

PROCESSOS DE CONCEPÇÃO MUSEOGRÁFICA PARA A CRIATIVIDADE

CONCEPTION PROCESSES OF MUSEOGRAPHIC FOR CREATIVITY

Francisco Providência

Universidade de Aveiro

Laís Guaraldo

UFRN

Resumo: O texto expõe o processo de concepção museográfica em alguns dos projetos museográficos desenhados durante a última década pelo estúdio português “Providência Design”. Tendo como parâmetro o propósito de “museu criativo”, designação cunhada por Inês Ferreira, serão analisados o modo como esses elementos de mediação foram concebidos, desenhados, construídos e instalados no espaço, e promovem uma relação entre o público e o acervo, através da construção de narrativas abertas à interpretação dos públicos, criando camadas de significado sobre os objetos.

Palavras-Chave: museografia, museologia, dispositivos de mediação, design de interação, infografia.

Abstract: *The text expose museography designing process of some exhibition projects designed by the Portuguese studio “Providência Design”, during the last decade. Having as a parameter the propose of “creative museum” (designation marked by Inês Ferreira) will be considered the way as these mediation elements where conceived, designed, constructed and installed in the space, in order to promote a relation between the public and the archive through open narrative construction open to audience interpretation creating meaning layers on the objects..*

Keywords: museography, museology, museographic mediation, Infographic.

Introdução

Como pode um conjunto de dados ser articulado no espaço, de forma a oferecer ao interlocutor a oportunidade de elaborar conhecimento? Qual a natureza da ação cognitiva que se espera desse interlocutor? Que parâmetros, recursos ou dispositivos podem ser criados para que essa operação ocorra com simplicidade, não perdendo a sua complexidade? Qual a natureza do conteúdo tratado? Que conceitos podem ser usados como instrumentos de trabalho?

Este conjunto de questionamentos faz parte do desafio do profissional que lida com a museografia. Se os curadores lidam com diretrizes conceituais das exposições, cabe ao museógrafo a materialização dessas intenções de modo a informar o espaço como dispositivo relacional.

O texto aqui apresentado analisa o processo de criação de algumas museografias elaboradas em Portugal pelo estúdio “Providência Design” na última década. Serão analisados dispositivos de mediação museográfica pela forma como promovem a relação entre público e o acervo museal, observando as narrativas que daí decorrem.

O estúdio Providência Design realizou na última década cerca de 10 projetos museográficos, dando origem a museus e centros de interpretação instalados em diversas cidades portuguesas. A experiência de cada caso é, certamente, matéria prima de outros casos e o conjunto de trabalhos realizados permitirá indicar alguns parâmetros que emergem a partir dessa experiência. Mais do que observar detalhes de cada caso ou contextualizar os seus conteúdos, o texto aqui apresentado pretende realizar o exercício de desmontagem dos recursos expressivos provenientes dessa prática criativa. Para mais informação sobre os museus analisados, seguem no final do texto o endereço de website dos museus referidos.

Museografias contemporâneas

Atualmente o Museu é assim definido pelo ICOM (International Council of Museums)¹:

“Uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, investiga, expõe e comunica o património material e imaterial da humanidade e do seu meio envolvente com fins de estudo, educação e recreação” (ICOM, 20018).

Desse conjunto de missões, cabe à **museografia** o encargo de encontrar modos expositivos adequados para a comunicação do património material e imaterial da humanidade. Pode ser definida, portanto, como o conjunto de conhecimentos relacionados com a apresentação e comunicação de objetos em acervos, que participam da elaboração e interpretação de um determinado conteúdo. Nos países de língua anglo-saxônica utiliza-se a designação *museum practice*.

A raiz etimológica do termo (museu+grafia) indica um registo museal. Já o termo *museologia* (museu+logia) corresponde à ciência museal, abarcando todo o espectro de conhecimentos que informa o propósito, método e objetivo museais. Não há museografia sem uma museologia, ainda que implícita, podendo haver intenções museológicas ainda por realizar museograficamente. Mas apesar do domínio mais teórico da museologia sobre a prática museográfica, convém não esquecer que a forma museográfica é sempre a conformação de ideias. Por outro lado, se é possível equacionar um quadro de referências museológicas de excelência, quando declinado para a museografia não é garantido que se mantenha o seu reconhecimento, já que a qualidade do resultado depende do complexo

1 Organização criada em 1946 por profissionais da área de museus. Possui atualmente mais de 37.000 membros.

conjunto de decisões técnicas, morfológicas e retóricas de mediação e, conseqüentemente, de inter-relação com o espaço, o acervo e os públicos. Evidentemente que as diferentes maneiras de materializar o discurso no espaço também participam da sua configuração.

