UNIVERSIDADE da MADEIRA

Mestrado em Arte e Património: no Contemporâneo e Actual

Carla Filipa Franco Teixeira Aveiro

O MULTIMÉDIA COMO MEDIADOR DE RECURSOS EDUCATIVOS E CULTURAIS EM NÚCLEOS MUSEOLÓGICOS

NÚCLEO MUSEOLÓGICO DE MACHICO – SOLAR DO RIBEIRINHO

Dissertação apresentada à Universidade da Madeira
Para obtenção do grau de Mestre

Sob a orientação dos Professores Doutores:

Maria Idalina Ferreira Pereira Sardinha
do Departamento de Arte e Design da Universidade da Madeira
e
Gonçalo Nuno Ramos Ferreira de Gouveia
do Departamento de Matemática e Engenharia da Universidade da Madeira

2008

UNIVERSIDADE da MADEIRA

Mestrado em Arte e Património: no Contemporâneo e Actual

Carla Filipa Franco Teixeira Aveiro

O MULTIMÉDIA COMO MEDIADOR DE RECURSOS EDUCATIVOS E CULTURAIS EM NÚCLEOS MUSEOLÓGICOS

NÚCLEO MUSEOLÓGICO DE MACHICO – SOLAR DO RIBEIRINHO

Dissertação apresentada à Universidade da Madeira
Para obtenção do grau de Mestre

Sob a orientação dos Professores Doutores:

Maria Idalina Ferreira Pereira Sardinha
do Departamento de Arte e Design da Universidade da Madeira
e
Gonçalo Nuno Ramos Ferreira de Gouveia
do Departamento de Matemática e Engenharia da Universidade da Madeira

2008

AGRADECIMENTOS

A todos os que, de alguma forma, me ajudaram e encorajaram no percurso deste projecto, agradeço, a sua ajuda e incentivo.

O meu reconhecimento particular aos orientadores deste trabalho, Professora Doutora Idalina Sardinha e Professor Doutor Gonçalo Gouveia, pela supervisão, confiança e estímulo.

Uma palavra de apreço aos Professores Doutores Rui Carita, Isabel Santa Clara e Carlos Valente, pelo contributo que deram à minha dissertação, ao longo do ano curricular, e aos meus colegas de mestrado pela troca de ideias e experiências, sobretudo ao Emanuel Gaspar pela informação disponibilizada.

O meu reconhecimento particular ao Arqueólogo Élvio Sousa, responsável pelo *Núcleo Museológico de Machico — Solar do Ribeirinho*, pela sua disponibilidade, cooperação e amizade, pelas informações e documentos que enriqueceram o trabalho, assim como pelo apoio prestado ao longo da trajectória deste projecto.

Com muito apreço agradeço ao Designer Ricardo Caldeira, autor do design expositivo do *Núcleo Museológico*, por se encontrar sempre disposto a ajudar, a trocar ideias, informações e pela documentação que me disponibilizou.

Agradeço igualmente ao Arquitecto Victor Mestre as referências bibliográficas, as imagens que prontamente partilhou e toda a disponibilidade demonstrada.

Um agradecimento muito especial à minha família, pela compreensão e apoio, sem o qual não era possível a realização deste projecto.

RESUMO

Apostar seriamente na educação, hoje, exige uma forte articulação entre os diferentes agentes educativos de uma comunidade. A escola não tem, nem pode ter, sozinha, a responsabilidade pela educação. Esta deve ultrapassar as paredes do edifício escola e ultrapassar a idade tradicionalmente destinada à sua frequência. Hoje, deve ser sobretudo defendida a ideia de que a educação se concretiza ao longo de toda uma vida. Neste sentido, tem-se vindo a comprovar que a instituição museu deve ser considerada uma parceira fundamental, em qualquer programa educativo minimamente estruturado, para a diversificação de estratégias, com o objectivo de motivar os visitantes para um maior conhecimento da cultura e da sociedade, através de uma aprendizagem informal, disponibilizando condições de comunicação directa e interactiva dirigida a diferentes públicos.

Tanto a escola como o museu, de hoje, têm de se adaptar às novas formas de divulgação da informação e do conhecimento, utilizando-as como ferramentas pedagógicas. A divulgação virtual[1] de um espaço museológico é um modo de expandi-lo a um público mais amplo e heterogéneo, ajudando, assim, a criar, a preparar e a formar novos públicos.

Com este trabalho, pretendemos ajudar a validar a criação e utilização de produtos multimédia em núcleos museológicos, como complemento da exposição presente no espaço físico e como elemento mediador entre a instituição e o grande público que usufrui da internet, principalmente junto do público mais jovens, tendo em conta, que os conteúdos a apresentar terão que se apresentar adaptados a diferentes níveis etários e académicos, num só produto.

[1] Segundo citação de Philippe Quéau, realizada por Rosali Henriques, 2004(b), p. 58, o virtual é entendido como outra experiência do real, como um novo sistema de representação, que pode propor novas faces de interacção e de comunicação entre as pessoas. (QUÉAU, Philippe – *Lo Virtual: virtudes y vértigos*. Paidós, Barcelona, 1995, p. 207.

ÍNDICE

1. Introdução 6

2. Finalidades e Objectivos 9

3. Multimédia/Mediação: em Torno da Conceptualização 10

4. Museus/Identidade/Património 13

4.1. Breve Percurso e Consideração acerca dos Museus e da sua Fruição 16

4.2. Novas Funções do Museu 19

4.3. Importância dos Museus Locais 21

5. Papel Educativo dos Museus 23

5.1. Breve Desenvolvimento Histórico 23

5.2. A Acção Museológica como Acção Educativa 24

5.2.1. O Público Escolar 26

5.3. Museus/Educação/Comunicação 28

5.4. Perspectivas Futuras da Educação nos Museus 30

6. Do Museu Tradicional à sua Divulgação Digital 33

6.1. Design Multimédia 33

6.2. A Usabilidade dos Produtos Museológicos Multimédia 35

7. O Museu e a Internet 37

7.1. Recursos a Mobilizar 40

7.2. Tipos de Sites de Museus 41

7.3. Museus em Portugal 46

7.4. Representação dos Museus Portugueses na Internet 47

7.5. Representação dos Museus Madeirenses na Internet 53

8. Implementação do *Núcleo Museológico de Machico - Solar do Ribeirinho*.....58

8.1. Localização 60

8.2. História.....62

8.3. Tipologia do Edifício 67

8.4. Trabalhos Arqueológicos.....71

8.5. Estado de Degradação 72

8.6. Reabilitação do Edifício.....73

8.6.1. Abordagem Conceptual.....73

8.6.2. Ética Subjacente à Intervenção 75

8.6.3. Metodologia da Intervenção 77

8.6.4. Projecto de Reabilitação.....79

8.6.5. Cartas em Defesa do Património.....84

8.7. Sustentabilidade / Nova Função.....87

8.8. Programa Museológico 90

9. Design como Mediador de Exposições Museológicas.....93

9.1. Breve Historial do Design 94

9.2. O Papel do Design no Museu 102

9.3. Design da Exposição do Núcleo Museológico de Machico 105

10. Estratégias Pedagógicas e Didácticas.....109

10.1. Público-Alvo.....110

10.2. Produtos Multimédia.....111

10.2.1. Multimédia Interactiva no *Núcleo Museológico de Machico* 113

10.2.2. Página *Web* do *Núcleo Museológico de Machico*.....115

11. Considerações Finais 118

12. Bibliografia 119

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia multimédia trouxe novas perspectivas na abordagem do processo de ensino/aprendizagem, divulgação/fruição, disponibilizando recursos que viabilizam novos paradigmas na maneira como se ensina e se comunica. Num ambiente multimédia com possibilidades de interacção, o visitante torna-se um participante activo da sua própria aprendizagem, aliando as potencialidades da apresentação digital aos processos de construção do conhecimento e da aprendizagem. A utilização de produtos multimédia como ferramenta desses processos desperta um grande interesse na sociedade actual, principalmente junto aos mais jovens, atendendo aos benefícios que poderá trazer, nomeadamente, proporcionando aos utilizadores o desenvolvimento das suas capacidades críticas e de auto-aprendizagem, preparando-os para enfrentarem os desafios deste novo século.

Associando as potencialidades das tecnologias de informação e comunicação com as perspectivas decorrentes do papel educativo de instituições como os museus, foi objectivo deste projecto implementar projectos multimédia de apoio no *Núcleo Museológico de Machico – Solar do Ribeirinho*. O referido projecto diz respeito à construção de um produto multimédia educativo, que visa dinamizar a exposição no próprio local, mais concretamente a sala denominada *Colecção Origens e Povoamento da Vida Local,* onde foi inserido um ecrã *touch screen* para implementação do resultado deste projecto, a ser usufruído pelos visitantes, disponibilizando-lhes a realização de diversas acções, de carácter lúdico e didáctico, relacionadas com os conteúdos expostos. Este é o caso da página *Web* criada para a sede do *Núcleo Museológico de Machico*, que num futuro próximo se expandirá, com a existência de novos núcleos, que irão conservar, divulgar e valorizar o património local.

Com o *site*, o que pretendemos é que este interaja com os visitantes virtuais, apresentando não uma reprodução do espaço, mas, sim, uma nova visão deste, disponibilizando informações que façam despertar junto do público *Web*, o interesse pela visita ao espaço físico do núcleo museológico, apresentando as acções a realizar *online,* disponibilizando propostas de trabalho para os professores realizarem nas salas de aula, o que poderá fomentar a motivação para a concretização de visitas de estudo.

A sede encontra-se instalada no reabilitado *Solar do Ribeirinho*. Aqui é possível encontrar uma síntese da história do concelho de Machico, num contexto museológico simples, bem como, um centro de documentação. O programa museológico, foi resultado de um trabalho de equipa multidisciplinar[2].

[2] Entre o arquitecto Victor Mestre, o arqueólogo Élvio Sousa e o designer Ricardo Caldeira.

O *Núcleo Museológico de Machico* disponibiliza serviços educativos a públicos específicos, grupos escolares ou outros, quando previamente marcados, e, para tal, desenvolverá actividades pedagógicas diversas que complementarão a visita ao museu.

A grande vantagem da existência da apresentação multimédia *in situ*, é responder à necessidade de disponibilizar actividades lúdicas e pedagógicas, a qualquer público e a qualquer momento. Assim, o visitante isolado, não integrado num grupo, não ficará simplesmente pelo percurso pré-definido da exposição, observando os painéis, textos, imagens e objectos de forma passiva, numa relação causa-efeito, mas sim, num relacionamento activo e interventivo.

Pretendemos desta forma, que através dos produtos multimédia, seja ele, no próprio local da exposição ou em rede *Web*, que qualquer visitante tenha acesso a vários conteúdos que serão disponibilizados, independentemente da sua idade e/ou nível de conhecimentos.

A inquietação motivadora para o prosseguimento deste projecto surgiu das seguintes questões:

- Que necessidades de estudo e/ou projecto, tendo como base o património do concelho de Machico?
- Que projectos a autarquia está a dinamizar?
- O projecto contribuirá para quê e para quem?
- Que tipo de projecto poderia dar-me satisfação a executar?
- Em que medida os produtos multimédia são uma mais valia para um espaço museológico?
- Como estes poderão ser mediador dos recursos educativos?
- Que estratégias e modelos didácticos devem estar na sua base?
- Que conteúdos poderão ser disponibilizados, tendo em conta os diferentes públicos?

> *«Nas exibições interactivas, os objectos são peças de equipamentos especialmente concebidas para que o próprio visitante do museu possa efectuar as experiências e observações, permitindo a apreensão de conceitos, ideias e princípios científicos e técnicos... não é o objecto em si que conta, mas a informação que pode ser obtida, a partir da sua manipulação»* (GIL, 1993).

Iremos analisar e apresentar produtos multimédia, direccionados para um espaço museológico, que não seja resultado de uma cópia da realidade. Pretendemos também definir as estratégias para a obtenção de opiniões/sugestões junto dos visitantes e através desta partilha de informação, obter a tipologia do público que utiliza os sistemas multimédia. Confrontaremos, ainda, o protótipo a apresentar com outros produtos a nível digital que apoiem instituições museológicas.

Trataremos, fundamentalmente, de criar um novo espaço de aprendizagem e divulgação, utilizando os recursos que a ciência e tecnologia colocaram à disposição da sociedade de hoje, não esquecendo, porém, que uma aplicação multimédia não tem valor em si mesmo apenas pela maior ou menor qualidade técnica, mas sim, pelo seu valor instrutivo e educativo.

Para concretizar este objectivo, pretendemos utilizar estratégias distintas, à luz dos actuais paradigmas, que orientam o ensino na concepção dos produtos em causa. Tendo em conta os aspectos considerados essenciais nos modelos didácticos subjacentes, incluiremos actividades que promovam o desenvolvimento de diversas competências e a aquisição de novos saberes.

Embora estando sensibilizados para o facto de ser benéfica a troca de dados e informações entre instituições museológicas, não pretendemos, neste caso, estudar os padrões de metadados para estruturar e organizar as informações científicas e didácticas do museu em causa. Segundo Bertoletti-de_Marchi (2003), já existem alguns padrões que tornam eficientes a indexação, armazenamento e a partilha de dados por diversos sistemas como o SPECTRUM – museus do Reino Unido, AMICO – museus dos Estados Unidos e CHIN – Canada. Em Portugal o Matriz – Inventário e Gestão de Colecções Museológicas – é um projecto desenvolvido pelo Instituto Português de Museologia para o estudo e divulgação das colecções dos museus tutelados, destinado a dois tipos diferenciados de público (geral e investigadores).

2. FINALIDADES E OBJECTIVOS

A finalidade deste projecto é a criação de produtos multimédia que possam interagir com os diferentes públicos, facilitando e promovendo a aprendizagem e a divulgação do *Núcleo Museológico de Machico*, com os seus visitantes reais ou virtuais.

Objectivos:

- Analisar as alterações da museologia contemporânea e da sua fruição;

- A relação favorável entre a museologia e a educação;

- Comprovar a importância da multimédia, como uma mais valia dos serviços educativos dos museus;

- A importância da utilização dos produtos multimédia no processo de ensino/aprendizagem, divulgação/cultura;

- Objectivar a importância do trabalho do designer para a definição dos espaços expositivos, seja ele real ou virtual – Design gráfico/informativo e design multimédia;

- Dar a conhecer a história do Solar do Ribeirinho, a sua reabilitação e a sua adaptação a Núcleo Museológico;

- Concepção de produtos multimédia para o *Núcleo Museológico da Cidade de Machico*, com soluções técnicas e pedagógicas inovadoras;

- Contribuir para uma melhor aprendizagem dos conteúdos relacionados com a história local de Machico.

3. MULTIMÉDIA / MEDIAÇÃO: EM TORNO DA CONCEPTUALIZAÇÃO

O conceito multimédia, na generalidade, é definido pela utilização de dois ou mais "meios" ou canais de comunicação, num mesmo produto final.

> *«Esta noção está de resto implícita na própria palavra, que é composta por duas partes — o prefixo multi e a raíz media. O prefixo 'multi' vem da palavra latina 'multus' e significa múltiplo ou numeroso. Por outro lado, a raíz 'media' é o plural da palavra latina 'médium', substantivo que significa meio ou centro. Assim, partindo apenas da análise etimológica pode-se concluir que a palavra multimédia significa múltiplos intermediários ou múltiplos meios»* (RIBEIRO, 2004: 2).

Multimédia pode ser um produto digital ou analógico, que combina diversos meios: textos, imagens estáticas — fotografias, ilustrações —, imagens em movimento — vídeos, animações — e áudios — sons ou músicas. Estes meios, originam mensagens visuais que despertam no humano diversos sentidos, tornando a mensagem mais apelativa. Na generalidade, um produto multimédia é interactivo, permitindo ao utilizador controlar a informação que recebe, manipulando-a numa determinada direcção e a uma certa velocidade gerida pelo próprio.

Fluckiger em 1995[3] e Chapman & Chapman em 2000[4], afirmaram que multimédia é a combinação de um ou mais tipo(s) de media estático(s) – texto, fotografia, gráfico –, com um ou mais tipo(s) de média dinâmico(s) – vídeo, áudio, animação – através de acções manipuladas por computador.

Minoli & Keinath em 1994 definiram multimédia como:

> *«uma tecnologia interdisciplinar, orientada para as aplicações, que capitaliza na natureza multisensorial dos seres humanos e na capacidade de armazenamento, manipulação e transmissão de informação não-numérica dos computadores, tais como vídeo, gráficos e áudio completada com informação numérica e textual*[5]*»* (RIBEIRO, 2004: 10).

De acordo com Fetterman & Gupta (1993), o conceito multimédia só se aplica quando as aplicações envolvam interactividade, ou seja, aplicações multisensoriais, que permitam uma

[3] FLUCKIGER, F. – *Understanding Networked Multimedia: Applications and Technology*. Prentice Hall, 1995.

[4] CHAPMAN, N.; CHAPMAN, J. – *Digital Multimedia*. John Wiley & Sons, 2000.

[5] MINOLI, D.; KEINATH, R. – Distributed Multimedia Throgh Broadband Communications Services. Norwood, MA, Artech House, 1994. Citado por Nuno Ribeiro, 2004, p. 10.

experiência participativa, com um impacto emocional que advém de informação auditiva, imagens e vídeo, e que ocorre num ambiente multimédia digital.

«Multimédia digital, ou simplesmente multimédia, define-se como a integração de até seis tipos de media num ambiente interactivo e colorido por computador[6]*»* (RIBEIRO, 2004: 10).

A palavra multimédia é utilizada como substântivo ou como adjectivo, sendo esta última a mais frequente. Na frase "a multimédia está a revolucionar as tecnologias de informação", a palavra é utilizada como substântivo. Enquanto que na frase "este CD-ROM possui uma apresentação multimédia", a palavra constitui um adjectivo, porque qualifica uma apresentação.

Fluckiger (1995) defendeu um conjunto de contextos em que se utiliza a palavra multimédia como adjectivo, são eles: mercado multimédia, produto multimédia, aplicação multimédia, serviço multimédia, tecnologia multimédia, plataforma multimédia, placa multimédia, dispositivo de armazenamento multimédia e rede multimédia.

Multimédia no sentido lato da comunicação *«significa vários intermediários entre as fontes e o destino da informação, ou vários meios pelos quais a informação é armazenada, transmitida, apresentada ou percebida»* (RIBEIRO, 2004: 5). No entanto, este conceito é ainda um pouco lato, visto que abrange jornais, televisão, vídeos, entre outros, por estes apresentarem imagens, textos e em alguns casos sons.

No âmbito da presente dissertação não aplicamos o conceito de multimédia no sentido lato da informação, mas sim num sentido mais específico, relacionado com o tratamento, processamento e manipulação de informação digitalizada e controlada por computador. Interpretado o conceito multimédia no sentido de multimédia digital, de acordo com a seguinte definição:

> *«Multimédia digital é a área relacionada com a combinação, controlada por computador, de texto, gráficos, imagens paradas e em movimento, animações, sons e qualquer outro meio pelo qual a informação possa ser apresentada, armazenada, transmitida e processada de forma digital»* (RIBEIRO, 2004: 6).

Neste âmbito, multimédia implica a criação e utilização de diversas informações digitais, integradas e relacionadas em aplicações ou sistemas computacionais, onde se conjugam diversos meios audiovisuais sob a forma digital, codificados por meio de dígitos binários, pois

> *«na realidade, todos os dados, sejam na forma de palavras, números, imagens, som ou movimento, podem ser digitalizados utilizando um leque de tecnologias» (GORDON e GORDON, 2003: 8).*

Estes meios, originam mensagens visuais que despertam no humano diversos sentidos, tornando a mensagem mais apelativa. Um produto multimédia é interactivo, permite ao utilizador

[6] FETTERMAN, R. L.; GUPTA, S. K. – *Mainstream Multimedia*. New York, NY, Van Nostrand Reinhold, 1993. Citado por Nuno Ribeiro, 2004, p. 10.

controlar a informação que recebe e manipula-la numa determinada direcção e a uma certa velocidade, sob gestão do próprio.

O produto multimédia nos computadores, pode distribuir-se *offline* ou *online*, dependendo da rede de meios informáticos utilizados. O primeiro diz respeito à utilização num computador isolado, sem recursos a meios adicionais ou remotos, estes podem estar gravados no disco de um computador, em CD-ROM ou noutro suporte de armazenamento digital. Enquanto, *online* implica uma conexão em rede de meios informáticos à escala global, mais conhecida por Internet.

A utilização de um produto multimédia, aumenta a eficácia de uma apresentação ou de uma acção, devido à sua capacidade multisensorial, quando age de forma funcional e atractiva, actuando como mediador na relação entre o emissor e o receptor, como um terceiro elemento, também ele gerador de informação.

O conceito de mediação surge com o objectivo de aproximar interpretações, pontos de vista, evitar entendimentos incorrectos, sendo um elo de ligação entre duas partes, mas também, como uma plataforma de entendimento, um 'interface' de diferentes sinergias, ou seja, uma nova forma de 'ser', de 'estar' e de 'agir'.

A mediação não é uma solução definitiva é um processo em aberto com o intuito de reforçar a coesão social, actuando como um mecanismo capaz de originar novas dinâmicas culturais e sociais. O objectivo da mediação não consiste em criar uma harmonia mas uma interacção e inter-relação.

> *«O papel do mediador é assim o de disponibilizar uma série de recurso e utensílios que permitam um processo construtivista de auto-aprendizagens*[7]*. No entanto, o papel importante do mediador é também o de captar e fidelizar novos públicos»* (AZEVEDO, 2003: 82).

Nos museus tem-se activado processos de mediação nos suportes materiais dos espaços expositivos, principalmente nos que têm fins educacionais, recorrendo-se cada vez mais às novas tecnologias de informação.

A mediação cultural, que pretendemos alcançar no *Núcleo Museológico de Machico*, terá objectivos claramente formativos, para desde modo atingir 'novos públicos' e consolidar os gostos e as práticas dos públicos existentes. Construindo um processo facilitador das relações entre a história de Machico, o seu povo e os seus visitantes. Com o intuito de dar a conhecer, dar a explorar e tornar acessível a aproximação à cultura e à história da recente cidade.

Estamos assim perante um projecto de afirmação local, que pretende contribuir para a formação dos seus públicos e para a divulgação de uma localidade.

[7] CAILLET, Elisabeth — *À l'Ápproche du Musée, la Mediation culturelle.* Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1995.

4. MUSEUS / IDENTIDADE / PATRIMÓNIO

Perante uma cultura cada vez mais global, os particularismos têm merecido uma especial atenção, consequentemente, têm surgido debates e acções que visam a valorização e defesa dos patrimónios locais. O que tem merecido novas reflexões, sobre a problemática dos museus, do património e da identidade, apelando cada vez mais às marcas culturais distintas de realidades sociais locais.

Os museus históricos, são compostos por objectos, colecções, que fazem parte do património de uma determinada sociedade, são muitas vezes considerados guardiões da memória cultural de uma comunidade, onde se evidenciam identidades particulares. O museu remete-nos para a memória do passado, permite-nos relacioná-lo com o presente e projectar o futuro. Este relacionamento é importante nos museus locais, pois desperta na população um sentimento de pertença e de identidade.

> *«O património e o passado são importantes instrumentos através dos quais são reivindicadas e asseguradas posições de identidade. O património confere às identidades precedência e legitimidade mediante a invocação da "tradição" e, no caso de instituições culturais como museus ou sítios patrimoniais, atribui a tais reivindicações identitárias a autoridade emanada pelas instituições públicas»* (MASON, 2006: 131).

Os museus foram criados, com o intuito de guardar o património pré-existente, ao mesmo tempo que criam ou recriam novas formas de património. Mas, é imprescindível termos em conta que o conceito de património só tem sentido quando este identifica um povo, através dos objectos e das ideias que o compõe.

> *«Os conceitos de museu e de património são criações recentes, modernas, e neste sentido, eles constituem rituais que visam comemorar uma nova realidade sócio-cultural nascida no século XVIII: a modernidade»* (MAGALHÃES, 2005: 13).

A preocupação com o social que vincou a modernidade, encontra-se bem presente no conceito de museu, de património e de identidade.

De acordo, com a definição de museu dada pelo ICOM (Comité Internacional de Museus), nos seus estatutos de 1947, adoptada em 1974,

> *«os museus são instituições de carácter permanente abertas ao público, sem fins lucrativos, criadas para o interesse geral da comunidade e do seu desenvolvimento, que reúnem adquirem, ordenam, conservam, estudam, divulgam e expõem para fins de investigação, educação, fruição e*

promoção científica e cultural, conjuntos e colecções de bens móveis de valor cultural que constituem testemunhos da actividade do homem e do seu meio ambiente» (NABAIS, 1993).

Este conceito, relativamente recente, de museu, no denominado contexto da Nova Museologia, originou consequentemente novos modos de expor as colecções e de se relacionar com o público. Assim a Associação dos Museus, nos anos oitenta do século XX, defendeu a ideia de que o museu é uma instituição que recolhe, colecciona, documenta, preserva, exibe e interpreta objectos materiais e imateriais, com o intuito de beneficiar o público[8].

Charles Smith[9], em 1989, indicou quatro características necessárias para definir os museus actuais:

«A primeira, é que as colecções em exibição devem de alguma forma contribuir para o avanço do conhecimento através do seu estudo, a segunda, relacionada com esta, é que as colecções não devem ser expostas, ou organizadas arbitrariamente, mas devem seguir um esquema de classificação sistemático e universal, a terceira é que elas devem ser possuídas e administradas, não tanto por indivíduos privados, mas mais do que por uma pessoa, em benefício do público, a quarta, é que elas deveriam ser razoavelmente acessíveis ao público» (MAGALHÃES, 2005: 18).

O conceito património foi alargado com os novos paradigmas da modernidade. Passando a considerar-se como património – por exemplo – todo o objecto ou grupo de objectos expostos num museu, pois este tinha ultrapassado o seu valor funcional e atingido um valor simbólico.

A palavra património deriva de *patrius*, que se encontra relacionada com herança paterna e com a necessidade de preservação, já vincada nas populações desde o século XVI. O despertar para a manutenção, ou, recuperação do património material e imaterial, demonstra a importância que uma sociedade atribui ao seu passado, geralmente conectado por grandioso, onde assenta um sentimento de pertença e desperta o valor de identidade.

«As sociedades investem, portanto, muitos recursos na conservação e divulgação do património, pois ele tornou-se fundamental na definição da identidade de uma determinada comunidade» (MAGALHÃES, 2005: 22).

O património tornou-se uma reprodução da memória social, enquanto testemunho do passado de uma sociedade e de uma cultura. Este facto tem tido uma importância cada vez mais relevante, perante o processo de globalização com que nos deparamos no século XXI, na medida que previne que o mundo caía numa empobrecedora homogeneidade cultural imposta pelos países mais ricos.

O termo património cultural, só tem sentido quando identifica um indivíduo ou um grupo de indivíduos, através um ou mais elementos materiais e/ou imateriais. É um legado que herdamos

[8] MUSEUMS ASSOCIATION – "Code of Conduct for Museum Curator´s". *In: Museums Yearbook*, Museums Association, London, pp. 13-20. Cit. Por Fernando Magalhães, 2005:18.

[9] SMITH, C. S. – "Museums, Artefacts, and Meanings", In: *Vergo, P., (ed.) The New Museology*, London, pp. 6-21.

dos nossos antepassados e que deixamos à geração vindoura, com o intuito de preservar a identidade de um grupo, e, de o diferenciar dos demais.

Património e identidade são dois conceitos intimamente relacionados[10]. Podemos afirmar que identidade é a 'essência' de uma determinada comunidade, enquanto que património é a sua manifestação, é o que persiste ao longo do tempo, é, em suma, a marca, o registo de uma identidade. Ao preservarmos um património, estamos a resguardar uma identidade, neste sentido, interiorizou-se a ideia de que perder um elemento patrimonial, é perder uma parte identitária de um povo.

Identidade pode ser definida como um grau de identificação, de homogeneidade social do 'Nós' por oposição a 'Eles' (PERALTA e ANICO, 2006: 2). As identidades reclamam autenticidade. Muitas vezes ficcionarias, são mitologias, ideias construídas estrategicamente e voluntariamente por um grupo, como forma de se demarcar perante as situações de adversidade.

As identidades colectivas não são definitivas nem sempre estáveis, são propriedades dinâmicas e flexíveis presentes nas coisas e nas pessoas.

> *«Neste sentido, toda a formulação da identidade é apenas uma versão da mesma, podendo coexistir diversas versões de uma mesma identidade, sendo que toda a versão de identidade é sempre ideológica, pois estabelece uma relação dialéctica entre a realidade, as ideias, os valores e os interesses de quem a propõe e activa»* (PERALTA e ANICO, 2006: 2).

No contexto actual, perante mutações constantes e rápidas, quer do ponto de vista individual, quer colectivo, há espaço e liberdade para diversas identidades coexistirem em simultâneo numa sociedade, sem a fragmentar, pois coexistem com outros elementos identitários comuns.

> *«Por outro lado, a globalização conduz as comunidades locais, ou seja, os indivíduos que as compõe, a reinventar, ou mesmo inventar a sua identidade, alegando sentimentos de pertença comuns, em torno de certos objectos que por essa via se transformam em património. A identidade constrói-se perante a alteridade, e esta torna-se mais visível com a globalização»* (MAGALHÃES, 2005: 29).

Hoje, o património é reajustado para satisfazer as necessidades da actualidade, como forma de objectivar a identidade local que procura as suas 'raízes', num processo de construção idealizado.

> *«Esta identidade local é sempre construída e reconstruída, e, por isso, é necessário referir que os objectos patrimonializados não contam verdades absolutas, verdades acerca de identidades cristalizadas no espaço e no tempo; eles são sim, apropriados e (re)apropriados pelos sujeitos para projectarem e identidade destes»* (MAGALHÃES, 2005: 31).

[10] Como afirmou Carlos Moreira. In: *Prefácio* Peralta e Anico, 2006, p. XIV.

4.1. BREVE PERCURSO E CONSIDERAÇÕES ACERCA DOS MUSEUS E DA SUA FRUIÇÃO

O museu é na sua essência um local autoritário de conservação, de poder, de cultura ou de arte, é um dos principais meios pelos quais é-nos possível aceder ao passado. É uma instituição que mostra *«alguma coisa ou alguém que fala por, isto é, em vez de outro»* (TOTA, 2000: 147).

No final do século XVIII tiveram lugar transformações políticas, sociais, tecnológicas e culturais, em toda a sociedade ocidental. A revolução industrial e as revoluções liberais despertaram novos ideais (ideais forjados de Liberdade, Igualdade e Cidadania) que marcaram uma nova era denominada de modernidade, por muitos autores (Berman, 1989; Giddens, 1992)[11].

Os museus, após a Revolução Francesa tornaram-se espaços abertos ao público, com o objectivo de comprovar o progresso, de preservar e divulgar o património, a memória colectiva e a identidade, que tiveram desde esta época intuitos pedagógicos. No entanto, a sua acessibilidade intelectual e física encontrava-se condicionada, pois as informações dispostas eram apenas inteligíveis por uma elite intelectual e social. Estes museus possuíam colecções, cujo valor residia nos aspectos estéticos, históricos, religiosos e míticos, onde os objectos adquiriam qualidades 'divinas'.

> *«A partir desta altura (séc. XVIII–XIX), todos os Estados compreenderiam então a utilidade de ter um museu público, pois tal facto era sinónimo de progresso e da preocupação que os governos teriam com o bem-estar espiritual dos seus cidadãos»* (MAGALHÃES, 2005: 31).

No século XIX, os museus aproximam-se das ciências humanas e sociais, com o aparecimento dos museus etnográficos e históricos e no século XX, principalmente após os anos cinquenta, ocorreram grandes transformações na sociedade, nas concepções de cultura e nas ideologias que lhe estão subjacentes. A comunidade tornou-se consciente que era ela a suportar a manutenção de grande parte dos museus, através dos impostos e começa a exigir que estas instituições estejam ao seu dispor, alterando a ideia que o museu se destina a uma elite social que se afirmava, até então, como detentora de cultura. Os museus passaram a ser encarados de outra forma, com novas perspectivas sobre as suas funções.

> *«Tradicionalmente, os museus eram vistos sobretudo como locais de preservação do património cultural e da memória, que podiam ser contemplados por uma certa elite, já sensibilizada para a sua fruição. [...] ficando as massas fora dos públicos-alvo das instituições museológicas»* (MENDES, 2003: 1).

[11] BERMAN, Marshall – *Tudo o que é sólido se dissolve no ar. A aventura da modernidade*. Edições 70, Lisboa, 1989.
GIDDENS, Anthony – *As consequências da modernidade*. Celta Editora, Oeiras, 1992.

Após a II Guerra Mundial, mais concretamente em 1946, é fundado o ICOM (*International Council of Museums)*[12]. No mesmo ano, em Paris, tem lugar a primeira Assembleia Geral, onde foram elaborados e aprovados estatutos, e definidas as principais linhas gerais de actuação.

> *«A partir daqui as relações profissionais entre museus desenvolveram-se extraordinariamente a nível internacional. Implementam-se mais serviços pedagógicos e novos conceitos museográficos e museológicos, acentuando-se cada vez mais a função social dos museus. Por outro lado, o discurso expositivo passa a integrar dispositivos mediadores museográficos como maquetes, fotografias, pequenos textos [...]»* (AZEVEDO, 2003: 77).

Outro acontecimento marcou o desenvolvimento da museologia, nos anos sessenta, do século XX, foi o surgimento das exposições temporárias, que contribuiu para a perda da 'aura' sagrada que envolvia o(s) objecto(s) exposto(s) e ajudou-o a tornar o espaço museu dinâmico e sedutor, mas também, um meio de transmissão de conhecimentos.

A partir dos anos 70, na Europa, começam a surgir meios audiovisuais que transmitem informações nos museus, tornando o visitante mais participativo, através de suportes materiais de mediação.

Uma série de mudanças ocorridas no século XX, contribuíram para transformar o conceito de museologia. Neste contexto surgem *«correntes inovadoras no programa museológico, como a 'Nova Museologia', que advoga um novo conceito de museu — o museu como agente de desenvolvimento e transformação social, ao serviço do cidadão e da comunidade, [...]»* (AZEVEDO, 2003: 79).

Hoje, o museu é uma instituição ao serviço da sociedade que tem a preocupação e o interesse de cativar diferentes tipos de visitantes, assim como preservar a identidade de uma sociedade, recordando as suas memórias, traçando as suas identidades étnicas e as suas classificações históricas. Os museus como instituição humana têm de se adaptar às novas exigências, no que diz respeito à conservação e à divulgação dos bens culturais.

As instituições museológicas, desde o início da sua fundação, têm passado, ao grande público, uma imagem negativa, de um local passivo, aborrecido e inóspito, onde os visitantes não podiam tocar nos objectos, apenas se deslocava a observar os objectos "sem vida" numa atitude mental de distanciamento, onde a única acção que se exerce é olhar.

Nos museus contemporâneos a filosofia é diferente, é atribuída maior importância à experimentação, à criação de novas formas relacionais, menos declarativas e neutras, de forma a promover a participação emotiva e cognitiva dos seus visitantes.

