamentos;
- 4) Desenho e projeto de todas as estruturas permanentes (vitrinas) tendo em conta todas as componentes “mutáveis” que teriam de ser incorporadas.

A GALERIA DE TÊXTEIS DO MNAA – PROJETO FINALIZADO



Apesar da Galeria de Têxteis do MNAA ser um espaço relativamente módico, é na simplicidade dos pormenores que desdobramos o seu objetivo, uma área expositiva desenhada ao pormenor, das estruturas ao sistema expositivo, pelos arqs. Manuela Fernandes e Luís Paramos.

As vitrinas que estão colocadas ao centro e nos nichos laterais possuem faces deslizantes, com ampla possibilidade de abertura, o que permite a manutenção e movimentação dos objetos no seu interior. No caso das vitrinas laterais inseridas em nichos, foi criado um sistema de deslocação por rodízios que permite facilmente movimentá-las; foram igualmente criados painéis de revestimento que permitem ocultar estes nichos quando fora de uso.

O sistema expositivo interior de todas as vitrinas é suspenso, por via de calhas longitudinais que percorrem o interior do teto e que possibilitam a mobilidade total na colocação das peças (Imagem 5).

Os suportes desenhados para as peças de paramentaria, que minimizam ao máximo o seu impacto visual, são compostos por um sistema articulado, totalmente ajustável que facilmente se adapta a estas peças de tão variados formatos, e que tem em conta a conservação das peças e a mínima necessidade de manipulação das peças para colocação. Estes suportes que se dividem em três categorias: casulas, dalmáticas, estolas e manípulos, foram criados tendo em mente a futura exposição de algumas das peças do núcleo de paramentaria do MNAA e que constituem a maioria da coleção.

Peças bidimensionais, como panos, colchas, frontais, etc., podem vir a ser expostos por sistemas de suspensão ou fixação a painéis que colocados também através das calhas longitudinais das vitrinas.

A estrutura e revestimento interior das vitrinas metálicas foram concebidos com base na rotatividade da exposição. Todos os elementos utilizados no interior das vitrinas são metálicos, tais como os suportes museográficos, suportes informativos (tabelas), e outros, e fixam-se por sistema magnético, o que não só os torna totalmente amovíveis, como permite renovar a exposição sem qualquer intervenção a nível de construção (Imagem 6). No interior de todas as vitrinas foi também concebido um espaço/reservatório para colocação de materiais adicionais de controlo ambiental (artsorb, etc.).



Imagem 5_Vista do segundo núcleo da Galeria dos Têxteis.
© Paulo Alexandrino / MNAA
| 2018



Imagem 6_Vista do terceiro núcleo da Galeria dos Têxteis.
© Paulo Alexandrino / MNAA
| 2018

Ao nível da informação técnica disponibilizada ao público, optou-se por colocar textos bilingues de núcleo na parede, e tabelas comentadas de conjunto nas vitrinas em plano inferior, o que permite aceder a uma informação detalhada e concisa dos objetos, sem que essa informação interfira, ou contamine, a observação das peças em si.

No plano luminotécnico, decidiu-se pela iluminação a partir do interior das vitrinas, com pontos de luz colocados em calhas longitudinais que percorrem todo o teto e que permitem a sua recolocação e redirecionamento. A iluminação interior das vitrinas é complementada por pequenos focos exteriores que iluminam os textos de parede.

PRIMEIRA EXPOSIÇÃO – – UMA HOMENAGEM À COLEÇÃO



A coleção de Têxteis do MNAA é composta hoje por cerca de 4 600 peças, reunidas ao longo de mais de 180 anos. Na exposição inaugural evocou-se a própria cronologia da constituição da coleção através do seu núcleo fundador, os paramentos bordados, cruzando a história dos objetos com a do Museu.

Uma história que teve início com as incorporações resultantes da extinção das ordens religiosas (1834) e da aplicação da Lei da Separação do Estado das Igrejas (1911), seguindo-se um período longo de adoção de estratégias de organização coerentes e de enriquecimento deste espólio (1915-1975) e, a partir de 1980, a consolidação da sua identidade patrimonial.

Em outubro de 1881, Augusto Filipe Simões, que percorria o Distrito de Viseu durante a recolha de peças para a exposição *Special Loan Exhibition of Spanish and Portuguese Ornamental Art* que iria decorrer em Londres no museu de South Kensington (atual Victoria and Albert Museum), descreve a descoberta de uma velha mitra na igreja

da Ermida, perto de Castro Daire, numa gaveta de farrapos, que por esquecimento não tinham deitado ainda para o lixo. A inclusão da mitra de Castro Daire na referida mostra levou à sua posterior incorporação no *Museu Nacional de Bellas-Artes e Archeologia*, ilustrando o início da história da coleção de Têxteis do MNAA enquanto acervo coligido para salvaguarda e exposição pública do Património.

Os têxteis que integram o primeiro núcleo da exposição, ilustram as primeiras obras reunidas na Academia Real de Belas Artes de Lisboa e posteriormente no *Museu Nacional de Bellas-Artes e Archeologia*/ Museu Nacional de Arte Antiga, maioritariamente paramentos litúrgicos provenientes de igrejas e conventos.

No segundo núcleo enquadram-se as primeiras aquisições e a estruturação da coleção, que percorre um vasto período de 1915 a 1975. É nas primeiras décadas do século XX que se assinalam as primeiras incorporações de têxteis por aquisição no MNAA. Um fenómeno enquadrado no crescente comércio de obras de arte que desde meados do século XIX gerou uma rede intrincada de colecionadores, *art dealers* e *art referees* (agentes dos principais museus europeus), sobretudo na Península Ibérica.

Mas a génese da coleção de têxteis do MNAA, e a sua estruturação, está eternamente associada a Maria José de Mendonça (Lisboa, 1905-1976). Uma relação construída ao longo de 40 anos, que se estendeu da inventariação, à exposição e à conservação, com destaque para a criação das Oficinas de Restauro de Têxteis em 1956 e à investigação realizada sobre o espólio. É durante este período, com especial enfoque a partir da década de 1940, que a coleção se expande em torno do seu núcleo fundador e se diversifica com a incorporação de diversos legados e aquisições, fruto da persistência e dedicação da conservadora.

No último núcleo da exposição, aborda-se o período mais recente da história da coleção de têxteis do MNAA, com início em 1980 até à atualidade, com predomínio de doações, legados e pontuais aquisições, que ilustram a crescente relação dos objetos com a vertente pública da instituição.

Os tecidos expostos neste núcleo demonstram as diversas facetas desta relação como a vertente do colecionismo esclarecido de Francisco Barros e Sá (legado, 1981), que centrado na Ourivesaria, estendeu o seu interesse aos domínios artísticos complementares; ou o domínio da participação cívica com destaque para o apoio incondicional do Grupo dos Amigos do MNAA que foi desde a sua fundação em 1912 um parceiro determinante na reestruturação e incremento do núcleo através de diversas aquisições.

Mais recentemente, a incorporação do núcleo de têxteis da coleção de Francisco e Dinorah de Castro Pina (doação, 2009), permitiu reunir no MNAA uma parte substancial da coleção de Ernesto Vilhena, outrora proprietário da maior coleção particular têxtil portuguesa, entretanto dispersa em leilões.

Se a mitra de Castro d'Aire, simbolicamente, abre a exposição (Imagem 7), como representação do ímpeto de proteção que presidiu à constituição deste núcleo, a história desta coleção e a sua presente exposição, são também uma homenagem à resiliência e entrega que estiveram sempre presentes em todos os responsáveis que ao longo dos anos se dedicaram à salvaguarda da coleção de têxteis do MNAA.

Imagem 7_Vista da entrada da Galeria dos Têxteis, com a mitra de Castro d'Aire.
©Paulo Alexandrino / MNAA
| 2018



NO FUTURO ...



No futuro, planeamos uma nova exposição que pretende abordar um domínio específico da História Portuguesa da Expansão; uma exposição centrada na coleção de colchas indianas do MNAA, que contextualiza esta produção, não no âmbito do vasto domínio comercial português na Índia, mas no seio da comunidade associada à sua origem, evocando um outro Estado, os seus protagonistas e o quotidiano de comércio, lazer, guerras e sobrevivência ilustrados nestas peças, e descritos em relatos e itinerários contemporâneos do mesmo período.

FICHA TÉCNICA DA GALERIA DE TÊXTEIS

Conceção e conteúdos: MNAA

Arquitetura: Arq.^a Manuela Fernandes (DGPC)/Arq.
Luís Paramos (PMJ/Wellcet)

Apoio à conceção, restauro e montagem: Laboratório
José de Figueiredo/Gabinete de Têxteis

Construção, vitrinas e suportes museográficos: PMJ
Construções, Lda, Arq. Luís Paramos, Eng.º Vitor
Santos, Eng.º João Rebelo

Projeto luminotécnico: Eng.º Vitor Vajão

Design gráfico (textos, vinil, tabelas): FBA – Ferrand,
Bicker& Associados

Produção de tabelas: Bracril.

ESPAÇO E DISCURSO: UMA REFLEXÃO SOBRE O PAPEL DA ARQUITETURA NA PRÁTICA DA MUSEOGRAFIA

SPACE AND DISCOURSE: A REFLECTION ON THE ROLE OF ARCHITECTURE IN THE PRACTICE OF MUSEOGRAPHY



Francisco Torres Pimentel

francisco.t.pimentel@azores.gov.pt

Governo Regional dos Açores - Direção Regional dos Assuntos Culturais

NOTA BIOGRÁFICA

Francisco Torres Pimentel (1987, São Miguel, Açores) é mestre em Arquitetura pelo ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa. Foi estagiário e colaborador no gabinete de arquitetura Luís Almeida e Sousa Arquitetos, em Ponta Delgada, entre 2011 e 2014.

Desde 2015, trabalha na Direção Regional da Cultura dos Açores, em Angra do Heroísmo, sendo responsável pela elaboração de projetos expositivos e a coordenação de produção e montagem.

Concretizou a exposição de longa duração da reabertura do Museu das Flores e a exposição dedicada ao escultor Canto da Maya no Núcleo de Santa Bárbara do Museu Carlos Machado, entre outras exposições de curta e longa duração.

RESUMO

Expor significa pôr à vista, narrar, revelar, explicar.

A capacidade de *organizar o espaço* define a *praxis* da arquitetura, bem como a de outras disciplinas sustentadas pelo desenho, culminando na conceção do *projeto*, o articular da intenção de construir.

Da dialética entre os *conteúdos* e o *onde/ como* são apresentados, resulta o discurso que se pretende estabelecer no *espaço*, fruto da natureza multidisciplinar do projeto museográfico, que se materializa numa “*construção discursiva*”.

A partir do *corpo* da exposição propõe-se a *revelação* dos conteúdos através da sua criteriosa disposição no espaço e de uma cuidadosa conceção de ambientes. O objetivo é provocar no visitante uma compreensão clara da *narrativa* que articula o conjunto e *revelar* a essência de cada peça que lhe é colocada em evidência.

A museografia é o suporte de uma efetiva partilha de conhecimento, podendo uma exposição ser definida como um meio de *comunicação*, um *discurso* no *espaço*.

PALAVRAS – CHAVE

Arquitetura; Museologia; Museografia; Expor; Comunicar.

ABSTRACT

Exhibit means *put in sight*, *reveal*, *narrate*, *explain*.

The ability to *organize space* defines the *praxis* of architecture, as well as that of other disciplines supported by drawing, culminating in the design of the *project*, the articulation of the intent to build.

From the dialectic between the *contents* and the *where/how* they are presented, results in the discourse that is intended to be established in *space*, the result of the multidisciplinary nature of the museographic project, which materializes in a “*discursive construction*”.

From the *body* of the exhibition, the *revelation* of the *contents* is proposed through its careful arrangement in space and a careful design of environments. The objective is to provoke in the visitor a clear understanding of the *narrative* that unites the ensemble and to *reveal* the essence of each piece that is highlighted.

Museography is the support for an effective sharing of knowledge, and an exhibition can be defined as a means of *communication*, a *discourse* in *space*.

KEYWORDS

Architecture; Museology; Museography; Exhibit; Communicate.

A arquitetura de museu não é (...) apenas um lugar que serve para instalar as obras de arte, nem uma máquina para expor. É um instrumento crítico que torna as obras de arte perceptíveis e compreensíveis.

Sergio Los (2002, p.83)

Nunca nos limitamos a olhar para uma coisa: estamos sempre a olhar para a relação entre as coisas e nós mesmos.

John Berger (2018, p.18)

Refletir sobre o papel da arquitetura na prática da museografia requer caracterizar, no sentido mais lato possível, o que é a prática da arquitetura, de modo a compreender em que medida essa prática e o seu universo conceptual moldam a abordagem de um arquiteto, enquanto *projetista* de uma exposição.

Convém referir que o *design* expositivo não é uma prática exclusiva de arquitetos. Muitos *designers* de diversas áreas de especialização (*design* de equipamento, *design* gráfico, etc.) são reconhecidos autores de projetos expositivos. O que se considera como fundamental para a conceção de uma exposição é a capacidade de interpretar e organizar o conceito ou narrativa de uma exposição no *espaço*. Por isso, a tarefa basilar de desenhar o espaço será sempre do *projetista*, seja ele um arquiteto ou um *designer*.

No *desenho do espaço*, encontramos a essência da prática da arquitetura: moldar, delimitar ou definir o *espaço* para responder a necessidades humanas concretas, primordialmente a de *abrigo*, mas também, fruto da sua condição de *ser social*, a de *organizar o espaço*.

A tarefa primordial do arquiteto é sempre a conceção de um *projeto*, onde o desenho define uma *intenção de construir*, de materializar uma determinada necessidade espacial. Por sua vez, a construção

traduz-se sempre na manipulação ou transformação do espaço. Uma construção sem *projeto*, sem desenhos que fiquem registados, não deixa de ser a materialização de uma cadeia de pensamentos, provocada pela intenção de construir algo. Por isso, o *projeto* é, na sua essência, a sistematização de um pensamento, o registo de uma determinada intenção (Imagem 1).

A intenção de materializar uma exposição parte sempre do museólogo, comissário ou comissão científica que define o conceito ou narrativa a que se pretende dar corpo, sendo o instrumento mediador entre a intenção e a concretização do *projeto*.

Não esquecendo que a conceção de exposições é um processo fundamentalmente colaborativo, levado a cabo por equipas multidisciplinares (desde um *designer* gráfico, que trata da comunicação visual, até aos técnicos de iluminação e aos construtores dos suportes expositivos, entre outros), é a capacidade de *organizar no espaço* um conceito ou narrativa, através do modo de expor artefactos ou conteúdos, que habilitam o *projetista* a coordenar todo o processo de concretização do projeto expositivo, assumindo-se como ponte entre as diferentes disciplinas convocadas. Essa *organização do espaço* registada num *projeto* é o que serve de âncora à definição de tudo aquilo que se considerar necessário para a concretização o ato de *expor* (Imagem 2).

Sendo a exposição um meio de comunicação (Herreman, 2004, p.99), pressupõe-se que exista um processo de mediação de mensagens entre um emissor e um recetor. A tradução entre o discurso *científico* do conceito da exposição e o discurso *comunicativo*, materializado no corpo da exposição, é a essência dessa mediação de mensagens. Acontece que a transmissão de mensagens numa exposição acontece em diferentes planos de entendimento ou, dito numa linguagem mais arquitetónica, é entendida em diferentes *escalas*.

Conhecendo a etimologia da palavra *expor*, de entre os seus vários sinónimos há dois que se destacam como ideais para ilustrar as duas escalas em que o projetista equilibra a organização e interpretação de uma exposição: *narrar e revelar*.