O papel da museografia será, pois, o de materializar o discurso. Cabe ao museógrafo (designer) a função de solucionar tecnicamente o conjunto de diretrizes elaboradas pelo trabalho curatorial, quer seja assumido por ele próprio ou por terceiros. A natureza e qualidade dessa experiência, no entanto, dependerá não só da intenção informativa como da resolução técnica e artística dessa mediação, da qual o resultado ficará refém.

A escolha, contextualização e disposição dos objetos, caracterizam uma intencionalidade significativa, historicamente condicionada. A maneira como são escolhidos conjuntos de objetos, recolhidos e expostos, revela muito da sociedade que os conserva e das intenções sociais, políticas, científicas ou estéticas que a levou a esse propósito.

Já no contexto do século passado, o museu deixou de ser visto como uma vitrine de objetos valorizados pela sua raridade, expostos para observação e deleite em perfeitas condições de conforto, segurança e visualização. O museu passou a ser tratado como um lugar de associação de objetos a discursos, com vista à comunicação interpretativa de certos conteúdos.

O enfoque interpretativo dos museus ao longo do século XX ampliou consideravelmente o programa de recursos de mediação. Os museus não se limitaram mais a ancorar as suas exposições na apresentação de peças originais como documentos únicos, passando a fazer-se valer de diferentes dispositivos comunicativos. Não prescindindo dos objetos “documentos”, não se limitará mais a eles (podendo inclusive expor réplicas ou reproduções). O museu, e

o sistema museal como um todo, passará a ser pensado como processo ideologicamente encenado.

Mais contemporânea e frequentemente, tem-se colocado a dúvida sobre a pertinência e objetivos do museu, num tempo de ubiquidade da informação. O que está no centro do debate é a consciência em relação ao tratamento e relevância dos conteúdos ali tratados. Não mais apoiadas na cronologia e ordens taxonômicas clássicas, os museus contemporâneos propõem novas narrativas e questões, levando o visitante a perguntar mais do que a concluir.

Autores como Derrick de Kerckhove já vinham a chamar a atenção, desde o século passado, para o museu “acelerador”, que disponibiliza livre acesso interativo a dispositivos geradores de respostas em tempo útil. Esse modelo de museu assemelha-se aos laboratórios de física experimental do séc. XVIII, hoje traduzidos nos museus experimentais (como a rede de museus portugueses de Ciência Viva, votados à promoção da cultura científica). No entanto, o grau de abertura para uma amplitude de leituras possíveis perante um fenômeno, dependerá dos diferentes contextos sociais e institucionais onde quer que o projeto museográfico se insira.

Nesse contexto de ampliação do entendimento do papel do museu, cabe à museografia, portanto, a função de elaborar a mediação entre os parâmetros formulados por forças institucionais e o público. Inúmeras são as contribuições da área da museologia que problematizam os constrangimentos dessa relação. Sem desconsiderar o contexto social e político onde os projetos museográficos aqui analisados se inserem, este artigo tem como propósito focar a análise no aspecto da contribuição criativa do design para a elaboração do texto museográfico e modos de mediação, criados para garantia comunicacional.

Museu como espaço ativo de aquisição de conhecimento

Nos trabalhos aqui analisados, a perspectiva comum, que norteia os projetos, é a de que talvez o foco não se deva colocar tanto no acesso à informação (tão relativizada pelo excesso da oferta), mas na possibilidade da sua **interpretação** a partir do sujeito visitante, se não mesmo da sua apropriação e recriação.

Tal posicionamento alinha-se às colocações formuladas pela pesquisadora de museologia Inês Ferreira (2016), na sua recente publicação “Criatividade nos Museus”. A autora apresenta em análise, entrevistas realizadas a dezenas de profissionais da área museológica em Portugal com vista à formulação de um diagnóstico sobre a necessidade de rever paradigmas relacionados com a museologia, em contexto contemporâneo, apontando os parâmetros que proporcionariam o que denomina por “experiência criativa” na visita ao museu.

Ferreira observa que no contexto contemporâneo o papel do museu vem sendo compreendido por muitos pesquisadores da área da museologia como um espaço participativo e colaborativo, formulado com o propósito da construção de conhecimento pelo público, potencializando a sua capacidade crítica e criativa, tornando-o intérprete e performer de práticas de construção de significado através de elementos de mediação museográfica, (Simon, Brummett, Svabo, Hooper-Greenhill apud Ferreira, 2016).