João Couto, em 1946 já defendia a ideia que o museu deveria ser um *«organismo cultural ao serviço da comunidade»* (CARVALHO, 1993: 139)[13].

[12] Organismo da UNESCO, pela iniciativa de Chauncey J. Hamlin, director do Museu da Ciência de Buffalo, nos Estados Unidos.

A importância dada ao público, originou profundas reflexões sobre o papel dos museus e tem contribuído para que muitos deles se reestruturem. Surgem assim, novas realidades no interior do espaço museológico, a exigir soluções inovadoras, com a adopção de estratégias diversificadas, através de tipos diferentes de meios, capazes de mobilizar o público. Novas práticas museológicas, traduziram em novas experiências e em novas formas de discurso expositivo.

Na conferência "Educação e Museus: Novas Correntes", que teve lugar no ano de 2003, José Amado Mendes, cita a seguinte frase de Rui Mário Gonçalves:

> *«O Museu, instituição pública, acessível a todos os tipos de público, é um fenómeno recente; no entanto, as suas origens remontam à civilização grega. É a partir da 2.ª Guerra Mundial que esta instituição passa a considerar-se ao serviço da comunidade, deixando, progressivamente, a sua tradição elitista e minoritária [...]. Estas mudanças redefinem o seu papel na acção educativa. A partir da década de 60, a educação nos museus converte-se numa matéria de reflexão e de estudo. Passa-se de uma política museística, centrada no objecto, na sua aquisição e na conservação, para uma política centrada nos sujeitos que dele podem usufruir. São as mudanças sociais que colocam o problema do acesso dos públicos à arte e à cultura*[14]*»* (MENDES, 2003: 1).

As acções que os museus propõem aos seus visitantes realizam-se segundo propostas indicadas pelas instituições, que são cada vez mais dinâmicas e activas, interagindo com os visitantes, despertando nestes diferentes emoções.

> *«A experiência cognitiva e emotiva que as novas formas dialógicas podem favorecer corresponde muito mais, sem dúvida, ao perfil do visitante contemporâneo, habituado a fruir diversos media, interactivos, habituado a navegar entre numerosos museus on line»* (TOTA, 2000: 148).

Do ponto de vista pós-moderno, a museologia deverá constituir-se num espaço de lazer e de entretenimento público, num sistema de comunicação aberto com aqueles que o frequentam, criando um ambiente pedagógico onde se transmite e se recebe conhecimentos diversificados, sendo cada vez mais importante ouvir a opinião dos visitantes. Ter-se-á também em conta que um museu é um espaço de investigação científica e de criação cultural, um repositório de materiais de valor patrimonial elevado, vocacionado para a sua conservação e divulgação que não sobrevive se continuar refugiado das alterações sociais, culturais educacionais e tecnológicas.

As características da cultura contemporânea, coincidem cada vez mais, com as características do museu, defendendo a multiplicidade, a aceleração, a interactividade, o privilégio do presente e a recriação constante do sentido. Segundo Tereza Scheiner[15] implementar ferramentas digitais para auxiliar os museus, é um grande objectivo actual destas instituições. Não por usufruírem de grande apoio técnico, mas, sim, pela sua capacidade de interagir com as pessoas.

---

[13] Citando Couto, 1946.

[14] Rui Mário Gonçalves *et. al. – Primeiro olhar. Programa Integrado de Artes Visuais.* Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian/Serviço de Educação e Bolsas, 2002, 120 p..

[15] Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Património-UNIRIO.

4.2. NOVAS FUNÇÕES DO MUSEU

O museu foi, em tempos, a instituição que guardou e expôs os vestígios do passado, tornando-se na memória colectiva de um povo. Hoje, o museu não se restringe a estes factos, os seus propósitos são também o de pesquisar, estudar, preservar, arquivar, divulgar, mas, principalmente o de transmitir conhecimentos, através do despertar dos sentidos no visitante. Mais importante do que mostrar a obra em si, é a forma como esta foi realizada e o que transmite ao público.

Hoje, é indispensável alterar a visão que o público, em geral, tem sobre as funções de um museu. Segundo António Campos (2003), muitas pessoas encaram-no, ainda, como um edifício onde se encontram estaticamente expostas obras de arte ou objectos do passado, considerados inúteis para a vida quotidiana da sociedade actual, e, apenas frequentado por elites culturais ou por turistas.

A nova concepção de museu, que foi descrita anteriormente, transformou-o numa instituição de vanguarda que constrói investigação e acções culturais, com o intuito de estimular o público e educá-lo.

> *«O museu contemporâneo é um agente cultural. Tem como função principal reproduzir para o visitante a experiência das obras do passado e o seu sentido contextual; e já não mais unicamente sua conservação e exibição. Nas novas funções do museu o designer tem uma importância crescente»* (LLUSSÀ, 2002).

O novo conceito de museu, entre outras razões, originou do surgimento de uma nova sociedade, à qual, podemos denominar de sociedade da informação. Esta é definida por um público heterogéneo, que é bombardeado diariamente por diferentes meios da comunicação, com informações em constante desenvolvimento, numa mudança contínua dos sentidos e dos valores. Chegando, por vezes, à desvalorização do próprio conhecimento, mas principalmente da sua permanência e da sua sacralidade. O conhecimento passou a dizer respeito à vida, à acção e a um determinado momento*. «Já não é mais um objectivo em si mesmo por que já não conhece verdades absolutas»* (LLUSSÀ, 2002).

Considera-se como património cultural aquele que relaciona o homem com o meio, esta é a referência base para o desenvolvimento das acções museológicas. Tais acções, não devem ser desenvolvidas somente a partir dos objectos, das colecções, mas tendo em conta o património global. O próprio conceito de património foi ampliado, devido à criação de novas categorias de museus. Essas novas categorias de museus abertos a um território e a uma população contribuíram, para que as acções museológicas pudessem ser processadas fora do espaço restrito do museu, abrindo, assim, amplas e novas possibilidades museológicas. Este foi um factor que incentivou a procura e o estudo de novas soluções criativas, que valorizassem o espaço museu.

O fazer museológico dos nossos dias é compreendido como um processo, caracterizado pela aplicação das acções de pesquisa, preservação, conservação e comunicação. A pesquisa preocupa-se em construir conhecimento, tendo este como referência, e nunca como uma verdade absoluta. As acções de preservação não se restringem à colecção, também tratam de um conjunto de bens dinâmicos, em transformação numa determinada comunidade. A conservação é igualmente um processo de reflexão sobre as acções a ter em conta para sensibilizar o público de um determinado contexto social e não somente a aplicação de técnicas para preservar fisicamente uma colecção. A comunicação não se restringe às exposições em si, sendo indispensável estabelecer uma interacção entre estas e o público, os produtos interactivos são benéficos para esta relação, para além de possibilitarem um bom complemento à exposição no seu espaço físico, tornando este mais rico e dinâmico, proporcionando afectividade entre o museu e o seu visitante, dando mais espaço à criatividade e à reflexão, que originará o conhecimento.

Perante a perspectiva museológica moderna Rocha-Trindade[16] afirmou o seguinte:

> *«as múltiplas funções de um museu encontram a sua expressão máxima em modernísimos espaços de grande dimensão, onde a interactividade com o público é elevada ao extremo: espectáculo multimédia, guias áudio automáticos, computadores com disco óptico interactivo, experiências destinadas à participação do público, painéis de vídeo e projecções de diapositivos, sonorizados, a funcionar permanência».*

As acções museológicas devem ser alvo de constantes revisões, adaptações e renovações. O resultado que se pretende atingir com estas acções é a vivacidade do espaço e o uso do património cultural, atingindo assim a inclusão social e a reflexão por parte dos visitantes, contribuindo para a construção e reconstrução de uma sociedade.

A museóloga Maria Cecília Santos[17] defende que:

> *«Compreender a acção museológica como acção educativa significa, portanto, caracterizá-la como acção de comunicação, [...]. Portanto, considero que o processo museológico é um processo educativo e de comunicação, capaz de contribuir para que o cidadão possa ver a realidade e expressar essa realidade, qualificada como património cultural, expressar-se e transformar a realidade. [...]. Portanto, considero que o trabalho dos museus com a comunidade, ou seja, com os grupos com os quais estejamos realizando projectos, em relação, construindo na troca, no respeito mútuo, é o resultado das concepções de Museu e de Museologia que adoptamos. Pesquisa, preservação e comunicação, em interacção, questionadas e problematizadas, deverão ser, pois, os vectores no sentido de se produzir conhecimento, assumindo o compromisso de contribuir com a construção de uma sociedade ética, mais qualitativa e solidária»* (SANTOS, 2007).

A adaptação às novas formas de divulgação da informação e do conhecimento é

[16] ROCHA-TRINDADE, M. B., (coord.), – Iniciação à Museologia. Associação Portuguesa de Museologia, Lisboa, 1993, p. 89.

[17] Maria Célia Teixeira Moura Santos é museóloga, mestre e doutora em educação. Professora aposentada da Universidade Federal da Bahia. Ensina nos cursos de especialização em Museologia do MAE/USP e no Mestrado em Museologia Social da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias – Lisboa, Portugal.

imprescindível para os museus, mas também, para as escolas, como forma a responder satisfatoriamente à sociedade de informação actual, entre as quais se destacam os meios de comunicação social, a Internet, os produtos multimédia. Indo ao encontro de soluções viáveis para reduzir a distância entre as instituições e o exterior, principalmente junto ao público mais jovem. As ferramentas originárias dos avanços tecnológicos têm imensos potenciais ao nível da pedagogia sendo meios ideais para originar formas *«cooperação entre a escola e o museu ajudando cada uma das instituições a sair do seu próprio isolamento em relação ao mundo que lhe é exterior»* (FARIA, 2000: 1).

Os museus para exercem a sua função, têm de conhecer os seus públicos, para deste modo podem adaptar actividades que satisfaçam a sociedade pluricultural onde estão inseridos.

4.3. IMPORTÂNCIA DOS MUSEUS LOCAIS

Foram diversos os factores que se alteraram com as novas práticas da museologia contemporânea, que derivaram do alargamento da noção de património, e consequentemente a redefinição do entendimento de 'objecto museológico'. Assim, foi alterada igualmente a filosofia de gestão das práticas museológicas, apelando à participação da comunidade em detrimento da mesma.

A renovação na museologia implicou a renovação de mentalidades, de técnicas e das acções no próprio espaço, ambicionando-se uma mais fácil comunicação com o público.

> Os museus locais aumentaram nos últimos anos, um pouco por todo o pais,
> *«fruto de iniciativas locais no âmbito de associações culturais, de defesa do património ou das próprias autarquias, defendem uma nova perspectiva museológica assente na participação comunitária, na dinâmica do património e da memória e na inserção do museu no seio das diferentes comunidades como factor de desenvolvimento»* (PRIMO, 2000: 2).

Mário Moutinho, subdivide em quatro fases, as mudanças no panorama museológico português, após o 25 de Abril. Aqui indico alguns dos pontos por ele mencionados: a primeira fase, diz respeito à afirmação das possibilidades de outras práticas museológicas, fora das convenções determinadas; a segunda fase, ficou vincada, com o esbatimento da oposição consistente dos museus do estado, o que permitiu o reforço das associações e das autarquias na criação de instituições culturais, com a democratização da definição de museu, com debates sobre a função social do museu e sobre a noção de património e com a procura de novas formas gestão do museu e dos bens patrimoniais; a fase que se seguiu refere a museologia reconhecida como disciplina universitária; na quarta e última fase, a museologia passou a ter um novo entendimento, enquanto noção abrangente dos aspectos culturais, naturais, paisagístico, geológicos, etc., entendida como

meio de comunicação com funções educativas, como um meio para atingir estes fins e não mais como um fim que se esgota em si mesma.

A intervenção dos museus locais não se resume ao trabalho com as colecções, pois estes assumem outras interligações na área da valorização dos recursos locais, patrimoniais, culturais e educativos, procurando captar mais-valias susceptíveis de estímulo ao desenvolvimento. Neste aspecto, revela-se pertinente, promover os valores locais tendo por objectivo a educação patrimonial de turistas, visitantes e estudantes, procurando a sustentabilidade e a dinâmica de base local.

Um museu local que se assume ao serviço das populações, deve intensificar a sua vertente interna de acção, promovendo a experiência colectiva, incentivando a participação e a reflexão dos visitantes.

A realização de actividades culturais inovadoras é um factor contributivo para a revitalização do património reabilitado e para a criação de emprego.

Os museus locais, num passado recente, eram vistos como instituições menores na política cultural oficial. Actualmente, no mundo desenvolvido, cada vez mais uniforme, tem-se dado crescente importância ao património como factor primacial da identidade das comunidades e dos povos, equivalendo à preservação de que o futuro radica na herança histórica, social e cultural, que recebemos dos nossos avós.

Os museus de história local preocupam-se em focar a atenção dos grupos minoritários que servem. Representando o seu passado e a sua memória, factores estes fundamentais para a construção da identidade local e para o reforço dos laços de pertença.

> *«Este tipo de produções locais, as exposições, os museus, as publicações sobre as aldeias, mais do que uma evidência da nostalgia do passado constituem uma estratégia para segurar o passado, para o transportar para o presente e dessa forma garantir a manutenção da identidade local»* (AMANTE, 2006)[18].

[18] "Fronteira e Identidade Local. Estratégias para a produção de Localismos na Zona Raiana". In: PERALTA, Elsa, ANICO, Marta – *Patrimónios e Identidades. Ficções Contemporâneas*. Celta Editora, Oeiras, 2006, p. 89.

5. PAPEL EDUCATIVO DOS MUSEUS

Educar, não é simplesmente transmitir conteúdos, educar também abrange o desenvolvimento de capacidades que auxiliem o homem a se integrar na sociedade em que está inserido. Educar é preparar o indivíduo para o futuro, é formar e proporcionar o desenvolvimento profissional, social e cultural.

A instituição museológica existe para estar ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento. É seu dever desempenhar um papel educativo, assim como, atrair cada vez mais público, cada vez mais diversificado. Facultando a estes novos públicos a oportunidade de interagir com o espaço e de desenvolver actividades.

5.1. BREVE DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO

O reconhecimento da pedagogia e psicologia como disciplinas científicas, na segunda metade do século XIX, criou os alicerces para o emergir do reconhecimento da infância como um período privilegiado para a aprendizagem e para a formação da personalidade, o que desencadeou o desenvolvimento de acções pedagógicas no museu, enquanto actividades dirigidas a um público com necessidades específicas.

Desde o início do século XX, os museus eram considerados 'instituições educacionais', entendendo por educação uma formação de carácter filantrópico. A meados do mesmo século, este panorama foi alterado, passando o museu a ser encarado como uma instituição pública, ao serviço da sociedade.

Na década de 70, os museus tinham quebrado a sua ligação com a educação, dando assim origem a um outro tipo de instituição chamado de museu itinerante (*mobile museums*) especialmente concebido para trabalhar com as escolas. Este tipo de museu tinha o intuito de alargar o horizonte do público escolar, compreendendo a educação como uma acção activa e não passiva, assim como, relacionar os museus com as crescentes formas de lazer.

Hoje, valoriza-se a relação entre os museus e as escolas. Ambas as instituições preocupam--se com uma boa estruturação social, em que os hábitos culturais adquiridos pelos públicos, desde muito cedo, dão relevo ao investimento pessoal, emocional e intelectual de uma sociedade, na medida em que educam para uma maior tolerância e consciência global das problemáticas vigentes.

A escola e o museu são instituições que se encontram sistematicamente em mudança, devendo desenvolver-se em paralelo. O museu deverá acompanhar, as reformas do sistema escolar e as escolas deverão partilhar com os museus os novos contextos educacionais ligados a novas conjunturas sociais e culturais. Nesta perspectiva, ambas as instituições despertaram a reflexão crítica e a aquisição contínua de conhecimentos.

Possuir num museu 'Serviços Educativos', é já hoje uma realidade, para grande parte destas instituições, contribuindo, sem dúvida, para a determinação de um índice aceitável de qualidade. Tais serviços não devem ficar restritos às visitas guiadas. É indispensável a interacção com público diversificado, para com ele estabelecer uma relação gratificante e dinâmica.

Há o propósito claro de abrir o museu, não só às escolas, mas a todos os públicos de forma a aumentar as suas audiências através de projectos dinamizadores e inovadores, que vão ao encontro dos reais interesses e motivações dos seus visitantes.

> *«Os grupos organizados de escolas são os que recorrem mais aos Serviços Educativos, [...], e são também aqueles a quem se dirigem, por isso mais iniciativas. No entanto, há outros sectores de público aos quais os museus têm dado mais atenção ultimamente: os grupos organizados de adultos e grupos de pessoas com necessidades especiais promovendo, desta forma, a inclusão social e cultural, a educação para todos, e a aprendizagem ao longo da vida»* (AZEVEDO, 2003: 90).

5.2. A ACÇÃO MUSEOLÓGICA COMO ACÇÃO EDUCATIVA

Mais do que colocar objectos no museu, é imprescindível disponibilizar diferentes e novos desafios, de forma a enriquecer o seu potencial educativo e facilitar a transmissão de mensagens, tendo em conta o estímulo e o desenvolvimento do público-alvo.

Margarida Felgueiras[19] salienta também a importância dos professores na educação para a museologia, afirmando que *«é preciso que os professores encarem a salvaguarda do património escolar, tanto em termos materiais como documentais, como uma herança a preservar. Quanto mais não seja porque ele pode representar um trabalho interessante do ponto de vista pedagógico»,* sublinhando mesmo que *«visitar o passado pode ser uma boa forma de inventar o futuro».*

Os museus acentuam cada vez mais o seu carácter educacional, socorrendo-se, muitas vezes, das novas tecnologias, de modo a disponibilizar diversos meios informativos a um público cada vez mais heterogéneo. A procura cada vez maior dos benefícios derivados das inovações

[19] "Resgatar a memória do futuro da escola". Retirado da World Wide Web http://www.apagina.pt/arquivo/Artigo.asp?ID=4416 em Maio de 2007.

tecnológicas é um tema que tem merecido a atenção de diversos investigadores. Como forma de interagir com o público, mas também como meio de troca rápida de informações entre as instituições, neste sentido, estão sendo estudados e implementados padrões de metadados, para generalizar as informações de colecções diversas, e, assim, facilitar a procura semântica de diversos dados.

Os metadados,

> *«fornecem informações sobre um determinado recurso, promovendo a interoperabilidade, identificação, compartilhamento, integração, utilização, reutilização, gerenciamento e recuperação dos mesmos de maneira mais eficiente. São dados descritivos que podem informar sobre o título, autor, data, publicação, palavras-chaves, descrição, localização do recurso, entre outros. […]. Metadados são essenciais para entender o recurso armazenado, […] para gerenciar e documentar colecções […]. O uso de padrões na documentação de colecções faz como que a troca de dados entre os museus que utilizam o mesmo padrão torne-se mais fácil, permitindo o compartilhamento de dados»* (BERTOLETTI-DE-MARCHI, 2003: 3).
>
> *«Actualmente, existem muitos padrões utilizados para gerenciar informações de colecções científicas e didácticas de museus»* (BERTOLETTI-DE-MARCHI, 2003: 2).

Os museus devido à riqueza dos seus acervos, constituem um espaço educativo muito importante, que complementam a aprendizagem formal dada nas escolas, assim como consolidam a formação ao longo da vida do restante público.

A utilização dos novos meios tecnológicos, trouxe muitas vantagens à dinamização do espaço museu, como por exemplo:

- a informação fornecida é facilmente actualizada;
- há a possibilidade da informação ser consultada por múltiplos usuários simultaneamente;
- o seu acesso, não fica restringido a um determinado horário ou a um determinado espaço.

Nas últimas três décadas, as instituições museológicas deram muita importância ao estudo e ao debate, acerca da função educativa das mesmas.

Já em 1974, nos Estados Unidos da América, foi publicada uma lei, em que constava a seguinte deliberação:

«1. os museus servem como fontes para as escolas, ao providenciarem educação às crianças;

2. os museus fornecem serviços educativos, de vários géneros, a diversas agências e instituições de educação superior;

3. as despesas dos serviços educativos fornecidos pelos museus é, por vezes, suportada por agências e instituições de educação, atendendo às vantagens das fontes disponibilizadas pelos museus» (MENDES, 2003: 3) [20].

Na opinião da autora espanhola Maria del Carmen Valdés Sagués

> *«o museu é uma instituição cultural intrinsecamente educativa, o que não significa que tudo o que realiza seja expressamente pedagógico [...]. Assim, o museu converte-se num instrumento de*

[20] *Journal of Education in Museums* [doravante referenciado apenas por *JEM*], n.º 4, 1983, p. 44.

aprendizagem, em benefício dos alunos, cujo maior ou menor grau de êxito dependerá fundamentalmente do museu e dos professores» (MENDES, 2003: 4)[21].

A educação museológica é classificada como não formal, baseada na aquisição de valores relacionais, entre o passado e o presente de uma sociedade. Para obter conhecimento, não basta saber os códigos para conseguir decifrá-los, é necessário relacionar as mensagens adquiridas, com outras informações, construindo novas relações que resultarão em novos conhecimentos. Para uma maior eficácia da relação museus/educação, é importante que o gosto pelas visitas ao museu, seja despertado desde muito cedo.

5.2.1. O PÚBLICO ESCOLAR

A chamada "explosão museológica", por um lado, e a necessidade de os museus captarem cada vez mais visitantes, por outro, levou-nos a reflectir acerca do público escolar, porque ao educar o público jovem estamos a desenvolver competências para a futura sociedade.

Os museus contemporâneos enfrentam problemas de sustentabilidade associados à própria crise do Estado e à degradação do seu papel como principal representante da cultura erudita. O espaço museológico sentiu a necessidade de reconstruir-se ou desconstruir-se, para cativar o 'visitante', cada vez mais heterogéneo. Hoje, não existe um visitante modelo no plural, mas sim uma população com multiplicidade de objectivos, gostos e interesses.

Eilean Hooper-Greenhill, com vasta obra publicada sobre a educação nos museus, afirma o seguinte:

«Em anos recentes, o mundo dos museus começou a aceitar que os visitantes não constituem uma massa de pessoas, passiva e homogénea, o público geral, mas que elas devem ser vistas como indivíduos, com as suas próprias necessidades e preferências de estilos de aprendizagem, [...]» (HOOPER-GREENHILL, 1997: 1)[22].

Nos novos públicos destacam-se as crianças, de baixo nível etário, mais precisamente, a partir dos 3 anos. *«Através de uma experiência levada a cabo num museu inglês, com crianças de 3-5 anos de idade, verifica-se que alguns dos principais ingredientes que contribuíram para o sucesso da mesma foram: uma exposição de arte interactiva, a actividade de desenho desenvolvida pelas crianças e a representação por artistas cómicos»* (MENDES, 2003: 7)[23]. *«Hoje os meios informáticos satisfazem as actividades ditas de interactivas, a utilização de jogos é uma boa*

[21] Citação de María del Carmen Valdés Sagués. *La difusión cultural en el museo: servicios destinados al gran público*, Gijón (Asrurias), Edições Trea, 1999, p. 78-79. Realizada por José Amado Mendes.

[22] Eilean Hooper-Greenhill – "Museums learners as active post-modernists: contextualising constructivism". In: *JEM,* n.º 18, 1997, p. 1.

[23] Citação de Alison Cox, Miranda Cox – "The under fives at Walsall Museum and Art Gallery", in *JEM,* n.º 16, 1995, p. 4. Realizada por José Amado Mendes.

estratégia para motivar os mais novos» (MENDES, 2003: 7)[24].

É crucial que o museu consiga cativar o público escolar do ensino básico e secundário, assim como, é importante para a formação destes, o conhecimento sobre os museus. O aumento da escolaridade obrigatória e a tendência para o crescimento de uma educação mais abrangente e individualizada, são factores que reforçam esta cooperação, entre o museu e a escola. A educação de hoje, sendo também fruto da escola paralela, ultrapassa os muros da escola, havendo consciência que outros aspectos são enriquecedores para o aluno. O simples acto de partir para a descoberta, despertar a curiosidade, o entusiasmo, é importante para o desenvolvimento das competências de um aluno.

A satisfação do público não deriva de uma visita passiva a uma determinada colecção, este, sente a necessidade de ser co-participador, de explorar os seus interesses. Despertando a motivação, visto que é sempre mais fácil a aquisição de conhecimentos e a promoção do próprio espaço.

A geração actual dos museus está a apostar nos produtos de natureza interactiva, onde os visitantes manipulam as informações, seguindo um percurso e um tempo determinado pelos próprios. Estes meios poderão abordar a totalidade do museu ou apresentar algumas associações com o seu acervo ou a sua história.

> *«Quando os visitantes entram num museu, não deixam a sua cultura e a sua identidade no bengaleiro, nem respondem passivamente aos materiais expostos. Pelo contrário, interpretam as mostras em exibição através da experiência vivida e os modelos, os valores e as capacidade perceptivas culturalmente apreendidas e conquistadas no seio de grupos vários»* (TOTA, 2000: 123)[25].

[24] Citação de Janet Moyles, "O Jogo, Acima de Tudo, Motiva", *JEM,* n.º 18, 1997, p. 26. Realizada por José Amado Mendes.

[25] Citação de Karp, 1992. Realizada por Anna Tota.

5.3. MUSEUS / EDUCAÇÃO / COMUNICAÇÃO

Hoje é admitido por muitos investigadores que os museus devido ao seu grande potencial educativo, devem ser considerados instituições que integram a chamada 'Escola Paralela', embora desempenhem também outras funções. A educação não passa exclusivamente pelos conteúdos, mas também, pela sensibilidade e pela emoção.

> *«Os "Serviços Educativos" tornam-se uma preocupação de alguns museus sobretudo nos tempos subsequentes ao processo de instalação e consolidação do regime democrático no nosso país. Em 1982 cria-se a carreira de Monitor de Serviço de Educação de Museus "dando corpo a um projecto antigo (1971) que pretendia tornar os museus aptos a incentivar uma acção criativa e mobilizadora a partir da riqueza e diversidade das suas colecções através de pessoal especializado que viesse a dirigir-se a todas as idades e graus de aprendizagem»* (FARIA, 2000: 15).

A reacções dos visitantes, o despertar de emoções e afectos, são aspectos importantes no reavivar do percurso das exposições, num sentido comunicacional e educacional, tornando, assim, cativante a aquisição de conhecimentos através de um discurso expositivo, específico e interactivo.

> *«Estudos de avaliação sobre o público e a eficácia educacional das exposições deixam praticamente de ser produzidos a partir da década de 90. O comportamento dos visitantes é considerado como estando cada vez mais influenciado pela forma como consomem os massmédia»* (FARIA, 2000: 6).

Os visitantes normalmente não estudam, nem lêem os expositores, muitas vezes divertem-se e deambulam pelo museu, guiados por pequenas coisas que despertam a sua atenção, consoante os interesses, conhecimentos e memórias adquiridas ao longo das suas vidas. Os museus actualmente deparam-se com uma crescente concorrência das novas formas de entretenimento, produzidas pelos avanços tecnológicos, que diariamente influenciam as rotinas do público, cada vez mais exigente e habituado à interactividade.

Nos dias de hoje é imprescindível apostar na diversidade de propostas, de forma a cativar o público heterogéneo, com expectativas distintas. Estas alterações, na maneira de gerir um museu, são consequentes da sociedade consumista em que vivemos, confrontada diariamente com vários meios de comunicação, onde se conjugam imagens estáticas, imagens dinâmicas e sonoras.

> *«Trata-se de uma sociedade baseada na ciência (alguns dirão dominada pela tecnologia) com indústrias de comunicação e de divulgação eficazes, comunicações electrónicas instantâneas, e uma cultura pluralista na qual as fronteiras entre cultura de elite e cultura de massas se esbateram»* (FARIA, 2000: 7)[26].

[26] Citação de Roger Miles & Lauro Zavala. *Toward the Museum of the Future*, Routledge, Londres, 1994, p. 1. Realizada por Margarida Faria Lima.

Tanto os museus, como as galerias têm vindo a perder um grande número de fruidores e até mesmo de visitantes. Hoje, tenta-se alterar estes dados, tornando os visitantes co-participadores nas exposições, com actividades relacionadas ao lazer e à educação. O prazer, o lúdico e a sensibilidade são modos de apropriação de conhecimentos muito eficazes.

A própria concepção de público visitante como uma massa homogénea, está há muito ultrapassada. A consciência da sua diversidade social e cultural é uma realidade que tem de ser encarada, obrigando os museus a optarem *«por formas diversificadas de comunicação inter-social e inter-cultural e mesmo inter-geracional. A esta nova definição de educação/comunicação não é alheia uma dimensão lúdica, ou de prazer»* (FARIA, 2000: 8).

Estas transformações, provocaram novas dinâmicas de interacção entre museu, visitante e sociedade. Os museus são cada vez mais instituições viradas para a comunidade, os visitantes participam de forma activa, os projectos dos museus têm de se articular com as políticas educativas e culturais de entidades públicas e privadas, os museus proporcionam uma relação mais livre e criativa do público com o seu património cultural[27].

A exposição museológica e a acção educativa em museus são processos comunicacionais que se relacionam eficazmente.

No mundo da comunicação, como é o nosso hoje, constatamos que cada vez mais somos dependentes dos diversos meios de comunicação. A cultura resultante da sociedade actual, caracteriza-se pela provisoriedade, mobilidade, descontinuidade, pela constante transformação e/ou evolução, pela interligação entre as diversos meios e pela interacção com fontes de informação.

Os museus não podem distanciar-se da cultura dos *media*. Os espaços museológicos são considerados formas tradicionais de cultura, as suas exposições são actos comunicacionais que deverão ter cada vez mais vivacidade, conjugando objectos, textos, fotografias, desenhos, cenários, iluminação, complementando-se com produtos multimédia, presentes nas salas da exposição e/ou na Internet.

A função de um museu é comunicar através de uma exposição. A musealização baseia-se na concepção da exposição, na montagem, na acção educativa e no resultado final, que não deverá ser estático, mas sim em constante mudança, apresentando novidades e propondo acções ao público visitante.

[27] MOFFAT, Hazel and WOLLARD, Vicky (ed.) — *Museum & gallery education. A manual of good practice.* The Stationery Office, London, 1999.

5.4. PERSPECTIVAS FUTURAS DOS MUSEUS

Os museus em Portugal estão actualmente a apostar fortemente nos serviços educativos. Toda a sua organização interna encontra-se empenhada em interessar o público, a activar a sua curiosidade, a proporcionar momentos de reflexão, a fornecer elementos de conhecimento ou estudo sobre os conteúdos expostos.

Para Kenneth Hudson

> *«o termo "educação" é ele próprio impreciso: as crianças não adquirem necessariamente uma "educação" na escola, e o mesmo acontece infelizmente a um considerável número de estudantes da universidade. O que é então a "educação" senão um desenvolvimento gradual e afectivo, uma curiosidade de espírito e uma tolerância cada vez maior, um desejo insaciável de enriquecer os seus conhecimentos?»* (FARIA, 2000: 17).

Um assunto muito questionável é a divulgação de informação sobre os museus na Internet e em outros produtos multimédia[28]. O museu do futuro será um edifício que acolhe um público que teve conhecimento da sua existência via Internet, ou um edifício que acolhe simples curiosos, que cativados pelo espaço irão posteriormente explorá-lo na Internet. Esta ideia foi defendida por George F. MacDonald, director do "Melbourne Museum" (Austrália) no ano de 1999, que tinha como objectivo atrair para o museu os utilizadores do mundo *Web*.

> *«Numa sociedade cada vez mais rica em tecnologia e informação, [...], o museu pode servir como fonte de experiência e aprendizagem acessível a todos quantos estejam interessados. A novidade desta experiência é a assunção por parte do seu director que esta se possa realizar quer transpondo a entrada do seu edifício quer usando um computador, uma forma apresentando-se como sendo tão legítima como a outra, sendo os 'frequentadores' de ambas tratadas de igual modo como 'visitantes' do museu»* (FARIA, 2000: 16).

As equipas de trabalho nos museus começam a se transformar, o papel do conservador deixa de ser tão destacado, surgindo a valorização do papel do designer e do educador em detrimento do investigador. Sobre este assunto MacDonald referiu:

> *«Vi muitos exemplos em que ao conservador coube apenas a redacção do texto final mas teve muito pouco a ver com a programação das exposições. Foi o designer e o educador que tiveram o papel central»* (Faria, 2000: 18)[29]. MacDonald acrescenta que *«chegámos a um momento em que os museus, com as possibilidades da Internet e de interconexão dos seus bancos de informação terão um futuro*

[28] Na generalidade o conceito multimédia é definido pela utilização de dois ou mais "meios" ou canais de comunicação, num mesmo produto final.

[29] Citação de George F. Macdonald. "Digital Visionary, George Mac Donald and the world's first museum of the Internet century", in *Museum News,* March/April, 2000, p. 38. Realizada por Margarida Lima Faria.

mais radioso que nunca, porque as pessoas têm tendência a verificar a veracidade das imagens através da experiência com o objecto real» (FARIA, 2000: 18)[30].

A criação de produtos multimédia, onde o participante age para determinar as directrizes, vê, ouve e interage, é um recurso educativo poderoso, onde cada indivíduo, de forma lúdica e activa apreende novos conhecimentos. Nestes produtos, as pessoas vêem, manipulam, exploram, descobrem, entusiasmam-se, divertem-se e aprendem, através de simples acções que constituem um jogo que as motiva e as diverte. Para além de permitir diversas formas de apresentação de conteúdos, num mesmo produto, possibilitando a adequação dos mesmos os diversos níveis etários e a diferentes graus académicos. Neste processo é importante que o museu conheça o seu público, para deste modo, adaptar as suas actividades.

«A inadaptação dos programas educativos, o insucesso e o abandono escolar, os conflitos entre os vários grupos sociais são alguns dos problemas das nossas escolas que não fazem mais do que reflectir o que se passa nos diferentes sectores da sociedade. Daí que seja fundamental a introdução da educação intercultural e da educação para a cidadania como instrumentos fundamentais nas práticas e reflexões pedagógicas, uma educação que para além de aceitar e respeitar as diferenças, seja capaz de diálogo e de crítica, transformação e mudança» (ALBINO, 2004: 2).

Neste âmbito, é necessário elaborar projectos educativos que respondam às necessidades dos visitantes heterogéneos.

A dinâmica entre a escola e o museu, permite abrir os horizontes aos estudantes, ampliar os seus conhecimentos, sensibilizá-los para a valorização da cultura e do património. A noção de cidadania também é um valor a incutir, na era da globalização em que vivemos, como forma de reforçar as identidades locais.

Tanto as escolas como os museus têm de reflectir sobre as suas ferramentas pedagógicas, pois estas deverão ir ao encontro às novas realidades quotidianas.

«Seguindo esta via, museu e escola podem ajudar-se mutuamente a vencer os tradicionalismos neles enraizados (como o individualismo e a hegemonia e a uniformidade cultural), saindo do isolamento, na convicção de que o conhecimento e a aprendizagem de saberes, e valores, se desenvolvem em múltiplos espaços e tempos» (ALBINO, 2004: 3-4).