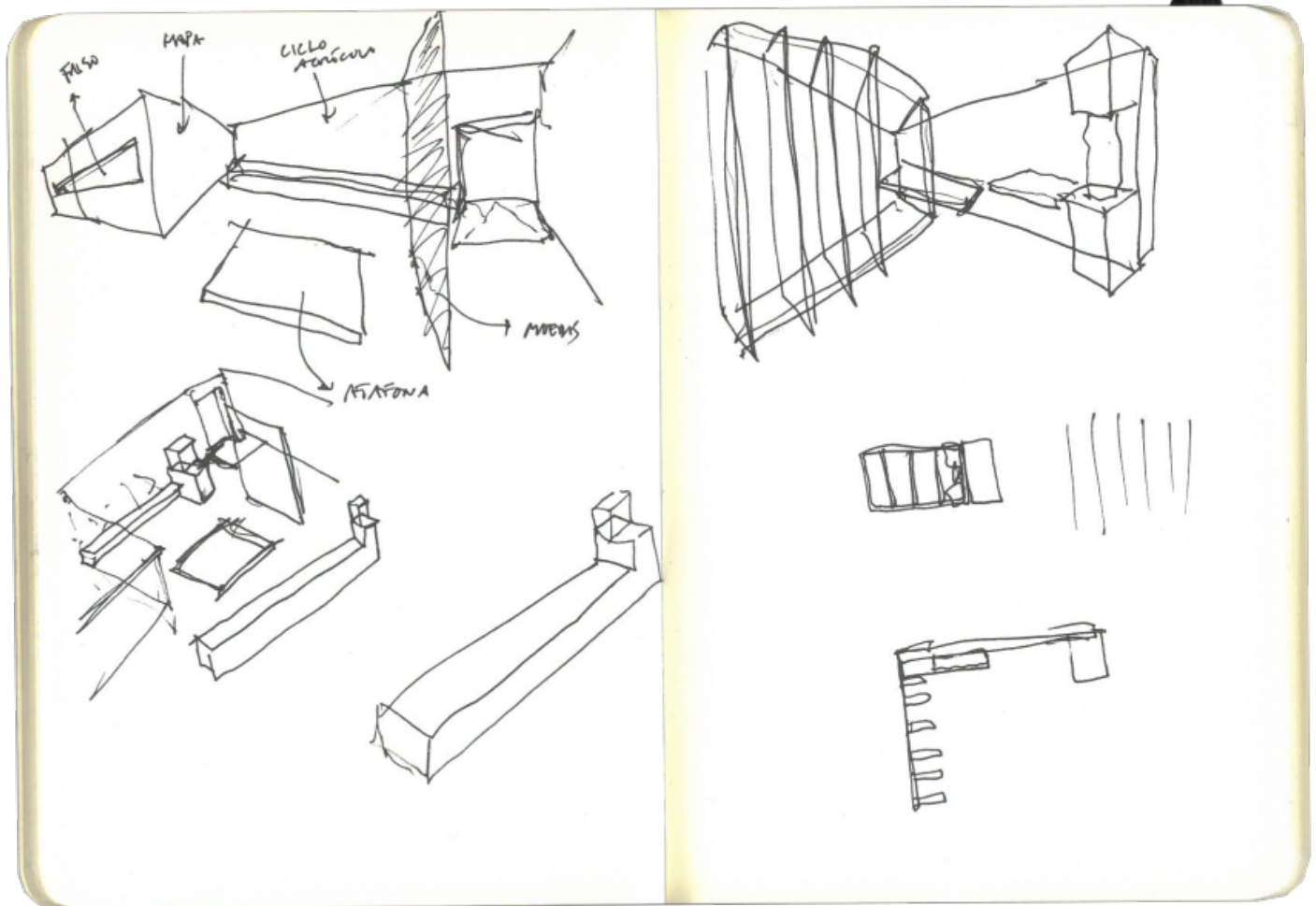
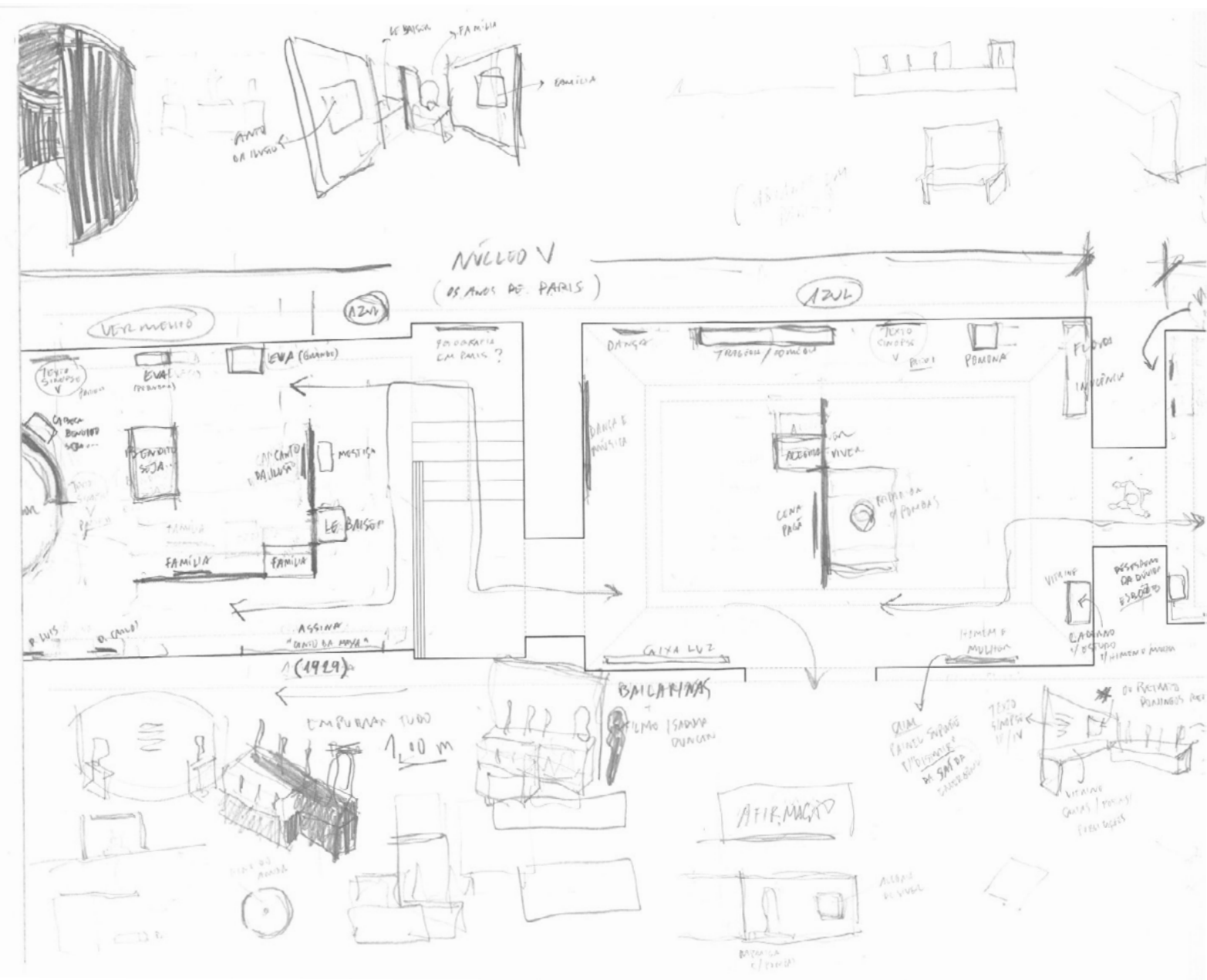


Imagem 1_Caderno de esboços
 © Francisco Torres Pimentel | 2020



(NARRAR)

O *narrar* deverá ser entendido como o estabelecimento do discurso no espaço, o qual nasce da dialética entre os *conteúdos* e o *onde/ como* são apresentados. Toda a narrativa assenta num *pensamento* e todo o conteúdo é transmitido através de *linguagem* e *interpretação*. Por isso, esses três vetores – *pensamento, linguagem e interpretação* – estruturam a metodologia conceptual do projeto expositivo.

O posicionamento dos suportes expositivos e o diálogo entre eles, os materiais, as cores e texturas escolhidas, a iluminação, materializam a *linguagem* que transmite os conteúdos.

O suporte expositivo (painel, vitrine, plinto, etc.) que acolhe um conteúdo não deve distrair o visitante, não pode sobrepor-se ao conteúdo na sua relação com o observador. Todavia, ele é parte integrante do conjunto de objetos, volumes e construções que perfazem o corpo que sustenta a narrativa, concebido justamente para dar contexto à *interpretação* do conteúdo.

Esta intenção de os suportes expositivos darem corpo à narrativa da exposição é sintetizada na perfeição pelo aforismo “form follows content” (Barthelmes, Oudsten & Brückner, 2011, p.6) [a forma segue o conteúdo], por sua vez uma adaptação da famosa frase do arquiteto americano Louis Sullivan “forms follows function” [a forma segue a função].

A comunicação visual não é menos importante na conceção de uma exposição, sendo decisivo o contributo do *design* gráfico. A escolha de tipos e tamanhos de letra, a definição do posicionamento de textos de parede, a formulação estética e funcional de descritores técnicos – cruciais para a interpretação de objetos e artefactos – e a criação de ilustrações, mapas e infografias, entre outras peças gráficas, são fundamentais para a comunicação do discurso expositivo.

São intrinsecamente complementares ao *desenho do espaço* no modo como contribuem para a unidade estética do *corpo*, fundamental para a interpretação da *narrativa*.

Na génese da recente reformulação da museografia do Museu de Carnaval da Ilha Terceira, esteve a definição de uma *linha mestra* para a narrativa que percorresse as etapas de preparação e de apresentação das tradicionais danças e bailinhos do Carnaval terceirense.

Como se se tratasse de uma *cadeia operativa*, o circuito expositivo envolve o visitante nos ambientes das várias etapas com recurso a soluções cenográficas, desde a utilização de fotografias em grande formato para contextualizar o manuseio de determinados objetos, até composições, mais ou menos elaboradas, como a que encerra o núcleo alusivo aos ensaios – um estrado com sapatos, alinhados com instrumentos musicais suspensos, de modo a sugerir os corpos ausentes dos músicos. Este conjunto de objetos é ladeado por um filme sobre os passos de dança característicos deste Carnaval, estrategicamente colocado ao mesmo nível dos sapatos, pois este apresenta vários planos detalhados dos pés dos dançarinos que ficam, no monitor, praticamente do mesmo tamanho que os sapatos (Imagem 3).

Aqui, os *conteúdos* são os instrumentos musicais, os sapatos e o filme. O modo como nos são apresentados e articulados entre si definem um momento particular da *narrativa* da exposição, enriquecendo mutuamente a sua *interpretação*.

Em suma, quando o desenho do espaço, dos suportes expositivos e a comunicação visual se articulam de um modo harmonioso e em perfeita sintonia, é possível atingir a plenitude daquilo que é a experiência sensorial e estética de percorrer uma exposição, que nos ajuda a discernir e interpretar a *narrativa* sugerida. Como afirma Mariano Piçarra, numa perfeita síntese de como a experiência estética auxilia a interpretação de uma exposição: “seduzir para, pelo meio, transmitir conhecimento”¹.

¹ Durante a comunicação “Circuitos e percursos no espaço museal”, a 4 de março de 2021, no âmbito das “Conferências do Museu”, Museu de Arte Sacra do Funchal.



Imagem 3_Exposição “O Mundo em Duas Alas”, no Museu do Carnaval da Ilha Terceira. © Francisco Torres Pimentel | 2020

(REVELAR)



O *revelar* deverá ser entendido como o momento da interpretação dos conteúdos, quando se dá, efetivamente, a transmissão de conhecimento. A criação do *contexto* necessário à interpretação dos conteúdos é fundamental para que sejam colocados em evidência.

Como refere Silva (2014, p.21), “a abordagem à contextualização do objeto ou artefacto é parte do trabalho interpretativo do curador e do designer da exposição, juntos fazem conexões desencadeando a investigação crítica, utilizando meios como a fotografia, os elementos gráficos e o vídeo para fornecerem o contexto”.

A cenografia e os suportes expositivos dão corpo a esse *contexto*, procurando assegurar o equilíbrio entre as qualidades estéticas, as funções de conservação e segurança e a garantia de fruição dos conteúdos ou artefactos expostos. Como já foi referido, esse equilíbrio deverá garantir que o visitante não seja induzindo a distrair-se com as qualidades formais ou técnicas da cenografia e dos suportes expositivos. O *contexto* deverá contribuir para que o olhar do visitante seja sempre atraído para o *conteúdo* e, somente após esse primeiro contacto, seja impelido, sensorialmente, a perscrutar a envolvente em busca de mais informação, de concretizar a *interpretação* do objeto que acabou de ser *revelado*.

O modo como é apresentada a obra *Le Printemps* (também conhecida como “Adão e Eva”) na exposição de longa duração *Canto da Maya* do Museu Carlos Machado, em Ponta Delgada, resulta da decisão de dedicar-lhe, em exclusivo, uma sala, em definir a iluminação com um contraste de luz mais intensa sobre a obra e relativa penumbra no restante espaço e, finalmente, do desenho de um suporte que lhe garante a devida segurança, através de um estrado de generosas dimensões, dissimulado pela pouca elevação em relação ao pavimento e pela sua cor (a mesma das paredes), mas conspícuo o suficiente para preencher o centro do espaço onde se encontra (Imagem 4).

O objetivo é atrair o olhar do visitante, ainda antes até de entrar na sala, para a obra, propositadamente enquadrada com a entrada de modo a já ser visível a partir da sala que lhe antecede. A iluminação, que favorece a intimidade retratada na escultura de Canto da Maya, trata de continuar a conduzir o olhar para a obra quando o observador já se encontra na sala, para que este só depois se aperceba de que pode encontrar nas suas paredes um texto e um descritor técnico para consultar.

Verificamos assim como o desenho do suporte expositivo, a cor escolhida e a iluminação da sala definem o *contexto* que nos *revela* a obra “*Le Printemps*”, ajudando a sublinhar, através da ambiência criada, a interpretação do curador da exposição.

Imagem 4_“Adão e Eva” na
exposição “Canto da Maya”,
no Museu Carlos Machado.
© António Pacheco/MCM |
2019



NOTAS FINAIS



A capacidade de *organizar o espaço* é o que define a *praxis* da arquitetura, bem como a de outras disciplinas sustentadas pelo desenho, que culmina sempre na conceção do *projeto*, a concretização da intenção de construir.

Essa *intenção de construir*, na prática da museografia, tem a sua génese na definição, por parte do museólogo, do conceito ou narrativa de uma exposição, meio de comunicação que procura mediar as suas mensagens através da tradução de um discurso *científico* para um discurso *comunicativo*. Essa mediação irá ser organizada e interpretada pelo *projetista* em diferentes escalas, sendo possível recorrer, metaforicamente, a dois sinónimos da palavra *expor* para as ilustrar: *narrar* e *revelar*.

O *narrar* é o discurso estabelecido no *espaço*, de um modo que o visitante consiga intuir a existência de uma narrativa que articula todos os conteúdos expostos.

O *revelar* traduz-se em provocar no visitante uma compreensão clara da essência de cada conteúdo que lhe é colocado em evidência, resultante da sua disposição no *espaço*, de como o seu suporte cumpre o seu desígnio sem causar distração, dos elementos complementares à sua interpretação, de como é iluminado, enfim, de tudo aquilo que define o seu *contexto*.

Essas duas escalas de transmissão de conhecimento materializam-se na “*construção discursiva*”, que pode ser caracterizada como a materialização no espaço da *revelação* de conteúdos, sendo estes articulados por uma *narrativa* que se sustenta nas construções, suportes e demais elementos cenográficos que dão corpo ao que chamamos de *exposição*.

Como refere Silva (2014, p.13), “o ato de *expor* está subjacente ao conteúdo dos próprios objetos e à relação entre estes e o ambiente, determinando o discurso que é intenção construir”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barthelmes, C., den Oudsten, F., & Brückner, U.R. (2011). *Scenography - Making Spaces Talk, Projects 2002-2010 Atelier Brückner*. Estugarda: Atelier Brückner/ avedition GmbH

Berger, J. (2018). *Modos de Ver*. Lisboa: Antígona

Herreman, Y. (2004). Exposição, exibições e mostras. In P. Boylan (ed.), *Como gerir um museu – Manual Prático* (pp. 99-112). Paris: ICOM – Conselho Internacional de Museus

Los, S. (2002). *Carlo Scarpa*. Colónia: Taschen GmbH

Silva, I. (2014). *O Cubo exibicionista – Uma reflexão sobre o design de exposições* (dissertação de mestrado, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes). Disponível em <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/20148>



MUSEOGRAFIA DO TESOURO MUSEU DA SÉ DE BRAGA

MUSEOGRAPHY OF THE MUSEUM OF THE CATHEDRAL OF BRAGA



Paulo Providência

jprovide@uc.pt

Centro de Estudos Sociais, Universidade de Coimbra

NOTA BIOGRÁFICA

Paulo Providência é licenciado em Arquitetura pela Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto (1988) e doutorado pela Universidade de Coimbra (2007). Professor Associado na UC, regendo um Atelier de Projeto dedicado à projeção em ambientes arqueológicos de impacto paisagístico. Coordenador local do Mestrado Europeu Architecture, Landscape and Archaeology, programa com as Universidades de Roma Sapienza, Federico II de Nápoles, Técnica de Atenas e Coimbra.

Tem publicado nas áreas de ensino e práticas pedagógicas de projeto de arquitetura, arquitetura dos equipamentos para a saúde, património hospitalar, e projeto.

Crítico convidado de Projeto/Design Studio: ETH Zurique, EPFL Lausanne, KTH Estocolmo, UCD Dublin, SAUL Limerick, Sapienza Università di Roma, NTUA Atenas, Politecnico di Bari, FAUP Porto, KU Leuven em Gent, entre outros.

RESUMO

O Tesouro-Museu da Sé de Braga sofreu um processo de reestruturação alargado, incluindo uma significativa expansão, em 2006. Para além de consignação de novas valências tais como serviços técnicos, reservas, serviços educativos e loja, foram realizadas profundas remodelações nas áreas expositivas, organizado-se em três secções: representações de piedade cristã, objetos da história do bispado, e alfaías e paramentos litúrgicos. A museografia de cada secção deteve-se na adequação do desenho dos espaços e suportes às narrativas definidas pela museologia, respeitando a especificidade cultural das representações, e valorizando a experiência háptica e sensorial do visitante. As estratégias expositivas e museográficas perseguem reflexões sobre a natureza das representações de piedade cristã e o papel das imagens de culto, sobre os fragmentos memoriais da história do bispado traduzido numa experiência labiríntica espacial, e sobre a origem do Museu no Gabinete de Curiosidades ou Sala Relicário.

No presente artigo, descrevemos as intenções e objetivos de articulação dos vários espaços e funções que constituem o Tesouro-Museu da Sé de Braga, assim como as narrativas e estratégias museográficas dedicadas, considerando a especificidade de um Museu de Arte Sacra.

PALAVRAS – CHAVE: Tesouro-Museu da Sé de Braga; Museu Arte Sacra; Museografia; Narrativa Museográfica; Estratégias Museográficas.

ABSTRACT

The Braga Cathedral Treasure-Museum underwent an extensive restructuring process in 2006, including a significant expansion. In addition to the assignment of new facilities such as technical services, reservations, educational services and a store, extensive renovations were carried out in the exhibition areas, organized into three sections: representations of Christian piety, history of the bishopric, and liturgical vestments. The museography of each section focused on the adequacy of the design of spaces and supports to the narratives defined by the museology, respecting the cultic specificity of the representations, and valuing the haptic and sensorial experience of the visitor. The exhibition and museographic strategies pursue reflections on the nature of representations of Christian piety and the role of cult images, on the memorial fragments of the history of the bishopric translated into a spatial labyrinthine experience, and on the origin of the Museum in the Cabinet of Curiosities or Reliquary Room.

In this article, we describe the intentions and objectives of articulating the various spaces and functions that make up the Treasure-Museum of the Braga Cathedral, as well as the dedicated museum narratives and strategies, considering the specificities of a museum dedicated to the Sacred Art.

