

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



UM PROJETO DE NOVAS TECNOLOGIAS
APLICADO NA CASA-MUSEU
DR. ANASTÁCIO GONÇALVES

MARIANA MENDES DE MESQUITA
4576

MESTRADO EM MUSEOLOGIA E MUSEOGRAFIA
DISSERTAÇÃO ORIENTADA PELO PROFESSOR DOUTOR
FERNANDO ANTÓNIO BAPTISTA PEREIRA

LISBOA
2013

Agradecimentos

Ao meu orientador, Professor Doutor Fernando António Baptista Pereira, por todo o seu esclarecido apoio, pelo entusiasmo com que acompanhou todo o meu trabalho e pela motivação que sempre reforçou.

Ao Diretor da Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves, Dr. José Alberto Ribeiro, por me ter recebido tão bem e pelo interesse manifestado pelo projeto.

À restante equipa da Casa-Museu, pela sua disponibilidade ao longo do período da minha investigação, com especial atenção à Dr^a Teodora Marques.

Ao João Barros, que aceitou materializar informaticamente a aplicação *informus*, pelo empenho, dedicação e paciência, revelados desde o primeiro dia.

Agradeço também ao José Costa, pelo apoio fundamental na reta final de concretização da aplicação informática.

Um agradecimento especial à Claire, ao Pedro, ao Filipe e à Ana, por estarem sempre do meu lado neste percurso.

Resumo

A presente dissertação analisa as potencialidades que as novas tecnologias podem oferecer às instituições culturais, nomeadamente aos museus, e apresenta um projeto de criação de um novo aplicativo tecnológico.

No âmbito do projeto foi criada uma aplicação para dispositivos móveis, adaptada para *smartphones*, como forma de apresentar uma solução de guia portátil na visita museal, com diferentes graus de conteúdos informativos referentes às obras integradas na aplicação informática, correspondendo assim às diversas necessidades dos visitantes. Para a elaboração deste aplicativo foram estudadas as diferentes potencialidades de outros já existentes no mercado, de forma a encontrar a solução mais viável para a integração de um projeto desta natureza, numa instituição cultural.

O projeto desenvolveu-se na Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves, tendo sido analisado o seu acervo e, conseqüentemente, escolhida para integração na aplicação, uma seleção de obras de pintura portuguesa. Após a seleção foi desenvolvido um trabalho de design das páginas da aplicação, e de elaboração de conteúdos, para a sua posterior materialização informática e aplicação no espaço museológico.

Palavras Chave: museu, novas tecnologias, divulgação científica, pintura, *app*

Abstract

This paper analyzes the possibilities that new technologies can offer to cultural institutions, museums, and presents a project to create a new technological application.

A mobile app for smartphones was therefore created as a way to provide a solution of a portable guide for the museum visit, with different degrees of informative content relating to works included in the application, corresponding to the various needs of the visitors. To prepare this application we studied the different potentialities of others already on the market in order to find the most viable solution for the integration of a project of this nature in a cultural institution.

The project was developed for Casa-Museu Dr. Anastacio Goncalves, therefore analysed its collections and chosen for integration in the application, a selection of portuguese paintings. After this selection the design work and its content was developed for subsequent computer programming and application at the museum.

Keywords: museum, new technologies, cientific dissemination, painting, app

Índice

Introdução	6
Capítulo I – Museus e Novas Tecnologias, uma perspetiva atual	
1.1 O Museu e a Museologia	11
1.2 Museu como espaço de aprendizagem	15
1.3 O Público no museu	17
1.4 Tecnologia	22
1.5 A tecnologia adaptada ao museu	25
1.6 Soluções Tecnológicas no mercado atual	30
1.6.1 Áudio-guias	30
1.6.2 <i>Device-native apps</i>	32
1.6.3 <i>Web-based apps</i>	33
1.6.4 Aplicações <i>AR</i>	34
1.6.5 Jogos	34
1.6.6 <i>Qr-Codes</i>	35
1.7 Condições para criar um aplicativo móvel	37
1.8 Soluções Tecnológicas – Exemplos	41
Capítulo II – Estudo de Caso: um projeto de novas tecnologias aplicado na Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves	
2.1 Caracterização da Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves	62
2.1.1 Implantação Urbana/ Casa de Artista	62
2.1.2 Casa de Colecionador/ Casa-Museu	63
2.1.3 Coleção – Tipologia	64
2.1.4 Caracterização das exposições	66
i) Exposição temporária	66
ii) Exposição permanente	67
2.1.5 Caracterização do espaço	69
i) orientação/ identificação/ material expositor	69
2.1.6 Conservação, Segurança e Prevenção	71
2.1.7 Organização	72
i) Zonas de serviços	72
ii) Projetos na Casa-Museu	73
iii) Outras dimensões de divulgação	75
2.2 Um Projeto de Novas Tecnologias	76
2.2.1 Conceção	76
2.2.2 Nome e Logótipo	79
2.2.3 Caracterização da <i>app informus</i>	80
i) Design e Funcionalidades	80
ii) Opções de Conteúdo	88
2.2.4 Avaliação do aplicativo	94
Considerações Finais	102
Bibliografia	106
Anexo 1	116
Anexo 2	153

Introdução

Enquadramento Geral

Esta dissertação foi desenvolvida no âmbito do Mestrado em Museologia e Museografia pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Tem como objetivo apresentar um processo que permita aproximar os museus às exigências da sociedade atual, integrando as novas tecnologias.

Percebemos que no mundo contemporâneo as tecnologias inovadoras se impõem, não apenas pela oferta de alternativas eficazes, mas também pela criação de novas necessidades, estimulando a apetência por produtos que conferem ao utilizador conhecimento acrescido. Além disso, cada vez mais, a sociedade de consumo em que estamos inseridos é determinada pela procura da rapidez que o mundo digital oferece.

Esta transformação, que parece irreversível, não pode deixar indiferentes todos aqueles que consideram as instituições museológicas essenciais à preservação da herança cultural, mas reconhecem que é necessário acompanhar a evolução tecnológica, de modo a que o público não desista de frequentar as instituições culturais que os museus constituem. É indispensável proporcionar visitas atualizadas, agradáveis, apelativas e inspiradoras e que, simultaneamente, se constituam como desafios interativos.

Trata-se, afinal, de criar um novo elo entre o público e os museus, acreditando-se que a evolução tecnológica ditará também o destino destas instituições. Trata-se, ainda, de captar potenciais públicos, com prioridades ordenadas para caminhos diferentes, públicos seduzidos pelo avanço da tecnologia digital.

A crise financeira que atualmente diversos países atravessam, e as decisões tomadas recentemente pelos governos, impondo catastróficos cortes orçamentais, podem ameaçar as raízes culturais, afastando o público. Torna-se também indispensável, por isso, encontrar soluções inovadoras.

Vem então o grande desafio: como conseguimos captar o público, com os poucos recursos que possuímos?

Como conseguir reordenar prioridades na mentalidade dos nossos públicos e demonstrar que a nossa herança cultural é importante e não a podemos perder?

Como criar interesse para que quem visite uma vez um museu, se disponha a visitá-lo mais vezes?

Como transformar os nossos museus para que estes satisfaçam e se integrem na sociedade em que vivemos e nos tempos que atravessamos?

Assim, o propósito desta dissertação é o de, no confronto com as questões referidas, apresentar soluções que, de alguma forma, constituam um passo para a abertura de novos caminhos.

Esse objetivo materializou-se na realização de um projeto de novas tecnologias, aplicado a uma instituição museológica. Foi desenvolvido ao longo do ano de 2012, e pretende constituir-se como uma das possíveis soluções para a problemática em questão.

Inicialmente o projeto foi pensado como forma de resolver um problema específico de um dos Museus que analisei no primeiro ano de Mestrado.