É urgente que os museus revejam o seu discurso, pois este deverá ser dirigido à comunidade. O carácter inovador das suas acções, pode ser avaliado pela capacidade de resposta dos públicos, em que podemos verificar aquelas em que a equipa da exposição conseguiu envolver a comunidade alvo no seu projecto, e deste modo, qualificar o trabalho educativo que desenvolvem.

Neste âmbito, é positiva a realização de inquéritos à população visitante e não-visitante, de forma a obter informações sobre os seus hábitos que afectam a sua frequência aos museus, com o

[30] Citação de George F. Macdonald. "Digital Visionary, George Mac Donald and the world's first museum of the Internet century", in *Museum News,* March/April, 2000, p. 38. Realizada por Margarida Lima Faria.

objectivo de reformular as suas exposições e as suas práticas. A equipa do museu deve posicionar-se face ao público e perceber como este recebe as informações e como responde perante as mesmas.

> *«É, pois, capital compreender qual o sentido do museu para as populações, saber se nos tempos livres visitam museus ou não, conhecer a sua experiência como visitantes, inquirir como podem os museus responder às necessidades dos seus públicos, e da comunidade em geral, e procurar entre inúmeras outras questões, conhecer por exemplo quais as razões que levam alguns grupos minoritários a não frequentar os museus [...]»* (ALBINO, 2004: 13).

6. DO MUSEU TRADICIONAL À SUA DIVULGAÇÃO DIGITAL

Nos nossos dias, os museus pretendem despertar os sentidos dos seus fruidores, alcançar a sua subjectividade, memórias e realidades individuais. Nesta relação é benéfico o desenvolvimento da tecnologia, os museus encontraram aqui um bom suporte de diálogo com os visitantes. As novas tecnologias trouxeram muitas possibilidades expressivas, com os novos códigos estéticos, com grande potencial informativo e interactivo.

O museu deixou de apresentar apenas objectos com características específicas, para passar a ser, a representar, uma colecção no seu todo, prevalecendo os significados, num jogo comunicativo onde os visitantes são também participantes.

Anna Lisa Tota analisando o processo da valoração de um objecto, cita Simmel (1900) com a seguinte afirmação:

> *«O valor não é em caso algum uma sua "característica" [dos objectos], mas unicamente um juízo sobre eles que reside no sujeito […]. Kant diz que a possibilidade da experiência é a possibilidade dos objectos da experiência, pois experimentar significa que a nossa consciência transforma as percepções dos sentidos em objectos […]. O objecto, que assim se constitui […], é para nós um valor»* (TOTA, 2000: 16).

Após, o aparecimento dos hipertextos e da interactividade dos computadores, a interligação com os fruidores é conseguida. O multimédia torna-se num excelente meio para obter a participação por parte do visitante, onde a dinâmica interactiva dos produtos multimédia é crucial no novo programa museológico.

Os instrumentos interactivos melhoram o processo de ensino nos museus, encorajando a participação dos públicos, respeitando os gostos e interesses de cada um, porque são eles próprios que manipulam e seleccionam a informação que pretendem receber, contribuindo significativamente para a experiência educacional.

6.1. DESIGN MULTIMÉDIA

Um dos aspectos mais poderosos da tecnologia informática é a habilidade de combinar o texto, os gráficos, os sons e imagens. Devido às melhorias tecnológicas e económicas, o multimédia tem-se tornado popular no campo da educação. Mas uma das principais questões que se coloca é a forma como o designer deve organizar e apresentar um produto multimédia para poder melhorar ou auxiliar na aquisição de conhecimentos.

A apresentação da informação está baseada nos princípios da percepção e da cognição, estudados no âmbito das teorias da percepção visual, semióticos e da psicologia cognitiva. Na prática, esses estudos teóricos fornecem um conjunto de conhecimentos importantes para o design e para a actividade projectual de um designer. Os princípios, regras e conceitos são aspectos fundamentais para uma linguagem visual. Embora a linguagem verbal (falada e escrita) se construa sobre leis gramaticais que parecem estar bem estabelecidas, a linguagem visual não tem nenhuma lei evidente. Ou seja, segundo Wong (2001) cada teórico do desenho pode ter um conjunto de descobertas completamente diferentes. A linguagem visual tem o objectivo de manter a máxima objectividade e a mínima ambiguidade.

Para Wong (2001), são quatro os elementos do desenho: elementos conceituais (ponto, linha, plano e volume); elementos visuais (formato, tamanho, cor e textura); elementos relacionais (direcção, posição, espaço e gravidade e elementos práticos (representação, significado e função).

Lawrence J. Najjar (1998) tendo em conta diversas investigações define os princípios de um projecto educacional multimédia. Princípios de design baseados na experiência prática e na teoria psicológica em que a prioridade é o factor humano ou os utilizadores. Ele considera que em todas as situações de aprendizagem, quatro factores básicos devem ser considerados na avaliação: as características dos materiais; as características do estudante; as características das tarefas de aprendizagem e as características do teste da aprendizagem. Estes princípios sugerem que os designers devem usar sincronismo entre a informação verbal e pictórica, usar o multimédia como um suporte e não de maneira decorativa, realizar tarefas que encorajam os estudantes (crianças ou adultos) e focalizem a sua atenção.

Ben Shneiderman propôs princípios, derivados da experiência e aplicáveis na maioria dos sistemas interactivos: usar consistência ao longo e nas várias partes do produto; recorrer a atalhos; desenvolver uma avaliação informativa (*feedback*); organizar as sucessões de acções em grupos com um começo, meio, e fim; oferecer mecanismos simples e compreensíveis para controlar o erro; reverter facilmente as acções.

Deborah J. Mayhew propôs, também, alguns princípios baseados no utilizador: compatibilidade com o utilizador (fazer o projecto aceitável para a maioria de usuários, não somente para alguns deles); compatibilidade entre produtos (o utilizador já conhece outros sistemas, logo a compatibilidade do através do produto é importante); compatibilidade de tarefas (a estrutura e o fluxo de um sistema devem combinar e suportar a tarefa que está sendo realizada); compatibilidade do fluxo de trabalhos (um sistema deve ser organizado para facilitar transições entre tarefas); consistência; familiaridade; simplicidade; manipulação directa; controle; flexibilidade; responsabilidade; tolerância ao erro; facilidade de aprendizagem e facilidade de utilização.

Variedade de recomendações e regras podem ser encontradas para além destas, com o objectivo de auxiliar os designers a elaborar os objectos gráficos interactivos. Mas, estas normas ou recomendações não são suficientes. É necessário compreender o design como uma disciplina de um sistema onde para além dos princípios de design devemos atender aos conceitos da semiótica, da ergonomia, do projecto centrado no utilizador, aos modelos mentais e conceptuais, às metáforas de interface e ao trabalho de equipa. Enfim, todos estes conhecimentos e práticas são decisivos na fase criativa de concepção de um produto multimédia.

6.2. A USABILIDADE DOS PRODUTOS MUSEOLÓGICOS MULTIMÉDIA

O problema actual já não se situa ao nível da decisão da opção pela utilização do audiovisual, mas reside, sobretudo, na análise da qualidade do audiovisual.

Com efeito, a preocupação fundamental na construção de produtos educativos é centrar o projecto nas necessidades dos utilizadores e desenvolver uma aplicação que funcione para eles. É esta a finalidade da tão falada usabilidade que não se aplica restritamente à *Web*. Aplica-se a qualquer tipo de produto ou serviço informático em que a facilidade da sua utilização seja essencial.

Na prática, muitos são ainda os criativos que não testam de uma forma correcta a usabilidade dos seus produtos antes de publicá-los, provocando a frustração em muitos utilizadores. Mas, em educação, a avaliação da usabilidade das aplicações reveste-se ainda de uma maior pertinência, uma vez que a finalidade do produto prende-se com a aprendizagem, envolvendo aspectos psicológicos que se não forem devidamente equacionados, poderão constituir fonte de insucesso, não apenas do produto em si mas também do próprio utilizador.

Alguns aspectos centrais da usabilidade têm sido estudados por Jakob Nielsen e identificados nas seguintes categorias:

Aprendizagem – facilidade de aprendizagem para uso eficaz e imediato;

Retenção – facilidade de reutilizar após um período de tempo;

Consistência – consistência no desenho da interface nas suas componentes gráficas como a cor, textura, simbologia e a distribuição dos objectos;

Ajuda orientada – sistema de ajuda menos abstracto e genérico e verdadeiramente dirigido à ocorrência de eventuais erros;

Satisfação – sentimento subjectivo de apreciação positiva na utilização do software;

Suporte à navegação – facilidade de navegação e de exploração;

Visão global – facilidade do utilizador conceber um modelo mental do *site*, sua funcionalidade e utilidade prática.

No que se refere às aplicações com objectivos educativos e, dada a natureza deste tipo de materiais, muitas vezes concebidos para uma utilização individual em que supostamente está presente uma perspectiva de aprendizagem autónoma, a utilização de formas de interacção em que os utilizadores intervêm, de modo mais ou menos efectivo no estabelecimento de critérios para o desenvolvimento do próprio processo de aprendizagem é sugerida por alguns autores. Nesta linha, torna-se primordial procurar estruturar a aplicação de forma a constituir em si mesma uma oportunidade de aprendizagem que gere motivação (intrínseca) nos alunos, mostre respeito pela natureza individual da aprendizagem e permita ao utilizador decidir como, quando e de que forma pretende avançar.

7. O MUSEU E A INTERNET

A adaptação às novas formas de divulgação da informação e do conhecimento é imprescindível para os museus, como forma de responder satisfatoriamente às sociedades de informação actuais, entre as quais se destacam os produtos multimédia e mais concretamente a Internet, indo ao encontro de soluções viáveis que reduzam a distância entre as instituições e o exterior, principalmente junto do público mais jovem. As ferramentas originárias dos avanços tecnológicos têm imensos potenciais ao nível da pedagogia[31].

A Internet é o meio de divulgação e comunicação que liga computadores em todo o mundo através de uma rede telefónica global, através de dígitos electrónicos. No início dos anos noventa do século XX foi concebida a primeira página ilustrada na Internet, que já permitia a ligação a outras páginas através de hiperligações entre códigos simples e editáveis.

A tecnologia digital desenvolveu-se de tal forma, que hoje está presente em muitos actos do nosso quotidiano. Esta evolução também alterou a apresentação, a imagem das instituições museológicas, que se tornaram mais ambiciosas e em que o trabalho digital esta presente em diversos aspectos.

O impacto da Internet nas nossas vidas é inquestionável. O crescimento constantes de *websites*, e o desafio do designer multimédia é notável e cada vez mais exigente. Os *sites* podem conjugar a utilização de imagens gráficas, fotografias, sons, vídeos e animações. Nos anos 90, do século XX, era complicado imaginar a conjugação destes meios de informação tendo como destinatário o computador pessoal, o que se tornou uma realidade já banal nos nossos dias.

As novas tecnologias permitiram a criação de imensas páginas ligadas em rede, onde o trabalho do designer se destaca pelo *interface* visual eficiente, apelativo e funcional.

A Internet impulsionou o acesso ao museu a um público distinto, que não era seu habitualmente, espaço virtual que ganha cada vez mais importância no nosso quotidiano. Na *Web*, não há limitação de espaço de exibição, a informação encontra-se presente e compete ao usuário manipulá-la, endereçá-la consoante os seus interesses, a partir de qualquer lugar, durante 24 horas por dia, escolhendo o tipo de informação que lhe interessa receber.

[31] Como refere Maria Lourdes Lima dos Santos, investigadora que dirige o Observatório das Actividades Culturais, assistimos à "emergência de transformações que envolvem novas estratégias por parte dos agentes implicados (...) trata-se da passagem de uma cultura em que o analógico e o impresso eram dominantes para uma cultura predominantemente digital, o que, noutros termos significa passar de uma filosofia centrada no produto para uma filosofia de serviço" (Santos, 1998: 3).

> *«A Internet está revolucionando a forma como as pessoas se comunicam. E isso não se passa de forma diferente na sua relação com a museologia. Os museus, como qualquer instituição, estão presentes na rede mundial de computadores. A criação de sites de museus proliferou a partir da década de 90, com o avanço da Internet, mas muitos museus ainda nem possuem sites institucionais. E muito deles possuem sites cujo único objectivo é apenas disponibilizar informações de contacto da instituição»* (HENRIQUES, 2004: 1).

Os primeiros debates em relação ao uso da Internet pelos museus, decorreram em 1997 em Los Angeles, na Califórnia, na conferência *Museums and Web*,

> *«estas conferências são realizadas anualmente nos Estados Unidos ou Canadá e têm como objectivo reunir os profissionais dos museus, principalmente aqueles ligados às áreas de novas tecnologias, para discutir as questões pertinentes ao uso da Internet pelos museus*[32]*[…]. Em relação às discussões institucionais, é preciso verificar que o ICOM não possui um comité específico sobre Internet e interactividade nos museus, por isso, as discussões sobre as novas tecnologias nos museus são efectuadas pelo seu comité de documentação, o CIDOC – International Committee for Documentation, através de um grupo de trabalho específico sobre o uso da Internet. […] encontro do ICOM em Québec, […] na Noruega, em 1995, um documento sobre o uso de multimídia nos museus*[33]*. Em 1996 o documento foi finalizado e traça algumas directrizes sobre este novo desafio para os museus. O objectivo é esclarecer questões fundamentais sobre multimídia e a preservação do património através do uso das novas tecnologias nos museus. No entanto, diz muito pouco sobre o uso da Internet nos museus»* (HENRIQUES, 2004: 1).

Muitas instituições em Portugal utilizam a Internet apenas como um painel para afixar as suas informações institucionais, e não, como uma ferramenta interactiva. Tal facto, poderá acontecer por falta de interesse e de sensibilidade dos gestores para uma necessidade actual e/ou por carência financeira.

Alguns museus já possuem interessantes *sites* institucionais, disponibilizando informações sobre os seus objectos e sobre as actividades culturais desenvolvidas, tendo a Internet como um aliado de divulgação e comunicação, que possibilita a interacção com os utilizadores. Estes, não restringem a sua presença na *Web* à apresentações de boletins, folhetos, catálogos, pois permitem uma maior interacção e troca de conhecimentos com o público, com outras instituições e com outros especialistas.

A Internet trouxe para a museologia uma nova perspectiva, com o grande objectivo de aproximar as pessoas aos museus, despertá-las para a aquisição de conhecimentos e para a formulação de espírito crítico. Permitiu o acesso aos museus de forma mais ampla, dando à instituição a oportunidade de ultrapassar os seus próprios muros. Na Internet, as acções museológicas encontram-se ao alcance de um maior número de 'visitantes'. É, pois, importante que

[32] Os programas das discussões, bem como a publicação dos *papers* das conferências podem ser consultados no site http://www.archimuse.com/conferences/mw.html.

[33] O documento final produzido pelo grupo de trabalho pode ser encontrado no site do CIDOC, pelo endereço http://www.willpowerinfo.myby.co.uk/cidoc/multi1.htm.

os museus saibam tirar proveito das potencialidades da Internet, para beneficiar dos seus pontos positivos, interagindo com um maior número de público.

Debate-se a colocação na Internet do espólio de um museu, receando a substituição do real pelo digital. Os museus, podem ter a preocupação de expor virtualmente todo o seu espólio, mas é essencial educar o público para que este perceba e dê valor ao que está exposto. Se o museu se fechar em si não despertará novos interesses. Nos museus históricos, há um grande valor atribuído aos "objectos singulares", à exposição que testemunha a história, mas, de grande pertinência, é também a criação de novas evocações, para oferecer diversos contextos, dispostos de diferentes formas, para assim se tornar as informações acessíveis e compreensíveis a todos os visitantes.

Desvallées (2001) defende o uso da multimédia e da Internet nos museus, mas com alguns receios. Para ele poderá existir algum tipo de concorrência entre o museu real e a representação deste sob forma virtual, dependendo da natureza do museu e do seu público. Mas, admite que por intermédio do multimédia todo um universo museológico e patrimonial pode ser dado a conhecer a um público que o ignorava anteriormente, e que, num momento seguinte, poderá porventura sentir o desejo de ir visitar o espaço físico.

Os museus aproximaram-se do universo da Internet, por necessidade de se renovarem e de melhor responderem às expectativas do público. A mudança que está a acontecer, poderá tocar ou até ferir o culto do objecto original no museu, no entendimento de alguns investigadores, por este encontrar-se reproduzido *online*, mas, nos nossos dias, o objecto único por si só não desperta grande interesse do público comum.

Os *sites* dos museus, para além de permitirem a interacção com os utilizadores, utilizam meios de comunicação próprios que possibilitam o *feedback* entre a instituição e o público do ciberespaço, através de *e-mails*, recepção de sugestões, envio de boletins, etc., de forma a divulgar o trabalho do museu e a conhecer as necessidades e especificidades do público.

Igualmente importante é que o *site* tenha uma secção específica para o trabalho com os estudantes, em que os professores possam encontrar sugestões de actividades para desenvolverem na sala de aula com seus alunos e dando a conhecer os conteúdos de forma lúdica e atraente, especialmente para o público mais jovem.

Na opinião de Rosali Henriques,

> *«a Internet trouxe para a museologia uma nova perspectiva. Não só porque permitiu potenciar o acesso aos museus de forma mais ampla, mas também por dar oportunidade aos museus de saírem de seus muros. As acções museológicas dos museus, exercidas através da Internet podem ter um alcance muito maior do que aquelas que são exercidas em seu espaço físico, pois podem abranger um público muito maior.»* (HENRIQUES, 2004(b): 74).

A maioria dos profissionais dos museus, ainda não está sensibilizada para o contributo que a Internet pode dar à sua instituição. Utilizando-a como um simples folheto electrónico, sem

interactividade, desperdiçando as potencialidades dinâmicas e atractivas deste meio comunicacional.

7.1. RECURSOS A MOBILIZAR

Entre 2000 e 2006, Portugal beneficiou do Programa Operacional da Cultura (POC), como apoio financeiro incluído no 3º Quadro Comunitário de Apoio (QCA III) da União Europeia, o que foi uma grande oportunidade para desenvolver o sector da cultura. O POC, como programa de responsabilidade sectorial que foi, apoiou projectos na área cultural nomeadamente ao nível do Património, dos Museus, dos Recintos Culturais e da Utilização das Novas Tecnologias, geograficamente localizados no Continente.

As verbas do FEDER (Fundo de Desenvolvimento Regional) destinaram-se a apoiar projectos de valorização do património histórico e cultural e de promoção do acesso aos bens culturais.

> *«A iniciativa governamental portuguesa de contar com um POC coincidiu com a nova lógica de actuação comunitária em relação à Cultura. Passou a ser entendida, a nível dos programas comunitários, como um direito e um instrumento de valorização da pessoa»* (NEVES, 2005: 6).

Com os apoios prestados à cultura, pela Comissão Europeia, com o programa POC pretendeu-se a criação de novos projectos, capazes de cativar o público. Foi importante que estes projectos fossem sustentáveis, que criassem emprego especializado, que valorizasse o património e a requalificação urbana. Pretendeu-se, de igual modo, que fossem capazes de desenvolver estruturas de produção com conteúdos culturais, melhorando o quotidiano da população, sem esquecer a aposta no impacto da inovação tecnológica, na competitividade e atractividade regional.

> *«Eram apontados o factor competitividade e sustentabilidade, a capacidade de gerar emprego qualificado especializado, ser um veículo de coesão económica, social e regional, um meio de reforço da cidadania e de afirmação das comunidades, um meio para a afirmação da sociedade da informação, de criação de conteúdos em novas tecnologias»* (NEVES, 2005: 6).

A cultura, nos nossos dias deverá apostar nas novas tecnologias da informação para conseguir chegar ao público. Estes novos meios de comunicação possuem grandes potencialidades de aproximação da cultura ao indivíduo e à sociedade. Não são, pois, meios restritos à Internet, mas extensíveis também, a outros veículos digitais, como, por exemplo, ao correio electrónico, programas de bases de dados, edição multimédia com conteúdos temáticos ou jogos lúdicos, etc.. Para esta realidade, já se encontra sensibilizado o *Instituto Português dos Museus* que criou uma *Rede Informática de Museus*.

Hoje são inevitáveis as mudanças no espaço museológico, devido aos grandes avanços, ocorridos nos últimos trinta anos pela tecnologia, o que originou em novos meios de comunicação que revolucionaram o aspecto visual da informação, a fácil acessibilidade e a rápida actualização.

Os novos meios de comunicação, servem de complemento válido a diversos aspectos da gestão de um museu:

- relacionados com a informatização e digitalização dos dados, organizando assim o arquivo e permitindo a rápida troca de informação com outras instituições;

- importantes ferramentas de pesquisa, pela análise e ilustração dos materiais e das técnicas, com a realização de gráficos ou imagens que sintetizam uma reconstituição ou simulação de um determinado contexto;

- até mesmo na exposição, à qual os meios tecnológicos podem introduzir a interactividade, com forte potencialidades lúdico e educativas, em rede *offline*, nas salas das exposições ou em salas anexas;

- podem igualmente servir de complemento aos produtos comerciais, através da criação de CD-ROM's, num mercado que veio substituir as vídeo-cassetes;

- ou ainda originar produtos virtuais, que podem ser acedidos em qualquer espaço do mundo, num ecrã, através da Internet.

7.2. TIPOS DE *SITES* DE MUSEUS



Os museus estão presentes na Internet, com *sites* muito distintos uns dos outros. Segundo uma tipologia criada por Maria Piacente[34], no ano de 1996, *«existem três tipos básicos de sites»* (HENRIQUES, 2004: 5).

A categoria mais básica diz respeito a *sites* que funcionam como um simples "folheto electrónico", com o propósito de apresentação do museu. O utilizador tem geralmente acesso aos seguintes dados do museu: história, horários de funcionamentos e, às vezes, os seus serviços e profissionais. Funcionando o *site* como uma ferramenta de comunicação e marketing.

Páginas mais elaboradas e enriquecedoras, tanto do ponto de vista do *design* quanto da navegação e interactividade, dependem sempre dos recursos humanos e financeiros disponíveis por parte da instituição museológica.

Para Maria Piacente, outra categoria de *site* museológico é aquele que se denomina por museu virtual, onde já estão expostas informações sobre o acervo

[34] PIACENTE, Maria. Surfs Up_: *Museums and the world Wide Web, MA Research Paper, Museum Studies Program, University of Toronto*, 1996. Infelizmente não tive acesso às informações originais.

das instituições e em alguns casos está disponível uma visita virtual com base na realidade.

> *«[…] a instituição apresenta informações mais detalhadas sobre o seu acervo e, muitas vezes, através de visitas virtuais. O site acaba por projectar o museu físico na virtualidade e muitas vezes apresenta exposições temporárias que já não se encontram mais montadas em seu espaço físico, fazendo da Internet uma espécie de reserva técnica de exposições. Além disso, muitos deles disponibilizam bases de dados do seu acervo, mostrando objectos que não se encontram em exposição naquele momento […]»* (HENRIQUES, 2004: 5, 6).

Nesta categoria é de destacar o *site* do *Museu Nacional de Arqueologia*[35], tutelado pelo *Instituto Português de Museus de Portugal*. Neste poderemos realizar uma visita virtual às suas colecções, dispostas da mesma forma que as secções expositivas do museu real. Para além disto, algumas peças da colecção podem ser visualizadas em três dimensões, o utilizador pode comprar *online* produtos da loja do museu e obter informações e referências sobre arqueologia em Portugal, expandindo os seus conteúdos às barreiras do museu. O *site* do MNA foi premiado pela Unesco, no ano 2002 com *'Web Art d'Or',* de melhor site de museus do mundo.



Páginas de Internet do *Museu Nacional de Arqueologia*.

A última categoria, diz respeito a museus realmente interactivos, relacionando-se com os usuários, estes *sites* não têm necessariamente que reproduzir o espaço físico.

> *«Neste tipo de site, pode até existir uma relação entre o museu virtual e o museu físico, mas são acrescentados elementos de interactividade que envolvem o visitante. Às vezes, o museu reproduz os conteúdos expositivos do museu físico e em outros casos, o museu virtual é bem diferente do museu físico. O que torna estes museus interactivos é a forma como eles trabalham com o público. A interactividade é a alma desse tipo de site de museu, pois permite que o público possa interagir com e no museu. Neste caso, é importante salientar que o museu na Internet não perde as suas*

[35] Endereço electrónico: http://www.mnarqueologia-ipmuseus.pt/.

características essenciais e que pode adquirir novas facetas. Ou seja, os objectivos do site não são necessariamente diferentes do museu físico, mas é um complemento dele» (HENRIQUES, 2004: 9).

Na minha opinião, esta última categoria é que deveria ser denominada por "museu virtual", onde o *site* deixa de ser simplesmente um meio representativo de um espaço físico, para passar a ser sujeito, tornando-se num produto autónomo, com valor por si mesmo.

O *site* do *Museu de Ciência e Tecnologia de Porto Alegre,* é um bom exemplo desta última categoria descrita, cujo formato virtual intitula-se por Sagres[36]. Este *site* apresenta muita interactividade com o usuário, com conteúdos e formatos diferentes do museu físico, trabalhando-os de forma lúdica, criando outras actividades de interacção que o museu físico não possibilita.

O conceito de 'museu virtual' é ainda muito novo na museologia, surgiu a partir da década de 90 do século XX, com a expansão comercial da Internet e tem suscitado muitos debates, sem existir um consenso, acerca do que distingue um *site* de um museu de um 'museu virtual'. Muitos autores apontam a diferença ligada à virtualização dos objectos e a sua representação *online*. Neste sentido, a maioria dos museus tem optado por criar *sites* que representam o seu espaço físico, não tirando assim partido das potencialidades de interacção da Internet.

Pierre Lévy, afirma que o 'museu virtual', frequentemente, nada mais é do que um catálogo na Internet.

«Os 'museus virtuais', por exemplo, não são muitas vezes senão maus catálogos na Internet, enquanto que o se 'conserva' é a própria noção de museu enquanto "valor" que é posta em causa pelo desenvolvimento de um ciberespaço onde tudo circula com fluidez crescente e onde as distinções entre original e cópia já não têm evidentemente razão de ser» (HENRIQUES, 2004: 8)[37].

«Segundo Weiner Schweibenz (1998) o conceito de museu virtual está em constante construção e é fácil confundirmo-nos com as outras denominações, tais como: museu electrónico, museu digital, museu online, museu hipermídia, meta-museu, museu cibernético, cibermuseu e museu no ciberespaço» (HENRIQUES, 2004: 9).

Segundo Battro (1999) o 'museu virtual' é aquele que se encontra exposto na Internet e é interactivo com usuários em rede. Para ele, o 'museu virtual' vai além de colocar fotos na Internet. As suas colecções permanentes e as suas exposições temporais correspondem à criação de um museu de novo. Para ter uma página atractiva, interessante e de qualidade, é necessário um trabalho multidisciplinar e uma actualização da página permanente, para que esta não perca a sua atractividade perante os visitantes. Defende a opinião que também não convêm desligar-se do museu, deverá sim, através de pequenos vídeos mostrar algumas das suas actividades, criar foros na Internet, publicitar eventos especiais no museu, etc..

Entre outros autores destaco Bernard Deloche, que publicou a obra 'Le musée virtuel', em 2001, na qual estudou a questão da virtualidade no processo museológico, baseando-se nos

[36] Endereço electrónico http://sagres.mct.pucrs.br.

[37] Citação de Pierre Lévy - Cibercultura. Lisboa : Instituto Piaget, 2000. p. 281. Realizada por Rosali Henriques.

museus de arte. Defendendo que *«museu virtual é aquele que existe na virtualidade, quase que como um substituto, um museu sem lugar e sem paredes. No entanto, para ele, não há incompatibilidade entre o museu paralelo e o físico […]»* (HENRIQUES, 2004: 10).

A posição de Deloche sobre os 'museus virtuais', não é a mais acertada na minha opinião. Sendo estes uma vertente de um espaço físico de uma instituição, não é, ou não deverá ser um substituto. A sua função deverá ser de complementar um projecto que existe fisicamente, sendo uma nova visão que permite criar interacção entre o utilizador e o património.

Bernard Deloche abrange o seu estudo de conceitos ao 'cibermuseu'. Para ele, este termo aplica-se a *sites* ou CD-ROM's que reproduzam *online* o acervo do museu, complementando o museu físico. Enquanto, 'museu virtual', é um museu paralelo, que serve de meio relacional entre o património e os utilizadores, apresentado de forma virtual, aberta a novas sensações.

No meu entender, 'museu virtual' é aquele que permite, num espaço virtual (*online* ou *offline*), a realização de acções museológicas, o conhecimento das colecções do museu, e que oferece conhecimentos específicos da temática abordada pelo museu. 'Cibermuseus' são todos os *sites* de museus que não têm as características indicadas anteriormente.

A virtualidade e a interactividade, resultante dos avanços tecnológicos, não são só conseguidas através da Internet, mas também através de CD-ROM's, quiosques ou mesmo ecrãs no espaço do físico da exposição. A estes produtos também podemos denominar de 'museus virtuais'.

Rosali Henriques (2004), defende a existência de duas configurações de 'museu virtual':

> *«Em relação ao conceito do museu virtual é preciso esclarecer que o museu virtual pode ter duas configurações: vertentes virtuais de determinado museu físico, ou seja, podem ser uma outra dimensão do museu físico (como o Sagres, por exemplo) ou museus essencialmente virtuais. Nesse caso, a existência de um museu virtual não pressupõe a existência de um museu físico[38]. No primeiro caso, os museus virtuais são complementos do museu físico, pois podem trabalhar suas acções museológicas de forma diferente em suas duas vertentes. Nesse sentido, o processo museológico é muito enriquecedor, pois o público terá duas abordagens diferentes de um mesmo património: uma abordagem presencial e uma abordagem remota»* (HENRIQUES, 2004: 12).

A maior parte dos organizadores consideram que a 'visita virtual' induzirá aos usuários, o desejo de ver o original. O crítico de arte digital Mathew Mirapaul, discorda desta opinião e ousou dizer que a reacção produzida poderia ser o inverso.

Os museus *on line* dão lugar a muitas oportunidades, quer para os arquivos que permitem realizar, quer para os novos projectos que tornam possíveis. Estes para continuarem sendo um meio de comunicação positivo, tem de superar a situação de imitar o real, ou seja, o museu no seu

[38] Aqui devemos deixar claro que a não existência do museu físico não pressupõe a existência somente do site, pois o museu pode ter um endereço físico, mas o que o torna virtual é a forma como são desenvolvidas suas acções museológicas, ou seja, elas são efectuadas no espaço virtual e não no espaço físico. O museu virtual, essencialmente virtual, não abre suas portas para o atendimento ao público em seu espaço físico.

espaço físico. *«Com efeito, já não se trata exclusivamente de traduzir a linguagem e a frame museológica nos termos da nova linguagem expressiva posta à disposição das tecnologias interactivas […]»* (TOTA, 2000: 212).

Numa abordagem sociológica, tendo em conta o consumo artístico, coloca-se a questão de como se altera a fruição artística quando ocorre não presencialmente, mas sim através de meios digitais, num ecrã?

No 'museu virtual', o visitante envolve-se efectivamente, através da interactividade que possibilita, através de funções auditivas e visuais, mas com pouca acção corporal. No museu real conseguimos fruir totalmente o objecto, tendo o corpo presente e toda uma envolvência que comunica. A fruição virtual produzirá emoções diversas, distintas da fruição real.

«Na passagem do real para o virtual, a experiência de fruição muda profundamente, mas interpretar a fruição online como imitação pálida da experiência real, […]» (TOTA, 2000: 215) é no meu entender desajustado, são espaços diferentes, com diferentes meios de agir.

As acções museológicas tanto virtuais como reais, deverão ter em conta a diversidade de estratégias, de conteúdos e de públicos. Para além de interagir com os públicos, é importante recolher depoimentos. No trabalho com as escolas, deverão ser criados conteúdos específicos. No *site* será favorável a existência de sugestões de actividades para os professores realizarem nas salas de aula, de forma lúdica e atraente.

O *Projecto Portinari*[39] é um bom exemplo um 'museu virtual', este apenas existe *online*, onde disponibiliza diversas acções museológicas, tendo em conta os distintos públicos, embora não se auto-denomine como tal. Ele é a prova de que para ser um 'museu virtual' autêntico não é necessário reproduzir um museu físico.



Páginas de Internet do *Projecto Portinari.*

[39] Endereço electrónico: http://www.portinari.org.br/

7.3. MUSEUS EM PORTUGAL

> *«Em Portugal, existe uma grande variedade e riqueza de património museológico que está sob a responsabilidade de várias entidades — públicas e privadas — contemplando múltiplos domínios do património: arqueologia, etnologia, arte, história, ciência e técnica, história natural, traje, teatro, transportes, etc.»* (NABAIS, 1993: 65).

A maior parte dos museus locais (municipais de cidade, vila ou aldeia), encontram-se dependentes das autarquias, com diferentes funções, ligadas à recolha, ao inventário, ao registo, à conservação, à investigação, à divulgação, à acção cultural e educativa.

> *«Nos últimos anos, tem-se assistido a uma forte explosão museológica, verificando-se saltos quantitativos e qualitativos, quer na reorganização de uns quer na criação de outros. Este progresso museológico deve-se a vários factores, nomeadamente, à existência de um vasto e variado património museológico, ao interesse e envolvimento das populações, autarquias e empresas na salvaguarda dos seus valores culturais, à investigação científica e à formação de especialistas [...].»* (NABAIS, 1993: 66)

Desde o início da década de oitenta, do século XX, os museus portugueses beneficiaram de alterações inovadoras, como reacção às novas práticas museológicas, ao alargamento do conceito de património museológico, à renovação e à criação de novos museus. Ergueram-se pequenas instituições, com o apoio directo ou indirecto das autarquias, dando origem aos museus locais. Estes, serviram de resposta a novas questões colocadas pela sociedade contemporânea, no campo da comunicação e da reutilização dos sítios históricos. Deste modo, organizaram-se museus de identidade e história de um município, a partir de recolha, estudos e valorização do património museológico. Estas pequenas instituições, por vezes, encontram-se divididas em vários núcleos museológicos, que *in situ* conservam e valorizam o património, reservando o núcleo sede, para a apresentação de uma síntese da história do concelho. Os núcleos, são geralmente instalados em edifícios reabilitados, prolongando, assim, a sua durabilidade, utilidade e funcionalidade dos espólios e colocando-os ao dispor da população[40]. O museu deixou de estar instalado num espaço que tinha como objectivo único expor uma determinada colecção, e passou a constituir parte integrante da exposição, sendo objecto de apreciação cultural e histórica.

> *«O museu não se limita ao espaço do edifício que recebe os objectos, mas estende-se ao território da sua influência e/ou aos bens conservados insitu»* (NABAIS, 1993: 66).

Este tipo de museu permite a salvaguarda de bens culturais representativos de um município, como também, gera a criação de postos de trabalho, a continuidade de saberes e formas de actuar tradicionais, a divulgação e promoção da história local com fins didácticos e culturais.