KEYWORDS: Treasure-Museum of the Cathedral of Braga; Sacred Art Museum; Museography; Museographic Narrative; Museographic Strategies.

INTRODUÇÃO

A origem histórica do Tesouro Museu da Sé de Braga, assim como a sua função social, não são muito diversos de parte dos Museus Regionais criados no início do século XX. Decorrente da vontade de preservação dos legados históricos e da sua acessibilidade aos cidadãos como meio de instrução e identidade cultural, o Museu é um instrumento de desenvolvimento humano, articulando a conservação patrimonial com um renovado questionamento sobre o papel dos objetos e da história das instituições. O seu papel formativo não pode ser desligado do público heterogéneo que dele se acerca: não apenas o infantil, juvenil, ao longo da vida e público académico, ou o público do turismo religioso e cultural, mas também num sentido mais lato os visitantes das Procissões da Semana Santa de Braga. A diversidade de públicos e os renovados papéis do Museu implicam maior complexidade na conceção programática dos seus espaços e serviços, da sua presença urbana, e de estratégias expositivas que permitam diversos níveis de leitura sobre os objetos e seus contextos, respondendo aos vários olhares que sobre eles lançam os visitantes. A esses olhares, retribuem os objetos um olhar sobre nós, numa expressão de Walter Benjamin retomada por Georges Didi-Huberman: “O que vemos não vale – não vive – aos nossos olhos senão pelo que nos olha. Inelutável é, porém, a cisão que separa em nós o que vemos do que nos olha” (Didi-Huberman, 2011, p.9).

No caso do Tesouro-Museu, Museu do Cabido da Sé de Braga, um novo papel de piedade cristã através da exposição das representações religiosas surge associado às coleções, novamente estruturadas em torno de três grandes temáticas: questões de representação artísticas de temas devocionais do cristianismo, tais como a Natividade e a Paixão de Cristo, a história do bispado através da amostragem de objetos pessoais dos Bispos de Braga, e um conjunto de objetos litúrgicos, alfaia de elevado valor artístico e paramentos litúrgicos históricos.

No entanto, e diversamente de um Museu Regional, o Museu de Arte Sacra é correntemente um Museu Diocesano, associado ao património Monumental da Catedral, cuja presença urbana na longa duração deve, ele próprio, ser objeto de musealização – quer dizer, essa presença testemunha a interação entre a cidade, a arquitetura e as aspirações e representações artísticas da culta classe de patrocina-dores eclesiásticos. Assim, o Tesouro-Museu da Sé de Braga pode ter uma função bastante mais alargada e exigente na interpretação do conjunto monumental da Catedral. Essa interpretação urbana do edifício passaria, no caso da Sé de Braga, pela explanação da construção histórica do conjunto, pelas capelas nos claustros de S. Amaro e de S. Brás, pela edificação da cabeceira por D. Diogo de Sousa, ou pelo magnífico nártex na entrada poente da Catedral, para dar alguns exemplos apenas. O claustro de S. Amaro, por exemplo, verdadeiro *Antiquarium*, necessita de urgente museografia da lítica que ali se encontra depositada - pedras de armas, pedras de fecho de abóbadas, pias de água benta, capitéis. Resumindo, o conjunto de espaços e edifícios que constituem o conjunto monumental da Catedral necessitam de restauro, legendagem e inserção em percursos interpretativos, que permitam compreender a arte sacra que se visualiza no interior do Museu.

A consignação de um conjunto de espaços significativos da Casa do Cabido ao Tesouro-Museu, com acesso pelo Claustro de S. Brás, é ampliada pela integração de um conjunto de edifícios com presença urbana sobre a rua D. Diogo de Sousa, revelando a edificação do conjunto monumental da Sé para norte da muralha romana da cidade, muralha a que se encostara a edificação da inicial catedral Bracarense. A estratégia de ampliação passou em primeiro lugar pela definição programática e funcional das áreas consignadas, a que não foi indiferente a necessidade de preservação das fachadas, das paredes divisórias de lote e das dimensões dos compartimentos dessas habitações (Imagem 1); por outro lado, tratava-se de inserir os programas e percursos numa lógica de continuidade espacial com o Edifício e Salas do Cabido pré-existentes.



Imagem 1_ Planta de Localização,
© Paulo Providência e Humberto
Vieira

Considerando o estudo e conservação do seu património, e formação de públicos, definiu-se como funções prioritárias para a ampliação o conjunto de atividades que pelas suas exigências técnicas de conservação, ou visibilidade pública, fossem potencializadas pela sua localização nesse edificado; quer isto dizer que todas as funções que exigissem forte infraestruturação de aclimação, como é o caso das reservas de têxtil ou serviços técnicos do Museu, ou tirassem partido da visibilidade ou contato urbano a partir rua D. Diogo de Sousa, como as atividades dos serviços educativos, fossem aí localizadas; assim, o programa considera como funções principais a localizar na ampliação:

- os serviços técnicos, em relação de proximidade e acessibilidade às reservas, aos serviços educativos, ou ainda às salas de exposição que necessitem de maior rotatividade de peças, como a paramentaria e têxtil;
- as reservas, com acessos mecânicos, dedicadas às coleções de maior exigência de conservação (têxtil, pintura);
- os serviços educativos, com acessibilidade e visibilidade pública, não perturbando o funcionamento religioso e turístico do conjunto;
- as salas de exposição de ourivesaria e têxtil, que funcionarão numa estratégia de visita ao Tesouro-Museu como salas temáticas dedicadas à liturgia, complementando as salas maiores do Edifício do Cabido, dedicadas à piedade cristã.

Dada a importância dos serviços descritos no novo papel atribuído ao Tesouro-Museu, e estando a sua eficácia dependente de um conjunto preciso de exigências programáticas e de articulação funcional tanto internas como externas, passamos a descrever essas articulações.

SERVIÇOS EDUCATIVOS, SERVIÇOS TÉCNICOS E RESERVAS: UMA PRESENÇA URBANA



Os Serviços Técnicos do Museu localizam-se em dois lotes urbanos e albergam as funções de direção do Museu, área de apoio aos serviços educativos, área de estudo de coleções (para os técnicos do museu e investigadores externos) e área de programação. Este núcleo de serviços tem acesso autónomo urbano pela Rua D. Diogo de Sousa, independente do acesso de público à loja e Sala de Atividades dos Serviços Educativos (atualmente Sala de Exposições Temporárias).

Os serviços organizam-se em dois pisos, localizando-se no primeiro a direção e a área dos técnicos dos serviços educativos (que assim ficam mais próximos da sala de atividades). No segundo piso, localizam-se os espaços para estudo das coleções, assim como uma sala que serve de apoio logístico aos investigadores e também de biblioteca técnica do Tesouro Museu; este piso tem comunicação por montacargas com as Reservas do Museu, localizadas no piso -1 (Imagem 2).

O acesso entre Serviços Técnicos, áreas expositivas e Serviços Educativos é realizado através do elevador de dupla entrada (parando de nível nos meios pisos dos lotes), e permite a acessibilidade a visitantes de mobilidade condicionada aos pisos de exposição do Museu.

Os Serviços Educativos localizam-se junto da entrada da Loja do Tesouro-Museu (espaço final do percurso de visita ao Museu), sobre a rua D. Diogo de Sousa, permite a visibilidade pública sobre as suas atividades didáticas. Recentemente, este espaço foi convertido em Sala de Exposições Temporárias.

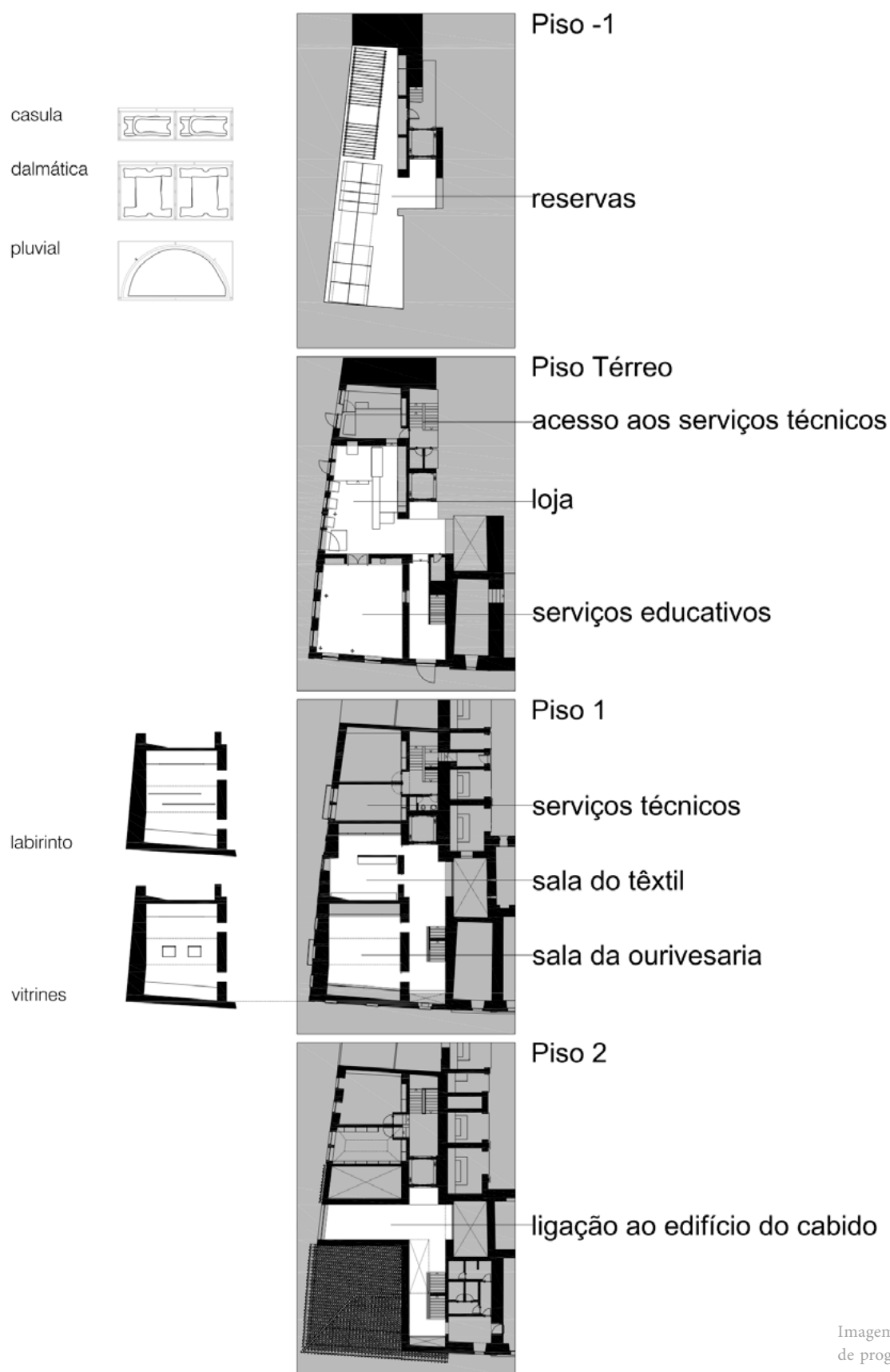


Imagem 2_ Distribuição
de programa na extensão,
© Paulo Providência

As Reservas do Museu localizam-se no piso -1 e têm acesso pela escada dos Serviços Técnicos e monta-cargas (Imagem 3). As reservas organizam-se em dois núcleos a partir de um espaço de receção com acesso direto ao monta-cargas, equipado com banca, pia e armário: um dedicado à talha, pintura e azulejaria, e outro ao têxtil. O acondicionamento das Reservas de pintura, talha e azulejaria consiste num conjunto de grades com sistemas de redes para suspensão de peças, instaladas em armários compactos.

As Reservas de Têxtil estão organizadas também em sistemas compactos, constituídos por conjuntos de armários que otimizam, pelas suas dimensões, o armazenamento das coleções (Imagem 4). Os armários estão organizados com sistemas de gavetões de grandes dimensões, até à altura de 1,52 m, altura máxima para manuseamento e verificação de conteúdos de cada gavetão sem recurso a escadote; as gavetas localizadas na parte remanescente do armário (entre 1,52m e 2,25m), são dedicadas ao armazenamento de peças de menor dimensão, tais como estolas, manípulos, véus de cálice. Os armários para Pluviais (Imagem 6) consistem num sistema de gavetas em meia-lua rotativas que permitem a visualização da peça inteira; foi considerado o número de gavetas necessário, armazenando cada pluvial em gaveta própria; este sistema de armário, que obriga à movimentação de uma gaveta com uma frente de 3,5m e 1,8m de profundidade, não permite a sua translação, sendo localizado nas extremidades do bloco de armários da reserva de têxtil.

As duas outras tipologias de armários, transladáveis, têm profundidades de 1,80m e de 1,00m; os armários com a profundidade de 1,80m estão consignados para o armazenamento de Dalmáticas (Imagem 5), e permitem a extração do fundo em policarbonato alveolar, para que a observação e estudo das peças possa ser realizado em espaço complementar; este sistema, de grande flexibilidade de utilização, está aplicado também quer nos armários de casulas, quer nas gavetas pequenas para outras peças; o estudo e transporte para outro local das peças de têxtil (montagem de uma exposição, serviços técnicos do Museu, sala de investigadores), pode ser realizado sem retirar a peça da sua plataforma de suporte.

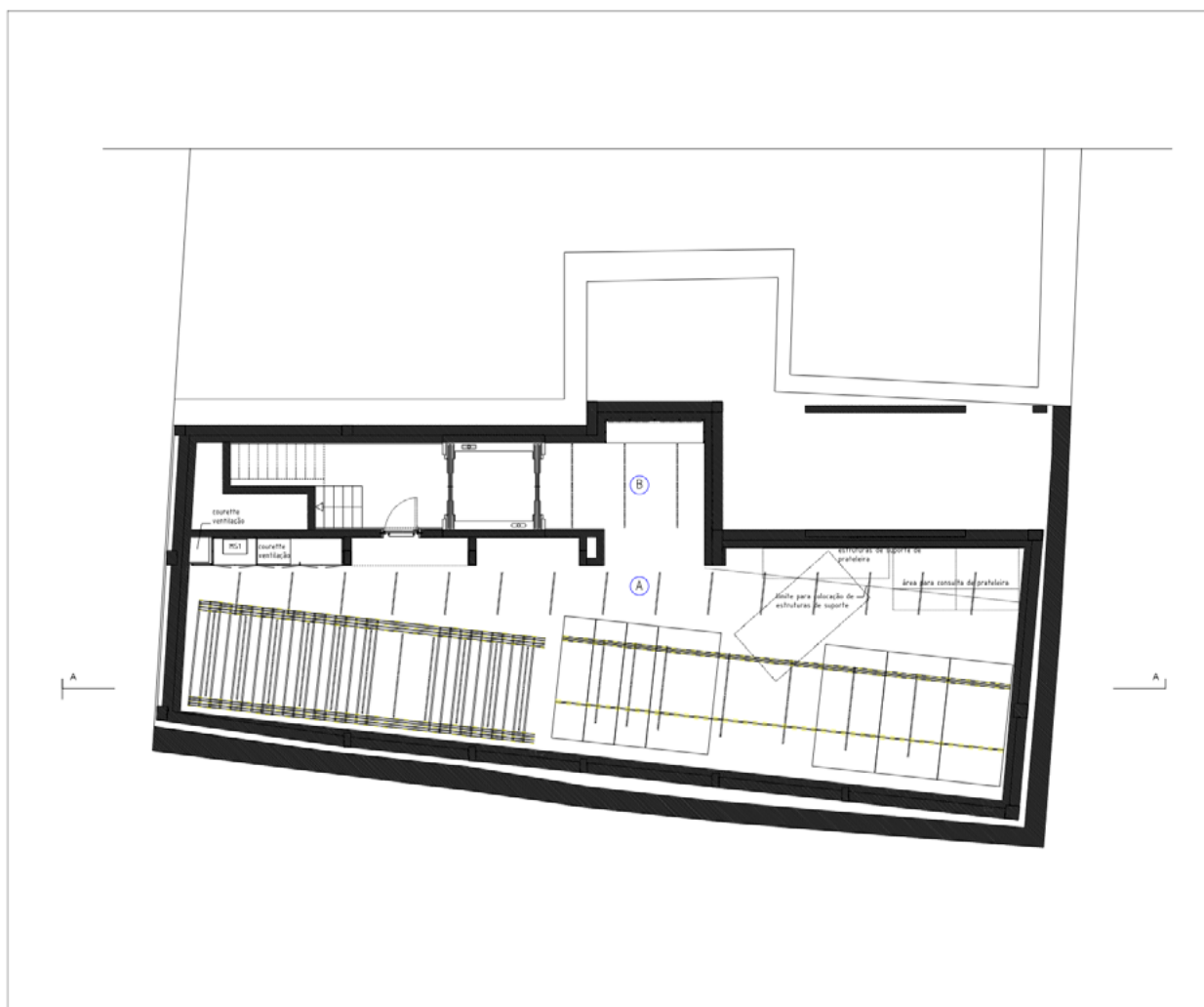


Imagem 3_ Planta das Reservas,
© Paulo Providência



Imagem 4_ Fotografia interior
Reservas – Armários compactos,
© Paulo Providência



Imagem 5_ Fotografia interior
Reservas – Dalmáticas, © Paulo
Providência



Imagem 6_ Fotografia interior
Reservas – Pluvial, © Paulo
Providência

ESPAÇOS EXPOSITIVOS: MUSEOGRAFIA E NARRATIVAS



Os espaços expositivos do Museu organizam-se em três núcleos distintos - dois localizados no edifício do Cabido da Sé, e o terceiro localizado nos edifícios da ampliação, na Rua D. Diogo de Sousa. O primeiro núcleo, centrado nas representações da Natividade e Paixão de Cristo, é constituído maioritariamente por escultura e pintura sacra, e localiza-se no terceiro piso do edifício do cabido. O segundo núcleo, refere-se à história dos bispos e da diocese de Braga, é constituído por uma grande diversidade de objetos pessoais e identitários de um conjunto de Bispos de Braga, e localiza-se no segundo piso do mesmo edifício. O terceiro núcleo, localizado nos edifícios sobre a rua D. Diogo de Sousa, é dedicado a objetos e alfaias litúrgicas em prata e ouro, e à paramentaria litúrgica.

