

Recursos comunicativos da museografia e as mediações em museus

316

Renata Viana de Barros Thomé

ORCID ID 0009-0008-1503-2853

renata.viana@ufrn.br

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Laís Guaraldo

ORCID ID 0000-0002-4118-7401

lais.guaraldo@ufrn.br

Universidade Federal do Rio Grande do Norte | ID+

Francisco Providencia

ORCID ID 0000-0002-6411-5267

fprovidencia@ua.pt

Universidade de Aveiro

DOI:

10.48528/pbag-9511-23

A proposta desse trabalho é investigar recursos comunicativos da linguagem museográfica do estúdio “Providência Design” em diferentes museus e centros de interpretação, com o propósito de contribuir para a análise crítica e analítica da linguagem expográfica.

Será analisado um conjunto de projetos museográficos observando como o potencial informativo, educativo, criativo e comunicativo foi trabalhado na construção de uma interpretação ativa dos interlocutores. A pergunta central que se coloca é: Como a museografia contribui para a articulação de recursos comunicativos que podem concorrer para um processo educativo crítico e criativo, tão transdisciplinar como multissensorial?

Para tanto, pretendemos demonstrar que o tratamento e a apresentação dos dados no espaço museal podem fazer a diferença na experiência dos visitantes, sobretudo quando o objetivo é deflagrar um processo de construção de conhecimento. Nesse sentido, serão analisadas algumas instalações museográficas projetadas pelo Providência Design.

Introdução

A proposta desse trabalho é investigar recursos comunicativos da linguagem museográfica do estúdio “Providência Design” em diferentes museus e centros de interpretação, com o propósito de contribuir para a análise crítica e analítica da linguagem expográfica.

Será analisado um conjunto de projetos museográficos observando como o potencial informativo, educativo, criativo e comunicativo foi trabalhado na construção de uma interpretação ativa dos interlocutores. A pergunta central que se coloca é: Como a museografia contribui para a articulação de recursos comunicativos que podem concorrer para um processo educativo crítico e criativo, tão transdisciplinar como multissensorial?

Para tanto, pretendemos demonstrar que o tratamento e a apresentação dos dados no espaço museal podem fazer a diferença na experiência dos visitantes, sobretudo quando o objetivo é deflagrar um processo de construção de conhecimento. Nesse sentido, serão analisadas algumas instalações museográficas projetadas pelo Providência Design.

Serão analisados os seguintes projetos:

1. Museu Municipal de Penafiel
2. Centro Interpretativo da Misericórdia de Braga, Palácio do Raio
3. Museu do Douro
4. Centro Interpretativo do Castelo de Guimarães
5. Museu Escolar Oliveira Lopes

6. Ecomuseu da Serra de Lousã

7. Museu do Dinheiro do Banco de Portugal

O mais recente projeto do estúdio Providência Design, o Museu Tesouro Real do Palácio Nacional da Ajuda, não consta desse conjunto mas será objeto de análise oportunamente nessa investigação.

Percebe-se no conjunto de casos acima enumerado como a museografia pode ser paradigmática do potencial comunicativo das escolhas expositivas, bem como na gestão da informação, volume das intenções versus o imperativo da intensidade, que abrem possibilidades para narrativas a partir de uma experiência sensorial e interativa em seus projetos expositivos, oferecendo ao educador um rico e diverso material de trabalho.

Numa exposição que promove a subjetivação do visitante existe a possibilidade de apontar categorias a partir de algumas estratégias comunicativas recorrentes nessas diferentes exposições, o que de certa maneira, revela uma assinatura ou linguagem do realizador.

Essas categorias caracterizam modelos sintáticos? Modos de fazer e compor? Gramáticas?

No conjunto de museus analisados, observa-se uma estratégia de tratamento da informação que, frequentemente, se caracteriza mais por uma intenção em obstruir, esconder ou dosear a informação do que na sua franca exibição, assim aguçando a curiosidade do visitante, hierarquizando a informação ou garantindo diferentes níveis de profundidade para responder a diferentes públicos.

Gavetas, portas, cones para espreitar, objetos analógicos e digitais, transparências, nuances de luz e sombras, que o convidam a procurar a informação em diferentes camadas dessa narrativa visual.