[40] A minha dissertação de Mestrado defenderá a importância da criação de produtos multimédia, como complemento da acção promocional e didáctica de um museu. Assim como, a criação de um protótipo multimédia para o caso concreto do Núcleo Museológico de Machico, mais concretamente, para o seu Núcleo Sede, instalado no reabilitado Solar do Ribeirinho.

> *«[...]* um programa museológico voltado para a história e vida das gentes do concelho. Não é apenas mais uma instituição que funciona apenas com o objectivo de dar prestígio ou servir uma elite. É um museu de toda a comunidade e para toda a comunidade do concelho» (Nabais, 1993: 71).

Nestas novas práticas museológicas é imprescindível a participação e o envolvimento da população para a manutenção e vivacidade do espaço. A inovação, a criatividade e a utilização de novos meios de comunicação, são igualmente factores que contribuem para uma museologia activa e inserida na vida multifacetada de um concelho. Encontrando nas novas tecnologias um meio cativante de prestar o serviço educativo, possibilitando múltiplos meios de responder às necessidades que surgem nos diferentes públicos.

Hoje em dia, uma exposição permanente não satisfaz o público. A sua mudança e renovação é uma prioridade, como a disponibilização de acções participativas. No final do primeiro semestre de 2006, o Instituto Português de Museus registou um crescimento no número total de visitantes, devido às ofertas diversificadas de actividades educativas, o que despertou a atracção do público para estes.

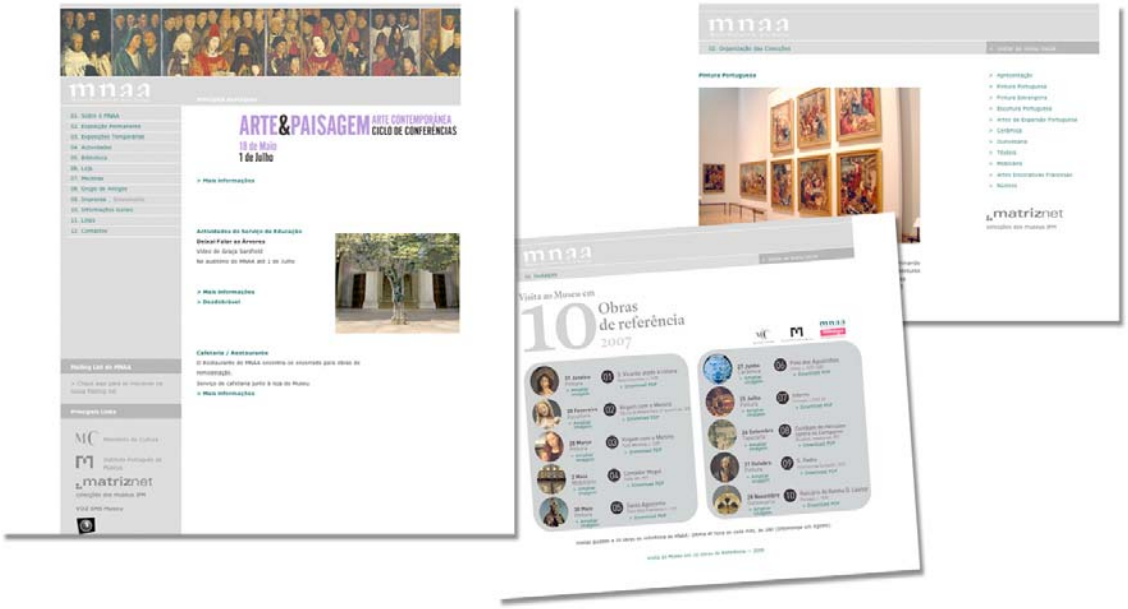
7.4. REPRESENTAÇÃO DOS MUSEUS PORTUGUESES NA INTERNET

O design de uma página Web envolve o grafismo e a concepção da funcionalidade. O designer necessita de realizar um projecto de navegação do *site* pormenorizando todas as funcionalidades antes de idealizar o aspecto visual das páginas. O trabalho do designer envolve diferentes processos, desde, reflectir, escolher, construir, dar forma, dar funcionalidade, testar, rever e aperfeiçoar. Traduzindo as suas ideias e conceitos definidos numa primeira fase do projecto, em elementos concretos.

Apresento uma análise pessoal de alguns *sites* representativos de instituições museológicas portuguesas que se destacam pelo seu design, partindo na óptima do utilizador. São eles o *Museu Nacional de Arte Antiga,* o *Museu Nacional de Arqueologia,* o *Museu Nacional do Azulejo,* o *Museu Gulbenkian* e o *Museu de Serralves.*

O *site* do Museu Nacional de Arte Antiga[41] é um bom exemplo de uma página de Internet de um museu. Este apresenta uma linguagem sóbria, limpa e despojada, em que são preponderantes as estruturas rectilíneas, num jogo bem conseguido de formas rectangulares. O cabeçalho está disposto na horizontal, com imagens de pormenor de pinturas, pertencentes ao acervo da colecção. O menu encontra-se sobre uma barra rectangular cinzenta perpendicular ao cabeçalho com um *lettering* verde-escuro, num tipo de letra sem serifas.

[41] http://www.mnarteantiga-ipmuseus.pt



Páginas de Internet do *Museu de Arte Antiga*.

A usabilidade deste *site* é simples e funcional, o menu principal é facilmente compreensível e apresenta aos seus usuários a história do museu, as exposições, as actividades, entre elas, as educacionais (sem interactividade), a biblioteca, entre outras informações gerais, onde destaco a "loja" que permite a comercialização de produtos relacionados com a instituição.

Ao navegarmos pelas suas "colecções", estas não se revelam na totalidade, é apenas apresentada uma síntese dos seus conteúdos e das suas obras. No espaço destinado à "exposição permanente" é de salientar o espaço de "destaques" onde são apresentadas fotografias em médio formato de algumas obras, que são complementas com informação textual, num ficheiro que se abre à parte. No espaço das "exposições temporárias" apresentam-se algumas exposições que passaram pelo seu espaço, com fotografias e um pequeno texto explicativo.

O *site* do *Museu Nacional de Arqueologia*[42] apresenta uma estrutura linear, onde dominam as cores azul-escuro, o ocre e cinza claro.

O menu principal encontra-se na horizontal, no topo da página, sendo comum em todas as páginas de navegação. Os elementos, que se alternam, estão dispostos em duas colunas verticais variáveis. O menu é simples de consultar, embora possua muitas possibilidades de hiperligação. As páginas na sua globalidade apresentam muitas informações, dispostas segundo diversos meios, fotografias, textos, gráficos e símbolos, que representam, através de um código visual, a temática de cada página, através traços depurados e expressivos, numa linguagem explícita, facilmente compreensível.

[42] http://www.mnarqueologia-ipmuseus.pt



Páginas de Internet do *Museu Nacional de Arqueologia.*

É um *site* completo, onde a usabilidade e a funcionalidade, têm importância. Neste *site*, podemos realizar uma "visita virtual" às colecções do museu, dispostas da mesma forma que no espaço físico, assim como, ter acesso à história do museu, às exposições, à visualização em três dimensões de algumas peças e à loja virtual. Os serviços e as actividades que possibilitam, estão relacionados com a biblioteca, com o clube de amigos do museu, com os serviços educativos, com os investigadores e com o laboratório. Apresenta um espaço denominado de "notícias", onde sobressaem peças específicas, mensalmente renováveis. Para além de tudo isto, podemos obter informações e referências sobre arqueologia em Portugal.

A página de apresentação do *site* do *Museu Nacional do Azulejo*[43] dá a oportunidade ao usuário de escolher se quer percorrê-lo apenas através de informação textual em programação muito simples HTML ou visualizar a versão em *flash*, onde a imagem e o texto estão presentes. Em ambas as versões o interface é simples, na versão em *flash*, a imagem visual do *site* resume-se a dois corpos rectangulares dispostos na horizontal. O corpo superior está reservado à disposição de pormenores de imagens, onde predominam os tons azuis e cremes e, no corpo inferior, encontra-se o menu principal e secundário e a informação textual correspondente a cada *item*.

[43] http://www.mnazulejo-ipmuseus.pt



Páginas de Internet do *Museu Nacional do Azulejo.*

O *site* evoca não só a colecção, como o próprio espaço. O menu principal disponibiliza informações diversas sobre os serviços prestados no museu, permitindo ao visitante conhecer a história do edifício, realizar uma visita virtual à exposição, conhecer as suas diversas colecções, assim como ter acesso a uma pequena descrição das actividades disponibilizadas pelo museu.

O *Museu Calouste Gulbenkian*[44], apresenta um design cuidado e sóbrio, transmitindo ao usuário requinte e qualidade, numa imagem serena bem desenhada, em tons de cinza. É um portal com muita informação e com muitas imagens, sabiamente dispostas, com um design funcional e esteticamente agradável.

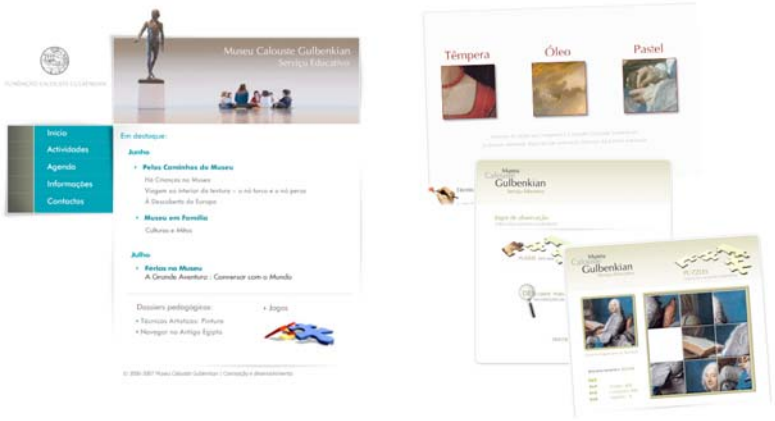


Páginas de Internet do *Museu Gulbenkian.*

[44] http://www.museu.gulbenkian.pt

A página principal é rectangular, subdividida com linhas rectas e finas, em cores neutras e com muitos espaços em branco. As páginas seguintes estão dispostas em duas colunas verticais, sendo a segundo coluna (à direita do usuário) destinada ao menu principal e secundário.

O menu principal faz referência ao coleccionador, ao museu, à colecção, às exposições, às actividades, às publicações, a pequenas informações diversas e ao serviço educativo. Cada *item* mencionado, desdobra-se em outros parâmetros, com excepção do serviço educativo que dá origem a uma outra página[45], o que comprova a importância cada vez maior das acções educacionais. Esta página é em *flash*, com sons e movimentos, que surgem quando o usuário clica sobre o menu, dividido por actividades, agenda, informações e contactos. Apresentam igualmente acções didácticas interactivas relacionadas com técnicas artísticas de pintura, com uma "viagem virtual" pelo Antigo Egipto e com jogos lúdicos de observação, sendo puzzles, descoberta de pormenores em pinturas e jogos de diferenças entre duas imagens. A interactividade, o som, a animação dos elementos que compõe a página, são estratégias utilizadas para cativar o público jovem.



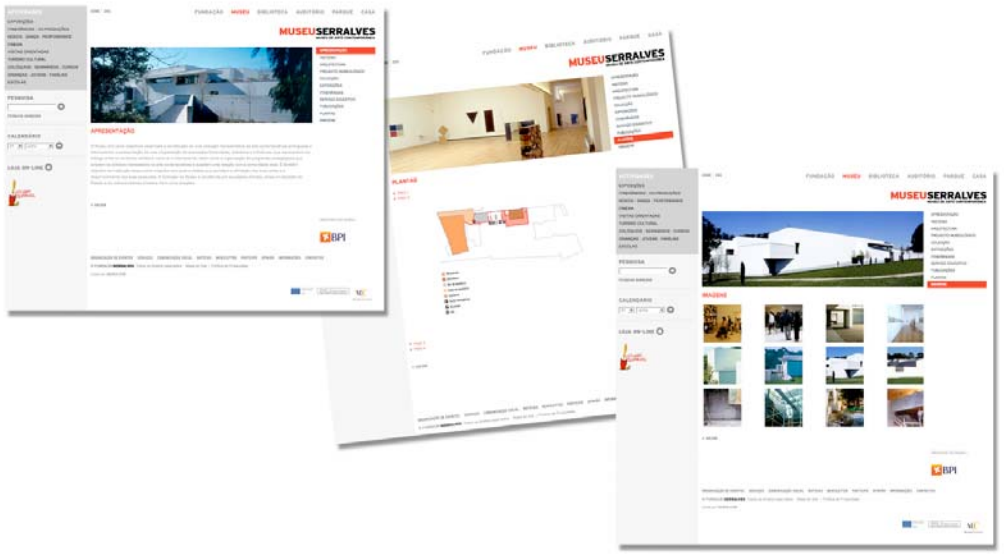
Páginas de Internet dos Serviços Educativos do *Museu Gulbenkian*.

O design destas páginas está muito bem conseguido, no que se refere à usabilidade, funcionalidade, interactividade e principalmente ao seu aspecto visual, muito agradável, numa linguagem estética de excelência. No que se refere, às cores das páginas de serviços educacionais, para além, de terem presentes os tons cinza, têm o azul marino que lhes atribui jovialidade e frescura.

O *site* da *Fundação de Serralves*[46] transmite ao usuário limpidez de imagem, com um design moderno e despojado, onde estão presentes vários espaços em branco, fazendo respirar a informação que se apresenta num tipo de letra sóbrio, sem serifas e a cinzento (a cor preta no texto por vezes é agressiva e retira prestigio à gráfica da página). As cores que dominam nas páginas são o cinzento e uma outra que varia consoante o tema principal. Os temas do menu principal da Fundação são: fundação, museu, biblioteca, auditório, parque e casa.

[45] http://www.museu.gulbenkian.pt/serv_edu/inicio.asp

[46] http://www.serralves.pt



Páginas de Internet do *Museu de Serralves.*

Na página específica do *Museu Serralves*[47] predomina as cores cinza e vermelho, a paginação está dividida em três colunas, sendo as das extremidades destinadas a menus e a central reservada à informação variável, com a presença no topo do menu principal, por baixo deste, estando sempre presente uma imagem/fotografia e seguidamente o texto. Numa estrutura de design sóbrio, cuidado e minimalista, onde as fotografias apresentam grande qualidade cromática e um bom enquadramento, geralmente são recortadas numa forma rectangular estreita e dispostas na horizontal. O menu específico ao museu subdivide-se nos seguintes itens: apresentação, história, arquitectura, projecto museológico, colecção, exposição, itinerâncias, serviço educativo, publicações, plantas e imagens.



Páginas de Internet dos Serviços Educacionais do *Museu de Serralves*.

[47] http://www.serralves.pt/gca/index.php?id=61

Neste *site* há o destaque para "Descobrir Serralves" que dá acesso a páginas animadas, com figuras desenhadas, que se movimentam e que falam através de balões textuais, como nas bandas desenhadas. Neste espaço interactivo é possibilitado ao usuário realizar uma "visita virtual" pelo espaço do museu, todo ele desenhado graficamente, com formas expressivas, coloridas e com pequenos textos explicativos. Para além de permitir visitar o interior do museu permite ainda efectuar uma viagem pelo seu jardim, dando a conhecer, num ambiente desenhado e animado as obras dispostas no exterior, as plantas e informações sobre a arquitectura e sobre o arquitecto do edifício, questionando o usuário, apresentando sugestões de acções a realizar em casa ou na escola e interagindo virtualmente através de jogos lúdicos a realizar *online*.

7.5. REPRESENTAÇÃO DOS MUSEUS MADEIRENSES NA INTERNET

Os museus madeirenses começam, a ter representatividade na Internet, com o objectivo de se dar a conhecer a um público diversificado e muitas vezes distante. No final de 2006, foi lançado o portal www.culturede.com, por iniciativa da Direcção Regional dos Assuntos Culturais[48] – DRAC. Aqui podemos aceder a um conjunto de informações culturais, desde, agenda, revista *online*, notícias, produtos e um conjunto de informações referentes a diversas entidades culturais, entre elas, alguns museus madeirenses. Esta representação num portal comum, não inviabiliza que os museus construam a sua própria página de Internet, geralmente o entrave para este passo é o factor financeiro e/ou a falta de sensibilidade dos seus gestores.

Segundo Rocha (2007) alguns museus madeirenses estão envolvidos no projecto denominado por MUSEUMAC, com um orçamento total de 350.000 euros para a Região, a adiantar nos anos 2007 e 2008.

Esta iniciativa, denominada por MUSEUMAC, iniciou-se em Outubro de 2006 e tem o seu 'terminus' planeado para Abril de 2008. O Projecto visa a criação de uma rede de museus da Macaronésia – Madeira, Açores, Gran Canária e Tenerife –, com o intuito de aproximar as diferentes realidades culturais e implementar uma metodologia comum, visando a partilha de conhecimentos, a maior atracção de visitantes, bem como levar as populações a usufruir o património museológico insular.

As principais actividades da iniciativa são:

– criação de um *site*, para promoção e divulgação dos museus;

– criação de uma unidade gráfica a constar em todos os materiais produzidos (catálogos,

[48] Departamento da Região Autónoma da Madeira que tem a seu encargo a dinamização e coordenação dos projectos que realizam a política governamental para a área da Cultura. No seu âmbito de acção institucional, situam-se áreas fundamentais de qualquer política cultural, como sejam o Património, os Museus, o Arquivo, a Biblioteca Pública Regional e as Publicações, bem como os Serviços que desenvolvem uma articulação com as diversas entidades e agentes culturais, no sentido de apoiar iniciativas e projectos capazes de realizar as metas da dinamização e da descentralização cultural.

brochuras, postais), para a promoção e divulgação da Rede MUSEUMAC;

– captação de diferentes públicos escolar, estrangeiro e portadores de deficiências;

– dinamização dos Museus com a organização de eventos e intercâmbios, como a realização de exposições, conferências e workshops;

– comemoração do "Mês do Museu", em Maio de 2008.

> *«O Projecto* MUSEUMAC *apresenta-se, então, como um mediador de sinergias entre entidades culturais que têm como missão a salvaguarda, conservação e promoção do património, com o objectivo último a valorização da memória colectiva e a identidade de cada povo*[49]*»,* assim como instituir-se como *«instrumento de afirmação de uma identidade atlântica, como referente da experiência da Europa, fora de si própria. Constitui-se como um veículo de aproximação dos vários arquipélagos e do conhecimento da sua riqueza cultural*[50]*».*

No projecto MUSEUMAC, na Madeira envolveu as seguintes instituições museológicas: *Museu Quinta das Cruzes, Museu de Arte Sacra do Funchal, Casa Museu Frederico de Freitas, Casa Colombo Museu do Porto Santo, Museu de Arte Contemporânea, Museu Etnográfico da Madeira e Photographia Museu "Vicentes"*.

O *Museu de Arte Sacra*, no Funchal apresentou recentemente o seu próprio *site,* que pode ser visitado no seguinte endereço electrónico: www.museuartesacrafunchal.org. Também o *Museu Casa Colombo*, do Porto Santo, está representado no espaço cibernético em www.museucolombo-portosanto.com. Perspectiva-se que, em breve, o *Museu Quinta das Cruzes* dar-se-á a conhecer na Internet.

O objectivo da criação de representatividade dos museus na Internet, não se restringe, nos nossos dias, à divulgação. A sua grande meta é a criação de uma plataforma que desperte e interaja com os usuários, fazendo nascer neles o interesse pelos espaços museológicos.

Francisco Clode de Sousa, director de serviços de museus da DRAC (Direcção Regional dos Assuntos Culturais) defende que a Internet é um meio de comunicação indispensável para as instituições museológicas contemporâneas. Encarando-a como uma ferramenta de excelência para uma melhor divulgação dos conteúdos museológicos.

O *site* do projecto *CultuRede*[51] disponibiliza entre outras informações culturais, um espaço para os museus madeirenses, definido por uma página única, para cada museu, sem interactividade.

Numa curta apreciação estética sobre o portal *CultuRede*, é de salientar o excesso de imagens e símbolos presentes na primeira página de apresentação, assim como é desagradável o tom de cinza muito escuro e a presença de dois tipos de letra distintos.

A paginação encontra-se dividida em três colunas na horizontal e três na vertical. À esquerda

[49] http://www.museumac.com/.

[50] Idem.

[51] www.culturede.com

do utilizador está presente o menu principal e secundário, nas outras colunas à direita ficam dispostos os textos e as imagens representativos de cada temática. O menu principal é constituído por agenda cultural, entidades culturais, catálogo *online*, arquivos, bibliotecas, museus e DRAC.



Páginas de Internet do *portal CULTUREDE*.

Neste *site* não houve a sensibilidade para tratamento prévio das fotografias, numa fase anterior à sua colocação na rede, umas apresentam pouco contraste, outras, pouca resolução vincando muito os pixéis e, o mais grave, é que algumas encontram-se deformadas proporcionalmente.

O *site do Museu de Arte Sacra*[52] apresenta uma imagem que vai ao encontro da identidade corporativa do museu, com um design moderno, sóbrio e cuidado, onde predomina o cinzento e o vermelho tijolo, tão característico da pintura flamenga do século XVI. A página apresenta um padrão de fundo que contrasta e sustenta o corpo rectangular branco, onde estão dispostas as informações textuais e as imagens, resultando numa unidade formal harmoniosa. Para além do bom grafismo da página é de salientar a fácil navegação e a boa usabilidade.

Em cabeçalho está presente em todas as páginas uma fotografia de qualidade do acervo do museu, não na sua totalidade, mas sim um pormenor recortado na horizontal, que se funde para um tom cinzento claro, onde está presente o menu principal, com os seguintes *itens*: o museu, a colecção, os serviços, exposições temporárias e o museu invisível. Os meios comunicacionais utilizados foram: fotografias, plantas, gráficos, vídeos e textos.

Através da planta do espaço físico que o *site* apresenta conseguimos realizar uma simples 'visita virtual' ao espaço, que disponibiliza uma fotografia de cada compartimento/sala, através de uma acção simples, onde não é possível manipular as imagens com aproximações ou deslocações, mas onde nos é dada a noção espacial das exposições e do edifício em si. Para visualizar uma determinada obra, podemos fazê-lo através do item "colecção", seleccionar a obra e visualizar a fotografia em média resolução e ter acesso à ficha técnica da obra.

[52] http://www.museuartesacrafunchal.org/intro.html



Páginas de Internet do *Museu de Arte Sacra*.

Destaco nesta página o espaço destinado ao trabalho de conservação e restauro, um trabalho que exige minúcia e que é realizado nos bastidores.

O *site* do *Museu Cristóvão Colombo*[53], no Porto Santo apresenta uma página com algumas animações em tons de cinza e laranja. O cabeçalho comum em toda a navegação do *site*, apresenta uma imagem do mapa da Madeira e Porto Santo, alusiva à época dos descobrimentos, disposto na horizontal e com alguma animação. Por baixo do cabeçalho encontra-se o menu principal, com os seguintes temas: museu, exposição permanente, exposições temporárias, centro de documentação, serviço educativo e loja.



Páginas de Internet do *Museu Cristóvão Colombo*.

[53] http://www.museucolombo-portosanto.com/intro.html

O grafismo da página apresenta poucos espaços em branco, com alguns *degradés* de cinza para laranja, o que prejudica a leitura global. Na minha opinião este *site* não apresenta o requinte característico das instituições museológicas.

O página *Web* do Madeira Story Centre[54] tem alguma animação inicial, mas pouco tem de interactiva, as páginas resumem-se num rectângulo lilás, com uma imagem variável no cabeçalho recortada na forma de um balão de banda desenhada, esta altera-se consoante o tema e são as únicas imagens que o *site* dá a conhecer.



Páginas de Internet do *Museu Madeira Story Centre*.

O menu é muito simples, ao clicarmos sobre qualquer *item*, a informação textual altera-se num curto texto, sobre um rectângulo lilás claro que se sobrepõe a o lilás mais forte de fundo.
É um *site* muito simples e um pouco pobre em relação a diversos aspectos, à informação disponível, aos conteúdos apresentados, a pouca interactividade, a disponibilização de poucos meios de comunicação.

[54] http://www.storycentre.com

8. IMPLEMENTAÇÃO DO *NÚCLEO MUSEOLÓGICO DE MACHICO – SOLAR DO RIBEIRINHO*

O *Núcleo Museológico de Machico* visa essencialmente preservar e salvaguardar o património do Concelho.

Podemos falar de duas maneiras, sobre o Património, em abstracto e em concreto. No concreto o que estamos a analisar é o solar, em abstracto, trataremos dos conceitos. No concreto, falaremos da ética de intervenção, da atitude, dos princípios colocados em prática, que estão notificados nas cartas da UNESCO, como é o exemplo da 'Carta de Veneza' e depois analisaremos a componente prática descrevendo pontos concretos da reabilitação. Para tal, entrevistamos o arquitecto Victor Mestre, responsável pelo projecto de reabilitação, ao arqueólogo Élvio Sousa, responsável pelo projecto de musealização e um dos impulsionadores do projecto, e, ainda ao designer Ricardo Caldeira, que idealizou graficamente os espaços expositivos.

A nova ética de intervenção contemporânea no património é resultante do apuramento de conceitos, que visa também tornar o cidadão comum mais participativo, pois, o seu bem-estar depende do seu enquadramento ao nível local, regional e nacional, despertando este para acções de interesse local implementadas no seu próprio meio.

O termo património passou a designar todos

> *«os valores herdados do passado e que pela sua importância natural ou cultural, devem merecer o cuidado e a protecção por parte do Estado e de cada um de nós, por forma a continuarem a documentar essa passado e a contribuírem para a identidade nacional ou regional. Faz parte do legado de cada geração a transmissão e o enriquecimento da memória colectiva. […] Base do progresso de cada povo e da humanidade em geral»*[55].

O património classificado, ou simplesmente o património por nós reconhecido e estimado, têm todas as condições para proporcionar lugares de encontro de eleição das nossas cidades estilhaçadas, favorecendo e consolidando o encontro social, em que a partilha e o pragmatismo são indispensáveis para o êxito das acções em defesa do património. Os bens culturais são referências de desenvolvimento de uma sociedade, assim como, as conquistas técnicas e científicas. O Património Cultural, engloba todos os elementos associados a tradições culturais, sendo *«constituído por todos os bens materiais e imateriais que, pelo seu reconhecido valor próprio, devam ser considerados como de interesse relevante para a permanência e identidade da cultura*[56]*».*

[55] *Glossário de Termos. Ordenamento do Território, Ambiente, Património CULTURAL*, Reabilitação Urbana, 1998: 252.

[56] Ibidem: 253.

Antes da "descaracterização" total da sociedade recém urbanizada de Machico, provocada pelos prédios de betão que se ergueram nos últimos anos, e que nos fazem prever que se continuarmos neste caminho, dar-se-á lugar a um caos urbanístico irreversível, sendo, por isso, necessário e urgente repensar no ordenamento territorial. A ideia primária é que produzir blocos de cimento, significa desenvolvimento e progresso. Este cenário, quando ocorre junto de espaços com tradição histórica poderá ser um acto negativo, correndo o risco de destruir o território e a alma de uma cultura e/ou civilização[57]. Segundo a opinião de Victor Mestre, hoje, deveríamos desacelerar na construção e apostar na reabilitação e re-caracterização dos espaços já existentes, tendo sempre em conta a opinião do público em geral.

> *«O futuro das cidades requer discussão pública, é um direito de cidadania, não pode depender deste ou daquele Arquitecto que inventa ou copia uma imagem que o marketing embala em papel dourado e que o especula à revelia do interesse público»* (MESTRE, 1999: 21).

Frente aos perigos reais da globalização, uniformização e despersonalização das cidades, a conservação dos conjuntos históricos é de extrema importância para a identidade das populações, de forma preservar os seus valores culturais. A salvaguarda e a preservação de uma identidade colectiva, passa indispensavelmente por uma reabilitação consciente do património imóvel, visando a melhoria qualitativa de um edifício e de toda a sua envolvência, contribuindo para o aumento da qualidade de vida das populações.

Hoje, vivemos numa sociedade de desperdício, desprezando tudo o que é tradição, tudo o que é herança cultural, religiosa e social. Para quebrar esta ideia é necessário atender aos fenómenos de forma consciente e inverte-la atempadamente para não apagar totalmente a nossa herança patrimonial.

As cidades constroem-se através de gerações sucessivas, ao longo de séculos, não podemos apagar elementos referência que comprovam a permanente evolução. Para tal, é necessário que a reabilitação dos imóveis históricos saibam transmitir essa composição de tempos diversos, assumindo sempre, em cada um, o tempo de cada um deles. Para salvaguardar estes espaços é necessário garantir a sua utilização, integrando-os na vivência nos tempos correntes, atribuindo-lhes uma função direccionando-as às necessidades actuais.

O nosso trabalho abordou a reabilitação arquitectónica no Solar do Ribeirinho, e não a reabilitação ou restauro dos elementos móveis encontrados no espaço físico do solar.

'Casarão' era o termo aplicado pelos habitantes mais velhos do Concelho de Machico, para denominar o Solar do Ribeirinho, que reflecte o respeito e a grandiosidade que o edifício representava junto da sua população. Desde 31 de Dezembro de 1998, este imóvel é classificado como *Imóvel de Interesse Municipal*, pois situa-se na periferia da cidade, numa zona habitacional.

[57] Destruindo desde modo o 'Património Arquitectónico', visto que designa edifícios individualizados de qualidade, mas, igualmente a sua envolvência, segundo o *Glossário de Termos. Ordenamento do Território, Ambiente, Património CULTURAL, Reabilitação Urbana* 1998:253.

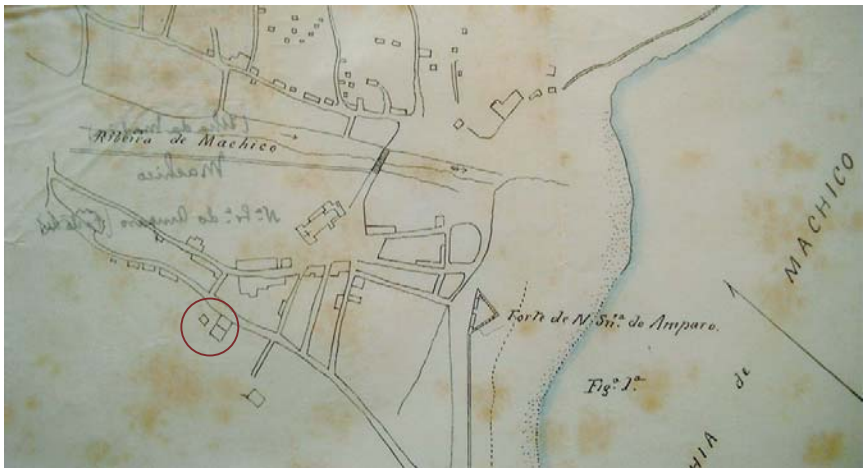
O projecto de reabilitação deste pequeno monumento[58] machiquense, visa o enriquecimento cultural, salvaguardando a sua identidade e a sua história, em prol da população, disponibilizando um serviço cultural e pedagógico.

O edifício encontrava-se até há pouco tempo, em estado avançado de degradação, o que estabeleceu uma intervenção reflectida numa leitura interdisciplinar. Chegando-se ao consenso que a volumetria do edifício e todo o traçado original deve ser respeitado, mas, o seu interior deve ser redimensionamento de forma a responder às suas novas funções.

A Câmara Municipal de Machico como detentora do espaço, procurou encontrar uma solução que viabilizasse a reabilitação do 'casarão', estabelecendo uma intenção interventiva, mais preventiva do que técnica, procurando a funcionalidade do espaço interior, como salas de exposição, núcleo museológico, sala multimédia, café e salas de trabalho.

8.1. LOCALIZAÇÃO

O Solar do Ribeirinho[59], também conhecido por alguns de Solar de São Sebastião[60] ou de Solar do Rosário[61], situa-se no extremo Leste do Arquipélago da Madeira, no concelho de Machico. Implantado na malha urbana histórica da Cidade, na parte oriental do concelho, mais concretamente na fracção Sudeste da freguesia de Machico, aproximadamente a 400 metros da Baía de Machico e a 100 metros da Igreja Matriz, numa altitude aproximada de 10 metros.



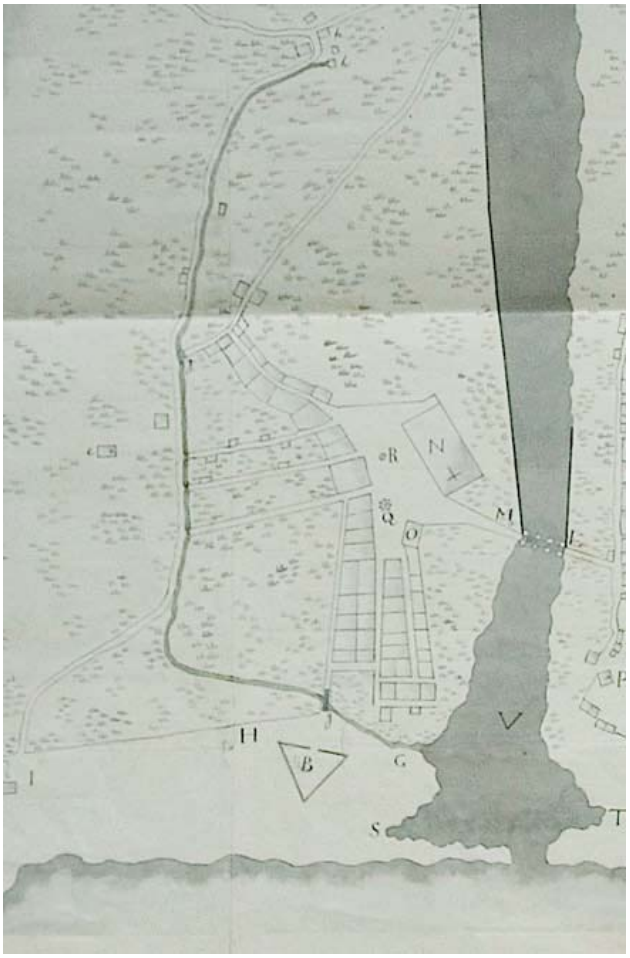
Planta da Vila de Machico e do Forte de Nossa Senhora do Amparo, de António Pedro de Azevedo, de 1860
(tela aguarelada no verso, com 450x350mm, escala 1/300, cota 5542 1A / 12A / 16, GAAEM). Fotografia de Élvio Sousa.

[58] O conceito 'Monumento', segundo, a carta de *Conservação para a Salvaguarda do Património Arquitectónico da Europa* (Conselho da Europa, Granada, 1985) envolve não só a simples obra de arquitectura, mas também o próprio local, urbano ou rural ou obras de arquitectura, composições importantes ou criações mais modestas, notáveis pelo seu interesse histórico, arqueológico, artístico, científico, técnico ou social. (cit. *Glossário de Termos,* 1998: 249).

[59] Ribeirinho era a linha de água que, nasce no Sítio da Serra de Água e passa mesmo em frente deste solar, vindo a desaguar junto ao Forte de Nossa Senhora do Amparo. Para uma maior pormenorização vide "Plano da Vila de Machico" de 1799.

[60] Atribuição de Carlos Cristóvão considerando que o nome do último dos morgados foi Sebastião Joaquim de Mendonça e Vasconcelos (Cristovão, 1989: 25).