CASAS DO CABIDO: REPRESENTAÇÕES DE PIEDADE E HISTÓRIA DA DIOCESE



Uma reflexão sobre a estratégia de musealização do primeiro núcleo, considerando a natureza das representações que para ele são selecionadas, passa por refletir sobre a alteração de estatuto das imagens, pensadas e concebidas como objetos de devoção religiosa. A este respeito, a reflexão sobre a relação entre objetos e imagens de culto e objetos de arte, por Hans Belting, (2021) vem chamar a atenção para a função social das imagens no processo religioso, “o significado das imagens através do uso que delas se faz”(p. XXIV).

Resumindo, Belting considera que, no seu estudo sobre objetos de culto produzidos entre os séculos VI e XVII, antes do aparecimento da arte tal como a concebemos na Idade Moderna, os objetos de culto devem ser estudados não sob o ponto de vista dos contextos da sua produção, como ocorre com as obras de arte posteriores, mas antes pelo estudo da relação social das imagens, concebidas para uma específica *aparição*. Essas imagens, tanto ícones da Igreja do Oriente como representações da Igreja Ocidental, destacam-se pelo predomínio háptico das representações - acessível num estado de vigília - por vezes em detrimento dos aspetos puramente contemplativos das representações bidimensionais, como ocorre na apreciação da arte a partir do Renascimento. A escultura, em particular, com as questões que levanta sobre a relação entre imagem e corpo, escala da representação e uma origem porventura associada às figuras-relicário, aproxima-se fortemente dessa perceção háptica, textural, volumétrica das representações sacras.¹

¹ Para compreendermos de que fala Belting (2021), basta recordar a experiência de visita a Santiago de Compostela, e do toque da figura-relicário acessível ao peregrino por detrás do altar. A figura é perceptível de longe, da entrada da Catedral, considerando a aura dourada que a emoldura, e constitui um íman de atração do visitante.

A localidade das imagens de culto² é interpretada neste projeto como argumento na construção da museografia do Tesouro-Museu, sobretudo nas salas dedicadas à representação da Natividade e Paixão, embora considerando a dificuldade da colocação original nos espaços para onde essas imagens de culto foram concebidas - altura, distância, iluminação, etc. Precisamente no sentido de superar a ausência dos contextos culturais espaciais das imagens, a estratégia de musealização considera dispositivos que permitem uma apreciação imersiva.

² Segundo Belting (2021) as imagens visuais religiosas são locais, e são reconhecidas localmente; por vezes, uma imagem não local não é reconhecida localmente como imagem sagrada ou representando o sagrado.

Para além de uma reflexão sobre o estatuto das imagens, a museografia considera as condições concretas e particulares dos espaços a elas destinados.

A primeira secção, no piso 4 da Casa do Cabido, caracteriza-se pelo elevado pé-direito, nobreza de salas, e uma sequência de espaços onde se alternam salas de menor dimensão (entrada/introdução/Anunciação; e sala final/Maria Madalena) e salas de grande dimensão (representações da Natividade; representações da Paixão e Morte de Cristo) (Imagem 7, Imagem 8).

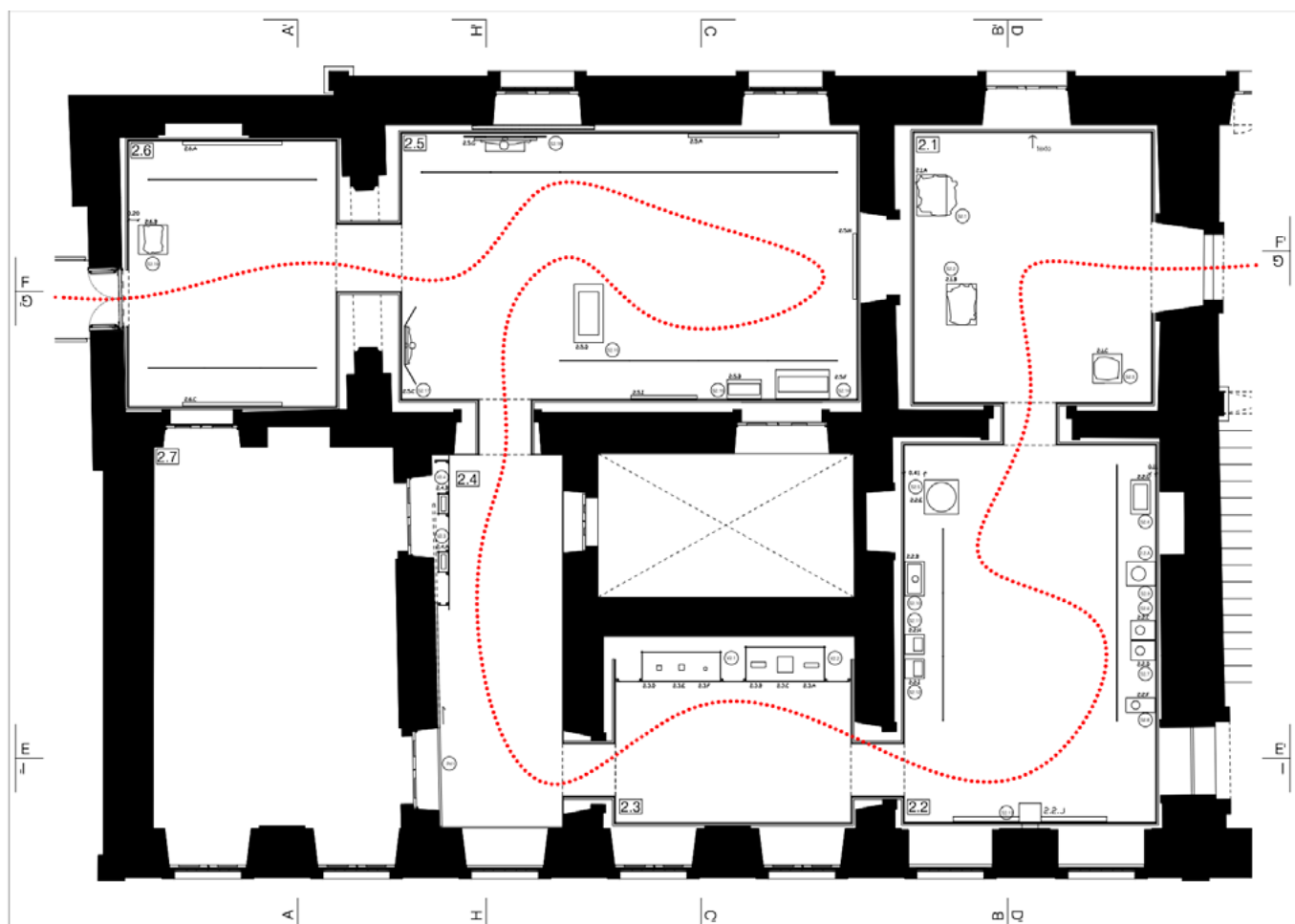
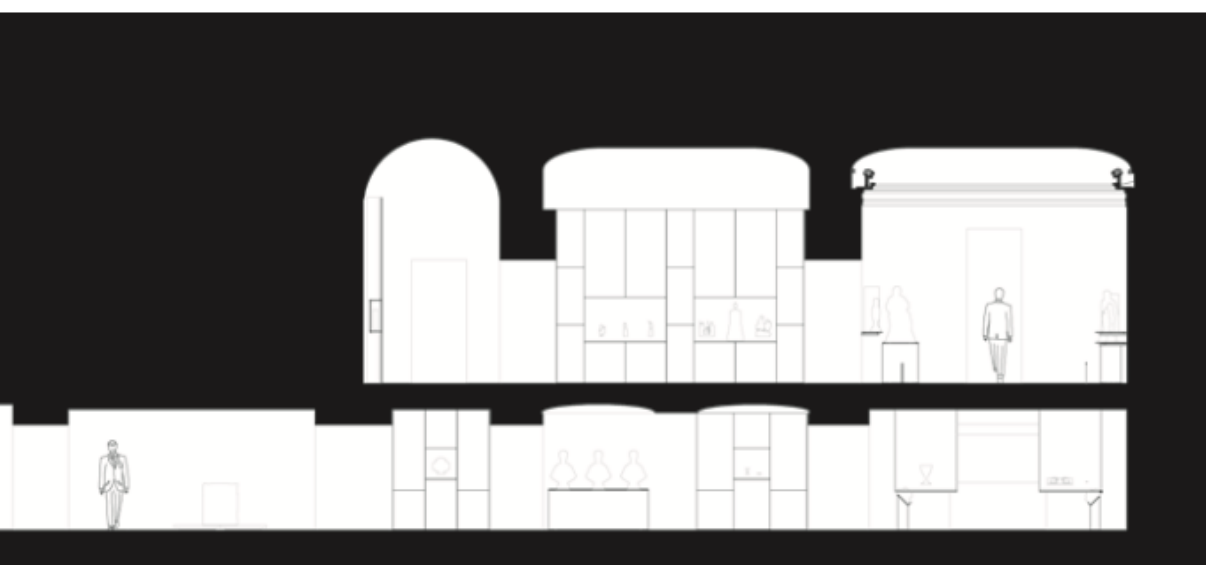


Imagem 7_ Planta Iluminação
Piso 4 © Paulo Providência

Imagem 8_ Cortes e Pormenores
de Iluminação Piso 4 e Piso 3
© Paulo Providência



As cornijas no remate superior das paredes pré-existentes, autonomizando os tetos em abóbada de gesso, são restauradas e permitem a instalação de sistemas de iluminação direcionada e cruzada dos objetos colocados nas salas, assim como a criação de sanca de iluminação difusa ambiente, pela reflexão da luz nas abóbodas (Imagem 9).

Uma coloração neutra nas paredes, reforçando os cromatismos da escultura, pintura e talha, assim como a colocação de chapas de alumínio anodizadas como fundo e destaque de peças escultóricas selecionadas, propiciam a sua valorização pelo desenho de suportes dedicados, e pelo contraste entre a abstração material do suporte e a riqueza textural e cromática das superfícies esculpidas. A narrativa implícita na organização das duas grandes salas (Natividade e Paixão de Cristo) foi acentuada pela inclusão nas paredes de um subtil desenho, reproduzindo os arabescos decorativos da talha onde se localizariam grande parte das figuras, realizado pela artista Rita Carvalho, com motivos de vinha no caso da sala da Natividade (Imagem 10), e de pássaro, símbolo da ressurreição, na sala da Paixão de Cristo (Imagem 13). A execução consistiu em aplicar uma fina camada de verniz sobre a superfície da parede, através de máscaras posteriormente removidas. O subtil efeito do brilho do desenho é percecionado pela incidência tangencial da luz (Imagem 11).

A disposição dos objetos nas salas valoriza peças chave de maior significado histórico. Na sala de entrada, dedicada à *Anunciação*, duas esculturas de grande dimensão, representando o Anjo da Anunciação e Maria, são acompanhadas pela projeção em fundo do texto bíblico. Na segunda sala, dedicada às representações de *Natividade*, selecionou-se como peça chave a *Nossa Senhora do Leite*, representação local da renascentista *Madonna Lactans*, figura concebida para o exterior da capela mor da Sé Catedral na reforma de D. Diogo de Sousa.³ A colocação axial da escultura original na sala obrigava à interrupção da cornija, ultrapassada pela monumental figura, permitindo, por outro lado, a reposição do friso onde assenta, elemento arquitetónico de grande importância na cabeceira da Sé.

3 Dava-se a coincidência da figura ter sido removida do exterior, por questões de conservação, tendo sido colocada em substituição uma réplica.



Imagem 9_ Fotografia da Cornija Iluminação Piso 4 © Paulo Providência

Imagem 10_ Desenho de parede
Sala Natividade © TMSB e Rita
Carvalho





Imagem 11_ Fotografia interior
 Sala Natividade © Manuel Correia



Imagem 12_ Corredor de acesso à
 Sala da Paixão e Morte © Manuel
 Correia



REPRODUÇÃO DE IMAGEM
PROIBIDA
SEM A AUTORIZAÇÃO DO
AUTOR DO PROJETO, SEM
A AUTORIZAÇÃO DO
MUSEU DE ARTE SAGRADA DO
FUNCHAL

Imagem 13_ Desenho de parede Sala
da Paixão e Morte © TMSB e Rita
Carvalho

Na terceira sala, tira-se partido do corredor de acesso como espaço adicional de distanciamento na perceção da figura, para acentuar um crucifixo colocado sobre um suporte metálico em destaque sobre a parede (Imagem 12). Os suportes metálicos, em alumínio anodizado, geram fundos de recorte para as peças, ou mesmo o seu completamente – como ocorre com um tríptico da *Paixão de Cristo*, em que os dois volantes vazios assinalam a incompletude da peça. Nesta sala, a colocação autónoma de uma *Pietá* em granito, reforça a tridimensionalidade da peça permitindo a observação da sua face posterior, e quebra a organização bidimensional de suspensão de objetos nas paredes (Imagem 14, Imagem 15).

O corrente problema da legendagem das peças é resolvido com recurso a interposição de uma subtil barreira metálica a 40cm do pavimento, indicando o limite de aproximação às peças e permitindo a inscrição das legendas sem interferir com a sua leitura.

Como referido, pretende-se o contacto direto com os objetos, evitando quanto possível os écrans de vidro e reflexos de difícil controlo, restringindo a utilização de vitrines ao estritamente necessário - aos objetos de diminuta dimensão, tal como uma coleção de *Menino Jesus Bom Pastor* em marfim, uma *Fuga para o Egipto*, ou uma coleção de baixos-relevos em alabastro representando a *Deposição de Cristo*. As vitrines são realizadas em chapas de alumínio anodizado, vidros de joalheiro à face, desmaterializando a vitrine pela transparência do vidro.

O segundo núcleo comporta as salas dedicadas à história da diocese, e segue uma estratégia de exposição diversa, decorrente dos objetivos museológicos. Pretende-se, pela exibição de um conjunto de objetos referenciados a Bispos de Braga, traduzir a vinculação humana e cultural dos Bispos – sinais de cada tempo, da temporalidade de cada momento de construção da diocese. Trata-se, portanto, duma incursão no tempo histórico, um tempo a que acedemos por fragmentos que assinalam descontinuidades, erupções, acontecimentos.



Imagem 14_ Fotografia interior
Sala da Paixão e Morte
© Manuel Correia



Imagem 15_ Fotografia interior
Sala da Paixão e Morte
© Manuel Correia

A estratégia de exibição considera o deambular pelas memórias como alegoria física na construção do espaço; pequenos espaços são dedicados a temas específicos, e grandes espaços são povoados por caixas minimalistas que albergam no seu interior preciosos objetos (Imagem 16, Imagem 17). As caixas-expositor, construídas em vidro e suspensas dos tetos, incorporam informações adicionais, tais como a identificação e assinatura do bispo em referência (Imagem 18). Labirinto de memórias, a exposição alterna ainda pedras tumulares, um órgão portátil, uma tela panegírica. O caráter minimalista do desenho expositivo, incorporando estratégias de exposição da arte contemporânea minimalista – seja Donald Judd ou Richard Serra – procura precisamente fazer *aparecer* a condição material dos objetos na sua autonomia, integridade e rarefação, através da sua custódia nas caixas-expositores vazios (Imagem 20). O túmulo paleocristão que surge no início da exposição (Imagem 19), interroga-nos sobre o seu esvaziamento, a ausência do corpo, uma caixa aberta e vazia (Georges Didi-Huberman, 2011, p.17-27)

As condições espaciais concretas dos espaços destinados a este núcleo expositivo são de novo um elemento importante na conceção museográfica. Um baixo pé-direito disponível será a principal característica dos espaços consignados. Uma cenografia onde se acentua o caráter labiríntico da exposição e uma possível evocação dos primórdios catecúmenos da Igreja, e da diocese bracarense, resulta dessa característica espacial. As salas iniciais, no sentido do percurso expositivo, são caracterizadas por abóbodas, acentuando a compressão espacial. Em sequência, as duas grandes salas seguintes obrigaram a repensar o desenho das vitrines. Realizar as vitrines em suspensão, soltando completamente a continuidade do pavimento, produz um efeito de leveza e secundariza a opressão do parco pé-direito. A suspensão da estrutura metálica, e dos vidros temperados que configuram uma porta de correr de acesso ao seu interior, materializam as vitrines. A iluminação incorporada no teto permite mante-lo em sombra, mitigando a sua presença, e aumenta virtualmente o pé-direito.