318 Nota-se nesses projetos recursos que propõem ao visitante uma relação ativa e não passiva em relação à informação: móveis/vitrine que convidam a espreitar e “vasculhar”, gavetas que permitem adentrar camadas mais profundas da informação sobre os objetos e os territórios aos quais pertencem, manipulação de objetos utilitários e/ou lúdicos e de dispositivos tecnológicos que além de informar, interagem com o visitante propondo questionamentos, fazendo uso constante da variação de estímulos sensoriais: visuais, olfativos, organolépticos e auditivos, que permitem a busca e experiência de participação ativa do visitante, convocando-o a completar a informação com a sua imaginação.

O que se está a falar é de uma customização da edição da informação, que faz da exposição um percurso pessoal, em que “entradas” e “saídas” são abertas, sem um roteiro pré-determinado ou monolítico, onde a interpretação é um processo a ser construído com as possibilidades de combinação, a depender do repertório e subjetivação de cada observador.

Recursos que nos convidam à ação remetem ao conceito de affordance, termo cunhado na língua inglesa pelo psicólogo norte-americano James J. Gibson ao estudar a questão da percepção. Ele parte do verbo afford que significa proporcionar, propiciar, fornecer para dar nome as possibilidades oferecidas pelo ambiente a um agente particular – superfícies possibilitam locomoção, alguns objetos possibilitam manuseio e outros animais possibilitam interações. O termo foi popularizado por Donald Norman no seu livro Design do dia-a-dia.

Affordance reporta-se mais vulgarmente ao condicionamento do uso pela própria forma do objeto (a forma induz a manipulação), numa perspectiva funcionalista do design.

Em outros campos de conhecimento, o conceito de affordance lida com diferentes níveis de interatividade entre os objetos da cultura material e imaterial. É possível empregar o conceito de affordance na semiótica, na engenharia, na arquitetura, na arte e sobretudo nas áreas da tecnologia, sistemas da informação e inteligência artificial, pois, na atualidade, os recursos comunicativos e interativos “fazem fazer” inclusive os actantes (aqueles que agem) não humanos, como computadores estabelecidos em rede e robôs.

Affordance é a propriedade que um dispositivo pode ter de convocar uma ação sem que haja um manual explicativo para isso. Uma bola, por exemplo, convida a um chute ou arremesso, coisa que qualquer animal racional ou irracional “aprende” a fazer desde a mais tenra idade.

Nesse “levar a fazer” o ato perceptivo mobiliza as possibilidades de ação e não apenas a captação das propriedades do ambiente, implicando portanto uma mobilização cognitiva mais complexa.

Affordances possibilitam interações entre inanimados e animados, mas que não estão dadas a priori, de antemão, mas se dão nas relações estabelecidas entre o indivíduo/agente e as materialidades disponíveis. É possível afirmar que essas relações interativas são mediadas pela cultura, na medida em que quando, no caso das exposições, nos deparamos com “dispositivos acionáveis” como maçanetas, puxadores, binóculos, entre outros, temos de ter conhecimento de “que para que servem” essas diferentes materialidades e recursos disponíveis.

Podemos destacar alguns exemplos de utilização de affordance nos seguintes projetos museográficos de Providência:

Foi criado especialmente para a exposição do Museu Municipal de Penafiel um dispositivo chamado de Olhómetro, uma máquina biônica para espreitar, que consiste num objeto oval, posicionado no chão, com mais ou menos 3 metros de diâmetro, do qual saem binóculos em forma de cones, de alturas variadas que se adequam ergonomicamente à estatura de adultos e crianças, contendo informações sobre o território de Penafiel.

No Palácio do Raio, em Braga, logo na entrada da primeira sala da exposição é possível ver um móvel-vitrine de estilo que remete à indexação da arquitetura

barroca desenhada e construída em Braga no período em que foi construído o palácio – uma mesa cuja forma invoca o barroco exibindo na parte superior uma maquete do território que traz em suas gavetas a legendagem da maquete, identificando cada edifício referido.

No Museu do Douro aparece também a *affordance* num móvel-vitrine, só que neste caso, o armário com gavetas no interior das quais estão expostos diversos modelos de rótulos, marcas e períodos de produção de vinhos do Porto, protegidos por caixa em vidro.

No centro de interpretação da Torre do Castelo de Guimarães a *affordance* aparece nos painéis de madeira que organizam o acesso à informação em dispositivos similares a portas de armários, que se abrem, permitindo ao visitante o acesso a um segundo nível de informação oculta, permitindo-lhe aprofundar os seus conhecimentos sobre o contexto histórico e sobre as transformações arquitetônicas pelas quais passou o edifício.