O problema identificado consistia no facto de a maior parte da coleção desse museu permanecer longos períodos em reserva, devido à falta de espaço expositivo, privando assim o público de usufruir, habitualmente, das potencialidades da coleção. Para resolver este problema, a minha sugestão foi a concepção de um processo suscetível de ser concretizado no menor período de tempo possível, e que colmatasse aquela lacuna, com reduzidos recursos.

A solução que concebi foi a de criar uma forma de aceder a grande parte da coleção, a partir das peças expostas, pela criação de relações entre estas e o restante acervo. Nitidamente, esse acesso teria de ser proporcionado por um dispositivo que permitisse facultar informação sobre as diversas obras da coleção. Foi deste modo que surgiu a ideia de criar uma plataforma *web*, disponibilizando informações sobre as peças, apesar de não estarem materialmente visíveis. Na sugestão que idealizei, o acesso à informação relativa às obras poderia ser obtido, por exemplo, a partir de *smartphones* com ligação à *internet*, sendo assim conseguida a ligação entre o que não estava exposto, no espaço de acesso ao público, mas que passava a estar, virtualmente, ao seu dispor. Bastava existir uma peça da coleção exposta para, a partir dessa, se estabelecerem ligações a outras, quer por temática, quer por autor, quer por período artístico.

A ligação *smarthphone*-plataforma *web* seria obtida através da leitura de um código Qr¹, tornando assim possível a navegação entre peças da coleção, mesmo não estando expostas. A operacionalização do processo seria proporcionada pela criação, para cada peça, de uma página própria, com a informação relevante.

No entanto, não foi possível, para a realização desta tese de mestrado, aplicar o modelo proposto, no museu estudado. Reconhecendo outras virtualidades no modelo que concebi, resolvi adaptar e melhorar a proposta inicial, de modo a satisfazer as necessidades de uma outra instituição, a Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves (CMAG), instituição para a qual me propus, então, realizar este projeto.

Tema e Objetivos da Investigação

O tema desenvolvido consiste, portanto, na concepção de um dispositivo que, integrando as novas tecnologias, permite complementar a visita a uma instituição museológica, e captar novos públicos. No caso em questão, foi desenvolvida uma aplicação informática para dispositivos móveis ligados à internet, com consequente aplicação na CMAG.

Trata-se de criar um diálogo entre a obra e o visitante, o material e o virtual, através de uma aplicação *web-based* (conceito que será explorado no primeiro capítulo), dedicada à interpretação e ao estabelecimento de relações dinâmicas dentro da coleção da Casa-Museu.

Os objetivos deste estudo e do teste de aplicação foram uma tentativa de aproximar o Museu do público, através do recurso a novas tecnologias, proporcionando-lhe informações complementares sobre as peças que observa, através dos seus próprios dispositivos móveis, como é o caso dos *smarthphones*, *tablets*, *ipod touch*, cujo uso se encontra em expansão. As informações são fornecidas através da ligação à *internet* e da leitura de códigos Qr, transportando o visitante para as páginas da aplicação incrementada. As páginas dispõem de informações diversa, com acesso a elementos de informação caracterizadores como uma reprodução fotográfica da obra, tabela desenvolvida, dados biográficos do artista, sugestões de leitura de outras obras relacionadas com a observada e sua localização no museu. A informação integra ainda a indicação de outras instituições, em Portugal, com obras dos mesmos autores nas suas

¹ Será explicitada a utilização destes códigos no primeiro capítulo.

coleções e publicações para complemento da visita, à venda no museu. O dispositivo oferece ainda a possibilidade de comentar livremente a obra selecionada, fomentando a participação dos visitantes.

Este modelo de aplicação informática foi concebido para se adaptar às necessidades da instituição a que se destina, no caso em análise, a Casa Museu Anastácio Gonçalves, de forma a poder divulgar ao público português a sua herança cultural.

Com o trabalho desenvolvido, pretende-se ainda compreender em que medida este modelo participativo pode ser um complemento da visita museal, bem como, se a sua integração num museu pode atrair um novo tipo de público, mais jovem ou ligado às novas tecnologias e, também, qual a sua relação com os públicos que normalmente já frequentam a instituição.

Metodologia de Investigação

Foi selecionada a bibliografia mais recente sobre o tema da aplicação das novas tecnologias aos museus, nomeadamente no que se refere ao seu papel como método de aprendizagem, e no que respeita às suas virtualidades na captação de diferentes públicos. Dada a dimensão inovadora desta temática, surgem, por vezes, ao longo do discurso, mais do que uma referência bibliográfica, no sentido de fundamentar as opções tomadas, e devido ao facto de diversos autores partilharem as mesmas opiniões, o que reforça aquelas opções.

Do mesmo modo, e tendo em conta que o vocabulário referente ao tema das novas tecnologias recorre, frequentemente, a termos técnicos, o que pode tornar-se um pouco confuso, procurei, de um modo geral, explicitar o sentido de todos os novos termos utilizados, de forma a que o leitor se consiga situar no discurso.

É importante salientar que a opção tomada no que refere à escolha da instituição museológica em que se desenvolveu o projeto teve em consideração o facto de ser uma Casa-Museu, ou seja, um espaço de menores dimensões e, de certa forma, mais circunscrito e, por isso, mais propício à integração e experimentação de novas soluções. Para a realização do projeto foi efetuada investigação no museu durante um longo período de tempo, no sentido de procurar compreender a especificidade do seu funcionamento, a sua ligação com o público, e o interesse deste pelas coleções que

apresenta. A partir dessa investigação foram selecionadas 20 obras de pintura portuguesa e dois estudos, para integrarem o modelo experimental do novo aplicativo. Estas obras foram escolhidas tendo em conta a sua relevância na coleção de pintura da Casa-Museu, mas também a circunstância de, quer as obras quer os seus autores, constituírem, na sua maioria, uma referência a nível nacional. A seleção teve ainda em conta a preocupação de, sem alterar a atual disposição das obras, criar, com o apoio da aplicação informática, um percurso museológico que, partindo da exposição temporária, culmine no atelier Malhoa.

De acordo com a direção da Casa-Museu, e no sentido de potenciar a informação que proporciona, foram adaptados, para o projeto, textos do catálogo de pintura da CMAG, no caso da descrição das peças selecionadas, e da instituição, no que se refere à caracterização da Casa, à identificação do colecionador e a informações adicionais, nomeadamente sobre a coleção.

No que se refere à tecnologia utilizada, foi também realizada investigação sobre as aplicações informáticas já existentes no mercado atual, utilizadas em museus e outras instituições culturais, tendo-se, inclusivamente, selecionado algumas, como forma de ilustrar o seu funcionamento e potencialidades, evidenciando como se articulam com as instituições em que são aplicadas.

Escolhida a opção tecnológica que pareceu mais correta, realizei uma pesquisa relativa ao design de páginas para os dispositivos móveis. Reunida a informação, concebi todo o trabalho de design que incluiu decisões sobre posicionamento de todos os botões, tipo e tamanho de letra, cores utilizadas, aspetos que serão explorados minuciosamente na segunda parte do segundo capítulo.

Foi ainda concebido um questionário, integrado na aplicação informática, tendo como objetivo perceber quais os conteúdos disponíveis na aplicação que mais interessam aos visitantes, qual a interação que estes estabeleceram com a aplicação, como avaliaram os seus diversos aspetos, e como sugeriram que fosse melhorada. Poderá, assim, aprender-se com a experiência dos visitantes, e melhor corresponder às suas necessidades.

Terminado o trabalho de conceção, estabeleci uma parceria com um programador, a quem entreguei os dados necessários à execução do programa informático necessário ao funcionamento do dispositivo.