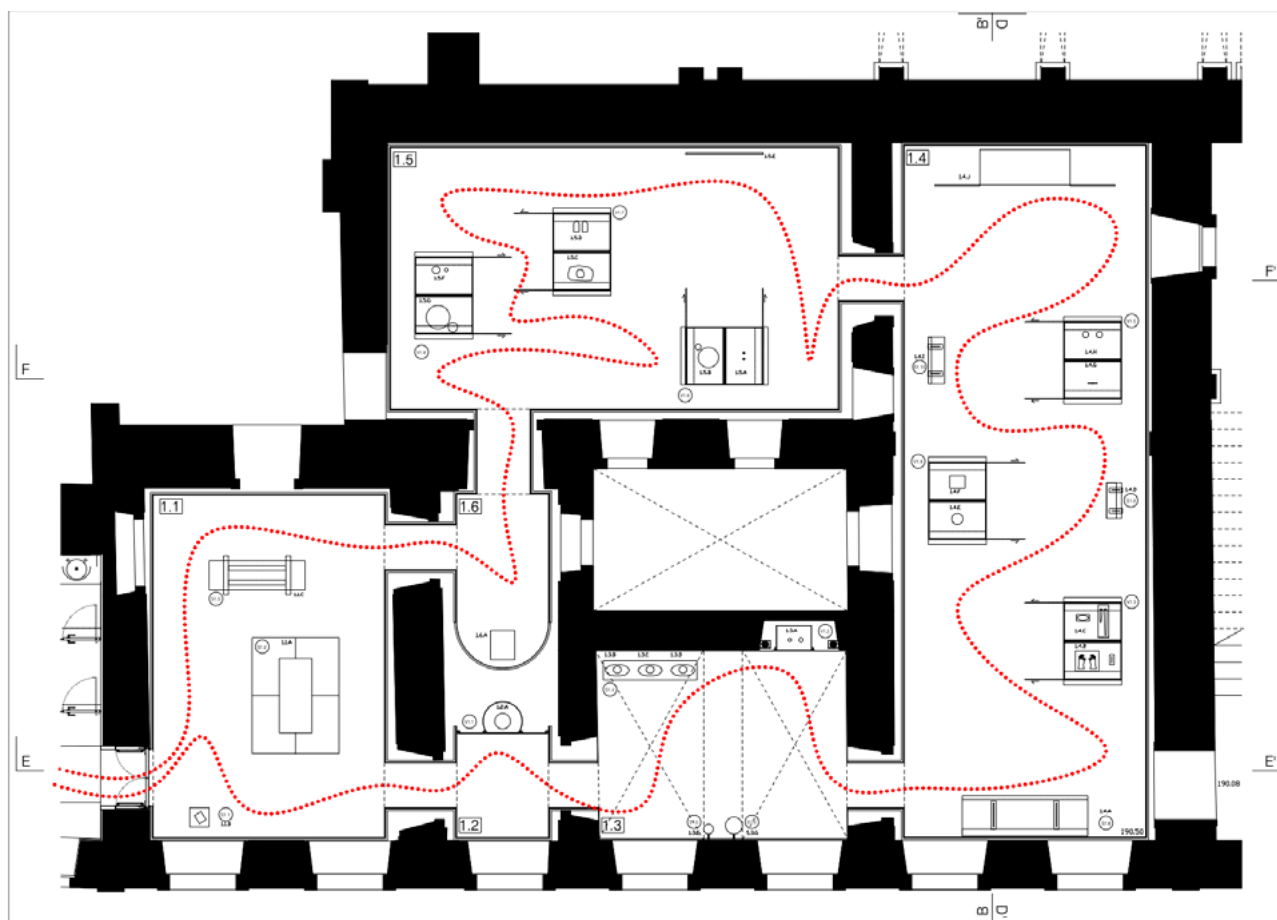
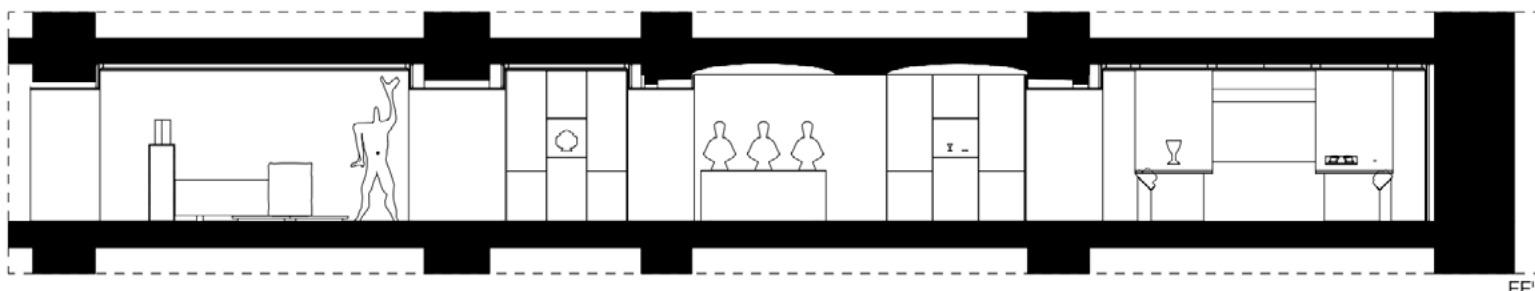
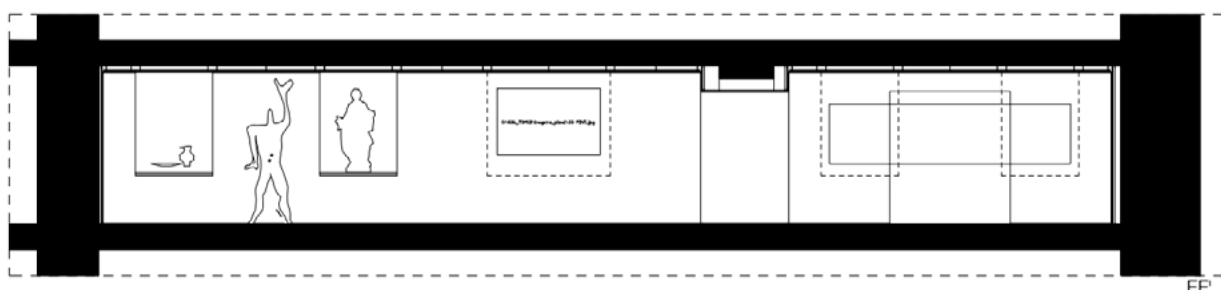


Imagem 16_Planta Iluminação
Piso 3 © Paulo Providência

Imagem 17_Cortes, Iluminação
Piso 3 © Paulo Providência



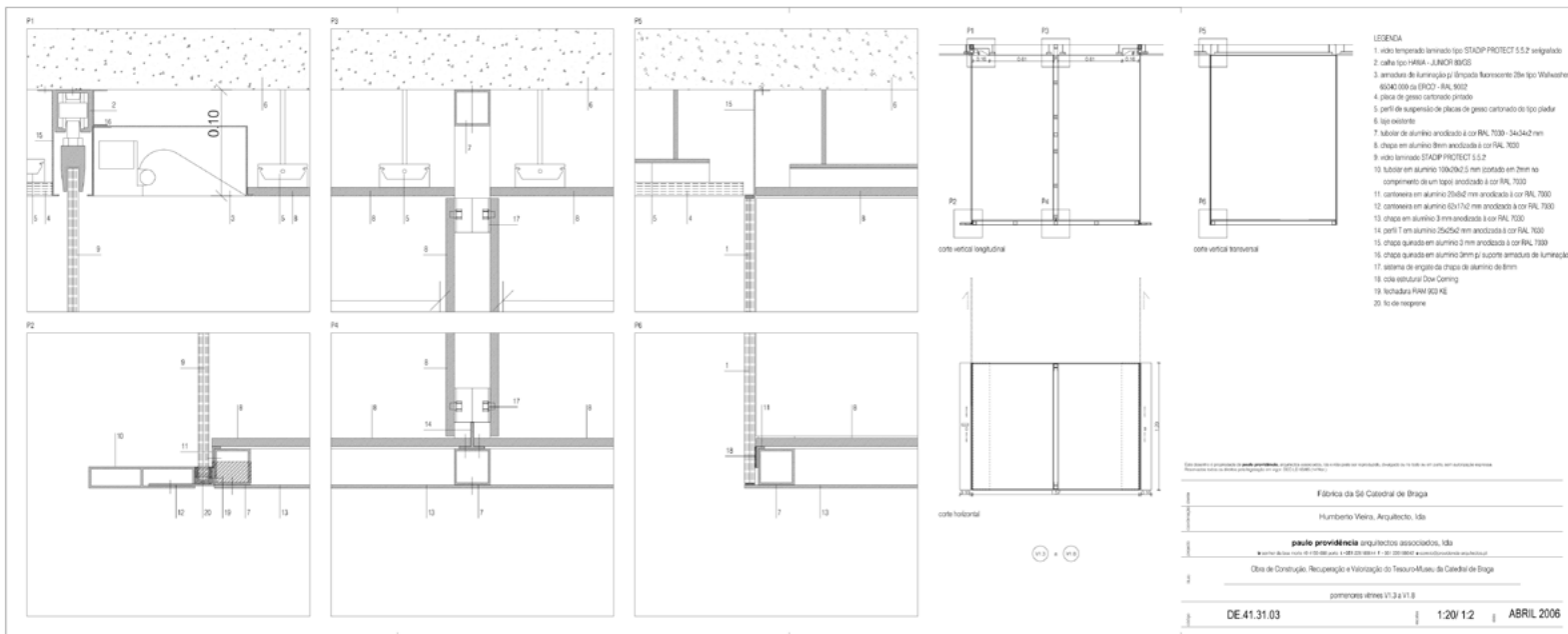




Imagem 19_ Fotografia montagem de Túmulo Paleocristão
© Manuel Correia

Imagem 20_ Fotografia interior Núcleo dedicado à História da Igreja em Braga, Sala 10
© Manuel Correia



Nesta secção, as três primeiras salas, dedicadas aos inícios da igreja Bracarense, apresentam um túmulo paleocristão (Imagem 19), em pedra calcária, uma sala evocativa de São Frutuoso, São Martinho de Dume e São Geraldo, onde se apresenta o cálice e patena de São Geraldo. Nas salas de maiores dimensões, um conjunto de vitrinas, associadas a cada bispo, exibem objetos de devoção ou característicos do bispo representado (Imagem 20). Algumas peças são colocadas em confronto com o ritmo labiríntico das vitrines, tais como a pedra tumular de D. Fernando Guerra, o órgão portátil de D. Diogo de Sousa, uma tela representando os feitos urbanos de D. Rodrigo de Moura Teles. O conjunto de salas culmina com o cadeiral do Bispo, do século XVIII.

CASAS DA RUA D. DIOGO DE SOUSA: OBJETOS LITÚRGICOS

As salas dedicadas à ourivesaria e à paramentaria, colocadas na sequência da visita, localizam-se nos edifícios de habitação de baixo pé-direito, objeto de forte reestruturação para colocação das infraestruturas de ar condicionado, escadas de emergência e monta-cargas de serviço (Imagem 2).

A estratégia seguida para a musealização das alfaias, objetos e paramentos litúrgicos seguem o modelo dos espaços para albergue de coleções nos séculos XVI e XVII, os gabinetes de curiosidade, modelo espacial que antecede o Museu do século XIX, como refere Barbara Maria Stafford (1994, p. 217-279).

Embora utilizando uma gramática de materiais comum à Casa do Cabido, os espaços são conformados integrando as vitrines no seu desenho, e conferindo um forte carácter pela continuidade dos acabamentos em pavimentos, paredes, vitrines e tetos. A continuidade dos materiais envolve o visitante, anula o efeito distanciador dos vidros das vitrines e destaca as peças em exposição. A continuidade é reforçada pela alternância dos pés-direitos das salas e a compressão dos espaços de vitrinas (Imagem 21).

A Sala de Ourivesaria está concebida como um cofre, uma arca ou um espaço de grande interioridade. O revestimento a madeira de nogueira americana, madeira com uma coloração castanho escuro, e veios castanhos e amarelos, em forte contraste com as paredes brancas e pavimento em mármore branco dos espaços exteriores de acesso, acentuam o carácter precioso do espaço, obrigando à execução de vitrines *in loco* (Imagem 22).

A Sala de Exposição de Ourivesaria é um espaço que comporta duas vitrines para a exposição permanente da coleção de ourivesaria: estas vitrinas ocupam uma parede completa e dispõem de ambiente de iluminação difusa e constante; o espaço onde o público circula é de pé-direito mais elevado, induzindo uma leitura das vitrinas como espaços côncavos; a continuidade do material de revestimento em nogueira americana, propicia vitrinas em perfeita continuidade com teto, paredes e pavimento (Imagem 23, Imagem 24). Essa continuidade é acentuada pela invisibilidade do vidro de proteção. A cor castanha escura e veio acetinado da madeira provoca contraste com o dourado das peças em ouro e prata dourada, fortalecendo a sua presença.



Imagem 21_ Secção pela extensão,
 Salas Ourivesaria e Têxtil, © Paulo
 Providência

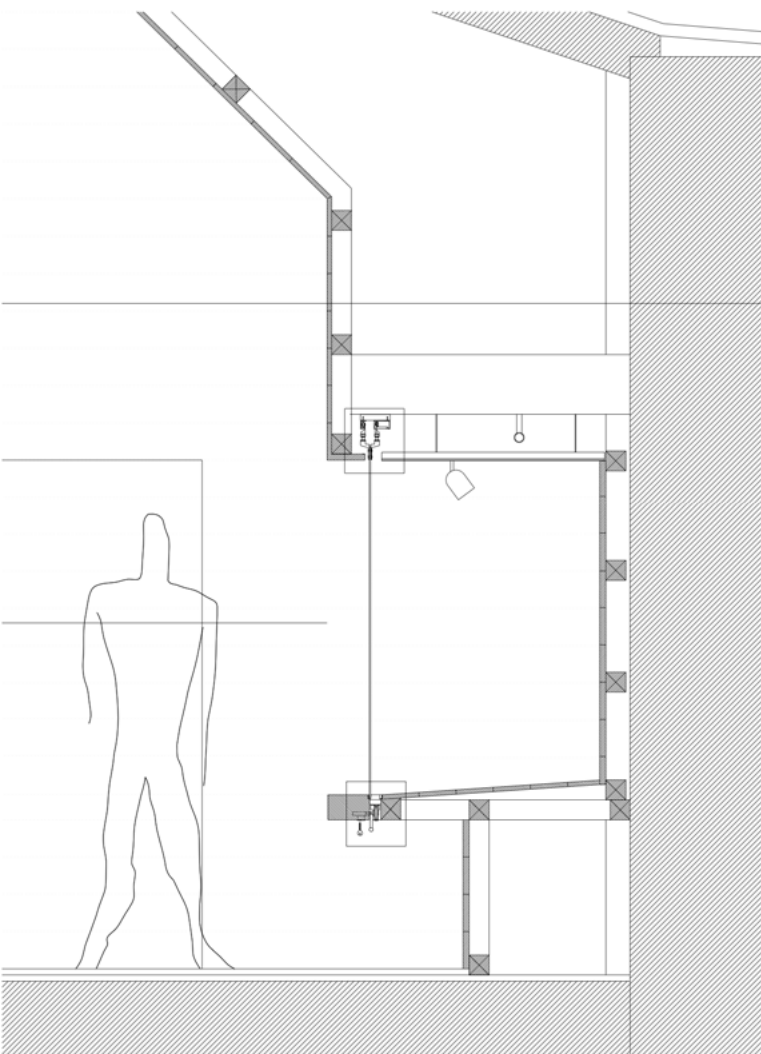


Imagem 22_ Pormenor Vitrine
 Ourivesaria, © Paulo Providência



Imagem 23_ Fotografia interior Sala
Ourivesaria © Manuel Correia



Imagem 24_ Fotografia interior Sala
Ourivesaria © Manuel Correia

Esta sala comporta uma terceira vitrina, na passagem entre os dois núcleos de ourivesaria; este espaço permite a instalação de painéis de vidro que poderão ser utilizados ora como corredor de informação sobre conteúdos específicos de uma montagem criando um labirinto dentro da sala de exposição de ourivesaria, ora como vitrinas complementares para montagem de peças em destaque da coleção. Este dispositivo mantém ativa a montagem da exposição permanente de ourivesaria, através da produção de conteúdos específicos decorrentes do período litúrgico, tal como o destaque de uma peça de conteúdo simbólico especial no Advento, no Natal, na Quaresma, na Páscoa, ou através da colocação de uma peça que mereça destaque por ter sido recentemente restaurada. Trata-se de um dispositivo que permite alguma flexibilidade de organização da sala, mantendo estabilidade dos seus elementos fundamentais de caracterização.

A Sala de Exposição de Têxtil, ou da Paramentaria, organiza-se através de um pé-direito elevado e dois espaços anexos sobrepostos com vitrinas para a colocação de peças de menores dimensões (Imagem 2, Imagem 21). O espaço de pé-direito elevado permite a colocação de peças de têxtil de grandes dimensões, tais como uma umbrela ou um pálio, e um par de manequins paramentados. Os dois espaços de pé-direito baixo são dedicados a peças de menor dimensão tais como mitras e manípulos no piso inferior, e frontal de altar no piso superior. As superfícies de fundo, quer das paredes quer das vitrinas, são estucadas em estuque veneziano cinzento, reforçando o destaque e coloração dos paramentos, assim como as técnicas e materiais de execução do têxtil (fio de ouro e outros materiais) (Imagem 25, Imagem 26).

Esta secção do museu necessita que as peças sejam substituídas com regularidade, dados o condicionamento de tempos e níveis de iluminação de exposição do têxtil.



Imagem 25_ Fotografia interior Sala Têxtil
© Manuel Correia



Imagem 26_ Fotografia interior Sala Têxtil
© Manuel Correia

CONCLUSÃO

Talvez mais do que noutra tipologia de Museu, o Museu de Arte Sacra associado a uma diocese tem um potencial único de integração da realidade, considerando um papel alargado na interpretação do conjunto monumental da catedral e o contexto físico e urbano onde se insere. Esse potencial é maximizado pela especificidade das coleções do Museu de Arte Sacra, oscilando entre qualidades de execução artesanais de alfaia e objetos litúrgicos, e a inalcançável apropriação das representações de culto, emblemas da experiência religiosa transcendental. A abordagem convencional, que vê nas obras de arte sacra expressões artísticas, decorrentes das objetivações da visão óptica e dos sistemas de representação perspécticos renascentistas, parece ser insuficiente para traduzir museograficamente a *aparição* propiciada por essas representações. A museografia do Tesouro-Museu da Sé de Braga deparou-se com esta questão, apontando algumas soluções possíveis, que passam pelo recurso a sugestões de contexto pela impressão de arabescos em paredes procurando repor a *aura* das obras, técnicas de iluminação que valorizam a sua tridimensionalidade e textura controlando desenhos de sombras numa aproximação mais háptica do que óptica, ou a realização de vitrinas de acentuação da condição material dos objetos, quando recurso indispensável. Uma estratégia diversa foi seguida na secção da história da igreja local, construindo um labirinto onde os objetos surgem em caixas-vitrines suspensas no espaço, alegoria da memória fragmentada do tempo histórico. O recurso a modelos espaciais com ressonâncias no gabinete de curiosidades, no *studiolo* renascentista, ou na Sala de Relíquias, completam as estratégias de exposição do Tesouro-Museu, nas áreas dedicadas às alfaia e objetos litúrgicos.