[61] Advindo-lhe a designação pela existência de uma capela anexa ao Solar, dedicada à Nossa Senhora do Rosário (Sarmento, 1950: 8).



Pormenor do *Plano da Vila de Machico*, 22 de Agosto de 1799
pelo Major Ignácio Joaquim de Castro (papel aguarelado, com 1010x760mms,
escala aproximada 1/1.700, cota 33-20, CECA). Foto de Miguel Correia Nunes.
Aqui podemos observar a linha de água do Ribeirinho.

O 'casarão' encontra-se inserido no sítio da Pontinha, limitado a Norte pela rua Padre Pontes, a Sul e Sudoeste pela Estrada Regional 101 e a Este pela rua do Ribeirinho, com acessibilidade aos dois portões do edifício. Esta rua era calcetada por paralelepípedos de basalto, do continente português, até à poucos anos (aproximadamente a oito anos), sendo que a sua descaracterização, originou muitos protestos por parte da população.



Mapa do centro de Machico — design Filipa Aveiro.

8.2. HISTÓRIA

João Lino Moreira realizou recentemente um estudo sobre a história do Solar do Ribeirinho. O Solar desde há muitos anos esteve conectado à família Mendonça e Vasconcelos e ao fidalgo da Casa de El-Rei, Matias de Mendonça e Vasconcelos. Na consulta das nobiliarquias madeirenses, este historiador encontrou várias referências à família referida, tendo afirmado que esta terá sido uma das mais antigas e nobres famílias madeirenses, sobretudo, de Machico. A sua génese está relacionada com o início do povoamento da ilha, pelo seguinte facto: *«a falta das pessoas nobres nos princípios do povoamento, fez Gonçalves Zarco pedir ao rei quatro fidalgos, 'homens conforme a sua qualidade', para maridos das filhas. D. Afonso V respondeu a Zarco dizendo: "aí vos mando quatro fidalgos para casares vossas filhas, que se vós os dotardes a eles segundo as suas qualidades eu vos haverei por muito honrado e a eles por bem dotados". Foram eles […] e Martim Mendes de Vasconcelos»*[62] (MOREIRA, 2000: 12).

[62] Eduardo C. N. Pereira, Ilhas de Zarco, Vol. II, p. 181.

Martim Mendes de Vasconcelos casou com a filha mais velha de João Gonçalves Zarco, Helena Gonçalves da Câmara. Este foi Cavaleiro do infante D. Fernando e juntamente com Duarte Pestana, procurador dos madeirenses em 1468.

Na descendência deste casamento entre Helena Gonçalves da Câmara e Martim Mendes de Vasconcelos, nasceu em 1610, Matias de Mendonça e Vasconcelos que casou com D. Luísa Calaça de Vasconcelos, filha de Manuel Teixeira de Galgo (Barradas). *«Este casamento é de capital importância para o aumento do prestígio e poder sócio-económico e político desta linhagem pois graças a ele irá receber grandes terras de morgadio em Machico (Vila, S. Cristóvão e Água de Pena) e Porto Santo. Surge, assim, o morgadio do Ribeirinho, em Machico. Como era hábito, tomou o nome da família do morgado, Vasconcelos»* (MOREIRA, 2000: 12).



Gravura de Machico de Lady Susan H. Vernon Harcourt de 1851, *Estampas Antigas da Madeira,* Funchal, 1935. Fotografia de Rui Camacho.

Matias de Mendonça e Vasconcelos, foi cabeça do morgadio do Ribeirinho, em Machico. O seu prestígio e ligação à casa real, foi determinante para que ficasse encarregue da cobrança do tributo aplicável às guerras do Alentejo.

> *«Pelo excelente desempenho dessa missão teve agradecimento da pessoa do rei em carta datada de 22 de Outubro de 1653. Foi também incumbido pelo Rei para devassar os negociantes do Funchal que haviam vendido vinho Madeira à nossa inimiga Companhia das Índias. Para este encargo nomeou seu auxiliar Pedro Ferreira de Gambôa, da Vila de Machico»* (MOREIRA, 2000: 13).

Martim Mendes de Vasconcelos era bom conhecedor da Ilha do Porto Santo[63], foi-lhe atribuído também um importante cargo político, de Governador do Porto Santo. Como testemunho deste facto, existe uma imagem na igreja de Nossa Senhora da Piedade, no Porto Santo, com ele a armar Baltazar de Abreu Berenguer cavaleiro da Ordem de S. Tiago[64].

[63] Foi, após a Restauração, e na ausência de seu pai Martim Mendes e Mendonça, Governador do Porto Santo.

[64] Eduardo C. N. Pereira, op. Cit., p. 688.

Durante o século XVII, seguindo esta linhagem, os seus descendentes não obtiveram o destaque de Martim Mendes de Vasconcelos e de seu filho Matias de Mendonça e Vasconcelos e tiveram uns papéis mais apagados e menos significantes.

A partir do início do século XVIII esta família conseguiu manter o seu poder e prestígio e esteve quase ininterruptamente ligada à administração do Concelho de Machico. No século XIX, destacou-se Francisco Venâncio Mendonça e Vasconcelos com o papel de secretário da Câmara Municipal de Machico, em 1835. Esta função acarretava na altura muita responsabilidade.



Perspectiva da antiga Vila de Machico, nos finais do século XIX. Fotografia do Arquivo da Câmara Municipal de Machico.

O último morgado do Ribeirinho foi Sebastião Joaquim de Mendonça e Vasconcelos, que estava muito envolvido nas lutas liberais, chegou a criar um clube secreto o 'Clube Machiquense', em 1831, instalado no Solar do Ribeirinho. Os membros do clube faziam juramento sobre o Evangelho de S. João, defendendo o combate do inimigo comum.

Sebastião Joaquim de Mendonça e Vasconcelos foi Vereador, Administrador e Presidente da Câmara Municipal de Machico, em meados do século XIX. Embora possuidor de cargos de responsabilidade, deixou uma dívida de covato à Câmara que desempenhava funções. Tal dívida, foi saldada por seu filho João de Mendonça e Vasconcelos Teixeira, no ano de 1871[65].

João de Mendonça e Vasconcelos Teixeira, em 1872 foi vice-presidente da Comarca, e herdeiro do Solar do Ribeirinho, mas, não tendo casado, nem possuído descendência directa, instituiu por suas herdeiras universais a irmã, D. Júlia Carolina de Mendonça e Vasconcelos, e sobrinha, Amália Espinosa da Câmara Leme.

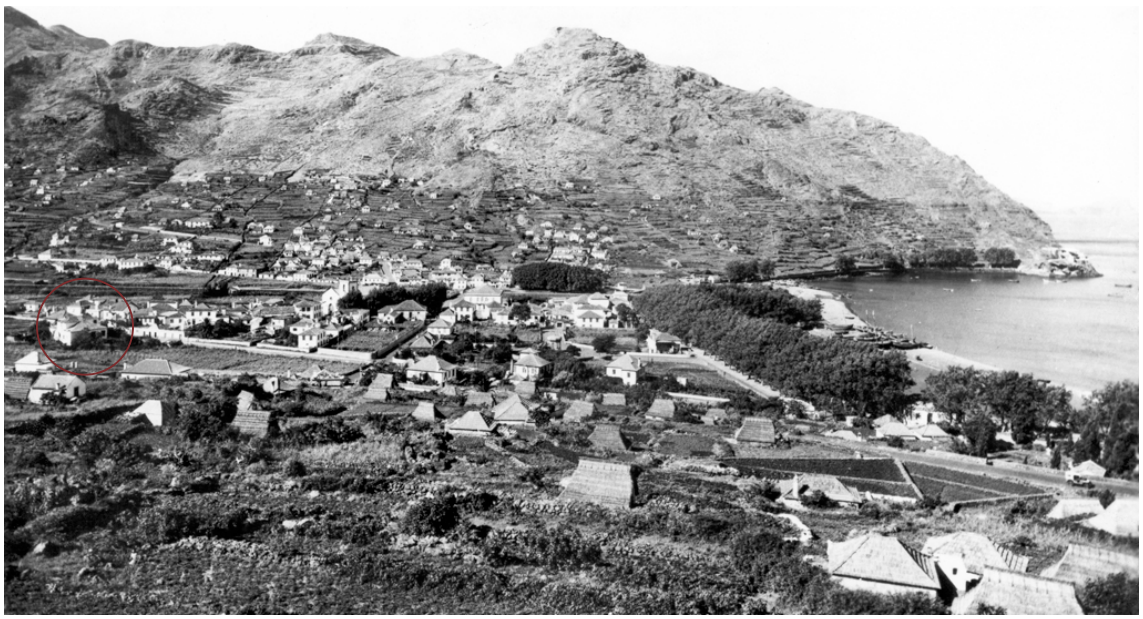
[65] Vide Livro de descrição das dívidas – Livro D, 2.º, Arquivo da CMM.





Vistas diacrónicas sobre a Rua do Ribeirinho,
notando-se à esquerda o imóvel do Solar do Ribeirinho.
Fotografias do Arquivo Câmara Municipal de Machico.

Após ter sido deixado ao abandono, não desempenhando as suas funções de moradia, foi ocupado por famílias regressadas das ex-colónias portuguesas em África e posteriormente foi adquirido pela Câmara Municipal de Machico.



Aspecto da Baía de Machico, na primeira metade do século XX. Fotografia do Arquivo da Câmara Municipal de Machico.

Em 1984 o edifício encontrava-se em grande estado de degradação, o que originou um intenso processo de recuperação. Durante as obras de limpeza numa das lojas do solar, foram encontrados soterrados azulejos (tapete) policromos, com um padrão 2x2/1 (módulo padrão constituído por dois azulejos de cada lado, formado apenas por um único desenho, que roda em torno do seu centro), vindos provavelmente de uma capela anterior[66]. Trata-se de azulejos do final do século XVII, de padrão maçaroca de escamas, pintados a azul, amarelo e laranja. De salientar, pela sua raridade, são os contornos "manganês", que estão presentes em todos os azulejos, até mesmo, na cercadura de acantos e pérolas, que delimitava o tapete azulejar. Juntamente com estes, foram encontrados alguns azulejos heráldicos e um fragmento de uma figura antropomórfica, denominada por "cabeça de anjo", peça em cantaria cinzenta.



Aspecto padrão maçaroca de escamas, com contornos a manganés do final do século XX. | Azulejos heráldicos. Fotografias de Manuel Nicolau.

[66] Segundo CRISTOVÃO, Carlos, in *Diário de Notícias*, 1984 e SAINZ-TRUEVA, José de, "O Achado do Solar de Nossa Senhora do Rosário", in *Diário de Notícias*, 1984-6-3.

8.3. TIPOLOGIA DO EDIFÍCIO

A palavra *solar*, deriva do latim *solum,* significa a terra, o chão ou o assento do homem, é empregada em residências de famílias nobres, com uma arquitectura sóbria.

Os solares são geralmente edifícios que se destacam, pela sua sobriedade e pelo seu volume. Segundo Rui Carita (1990: 9), muitos terão sido implantados na ilha, na segunda metade do século XVII, conjuntamente com a dinâmica do comércio do vinho.

O Solar do Ribeirinho é referenciado por alguns historiadores[67] como sendo um edifício dos finais do século XVII, contudo, possuindo características arquitectónicas que se enquadram nas moradias nobres do final do século XVIII, percepcionadas pelas grandes dimensões das suas janelas. É uma arquitectura de planta quadrangular, com coberturas diferenciadas em telhados de três e quatro águas no volume central, sobre a torre que constituía um elemento de referência da arquitectura solarenga, símbolo do poder económico, social e político da família.

O edifício possui três pisos, sendo o terceiro a torre, que permitia avistar parte da periferia. Numa construção rústica em pedra, de linhas simétricas, numa composição linear, de grande simplicidade e sobriedade.



O edifício solarengo do Ribeirinho, anos 80 do século XX. Fotografia de Manuel Nicolau.

Na fachada principal do prédio, virada para nascente é de destacar as portas e janelas[68] com molduras em cantaria regional e vidraças do tipo guilhotina[69]. No segundo piso, três janelas simples simétricas, e no piso superior, a torre com dois quartos amplos e três janelas, orientadas

[67] Cristovão, 1989 e Sainz-Trueva, 1984.

[68] «Em Portugal as janelas não servem apenas para deixar entrar a luz e o ar nas habitações, são também um motivo de comunicabilidade entre a casa e a rua» (Lino, 1962: 43).

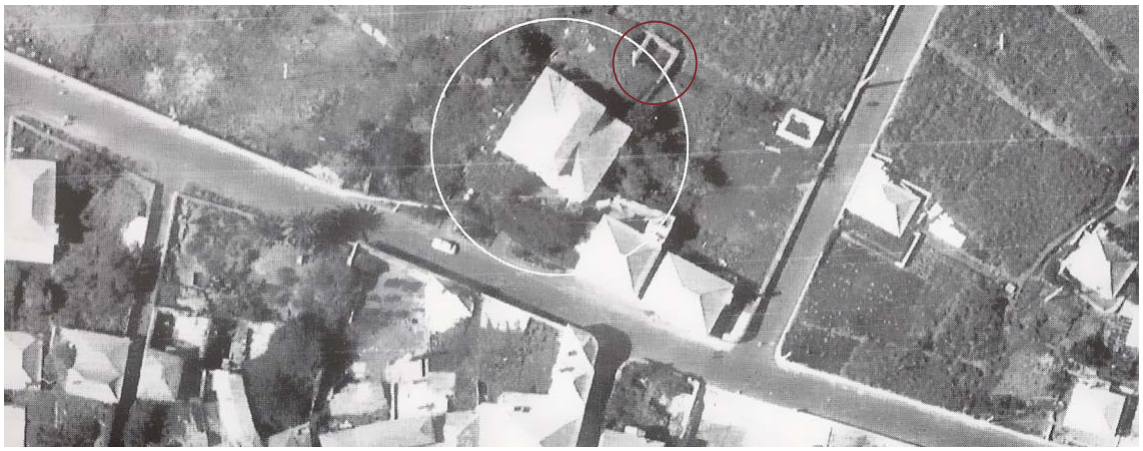
[69] A generalização das janelas de guilhotina, em substituição dos postigos de madeira, terá ocorrido na segunda metade do século XVIII (Fernandes, 1989: 294).

respectivamente para Poente, Nascente e para Sul. O acesso à torre, fazia-se pela escadaria de madeira, a partir do quarto de dormir da esquerda, do segundo piso.

No rés-do-chão, existia uma cozinha com dois fornos, seis lojas, um lagar e adega, em chão de terra batida, sendo hoje, possível observar numa das paredes divisórias, um belo arco em cantaria. O "hall" de entrada do piso térreo era revestido de ladrilhos (brancos e pretos num desenho enxaquetado) de onde partia uma escadaria de acesso ao piso superior. Existe também a atribuição de cavalariças no rés-do-chão do edifício (CARDOSO, 1996: 106), facto este pouco consolidado, por duas razões: tradicionalmente as cavalariças situavam-se num pequeno compartimento no exterior Oeste[70] da casa, e pelos dados arqueológicos recolhidos recentemente no local.

> *«Efectivamente, uma sondagem arqueológica realizada nos terrenos anexos à parte Oeste do imóvel pôs à vista um conjunto de estruturas de pedra, de pequena dimensão, com uma elevada probabilidade de se tratar das cavalariças»* (SOUSA, 2006: 88).

Na fotografia que se segue, de 1963 podemos observar um pequeno compartimento de pedra sem cobertura, na parte Oeste do solar, que poderá corresponder às ruínas das cavalariças.



Fotografia Aérea do Instituto Português de Cartografia e Cadastro, 1963.

A fachada Sul apresenta, no corpo mais baixo, três janelas, duas delas rectangulares, com duas portas emolduradas em cantaria e quatro gateiras, enquanto a fachada Norte é cega. O segundo piso, o mais nobre da casa, é constituído por seis quartos, três virados para o Ribeirinho (Nascente) e outros três para a parte traseira do solar (Poente).

No alçado poente, destaca-se no canto inferior esquerdo do andar térreo um interessante óculo de iluminação quadrilobado, em cantaria vermelha.

[70] Informações orais recolhidas por Élvio Sousa junto do Sr. Cupertino da Câmara, ex-funcionário da Câmara de Machico (Élvio Sousa, 2006: 88).



Óculo quadrilobado, do Solar do Ribeirinho nos anos 90 do século XX.
Fotografia de Élvio Sousa.

Todas as janelas de vidraças de guilhotina possuem os tradicionais tapa-sóis, alguns com 'bilhardeiras', que eram *«ripas de madeira sutadas, rodando algumas em eixos laterais, comandadas simultaneamente por uma ripa vertical interior […]»* (MESTRE, 1996: 181).

O Solar é todo ele construído por alvenaria de pedra aparelhada e cal com paredes autoportantes, atingindo aproximadamente os 60 centímetros de espessura. Todo ele é caiado de branco possuindo embasamento com a típica cor de grená ou óxido de ferro, coberto por beirais duplos de telha de meia-cana. A telha era um material rico, a que poucos tinham acesso, chegando mesmo a constar nos testamentos.





Pormenores do edifício do Solar do Ribeirinho.
Paredes espessas | *janelas de guilhotina* | *portão de ferro forjado.*
Fotografias dos anos 90 do século XX, da autoria de Élvio Sousa.



Frente à fachada do imóvel, sobressai o portal principal de ferro forjado, ladeado por duas colunas rectangulares de cantaria, rematado em cornija. Esta era a entrada social, mais ampla, de onde conseguimos observar à direita, um banco[71] corrido de pedra em cantaria vermelha. A porta

[71] Este banco possivelmente separava o Solar da Capela do Rosário, anexa ao Solar do Ribeirinho, mandada edificar pelo capitão Matias de Mendonça e Vasconcelos, em 1654 (Silva, 1964: 343), e que terá sido destruída pelo aluvião de 1803, segundo Alberto Artur Sarmento, que assinalou o que ainda restava daquele edifício religioso: *«Da capela do Rosário existem paus e pedras, socos e restos de cantarias dispersos por quintais na vila e a pia de água cebenta»* (Sarmento, 1950b: 8).

de serventia, mais a Sul, dá acesso directo à cozinha, ou seja, ao alçado lateral esquerdo, onde foi deixado, a descoberto, a cisterna, de planta circular, em alvenaria semi-aparelhada, nas escavações arqueológicas realizadas em 1998. O edifício sempre esteve vedado por muro de alvenaria, que o separa da Rua do Ribeirinho.



Edifício do Solar do Ribeirinho nos anos 90 do século XX. Fotografia de Élvio Sousa.

As casas sempre caracterizaram muito bem o homem, de qualquer época ou lugar, como tal foram merecendo a atenção de *Sophia de Mello Breyner* que afirmou o seguinte:

> *«[...] olhando os antigos solares de pedra e cal vemos que a nossa arquitectura soube criar nobreza sem riqueza. Daí a pureza e a dignidade de tantas casas antigas. Agora não se trata evidentemente de copiar o passado: a arquitectura é uma arte e a arte é criação e não imitação. [...]. A arte é sempre a expressão duma relação do homem e com o mundo que o rodeia. A arquitectura é especialmente a expressão duma relação justa com a paisagem e com o mundo social. Fora destas coordenadas só há má arquitectura*» (MESTRE, 2005: 23)[72].

[72] Citação de Sophia de Mello Breyner Andersen. In *Jornal Público*, 10 Agosto 2002, pp. 40-41 e "Pelo Negro da Terra e Pelo Branco do Muro" (publicado em Janeiro de 1963, no n.º 21 da *Tavola Redonda*). Realizada por Victor Mestre.

8.4. TRABALHOS ARQUEOLÓGICOS

No ano de 1998 a Associação de Arqueologia e Defesa do Património da Madeira – ARCHAIS – realizou trabalhos arqueológicos no solar, tendo sido encontrados um apreciável número de fragmentos de azulejos padrão e no poço-cisterna junto à fachada lateral esquerda do solar foram encontrados diversos fragmentos cerâmicos do século XVIII e XIX.

As investigações arqueológicas efectuadas no local, da responsabilidade do arqueólogo Élvio Sousa, não só permitiram esclarecer alguns dados históricos, como também, impulsionou a nova funcionalidade do edifício como Núcleo Museológico e ajudou a delinear melhor o projecto de arquitectura.



Solar do Ribeirinho | *Poço-cisterna*. Fotografias dos *anos 90* do século XX, de Carlos Costa.

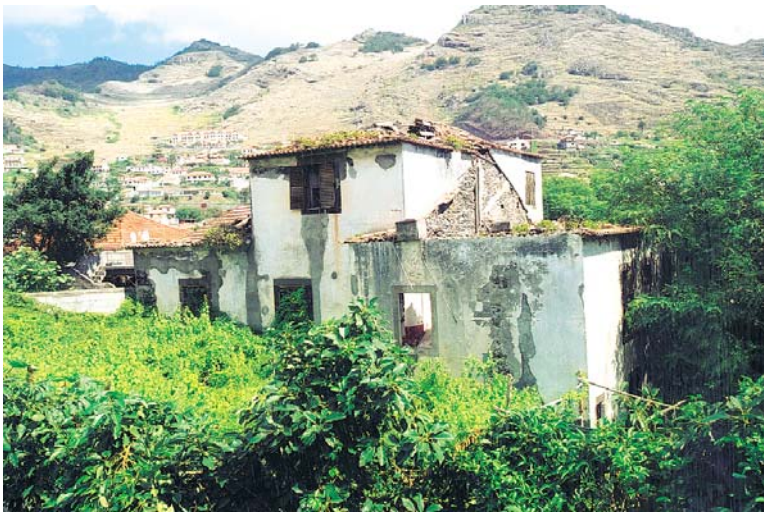


Objectos e faces das escavações arqueológicas.

8.5. ESTADO DE DEGRADAÇÃO

O edifício no ano de 1997, encontrava-se já em avançado estado de degradação. Neste ano o Gabinete Técnico da Câmara Municipal de Machico realizou um projecto de recuperação para o Solar, da responsabilidade do arquitecto António Ferreira. A 12 de Novembro de 1998, a Câmara, juntamente com o parecer da ARCHAIS – Associação de Arqueologia e Defesa do Património da Madeira –, pediu requerimento de classificação do imóvel, junto do Governo Regional da Madeira, o qual foi deferido em Dezembro de 1998.

> *«Por Resolução do Presidente do Governo Regional n.º 1732/98, JORAM nº. 114 de 31 de Dezembro de 1998, o Solar do Ribeirinho é classificado de "Imóvel de Valor Local"»* (SOUSA, 2002: 22).



Solar do Ribeirinho, a Sudeste. Anos 80 do século XX. Fotografia de Manuel Nicolau.

O mau estado do Solar fazia-se notar principalmente ao nível estrutural, sendo visíveis a inclinação e deformação das paredes, principalmente as dos pisos superiores, já num estado de ruína iminente. A cobertura, já se tinha abatido, o que contribuía para o avanço da degradação no interior, o soalho da torre e parte do piso intermédio abateu, arrastando as escadas que dariam acesso à torre.



Solar do Ribeirinho, alçado Sul, 2004.
Fotografia de Élvio Sousa.

8.6. REABILITAÇÃO DO EDIFÍCIO

8.6.1. ABORDAGEM CONCEPTUAL

Após o 25 de Abril, houve um despertar para a salvaguarda do património português, retratado na seguinte citação, de 1975:

> *«Não se trata também de 'abonecar' o centro urbano ou a aldeia ou de fazer restauro 'de fachada' lavando a cara aos imóveis e deixando de lado as carências de equipamento básico nos seus interiores.*
>
> *O que importa é combater a construção tida por especulativa, tentar corrigir nas raízes os factores que suscitam a imagem actual [...].*
>
> *Não se propõe transformar o aglomerado rural numa 'aldeia museu', numa espécie de bilhete postal de má qualidade, mas dignificar com autenticidade os valores locais, o que equivale a dignificar a própria população local.*
>
> *Não se defende a obstrução a novas construções, muito pelo contrário: na aldeia, no núcleo histórico de uma vila ou de uma cidade a arquitectura contemporânea deve ser bem-vinda sempre que o arquitecto, o urbanista, o construtor, os órgãos municipais e a população em geral tenham a lucidez bastante para compreender, respeitar e fazer respeitar, a escala local, as técnicas, as cores, as texturas tradicionais»*[73].

Nos anos seguintes surgem novas questões relacionadas com a defesa do património. Conservar o quê? Porquê? Para quem? Como?

Desde esta época, muito se tem evoluído no campo da salvaguarda do património, em que os arquitectos deixaram de ser os únicos intervenientes e passaram a trabalhar com *«equipas multidisciplinares, incluindo historiadores, arqueólogos, engenheiros, cientistas e técnicos especializados em áreas específicas de restauro. Surgiram, também, novos materiais e técnicas de restauro, fruto da evolução tecnológica e do apuramento e síntese dos materiais naturais e artificiais de conservação e restauro. Paralelamente a estes avanços, desenvolveu-se o conceito de ética da e na intervenção»* (MESTRE, 2002(a): 310).

Os conceitos de património evoluíram nestes últimos trinta anos, a classificação de bens imóveis, de interesse nacional, de interesse público ou de interesse municipal, passou a aceitar uma classificação para imóveis sem aparente monumentalidade. O que provocou uma reestruturação de diversos conceitos relacionados com as intervenções realizadas em edifícios patrimoniais.

[73] Jorge Henrique Pais da Silva, Pretérito Presente (Para uma Teoria da Preservação do Património Histórico Artístico), Lisboa, Comissão Organizadora do Congresso Nacional para a Investigação e Defesa do Património, SEC, 1978, p. 44, Citação de Victor Mestre (2002(a): 309).

Pelo que foi referido, achei importante apresentar uma abordagem conceptual no que concerne à intervenção sobre o património edificado, no sentido de clarificar interpretações.

Os termos "conservação" e "restauro" são frequentemente empregues quando se fala de intervenção em edifícios históricos.

O termo "conservação" designa todos os trabalhos de construção civil, com o objectivo de manter em bom estado um edifício, quer do ponto de vista funcional, quer do ponto de vista estético, ou para prevenir a sua degradação[74]. É resultado de uma acção preventiva, que visa o prolongamento o temporal da utilização de um edifício, dizendo respeito a cuidados básicos a ter periodicamente, indispensáveis à habitabilidade de um espaço.

Enquanto "restauro" resulta de uma intervenção minuciosa de diferentes disciplinas, onde são reutilizadas algumas arte e ofícios originais, com o intuito de preservar o aspecto original parcial ou total[75]. O "restauro" realiza-se devido a uma necessidade física e não por um critério de ordem estética (limitando-se a repor a imagem anterior ao desgaste), baseia-se no respeito pelas substâncias antigas e pelos documentos autênticos, ou seja, pela antiguidade e pela autenticidade, deixando de ter significado quando se levanta a hipótese de reconstituição.

Nas intervenções mais recentes, os termos que têm prevalecido, são os de "recuperação" e "reabilitação", estes, dizem respeito às intervenções de requalificação dos edifícios, que não assumem operações de "restauro".

"Obras de Reabilitação" são como defino as acções de intervenção realizadas no Solar do Ribeirinho, visando, o prolongamento da qualidade de vida e o melhoramento das condições de habitabilidade, assim como, resolver as anomalias construtivas, funcionais, higiénicas e de segurança, recorrendo à modernização, de modo, a melhorar o seu desempenho funcional, podendo este ser distinto do original[76].

"Reconstrução" consiste em realizar de novo, total ou parcialmente uma instalação já existente, no local de implementação ocupada por esta e mantendo os aspectos essenciais à traça original[77]. Enquanto de "remodelação", diz respeito à alteração funcional ou estrutural de um edifício[78].

A "preservação" designa uma série de cuidados sazonais que devemos ter para a manutenção e a conservação de um espaço.

[74] *Glossário de Termos,* 1998, p. 238.

[75] Ibidem: p. 322.

[76] Idem.

[77] Idem.

[78] Idem.

8.6.2. ÉTICA SUBJACENTE À INTERVENÇÃO

Ao intervirmos num edifício patrimonial, deparamo-nos com problemas de âmbito cultural, próprios de cada sociedade em que o património se insere. Existem formas de actuar que são aceites de uma determinada maneira numa sociedade e que são vistas noutra sociedade de forma diversa. Isto faz-nos pensar e obriga-nos a organizar as ideias previamente, a compreendê-las e a torná-las compreensíveis.

O património arquitectónico construído, em geral, exprime diferentes conceitos, e formas de sentir e agir próprios de uma sociedade. O possível desaparecimento ou descaracterização de um destes "valores" não passará indiferente à comunidade, que manifestará um sentimento de perda da sua memória colectiva.

Alterar o património é uma questão de foro ético, acima de tudo. Por vezes, a estética desliga-se erradamente da ética, deixando-se levar alguns arquitectos, pela vaidade, pelo exibicionismo, colocando a estética acima da ética, criando algumas brechas irreparáveis no património. Os arquitectos, impulsionadores dos projectos de intervenção sobre o património, arriscam, muitas vezes, e cometem alguns erros. Alguns arquitectos conscientes do risco, deixam tudo registado, divulgando o erro para evitar futuros erros idênticos por parte de outros colegas, tendo a honestidade como princípio básico e transversal da sua profissão.

As intervenções têm de ser estruturadas com um pensamento ligado a um princípio ético, em prol do património, e nunca em prol do arquitecto. Se vier em prol do arquitecto, isso deverá ser uma consequência e não um objectivo.

Os arquitectos, como urbanistas que são, têm de ser conscientes e respeitar a ética que rege a sua profissão, isto é o princípio do civismo. Hoje, vivemos numa urbanidade e adoptamos essa civilização de viver nas cidades, que ao mesmo tempo torna-nos muito impessoais, muito piratas, muito individualistas. Quando estamos a viver em comunidade, é um contra-senso, não valorizar os imóveis com interesse patrimonial, colocando valores profanos, acima dos valores da vida.

A manutenção do património construído é importante, seja ele, erudito ou popular, mas, só tem razão de ser se os proprietários e os visitantes sentirem interesse e reconhecerem o seu valor histórico, artístico ou cultural.

Para melhor salvaguarda do património, é necessário sensibilizar, formar e ouvir as populações, estabelecer leis autoritárias, somente, não resolve o problema.

> *«Não acreditamos em classificações e regulamentos proibicionistas e/ou moralistas como forma exclusiva na manutenção e preservação do património. Tais atitudes têm-se revelado autoritárias e ineficazes»* (MESTRE, 1999: 21).

A intervenção no património é cada vez mais um trabalho multidisciplinar, que só será susceptível de ocorrer se o cidadão comum, a comunidade se rever na sua conservação, restauro, reabilitação e/ou ampliação.

> *«[…] a intervenção no património é cada vez mais um conjunto alargado de acções colectivas com forte responsabilidade no compromisso cívico de uma comunidade, com largo destaque para as*

entidades públicas, privadas e pessoas individuais interessadas neste assunto. A participação colectiva na discussão pública de acções sobre um lugar, uma aldeia, uma cidade ou um só objecto arquitectónico será a aproximação positiva na defesa do património e, quiçá, a via para justificar a permanência condigna deste, pois só assim será um bem verdadeiramente protegido, porque será estimado não apenas por alguns eruditos e/ou interessados, mas pela comunidade, que neles se revê como sua própria identidade» (MESTRE, 2003(a): 136).

Anteriormente a qualquer acção interveniente é imprescindível reflectir, dialogar, debater, e esperar que surja uma opção em que a comunidade se reveja e que queira apostar. Uma perda de contextualização, em termos sociais e antropológicos, é uma perda irreparável e irresponsável. Assim como, é um erro, a atribuição de uma funcionalidade, não adequada às novas realidades mobilizadoras da vida moderna, que não permita a sustentabilidade autónoma do imóvel reabilitado.

As intervenções qualificadas no património arquitectónico, promovem melhor qualidade de vida e elevam os valores culturais e históricos de uma comunidade.

«Seria importante que o homem pudesse usufruir das riquezas do passado e do presente, que tivesse tempo para voltar às origens através do seu património cultural, natural, politico, social, económico, técnico e institucional. A ética da salvaguarda preconiza justamente esta respiração, e é por este motivo que, longe de se opor ao progresso, a salvaguarda constitui actualmente a condição sine qua non da retoma de um progresso autêntico» (MESTRE, 2004: 5)[79].

A autenticidade é também o uso quotidiano, a vivência sociológica que um imóvel de valor patrimonial abriga ou proporciona. O afastamento do homem, faz com que este não cumpra o seu sentido, visto que o património foi construído para ser usufruto humano. A adequada adaptação do património arquitectónico às novas necessidades dos cidadãos é prioritário, o que resultará numa aproximação destes com os valores culturais e à estima da sua história. O património gerido e estimado, enquanto bem colectivo, promoverá a cidadania e salvaguardará a identidade de um local.

«É urgente progredir, [...]. É por demais desejável implementar um espírito novo neste campo de acção, para se atingir novos níveis de preocupação, com larga repercussão no património classificado, mas também, e principalmente, no "património comum", no património dos lugares, das aldeias, das vilas e das cidades. É este património corrente que permite não só dignificar o património classificado, enquadrando-o, como manter e/ou ampliar a qualidade de vida dos cidadãos, bem como a própria identidade do país» (MESTRE, 1998: 21).

Para além de tentar manter a autenticidade do espaço, respeitando a sua individualidade, deverá de existir também a preocupação da preservação do meio em que o objecto arquitectónico está inserido, descontextualizando-o corremos o risco de diminuir os seus valores ou até mesmo anulá-los. O património é a harmonia do homem com o seu meio, do artificial do natural, preenche

[79] Citando LACROIX, Michel, O Princípio de Noé ou a Ética da Salvaguarda, Instituto Piaget, Lisboa, 1997, p. 62.

o homem, o seu sentido de existência, tornando-se testemunho da vida e da sua contínua mudança e evolução.

8.6.3. METODOLOGIA DA INTERVENÇÃO

O Solar do Ribeirinho pelos seus valores históricos, arqueológicos, arquitectónicos e sociais, exigiu um programa de reabilitação com uma leitura pluridisciplinar. A problemática da sua recuperação devia-se ao estado de degradação do edifício, principalmente nas deformações das paredes laterais do segundo piso, que determinou parcial demolição.

A estratégia de reabilitação do Solar foi um trabalho de equipa entre o arquitecto, engenheiros de construção civil e restauro, historiadores, arqueólogos, fotógrafos e outros especialistas, numa intervenção muito cuidada. Houve neste projecto desde o início uma abertura de espírito, fomentando um trabalho de equipa com consequências positivas.

O projecto de reabilitação teve início no ano de 1998, com um protocolo estabelecido entre a ARCHAIS – Associação de Arqueologia e Defesa do Património da Madeira – e a Câmara Municipal de Machico, que possibilitou a constituição de uma equipa pluridisciplinar que viria inicialmente produzir um trabalho de investigação no âmbito da história, que deu base ao projecto de arquitectura.

Em paralelo, iniciaram-se os trabalhos de arqueologia no edifício e arredores, que viriam a revelar-se da maior importância. Os dados arqueológicos foram de tal maneira positivos, que proporcionaram a criação do *Núcleo Museológico da Cidade de Machico*.