O museu deixa, portanto, de ser tratado como um lugar de transferência de informação, adequando as suas narrativas aos públicos mais novos através de serviços educativos. Considera o público como parceiro interpretativo e agente de transformação. Nesse sentido, a disponibilização do serviço educativo que marca a museologia do século passado, será agora tratada

como **serviço criativo** (no sentido de espaço e tempo para formulação ativa de hipóteses) e **não tanto educativo** (com a carga unidirecional que esse termo carrega).

Inês Ferreira defende o papel da criatividade no séc. XXI como contraponto à educação a que aspiravam os museus no séc. XX, passando assim a assumir um papel de questionamento mais produtivo. A proposta de um cruzamento entre criatividade e educação deve contaminar todas as áreas do museu, que passa a ser tratado não só como espaço de educação como, e sobretudo, espaço de produção.

Essa nova concepção do papel social do museu implica a exploração de novas formas expositivas, que deixem claro o propósito de que a *reliquia* em exposição é apenas um documento (dentre vários), que serve à formulação de questões, no confronto do sujeito para um conjunto articulado de informações.

Como se podem produzir, na prática museográfica, esses elementos de mediação museológica favoráveis a situações cognitivamente complexas e criativas? Como poderão os públicos serem convocados a participar da produção criativa do conhecimento a partir do museu? Que elementos de mediação estabelecem relações profícuas entre o público e o objeto museológico? Esse é um desafio da museografia e curadoria contemporânea. Os casos que se apresentam têm o propósito de contribuir para o prosseguimento desse debate.

O enfoque que será apresentado a seguir não será tanto nos detalhes dos processos projetuais, mas na identificação e análise das estratégias museográficas e comunicativas criadas, que se alinham com o propósito de criação de museus, não se limitando à conservação de objetos ainda que devidamente enquadrados pela informação, mas lugares que propõem novos questionamentos e múltiplas leituras. Para um

conhecimento mais aprofundado dos museus convocados, anexamos respectivos endereços www.

Cada um dos projetos referidos implicou um trabalho de elaboração da mediação técnica e cênica, procurando com os materiais, dispositivos e artefatos museográficos produzir uma retórica metafórica imersiva, capaz de motivar o visitante para o contexto de problematização. Compreende-se, por isso, que os resultados dependam da natureza do conhecimento e do repertório do visitante, ante os contextos informativos envolvidos, condição que implicará o tratamento da forma da informação, assegurando uma leitura e estrutura argumentativa abertas, mas também da capacidade para o envolver ativamente nessa descoberta.

O olhar sobre o visitante.

O parâmetro norteador de escolha dos projetos aqui apresentados é a demonstração de que o visitante não deve ser tratado como observador passivo, mas construtor de significados, agente interpretativo e produtivo de conhecimento novo e próprio. A criatividade deve ser entendida como um modo de relação e não como um resultado.

Mas como dispor informações de modo a sugerir uma postura mais ativa? O que os exemplos museográficos aqui convocados propõe, não é a exposição de dados ou o entretenimento, mas a proposição de uma atitude investigativa, incentivando a formulação de questões que agrupamos em categorias a partir da análise do conjunto de museografias realizadas.

Comunicar pela linguagem multimodal

O texto museográfico é multimodal. Organiza-se a partir de uma articulação de linguagens: verbal, visual, tipográfica, sonora, audiovisual, tátil, ática e arquitetônica, recorrendo a

tecnologia holográfica, mapping, de realidade aumentada ou tantas outras possíveis. O conjunto das informações aparece disposto sob o mesmo espaço, fazendo-se valer da parceria de diferentes códigos “desarticulados” que, desse modo híbrido, articularão um discurso aberto no visitante.

A expressão “texto” é aqui utilizada tomando em consideração o modo abrangente como é tratada pela semiótica. José Luiz Fiorin (1995, pg 165) observa que a palavra *texto* provém do verbo latino *texo*, *is*, *texui*, *textum*, *texere*, que quer dizer “tecer”.

Da mesma forma que um tecido não é um amontoado desorganizado de fios, o texto não é um amontoado de frases, nem uma grande frase. Tem ele uma estrutura, que garante que o sentido seja apreendido em sua globalidade, que o significado de cada uma de suas partes dependa do todo.

Diferente de uma exibição de efeitos especiais para entretenimento passageiro, as construções textuais da museografia têm como desafio a articulação de linguagens escolhidas para que se possibilite uma experiência complexa de construção de significado - atendendo à efetiva intenção comunicativa e educativa do Museu, que não está (não deve estar), desvinculada da experiência estética e lúdica. Conteúdos específicos são elaborados e tratados em cada exposição e a tessitura do discurso adquirirá consistência no visitante, pela convergência *incoerente* de diversos meios sobre o que se pretende problematizar.