Podemos concluir que a capacidade comunicante e interface cultural do Museu - o que lhe permite ser instrumento operativo de cultura - implica uma museografia reflexiva, intérprete respeitadora dos objetivos museológicos e narrativas previamente estabelecidas, e atenta à investigação sobre os modos de olhar contemporâneos e futurantes dos legados patrimoniais.

BIBLIOGRAFIA

Belting, H. (2021). *Imagen y culto. Una historia de la imagen anterior a la era del arte*. Madrid: Akal.

Didi-Huberman, G. (2011). *O que nós vemos, o que nos olha*. Porto: Dafne.

Providência, P. (2005). *Tesouro Museu da Sé Catedral de Braga, Estudo de Condicionantes e Apoio à Elaboração do Programa Preliminar de Intervenção - Relatório Preliminar*, março de 2005 [apresentado à CCRN].

Providência, P. (2005A). *Tesouro Museu da Sé Catedral de Braga, Estudo de Condicionantes e Apoio à Elaboração do Programa Preliminar de Intervenção - Relatório Final*, dezembro de 2005 [apresentado à CCRN].

Providência, P. (2007). “Tesouro Museu da Sé de Braga, Museografia”. *Museologia.pt*, Instituto dos Museus e da Conservação, ano I, 1, 186-195. Disponível em: https://issuu.com/imc-ip/docs/museologia_n1.

Stafford, B. M. (1994). *Artful Science, Enlightenment entertainment and the eclipse of visual education*. Cambridge e Londres: The MIT Press.



ARTIGOS

CONVITE À PARTICIPAÇÃO

(CALL FOR PAPERS)



Sousa, Fernando & Providência, Francisco

Museu digital: Um olhar de especialistas

Digital Museum: A specialists view

MUSEU DIGITAL: UM OLHAR DE ESPECIALISTAS

DIGITAL MUSEUM: A SPECIALISTS VIEW

Fernando Sousa

fernando.sousa@ua.pt

Universidade de Aveiro – Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura

Francisco Providência

fprovidência@ua.pt

Universidade de Aveiro – Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura

NOTA BIOGRÁFICA DO AUTOR PRINCIPAL

Fernando Sousa é Designer, artista 3D e XR Developer. É mestre em Design e licenciado em Novas Tecnologias da Comunicação, pela Universidade de Aveiro.

Durante o seu percurso académico e profissional colaborou na produção de artefactos comunicacionais com recurso às tecnologias digitais, alguns dos quais posteriormente integrados em exposições temporárias e permanentes.

Os seus principais interesses de investigação são centrados na comunicação em plataformas digitais, interação homem-máquina, design da experiência tecnologicamente mediada e museografia.

RESUMO

A história da museologia é marcada pela discussão cíclica sobre qual o contributo efetivo da instituição museu para a sociedade. Atualmente, privilegiam-se as relações de diálogo com os públicos, numa museologia configurada ao serviço da sociedade, ou mesmo pela sociedade, estimulando e mobilizando cada comunidade ao agenciamento crítico e ativista de cada um dos seus membros, para incremento da consciência coletiva.

A evolução do ecossistema da informação e comunicação tem provocado alterações significativas nos comportamentos e expectativas do visitante – que agora manifesta desejos de participação, colaboração, partilha e representação pessoal – sugerindo a correspondente necessidade de adaptação do discurso museal. É nesta interpretação – de instituição configurada ao serviço do seu público – que as atuais tecnologias de informação e comunicação encontram uma oportunidade criativa, enquanto importantes sistemas de suporte à mediação cultural:

na conceção, construção e disseminação do conhecimento, para a proposição de novos significados.

O presente artigo ausculta cinco especialistas convocados pela museografia (contributos recolhidos em entrevistas semiestruturadas) e procura identificar estruturas e contornos essenciais para o desenho da *experiência tecnologicamente mediada* em contexto museográfico.

PALAVRAS – CHAVE

Design; Museografia; Média Digitais;
Interação Homem-Máquina;
Fenomenologia.

ABSTRACT

The history of museology is marked by the cyclical discussion about the effective contribution of the museum institution in society. Currently, dialogue relations with the public are privileged in a museum configured at the service of society, stimulating a desire for action in each community and seeking to deepen the critical awareness of each of its members.

The evolution of the information and communication ecosystem has caused significant changes in the visitor's behavior and expectations – who now manifest desires for participation, collaboration, sharing, and personal representation – suggesting the corresponding need to adapt the museum's discourse and communication approaches. In this interpretation – of an institution configured at the service of its society – current information and communication technologies find a creative opportunity, as essential support systems for cultural mediation: in the conception, construction, and dissemination of knowledge, for the proposition of new meanings.

This article focuses on the testimony of five expert specialists (professionals related to museography), collected in semi-structured interviews, and seeks to identify essential structures and contours for designing technologically mediated experiences in the museum domain.

KEYWORDS

Design; Museography; Digital Media;
Human Computer-Interaction;
Phenomenology.

INTRODUÇÃO

O século XX é marcado por um claro afastamento do museu relativamente à sua configuração mais tradicional de *museu vitrina* – designação proposta por Derrick de Kerckhove (1998, p. 175) – cujo objeto se centra na conservação patrimonial de coleções de objetos identificados como tendo algum tipo de valor cultural (Hein 1994:1; Moutinho 1989, p. 11).

Sob a observação do museu e suas práticas museais pela sociologia, nomeadamente pela análise do museu enquanto construtor societal, monitorizando as suas declinação ideológicas, políticas e educativas na década 70, a função primordial de reunir, conservar, expor e investigar foi gradualmente subvalorizada, assistindo-se a uma reconfiguração dos parâmetros da museologia, agora centrados no papel educativo dos seus públicos e no desempenho do curador a quem é solicitada a construção de uma narrativa social e política (Brown & Mairesse 2018, p. 4). Derrick de Kerckhove (1998, p. 179) designará este modelo como *museu ponto de vista* – antecipando o seu papel mobilizador – no qual o museu se responsabiliza pela difusão de conhecimento e procura constituir-se agente de intervenção e mudança social através da sua comunicação ao mundo contemporâneo.

Nos estudos de John Falk e Lynn Dierking (2016), é reforçada a necessidade de reconexão com os públicos, através de estratégias que visem a ampliação das relações de diálogo entre os indivíduos e os artefactos musealizados – com o objetivo de criar experiências expositivas significantes e adaptadas aos novos comportamentos e desejos de participação, colaboração e identificação pessoal (Simon, 2010). É nesta interpretação – de instituição configurada ao serviço do seu público – que o museu procurará acompanhar as mais recentes tendências tecnológicas de mediação (Moutinho 1989, p.1).

Se o Design se caracteriza pelo desenho de artefactos, dispositivos e serviços de mediação cultural dele dependerá, para além da mera apropriação e uso da tecnologia, a configuração e concretização da museologia, entendida como propósito de compreensão e questionamento crítico sobre as consequências futuras dos seus contributos (Providência 2015, p. 13).

METODOLOGIA

Esta investigação é de carácter qualitativo (exploratória), com base em princípios indutivos, ensaiando-se uma abordagem fenomenológica, já que se baseou na percepção e julgamento de especialistas – *profissionais convocados pela museografia e museologia* – em torno da *integração digital* e da *experiência tecnologicamente mediada* em contexto museográfico – contributos recolhidos em entrevistas semiestruturadas.

A amostra por conveniência é composta por cinco especialistas (informantes-chave) – que abrangem o exercício do design, da curadoria, coordenação e instalação aplicado à museografia e museologia – de diferentes gerações, países de origem e com um percurso profissional reconhecido.

Como sugere Gray (2014, p.398) a Tabela 1 sintetiza o perfil de cada especialista:

Especialista (E)	Principais Ocupações e Anos de Experiência		Qual. Académicas
Francisco Providência (E1)	Designer + Docente + Investigador	+30	Doutorado Design
Helena Barranha (E2)	Curadora + Docente + Investigadora	+20	Doutorada Arquitetura
Miguel Palmeiro (E3)	Designer + Docente	+20	Licenciado Arquitetura
Pablo von Frankenberg (E4)	Curador + Investigador	+10	Doutorado Arquitetura
Sara Barriga Brighenti (E5)	Subcomissária + Coordenadora	+15	Mestre Artes Visuais

Imagem 1_Tabela com o perfil (simplificado) de cada especialista entrevistado.

As entrevistas foram realizadas à distância – por videoconferência na plataforma *Zoom Cloud Meetings* (Zoom Video Communications 2021), atendendo à situação pandémica à data (Presidência do Conselho de Ministros 2021) – e conduzidas como relativo grau de liberdade, atendendo ao seu carácter semiestruturado.

As entrevistas basearam-se em questões focadas em três objetivos (O):

(O1) Conhecer o entendimento do especialista relativamente ao significado, pressupostos e consequências da *integração digital* em contexto museográfico;

(O2) Conhecer a perspetiva do especialista relativamente ao papel e responsabilidades do museu, no presente e no futuro, enquanto instituição cultural;

(O3) Delimitar eixos de problematização relativamente à inscrição do *digital* no museu.

As entrevistas realizadas demoram, em média, uma hora. A entrevista de menor duração conta com 45 minutos e 55 segundos e a entrevista de maior duração conta com 1 hora, 4 minutos e 59 segundos.

Todos os especialistas entrevistados autorizaram a gravação da entrevista (vídeo e áudio), manifestando o consentimento relativamente à referenciação do seu nome ao depoimento e respetiva publicação e divulgação dos dados recolhidos¹.

As falhas decorrentes da latência (esporádicas) foram devidamente identificadas na transcrição, visando a clarificação (por parte do especialista) de palavras impercetíveis na gravação. Apenas uma das entrevistas foi interrompida devido a uma falha na ligação, tendo sido retomada 15 minutos mais tarde. A ocorrência foi devidamente sinalizada.

1 A recolha de dados respeita a Diretiva do Regulamento Geral de Proteção de Dados (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu, Conselho de 27 de abril de 2016.

Processo de codificação

Uma abordagem qualitativa implica a exploração e análise de estruturas que geram o conteúdo específico e único de cada representação pessoal do mundo. Parte deste processo consiste na interpretação de significados e esta é uma questão hermenêutica. O desenho qualitativo estuda a mediação simbólica e permite resgatar o espaço da subjetividade: captar a dimensão específica em que o ser humano é tipificado como tal (Flick, 1998).

Com esse propósito foram solicitadas entrevistas a especialistas experientes convocados pela museografia e museologia, com o intuito de recolher informação relativa ao seu conhecimento tácito e crítico sobre a digitalização do museu pelos seus agentes.

Nessa perspetiva, Gray (2014, p. 604) enuncia um conjunto de princípios metodológicos inerentes ao processo de codificação de dados numa análise qualitativa.

O primeiro passo prende-se com a organização e preparação da informação recolhida para análise – transcrição das entrevistas. As entrevistas foram parcialmente transcritas, tendo sido selecionadas as declarações e contribuições consideradas relevantes no âmbito da investigação. Neste processo, as palavras ou frases repetidas foram omitidas. A validação do texto, após leitura do especialista entrevistado, implicou a sua reescrita, com vista a uma maior clarificação dos conteúdos. Pretende-se assegurar o detalhe da transcrição, uma vez que a transformação do discurso oral do entrevistado em texto constitui uma substanciação da realidade (Flick, 1998).

O segundo passo centra-se na codificação propriamente dita. O processo de codificação dos dados implica a leitura iterativa do conteúdo transcrito (após validação do especialista), e respetiva indexação e categorização da informação em códigos – perspetivando-se a construção de uma estrutura de ideias temáticas, pela identificação de conceitos e emergência de eventuais relações entre os fenómenos (Gibbs, 2007).

No âmbito desta investigação, poderá considerar-se a adoção de uma abordagem de codificação estrutural (dedutiva) no sentido em que o carácter semiestruturado da entrevista indicia a existência de um quadro de conceitos (ou códigos) predefinidos considerados pertinentes para análise e exploração e que refletem o objetivo do estudo – como no caso do *significado do digital* e das dimensões de *memória, subjetividade e temporalidade*.

No entanto, considera-se a abordagem de codificação adotada amplamente indutiva (exploratória), pela emergência de códigos puramente baseados nos dados, permitindo que novas impressões moldem a interpretação em direções não previstas inicialmente – perspetivando-se a análise de conteúdo temática.

Para a codificação recorre-se ao NVivo 12 (QSR International, 2021) – software de análise qualitativa – que permite uma agilização do processo de revisão e codificação textual, etapa necessária para efetuar a análise das informações obtidas no decurso das entrevistas, após a sua transcrição e validação por parte dos especialistas.

O objetivo principal da análise passará por condensar informações e identificar estruturas essenciais subjacentes à experiência vivida do fenómeno, procurando responder ao objetivo da investigação.

SIGNIFICADO DO DIGITAL



El define *digital* enquanto:

Oposição por alteridade ao analógico – qualquer coisa tecnicamente mediada por um sistema eletrónico baseado em processos de comunicação algorítmica e que implica sempre

um complexo sistema de codificação e decodificação da informação, normalmente oculto, mas intercedido por uma plataforma de mediação (cultural).

E5 partilha a definição, relacionando o digital com o que “não é físico e tangível”, corroborando a descrita oposição na sua caracterização do “universo dos museus, que é, em geral, feito de tangibilidades”.

E3 conta que o digital emerge na sua vida, pessoal e profissional, “naturalmente enquanto ferramenta” – e que este deverá ser entendido, “não como um fim em si mesmo, mas como um meio”; um instrumento (facultativo) para a resolução de determinado problema.

E1 explica que, “numa visão mais superficial”, o digital pode ser entendido como de qualidade moral neutra – “dependendo da sua programação e integração no próprio exercício museográfico” – mas que um “pensamento mais profundo” revela diferenças radicais entre o meio digital e o meio analógico: “o meio digital é sempre um meio de simulação – um simulacro”.

E2 reconhece a possibilidade destas duas abordagens, mas propõe um olhar sobre o digital “do ponto de vista da cultura contemporânea”: para lá da sua dimensão tecnológica, “bastante pragmática e operativa”, de modo a considerar processos que “muitas vezes antecipam largamente o surgimento das tecnologias” e as “reconfiguram na sociedade e na cultura”. Torna-se imperativo um pensar sobre o digital com um “sentido holístico”: atendendo à relação humana “com esta dimensão abstrata, codificada e mediada por dispositivos eletrónicos”. A especialista considera que “cada vez faz menos sentido” esta “suposta dicotomia” entre o digital e a “esfera dita analógica”, apologia que preconiza, no contexto cultural, um funcionamento das coisas numa lógica de “transposição direta” e coloca à margem do discurso problemas estruturais, associados à inclusão e literacia, por exemplo.

Em consonância, E4 considera que estes processos baseados em códigos binários, normalmente ocultos, (re)direcionam significativamente a sociedade contemporânea para uma abordagem “binária”

de pensamento e atuação no mundo. O especialista acredita que a evolução no campo da computação quântica, atendendo à sua capacidade de funcionamento num regime de simultaneidade e sobreposição – por oposição ao registo dos processos baseados em códigos binários (digitais) – irá “gradualmente alterar a perceção e a compreensão humana do mundo”. Para além do incremento na velocidade de processamento, trata-se, sobretudo, de uma nova possibilidade de pensar e atuar sobre o real, conclui.

TEMPORALIDADE, MEMÓRIA E SUBJETIVIDADE

É transversal o reconhecimento da influência exercida pela presença dos sistemas de mediação *digital* no museu na reconfiguração das dimensões de *temporalidade*, *subjetividade* e *memória*. Alguns especialistas estabelecem, inclusivamente, vínculos e correlações entre as diferentes dimensões. Evidencia-se a crescente dificuldade de separação clara entre a dimensão *digital* inerente à atividade humana – pessoal e profissional – e a “esfera dita *analógica*” (E2); a diluição das barreiras entre o natural e o artificial; a simbiose entre “o humano e o robótico” (E1). “Cada vez mais o mundo onde nos movemos é híbrido” (E2).

Temporalidade

Na reflexão sobre esta dimensão, E2 e E4 introduzem o conceito de *simultaneidade*.

E2 descreve o fenómeno como “uma espécie de duplo tempo” – a sobreposição do *tempo da visita* e o *tempo dedicado à relação com a*

máquina – sugerindo que a permanência nesta lógica de *temporalidade* poderá significar “a perda da noção do presente” e do significado da experiência e do momento de visita ao museu: “da forma de como esse momento de se diferencia de outros momentos” do quotidiano. Esta *simultaneidade* é, em parte, acentuada pela autonomia tecnológica do visitante, que transporta consigo o *digital* – a *hibridez* – para o espaço do museu – mesmo quando apenas confrontado com exposições físicas ou *analógicas*.

E4 define *simultaneidade* atendendo à capacidade de o museu suportar a multiplicidade discursiva: de produzir e comunicar múltiplas camadas de significado de forma dinâmica e flexível. Associada à tecnologia digital, a *simultaneidade* permite circunscrever a percepção do observador a camadas de informação específicas, de forma pormenorizada, ou ampliá-la (estendê-la) numa visão panorâmica que viabiliza a observação de uma perspetiva global (contextualizada), facilitando a descodificação e interpretação de múltiplos significados, numa exposição, em simultâneo. No entanto, o especialista ressalva que esta condição não é apanágio da tecnologia digital.