O diálogo e o cruzamento de ideias técnico-científicas entre a arqueologia e a arquitectura foram os alicerces deste trabalho de reabilitação. Onde, se procurou estabelecer uma ética de intervenção, em que a arquitectura e os dados arqueológicos se inter-relacionam, de forma a preservar a memória do local.

Desde cedo, foi defendida, pelos diversos impulsionadores do projecto museológico, a ideia de que os trabalhos de reabilitação do solar deveriam respeitar o traçado e a volumetria original da arquitectura, *«de um registo único e exemplar da arquitectura solarenga de Machico»* (SOUSA, 2002: 25), assim como reutilizar o maior número possível de materiais originais, tendo especial atenção pelos pormenores fundamentais da identidade física do edifício, como as catarias, molduras, cornija, beirais, portadas, janelas, tapa-sóis, etc.

> *«As características exteriores da moradia deverão ser salvaguardadas, nomeadamente o desenho dos vãos e os materiais de acabamento (com reboco próximo ao original), o telhado de quatro águas agrupando o volume da torre e o tratamento cromático, em cal ou ocre com embasamento grená»* (SOUSA, 2002: 23).

Para harmonia do edifício, deram importância merecida à manutenção dos arredores que se articulam com o imóvel, onde se encontra a descoberto o poço-cisterna e a salvaguarda dos *jacarandás*, situados no espaço jardim.

Quanto ao interior, desde o início do processo, foram admitidos redimensionamentos, para reajustar os espaços às necessidades contemporâneas, no sentido de assegurar a sua funcionalidade, assim como a criação de dependências exteriores.

Para acrescentar um novo espaço, junto de um edifício histórico requer sensibilidade e ética profissional dos intervenientes, como tal, é necessário a existência de um plano muito bem pensado, pois este, não deverá, de modo algum, interferir com a pré-existência do edifício, sendo importante manter a caracterização do solar.

Numa metodologia de reabilitação, é necessário estar consciente do ciclo de vida do edifício, respeitando o seu passado, presente e futuro. Cada arquitecto tem a sua própria metodologia projectual. Por vezes, trabalha com uma equipa e tem de se adequar às metodologias dos outros, cada profissão, trabalha com o seu método, que reflecte nas suas preocupações e ideologias.

Existem projectistas que se preocupam com a reversibilidade das suas intervenções, assim como, de manter uma metodologia única e coerente quando desenvolvem projectos de reabilitação, em edifícios classificados e não classificados. Embora, co-existam com projectistas que não valorizam de todo o património construído, subtraindo quantidades consideráveis de elementos e materiais, sem aprofundar as consequências dos seus actos, descaracterizando consideravelmente os edifícios intervencionados.

Para a reabilitação do casarão de Machico, foi necessário numa primeira fase, atingir conhecimentos pormenorizados da história e dos traçados do edifício, confrontando os que foram destruídos com os existentes.

Numa segunda fase, foram estabelecidos métodos e critérios de intervenção, assim como, questionadas as actividades e usos de carácter sócio cultural, que poderiam existir no espaço.

Seguindo-se as fases de ante-projecto e de projecto. Na fase de ante-projecto, o projectista analisou e inventariou toda a informação documental, de forma a poder efectuar uma avaliação consciente da significância dos valores culturais e do ambiente do edifício, seja ele, natural, humano e/ou construído.

Na fase de projecto, o projectista traduziu para a realidade, as ideias conceptuais, com base em quatro acções paralelas – subtracções, subsistências, ligações e adições – numa proposta coerente, que visou melhorar a relação do edifício com a sua envolvência e preservar os seus valores culturais, assim como, manter a sua condição de edifício reabilitado.

O projecto de reabilitação do "casarão" foi entregue ao arquitecto Vítor Mestre, que desde 1982, constitui um atelier próprio em Lisboa, onde desenvolve a actividade de Investigador na área da Conservação e Restauro do Património Arquitectónico e Arquitectura Tradicional[80].

[80] Victor Mestre, formou-se em Arquitectura pela Escola Superior de Belas-Artes de Lisboa, no ano 1981. É 1998 atingiu o grau de Mestre em *Recuperação do Património Arquitectónico e Paisagístico*, pela Universidade de Évora, onde apresentou tese sobre *Levantamento da Arquitectura Popular da Madeira* sob a orientação do Arquitecto Fernando Távora. Doutorou-se pela Universidade de Sevilha, em *Teoria y Prática de la Rehabilitación Arquitectónica y Urbana*, sob a orientação de Victor Peres Escolano.

8.6.4. PROJECTO DE REABILITAÇÃO

O projecto de reabilitação foi do arquitecto Victor Mestre, que visou para além da salvaguarda do património, responder às novas necessidades definidas para o edifício, desactivado da sua ancestral função há mais de um século.

Todo o projecto se direccionou para a pesquisa e reposição da espacialidade inicial das estruturas e dos materiais originais, o que não foi possível na sua totalidade, devido ao seu estado avançado de degradação, muito sentido nas estruturas e na cobertura. O resultado pretendido era o de um edifício uniforme, sem soluções avulsas, que respeitasse as características identificadoras do solar, em que o arquitecto achou preferível reforçar os pontos críticos com materiais idênticos, do que, por em causa a consolidação do edifício.

Foram preservadas e mantidas grande parte das paredes originais, um pouco desniveladas. Algumas partes tiveram que ser refeitas, porque estavam muito destruídas. Nestas o material utilizado continuou a ser o mesmo, alvenaria de pedra aparelhada, em ambas as faces, para respeitar a volumetria das paredes existentes. Procurou-se evitar, "forçar a recuperação" e aceitar os "desvios" provocados por uma existência secular, como um dado importante para a manutenção do carácter e alma do conjunto arquitectónico. O trabalho de desmonte da parede foi realizado com muito cuidado, seleccionando as pedras para poderem ser reintegradas na reconstrução das paredes.



Solar do Ribeirinho | *Arco Inteiro de cantaria no Interior, 2004*. Fotografias de Élvio Sousa.

> *«A intervenção respeitou a pré-existência e a autenticidade do imóvel. Iniciou-se pelo levantamento arquitectónico e construtivo (diagnose das fracções autónomas, identificação dos elementos estruturais do edifício, caracterização geométrica e tipológica), realizando, em paralelo, o levantamento fotográfico, a numeração, o desmonte e o arrumo das peças de cantaria (portas, janelas, gárgulas). Contemplou, também, a desmontagem parcial da parede de pedra»* (SOUSA, 2007).

As cantarias das aberturas e dos arcos interiores, mesmo deterioradas e imperfeitas, foram também mantidas e devolvidas aos seus locais originais.







Fotografias do Ateliê
Victor Mestre | Sofia Aleixo, Arquitectos.

Na selecção dos materiais, foram tidas em conta a porosidade, permeabilidade, resistência estabilidade, entre outros factores. O uso de argamassas de cal e areia, foi imprescindível no processo de recuperação do solar. A aplicação de argamassas de cimento, dificultam a evaporação da água existente no interior, enquanto, as argamassas de cal e areia permitem obter um equilíbrio hidrométrico entre o interior e o exterior da estrutura. Deste trabalho resultou a conservação da patine e do sentir do tempo passado, não produzindo um casarão falacioso, 'embonecado' e perfeito, mas antes, autêntico e verdadeiro que não pretende enganar o fruidor.

O edifício foi pintado de branco na característica cor "grená" e as janelas continuam a possuir vidraças de guilhotina[81] com tapa-sóis 'bilhardeiros'.

No logradouro mantiveram-se os jardins, os *jacarandás* centenários, o poço cisterna, o banco

[81] Segundo o *Glossário de Termos. Ordenamento do Território, Ambiente, Património CULTURAL, Reabilitação Urbana, Janela de Guilhotina,* significa, janela que desliza no sentido ascendente e descendente e que pode ser compensada por meio de um sistema de pesos e roldanas.

corrido e o caminho calcetado no tradicional calhau rolado do mar. Todos estes elementos constituem uma mais-valia da identidade cultural do edifício.

A cobertura do edifício é composta por telha de meia cana, com beiral duplo, que teve de ser completamente reposto, embora conferindo à cobertura o desenho tradicional, as telhas foram novas. Foram inseridas 'telhas romanas' no canal (por baixo, para facilitar o escorrimento da água) e "telhas portuguesas" na capa.

A resolução técnica da estrutura passou por manter a linha estrutural, mas com uma armação construída em aço metálico e madeira.

O interior necessitou de uma disposição distinta da original, seguindo uma lógica de redistribuição funcional dos compartimentos, adequada ao tipo de oferta cultural a oferecer à população.

Em conversa com o arquitecto Victor Mestre, este comparou a sua intervenção no Solar do Ribeirinho, com o trabalho de um cirurgião. O cirurgião tem uma dimensão da vida muito apurada, frequentemente tendo nas suas mãos a vida e a morte, arrisca com o seu saber, com a sua experiência profissional e técnica, a fazer com que aquele doente passe a ser um indivíduo natural, normal, prolongando-lhe a vida, por mais uma temporada. Foi este o trabalho que realizou no Solar do Ribeirinho, tornando, assim, possível o compromisso deste edifício de aguentar mais uns anos, uns cinquenta ou cem.

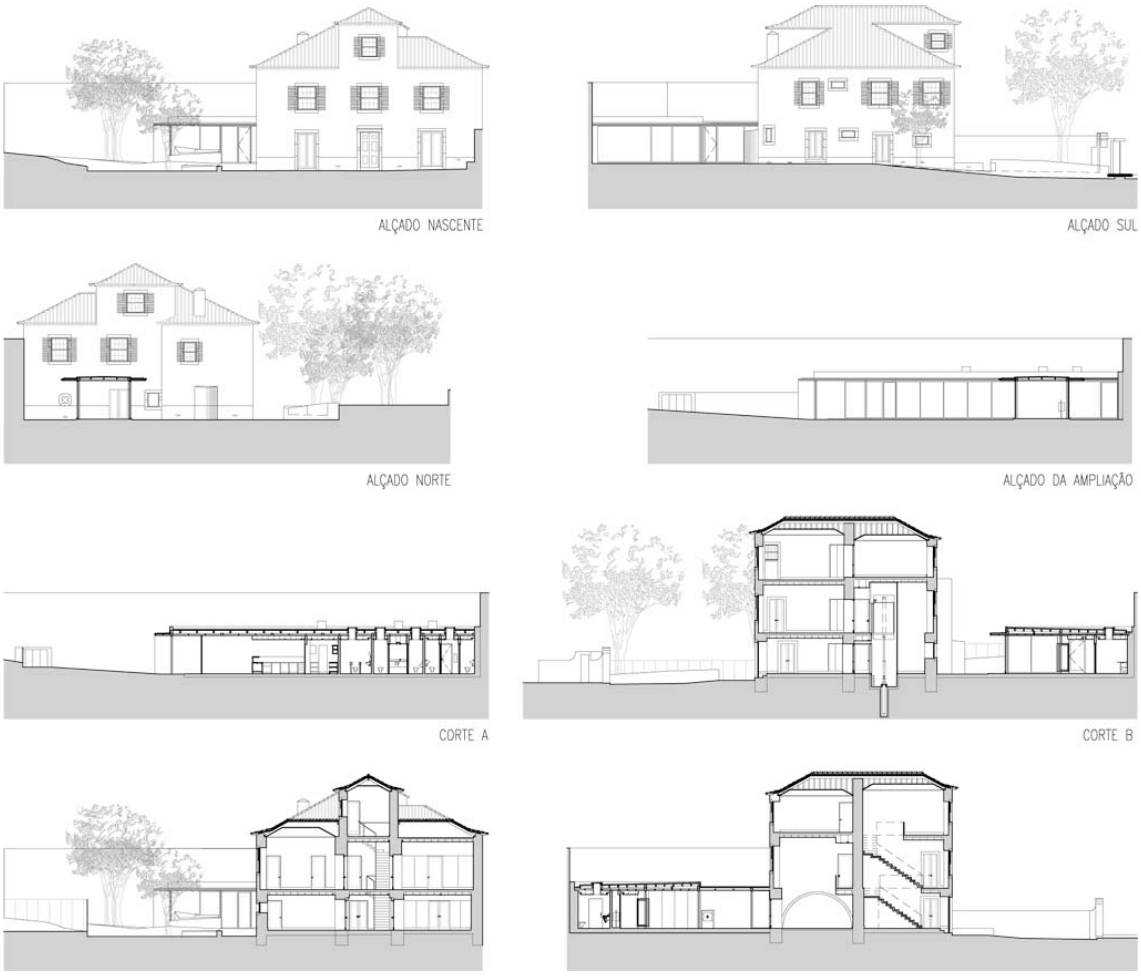
O que foi feito no Solar, foi dar vida a um elemento já com alma, com identidade própria, que eticamente merece grande respeito. Por ser um património representativo da história social de Machico, permitiu-se que este progrida mais alguns anos de vida saudável. Permitir que um doente em progresso, fuja a uma decadência contínua e se torne num doente reabilitado, dando-lhe uma nova esperança de utilização, porque os edifícios têm de ter uma função para não caírem no esquecimento.

Para o arquitecto Victor Mestre foi importante a troca de ideias com o arqueólogo Élvio Sousa, no início do projecto, pois este, possuía noções claras sobre as necessidades do edifício, visto que o arqueólogo conhecia a história do edifício, tinha realizado escavações arqueológicas no local, e tinha consciência das necessidades locais e da autarquia.

O edifício por si só, não tinha condições espaciais, para responder eficazmente às suas novas funcionalidades, de núcleo museológico e arquivo histórico da cidade de Machico. Existia concordância de que era inadmissível a descaracterização tipológica do edifício. Competiu ao arquitecto indicar a solução arquitectónica mais credível para a ampliação do espaço, acrescentando um bloco recuado, não agressivo, numa arquitectura despida de maneirismos, sem espaço para decorativismo.

> *«A ampliação a tardos reforça o conceito de valorização do solar enquanto memória arquitectónica e tipológica, pelo que as novas funções a instalar se localizam num edifício "descolado" e desmaterializado na expressão, de modo a instalar infra-estruturas de maior desgaste. Como objectivo*

principal desta intervenção, pretendeu-se assegurar a continuidade do legado histórico reconhecendo nele capacidade de actualização face à contemporaneidade» (MESTRE, 2007)[82].



Projecto do Atelier Victor Mestre | Sofia Aleixo, Arquitectos.

O dilema entre fazer 'pastiche'[83] do edifício original ou assumir as marcas de uma intervenção 'a posteriori' não se chegou sequer a colocar, a arquitecto achou que o edifício já tinha um projecto arquitectónico e preferiu projectar uma reabilitação sem tentar camuflar as marcas da sua intervenção. Onde o antigo possui a traça original, e o novo assume-se como tal.

A possibilidade de imitar o antigo, caminharia para um falso regionalismo, numa intervenção fantasiosa, inventiva, com uma falsa história, que imitaria uma época que não é a sua.

Desta forma, os elementos adicionados poderão ser retirados ou substituídos, se necessário, sem prejudicar as estruturas do Solar, facilitando actividades de manutenção e futuras alterações,

[82] Texto presente numa das salas expositivas do Núcleo Museológico de Machico.

[83] "Pastiche" diz respeito a uma forma grosseira de imitação ou decalque de uma obra artística. *Glossário de Termos. Ordenamento do Território, Ambiente, Património CULTURAL, Reabilitação Urbana* 1998, p. 253.

prevenindo assim futuras demolições desnecessárias. Considerar e planear as adições com flexibilidade, facilita a imediata substituição de componentes deficientes e inadequadas.



Resultado actual do Solar do Ribeirinho. Fotografia do Ateliê Victor Mestre | Sofia Aleixo, Arquitectos.

No que diz respeito ao resultado global do edifício actual, este apresenta dois aspectos construtivistas distintos, com diferentes materiais que coexistem harmoniosamente, e uma boa integração entre uma arquitectura do século XVII, de a pedra e madeira, com uma arquitectura do século XXI, de aço e o vidro, que se apresenta em segundo plano.



Resultado actual do Solar do Ribeirinho. Fotografia do Ateliê Victor Mestre | Sofia Aleixo, Arquitectos.



Pormenores do resultado actual do Solar do Ribeirinho. Fotografias de Filipa Aveiro.

A reabilitação deste imóvel histórico, seguiu uma conduta excepcional, na forma como foi previamente planeado, projectado e no cuidado pormenorizado e individualizado da salvaguarda dos bens culturais.

Este trabalho seguiu as novas directrizes de recuperação da "Carta de Veneza", respeitando as preexistências do imóvel, mantendo o mais possível a estrutura original do edifício e modificando o seu interior de forma a responder às exigências do programa a que o “casarão” se submeteu.

8.6.5. CARTAS EM DEFESA DO PATRIMÓNIO

Nos últimos anos, surgiram cartas internacionais que esclareceram e auxiliam os trabalhos dos profissionais que realizam intervenções em imóveis patrimoniais. Anteriormente estas intervenções eram tidas como um acto isolado, da responsabilidade de um técnico. Hoje, a sustentabilidade de uma intervenção depende do trabalho resultante da conjunção de várias áreas do saber, que, no seu todo, tem o objectivo de alcançar o êxito de uma conservação, restauro e/ou

reabilitação de um imóvel. Quanto às competências, nestas cartas ficou estabelecido que a condução do projecto arquitectónico e a coordenação das diferentes especialidades técnico/científicas ficam a cargo dos arquitectos.

> *«A UNESCO, o Conselho da Europa e o ICOMOS[84] têm desempenhado um papel de grande relevo no estudo, reflexão e divulgação de normas técnicas e jurídicas orientadas do esforço dos Estados na sua vasta responsabilidade de detecção e conservação dos testemunhos físicos do passado. [...]. Nos últimos anos assistimos, em Portugal, a um esforço de divulgação dos principais textos normativos internacionais sobre o património arquitectónico e arqueológico»* (LOPES e CORREIA, 2004: 11).

Hoje, coexistem uma vastidão de recomendações, de cartas de património, de conceitos e de acções, por parte, de instituições públicas e privadas, com experiência em intervenções no património. Aqui apresento a filosofia de protecção de duas cartas que influenciaram e definiram a intervenção no Solar do Ribeirinho, são elas: *Carta Europeia do Património Cultural* e *Carta de Veneza*.

A *Carta Europeia do Património Cultural,* permitiu a classificação de edifícios não monumentais, salvaguardando os pequenos elementos caracterizadores de uma identidade local. Esta carta também é denominada por *Declaração de Amesterdão*, aprovada pelo Conselho da Europa e pelo Congresso de Amesterdão no encerramento do Ano Europeu do Património Arquitectónico, ano este de 1975 e da qual resultaram as seguintes conclusões:

> «*[...] o património arquitectónico é formado não apenas pelos monumentos mais importantes, mas também pelos conjuntos que constituem as cidades e aldeias antigas no seu ambiente natural ou construído; [...] o interesse público pelo património é fundamental para a sua salvaguarda: os poderes locais são particularmente responsáveis pela protecção do património arquitectónico[85]».*

Nesta carta foram desenvolvidos grandes esforços para sensibilizar também a opinião pública para os insubstituíveis valores culturais, sociais e económicos dos monumentos ou de pequenos edifícios portadores de uma mensagem espiritual do passado de um povo, que permanecem como vivo testemunho das suas tradições seculares.

Em termos de Classificação de Património Arquitectónico a *Carta de Veneza*, no ano de 1964, legislou a salvaguarda dos imóveis e toda a sua circundação, deixando estabelecido que estes deveriam de ter uma funcionalidade adaptada à sociedade contemporânea, de modo a garantir a sua preservação, sem retirar a "alma" do edifício. Esta carta também é designada por *Carta Internacional do Restauro*, resultante do *Segundo Congresso Internacional de Arquitectos e Técnicos de Monumentos Históricos* de 1964, e consagra as seguintes noções:

[84] Conselho Internacional dos Monumentos e Sítios Carta Internacional sobre a conservação dos Monumentos e dos Sítios, aprovada em Veneza em Maio de 1964.

[85] *Glossário de Termos,* 1998, p. 236.

«[...] o conceito de monumento histórico passa a englobar, não só a criação arquitectónica isolada, mas também, o sítio urbano ou rural que traduza o testemunho de uma civilização particular, de uma evolução significativa ou de um acontecimento histórico; a conservação dos monumentos implica a sua utilização de forma socialmente útil. No entanto, essa utilização não deverá descaracterizar o bem a conservar, quer em termos de disposição ou decoração de edifícios, quer em alterações à sua envolvente, a qual deverá ser protegida, sendo de banir qualquer arranjo que altere as relações de cor e volumetria; os restauros só deverão ser empreendidos por necessidade imperiosa, não se devendo reconstruir, mas antes respeitar a estrutura e a autenticidade dos materiais. Deste modo a introdução de todo o elemento novo deve ser facilmente reconhecível, […][86]».

A intervenção que teve lugar no Solar do Ribeirinho, seguiu as filosofias defendidas na *Carta de Veneza*, aqui subscrevo os artigos mais relevantes, dois que dizem respeito a definições e dois correspondentes à conservação:

Artigo 1 (definições) – *A noção de monumento histórico engloba a criação arquitectónica isolada bem como o sítio rural ou urbano que testemunhe uma civilização particular, uma evolução significativa ou um acontecimento histórico. Esta noção estende-se não só às grandes criações mas também às obras modestas que adquirem com o tempo um significado cultural* (LOPES e CORREIA, 2004: 104).

Artigo 2 (definições) – *«A conservação e o restauro dos monumentos exige a colaboração de todas as ciências e de todas as técnicas que possam contribuir para o estudo e para a salvaguarda do património monumental»* (LOPES e CORREIA, 2004: 104).

Artigo 4 (conservação) – *«A conservação dos monumentos impõe em primeiro lugar uma manutenção permanente dos mesmos».»* (LOPES e CORREIA, 2004: 104).

Artigo 5 (conservação) – *«A conservação dos monumentos é sempre favorecida pela sua adaptação a uma função útil à sociedade: esta afectação é pois desejável mas não pode nem deve alterar a disposição e a decoração dos edifícios. É assim dentro de estes limites que se devem conceber e que se podem autorizar as adaptações tornadas necessárias exigidas pela evolução dos usos e dos costumes»* (LOPES e CORREIA, 2004: 104).

[86] *Glossário de Termos. Ordenamento do Território, Ambiente, Património CULTURAL, Reabilitação Urbana* 1998: 236-237.

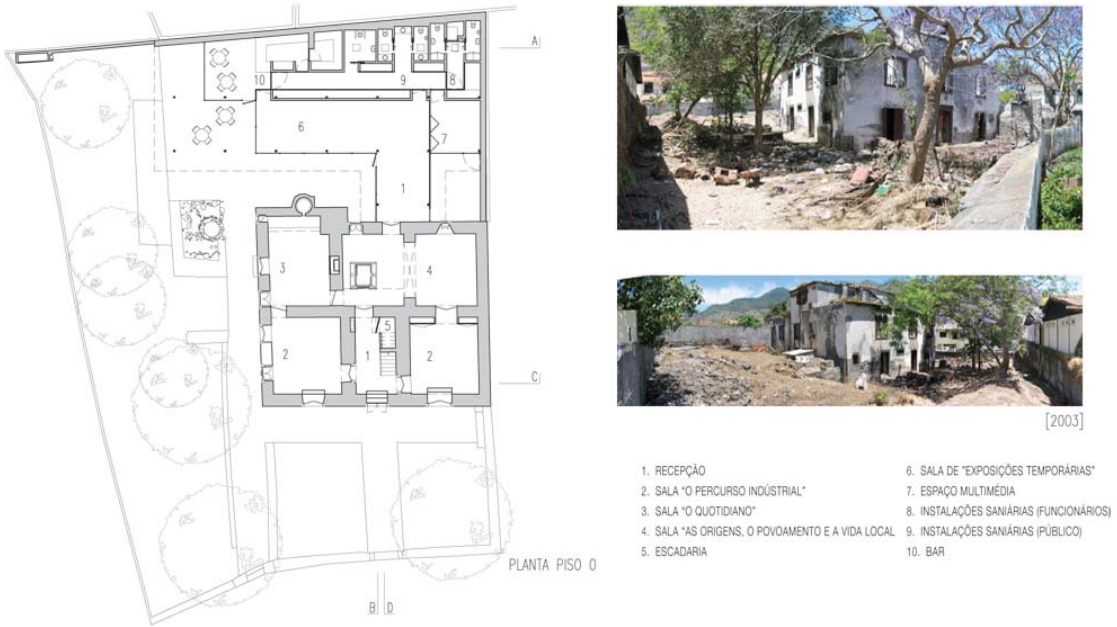
8.7. SUSTENTABILIDADE / NOVA FUNÇÃO

As salas do Solar que permaneciam em silêncio, deixadas ao abandono vieram agora a ter uma nova funcionalidade, voltaram a ter luz e vida. Foi recuperado um antigo espaço patrimonial que pretende seduzir e sensibilizar os seus visitantes, dando uma nova alma ao casarão que sempre esteve na memória dos habitantes desta cidade.

A revitalização do edifício do Ribeirinho, seguiu um programa autárquico, com o objectivo de salvaguardar a identidade local, em sintonia com a vontade e o interesse da população, na ambição de melhor qualidade de vida dos habitantes e dos visitantes ao concelho de Machico.

A reabilitação de edifícios municipais cedendo o seu espaço a novas funções e ao apoio técnico e financeiro da instituição camarária, sustenta a concretização desta reabilitação, visando a recuperação e preservação do património construído de qualidade formal e funcional, cuja autenticidade é necessário manter no seu todo.

A construção de um núcleo museológico foi a solução encontrada para tornar credível e sustentável a reabilitação e a sobrevivência do casarão de Machico. O património cultural é uma boa referência para o desenvolvimento das acções museológicas, permitindo uma relação saudável entre o homem e o meio, enquanto os bens culturais musealizados, ampliam o seu valor e salvaguardam a identidade local.



Projecto do Atelier Victor Mestre | Sofia Aleixo, Arquitectos.

O Programa Temático do *Núcleo Museológico de Machico* funciona no rés-do-chão do reabilitado *Solar do Ribeirinho*. A sua criação insere-se no quadro de uma política patrimonial que procura potenciar as várias vertentes da história e do património cultural local, com especial incidência no património arquitectónico, arqueológico, arquivístico, etnográfico e industrial.

O projecto tem como objectivo central, disponibilizar através de um circuito museológico visitável, interior e exterior, um conjunto significativo de acervos relacionados com a memória histórica machiquense.

Outros objectivos estão ligados à prestação de serviços da autarquia, para gestão integrada do património cultural, arquitectónico, paisagístico e urbanístico do concelho; com a concretização de um serviço educativo, disponibilização conteúdos e conceitos didáctico-pedagógicos, com a realização de visitas guiadas e actividades de animação sócio-educativa, dirigidas às escolas, mas também, a outros grupos etários da população; assim como planeamento e realização de iniciativas culturais diversificadas (exposições, publicações e conferências).

O ponto de partida para a temática museológica assenta, essencialmente, na memória histórica e patrimonial do próprio edifício. A maior parte dos objectos expostos ao público, foram recuperados do próprio espaço do solar, quer por intermédio das escavações arqueológicas, quer através da inventariação de espécies arquitectónicas lá existentes.

Em traços gerais, o espaço museológico terá o seguinte programa composto por quatro unidades temáticas:

• *A História e a Reabilitação do Solar do Ribeirinho:*

- Trabalhos Arqueológicos;
- A Recuperação;
- A Descoberta dos Azulejos do Século XVII.

• *As Origens, o Povoamento e a Vida Local*:

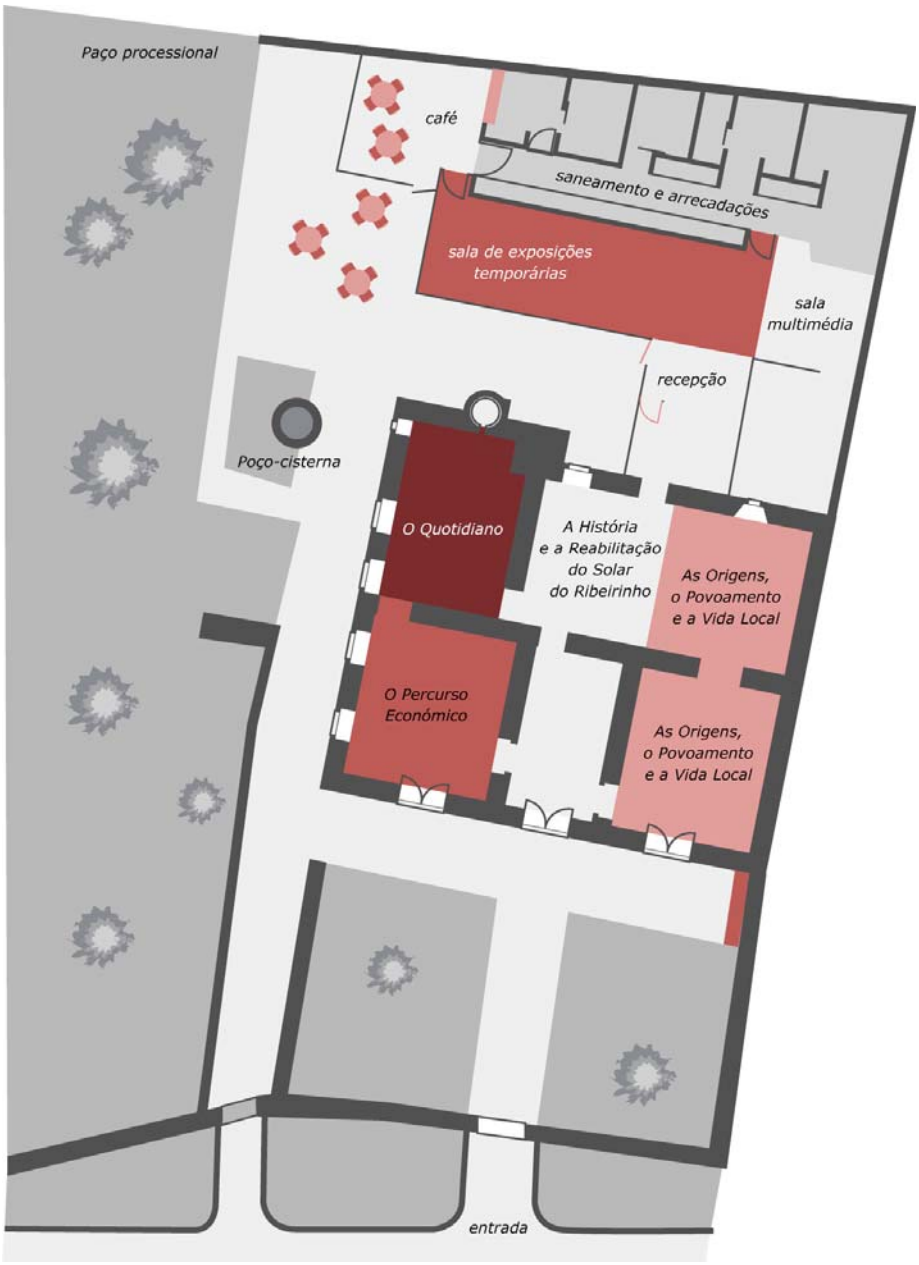
- A *Lenda de Machim* e de *Ana d'Arfet*;
- O Desembarque dos Portugueses em Machico;
- O Povoamento;
- A Doação da Capitania a Tristão Vaz Teixeira;
- A Misericórdia;
- A Criação da Vila de Machico.

• *O Percurso Económico:*

- O Cultivo e a Produção de Açúcar;
- Como se fazia o Açúcar nos Séculos XV e XVI;
- Os Engenhos do Século XIX e XX;
- A Alfândega;
- A Iluminação Pública a Petróleo.

• *O Quotidiano:*

- A Cerâmica dos Séculos XV e XVI;
- O Espaço da Cozinha.



Planta do Núcleo Museológico — design Filipa Aveiro.



Passo processional ou lava-mãos de sacristia do século XVII.
Fotografia Filipa Aveiro | Fotografia de Manuel Nicolau.

No exterior do Solar estão expostas duas estruturas, o poço-cisterna e o passo processional ou lava-mãos de sacristia de grandes dimensões, do século XVII, que se encontrava numa residência privada, perto da Igreja Matriz de Machico.

No novo volume arquitectónico acrescentado, funciona a área de apoio ao núcleo museológico. Terão lugar aqui um café, a sala de exposições temporárias, a sala multimédia e a recepção com um espaço destinado à venda de produtos culturais, para além de pequenos compartimentos relacionados com o saneamento e arrecadação.

8.8. PROGRAMA MUSEOLÓGICO

Como já foi referenciado no capítulo anterior, em que apresentei algumas directrizes da Carta de Veneza, a salvaguarda do património já reabilitado depende da sua conservação, da sua preservação, e, para existirem estas acções, é necessário dar utilidade ao imóvel, de forma a responder às necessidades contemporâneas das populações.

A Câmara Municipal de Machico, alguns anos atrás, implementou uma metodologia de projecto de abordagem da cidade, adoptando uma política de reabilitação urbana, assente na actuação conjunta da requalificação de alguns edifícios públicos. São eles: a Junta de Freguesia de Machico, o Solar do Ribeirinho, o Forte de São João Baptista e o Forte de Nossa Senhora do Amparo. A melhoria dos espaços públicos, a reabilitação dos edifícios 'vincados' pela história terá óbvias repercussões no incremento da qualidade residencial e turística, assim como, na divulgação

da história local. A reabilitação de edifícios municipais, cedendo o seu espaço a novas funções e ao apoio técnico e financeiro da instituição camarária, sustenta a concretização desta reabilitação, visando a recuperação e preservação do património construído de qualidade formal e funcional cuja autenticidade é necessário manter no seu todo. O Município assume deste modo a sua obrigação do exemplo, que poderá incutir a continuidade destas acções no privado.

A construção de um *Núcleo Museológico da Cidade de Machico* foi a solução encontrada para tornar credível e sustentável a reabilitação e a sobrevivência do 'casarão' de Machico e apresenta ao visitante a oportunidade de observar e conhecer um conjunto de dados histórico/culturais da localidade em que está inserido. A sua concepção integra-se numa *«política de musealização da herança cultural municipal»* (SOUSA, 2006(b)), que se estenderá a outros edifícios patrimoniais do concelho. O Património Cultural é uma boa referência para o desenvolvimento das acções museológicas, permitindo uma relação saudável entre o homem e o meio. Enquanto os bens culturais musealizados, ampliam o seu valor e ajudam na compreensão da história local.

As acções museológicas não são baseadas somente nos objectos, colecções, mas também tendo em conta o património global, a dinâmica vivencial, tornando assim necessária uma ampla revisão dos métodos a serem aplicados, nas acções de pesquisa, preservação e comunicação, numa sociedade de informação que é bombardeada diariamente com imensas e diversas mensagens e em que é importante conseguir cativar o público, ir ao seu encontro, torná-lo co-participador.