Capítulo I – Museus e Novas Tecnologias, uma perspectiva atual

The museum is the sum not of the objects it contains but rather of the experiences it triggers. (apud Samis, 2008:3)

1.1 O Museu e a Museologia

O museu é um espaço de reflexão. Acolhe e protege artefactos/obras/espécimes e constrói coleções em torno de temas pertinentes para a instituição. Além disso, dispõe-nos de forma a criar uma linha de acontecimentos entre eles, estabelecendo uma narrativa que faça com que o visitante se interrogue sobre o que está a ver. Os museus estabelecem assim um diálogo entre peças-instituição-visitante – esse é o caminho que o museu tem vindo a percorrer, demonstrando o seu papel na sociedade.

Na linha de Malraux, que defende que o museu é um confronto de metamorfoses (Malraux, 2001), podemos assumir que esse confronto decorre de uma constante evolução dos diálogos entre o passado e o presente; o que proporciona a mais elevada ideia do homem.

A Museologia como ciência *consiste não só no estabelecimento das regras que presidem à construção dos Museus e à ordenação das obras nos mesmos, mas ainda ao seu aproveitamento na qualidade de organismos destinados a fomentar a cultura das nações.* (Couto, 1950) Assim, a museologia acaba por proporcionar o enraizamento de conceitos que, ultrapassando a instituição museológica, contribuem para a identidade nacional.

O museu deve respeitar a qualidade e a relevância das suas coleções, preservando-as e interpretando-as, patenteando-as ao público em relação com os seus contextos, de modo a construir com o visitante um diálogo que proporcione a compreensão da cultura e da criatividade humanas. (Proctor, 2001a:9) Segundo alguns autores, esse diálogo será ainda mais frutuoso se suscitar uma interação entre diversos visitantes.

Segundo Bremen:

If anything, providing a space for the audience to express its own ideas and opinions will elevate the kinds of conversations taking place within the museum

walls. Museums should want dialogue between themselves and visitors, between visitors and the objects at hand, and specially among visitors themselves. (apud. Bremen, 2011:121)

O que esperar do Museu do séc. XXI

Qual é o papel do museu na sociedade atual? Continua a ser um espaço estático? Um local de contemplação? Um espaço que nos transmite ideias pré-concebidas e que nos dá pouca margem para desenvolvermos o nosso raciocínio e as nossas interrogações? A que desafios deve o museu responder, nos dias de hoje?

Será interessante, a este propósito, considerar a proposta de Black, segundo a qual:

Museums and galleries urgently need to sharpen up their external image and appearance to match the standards demanded by the modern consumer, and make themselves at least as attractive to the potential visitor as shopping and afternoon coffee. (Black, 2005:38)

Partindo da observação das transformações operadas nas sociedades contemporâneas, propõe-se o entendimento do museu como um espaço onde o visitante se sinta motivado a entrar. Um espaço em que seja imediato o sentimento de pertença, um espaço que possa fazer parte da rotina diária. Para atingir esse objetivo será necessário destruir as barreiras pré-estabelecidas que os não-visitantes formaram da instituição museológica, tendo em atenção que os públicos atuais exigem abordagens singulares. (Kelly, 2001; Proctor, 2001^a)

Nesta linha, o museu precisa de quebrar as barreiras físicas, tem de agir como comunicador, expandir-se, não estar somente confinado ao seu espaço físico específico.

Alguns indivíduos, para não dizer a maior parte, não visitam os museus, acham que estes não lhes pertencem, que não são convidados a entrar, como se houvesse alguma barreira de culturas que não é fácil de ultrapassar. (Gurian, 2007)

É desta mentalidade que os museus têm de desfazer, transformando-se, para que o estigma do passado não se mantenha no presente e futuro, pois a ideia de um museu arquitetonicamente imponente e estático continua na memória de muitas pessoas. (Lord, 2007)

Deverá ainda pensar-se que o museu terá de incluir áreas de descanso ao longo do percurso expositivo, pensar nos visitantes com necessidades especiais e fraca mobilidade, dispor de espaços que atraiam os visitantes, como a loja e a cafetaria – o que poderá implicar uma vontade de querer posteriormente visitar as coleções – e ainda dispor de publicações referentes ao acervo e às exposições que apresenta. (Ambrose e Paine, 1993)

A sua existência física não é um dado adquirido para que se visitem as suas coleções; por isso, é também indispensável preocupar-se com o que existe à sua volta, com os acessos e a orientação. A visita ao museu envolve, como sabemos, uma série de condicionantes, de ordem social e pessoal. (Ambrose e Paine, 1993; Bennett, 1995)

O museu do séc. XXI tem de se preocupar com o seu mercado, saber porque é que as pessoas o visitam, quem o faz, quando e com que frequência é que o faz, quanto tempo passam nele, que outras instituições existem com coleções semelhantes, quais os seus pontos fortes e fracos. Tem de se fazer notar, não pode limitar-se a esperar que as pessoas saibam da sua existência.

A curiosidade, por exemplo, é um dos motivos que proporciona uma ida ao museu. Os visitantes esperam algum tipo de entretenimento e de aprendizagem, de forma participativa, querem descobrir o que o museu tem para oferecer, querem ser investigadores das suas curiosidades e querem fazer valer a sua opinião. (Gurian, 2007)

Então, como podemos arranjar uma forma de o visitante ser autor, investigador, e que possa seleccionar a informação que acha pertinente? (Lord, 2007)

Como diz Greenberg:

Changing audience expectations and an explosion of new technologies, and the consequent increased media literacy, mean that there has never been a more challenging and more exciting time in which to be devising creative spaces. These spaces are inevitably becoming more dynamic and experimental, changing and theatrical, rather than monumental and static. (Greenberg, 2005:226)

Esta reflexão de Greenberg conduz-nos à sugestão de que o passo a tomar para destruir as barreiras ainda existentes entre o público e o museu, será a viragem para o espaço virtual. Cada vez mais hoje se anseia por experiências e informações em tempo real, a qualquer momento e em qualquer sítio. Estando o mercado da tecnologia móvel

em ascensão, é importante que os museus evoluam em articulação com os avanços tecnológicos, até porque nos casos em que já se observa esta evolução, e que serão considerados mais à frente, se verifica que a integração dos museus nas plataformas digitais tem tido sucesso e é bem recebida pelo público.

Como afirma Schweibenz, ainda existe recusa, por parte de algumas instituições, em se instalarem nestas plataformas em expansão:

The idea of becoming virtual might not be a pleasant one for some museums, but this development is inevitable because of the increasing digitalization of cultural heritage and the demand to make collections more accessible. (Schweibenz, 2004)

O mesmo autor considera ainda que a ligação do museu a estas plataformas de modo nenhum despreza o seu espaço físico e institucional. Essa ligação torna-se apenas uma extensão do que o museu oferece, no domínio material, para o domínio virtual e, assim, permite também que seja possível alcançar públicos que, de outra maneira, não teriam acesso às coleções e à informação que o museu deseja transmitir. Embora respeitando sempre a sua missão, torna-se extremamente importante, e mesmo indispensável, que o museu se preocupe com a sua divulgação, se se quiser fazer valer, na sociedade e no tempo em que vivemos².

É importante, então, que o museu se adapte, evolua e crie os ambientes digitais, tendo em conta a gestão da informação que pretende divulgar, usando linguagem perceptível por todos. E, fundamental, quanto mais os museus se instalarem nestas plataformas, mais fidedigna é a informação que vemos disponibilizada na *web*.³ Para tal, é necessário que os seus funcionários tenham os conhecimentos básicos de funcionamento com ferramentas *web*, como *e-mail*, *websites*, gestão de base de dados, formatos multimédia, como é referido no documento do ICOM *Curricula Guidelines for Museums Professionals*, adotado em 2000. Pois que é o museu sem os seus profissionais? Para haver uma mudança neste sentido é necessário partir do interior para o exterior.