No Museu Escola Oliveira Lopes em Ovar, os móveis-vitrine se transformam em *affordances* produzidas como recurso para espreitar objetos de época. Na sala de aula com o mobiliário original das primeiras décadas do século XX, a mesa do professor se converte numa vitrine onde é possível ver o diário de classe, cartilha, carimbo do mestre e até uma palmatória, instrumentos reveladores das concepções educacionais da época.

As carteiras dos alunos exibem livros, instrumentos de escrita e brinquedos da época. Os armários com modelos didáticos, que originalmente ficavam pousados no pavimento, foram pendurados na parede, como recurso expográfico, talvez a fim de mostrar a sua especificidade pedagógica: são as chamadas caixas métricas, onde se guardavam sólidos geométricos, pesos, unidades de medidas linear e volumétrica para líquidos e sólidos. Todo este equipamento escolar era utilizado no ensino de Matemática e Geometria.

320 No Ecomuseu da Serra de Lousã a experiência de *affordance* se dá num espreitar mediado pela tecnologia de ponta. Óculos de 3D se oferecem aos visitantes para que estes tenham a experiência de adentrar numa antiga casa das aldeias de Xisto. Mas também num volante com manípulo se experimenta dar a volta ao tempo podendo observar o fenômeno das estações em filme que retrata o sistema solar ao longo do seu ciclo de 360 dias, assim como as festas, gastronomia ou práticas agrícolas ao longo das 4 estações.

No Museu do dinheiro, em Lisboa, que se destaca como um ambiente museal construído para ver, tocar, experimentar e partilhar conta com diversos recursos de interação produzindo *affordance* com grandes binóculos semelhantes aos de observatórios astronômicos que possibilitam ter acesso a informações sobre o tema das diferentes formas de dinheiro e o convite a fazer trocas de dinheiro com um computador-robô que simboliza o deus grego Hermes (solar), protetor dos comerciantes e banqueiros.

Outros aspectos observados nesse conjunto de trabalhos analisados são a clareza e síntese na utilização dos recursos comunicativos. Conforme explica Providência: “Há uma intenção ideológica na forma e que, deve ser, se não respeitada, pelo menos observada; por isso o lacônico – esta forma no limite de sua simplicidade – tem uma intenção moral, que é também uma intenção política.”

Para Francisco Providência a forma mais justa ou ética de mostrar os objetos é deixar que eles falem por si, limpando a narrativa visual dos excessos discursivos. Um exemplo desse design lacônico é a estratégia das silhuetas - que se enquadram na mesma lógica minimalista. As silhuetas aparecem nesses diferentes trabalhos de duas maneiras: pintadas em diferentes superfícies, desempenhando a função de pictogramas ou projetadas como sombras refletidas, produto da iluminação. Essas diferentes silhuetas proporcionam múltiplas interpretações. No Museu do Douro, o maquinário da produção do vinho do Porto é exposto com uma silhueta gravada no painel de madeira atrás de uma das máquinas, permitindo imaginar, o trabalhador em ação, na moagem das uvas, operando essa máquina.

O recurso expositivo da silhueta além de se mostrar eficiente do ponto de vista da informação resulta também num artifício poético, capaz de deflagrar não apenas a cognição ou compreensão racional do que era o trabalho com o vinho naquela época, mas uma emoção estética. A silhueta do trabalhador, apresentada como uma sombra, que atribui escala ao objeto exposto e aciona a memória afetiva ao relembrar o milenar teatro de sombras chinês ou os experimentos pioneiros do cinema, como as animações de siluetas da diretora alemã Lotte Reiniger, proporcionando uma fruição que coloca em diálogo múltiplas linguagens artísticas. Outro exemplo de utilização do recurso da silhueta está no museu de Penafiel. Achados arqueológicos como chaves, fechaduras e ferrolhos estão expostos num painel de vidro jateado, disposto de forma que possibilita ser visto dos dois lados. Essa disposição permite ao observador, ver os objetos de um lado e do outro as suas silhuetas, num jogo de revelar e ocultar. O contraste entre os vidros transparente e opaco reforçam a estratégia do revelar e ocultar, quebrando a expectativa de vitrines expositivas construídas apenas com o propósito de revelar. O jogo entre os vidros jateados e lisos funcionam como lentes que revelam, ocultam ou sugerem.