O primeiro núcleo do Museu Municipal de Penafiel, pretende comunicar o lugar histórico socialmente mitificado. Recorremos, antes de mais, à palavra que nomeia o Homem², fazendo

2 Os primeiros documentos portugueses manuscritos,



Figura 1: Lucerna medieval de origem árabe e reconstituição da sua função com recurso a pseudo-holograma.

-a sussurrar em nomes pela sonoplastia da sala, forrada com os mesmos nomes e documentos. Dispositivo de écrans geminados, apresentam documentos ancestrais. E uma inusitada lamparina islâmica prova a presença muçulmana no território desde a baixa idade média.

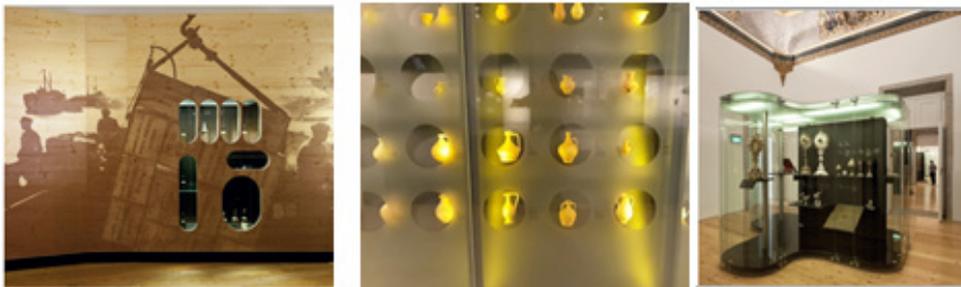
A lamparina foi exibida em vitrina com simula-

arquivados na Torre do Tombo (arquivo nacional), dizem respeito ao testamento de pessoas da região de Penafiel. A sucessão de nomes das mulheres e homens enunciados nestes documentos, traduzem uma sonoridade antiquíssima ainda romana e visigótica.

ção dinâmica de chama por pseudo-holograma, produzindo irresistível curiosidade. A chama em movimento, além de atrair a atenção para o objeto que está dentro da vitrina, fornece a ele uma informação sobre a sua serventia e essa camada de sentido que lhe dá vida.

Um texto é sempre um objeto histórico e, portanto, expressão de posicionamentos éticos, estéticos e políticos. Elaborar um discurso implicará sempre em um posicionamento informado e con-formado; e no entendimento do espaço expositivo como elemento central

Figuras 2, 3 e 4: Vitrines dos museus do Douro, de Penafiel e de Braga. As vitrines expositivas são parte do discurso. O material translúcido ou opaco permite a opção de revelar ou não, diagramar a informação.



na elaboração do discurso museográfico como uma caixa que organiza o espaço.

Os objetos documentais que constituem os patrimônios dos museus são tratados como elementos que constroem narrativas veiculadoras de significado. Objetos formam coleções e o modo como são dispostas no espaço condicionam o discurso.

No Museu do Douro (dedicado ao trabalho humano investido na região vinícola ao longo do rio Douro), a madeira foi usada como material metáfora, convocando as embalagens comerciais gravadas a fogo que atribuíram à exposição unidade semântica, biológica e visual de um território ruralmente explorado para consumo urbano. A impressão digital, gravura e recorte de placas lameladas de madeira de bétula, montadas como máscaras sobre as vitrinas modernistas (propriedade do museu), retira-lhes o protagonismo cênico e retórico de um *museu etnográfico*. Mas se a parede de madeira esconde as vitrinas, através de “janelas” poderemos ver os objetos aí preservados. O mesmo princípio de obturação do objeto exibido, foi aplicado na sala de arqueologia (3º núcleo) do Museu de Penafiel. Alguns dos vasos ou fragmentos arqueológicos, foram dispostas em parede e protegidos por vidro transparente forrada a vinil fosco, abrindo-se nele janelas circulares sobre os objetos, enquadrando-os num único dispositivo. Ao obturar os objetos o vidro promove a curiosidade, estimulando o visitante.

No Museu da Misericórdia de Braga, instalado no edifício rococó do palácio do Raio, a museografia teve em atenção as paredes interiores do edifício, forradas com pintura e painéis de azulejos, implicando uma ocupação em ilha no centro das salas. A natureza documental e o valor do acervo (composto por alfaiais litúrgicas, instrumentos médicos, livros, pinturas, esculturas e relicários), recomendavam o recurso a vitrinas que, aproximando-se do espírito barroco do edifício, se construíram com paredes curvas, dotando-as de uma expressão barroca.