The integration of technology into all aspects of today's training is critical to the future success of the next generation of museums professionals and to the survival of the twenty-first century museum. (Herminia e Phyllis, 2007:16)

² Google Art é um exemplo dessa mesma divulgação (ver pág. 41).

³ O *website* do museu Metropolitan é um bom exemplo de modelo a seguir: <http://www.metmuseum.org/>

1.2 Museu como espaço de aprendizagem

Tendo definido como e qual o papel do museu e o seu enquadramento geral, é necessário definir também como se deve adequar, enquanto espaço de aprendizagem. Assim, é importante salientar a passagem conceptual do museu, como espaço de ensino, para o museu como espaço de aprendizagem. (Kelly, 2001)

Trata-se de um ajustamento à evolução das concepções pedagógicas, e a substituição do antigo modelo, de transmissão de conhecimento, pelo de construção de experiências de aprendizagem, em que a preocupação concerne ao processo de aquisição do conhecimento. Não só transmitir saber, mas questionar a forma como se transmite e os processos segundo os quais é adquirido e interiorizado.

Presume-se assim que a aprendizagem dentro do museu tenha que ver não apenas com o conteúdo disponibilizado mas, especialmente, com a interação possível entre obra e visitante; sendo subjetiva, diferentes tipos de visitantes requerem diferentes tipos de estratégias de promoção de aprendizagem. O que temos de perceber é o que o visitante procura, e fornecer uma oferta variada, com diferentes graus de informação, que proporcionem ao visitante experiências de aprendizagem significativas.

George E. Hein refere que há linhas de pensamento que temos de ter em conta enquanto desempenhamos o papel de educadores, e que essas linhas irão influenciar a forma como os museus se traduzem enquanto espaço de aprendizagem. Refere que o sujeito tem de ser ativo no processo de aprendizagem, terá de se sentir envolvido, tanto fisicamente como intelectualmente. Interroga-se sobre a disponibilização da informação que desejamos passar, sendo que a aprendizagem é sempre um processo gradual e de relações com experiências anteriores. De qualquer modo, o melhor modelo de aprendizagem é o de interação com o outro; o debate e a partilha são aspetos indispensáveis a considerar. G. Hein sugere que, ao montarmos uma exposição, nos interroguemos sobre que parte da nossa exposição cria esse ambiente de discussão, já que, muitas vezes, o museu nos aparece como espaço quase apenas de contemplação e de silêncio absoluto. G. Hein chama a atenção para o facto de todos os indivíduos serem diferentes e que, por isso, um modelo pode não funcionar para todos; é preciso desenvolver vários modelos, para que se possa chegar aos vários visitantes. Por fim, refere que o tempo tem um papel muito importante neste processo – é preciso tempo

para absorver informação, tempo para a interpretar e tempo para a refletir e, por isso, o respeito por esse tempo deve ser considerado na solução desenvolvida pelo museu. (Hein, 1996:31)

Para respeitar este modelo de aprendizagem é inevitável saber que é essencial saber comunicar, quando desejamos transmitir ideias ou sensações.

A comunicação é então chave da aprendizagem. Podemos distinguir três formas diferentes de comunicar. Uma primeira, em que dispomos de uma mensagem que queremos transmitir e que enviamos; temos noção que foi recebida, mas não sabemos se foi interpretada. Uma segunda, em que sabemos que a mensagem que enviamos foi recebida e interpretada, através de um *feedback*, uma resposta por parte de quem a recebeu. Uma terceira, e ideal, em que se estabelece um diálogo entre quem envia a mensagem e quem a recebe, e estes vão invertendo os papéis, como transmissores e como receptores, ao longo do seu discurso. (Fopp, 1997)

Assim, quando comunicamos, devemos perceber o que queremos atingir com a mensagem: se nos interessa passar informação, reconhecer que a informação foi bem recebida ou estabelecer um diálogo. Podemos aplicar este modelo para a comunicação entre museu e visitante, entendida a instituição como transmissora de conteúdo, a exposição como meio e, o visitante, como receptor e decodificador do conteúdo da mensagem, apropriando-se dela. Portanto, com este modelo, o terceiro, o museu consegue avaliar, através do diálogo, se de facto está a seguir um caminho favorável à participação dos visitantes e pode fazer uma avaliação interna dos seus modelos projetuais. Independentemente de ser uma visita em grupo ou individual, o visitante espera que esta seja interessante, apelativa, variada e com um lado educativo, sentir-se envolvido com o que está a ver, ser parte do diálogo entre indivíduo, exposição e instituição. (Hooper-Greenhill, 1998; Lord, 2007)

Estas ideias, sensações, mensagens que são transmitidas devem ser entendidas como apreendidas, tendo em conta que recordamos 10% do que lemos, 20% do que fazemos, 30% do que vemos, 70% do que dizemos e 90% do que fazemos e dizemos. (Hooper-Greenhill, 1998) Nesta linha, é preciso ter em atenção que as mensagens na sua forma escrita são mais difíceis de se fazer interpretar (apenas 10%), pois a sua carga emotiva se torna menos perceptível, sendo mais difícil estabelecer um diálogo imediato e fluído. Contudo, a escrita tem a vantagem de poder ser arquivada, consultada à

posteriori, e poder ser processada de forma mais cuidada e atenta; a linguagem utilizada deve ser clara, para não haver falhas na comunicação. Se retemos 30% do que vemos, então a forma como se dispõem as obras, e como elas se relacionam, representa um factor muito importante para a aprendizagem. Deve ter-se em conta também os vários factores que determinam o indivíduo com que queremos estabelecer o diálogo. (Fopp, 1997; Tallon, 2008)

De acordo com Dierkin, podemos ainda integrar o modelo de aprendizagem no contexto pessoal, sociocultural e físico. No contexto pessoal, considerando as motivações e expectativas dos visitantes, os seus conhecimentos e experiências anteriores, os seus interesses e as suas escolhas. No contexto sociocultural, considerando a bagagem cultural, a mediação pelo seu grupo social e, por outros, fora do grupo. No contexto físico, considerando a organização, a orientação no espaço, a arquitetura e factores envolventes, o design de exposições, programa e tecnologia, bem como o reforço da experiência museal além museu. Com efeito, compreender e interiorizar conteúdos é uma experiência muito mais demorada do que o tempo restrito da experiência proporcionada. (Dierkin, 2008)

1.3 O Público no museu

Podemos considerar que uma das maiores preocupações relativamente aos públicos e, conseqüentemente, uma das maiores necessidades do museu, é a de saber de onde vêm, quais as suas motivações para a visita, como é que vão mudando ao longo do tempo, o que esperam da visita, o que pretendem atingir e qual a duração da sua experiência além museu.

Há vários pontos que devemos considerar quando queremos atingir o público, até porque é por ele e para ele que se expõem e se organizam as coleções, se criam atividades, se divulga informação e se transmite a herança cultural.

Anne d'Harnoncourt refere que um dos factores que não conseguimos controlar ou prever, é a reacção dos nossos visitantes às obras que se lhes apresentam; não sabemos de qual gostarão mais ou a que lhes provoca algum tipo de reacção. O interessante será, então, dispor-se de várias formas de atingir o maior número de visitantes, para que as suas reacções sejam cada vez mais abrangentes. Porém, não é

apenas necessário saber o que o público deseja mas, também, dar-lhes uma ideia do que pode desejar. (d'Harnoncourt, 1991)

Devemos conhecer o público, saber se é diversificado, mas devemos também decidir se se pretende suscitar experiências diferentes nas visitas, e saber como estabelecer um equilíbrio entre a aprendizagem e o entretenimento, tendo noção que estratégias diversificadas e que envolvem o questionamento, o debate e a participação são preferíveis.