E5 recorda os contributos de Mihaly Csikszentmihalyi (1975) e a possibilidade de entrada num “estado de suspensão da realidade”. E5 aborda uma das características fundamentais da experiência em fluxo – a *distorção da temporalidade* – apontando a sua relação com a memória e a experiência subjetiva. Os cenários de suspensão de *temporalidade* são caracterizados pela “perda da noção do tempo”, e alimentados pelo reencontro do visitante com “todo um universo de referências” (evocadas pela *memória*) no confronto direto com os artefactos. No entanto, são também descritos cenários de *extensão da temporalidade* – nos quais “5 minutos parecem 5 horas” – e que ocorrem, sobretudo, diante do público infantojuvenil e/ou na comunicação de coleções de maior complexidade, sugerindo a correspondente necessidade de adequação do discurso.

Esta “perda da consciência do próprio tempo” é ainda abordada por E1, que sugere uma maior propensão para a ocorrência do fenómeno no decorrer da experiência imediata de interação com os dispositivos técnicos, condição que suplanta o seu significado.

Subjetividade



E2 considera que a *simultaneidade*, associada aos recursos digitais, afeta e condiciona a experiência subjetiva do visitante – pelo privilegiar de um envolvimento emocional na experiência. A interferência na *subjetividade* surge, por um lado, no empurrar para uma experiência de diversão superficial que dificulta o desencadear de “emoções mais profundas de descoberta e empatia, algo que requer tempo”; por outro, pela criação de experiências de maior impacto emocional, como no caso das experiências imersivas em Realidade Virtual (RV).

E1 centra a questão da *subjetividade* na relação do Homem com a própria simulação humana, processo que “implicará a sua gradual contaminação”, “dependência tecnológica e reificação técnica”. O resultado é o progressivo e irracional condicionamento da sua “exercitação individual”, da sua “representação e percepção enquanto indivíduo” e da “sua própria subjetivação”.

Esta confiança na máquina cria, em teoria, uma disponibilidade do cérebro para outras aquisições e realizações; mas o que acontece, na verdade, é que o cérebro não é ocupado com outras coisas – simplesmente perdemos essa relação de autonomia e passamos a transferir para a máquina a nossa própria competência anterior (E1).

Este processo de “total ‘coisificação’ humana” – protagonizada por “interpretes viciadas do mundo” – é comprovado em inúmeros cenários do quotidiano em que “já não é o Homem que usa a máquina, mas a máquina que usa o Homem” – condição que perpetua e preconiza “reações repetitivas e acríticas”, esclarece-nos E1.

E4, na sua reflexão, sugere que os sistemas de mediação digital são, por vezes, caracterizados por um excessivo *aparato tecnológico*,

condição que os torna, tendencialmente e paradoxalmente, concludentes, indubitáveis e altamente persuasivos. De acordo com o especialista, esta característica dos média digitais – associada, por exemplo, a modos de visualização como a Realidade Aumentada (RA) ou a RV – poderá repercutir-se na diminuição da capacitação crítica do visitante: a sua capacidade de duvidar e questionar o conteúdo (efetivo) apresentado, justamente pela aparente evidência de mediação. Muitos dispositivos técnicos com os quais interagimos no nosso quotidiano são desenhados de modo a promover a dependência tecnológica. A perceção de determinado equipamento enquanto extensão humana – o *corpo tecnológico* – propicia esta relação de dependência, bem como a redução do distanciamento crítico – a *subjetividade* – conclui.

E5 considera esta condição particularmente perigosa, atendendo à capacidade dos média digitais para a construção e geração de narrativas, podendo constituir uma “arma de propaganda altamente sedutora para contar uma história única”; “a ilusão da verdade”. Perante esta conjuntura, a especialista recorda que os “museus são lugares de *subjetividade*” e que esta condição, “pensando no digital, é quase como se adicionássemos uma outra camada de possibilidades ao museu”.

Memória

/

Torna-se evidente a “perda da relação de autonomia” e “respetiva transferência de competências humanas para a máquina” no momento de reflexão sobre a influência da tecnologia digital na *memória* de visita ao museu. “A facilidade com que passamos a confiar no dispositivo técnico traduz-se na incapacidade e na perda da necessidade de evocar a *memória*, uma vez que toda a ‘realidade’ passa a estar disponibilizada na máquina” (E1).

E5, na sua reflexão, estabelece a relação entre a *subjetividade* e a *memória* – dimensões “perfeitamente interligadas” – sugerindo que a narrativa construída pela *memória*, a médio/longo prazo, não corresponderá à realidade objetiva (ou a uma eventual descrição dada imediatamente após a experiência), mas estará “completamente entrosada com significados emocionais” dessa experiência de visita ao museu.

E4 estabelece a mesma relação, sugerindo que a retenção da experiência museal na *memória* dependerá do contacto direto com os objetos expostos: do confronto com a fisicalidade, a presença e a percepção direta de obras de arte e artefactos culturais – que captam a atenção e intrigam o visitante. E3 e E5 justificam este fenómeno pela dificuldade de replicação da experiência de contacto direto estes referentes fora do espaço do museu. E5 acrescenta ainda que: “o facto de eu ver e sentir a fisicalidade de determinado objeto não significa que eu compreenda a sua mensagem”.

Neste sentido, E4 perspetiva que este contacto poderá ser utilizado como um mecanismo para obtenção da atenção do visitante, circunstância na qual a *tecnologia digital* (integrada numa lógica de complementaridade) poderá facultar informação adicional ao visitante sobre os artefactos expostos, garantindo uma maior retenção dos conteúdos na *memória*. E3 considera fundamental esta potenciação do discurso museográfico que deriva do confronto físico com os objetos – do contacto direto e da experiência senso motora – para a compreensão do conteúdo e apreensão do seu significado.

E2 reporta-nos ao estudo de Brendan Ciecko (2019) apresentado na conferência internacional *Art, Museums, and Digital Cultures* (2021) que comprova, “de forma menos ambígua”, a influência exercida pelas tecnologias e respetiva interferência na *memória* de visita ao museu. O estudo compara quatro tipos de experiência de fruição da mesma obra de arte (pintura): a percepção direta (sem mediação *digital*) da obra de arte; a visualização de uma reprodução digital bidimensional, a visualização num regime de sobreposição em RA; e a visualização num *ambiente completamente sintetizado* em RV. As conclusões

do estudo indicam uma maior prevalência na memória a longo prazo e um incremento significativo da atividade cerebral e processamento da informação na experiência de visualização em RA (p. 5).

E4, na sua reflexão sobre o mesmo estudo, aponta como eventual fragilidade esta declinação para a visualização de uma obra de arte singular, lembrando que a visita ao museu é caracterizada, geralmente, pelo contacto discreto com múltiplos artefactos culturais distintos. Não obstante, E2 reforça a importância de consideração destes indicadores enquanto pistas para um posicionamento crítico relativamente à *integração digital* no museu, “justamente pela evolução da hibridez”.

A LUDICIDADE NO MUSEU



E5 recorda que:

O que se espera do museu hoje é que nos provoque uma reação, um pensamento ativo, a curiosidade, a ideia de que há sempre uma descoberta por detrás daquilo que me está a ser mostrado e também a expectativa de ação-reação, de surpresa e de exploração de algo que eu desconheço.

Estes são elementos que têm em comum o universo do lúdico e que podem ser explorados ao nível da linguagem e dos sistemas digitais. O cruzamento entre a oferta do conhecimento e a recreação (lazer), em contexto museográfico, propicia a “criação de um produto muito apetecível”, acrescenta.

Não obstante, E1 e E2 alertam-nos para a frequente tentação de atribuição de um comportamento lúdico à tecnologia digital, elemento que, por vezes, adquire um protagonismo excessivo e nem sempre contribui eficazmente para a exposição, podendo constituir, inclusivamente, “um fator distrativo” – ainda que este fator possa ser admitido como “momento de decompressão” ao longo da exposição. Esta excessiva prevalência do lado lúdico – através de estratégias de *gamificação* (E2) – surge frequentemente associada a modos de visualização como a RA, a RV e a atividades que privilegiam o automatismo da rapidez de resposta e comportamentos reativos, cíclicos e mecânicos que absorvem a capacidade intelectual e crítica do utilizador (E1).

E2 perspetiva ainda interferências na subjetivação do visitante – *condicionamento emocional* – e reforça a importância e a responsabilidade de preparar os públicos (especialmente os mais jovens) para “a experiência do conhecimento”; de suscitar “emoções mais profundas de descoberta e empatia”; de sensibilizar para experiência estética.

Os três especialistas (E1, E2 e E5), na reflexão sobre a problemática, reconhecem, tanto a dificuldade como a necessidade (incontornáveis) de garantir um equilíbrio entre a dimensão lúdica – a diversão superficial inerente à relação com a máquina – e “a capacidade de escaparmos à alienação pelo próprio dispositivo”, que se manifesta pelo suplantar da informação a comunicar em benefício de uma ocupação física e mental que não constituem claros contributos para a produção de conhecimento ou visam promover a capacitação crítica do visitante, condicionando-o emocionalmente.

A EXPERIÊNCIA MUSEAL ÓTIMA

Para E1, a *experiência museal ótima* “seria aquela que permitisse adquirir a consciência sobre a própria existência a partir dos objetos conservados e comunicados no museu” oferecendo “uma oportunidade de questionamento da realidade, do mundo e do tempo presente” visando promover a capacitação do visitante para “a produção da sua própria discursividade”; a reflexão e interpretação dos objetos “a partir da sua própria experiência existencial” – “*tornando-os prestáveis em tempo útil da sua própria existência*”, garantindo, assim, o respeito pela subjetivação do visitante enquanto indivíduo destinado à liberdade e à autodeterminação.

“Isto significa que cada visitante não só é uma presença como um pensamento ativo nesse espaço” e que o museu passa “de uma lógica de democratização para uma lógica de democracia cultural” – despojado de um *modus operandi* autoritário e prescritivo em benefício de um “pensamento de escuta, horizontalidade e partilha” (E5).

Esse processo de mediação (cultural) deverá garantir a “liberdade e o acesso a várias camadas de conhecimento de forma não impositiva”, de modo a possibilitar a construção de um percurso próprio: o controlo do fluxo e da *temporalidade* expositiva; a escolha associada à existência de vários suportes e recursos de mediação integrados numa lógica de complementaridade – objetivando-se a autonomia, a flexibilidade e a personalização da experiência de visita (E2 e E5). E2 reforça ainda a importância de “dar tempo” ao visitante: a relevância de prolongar o contacto direto com os artefactos e proporcionar condições para reflexão sobre o seu significado e a construção das suas próprias perguntas, “antes de imediatamente facultar as respostas”.

E3 considera que o museu é, sobretudo, um “lugar de dúvidas” e sublinha a importância do desenho e implementação de “ferramentas” e estratégias de diálogo que possibilitem questionar o conteúdo apresentado; promotoras do interesse, do pensamento crítico e da consciência do significado da experiência e respetivas implicações.

Esta “oportunidade de questionamento da realidade, do mundo e do tempo presente”; a “possibilidade de diferença” – responsabilidade imputável ao museu – transcende o seu espaço. O museu prepara e exercita a capacitação crítica do visitante para espaços e contextos fora do seu domínio (E4). A capacitação crítica do visitante será desenvolvida mediante o reconhecimento e revelação – por parte do curador (e restantes profissionais convocados pela museografia) – de que o museu se trata de uma instituição dinâmica, mutável e sob constante vigilância reflexiva, em torno das suas práticas, valores e significado. E4 reconhece, assim, a necessidade de abertura aos públicos desta condição, na esperança de que este dinamismo culmine na tomada de consciência e perspetiva; no reconhecimento das contingências e relatividade das coisas e do mundo.

O encontro com alguma coisa nova; uma nova perspetiva – “a chamada epifania” – não se finda na aprendizagem de novos conteúdos: “é encontrar-me a mim em corpo numa situação completamente nova na minha vida, sabendo que é um sítio seguro”; é ver “que se acrescenta um mundo ao mundo que já conhecia” (E5). Em similitude, E3 descreve que “a *experiência museal ótima* é a de ser surpreendido”. Esta surpresa poderá ser uma experiência estética; de apreensão de conhecimento (ou significado); o desmontar de todo um conhecimento dado como adquirido ou uma experiência autotética.

E1, E4 e E5, na sua descrição, sublinham a importância da *pluralidade* e da *multidimensionalidade*: a comunicação de múltiplas interpretações da realidade. O museu não deverá comunicar uma mensagem específica; “não deverá ser um espaço prescritivo, autoritário e de histórias únicas, como são os objetos” (E5).

Nós vivemos num mundo onde prezamos a liberdade: liberdade na forma como interpretamos, como vemos e como contamos uma história. O mundo onde vivemos é absolutamente plural, multidimensional e diverso e os museus tem de ter esta consciência de que, sobre cada história e cada objeto, há muitas maneiras de o ver (E5).

Para E1, a ideia de *museu* está sempre associada à promoção de determinados valores: “o que de mais valioso culturalmente temos é aquilo que guardamos nos museus, desde o tipo de objetos que ali preservamos, aos discursos que construímos para os selecionar e contextualizar”. O discurso museográfico, enquanto construção narrativa sobre a “realidade, o mundo e o tempo presente”, deverá comunicar a existência de múltiplas interpretações e promover a construção e disseminação de novas leituras e perspectivas sobre essa mesma realidade, “tantas quanto os indivíduos que o visitem”.

Uma vez que é impossível alcançar a neutralidade, que se apoie a proliferação e multiplicidade discursiva, permitindo a cada cidadão encontrar-se a si próprio através do museu e aprofundar a perspectiva que decorre da sua própria consciência, enquanto indivíduo, fundada na sua própria experiência existencial autobiográfica (E1).

E5, no decorrer da sua reflexão, aponta ainda para a existência de uma dimensão subjetiva inerente à *experiência museal ótima*, atendendo ao contexto pessoal de cada sujeito em particular, recordando que cada visitante traz consigo “todo um universo pessoal” e “todo um conhecimento prévio” – dimensões intrinsecamente relacionadas com a forma como este se posiciona e entrelaça com o mundo. Neste âmbito, a especialista sugere que a perceção de *experiência ótima*

dependerá do alinhamento entre o contexto pessoal – um conjunto de expectativas, interesses, motivações – e o que “o museu oferece em determinado momento”.

É com a tónica nesta dimensão subjetiva que E4 termina a sua descrição sobre a *experiência museal ótima*, ao inferir que esta é, talvez, uma “experiência de curadoria impossível”, circunstancial, e criada pelo mero “acaso”.

CONCLUSÃO



Considera-se que a análise de conteúdo temática expressa no presente artigo, e que resulta da realização de entrevistas semiestruturadas a cinco especialistas – *profissionais convocados pela museografia e museologia* – possibilita delinear um conjunto de recomendações (R) – centradas na *sustentabilidade*, na *acessibilidade* e na preservação da *subjetividade* do visitante do museu – para a *integração digital*.

O Design da mediação (cultural) digital, atendendo aos objetivos e responsabilidades sociais do museu e ao *olhar dos especialistas*, deverá:

(R1) ser integrado com um sentido holístico, numa perspetiva de sustentabilidade, à medida de cada instituição, programa, missão e património em particular;

(R2) garantir o acesso a múltiplos suportes e recursos de mediação distintos (para além dos sistemas digitais), de forma não impositiva, oferecendo a possibilidade de construção de um percurso próprio, pelo controlo do fluxo de circulação e da temporalidade expositiva – objetivando-se a autonomia, a flexibilidade e a personalização da experiência;

(R3) promover a criatividade e a capacitação crítica do visitante para a produção da sua própria discursividade, apontando para o diálogo bidirecional, alicerçado no pensamento de “horizontalidade, escuta, e partilha” da instituição enquanto lugar para questionar melhor a realidade e o tempo presente. No domínio *participativo*, manifestar capacidade de resposta significativa às ações e contribuições do visitante durante e após a experiência de visita;

(R4) garantir o equilíbrio entre a dimensão lúdica – a diversão associada à relação com a máquina; a oportunidade de descompressão e interatividade numa lógica de ação-reação – e os momentos de transferência e produção (efetiva) de informação e conhecimento;

(R5) promover a proliferação e a multiplicidade discursiva – a possibilidade de diferença – garantindo o acesso a múltiplas camadas de conhecimento e significado, objetivando-se (R3). Apesar da importância da personalização da experiência referida em (R2), importa ressaltar que esta personalização poderá privilegiar um contacto preferencial e seletivo, atendendo ao contexto pessoal – expectativas, motivações, conhecimento anterior – de cada visitante. A multidimensionalidade procura facilitar e promover o encontro com novas perspectivas e diferentes (re)apresentações do mundo – visando a criação de um espaço heterogêneo (tal como são os públicos) e de desconstrução, por oposição ao cultivo preferencial (do visitante) e ao conhecimento canónico (da instituição).

Considera-se que a *integração digital* no museu amplia, não só a urgência de resolução problemas estruturais, mas, sobretudo, a necessidade de preservação do museu enquanto lugar de *subjetividade*: para que quem o visita se possa distanciar das coisas, mas também de si mesmo; para que possa encontrar um conhecimento que transcenda a trivialidade e que possibilite uma compreensão clara da essência de cada conteúdo, distinguindo, assim, o momento de visita de outros momentos do quotidiano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brown, K., & Mairesse, F. (2018). The definition of the museum through its social role. *Curator: The Museum Journal*, 61(4), 525–539. Disponível em <https://doi.org/10.1111/cura.12276>

Ciecko, B. (2019). Neurological Perceptions of Art through Augmented & Virtual Reality. *White Paper*. Disponível em: <https://bit.ly/3eWvWSR>

Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety*. 1st ed. São Francisco, California: Jossey-Bass Publishers.

Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The Museum Experience*. Londres e Nova Iorque: Routledge.

Flick, U. (1998). *An Introduction to Qualitative Research*. Londres: Sage Publications.

Gibbs, G. R. (2007). *Analyzing Qualitative Data*. Londres: Sage Publications.

Gray, D. E. (2017). *Doing Research in the Real World*. 3ª ed. Londres: Sage Publications.