Espreitar

No programa museal do Museu Municipal de Penafiel, o segundo núcleo implicava o tratamento geográfico da região, documentado pelos marcos territoriais instalados ao longo da sua história, e por um conjunto de mapas e informações sobre o território³ e seus limites. Como comunicar esse conjunto de informações de modo interessante? Que interpretação atribuir a cada um desses dados?

Parecia necessária a criação de dispositivo de mediação que pudesse concentrar os seus conteúdos num artefato de valor escultórico. As diferentes fontes de informação deram origem

3 Dados estatísticos relacionados com a distribuição demográfica da região, natureza e concentração dos achados arqueológicos no território, principais exemplos do período românico, estrutura fluvial e rodoviária do território, ou a simples visualização do território em helicóptero.



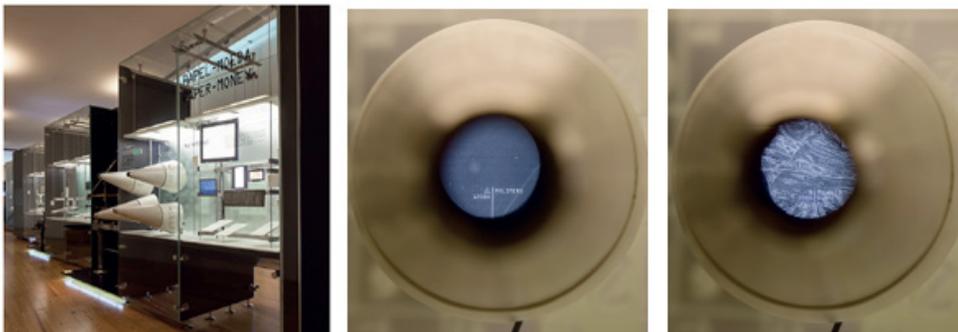
Figuras 5, 6, 7, 8 e 9: Dispositivo "Olhómetro" em plano geral e detalhes, do Museu Municipal de Penafiel.



à criação de máquina com o formato de uma bolha tentacular, em cujos cones se poderia visualizar, a duas cotas, a infografia dinâmica e vídeos com os conteúdos temáticos. O dispositivo criado, nomeado "olhómetro", propõe "sítios para espreitar". Comunica a informação de modo lúdico, motivando uma postura corporal

de exploração e curiosidade. A mediação aqui apresentada foi de mascaramento e ocultação, com o propósito de motivar a descoberta e o interesse pelo território. O mesmo princípio museográfico de "espreitar", foi aplicado a alguns dos dispositivos no Museu do Dinheiro do Banco de Portugal em Lisboa.

Figuras 10, 11e 12 : Dispositivo para espreitar a constituição celular de notas, simulando um microscópio. Museu do Dinheiro, Banco de Portugal em Lisboa.



Os cones instalados na vitrina do núcleo dedicado ao fabrico e destruição do dinheiro, permitem ver “ao microscópio” as fibras naturais e artificiais, de que são compostas as notas. Trata-se basicamente de monóculos instalados sobre écrans videográficos, montados pelo lado interior da vitrina. No entanto, surgindo a necessidade de visualizar as fibras em diferentes escalas de ampliação, foi necessário desenvolver um colarinho revolver, no topo superior do cone que comunicasse visualmente com o écran de vídeo, dando-lhe instruções para a mudança de imagem. O sistema concebido poderá ser montado (e desmontado) em qualquer vitrina, sem intervir sobre o vidro.

Trocar

A visita ao Museu do Dinheiro é precedida pela oferta de bilhete que permitirá a cada visitante interagir ludicamente com o museu, na sua própria língua. Diversos equipamentos oferecem experiências ao visitante mediadas pelo bilhete que poderão ser recuperadas em casa, através da internet.

Uma escultura em fibra de vidro representa a figura mítica do Hermes (solar), o deus grego protetor dos comerciantes, conhecido por produzir valor do nada. Hermes propõem-nos trocar o dinheiro que trazemos codificado no nosso bilhete, por outra forma de dinheiro, aparentemente inusitada. Sal por gado, sementes por ouro, conchas por peixinhos metálicos, te-

Figuras 13 e 14 : Museu do Dinheiro, em Lisboa. Escultura Hermes e as trocas de valores.



cidos por moedas... fazendo-nos compreender que tudo pode ser dinheiro, porque o dinheiro é, apenas, uma convenção fiduciária.

Na periferia da escultura (Hermes com a aparência de um astronauta), dentro da qual vemos uma cara que se exprime, fala e interage conosco, um conjunto de prismas permitirão visualizar exemplares reais de formas primitivas e atuais de dinheiro. A visualização dos objetos é interceptada por um pseudo-holograma que sobreporá legendas de luz sobre os objetos.