Pretende-se que a visita seja duradoura e que permaneça para além do tempo utilizado pelo visitante; não queremos que o visitante veja a coleção uma única vez e considere como terminada a experiência naquele museu. A experiência museal deverá perdurar para além do momento em que decorreu, e constituir um conjunto total de aprendizagens, emoções, sensações e vivências, experimentadas como resultado de interação com os objetos, discursos e espaços museológicos.

Para análise dos públicos observamos os critérios de Bonnie Pittman, de categorização dos diferentes tipos de indivíduos.

“Imaginativos: procuram significados, sentem necessidade de se sentir envolvidos, aprendem por ouvir e partilhar ideias, absorvem a realidade, recebem informação de forma concreta e processam-na refletindo sobre ela; são interessados no que os rodeiam e na cultura; são pensadores divergentes, acreditam nas suas experiências, analisam situações concretas, de várias perspectivas, funcionam segundo interação social, são imaginativos, trazem a unidade para a diversidade, questionam-se porquê, e por que não?

Analíticos: Procuram factos, interrogam-se sobre as ideias dos especialistas, aprendem pelo encadeamento de ideias, formam uma realidade, recebem a informação de forma abstracta e processam-na, refletindo sobre ela; estão mais focados no conceito, criticam informação e baseiam-se nos dados, consideram a escola como fonte de ensino, são criadores de modelos e conceitos, procuram a satisfação própria e o reconhecimento intelectual, questionam-se por, o quê?

De Senso Comum: Procuram a usabilidade, precisam de saber como as coisas funcionam, aprendem pelo testar das teorias; editam a realidade, recebem a informação de forma abstracta e processam-na de forma ativa, usam os factos para conceber

conceitos, necessitam de experiências de envolvimento sensorial, gostam de resolver problemas, precisam de saber como é que uma tarefa que se lhes apresente se pode aplicar na vida quotidiana, aplicam as ideias de forma prática, procuram trazer o seu olhar do presente para uma segurança futura, questionam-se por, como é que isto funciona?

Dinâmicos: Procuram possibilidade escondidas, querem saber o que se pode fazer com as coisas, aprendem por ensaio e erro e autodescoberta; enriquecem a realidade, recebem a informação de forma concreta e processam-na de forma ativa; adaptam-se a mudanças, aceitam riscos, procuram conclusões concretas, mesmo que sem fundamentos lógicos, procuram fazer as coisas acontecer e trazer conceitos para formas de ação, questionam-se por, o que é que isto pode ser?”

Contudo estes modelos não são rígidos, um indivíduo pode ter qualidades dos vários grupos. (*apud.* Cassels, 1996:40) Sendo eles mesmos ativos na interpretação das suas experiências, fazem-no a partir de conhecimentos prévios, das suas competências, do seu percurso de vida, da sua bagagem cultural e da sua motivação pessoal.

Além de tentar categorizar os públicos, para conseqüentemente melhorar a forma como expomos as nossas coleções, é também sugerido que se tente prever o seu comportamento durante a visita museal.

Segundo um estudo do comportamento de visitantes realizado por Veron e Levasseur⁴, podemos dividir a previsão desse mesmo comportamento em quatro grupos.

Um primeiro, em que o visitante segue um caminho pré-estabelecido, e observa quase todas as exposições com o mesmo rigor.

Um segundo, relativo ao visitante que costuma andar pelo centro das salas de exposição, sem se deter em pormenores de observação.

Um terceiro, aquele em que não é seguido nenhum caminho específico, mas o visitante é orientado pelo espaço envolvente, procurando e parando várias vezes, para obter mais informações.

⁴ Realizaram um estudo no Museu do Louvre, em que descobriram um padrão de comportamentos entre os vários visitantes, aos quais atribuíram nomes de classificação por referência ao comportamento de quatro animais: a formiga, o peixe, a borboleta e o gafanhoto.

Um último, em que o visitante tem já um caminho premeditado, e preferência por algumas salas ou exposições, passando a maior parte do tempo nesses espaços de eleição. (*apud* Kuflik, [s.d.]

No entanto, outros estudos tentam categorizar o comportamento dos visitantes, encontrando diferentes termos que os identificam mas que, em suma, os dividem segundo abordagens que justificam os comportamentos, como o visitante casual, o visitante grupo, o entusiasta, o que só usa os espaços de lazer, o que visita todas as exposições, as famílias, as visitas de estudo. (Hein, 1998:104)

Captação

Diversos autores referem as motivações do público para visitar o museu, e que podem fornecer indicadores. Cita-se a classificação de Kelly que refere indicadores que definem os padrões dos visitantes: demográficos, como a localidade onde vivem, a idade e o nível de escolaridade; psicográficos, como a relação que as pessoas têm com os museus e o que gostam de fazer no tempo livre, os seus interesses pessoais e experiências que tiveram anteriormente em museus (os tenham visitado em criança, por exemplo); a oportunidade é também um dos factores importantes quando nos referimos à visita espontânea. Concluimos também que a interação social, o fazer coisas que valham uma nova experiência, o sentir-se confortável com o que o rodeia, a oportunidade de aprender e de participar ativamente, o melhorar de autoestima e entretenimento educacional, a satisfação da curiosidade e a aprendizagem são, de facto, factores que motivam a ida aos museus. (Kelly, 2001)

No entanto, é interessante a chamada de atenção de Black:

It's vital for museums to understand that they cannot take their traditional audiences for granted – in fact, museums are at risk of losing a substantial percentage of them. (...) The museum audience does not exist in isolation, but must be seen in the context of wider leisure trends. (...) Shopping is now the second biggest leisure activity in western society, after watching television. (Black, 2005:37)

É necessário saber, então, quais são as atividades preferidas para os tempos de lazer. Segundo Black, percebemos que uma ida ao centro comercial está no topo das

atividades mais comuns de grande parte da população. Isto porque, segundo o autor, há um sentimento de pertença que faz com que as pessoas se sintam mais à vontade e não se sintam julgadas por aquilo que estão a ver. No entanto, esta atividade funciona, de certa forma, de maneira semelhante a uma visita ao museu, pois existe comparação entre peças, mesmo de foro diferente, formulam-se comentários sobre a forma como as peças estão dispostas nas montras, tomam-se decisões sobre entrar ou não num espaço, sendo possível detetar um padrão relativo ao seu comportamento.

No final de contas, gostamos de participar, de ver e de comentar. Logo, deve tentar-se compreender a razão da possível recusa da entrada nos museus. Serão as abordagens proporcionadas, as necessárias para que as pessoas sintam o tipo de pertença referido, sem baixar o nível, ou seja, elevar as pessoas ao museu, sem banalizar os conteúdos? (Lord, 2007:24) Contudo, mesmo comparando o museu com o centro comercial, o chamamento de novos visitantes tem de ir para além da loja, da cafetaria e do jardim, tem de ser uma mudança interna, a mudança tem que ver com o que os potenciais visitantes gostam de fazer e como os atrair.

Se a entrada for gratuita, será que conseguimos mais visitantes?

Não penso que esteja aí a solução do problema, até porque todos sabemos que a verba disponível para as instituições culturais, nomeadamente os museus, é muito menor do que seria necessário para desenvolver os programas necessários para a grande mudança interna. Daí, a gratuidade só seria possível com o apoio externo de mecenas, ou do Estado, no caso dos museus públicos, ou melhor ainda, dos dois. Além de que, considerando os museus portugueses, os que são pagos têm um preço acessível, e são geralmente muito flexíveis, com preços para crianças, seniores, estudantes, ou outras promoções que estejam em vigor.