Hein, H. (1994). Institutional Blessing: The Museum as Canon-Maker. In C. C. Gould & R. S. Cohen (Eds.), *Artifacts, Representations and Social Practice* (pp. 1–19). Boston: Springer, Dordrecht. Disponível em: https://doi.org/10.1007/978-94-011-0902-4_1

Kerckhove, D. de. (1997). *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*. Somerville House Books.

Moutinho, Mário Caneva. 1989. *Museus e Sociedade: Reflexões Sobre a Função Social Do Museu*. 1st ed. Monte Redondo: Cadernos de Património - ULHT.

Presidência do Conselho de Ministros. (2021). Diário da República Electrónico n.º9/2021, 1o Suplemento, Série I de 2021-01-14. Decreto n.º3-A/2021 (pp. 13--(5)--13--(29)). Disponível em: <https://bit.ly/3cM7HX9>

Providência, F. (2015). Sobre a inscrição do visitante no museu interativo. In V. Branco, N. Dias, & R. Raposo (Eds.), *Possibilidades: MUX - Museus em Experiência*. Aveiro: UA Editora - Universidade de Aveiro.

NVivo (Version 12). 2021. [Computer Software]. QSR International. Disponível em: <https://bit.ly/3usLHK2>

Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Santa Cruz, California: Museum 2.0.

Zoom Cloud Meetings. (Version 5.6.6). 2021. Zoom Video Communications. Disponível em: <https://zoom.us/>

FOTORREPORTAGEM

© Arquivo MASF

As Conferências do Museu 2021

04 de março

Conferência de abertura

Teoria da comunicação

e funções da linguagem

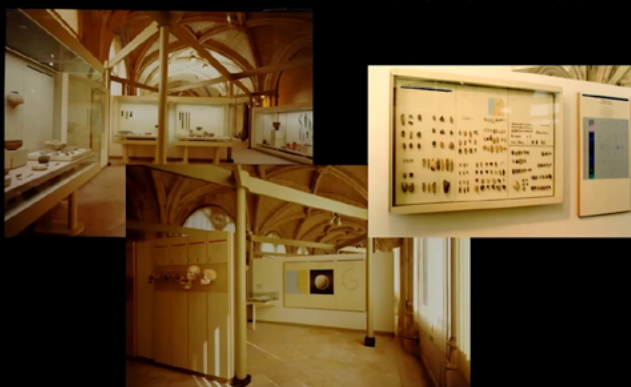


Roman Jakobson, *Comunicação e linguagem*



Diferentes usos do texto em exposições

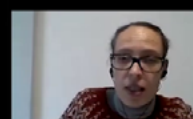
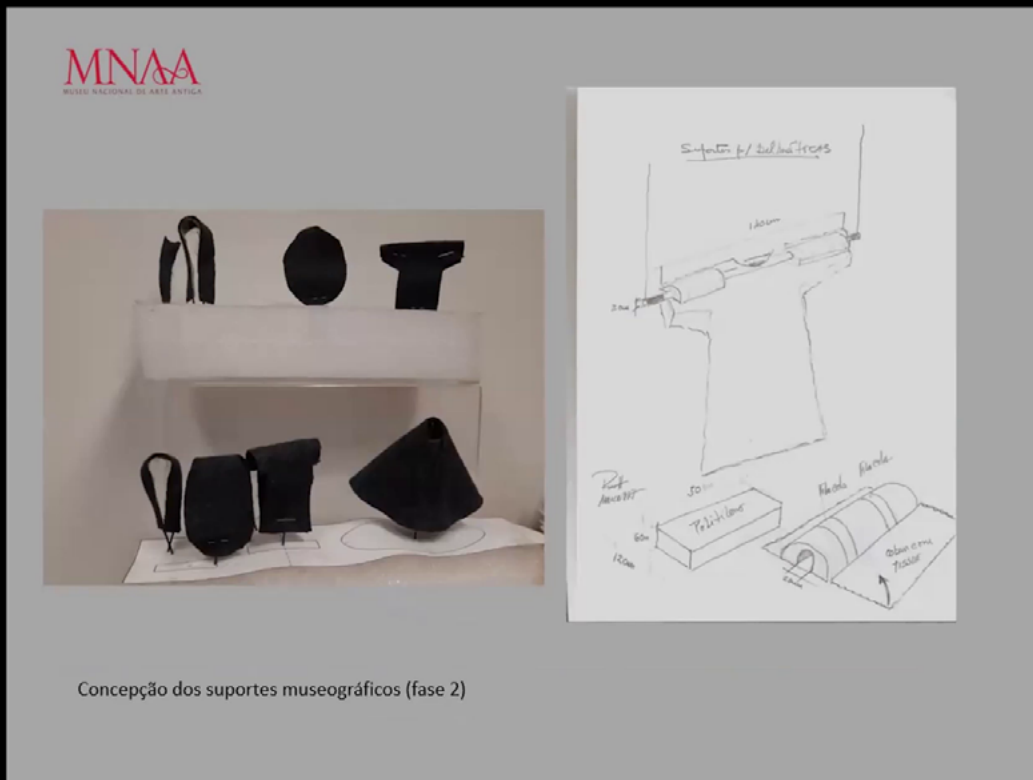
(imagens, quadros e mapas)



Luís Raposo

Definição de museu, funções museológicas e museografia: Ou de como "anda tudo ligado".

Painel 1





Francisco Clode

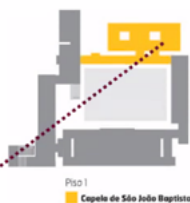
A Museografia como interpretação de um lugar / O Convento de Santa Clara do Funchal.



Mariano Piçarra
Circuitos e percursos no espaço museal.

Museu de São Roque - NÚCLEOS EXPOSITIVOS

4º Núcleo – CAPELA DE SÃO JOÃO BAPTISTA – coleção de Paramentaria



Piso 1

Capela de São João Baptista

SANTA
CASA

MUSEU
SÃO ROQUE



Teresa Morna

Museu de São Roque - SÍNTESE HISTÓRICA

1929/31



1968



1993



1993 – Galeria de exposições temporárias



Exposição "Esplendor e Devoção – Os Relíquários de S. Roque"

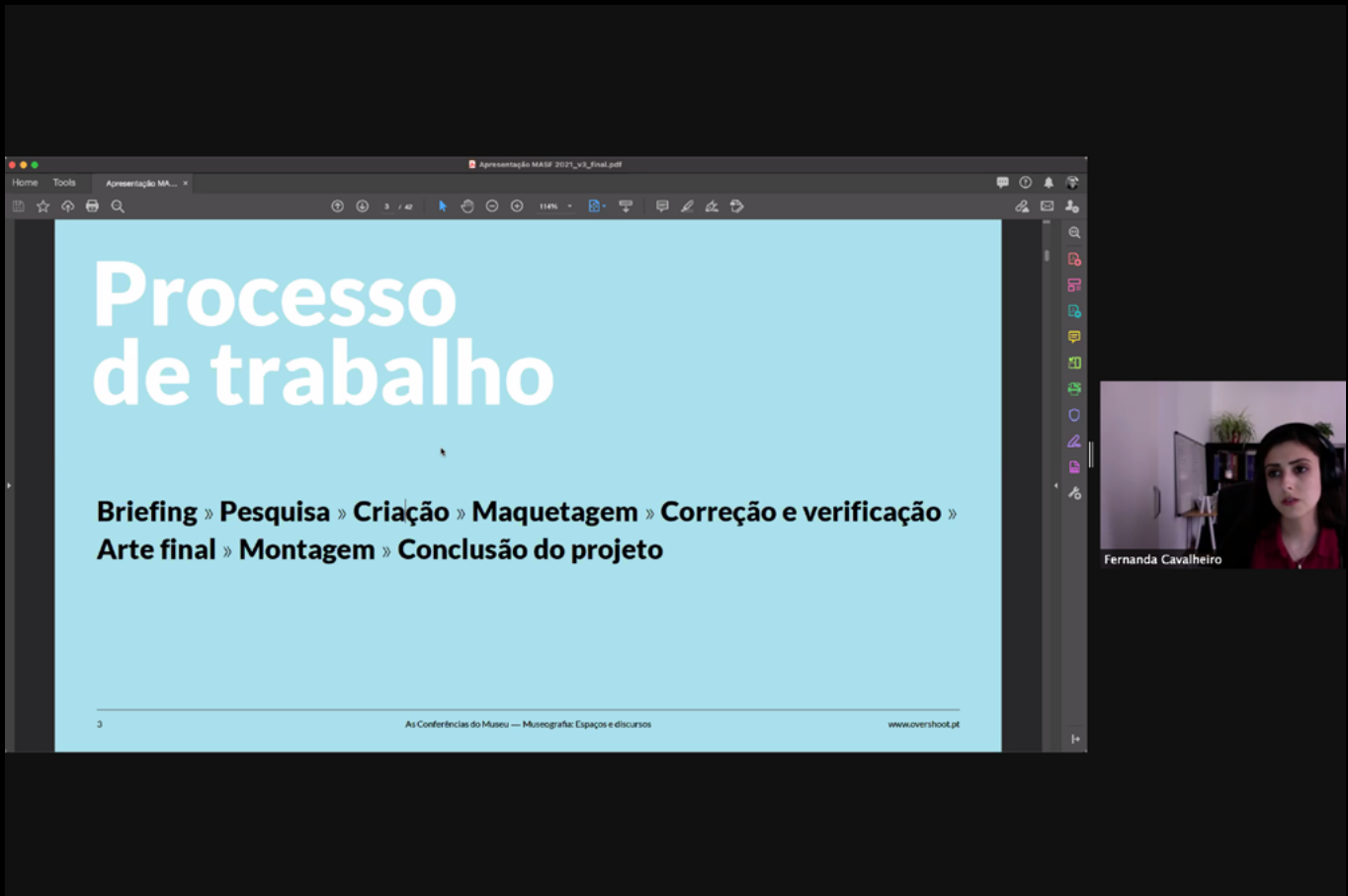
SANTA
CASA

MUSEU
SÃO ROQUE



Teresa Morna

Museu de São Roque: Preservar a memória.



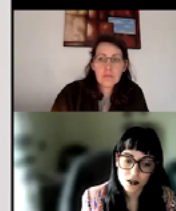
Fernanda Cavalheiro
Design Gráfico: A comunicação entre a Exposição e o seu Público.

01

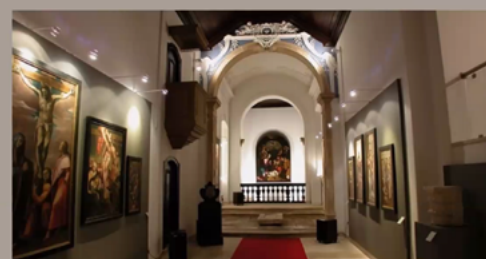
PERFORMANCE(S) MUSEOGRÁFICA(S)

OBRA, ESPAÇO E VISITANTE

Joana Carreira
Mafalda Duarte Barrela



NÚCLEO DE ARTE
SACRA



A MUSEOGRAFIA

03



Mafalda Barrela e Joana Carreira

Apresentação do Póster: *Performance(s) museográfica(s): coleção, espaço e visitante.*

(Moderador: Martinho Mendes)



2021
AS
CONFERÊNCIAS
DO MUSEU

“Ouro sobre azul” A “Sala da Capela” do Museu de Lamas como local de reinterpretação de Património religioso português

AMORIM, J. C. | José C. Amorim
FERREIRA, S. G. | Susana G. Ferreira
MOTA, A. I. | Ana I. Mota

 facebook.com/museudelamas  museudelamas.pt

© 04 de março de 2021, Funchal (Madeira).



José Carlos Amorim
Apresentação do Póster: “Ouro sobre Azul” — A “Sala da Capela” do Museu de Lamas como local de reinterpretação de Património Religioso Português.



Debate do Painel 1

José Carlos Amorim, Mafalda Duarte Barreira, Luís Raposo, Ana Kol, Francisco Clode, Joana Carreira, Teresa Morna e Fernanda Cavalheiro. Moderador: Martinho Mendes.

05 de março

Conferência de abertura



Francisco Providência

Da Museologia à Museografia: Comunicação de 10 Projetos às Conferências do Museu de Arte Sacra do Funchal.

Painel 2

As conferências do Museu, 5 Março 2021 //
Susana Gonzaga

O design dos espaços e museografia

A importância do Património e cultura no ensino do Design



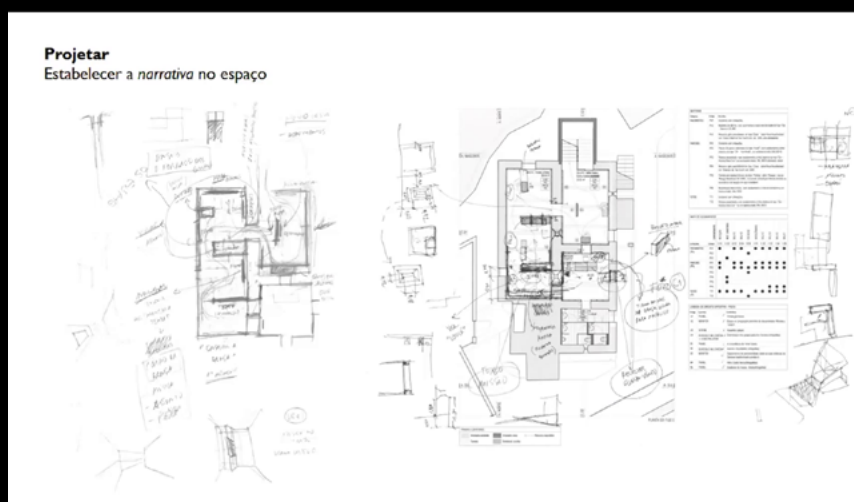
PROJETO MUSEOGRAFICO MASF - 2016

MAKING OF // MAQUETE

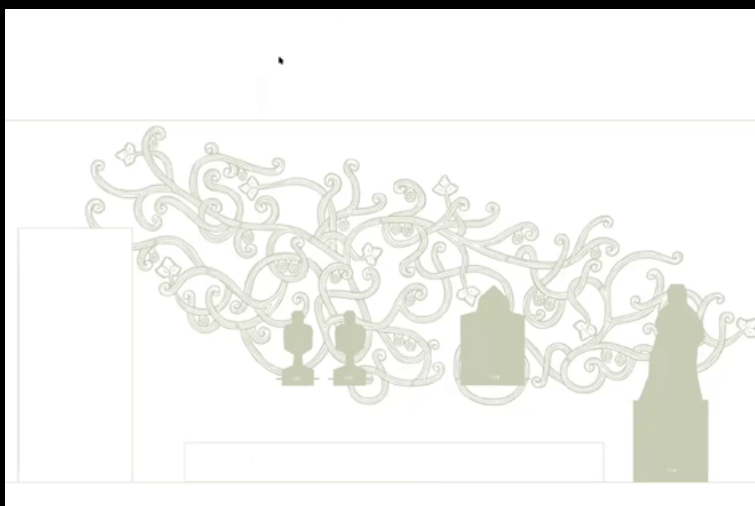
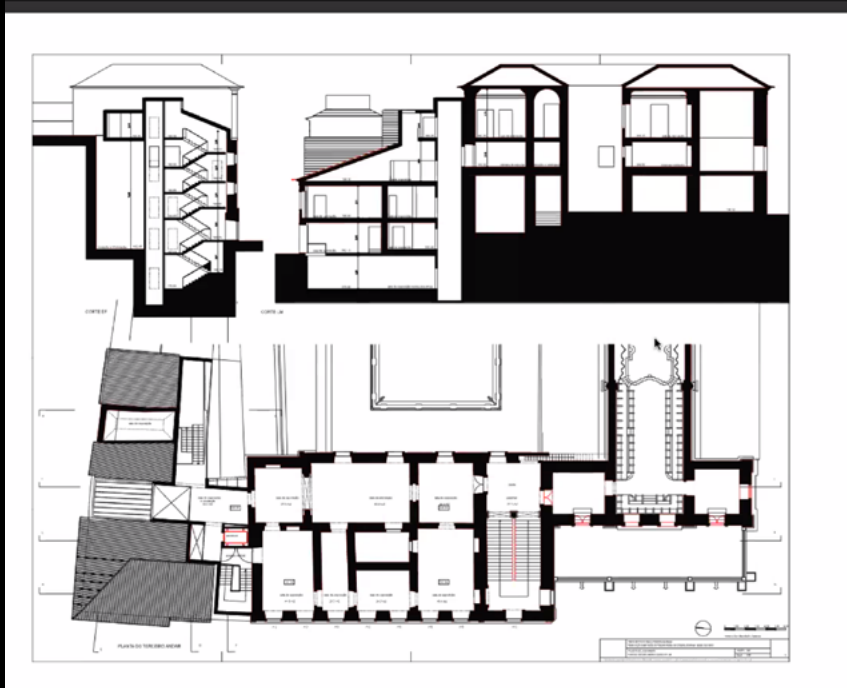


Susana Gonzaga

Design dos Espaços e Museografia: A importância do Património e Cultura no ensino do Design.



Francisco Pimentel
Espaço e Discurso: o papel do arquiteto na construção discursiva.



Paulo Providência
Museografia do Tesouro-Museu da Sé de Braga

Painel 1 - 3ª Parte



Debate do Painel 2

Paulo Providência, Francisco Pimentel, Susana Gonzaga. Com Mariano Piçarra (Painel 1).

Moderador: Martinho Mendes.



DOWNLOAD

<https://conferenciasmasfsite.wordpress.com/publicacoes/>

CONTACTOS

Rua do Bispo, 21, 9000-073 Funchal
+351 291 228 900
masfjournal@masf.pt

<http://www.masf.pt>

<https://conferenciasmasfsite.wordpress.com>

LICENÇA

Este trabalho está licenciado com uma Licença
Creative Commons - Atribuição-NãoComercial
4.0 Internacional.



MUSEU DE ARTE
SACRA
DO FUNCHAL

MASF