Nesse mesmo museu, painéis de introdução a cada núcleo questionam o visitante, introduzindo palavras chaves para a decodificação dos objetos, atribuindo-lhes novas camadas de esclarecimento que reduzirão a sua opacidade junto do visitante. Pretendia-se uma abordagem da informação concebendo o museu como um lugar de tomada de consciência, gerador de dúvidas e não como propagador de certezas e disciplinador social.

Reconstituir

No terceiro núcleo do Museu Municipal de Penafiel, da arqueologia, o espaço é conformado

por paredes de vidro que servem de mediação e proteção às peças exibidas, alojadas pelo lado anterior. Sobre o vidro foram montados diversos fragmentos arqueológicos, mas cuja reconstituição e reconhecimento será difícil (se não mesmo improvável) sem a ajuda de reconstituição visual. Em muitas propostas museográficas a reconstituição histórica de objetos e de ambientes adquire uma expressão realista (ou mesmo naturalista) que, em sacrifício da verdade, se impõe totalitária ao visitante sem o convocar para o processo interpretativo. O recurso a um desenho de baixíssima resolução, que sugere em vez de descrever (construído apenas por segmentos de reta), tal como os *meios frios* que refere Marshall McLuhan (1911-1980), implica a imaginação de quem vê e, consequentemente, uma maior participação de decodificação na reconstrução da imagem. A reconstrução de um cavalo e cavaleiro em tamanho real, desenhados sobre o vidro a partir do fragmento exibido, permitiu solucionar o problema com poucos recursos técnicos. Esta técnica em que o desenho aplicado ao vidro integra a narrativa da estrutura museográfica, foi aplicada em outras



Figura 15: No Museu de Penafiel o desenho sugere uma hipótese de reconstituição dos fragmentos numa totalidade.

Figuras 18 e 19: Sala da arqueologia. Museu de Penafiel.



circunstâncias no quarto núcleo (da etnologia), para identificar tecnologias de transformação da madeira e do ferro, contribuindo para uma experiência de totalidade.

Dependendo dos materiais e das circunstâncias, o processo de reconstituição também poderá passar pela articulação conjunta das partes, sempre que estamos em presença da totalidade dos elementos constituintes, como se verifica na simulação construtiva da arquitetura romana representada em Penafiel (coluna, trave e cobertura em cerâmica)

Na sala destinada à arqueologia científica do Museu de Penafiel a reconstituição arqueológica é apresentada através de uma proposta de trajeto por cima da representação dos estratos das escavações. O visitante tem acesso por degraus que servem de anfiteatro informal e de suporte gráfico à representação demonstrativa da estratificação arqueológica por seu conjunto.

De qualquer modo, a museologia (histórica) convive com este paradoxo radical e genealógico entre a verdade da apresentação documental e a mentira da sua inevitável resignificação. Não é por estarmos em presença de um modelo antropomórfico naturalista esculpido em cera que compreenderemos melhor a função das gravuras rupestres, ou mesmo de um machado em pedra lascada, porque aquele machado em pedra, será ainda uma pedra para o visitante de hoje e não a alta tecnologia que representou na sua época. Tal como no paradoxo do barco de

Teseu⁴, há uma impossibilidade congénita na conservação e contextualização a que aspira a museologia, que a simplicidade da contextualização (a baixa resolução) complementarmente ao documento, poderá contribuir a superar.

Conhecer com os sentidos

O tato é geralmente considerado um sentido vedado à experiência museal. Nos museus somos frequentemente admoestados com sentenças do tipo “não tocar” ou mesmo “não se aproximar”, sob o risco de ativar alarmes ou a aproximação intimidante do guarda, impossibilitando que o visitante possa *ver com as mãos*, em complemento aos sistemas retiniano e auditivo. Reconhecendo-se a relevância da informação tátil para a experiência sensível, o museu de Penafiel apresenta no seu quinto núcleo da ecologia rural (água e terra), dois suportes mu-

4 A lenda grega relatada por Plutarco descreve que, no regresso a Atenas após cumprir a missão épica de matar o minotauro, o barco de Teseu foi preservado para memória futura dos atenienses e, por isso, sempre que uma parte do barco apodreceu foi substituída por outra em seu lugar. Esta reconstrução impõe, no entanto, uma questão sobre a identidade: depois de substituídas todas as peças por outras da sua reprodução, ainda estaremos perante o barco de Teseu? A impossibilidade da resistência ao tempo (que levou os atenienses a reproduzirem e substituírem as partes apodrecidas do barco), origina um paradoxo: devemos garantir a forma ainda que se perca o original, ou preservar o documento ainda que se perca a compreensão morfológica? Ou dito de outro modo, que é a identidade? O que se muda ou o que se conserva?

seográficos táteis: uma caixa de cereais (tradicional na agricultura regional), onde se pode comparar a variação de escala entre o milho autóctone e o importado da América, apalpando através de “luva” imersa em contentor de cereais, e a experiência de toque em tecidos sintéticos (poliéster), naturais industriais (algodão e linho) e naturais artesanais (linho). A evidência da diferença sensorial dispensa mais comentários.