Então, se a entrada é gratuita ou muito acessível, se sabemos analisar os nossos visitantes, se temos em consideração o papel importante da aprendizagem no museu, se dominamos todos os seus factores, o que falta? Falta dirigirmo-nos ao público, saber o que este tem para nos dizer, ouvir e interpretar as suas sugestões, não ignorar a constante evolução do gosto e da atuação da nossa sociedade, e partir para soluções práticas que resolvam essas mesmas questões. Não é que já não o façamos, mas este processo tem de ser permanentemente refeito, devido a essa mesma evolução – o visitante de hoje, não é o mesmo de o de amanhã.

Podemos tomar, como exemplo, alguns pontos de vista de visitantes de museus, que se transcrevem.

It's hard for someone who wants to take an interest. You only see paintings and dates. To be able to see the difference between things, you need a guidebook. Otherwise everything looks the same.

I prefer to visit the museum with a guide who explains and helps ordinary mortals to understand the obscure points.

People stand there admiring it when I haven't a clue what they are looking at.

(Hooper-Greenhill, 2000:137)

Como combater estes problemas? De que é que os nossos públicos necessitam realmente? Mais informação? Personalizada? Interação com as exposições?

O objetivo será o de desenvolver apreciações críticas, em que o prazer e a compreensão se combinam com a autoconfiança, de forma a construir um gosto pessoal e informado. O museu não pode ser um local impessoal, onde os visitantes não têm poder de decisão e seguem caminhos premeditados; deve ser um espaço onde atuem como público individualizado, que sabe o que deseja e o que não deseja.

(*apud.* d'Harnoncourt, 1991:57)

1.4 Tecnologia

*Technology is getting cheaper, faster
and lighter.*

(Filipinni-Fantoni, 2008:89)

Assistimos, nos dias de hoje, à revolução tecnológica de viragem do séc. XX para o séc. XXI, esta é a grande aposta deste novo período que atravessamos. A tecnologia faz parte do nosso dia a dia, está presente em muitas atividades e, por vezes, nem notamos a sua presença; já faz parte dos nossos automatismos, acompanha-nos e facilita-nos o caminho, o caminho que percorremos como indivíduos e como seres

sociais. A tecnologia torna-se personalizada e metamorfoseada às necessidades de cada um.

Além de todos os aparelhos que estamos acostumados a usar, e que sem dúvida têm um papel preponderante na nossa vida, podemos constatar que cada vez mais o indivíduo sente a necessidade de se ligar a outros, tem curiosidade de saber mais, tem necessidade de poder fazer a diferença, de expressar as suas opiniões, de estabelecer contacto em tempo real. A *internet* veio facilitar ou incitar esses mesmo desejos.

O constante lançamento de novos dispositivos tecnológicos, através dos quais podemos estar virtualmente em todo o lado, e a tentativa de algumas operadoras de distribuição de *internet* sem fios, pelo espaço público, e de fácil acesso, por dispositivos móveis, torna-nos evidente que o salto se irá fazer nesse sentido, de uma globalização de espaço imaterial, que nos irá unir numa mesma rede interpessoal.

Como menciona Gartner, por volta do próximo ano, 2013, os dispositivos móveis, nomeadamente os *smartphones* irão ultrapassar o acesso à *internet*, relativamente aos próprios computadores. (*apud.* Stein, 2012)

Na mesma linha, Goldman refere que: (...) *web access is more and more mobile, phones have changed teen culture, phones have changed the culture for the rest of us, and smartphone domination is our near future.*
(Goldman, 2011:50)

Desta forma, é esperado que as instituições culturais se preparem para este mesmo salto, e participem desta nova realidade virtual. Não é de todo inconcebível que um visitante, numa visita a um museu, espere encontrar estas novas adaptações tecnológicas, e de que aquela instituição cultural disponha de algum serviço interativo que o satisfaça nesta matéria.

O início da sua aplicação

Os primeiros projetos de novas tecnologias aplicadas nos museus surgiram na década de 1960, para uso interno, mas foi a partir da década de 1980, com a comercialização do computador, que se começou a ver a aplicação destes sistemas para, por exemplo, a catalogação de peças dos acervos dos museus, numa gestão de base de dados acessível aos funcionários dos mesmos e com possibilidade de a ir atualizando. Este, evidentemente é um marco muito importante para toda a gestão interna do museu.

Em meados dos anos 1990, os museus começaram a desenvolver *sites* próprios na internet, como forma de divulgar os seus serviços e as suas coleções.⁵

Desta premissa, de incluir os museus no espaço digital, se passa para a integração de programas tecnológicos no museus, como sendo o próximo passo. McLean, em 1992, referencia que esses programas, que irão ser desenhados ou programados para os museus, tem de ser *user friendly*, e que o seu conteúdo deve corresponder às necessidades de cada visitante. Podemos aplicar este conceito sempre que pensamos em projetar para o museu, como iremos debater mais à frente.

Em 1995 previa-se a importância das novas tecnologias associadas aos museus, como refere Anne Fahy – *Sophisticated computer-based applications now and in the future may completely change the ways in which museums communicate internally and with external bodies.* (apud Hooper-Greenhill, 1995:82) No ano seguinte, afirmava-se que as novas tecnologias web não se tornariam uma ameaça para as instituições, mas sim uma nova dimensão das mesmas, a dimensão digital. (Jones-Garmil, 1997)

Então tudo indica que, desde muito cedo, ou que desde a explosão tecnológica, os museus vão aos poucos, fazendo parte dela, e integrando a tecnologia no seu espaço, preocupando-se com os benefícios que ela pode trazer, e com o seu bom uso.

O número de museus que tem aderido e se mantém atento às mudanças das novas tecnologias tem vindo a aumentar, mas o interesse será de tornar global essa sua integração, e não só para alguns casos.

Como Howes refere: *Most museums today recognize the Internet's important capacity to help them achieve strategic goals such as boosting attendance, expanding audiences and improving public education.*(Howes, 2007:77)

⁵ Desde então, a tecnologia já avançou, e já se modificou; o que foi criado anteriormente está em permanente desatualização. Daí ser necessário manter estas plataformas *web* atualizadas, não só a nível de conteúdo, mas também a nível da sua apresentação. Não chegará ter uma *newsletter* ou convites electrónicos, já que estes só atingem um sector muito pequeno da realidade dos visitantes dos museus. Os seus *sites* devem ser interativos e fomentar a participação, o comentário da visita de um visitante, por exemplo. (Lord, 2007)

1.5 A tecnologia adaptada ao museu

Museums are no longer a hands off experience. They are becoming more interactive with an audience that wants a physical experience that combines, artifacts, information and history. (Black, 2011)

O visitante quer ver-se envolvido na exposição e ser participante ativo, quer poder ter opinião, ter o poder de tomar decisões, tal como o faz fora do museu. Os novos média são uma ponte para essa situação de participante ativo dentro da visita. Uma visita participativa acaba por ser uma melhor visita. (Richardson, 2012)

No entanto, os novos média devem sempre satisfazer as necessidades da instituição. Podem servir para ampliar o espaço museal, têm o poder de atrair novos visitantes, diversificados, e de criar diferentes dimensões de investigação, para quem deseja usufruir deles. Permitem experiências muito mais compensadoras, em termos de aprendizagem, do que os suportes de informação físicos, como é o caso dos textos de parede, as legendas, os folhetos e os catálogos. Estes meios digitais podem ser expressos através de vídeo, imagens, som e texto, se possível em diferentes idiomas, e ainda oferecem a mais valia de poderem incluir a linguagem gestual. (Gamon, 2008:35)

Conseguem colocar uma obra numa dimensão de integração no espaço e no tempo, muito para além das legendas/tabelas que habitualmente os museus fornecem; tornam a informação personalizada e acrescentam campos de pesquisa inerentes às próprias obras. Redirecionam o olhar do visitante, e fazem uma correlação entre o conteúdo disponibilizado e a obra selecionada, o espaço físico e o espaço tecnológico.