No exemplo acima observamos o recurso do contraste entre o revelar e o ocultar, observamos também o recurso do contraste de escala, com a apresentação do minúsculo ao lado do monumental. No museu de Penafiel uma estatueta de Marte, com não mais do que dez centímetros é disposta ao lado de um desenho gravado na parede representando um cavalo e seu cavaleiro em tamanho natural, completando os fragmentos de uma estátua, ambos achados em sítio arqueológico da região. O violento, sanguinário, poderoso e imortal deus romano da guerra aparece em tamanho minúsculo, ao lado dos gigantes cavaleiro e seu animal, figuras anônimas, ordinárias e mortais, desenhadas com recurso a contorno de

baixa resolução, num contraste que quebra a lógica das escalas física e simbólica. Apesar do tamanho minúsculo, o poder mítico da figura de Marte se manifesta com intensidade através da vitrina desproporcionadamente alta e iluminada por feixe de luz zenital. A peça parece flutuar, pendurada, como que baixando dos céus à terra, com sua sombra refletida no plano mais baixo da vitrine. A verticalidade do espaço expositor reforça o movimento visual do alto ao baixo, e a ideia da passagem entre os mundos, divino e humano.

Na vitrine ao lado, as imagens do cavaleiro em seu cavalo estão emolduradas por colunas. Seriam essas colunas de um palácio ou de um templo? Essas colunas simbolizariam o contexto edificado onde se expunham as estátuas semelhantes à que teriam pertencido os fragmentos expostos, permitindo ao visitante imaginar o conjunto, sem que este fosse definido realisticamente.

No exemplo anterior vimos que um fragmento de uma estátua foi completado com um desenho sintético que simula o conjunto da escultura em baixa resolução. Esse recurso remete a uma outra estratégia, que nomeamos aqui como a relação entre fragmento e contexto. Nos achados arqueológicos, em que os objetos muitas vezes são resgatados aos pedaços, a imaginação do observador e dos pesquisadores instigam hipóteses sobre o que seriam esses objetos na totalidade. Recursos museográficos possibilitam interpretações que reestabelecem relações possíveis entre os fragmentos e seus contextos, em soluções como desenhos esquemáticos ou modelos tridimensionais, feitas a partir de prototípias baseadas nas proporções e dimensões calculadas pelos arqueólogos.

A análise aqui apresentada objetiva oferecer contribuições para práticas museográficas contemporâneas que promovam discursos abertos, dialógicos e interativos. Compreende-se aqui a interatividade não apenas como entretenimento, mas como recurso mnemônico e auxiliar na apreensão da experiência e da organização pessoal dos conteúdos envolvidos.

Os recursos museográficos contemporâneos promovem combinações diversas de estímulos sensoriais e visuais, urdidos em diferentes tramas de informações que se revelam e se ocultam, e convocam ao aprofundamento exploratório das 7 diversas camadas informativas e ativação da imaginação. No lugar de apresentar conteúdos definidos e fechados, desenhos esquemáticos, sombras, recortes, silhuetas e convites à ação de pequenas edições da informação apresentam pistas na busca ativa da informação. Nessas confluências é possível observar o encontro entre a educação e o design que transcendem a mera relação de ilustração ou legenda explicativa de um em relação ao outro, mas configura uma parceria no processo de construção do conhecimento.

Bibliografia

FERREIRA, Inês. Criatividade nos museus. Sintra: Caleidoscópio, 2016.

JIMÉNEZ-BLANCO, María Dolores. Una historia del museo em nueve conceptos. Madrid: Cátedra, 2014.

POMBO, Olga. "Museu e biblioteca: a alma da escola" IN POMBO, Olga (org.), O museu de Alexandria (organização de uma monografia sobre o museu de Alexandria) 4°. Caderno de História Filosofia da Educação, Lisboa: ed. Departamento de Educação da Faculdade de Ciências de Lisboa, 1997. pp. 3-21.

PROVIDÊNCIA, Francisco & GUARALDO, Laís. "Processos de concepção museográfica para a criatividade" IN Revista Farol, 1(19A), 2018, pp. 24-38

ROCHA, Cleomar & REGINO, Pablo de. "Affordances e enação: convergências fenomenológicas em interfaces afetivas" IN DATJournal, v.3, n.1, 2018, pp. 29-38

SOUSA, Paulo Victor. "Affordance, um termo elusivo" IN GITS, BLOG do Grupo de Pesquisa em Interações, Tecnologias Digitais e Sociedade vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA

SEMEDO, Alice. Visitar museus e monumentos: um estudo piloto de fatores motivacionais. Porto: CITCEM Centro de Investigação Transdisciplinar Cultura, Espaço e Memória, 2018.

WEYMAR, Lúcia B. Costa & REIS Jorge dos. "O design providencial de Francisco" IN Revista Seminário de História da Arte, v. 1, n. 08, 2019.