Com este projecto será possível incutir ao público, principalmente aos mais jovens o gosto e o interesse em preservar a arquitectura, a história e a cultura local. Este espaço que se revitalizará num núcleo museológico mobilizará alunos, despertando o seu interesse pelas suas próprias raízes culturais e de identidade. Dando a conhecer a 'herança cultural' estaremos a fomentar o interesse pelo património e a viabilizar a preservação do espaço, fazendo com que sintam admiração e respeito pela identidade cultural que representam. A importância da salvaguarda do património arquitectónico, pode desempenhar também um papel importante na educação. Proporcionando a explicação e comparação de formas e estilos.

> *«A sobrevivência destes testemunhos só será assegurada se a necessidade da sua protecção for compreendida pela maioria da população, especialmente pelas gerações mais novas que terão, no futuro, a responsabilidade pela sua conservação»* (LOPES e CORREIA, 2004: 157).

O Programa Temático do 'Núcleo Museológico de Machico' funciona no rés-do-chão do reabilitado Solar do Ribeirinho. A sua criação insere-se no quadro de uma política patrimonial que procura potenciar as várias vertentes da História e do Património Cultural Local, com especial incidência no património arquitectónico, arqueológico, arquivístico, etnográfico e industrial.

Em traços gerais, o espaço museológico tem o seguinte programa: à entrada funciona a recepção e o posto de venda de produtos, que tem lugar, na passagem do novo volume que foi construído para o edifício solarengo onde funciona o corpo principal do 'núcleo'. Este integra um

acervo móvel composto por quatro unidades temáticas: *A História e a Arquitectura do Solar do Ribeirinho*, *As Origens, o Povoamento e a Vida Local, O Percurso Económico, O Quotidiano.* No exterior do Solar estarão expostas duas estruturas, o poço-cisterna e o passo processional do século XVII, junto à fachada principal do Solar do Ribeirinho. Junto à recepção tem lugar a sala de exposições temporárias e um espaço multimédia com produtos lúdico-educativos relacionados com o conteúdo do 'núcleo museológico'.

9. DESIGN COMO MEDIADOR DE EXPOSIÇÕES

A palavra design significa intenção, desígnio, projecto. É um termo originário da língua inglesa, que foi adaptado à portuguesa por falta de um vocabulário similar.

> *«Tradicionalmente os termos 'projectar' e 'design' estão associados às palavras como desenho e criação, e no sentido etimológico design é 'traçado, delineamento de um edifício ou figura*» (AMORIM: 2004, 13).

O design é compreendido, como uma disciplina, uma atitude, um acto que visa ser funcional e criativo. O processo de um designer rege-se por uma metodologia de trabalho, que tem início com a identificação de um 'problema', sobre uma necessidade específica – que pode ser resolvida com a criação de produtos, mensagens, serviços –, uma 'situação' que exige uma 'solução'. Cabe ao designer solucionar o problema e apresentar uma resposta visualmente agradável e principalmente funcional.

O papel do design perante uma exposição é organizar o espaço de forma rigorosa, com o objectivo de comunicar as informações, cativar o público, e simultaneamente, proporcionar originalidade e identidade ao espaço.

Num museu, o objectivo do designer é simplificar e qualificar a comunicação entre a instituição e o seu público. A seu cargo ficam as acções de ordenamento, montagem e exibição, articulando painéis, vitrinas, plintos, ecrãs (etc.), num jogo de luz, cor, contraste, textura, ritmo (etc.), estabelecendo uma configuração criativa entre os diversos elementos. Para, daí resultar um suporte comunicacional recheado de ideias e capaz de transmitir conteúdos.

Os museus ao ambicionarem o alcance de vários objectivos, que satisfaçam as suas novas necessidades, atribuem uma nova importância às exposições, que são resultado de um trabalho que se quer interdisciplinar, com a actuação do campo do design, para, deste modo, apresentarem comunicações credíveis, que contemplem os factores estéticos e os factores funcionais. Tornando-as agradáveis, atraentes e transmissoras de mensagens.

> *«Um dos principais indícios sobre os benefícios do design nos espaços museológicos é o aumento do fluxo de público às exposições. Um design expositivo mais interessante capta a atenção e alicerça as relações entre público, património e espaços museológicos. Mas o objectivo primordial da operatividade do design na museologia é auxiliar a interpretação, difundir conhecimento e possibilitar que com prazer se aproxime o público ao património*» (GAMEIRO: 2004, 106).

9.1. BREVE HISTORIAL DO DESIGN

No final da Segunda Grande Guerra a Europa encontrava-se em reconstrução, o que originou uma crise de valores e desmoronou a confiança no progresso da humanidade. Numa altura que se procurava a paz estabilizadora e a defesa dos direitos humanos, a permanência de um gosto mais decorativista nos objectos prevalecia, em paralelo com as preocupações funcionalistas.

> O design «*instituiu-se como disciplina autónoma a partir dos movimentos modernos dos anos 20, vindo desde então a consolidar-se como profissão. As bases teóricas do design provêm dos movimentos e organizações de vanguarda, como o Construtivismo, de Stijl e a Bauhaus. Após a II Guerra Mundial, as práticas e o pensamento crítico destes movimentos foram adaptados, codificados e transportados em norma pelas academias artísticas*» (AMORIM, 2004: 16).

Em 1957, a Alemanha, Japão e Itália atingiram a estabilização política e a consolidação da sociedade de consumo, despertando novas exigências e necessidades. O "Bom Design" desta época implicava racionalidade, funcionalidade, estética e baixo custo.

Portugal com a consolidação do Estado Novo passava por uma época de desafogo financeiro. Surgiram novas perspectivas para o design, com a abertura do país à economia internacional, o que fez prever novos estímulos à industrialização. Logo se reclamou a necessidade de escolas que preparassem tecnicamente os profissionais de exposições.

As exposições portuguesas abandonam o historicismo e a estilização folclórica, passam a recorrer às modernas propostas da museografia italiana, que Conceição e Silva apresentou na *Exposição da Madre de Deus*, em 1959. Com uma atitude inovadora, que visava a racionalização dos espaços, previamente estudados de forma funcional e aprazível, com pormenores projectados cuidadosamente de forma a integrarem-se no conjunto da exposição, sem excessos decorativos, numa estudada unificação entre as superfícies parietais e os equipamentos expostos, com espaços abertos e amplos de modo a permitir uma boa fluidez dos visitantes, destacando um grafismo cuidado e criativo nos painéis expositivos.



Cartaz da Exposição de Bruxelas, 1958.

O design português emergiu empiricamente a meio do século XX, sem que ninguém desse por ele. Frederico George foi o seu grande impulsionador, trabalhou no design de exposições, como

foi exemplo no pavilhão da representação portuguesa na *Exposição de Bruxelas*, em 1958. A fundamentação das teorias e da prática do design ficou a dever-se à acção desenvolvida por George, com formação em pintura pela Escola Superior de Belas-Artes de Lisboa. De 1952 a 1954, Frederico George foi professor na Escola António Arroio, onde realizou a primeira experiência do ensino de design em Portugal. A sua acção pedagógica foi fundamental no processo de afirmação do design, que seria continuada pelos seus discípulos e colaboradores, que mais tarde foram importantes designers profissionais. Este pioneiro do ensino do design no nosso país, projectava sob o impulso funcionalista da Bauhaus, seguindo os exemplos pioneiros de Van de Velde, particularmente evidente no design de mobiliário, com a finalidade de proporcionar um espaço confortável, harmonioso e funcional. Os seus projectos para exposições baseavam-se na racionalidade e conjugando os valores do 'belo' e do 'útil'.

Outra figura importante, para a afirmação do design em Portugal foi Daciano da Costa. Este foi discípulo de Frederico George, seu aluno e colaborador, destacou-se sobretudo na área do design de mobiliário, foi um dos primeiros designers portugueses a trabalhar numa fábrica e projectou o primeiro mobiliário em série no nosso país. Daciano trabalhou nos anos 60, uma linha de mobiliário racionalista e funcional, numa linguagem que até hoje é apreciada e seguida. Na Europa (nesta época), emergia uma sociedade de consumo, condenada pelo movimento do Maio de 68, reflectindo num design funcionalista e irreverente da Pop, resultante de movimentos Anti-Design.



Daciano da Costa (1930-2005).

> *«O design de Daciano da Costa tem sido muito justamente valorizado pela sua coerência, rigor profissional e maturidade de desenho; pelo equilíbrio no uso dos materiais, acerto da proporção, elegância do detalhe; pela exemplar ligação que estabeleceu com a indústria; pelo modo inteligente como tem sabido assimilar a cultura do seu tempo.*
>
> *A sua militância na defesa e consolidação do Design, fazendo a apologia de um método, empenhado numa causa, intransigente, foi potenciada pela prática pedagógica que desenvolveu ao longo de décadas, levando gerações de jovens e arquitectos a «ver pelo desenho», conferindo estatuto universitário à formação dos designers, reclamando a definição e consolidação dessa nova classe profissional»* (MARTINS, 2004)[87].

António da Silva Dias foi outra referência do design português, também ele discípulo de Frederico George. Desenvolveu um trabalho plurifacetado na área da arquitectura e do design,

[87] MARTINS, João Paulo, "Daciano da Costa, Designer", Outubro 2004. Retirado da World Wide web http://www.iac-azores.org/agenda/2004/daciano-costa.html em Junho de 2007.

nomeadamente no design de exposições, como ficou demonstrado em 1963 na *Exposição Comemorativa dos 25 Anos da Sacor*. António Garcia sobressaiu igualmente como um dos mais relevantes designers gráficos portugueses, projectava objectos e ambientes de diferentes áreas do design, entre eles, o design de exposições.

O design gráfico foi renovado no princípio dos anos 70, só nesta época é que o ensino oficial reconheceu o design como disciplina autónoma. Na Europa vivia-se num contexto do pluralismo de estilos, crescendo assim a consciência da responsabilidade social do design. Os designers portugueses João Machado e Henrique Cayatte destacaram-se ao nível gráfico.



Cartazes da autoria do designer João Machado, 1977, 1986, 1988.

O acontecimento de 24 de Abril de 1974, ultrapassou o histórico, político e económico e adquiriu uma dimensão social. As acções do design passaram a centra-se na sociedade, reclamando a transformação do país, onde a hegemonia do gosto *Bauhaus* deu lugar à proliferação de estilos. Os artistas portugueses unem-se em espírito revolucionário, procurando aproximar a arte da sociedade.

Nos anos 80 os artistas encontravam-se conscientes da falta de projecção internacional e reconheciam os sinais de mudança internacional, passaram a trabalhar em conjunto e a realizar acções colectivas, numa iniciativa do *Depois do Modernismo*, instaurando assim a euforia criativa, entre as artes plásticas, a arquitectura, o design, a fotografia, a moda e a música, numa libertação do passado, ligada aos costumes e às tradições. Prevalecendo a exploração de valores culturais, com a ambição de conquistar a autonomia criativa. A geração *yuppie*, caracterizada pelo individualismo e mobilidade social, foi outro factor que contribuiu para converter o design num símbolo de *statu*, conferindo-lhe o valor de obra de arte.

No pós-modernismo os designers procuraram novas formas volumétricas, aliadas às memórias e aos ícones históricos. Muitas vezes, os modelos criados estavam ligados a outra disciplina criativa (pintura, escultura ou outras artes de decoração), deixando de parte as linhas depuradas, sóbrias e funcionalistas do modernismo. Num reflexo de individualismo que fomentou a diversidade. Alguns objectos criados eram considerados de anti-funcionalistas, por neles sobressaírem os valores estéticos, materiais e lúdicos em relação aos valores funcionais.



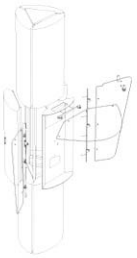
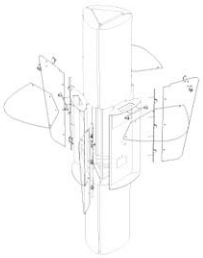

Cadeira *Mitsuhirato,* 1987, design Pedro Silva Dias. | *Móvel de Gavetas* Igor, 1991, design Pedro Silva Dias.

Deste período, destacamos o designer Pedro Silva Dias, licenciado em Design de Equipamento, pela Escola Superior de Belas Artes de Lisboa em 1987. Este designer realizou trabalhos no campo do design de interiores, industrial, gráfico, montagem de exposições, sinalética, cenografia, iluminação, equipamento urbano e iluminação. Trabalhando não só em Portugal, mas também em Itália, França e Alemanha. No ano de 1999, Silva Dias foi congratulado com o "Prémio Nacional de Design".




Exposição realizada na galeira Theoremes,
Bruxelas, Novembro 1991,
Design Pedro Silva Dias.



Nicho para instalação de telefones públicos. Cliente: Portugal Telecom, 1998, design Pedro Silva Dias.





Projecto de exposição *Arkhétypon vs Indústria,* 2001,
Centro Português de Design,
Design Pedro Silva Dias.



Cadeira Alcatifa, 2001, design Pedro Silva Dias.

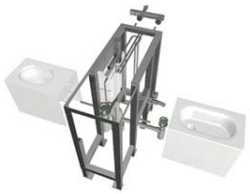






Projecto de exposição *Urban Warriors,* 2003, Centro Português de Design, design Pedro Silva Dias.





Casa de banho, Projecto Iesse, 2003, Centro Português de Design, design Pedro Silva Dias.

No final do século XX o design apresenta uma multiplicidade de entendimentos e de propostas, o que proporciona o levantamento de uma série de questões. Tendo na última década, uma particular atenção sobre os problemas ecológicos e sociais.

HENRIQUE CAYATTE

Henrique Cayatte, designer, nasceu em Lisboa em 1957. Nos últimos vinte anos, tem acumulado projectos e prémios de distinção nas mais variadas áreas do design e ilustração.

Lançou-se na carreira profissional a fazer ilustração para livros escolares e infanto-juvenis, passou pelo design editorial, foi director gráfico da Editorial Caminho, colaborou com a revista do "Expresso" e concebeu o design do jornal "O Público", este último, foi o trabalho que lhe deu mais visibilidade.



Designer Henrique Cayatte.

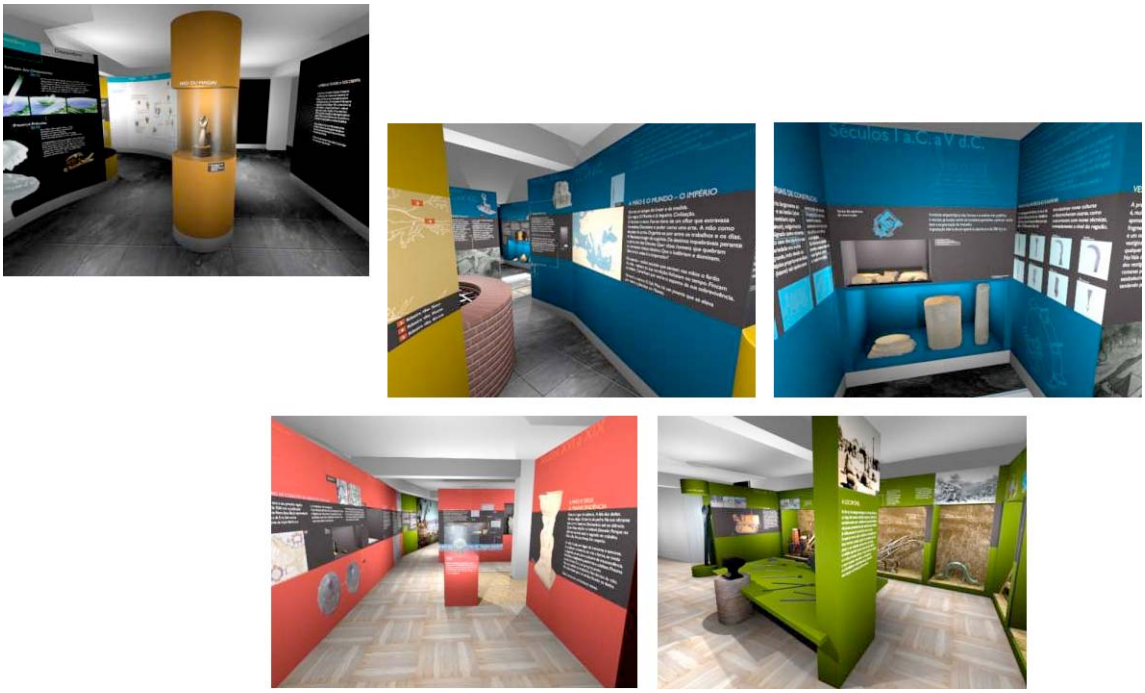
Henrique Cayatte *«envolve-se em projectos multidisciplinares, mas considera-se, cima de tudo, designer de comunicação»* (SILVA, 2001: 27).

Em 1991 fundou o Atelier Henrique Cayatte, onde desenvolve projectos na área do design gráfico e editorial, *Web* design, organização e idealização de exposições e design de equipamento. Actualmente é professor no ARCO, um dos coordenadores do curso de pós-graduação de Design Urbano da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa e Presidente, desde Julho de 2004, do Centro Português do Design.

A capacidade criativa de Cayatte encontra-se bem vincada também no que diz respeito à concepção de exposições. Em 1991, foi um dos comissários das exposições "Cassiano Branco" e "Éden – 91", uns anos mais tarde (1999) foi responsável pelo design da exposição "Liberdade e Cidadania – 100 Anos Portugueses" e no ano de 2001, concebeu a imagem do Museu de Coruje.



Exposição "Liberdade e Cidadania – 100 Anos Portugueses" no ano de 2001.



Salas expositivas do *Museu de Coruje*.

Henrique Cayatte é da opinião que o papel do designer baseia-se em apresentar sugestões, em apresentar ideias construtivas, inovadoras e funcionais.

Cayatte *«defende que numa exposição pode-se entender o papel do designer de dois modos: "Ou o encaramos de uma maneira restrita, ou então de um modo mais alargado, [...]". No primeiro caso o profissional é responsável quer pela resolução de todos os aspectos de publicação de conteúdos, seja em catálogo ou sinalética, quer pelo design de equipamento que pressupõe a solução de questões de ordem volumétrica, construtiva, e de apoio ao discurso expositivo. No segundo caso, o papel do designer consiste na assunção de um papel activo na construção do projecto. "Porque os designers vão ganhando massa crítica e experiência profissional para a eficácia da transmissão dos conteúdos ao nível da circulação e do volume", explica. Fenómenos como a economia da atenção devem ser levados em conta por estes profissionais, assim como as eventuais limitações físicas dos visitantes»* (SILVA, 2001: 29).

Resumidamente os exemplos mais marcantes do trabalho de Henrique Cayatte foram:

- o design do jornal Público;
- o projecto de sinalética e comunicação da EXPO'98;



Sinalética do Passeio Ulisses, EXPO'98.

- a direcção de arte do extinto CNL;
- o design da publicação "Egoísta";



Diversas edições da revista "Egoísta".

- o design global do Pavilhão de Portugal na exposição universal Hannover 2000;

- a exposição "Engenho e Obra" (2003), que teve lugar na Cordoaria Nacional, em Lisboa, organizada pelo Instituto Superior Técnico e premiada em Society of Technology's History, com o Dibner Priza, pela John Hopkins, dos Estados Unidos;





Exposição "Engenho e Obra", 2003.

Exposição da Colecção Berardo, Rafael Bordalo Pinheiro, 2003.







- a exposição Rafael Bordalo Pinheiro, Colecção Berardo (2003);

- o design global da exposição "1990|2004 Arquitectura e Design de Portugal", organizada pelo Ministério da Cultura, realizada na "Triennale di Milano" em Itália, em que Cayatte trabalhou com o arquitecto Victor Mestre, numa exposição que apresentou um apanhado da arquitectura, do design industrial e do design de comunicação português de 1990 a 2004, onde a "Designwise" esteve representada com as seguintes peças: *Just Beg, Key Beg, Bottled Spices, 1/3 Bottle e Tutti-Frutti;*





Exposição "1990|2004 Arquitectura e Design de Portugal".



Just Beg - Designer Naulila Luis, materiais: canetas de feltro recicladas e cordão.

- o projecto expositivo do Pavilhão de Portugal na exposição mundial de Aichi 2005, Japão.

Cayatte recebeu vários prémios e medalhas, entre eles, o 1.º Prémio de Ilustração da Secretaria de Estado da Cultura 1986 para o conjunto da obra de ilustração; o Prémio Fundação Calouste Gulbenkian de Ilustração 1988; o Prémio Nacional de Design, atribuído pelo Centro Português de Design em 2003; e em 2005 venceu quatro prémios internacionais, com o design da revista Egoísta.

É autor do design global da obra D. Quixote, editada pelo jornal Expresso, do novo design global dos jornais Diário de Notícias e O Jogo e é responsável pelo design global do novo Passaporte Electrónico Português e do Cartão de Cidadão.

9.2. O PAPEL DO DESIGN NO MUSEU

> *«O museu contemporâneo é um agente cultural. Tem como função principal reproduzir para o visitante a experiência das obras do passado e o seu sentido contextual; e já não mais unicamente sua conservação e exibição. Nas novas funções do museu o designer tem uma importância crescente»* (LLUSSÀ, 2002).

As fontes de informação, invadem com maior incidência o quotidiano das pessoas, que pouco tempo dispensam para a leitura. Cabe ao designer tornar as informações o mais legíveis possível, para que esta sejas sejam interpretadas de imediato. Os designers têm tido uma crescente importância na construção das mensagens, num mundo em que a imagem é mais apelativa do que a informação alfanumérica. Mas é importante que os designers sejam funcionais, criativos e inovadores, sem desvirtuar a identidade dos museus.

Um museu pressupõe a mostra de uma colecção e a transmissão de mensagens de âmbito cultural, da maneira mais clara possível. Para tal, é importante deixar espaços para os objectos transmitirem o seu valor intrínseco e o seu valor como parte integrante de um conjunto. Para a transmissão explícita destes valores, é importante o papel do designer, com o objectivo de passar uma mensagem visualmente agradável, bem estruturada e sem ruídos visuais que deturpem a colecção. Conseguir cativar o visitante através de uma linguagem sóbria, estética, concisa e compreensível a todos os públicos. Hoje, é quase impossível escapar às mensagens visuais que diariamente nos confrontam, em que o papel do designer é instituir a ordem e a clareza.

Os museus são organismos destinados a conservar um determinado espólio cultural, a conservá-lo, a estudá-lo e a apresentá-lo. Para colocar em prática esta última fase, referente à apresentação dos espólios museológicos é necessário uma reflexão prévia, que será a base para a criação do espaço expositivo, trabalho este, que deverá ser concretizado por uma equipa pluridisciplinar, que incluirá o designer, responsável por definir aspectos ligados à disposição de todos os elementos, sejam eles, os objectos em si (tridimensionais), documentos iconográficos, fotografias, desenhos, gravuras, ou a criação de outras materiais complementares que ajudem a interpretar os objectos escolhidos, em formato impresso (textos, catálogos, cartazes) ou digital (produtos multimédia e vídeo).

A disposição dos objectos deverá ser feita através de suportes diversos, de forma variada e funcional, criando uma forte dinâmica no espaço museológico. Os materiais e as actividades que

articulam essas dinâmicas nesse espaço deverão igualmente ser resultado da utilização de uma diversidade de meios de mediação, contemplando acções práticas, produtos multimédia, vídeos, brochuras temáticas, etc.

Uma exposição bem organizada depende em grande parte do estudo do conhecimento dos interesses dos possíveis públicos, tendo em conta, que estes são heterogéneos, devido a diversos factores, entre eles, o nível etário, os gostos pessoais e a formação académica.

A comunicação nos museus deverá preocupar-se em atingir os seguintes objectivos: apresentar o seu espólio; divulgá-lo através de diversos meios; transmitir diferentes conhecimentos; promover o dinamismo na visita ao espaço, desenvolver diversas actividades didácticas; defender e investir na investigação científica e manter o espaço sempre actualizado, nas suas diversas vertentes.

As exposições educacionais, concentram-se em transmitir valores e conceitos de uma forma clara, eficaz e inspiradora, em que os educadores e designers especializados deveriam trabalhar em conjunto para assegurar que as competências de ensino sejam interpretadas com clareza.

O design gráfico/comunicação gera informação visual, com um fim muito linear que é o de informar/formar. A funcionalidade deste tipo de design é sempre muito directa, ele pretende ser útil, informativo e acessível, sendo que a forma tem obrigatoriamente de seguir a função. Um designer de informação/mediação a trabalhar para um espaço museológico deverá pensar igualmente de forma inovadora e sistemática, tendo conhecimento dos aspectos comunicativos e inter-relacionais, e deverá pensar no modo de percepção dos objectos para fornecer respostas multi-sensoriais. Conhecer os potenciais visitantes é uma mais-valia para a definição do seu projecto. Ser capaz de dar forma atractiva e funcional à informação, tornando-a interessante e compreensível é o seu objectivo.

> «Os designers de informação *«têm de dominar a perícia e talento de um designer, combiná-la com o rigor e capacidade de resolução de problemas de um cientista ou matemático, e trazer a curiosidade, habilidade de pesquisa e persistência de um estudioso para o seu trabalho»* (IRWIN, 2007).

O trabalho de um designer possui uma forte influência sobre o mercado e sobre a sociedade. Para desempenhá-lo bem, o designer precisa ter consciência do papel que exerce sobre a comunicação visual e sobre a qualidade de vida. Tem de saber dar novas respostas, adequadas às realidades emergentes, o que obriga a uma constante renovação do seu trabalho. O mesmo se passa com outros profissionais e com a museologia que terá de apresentar um novo discurso expositivo, uma nova ética de conservação, de apresentação, comunicação e promoção, consoante as características e necessidades dos públicos.

Os designers de exposições têm o desafio de criar uma imagem que se relacione com a

temática do museu e com a visualização do seu trabalho gráfico a uma grande escala. Estes profissionais têm de ter a capacidade de pensar em três dimensões, visualizando as disposições das peças no espaço e avaliando uma atmosfera comum com mensagens transmitidas ao público. Tendo à sua responsabilidade a agradabilidade e a funcionalidade do todo museológico.

> *«As exposições variam grandemente na sua natureza e complexidade e podem por isso assumir uma variedade de formas, tamanhos e formatos. Porém, transmitir apropriadamente a mensagem é fundamental em todas as situações, quer o contexto seja um sistema simples de painéis ou uma grande exposição levada ao máximo»* (PERKS, 2003: 138).

Os grafismos para um museu, como instituição pública que preserva a identidade de um povo, deverão ser muito bem estudados e projectados, assim como, as impressões necessitam de elevada qualidade e alguma durabilidade, as exposições permanentes tendem a ter uma duração máxima de dez anos. Ao designer compete a criação de uma identidade própria da exposição e todo o material publicitário de apoio, desde, logótipos, catálogos, sinalética, etc., indo de encontro à própria imagem corporativa da instituição museológica.

A análise ergonómica é particularmente importante, é essencial produzir uma maqueta e/ou impressões de tamanho real de um painel típico, permitindo verificar a eficácia dos tamanhos dos títulos, textos (que deverão ser sempre simples, isto é, tanto quanto possível acessíveis e sintéticos) e legendas. A iluminação também terá de ser muito bem estudada, pois a sua má utilização perturbará a legibilidade. Ao analisar a disposição da informação, o designer tem de ter em atenção a disposição desta, para evitar pontos de estagnação no fluxo da visita.

A função do designer gráfico na Web é a mesma que a do designer de exposições, produzir uma estrutura visual apropriada a um elemento comunicativo. O designer encontra neste campo de trabalho uma infinidade de possibilidades gráficas, que são enriquecidas pela interactividade, pela capacidade do conteúdo da página e por responder eficazmente à acção do utilizador. É importante na Internet disponibilizar uma navegação não linear, em que co-existem múltiplas ligações, permitindo aos utilizadores escolher o que querem visualizar. Para conseguir realizar boas páginas de Internet o designer tem de ter conhecimentos de programação e de usabilidade, senão corre o risco de se tornar um técnico visual da Web.

O museu que ambiciona a inovação, não pode prescindir do design e o design para existir carece da inovação.

9.3. O DESIGN DE EXPOSIÇÃO DO *NÚCLEO MUSEOLÓGICO DE MACHICO*

A organização do espaço expositivo do *Núcleo Museológico de Machico* esteve a cargo de uma equipa pluridisciplinar, em que muito contribuiu o design, com o intuito de comunicar favoravelmente as informações, tanto cognitivas como sensoriais.

Ricardo Caldeira foi o progenitor e designer gráfico da identidade visual desta instituição museológica. A seu cargo esteve a materialização do conceito, do espaço, a criação dos painéis expositivos e todo o material publicitário de apoio (logótipo, folheto, sinalética, lona, etc.).

Logótipo do *Núcleo Museológico de Machico* — Solar do Ribeirinho.

No desenvolvimento do processo gráfico, este designer procurou obter em simultâneo uma dimensão funcional e atractiva na exposição, para, deste modo, poder contar com um público informado, aliciado e divertido.

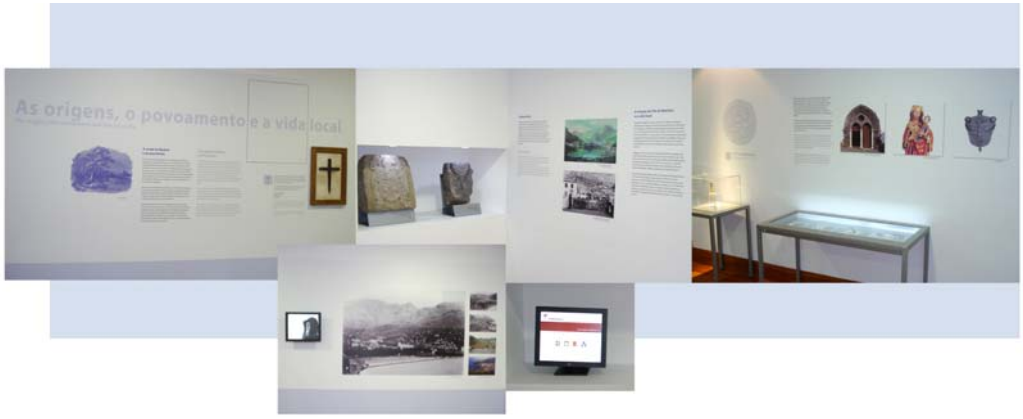
A organização das exposições permanentes já foi descrita quando abordámos o programa museológico. Para acentuar a distinção entre as diferentes temáticas das salas expositivas, o designer diferenciou-as por cores, com a preocupação de atingir uma comunicação gráfica funcional que contribui para diferenciar temas e criar diferentes ambientes que contrastam com os fundos brancos que dominam todo o espaço.

O zarcão, cor da sala *A História e a Reabilitação do Solar do Ribeirinho,* mas também, do logótipo, da tinta usada nas janelas e nas portas, que muito se aproxima da cantaria vermelha, pela sua simbologia e proximidade do castanho, intensifica a ideia de passado, arqueologia e história.



Diversas perspectivas da sala *A História e a Reabilitação do Solar do Ribeirinho. Fotografias de Filipa Aveiro.*

O azul foi o tom seleccionado para a sala *As Origens, o Povoamento e a Vida Local*, pela ligação aos descobrimentos e por ser a cor oficial do Concelho de Machico.



Diversas perspectivas da sala *As Origens, o Povoamento e a Vida Local. Fotografias de Filipa Aveiro.*

O cinzento foi utilizado para demarcar a sala *Percurso Económico,* cor neutra ligada à frieza da industria.



Diversas perspectivas da sala *O Percurso Económico. Fotografias de Filipa Aveiro.*

O amarelo ocre foi a cor escolhida para a sala *O Quotidiano,* zona da cozinha, cor tradicional da pintura com cal e cor quente, que ajuda a intensificar a ideia de um espaço acolhedor.



Diversas perspectivas da sala *O Quotidiano. Fotografias de Filipa Aveiro.*

A cor é um elemento importante para a valorização dos elementos visualizados. A sua escolha implica considerações de carácter estético, simbólico e emocional. Estudos, como se sabe, comprovam que a cor pode afectar o comportamento e o estado de espírito, assim como pode ajudar a dar ênfase à informação.

A existência de fotografias, mapas, objectos e vídeos pretende demonstrar a evolução da cidade, elucidando o visitante, ajudando-o a ler e a interpretar os conteúdos.

Nos painéis, o designer optou por uma restrição estilista, com uma linguagem limpa e fluida baseada num *layout* e grelha estrutural simples, como prevenção da longevidade estética e de harmonização entre estes e os elementos tridimensionais expostos.

> *«Os processos de comunicação sempre se manifestaram vitais ao ser humano, necessário ao seu desenvolvimento, a sua perpetuação, a sua sobrevivência. Actualmente é, cada vez mais, exigido aos processos de comunicação apresentados na exposição sejam críveis e que a transmissão de conhecimento seja executado de modo agradável e confortável»* (GAMEIRO, 2004: 44).

Como estratégia comunicativa — e tendo em conta o público local — a informação foi estruturada criando uma hierarquia com diferentes níveis e relações estético e gráficas: imagens, títulos, texto principal (português e inglês) e legendas. Foi dado um maior destaque às imagens, realçando-as, comparativamente, aos textos, pois as imagens captam de forma mais imediata a atenção dos visitantes. É de referir, que os textos não têm uma dimensão excessiva, para evitar que o público fique muito tempo a lê-los. As informações textuais apresentam-se de forma clara e concisa, para assim, se tornarem facilmente perceptíveis. Para além da sequência histórica, foram criados sub-títulos por painel de forma a que o público possa alterar o circuito sem perder o encadeamento.

Uma preocupação que esteve patente desde o início da organização expositiva foi o tipo de relação a estabelecer com o público. A exposição permite que o público leia os painéis, usufrua dos objectos, assista os vídeos e interaja com o multimédia, estruturando novas relações, através dos elementos patrimoniais e dos novos processos de comunicação, com o intuito de amplificar as mensagens a um público heterogéneo e mais participativo.



Lona exterior do *Núcleo Museológico de Machico* — Solar do Ribeirinho.



Exemplares da sinalética exterior do *Núcleo Museológico de Machico* — Solar do Ribeirinho.



Desdobrável do *Núcleo Museológico de Machico* — Solar do Ribeirinho.

10. ESTRATÉGIAS LÚDICAS E DIDÁCTICAS

A componente lúdica incorporada num espaço museológico, possibilita a oferta do factor 'novidade', o que desperta o interesse do público para os conteúdos apresentados, afastando a ideia vincada no senso comum que o museu é um espaço estático e fechado.

As acções lúdicas de lazer e entretenimento, permitem incutir mais rapidamente os valores pedagógicos nos visitantes, legitimando a frase 'aprender a brincar'.

Tais actividades deverão dirigir-se a todos os públicos, no entanto, os grupos escolares, são os que mais solicitam e usufruem das actividades educativas. Através de dinâmicas mediadoras tenta-se fomentar a auto-aprendizagem.

O acesso ao conhecimento deverá se efectuar de forma rápida e eficaz, com uma base apelativa. O saber é cada vez mais uma componente fundamental do desenvolvimento social, como tal, é crucial contribuir para uma rápida e eficaz difusão do conhecimento acessível ao grande público.