Quando se pensa em integrar os novos média numa experiência de visita museológica, deve pensar-se também no que isso provoca no visitante; se a tecnologia não absorve totalmente a sua atenção, mas o move a ter uma experiência envolvente com o próprio espaço e até com os outros visitantes. (Thomas e Mintz, 1998)

Para isso, a tecnologia tem de ser adaptada aos diferentes espaços⁶ onde é inserida ou disponibilizada, não deve impedir a envolvimento do sujeito com o espaço e a sua envolvimento com as obras, não se tornando nunca no foco principal; deve estar visível quando precisamos dela e, invisível, quando não precisamos.⁷

Ainda no mesmo plano, as experiências digitais podem ir além das implicações de um contexto físico, quer pelo espaço ou pelo tempo, sendo possível transformá-las numa experiência continuada, a partir do museu, a ser prolongada em casa.

Mas embora os novos média sejam um bom complemento da visita ao museu, nem todos os visitantes estão dispostos a usufruir dos mesmos.

A tecnologia deve ser bem concebida, de forma a que o utilizador possa prever o resultado das suas ações e também o funcionamento global da mesma, possa compreender para que serve e o que disponibiliza, devendo ser de acesso e compreensão fácil a todos, já que os públicos são diversificados (considerando o seu *background*, interesses e faixa etária, por exemplo). Deve ainda haver uma zona confortável para a pesquisa, sendo importante estimular o diálogo entre o visitante e a instituição. (Gamon, 2008:41; Thomas e Mintz, 1998)

É também preciso notar que o visitante pode não estar familiarizado com a tecnologia que queremos apresentar; portanto, não se pode partir do princípio que, por exemplo, este saiba como operar com o dispositivo móvel que apresentamos.⁸ A melhor tecnologia aplicada ao museu é aquela que quase não precisa de explicação, pois os seus comandos já estão automatizados, na sequência de experiências dos visitantes anteriores.

⁶ Deve verificar-se a adequação dos aparelhos tecnológicos ao espaço museográfico, verificando como se comportam relativamente à arquitetura interior do museu; verificar se não criam poluição visual, tendo em conta o design de objetos, a forma/função, a sua fácil identificação, sinalização, ergonomia; verificar ainda a proteção contra o vandalismo. (Thomas e Mintz, 1998)

⁷ Ter em atenção que não se deve colocar, por exemplo, *kiosks* num lugar em que o visitante não possa continuar a interagir com a exposição ou, caso dos *touchscreens*, onde não pode aceder muita gente ao mesmo tempo. (Thomas e Mintz, 1998)

⁸ Um estudo efetuado em mais de 100 museus americanos concluiu que um visitante passa, em média, 20 minutos numa exposição, independentemente do seu assunto ou quantidade de obras expostas; assim, o tempo disponibilizado para apreender conhecimentos tem de ser estudado ao pormenor e não se pode prender com a aprendizagem da utilização e funcionamento das tecnologias disponibilizadas. (Gamon, 2008:45)

Sendo os média um bom complemento da visita museal, quando bem aplicados, este têm de ser de fácil acesso e não podem implicar perda de tempo, estragar, bloquear, ou não funcionar. Além disso, dependendo do aparelho, existe uma desatualização muito rápida dos sistemas que são implementados; assim, o que num ano é o melhor, no ano a seguir já não serve o seu propósito. É preciso atualizar os sistemas e os aparelhos constantemente, bem como os seus conteúdos.

(Thomas e Mintz, 1998; Howes, 2007)

Indica-se uma citação de Ruth R. Perlin que se refere à integração de novos média no museu:

In embracing media within the museum and beyond it, are we diluting the museum experience or the encounter with art? The answer, I think, is no. Media, if properly used, can enhance exhibitions, reach and engage audiences audiences, and illuminate works of art. (apud Thomas e Mintz, 1998:82)

Quando falamos de novas tecnologias aplicadas aos museus, podemos distinguir vários tipos de soluções. Ecrãs que passam mensagens dentro do museu, com informações diversas, quer de exposições patentes ou referência a horários, são uma forma de aplicação da tecnologia. Outro tipo são os *touchscreen*⁹, *kiosks*, ou outros dispositivos multimédia, fixos, também importantes e que, quando bem aplicados, podem ajudar a complementar a visita museal. Mas podem, em contrapartida, criar problemas de privacidade e de participação. O ser observado enquanto se interage com os aparelhos tecnológicos provoca desconforto e pode resultar no abandono dessas experiências. (Thomas e Mintz, 1998)

De entre as várias possibilidades de tecnologias aplicáveis dentro do museu podemos distinguir os guias portáteis,¹⁰ mais vantajosos, a meu ver, pois permitem ao visitante aceder ao seu conteúdo mediante as suas necessidades e durante o tempo que

⁹ Exemplo *Period Rooms* do Metropolitan: <http://vimeo.com/5003350>

¹⁰ Rui Barbosa desenvolveu um projeto de guias portáteis para museus que funciona de dois modos, em forma de roteiro ou de visita livre, dando diversas possibilidades de pesquisa aos visitantes e ainda de interação com outros visitantes que também possuem o mesmo guia. Optou por converter o seu trabalho num estudo de boas práticas e num documento de apoio a futuros projetos na área. (Barbosa, 2011)

considerar necessário à compreensão e assimilação do conteúdo. Podem, além disso auxiliar o visitante a orientar-se no discurso expositivo, o visitante pode ter a possibilidade de escolher qual a quantidade de informação a que deseja aceder. (Filipinni-Fantoni, 2008; Thomas e Mintz, 1998)

Ainda um factor importante a considerar, é o tamanho destes aparelhos portáteis, quer sejam guias, *smartphones* ou similares. A sua portabilidade não deve impedir a restante experiência museal, constituindo um factor de acompanhamento da interpretação e não o factor dominante (Gamon, 2008:37), além de que não devem impedir a utilização de outros aparelhos/objetos que o visitante traga para dentro do museu, como máquina fotográfica ou bloco e caneta. (Filipinni-Fantoni, 2008:87) No entanto, com a utilização dos *smarthphones*, estes objetos (máquina, bloco, caneta) fundem-se num só, o que torna a visita muito mais compensadora e livre, como iremos abordar mais a frente.

Os guias portáteis oferecem a possibilidade de uma visita personalizada na aprendizagem. Esta tecnologia permite amplificar o nível de conteúdo apreendido pelo visitante, fomenta o pensamento crítico e a reflexão, podendo gerar relações com a sua própria história e experiências passadas. (Dierkin e Falk, 2008; Filipinni-Fantoni, 2008)

Estes aparelhos podem ainda ajudar a fixar o visitante em frente das obras durante mais tempo, já que, por estimativa, o visitante se encontra entre 15 a 20 segundos diante de cada obra. (Thomas e Mintz, 1998:86) Ajudam também a criar uma linha entre os períodos pré-visita, visita e pós visita, através de ferramentas como a anotação e partilha de conteúdos, o mesmo se passa, por exemplo, nas publicações de museus nas redes sociais, que iremos abordar em seguida. (Filipinni-Fantoni, 2008:83)

Museus/Instituições culturais nas Redes Sociais

Com o número cada vez maior de pessoas que utilizam as novas tecnologias, e o crescente saber, quer no que se refere à sua utilização, quer no que, se respeita ao papel cada vez mais preponderante que têm na vida ativa, é expectável que quando este publico se dirige aos museus, deseje a aplicação dos seus conhecimentos, de uma forma participativa, e de maior interação com o espaço museológico. É igualmente admissível que a sua visita seja prolongada para além do espaço do museu, através da partilha das

suas opiniões, comentários a peças, ou fotografias que tirou, na grande rede de partilha *online*. (Stein, 2012)

Se o museu não tem fundo para criar um *website*, tem de se integrar no mundo *online* de outra forma, usando plataformas de uso gratuito como o *blog*, o *facebook* ou o *twitter*, por exemplo. (Spinazze, 2007) De certa forma, hoje é mais fácil encontrar um museu ou saber da sua nova programação se esta se encontrar *online*.