No museu do Douro a compreensão pelo visitante das notas de referência olfativa do Vinho do Porto, justificaram a criação de equipamento pneumático multiplicado por conjunto de vasos (retortas) munidos de bomba de ar, no interior dos quais se instalaram as essências de referência. A dimensão organoléptica do vinho constituía uma forma de conhecimento específico da cultura daquele território.

Também no primeiro núcleo do Museu do Dinheiro, sob uma imagem panorâmica do garimpo brasileiro ampliada a toda a largura da sala e suspensa do teto, abre-se um cofre onde poderemos ter acesso direto a uma típica barra de ouro puro (com 400 onças). Na parede do topo da sala, transcreve-se um diálogo entre um filho e um pai, questionando-o sobre o que é o dinheiro. O desejo infantil de experimentar tocar,

elevar e manipular a barra de ouro, desmistifica, à entrada da exposição, a associação do Banco Central às suas reservas em ouro, disponibilizando o visitante para outros conteúdos.

Mas que espaço é esse?

Desde meados do século XX que experiências artísticas envolvendo instalações em arquitetura (site specific) problematizam o espaço como elemento fundamental da elaboração do texto estético. Também a museografia contemporânea compreende o espaço como elemento primordial na organização de um discurso que deve acolher o visitante numa experiência heterotópica de reflexão crítica.

O Museu de Arte Nova de Aveiro constitui-se, em si mesmo, objeto museal. Propõe um entendimento do patrimônio de arte nova da cidade através de uma identificação dos edifícios da cidade e organização da informação sobre eles. O museu foi instalado em uma edificação restaurada, respeitando a distribuição doméstica original de um espaço de habitação.

Como não havia mobiliário ou outros objetos da época que pudessem ilustrar o tema da Arte nova, entendemos fazer do espaço um centro de interpretação do movimento e distribuição



Figuras 20 e 21: A informação tátil no contato com a barra de ouro no Museu do Dinheiro do Banco de Portugal em Lisboa e com as peças de linho no Museu de Penafiel.

Figuras 18 e 19: Museu de Arte Nova de Aveiro e a marcação dos edifícios de Arte Nova nas ruas da cidade.



da visita a outros edifícios de arte nova distribuídos pela cidade. Uma cartografia da presença de edifícios arte nova em Aveiro é apresentada no museu com todos os edifícios classificados e integrados num circuito de visita. A indicação da marca do museu, associado ao número e designação de cada edifício, foi recortada em aço, aplicado a lajeta de betão e instalado no passeio público em frente a cada edifício.

Este exemplo mostra a possibilidade de compreender o museu como centro de interpretação da cidade, abrindo-se à sua própria musealização. O museu instala-se na cidade e a cidade é o tema do museu, constitui-se como parte dela. O mesmo princípio caracteriza o Museu do Douro, na Régua, desenhado para interpretar a região, funcionando como meio de distribuição para a sua visita.

Conclusão

No te hagas ilusiones sobre el poder del arte.

El mundo se repite sin variaciones, la estupidez triunfa. Pero cada vez que te adentras en las galerías de un museo, en la sala de un cine o en las páginas de un libro, hazlo siempre con esa desmesurada expectativa de que, al salir, el mundo se revelará a ti como nunca lo has visto, como ni siquiera consigues imaginarlo, como apenas te atreves a pensar. (PELLEJERO. 2018, p. 22)

Jiménez-Blanco (2014, p. 146) formula que o papel do museu como legitimador da cultura, “luxuoso cofre onde se articulavam conceitos como sagrado, história, tradição, nação, beleza, ou uma caixa imaculada onde se canonizavam as obras primas da modernidade” converteu-se, depois de maio de 1968 (Paris), um lugar de intercâmbio. “Em vez de aspirar a elevar-se por cima da vida, devia formar parte dela”. O que se procura, nessa concepção de museu, é uma concepção múltipla, não hierarquizada de significados.