As exposições no *Núcleo Museológico de Machico* oscilam, intencionalmente, entre a educação, o deleite e o lazer dos seus visitantes. Estas características estão presentes em diversos elementos e acções, uma delas é o convite a todos os públicos, para a utilização do selo branco que exibe as antigas armas do município de Machico, datado do século XIX, através do bilhete de entrada que reserva uma zona para o carimbo.



Bilhete de entrada no *Núcleo Museológico de Machico* — design Filipa Aveiro | Selo branco das armas do município de Machico, século XIX.

Para além das exposições e das acções educativas conduzidas por um profissional especializado, cada sala temática possui um monitor que transmite mensagens visuais e sonoras, através de apresentações vídeo e multimédia.

À entrada do núcleo, está presente a sala multimédia, onde os visitantes têm acesso ao jogo interactivo "Lenda de Machim" e à Internet, tendo a oportunidade de consultar o *site* da própria instituição. O *site* do *Núcleo Museológico de Machico* está a ser desenvolvido do âmbito da presente dissertação, com o objectivo de apresentar e aplicar os ideais e os valores aqui defendidos.

Para a sala *Construção do Povoamento e a Vida Local* propôs-se — perante a autarquia local — a inserção de um monitor *touch screen*, com a finalidade de expor um produto multimédia, que interagisse com os visitantes, e que hoje, é já uma realidade. Este projecto foi desenvolvido no âmbito da presente dissertação e encontra-se operacional desde Novembro de 2007, data em que o espaço foi inaugurado. Na apresentação, os visitantes têm acesso a conteúdos relacionados com a história do Solar, do Concelho e do seu Património, disponibilizando a realização de diferentes actividades, com o intuito de satisfazer um público heterogéneo, através de acções com carácter lúdico e didáctico.

10.1. PÚBLICO-ALVO

> *«Tradicionalmente, os museus eram vistos sobretudo como locais de preservação do património cultural e da memória, que podiam ser contemplados por uma certa elite, já sensibilizada para a sua fruição.*
>
> *Ficavam assim as massas fora dos públicos-alvo das instituições museológicas. Todavia, no último meio século, operaram-se transformações profundas: na sociedade, nas concepções de cultura e nas ideologias; nas exigências da comunidade para com as instituições ao seu dispor e que, frequentemente, suporta ou ajuda a manter; e, como é óbvio, também nas formas de encarar os museus e as respectivas funções»* (MENDES, 2003: 1).

O público passa a ser um dos pontos fundamentais, o que leva alguns autores a afirmarem que para se avaliar a relevância de um museu não se deve perguntar que colecções tem, mas o que faz com o acervo de que dispõe perante o público que o visita. O importante não é receber muito público, mas sim se o visitante tirou partido da visita, enriqueceu os seus conhecimentos, foi activo e fruidor e não apenas observador. Esta perspectiva tem conduzido a uma profunda reflexão acerca dos museus e do seu papel na sociedade actual.

As exposições são exemplos de eventos planeados e montados a partir de questões de interesse profissional e económico, e que pouco se ocupam de estudar o papel do receptor/visitante. A atenção dada à educação nos museus aumentou com o alargamento dos anos da escolaridade obrigatória e com a constatação que as escolas constituem o público mais numeroso das exposições. Os museus continuam sobrevivendo com as várias escolas que os

procuram para complementar as actividades escolares, confundindo-se, por vezes, o processo de formação com o de "visitação", a quantidade com a qualidade.

Hoje, alguns investigadores estudam o processo de interacção nos museus, de forma a melhor compreender o processo de apropriação da exposição. Assumindo que, se aprende, então é necessário saber o que é que se aprende e como se aprende.

A maior parte dos serviços educativos define o seu público-alvo como: grupos escolares, alunos de todos os níveis de ensino (do pré-escolar ao superior), professores e público em geral (grupos, famílias ou individuais) e ainda existe a distinção entre público geral e especialistas ou investigadores.

De acordo com os especialistas em design de interacção, a usabilidade e ergonomia de um produto e, deste caso, de um serviço, significam pensar nos utilizadores antes de qualquer outra coisa. Por outras palavras, mais importante do que a criatividade dos seus autores, o sucesso dum produto multimédia depende em larga medida da forma como o mesmo irá responder às necessidades dos seus potenciais utilizadores e do modelo de interacção que for adoptado.

É fundamental atender ao tipo de conteúdos e procurar a maneira mais adequada de garantir uma aprendizagem eficiente. A utilização qualificada das tecnologias de informação e comunicação na educação reveste-se de consideráveis benefícios se dirigida, em particular, para a exploração das suas potencialidades, revelando-se uma boa estratégia pedagógica, enriquecedora de diversos contextos educativos, potencializando o desenvolvimento das capacidades dos sujeitos aprendentes.

A investigação sobre os comportamentos do público é imprescindível para determinar o sucesso dos serviços pedagógicos. Os investigadores devem por isso conhecer o seu público e analisar as suas reacções.

10.2. PRODUTOS MULTIMÉDIA

> *«Sendo a principal função da exposição, a comunicação e a informação, é natural que esta se faça acompanhar por meios informáticos directos, como etiquetas, guias, meios audiovisuais, de entre outros, e complementares como desenhos, mapas ou maquetas. Neste sentido, pode-se observar nos museus, a utilização de vários meios para ajudar a transmitir a mensagem que aqueles pretendem, meios esses adequados ao tipo e quantidade de informação a transmitir através das exposições»* (MAGALHÃES, 2005: 77-78).

A evolução tecnológica observada nos últimos anos veio modificar os hábitos das pessoas e consequentemente das instituições museológicas. Garantir o pleno acesso do cidadão ao património cultural através das novas tecnologias, constitui uma etapa fundamental para os nossos dias.

> *«O novo conceito de museu assenta no museu interactivo, flexível e interveniente, onde a aprendizagem se processa de forma dialogante e duradoura, é um museu que integra ao debate e a mudança de forma construtiva e participativa»* (BARBOSA e CARVALHO, 2007: 314).

Um produto multimédia é um poderoso instrumento educacional e interactivo, que reúne numa única ferramenta a vertente didáctica, lúdica e comercial, através de uma variedade de acções.

As novas tecnologias oferecem novas formas de comunicação, individualizadas, criativas e flexíveis, com grandes potencialidades.

A criação de produtos multimédia, em que o participante age para determinar as directrizes da sua interacção, vê e ouve, é um recurso educativo poderoso, pois cada indivíduo, de forma lúdica e activa, apreende novos conhecimentos. Nestes produtos, as pessoas vêem, manipulam, exploram, descobrem, entusiasmam-se, divertem-se e aprendem, através de simples acções que constituem um jogo que as motiva e as diverte. Para além de, permitir diversas formas de apresentação de conteúdos, num mesmo produto, possibilitando a adequação dos mesmos a diversos níveis etários e académicos.

Esta nova tipologia permite uma comunicação interactiva, decorrente de suportes computacionais, que interagem com o público através de acções imediatas, resultantes de reacções efectivas, que deverão culminar numa experiência agradável.

> *«A interactividade utilizada na expografia é um dos elementos que mais pode coadjuvar a estruturação de relações contíguas entre os actores do processo de comunicação, pois ao mesmo tempo que se transmitem as mensagens museológicas, muitas das vezes com um carácter científico, que seria difícil de interpretar para leigos na matéria, o museu fá-lo de modo lúdico, descontraído e harmonioso, tornando o público em utilizadores activos do conhecimento científico exposto»* (GAMEIRO, 2004: 83).

Com o uso das novas tecnologias, o museu alcança o público contemporâneo, tornando-se num espaço descontraído, disponibilizando actividades lúdicas, num ambiente de aprendizagem informal. Para desfrutar destes produtos, não é necessário disponibilizar uma totalidade de informações, obtendo-se, mesmo assim, um bom desempenho pedagógico. Mais importante do que isso, é provocar, questionar e orientar, para, deste modo, fazer brotar no visitante um reflexão crítica sobre os conteúdos disponibilizados.

As entidades de índole museal, na actualidade, estão aos poucos reconhecendo este valor, como modo de facultar acções didácticas interactivas e possibilitar a formulação de novas abordagens em torno das mensagens museológicas.

Desde o início da elaboração da presente dissertação, houve o propósito claro de criar produtos multimédia que enriquecessem o *Núcleo Museológico de Machico*, com o objectivo de aumentar as suas audiências, através de projectos dinamizadores e inovadores, que vão ao encontro das reais necessidades e expectativas do público actual.

10. 2. 1. MULTIMÉDIA INTERACTIVA NO *NÚCLEO MUSEOLÓGICO DE MACHICO*

A inserção de um produto multimédia, numa das salas expositivas do *Núcleo Museológico de Machico*, veio enriquecer a sua função comunicativa, facultando à interacção do visitante com outros conteúdos que complementam as informações disponibilizadas nos painéis, nas vitrinas e nos vídeos.

Um dos principais objectivos da implementação deste projecto é o envolvimento com o público, no próprio espaço, possibilitando o surgir de novas situações e deixando que o público passe a ser um elemento significativo da acção museológica, um utilizador envolvido efectivamente, ou seja, um participante activo.

Perante esta ferramenta, o visitante é convidado a agir, usando os seus sentidos, possibilitando-se, assim, que este encare a exposição como um território de experimentação e de criação de novas formas de comunicação.

A multimédia permite envolver os visitantes numa experiência directa, que acompanhe as necessidades específicas de cada público, assim como, a sua manutenção e actualização, para deste modo, conquistar o valor 'novidade'.

A multimédia presente na sala *Construção do Povoamento e a Vida Local,* do *Núcleo Museológico de Machico* apresenta-se com a seguinte estrutura[88]:

- História
    - Textos históricos sobre o Concelho de Machico;
    - Textos históricos sobre o Solar do Ribeirinho.
- Galeria
    - Perspectivas de Machico;
    - Vistas sobre o Solar.
- Jogos
    - Pintura;
    - Desenho;

[88] Esta estrutura é susceptível de alterações, de forma a se adaptar às necessidades e gostos do seu público. Março, 2008.

- Pergunta/Resposta.

- Visitas

- Mapa animado do Centro da Freguesia de Machico, com a indicação dos elementos patrimoniais visitáveis;

- Alameda dos Plátanos;

- Antigas Cavalariças;

- Aqueduto de Machico;

- *Capela dos Milagres;*

- *Capela de São Roque;*

- *Fontanário da Ladeira;*

- *Fontanário Municipal;*

- *Fontanário de São Roque;*

- *Forte de Nossa Senhora do Amparo;*

- *Igreja Matriz de Machico;*

- *Mercado Municipal;*

- *Mercado Velho;*

- *Núcleo Arqueológico da Junta de Freguesia de Machico;*

- *Porta Manuelina.*



Algumas imagens da apresentação multimédia inserida no *Núcleo Museológico de Machico* — design Filipa Aveiro.

10. 2. 2. PÁGINA WEB DO *NÚCLEO MUSEOLÓGICO DE MACHICO*

O *site* em criação para o *Núcleo Museológico de Machico* não tem o objectivo de ser uma reprodução deste, mas sim um complemento do espaço expositivo físico, que visa despertar o interesse do 'visitante virtual' e transmutá-lo em 'visitante real', conhecer o perfil dos visitantes e dos não visitantes, descobrir os seus gostos, interesses e receber as suas sugestões, assim como disponibilizar acções didácticas a realizar *online* e apresentar sugestões de outras relacionadas com o património e com a história machiquense, que ajudem os professores na preparação da visita ao museu.

O intuito deste *site* é interagir com o público que se encontra ligado à rede global da Internet. Deseja-se, igualmente, que contribua para divulgar a instituição, dar-lhe visibilidade externa, promover saberes e histórias locais e atrair o turismo, para além de contribuir para a preservação do património, através da digitalização de diversas informações e imagens de carácter cultural local e para fins de divulgação pública, de arquivo e de comercialização.

Outro grande objectivo que o *site*, quanto a nós, permite é divulgar os eventos culturais, exposições temporárias, conferências e publicações, etc., dando-se a conhecer em locais longínquos, de uma forma dinâmica e expressiva, alcançando, em tempo real, qualquer parte do mundo. Estas informações, por meio de um modo sistemático e alargado permitem chegar a um grande número de pessoas, contribuindo para uma chamada de atenção significativa para a importância da cultura.

Divulgar um museu através da Internet é um grande contributo para a dinamização e difusão da cultura local, através de informações actualizadas, que conduzirão a uma sociedade mais informada e consciente das acções e do trabalho desenvolvido no núcleo museológico

A diversidade dos elementos a apresentar no *site* estabelecerão, entre si, uma cadeia de inter--relações. Aqui indico a sua estrutura[89]:

- Página Inicial / *Home*
- *Faq's*
- Grupo de Amigos
- Sugestões
- *Blog*
- Localização
- Informações

[89] Esta estrutura é a base de um trabalho que ainda se encontra em desenvolvimento, como tal encontra-se susceptível a alterações. Maio, 2008.

- Museu
    - Programa Museológico
    - Colecções
    - Planta
    - Visita Virtual
- Edifício
    - História
    - Arquitectura
        - Arquitecto
    - Reabilitação
- Actividades
    - Agenda
    - Exposições
    - Investigação
    - Arqueologia
- Destaques
    - Notícias
    - Imprensa
    - *Newsletter*
- Serviços
    - Serviço Educativo
        - Caderno de Actividades
    - Sala Multimédia
- Arquivo
- Galeria

- Multimédia Educacional
    - Animação gráfica de uma visita ao Núcleo Museológico
    - Puzzle
    - Pintura
    - Jogo de escolha múltipla
- Loja
- Mapa do *Site*
- *Links*

- Pesquisa

- Versão em Inglês
- Versão de Acessibilidade



Projecto gráfico do *site* do *Núcleo Museológico de Machico* — design Filipa Aveiro.

Em anexo à dissertação apresento a memória descritiva do trabalho já desenvolvido para dar corpo ao *site* do *Núcleo Museológico de Machico – Solar do Ribeirinho, a*ssim como apresento um resumo das ideias, dos objectivos, da concepção e criação do projecto multimédia educativa *in situ*.

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objectivo principal deste projecto é contribuir para a valorização das entidades de índole museal, com a utilização de produtos multimédia portadores de conteúdos educacionais e culturais, na perspectiva de inovar, informar e interagir, acompanhando o desenvolvimento das novas tecnologias, e consequentemente o desenvolvimento da sociedade, visando a afirmação das instituições e a atractividade local.

Não pretendemos que os exemplos aqui apresentados, ao dispor do *Núcleo Museológico de Machico*, sejam tidos como modelos a seguir, mas, sim, como uma experiência a considerar, a analisar, a criticar, e a desenvolver junto dos responsáveis da museologia local, que muitas vezes não estão sensibilizados para desenvolver projectos interactivos, através das novas tecnologias, desperdiçando excelentes bases de apoio educacional, que em muito contribuem para modificar a relação tradicional estática entre os pequenos museus e a comunidade.

A pluralidade dos públicos que irão interagir com a instituição museológica, mediante os produtos multimédia criados, é díspar, o que implica que estes sejam periodicamente actualizados e adaptados de forma a ir ao encontro das necessidades de um determinado público e de um determinado espaço temporal.

Este projecto não pretende ser conclusivo, nada aqui ficou esgotado, pelo contrário, é um levantamento de ideias, o início de um trabalho. Nos próximos anos, surgirão novos Núcleos Museológicos no Concelho de Machico, tendo como 'corpo principal' – sede – o núcleo implementado no *Solar do Ribeirinho*. Como tal, gostaria de dar-lhe continuidade.

12. BIBLIOGRAFIA

AA.VV. – "Biografias. Vitor Mestre e Sofia Aleixo". In: *revista Monumentos,* n.º 5, Lisboa, Novembro/Dezembro de 2004, p. 152.

AA.VV. – *Código Deontológico do ICOM para os Museus*. Conselho Internacional de Museus, Comissão Nacional Portuguesa do ICOM, 2003.

AA.VV. – *Glossário de Termos. Ordenamento do Território, Ambiente, Património CULTURAL, Reabilitação Urbana*. Ministério do Equipamento, do Planeamento e da Administração do Território, Porto, 1998.

AA. VV. – *Inventário do Património Imóvel do Concelho de Machico*. Arqueologia e Defesa do Património da Madeira e Câmara Municipal de Machico, Machico, 2005.

AA.VV. – "Resgatar a memória do futuro da escola". In: *A página da Educação*. Retirado da World Wide Web http://www.apagina.pt/arquivo/Artigo.asp?ID=4416 em Junho de 2007.

ALBINO, Teresa – *O Museu como Espaço de Educação Intercultutal.* In: *A Questão Social no Novo Milénio*, VIII Congresso Luso-Afro-Brasileiro de Ciências Sociais, Centro de Estudos Sociais, Faculdade de Economia, Universidade de Coimbra, 16, 17 e 18 de Setembro de 2004. Retirado da World Wide Web http://www.ces.uc.pt/lab2004/pdfs/TeresaAlbino.pdf em Fevereiro de 2008.

ALMEIDA, L.; FREIR
E, T. – *Metodologia da Investigação em Psicologia e Educação*. Psiquilíbrios, Braga, 2000.

ALMEIDA, Adriana Mortara – "Sociedades de multimídias: Dimensões comunicacionais da cultura museológica". In: *Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia* da USP, n.º 7, Lisboa, 1997, pp. 99-107.

AMORIM, Joana Matos Almeida – *O Design gráfico nos museus do IPM de Lisboa. Estudo de Casos.* Dissertação de Mestrado, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Departamento de Museologia, Lisboa, 2004.

AZEVEDO, Maria do Rosário Palma de Melo – *Mediação Cultural na Contemporaneidade: Os Museus*, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2003.

AVEIRO, Carla Filipa – *Entrevista ao Arquitecto Victor Mestre (documento sonoro)*. Machico, 19 de Abril de 2007.

BATTRO, António M. – *Museos imaginarios y museos virtuales*. FADAM, Agosto de 1999. Retirado da World Wide Web http://www.byd.com.ar/bfadam99.htm em Maio de 2007.

BARBOSA, Daniela; CARVALHO, Ana Amélia – *Serviços Educativos Online no Museus Portugueses*. Instituto Politécnico do Porto, Escola Superior de Educação, Porto, 2007, pp. 313-318.

BERNARDES, Paulo José Correia – *Arqueologia Urbana e Ambientes Virtuais: Um Sistema para Bracara Augusta*. Dissertação de Mestrado, Universidade do Minho, Braga, 2002.

BERTOLETTI-DE-MARCHI, Ana Carilina; COSTA, Antônio Carlos da Rocha – *Uma proposta de padrão de metadados para objetos de aprendizagem de museus de ciências e tecnologia*. 2003. Retirado da World Wide Web http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo3/af/02-umaproposta.pdf em Maio de 2007.

CAMACHO, Maria de Lurdes – *Realidade Virtual e Educação*. Universidade Aberta, Lisboa, 1996.

CAMPOS, José António – "Potencialidades dos Museus como Recurso Educativo". In: *Ilharq – Revista de Arqueologia e Património Cultural do Arquipélago da Madeira,* n.º 3, ARCHAIS – Associação de Arqueologia e Defesa do Património da Madeira, Santa Cruz, 2003, pp. 43-50.

CARDOSO, Zita – *Machico. Cidade Histórica.* 2.ª ed., Associação Casas do Povo da Região Autónoma da Madeira e Casa do Povo de Machico, Machico, 2001.

CARITA, Rui – "Arquitectura Civil (I)". In: *Diário de Notícias*, Funchal, 11 de Março de 1990, p. 9.

CARVALHO, José Maria Lobo de – "Sites sobre Museus e Colecções na Internet". In: *revista E-Pedra & Cal, n.º 12*, Lisboa, Outubro/Novembro/Dezembro 2001, pp. 32-33.

CARVALHO, José Maria Cruz de; NABAIS, António José C. Maia – "O Discurso Expositivo". In *Iniciação à Museologia,* Universidade Aberta, Lisboa, 1993, pp. 136-143.

COELHO, José Dias; MONTEIRO, António João Simões; VEIGA, Pedro; TOMÉ, Francisco – *Livro Verde para a Sociedade da Informação em Portugal*. Missão para a Sociedade da Informação / Min. da Ciência e da Tecnologia, Programa ACESSO da UMIC - Agência para a Sociedade do Conhecimento, I.P. , 2003. Retirado da World Wide Web http://www.acesso.umic.pt/docs/lverde.htm em Março de 2008.

CRISTOVÃO, Carlos – *Elucidário de Machico.* 3.ª ed., Câmara Municipal de Machico, Machico, 1989.

CRISTOVÃO, Carlos – "Azulejos Enterrados numa Loja em Machico". In: *Diário de Notícias,* Madeira, 15 de Abril de 1984.

DESVALLÉES, André – *Que futuro para os museus e para o património cultural na aurora do terceiro milénio?. Conferência proferida durante o Encontro APOM,* Casa da Electricidade, Funchal, Novembro, 2001. Tradução de João Carlos Brigola, publicada in *Lugar em Aberto*, revista da APOM, n.º 1, Outubro, 2003, pp. 46-74.

GASPAR, Emanuel – "Exemplo a seguir...". In: *Boletim da* Associação de Arqueologia e Defesa do Património da Madeira, Gaula, 2006, p. 16.

JARDIM Dina, Eduarda Gomes – *Solar do Ribeirinho*. 2000.

PIEDADE, Susana – *Exemplos da aplicação da Realidade Virtual*. Departamento de Engenharia Informática, Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade de Coimbra, 1999. Retirado da World Wide Web http://student.dei.uc.pt/~sisabel/realidade_pag1.htm#ind%EDce em Março de 2008.

FARIA, Margarida Lima – *Educação–Museus–Educação*. Lisboa, Instituto de Inovação Educacional, 2000. Retirado da World Wide Web http://www.iie.min-edu.pt/proj/arte/museus/museus-educacao.doc em Abril 2007.

FERREIRA, Pedro Cid – *Flash MX Conceitos e Prática*. FCA Editora de Informática, Lisboa, 2002.

GAMEIRO, Susana Maria Rodrigues – *O Papel do Design nos Processos de Comunicação Museológica*. Dissertação de Mestrado, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Departamento de Arquitectura, Urbanismo e Geografia, Lisboa, 2004.

GIL, Fernando Bragança – "O objecto como gerador de informação". In: *Iniciação à Museologia,* Universidade Aberta, Lisboa, 1993, pp. 78-83.

GONÇALVES, Anabela – *Flash 8*. Centro Atlântico.pt, Famalicão, 2006.

GORDON, Bob; GORDON, Maggi – *O Guia Completo do Design Gráfico Digital*. Livros e livros, Lisboa, 2003.

HENRIQUES, Rosali – *Museus Virtuais e Cibermuseus: A Internet e os Museus*. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia de Lisboa, 2004. Retirado da World Wide Web

http://www.museudapessoa.org.br/oquee/biblioteca/rosali_henriques_museus_virtuais.pdf em Junho 2007.

HENRIQUES, Rosali – *Memória, Museologia e Virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa*. Departamento de Arquitectura, Urbanismo e Geografia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2004 (b).

IRWIN, Terry – *Design de Informação: O Que é e Quem o faz?.* Retirado da World Wide Web http://designio.com.sapo.pt/Design/Des_02_DI.htm em Junho 2007.

JARDIM, Dina; GOMES, Eduarda – "Solar do Ribeirinho". 2000. Retirado da World Wide web, http://www.monumentos.pt em Abril de 2007.

LINO, Raul – "Arquitectura a Propósito da Casa Madeirense" . In: *Das Artes e da História da Madeira*, n.º 32, Madeira, 1962, pp. 42-44.

LLUSSÀ, Xavier – "O design do museu na sociedade da informação". In: *Publicação do Ciberpesquisa - Centro de Estudos e Pesquisas em Cibercultura*, 2002. Retirado da World Wide Web http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_17.htm em Abril 2007.

LOPES, Flávio; CORREIA Miguel Brito – *Património Arquitectónico e Arqueológico. Cartas, Recomendações e Convenções Internacionais*. Livros Horizonte, Lisboa, 2004.

LYNCH, Patrick J., HORTON, Sarah, *Guia de Estilo da Web. Princípios Básicos de Design para a Criação de Web Sites*, Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 2004.

MAGALHÃES, Fernando – *Museus, Património e Identidade. Realidade, Educação, Conservação, Pesquisa, Exposição.* Profedições, Lda / Jornal a Página, Porto, 2005.

MASON, Rhiannon Mason – "Património E Representações Nacionais. Representar a nação no Museu da Vida Galesa". In*: Patrimónios e Identidades. Ficções Contemporâneas*. Celta Editora, Oeiras, 2006.

MENDES, José Amado – *Educação e Museus: Novas Corren*tes. 2003. Retirado da World Wide Web http://www.conimbriga.pt/conimbriga/Conimbriga/2003/7/1058873700/conferencia.pdf em Junho de 2007.

MESTRE, Victor – "A Comunidade e a Consciência Cívica Patrimonial. Um novo Patamar". In: *revista Al-Madan, Arqueologia, Património, História Local, n.º 8*, Centro de Arqueologia de Almada, Almada, Outubro de 1999, p. 21.

MESTRE, Victor; ALEIXO, Sofia – *Estúdio Fotográfico Carlos Relvas*. Golegã, 2003. Retirado da World Wide web http://habitarportugal.arquitectos.pt/pt/projects/61.html em Abril de 2007.

MESTRE, Victor – "A Poetisa e o(s) Arquitecto(s). Casas simples e belas do "Mediterrâneo Atlântico"". In: *revista Al-Madan. Arqueologia, Património, História Local, n.º 13*, Centro de Arqueologia de Almada, Almada, Julho de 2005, pp. 23-24.

MESTRE, Victor – *Arquitectura Popular da Madeira.* Argumentum, Lisboa, 2002(a).

MESTRE, Victor – "Convento de Santa Clara do Funchal". In: *revista Monumentos n.º 19*, Lisboa, Setembro de 2003(a), pp. 132-136.

MESTRE, Victor – "Património Contemporâneo em Estado de Sítio". In: *revista Al-Madan. Arqueologia, Património, História Local, n.º 9*, Centro de Arqueologia de Almada, Almada, Outubro de 2000, pp. 25-26.

MESTRE, Victor – "Pragmatismo e Partilha Versus Fundamentalismo(s) e Cartilha(s). O Património como agente de Civilização". In: *revista Al-Madan. Arqueologia, Património, História Local, n.º 7*, Centro de Arqueologia de Almada, Almada, Outubro de 1998, p. 21.

MESTRE, Victor – "Reabilitação". In: *revista Monumentos n.º 5*, Lisboa, Novembro/Dezembro de 2004, p. 5-7.

MESTRE, Victor – "Reabilitação do Edifício do Aljube para instalação da divisão concentrada da P. S. P. do Porto". In: *revista Monumentos n.º 4*, Lisboa, Março de 1996, pp. 74-81.

MESTRE, Victor – "Reabilitação do troço sul/nascente do caminho-de-ronda do Castelo de São Jorge, Lisboa". In: *revista Monumentos n.º 17*, Lisboa, Setembro de 2002(b), pp. 74-81.

MESTRE, Victor – "Recuperação e Restauro das alas Sul e Nascente: Sala das Batalhas, Escadaria Norte, Biblioteca e Torrinha Sul". In: *revista Monumentos n.º 7*, Lisboa, Setembro de 1997, pp. 18-23.

MESTRE, Victor – "Um Plano Visionário de Rafael Botelho". In: Arq./a. Revista de Arquitectura e Arte, n.º 19, Lisboa, Maio/Junho 2003(b), p. 18.

MOREIRA, João Lino – "O Morgadio do Ribeirinho". In: *A propósito do Solar do Ribeirinho...,* Associação de Arqueologia e Defesa do Património da Madeira e Câmara Municipal de Machico, Machico, 2000, pp. 11-21.

MOREIRA, Maria da Conceição Machado – *Museologia e Identidade Territorial. Parques Naturais e*

Ecomuseu no contexto da Nova Museologia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2004.

NABAIS, António José C. Maia – "Museus na Actualidade". In: *Iniciação à Museologia,* Maria Beatriz Rocha-Trindade (coordenadora)*,* Universidade Aberta, Lisboa, 1993, pp. 64-73.

NADAIS, Inês – *O Aljube por dentro*. Porto, 6 de Abril de 2003. Retirado da World Wide web http://www.oasrn.org/obs_termometro.php?numaut=57 em Abril de 2007.

NAJJAR, L. J. – *Principles of educational multimedia user interface design*. Human Factors, 40(2), 1998, pp. 311-323. Retirado da World Wide Web http://ddi.cs.uni-potsdam.de/HyFISCH/Multimedia/Learning/MMDesignNajjar.htm em Abril de 2007.

NEVES, Luís Manuel de Oliveira – *O Programa Operacional da Cultura na Modernização e Dinamização dos Museus Portugueses*, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2005.

PERALTA, Elsa, ANICO, Marta – *Patrimónios e Identidades. Ficções Contemporâneas*. Celta Editora, Oeiras, 2006.

PEREIRA, Eduardo – *Ilhas de Zarco*. Vol.II, 4.ª ed., Câmara Municipal do Funchal, Funchal, 1989.

PERKS, Ian – "Design para Exposições". In: *O Guia Completo do Design Gráfico Digital*, Bob Gordon e Maggie Gordon, Centralivros, Edição e Distribuição. Lda, 2003, pp. 124-132.

PINHARANDA, João Lima – "Anos 80: "A Idade da Prata"". In: *Historia da Arte Portuguesa*, Vol. III, de Paulo Pereira, 1995, pp. 615-647.

PRIMO, Judite Santos – *Museus Locais e Ecomuseologia*. *Estudo do Projecto para o Ecomuseu da Murtosa*. Dissertação de Mestrado, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Departamento de Arquitectura, Urbanismo e Artes, Lisboa, 2000.

RIBEIRO, João Adriano – *Machico, Subsídios para a História do Concelho*. Câmara Municipal do Machico, Machico, 2001.

RIBEIRO, Nuno – *Multimédia e Tecnologias Interactivas*. FCA Editora de Informática, Lisboa, 2004.

ROCHA, Luís – "Museus da Madeira apostam na Internet". In *Diário de Notícias da Madeira*, Funchal, 18 de Maio de 2007, p. 17.

RODERS, Ana Rita Pereira – *Uma reabilitação consciente.* 2.º Encontro Nacional sobre Patologia e Reabilitação de Edifícios. Retirado da World Wide Web www.bwk.tue.nl/ade/includes/download.php?fileId=489 em Abril de 2007.

SAAVEDRA, Vicente Peña – "Resgatar a Memória do Futuro da Escola". In: *Jornal a página da educação*. Retirado da World Wide web www.apagina.pt/arquivo/Artigo.asp?ID=4416 em Novembro de 2007.

SAINZ-TRUEVA, José de – "O Achado do Solar de Nossa Senhora do Rosário em Machico". In *Diário de Notícias*, Madeira, 3 de Junho de 1984.

SAINZ-TRUEVA, José de – "Património para quê?". In: *Diário de Notícias,* Madeira, 3 de Junho de 1984.

SALEMA, Isabel; CANELAS, Lucinda – "Morreu o designer total Daciano da Costa (1930-2005)". In: *Jornal Público*, Lisboa, 19 de Outubro, 2005. Retirado da World Wide web http://www.and.org.pt/portal/alias__AND/lang__ptPT/tabID__110/FirstChild1/DesktopDefault.aspx em Julho de 2007.

SANTOS, Maria Célia Teixeira Moura – "Reflexões sobre as Acções Museológicas". Fundação Joaquim Nabuco. Retirado da World Wide web http://www.fundaj.gov.br/notitia/servlet/newstorm.ns.presentation.NavigationServlet?publicationCode=16&pageCode=377&textCode=4276&date=currentDate em Julho de 2007.

SANTOS, Rui Afonso – "O Design e a Decoração em Portugal". In: *História da Arte Portuguesa*, Vol. II, de Paulo Pereira, 1995(a), pp. 483-505.

SANTOS, Rui Afonso – "Um Século de Design Português". In: revista *Arte Ibérica*, n.º 32, 2000, Editora Arrábida, Lisboa, 1995(b), pp. 52-59.

SARMENTO, Alberto Artur – "Apontamentos históricos de Machico". In: *Das Artes e da História da Madeira*, Vol. I, n.º 2, Funchal, 1950(a), pp. 8-9.

SARMENTO, Alberto Artur – "O vínculo do Rosário". In: *Das Artes e da História da Madeira*, Vol. I, n.º3, Funchal, 1950(b), p. 8.

SARDINHA, Idalina – *Arte e Pedagogia no Contemporâneo e Actual*. Celta Editora, Oeiras, 2006, pp. 185-197.

SCHEINER, Tereza – "Políticas e Directrizes da Museologia e do Património da Actualidade". XIV Seminário Internacional *Museus, Ciência e Tecnologia*, Espaço Ciência Viva. Retirado da World Wide web http://www.cienciaviva.org.br/seminariomhn/out02.html em Maio de 2007.

SILVA, Fernando Augusto – *Subsídios para a História da Diocese do Funchal*. Vol. I, Funchal, 1425-1800.

SILVA, Sara Raquel – "A Marca do Design, Henrique Cayatte". In: revista *Page*, n.º 26, Agosto de 2001, Grupo Algébrica, Lisboa, pp. 26-31.

SOUSA, Élvio et al. – *A propósito do Solar do Ribeirinho....* Associação de Arqueologia e Defesa do Património da Madeira e Câmara Municipal de Machico, Machico, 2000.

SOUSA, Élvio – "A reabilitação do Solar do Ribeirinho, Machico". In: *revista Ilharq* n.º 2, Revista de Arqueologia e Património Cultural do Arquipélago da Madeira, Associação de Arqueologia e Defesa do Património da Madeira, Gaula, 2002, pp. 16-26.

SOUSA, Élvio, – *Arqueologia da Cidade de Machico. A construção do Quotidiano nos séculos XV, XVI E XVII,* CEAM. Centro de Estudos de Arqueologia Moderna e Contemporânea, Machico, Julho, 2006, pp. 87-91.

SOUSA, Élvio – *Programa Preliminar para a Instalação do Núcleo Museológico de Machico. Solar do Ribeirinho*, Câmara Municipal de Machico, Machico, 2007.

SOUSA, Élvio – "Núcleo Arqueológico da Junta de Freguesia de Machico". In: *folheto informativo da Junta de Freguesia de Machico*, Machico, Maio 2006.

SHNEIDERMAN, B. – *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*. 2nd ed., Massachusetts: Addison-Wesley, 1992.

TAYLOR, Phil – "Design para a Internet". In: *O Guia Completo do Design Gráfico Digital*, Bob Gordon e Maggie Gordon, Centralivros, Edição e Distribuição. Lda, 2003, pp. 136-143.

TOTA, Anna Lisa – *A Sociologia da Arte do Museu Tradicional à Arte Multimédia.* Editora Estampa, Lisboa, 2000.

VIEREGG, Hildegard – "Museus e o Património Intangível". XXVI Simpósio Anual do ICOFOM, Newsletter n.º 35, Coreia do Sul, Março 2004. Retirado da World Wide Web http://www.lrz-muenchen.de/~iims/icofom/newsletter35-port.pdf em Setembro de 2007.

WONG, W. – *Princípios de Forma e Desenho*, Martins Fontes, São Paulo, 2001.