Os casos aqui apresentados tiveram como diretriz comum a educação para a dúvida. O conjunto de artefatos mediadores criados, tiveram como parâmetro esse posicionamento, quer confrontando diferentes documentos, quer enunciando questões, quer multiplicando as fontes informativas, quer relacionando-as com a proposição de abertura a novas relações e formulação de hipóteses. A mediação técnica foi entendida, portanto, como instrumento crítico e lúdico, não no sentido da imersão alienante (do que faz perder a noção de si), mas no sentido de garantir a tomada de consciência ativa, ante a informação apresentada.

Nos gabinetes de curiosidade do século XVI, pedras raras, conchas estranhas, restos de ossadas de bichos desconhecidos, artefactos construídos por indígenas, eram expostas em armários, ficando à espera de uma explicação relacional que a ciência tardava a produzir. Como sinais de um novo mundo, os gabinetes de curiosidades alimentavam o imaginário de europeus abertos à aventura da descoberta, servindo de pretexto narrativo à produção de conhecimento novo e de novas ideias. Ao se transformarem em museus de História Natural, os ossos ganharam legenda e as espécies embalsamadas, um lugar preciso na representação do grande sistema dos seres vivos terráqueos, que ainda hoje nos permitem relacionar a forma com o funcionalismo natural (darwinismo).

Os museus fazem perguntas ao visitante, interpelam-no, criam-lhe novas dúvidas e questões. Mas, como refere Flusser na crítica ao cartesianismo veiculada pela sua obra *A Dúvida*, duvidarão também os museus de si mesmos? Como refere Flusser, partimos para a dúvida porque temos fé numa certa certeza.

“Com efeito, a fé é o estado primordial do espírito. O espírito “ingénua” e “inocente” crê. Ele tem “boa fé”. Mas a dúvida acaba com a inge-

nuidade e inocência do espírito. Ao desvanecer a certeza autêntica (ingénua) com a dúvida que acreditamos trazer uma certeza mais certa, trocamos uma certeza autêntica por outra inautêntica. Por isso questiona-se Flusser: “por que duvido?” Esta pergunta é mais fundamental que a outra: “de que duvido?” Trata-se, com efeito, do último passo do método cartesiano, a saber: trata-se de duvidar da dúvida em si. A pergunta “por que duvido?” implica outra: “duvido mesmo?”

Este será, pois, o mais alto designio museológico: contribuir para que o visitante duvide melhor, fazendo-o duvidar da sua própria dúvida e, conseqüentemente, abrindo o pensamento a novos modelos e possibilidades.

Referências

FERREIRA, Inês. **Criatividade nos Museus: Espaços “Entre” e Elementos de Mediação**. Porto, ed. Caleidoscópio, 2016.

FIORIM, José Luiz. **A noção de texto na semiótica**. Revista Organon, Instituto de Letras – UFRGS, vol 9, no. 23, 1995.

FLUSSER, Vilém. **A Dúvida**. Coimbra. Ed. Imprensa da Universidade de Coimbra, 2012.

JIMENÉZ-BLANCO, María Dolores. **Una historia del museo en nueve conceptos**. Madrid, Ed. Cátedra, 2014.

KERCKHOVE, Derrick de. **Inteligência conectiva: a emergência da cibersociedade**. Lisboa, ed. Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação, 1998.

O’DOHERTY, Brian. **No Interior do Cubo Branco**. A Ideologia do Espaço da Arte. São Paulo, Martins Fontes, 2002.

PELLEJERO, Eduardo. **Lo que vi**. Diário de un espectador comun. Ed. Carcará. Pesquisas e movimientos. São Paulo, 2018.

Sites dos museus analisados

Museu de Arte Nova: <http://mca.cm-aveiro.pt/rede-de-museus/museu-arte-nova/>

Museu do Dinheiro: <https://www.museudodinheiro.pt/destaques>

Museu de Penafiel: <http://www.museudepenafiel.com/>

<http://icom-portugal.org/recursos/definicoes/>

Francisco Providência

É Doutor em Design (UA) e Professor Associado na Universidade de Aveiro. Mantém atividade como designer centrada na museografia. Foi distinguido com os Prémios Nacionais de Design (CPD) e com o Red Dot. Cofundador e investigador no Instituto de Investigação em Design, media e cultura (ID+).

Laís Guaraldo

É Doutora em Comunicação e Semiótica (PUCSP) e docente da área de Linguagem Visual do Departamento de Arte e Design da UFRN. Investigadora no Instituto de Design, media e cultura (ID+). Atualmente em pós-doutoramento na Universidade de Aveiro sob supervisão de Francisco Providência