Estas plataformas tornam-se num meio de o museu poder fidelizar os seus públicos e, no caso das redes sociais, têm até o poder de integrar os autores das obras no discurso criado nessas mesmas redes. (Black, 2011) Podem ainda promover a ida ao museu através das suas publicações ou anúncios, mas também com a criação de eventos, concursos ou doação de *vouchers* para visita às suas exposições. Permitem também ao museu uma constante avaliação do que publica nestas mesmas redes, pela monitorização das suas partilhas, por comentários ou gostos e, assim, redirecionar as suas publicações, tendo em conta o público que as segue.

É ainda interessante explorar a possibilidade de os museus se poderem relacionar uns com os outros e gerarem conversas e debates nessas mesmas redes. (Richardson, 2012)

Muitos museus já utilizam estes meios, que permitem não só o acompanhamento dos seus públicos, mas também a possibilidade de o público poder partilhar o seu conteúdo com outros. As páginas de fãs, muitas vezes opção tomada pelas instituições, ao invés de terem uma página de amigos, permitem divulgar a afiliação que o público tem para com aquele museu. (Bremen, 2011) No *twitter* os conteúdos podem ser marcados em várias categorias diferentes, através de “#”, de forma a atingirem um maior número de pessoas por exemplo. (Richardson, 2012)

A partilha de conteúdos nestas redes tornam a visita ao museu numa experiência social; os fãs da página do museu podem interagir diretamente com o pessoal do museu, criando assim um conversa mais personalizada e orientada para o que o visitante procura.

No entanto, esta constante atualização e monitorização é morosa e tem de ser seguida por um dos técnicos do museu, o que se pode tornar fastidioso, já que tem de ser feita diariamente. Não esquecer que as publicações antigas também têm de ser seguidas. Para tal, o conteúdo que se quer disponibilizar deve ser programado com

antecedência, para não tornar a tarefa tão demorada. É importante, igualmente, que não seja uma única pessoa a disponibilizar os conteúdos, para haver mais diversidade de olhares perante as publicações. (Richardson, 2012)

1.6 Soluções Tecnológicas no mercado atual

1.6.1 Áudio-guias

Recuamos a 1952, quando os áudio-guias foram adoptados pelos museus, constituindo a primeira experiência de aplicação de tecnologias móveis ao discurso museológico. (Tallon, 2008) Introduziu-se assim uma outra dimensão, em que é possível ter acesso a conteúdos relativos às obras que observamos, complementando a nossa visita. Nancy Proctor refere que os áudio-guias são, na verdade, a mais antiga forma de realidade aumentada,¹¹ pois permitem a sobreposição do que observamos ao conteúdo que ouvimos. (Proctor, 2011(a):7)

Porém, existem vários factores que podem fazer dos áudio-guias um problema para com a experiência museal. Os áudio-guias podem contribuir para que o visitante deambule pela exposição, com ideias pré-estabelecidas, organizadas pelos responsáveis do museu, estando somente adaptados ao percurso que o museu quer que os seus visitantes sigam, e disponibilizando apenas informação para certas obras, oferecendo poucas opções de escolha aos utilizadores. (Lord, 2007; Smith e Tinio, 2008)

Por um lado, os áudio-guias, permitem uma adaptação ao ritmo de cada visitante, e do que cada um quer ouvir, já que os ritmos são diferentes e a informação é disponibilizada individualmente; mas, por outro, pela presença dos auscultadores, contribuem para deslocar o visitante do espaço envolvente e impedirem a sua interação com os outros visitantes. (Gamon, 2008:48)

O preço dos áudio-guias é também uma barreira. Num estudo efetuado num museu, 79% dos visitantes que possuem leitores mp3 preferiam descarregar o conteúdo para o seu aparelho, do que alugar um aparelho no museu. (Samis, 2007:22)

No entanto, os áudio-guias são utilizados mundialmente em museus e, por isso, podemos concluir que são ainda uma mais valia para a experiência museal e que o factor abstração do espaço expositivo não faz deles menos valiosos. (Smith e Tinio,

¹¹ Conceito que será abordado mais a frente (ver pág. 34).

2008:66) E, por exemplo, no caso de pessoas com deficiência visual, o áudio-guia será sempre uma mais valia e dificilmente será considerado como desatualizado.

Os áudio-guias são, portanto, uma experiência pioneira, mas assistimos atualmente a uma grande mudança no conceito. Hoje, além dos guias áudio, dispomos de muitas outras possibilidades de divulgação de conteúdos, quer seja por texto, imagens, vídeo ou som. Contudo, a evolução dos guias multimédia ultrapassa essas possibilidades e, com a constante evolução tecnológica, houve uma certa libertação, relativamente aos aparelhos desenhados para esse propósito, através da adaptação dos conteúdos a aparelhos já existentes, como os *smartphones*, *tablets* e outros *gadgets* que suportam o novo conceito de guia museal em ascensão – as aplicações *mobile*.

Ted Forbes comenta que, desde o ano de 2008, tem havido um *boom* nas aplicações sobre museus e para museus, desenvolvidas para *smartphones*, e que estas aplicações tornam o museu “cool and modern”, fornecem informações aos visitantes, sem se tornarem intrusivas para com o espaço expositivo; são também uma boa ferramenta de marketing. (Forbes, 2011:18)

Os visitantes que possuem este tipo de dispositivos móveis, já os usam para tirar notas e fazer fotografias, relativamente a algumas obras em exposição, para pesquisa e reflexão futura ou até partilha, como já se referiu a propósito das redes sociais. (Walker, 2008:109)

Na mesma linha, Parry reflete que:

The presence of these devices (or, at least, visitors' increasing familiarity and routine experience with these devices) is altering the assumptions the museum makes about the potentials of visiting. Mobile media and handhelds – connected, locative, ambient, and personalized – have emerged as both agents and epitomes of the modern museum. (Parry, 2008:190)

Analisam-se, seguidamente, as diferentes aplicações existentes no mercado, direcionadas para complementar a visita ao museu.

Começamos por separar as aplicações (*apps*) em dois tipos, as *device-native* e as *web-based*.

As *device-native apps* são aquelas que se instalam diretamente no dispositivo móvel (*smartphone* ou *tablet*), e de que podemos fazer *download*, nas lojas dos diversos sistemas operativos (*OS*) como a *App Store* ou o *Market*.

As *web-based apps* funcionam num *web browser*. O *browser* é utilizado para navegar no *website* que está otimizado para esses dispositivos móveis e oferece a funcionalidade de *app*. (Forbes, 2011:18)

1.6.2 *Device-native apps*

As aplicações *device-native* têm de ser programadas consoante o seu sistema operativo; a mesma *app* pode ter de ser realizada 3 ou 4 vezes, consoante o número de *OS* para satisfazer o seu mercado. Além disso, muitas destas aplicações são pagas, ocupam muito espaço no dispositivo, são grandes consumidores de bateria e precisam de uma monitorização por parte do utilizador, para saber se é necessário descarregar eventuais atualizações. São dispendiosas e necessitam de uma equipa exterior ao museu, na maior parte dos casos, para as desenvolver.

Este tipo de aplicações pode incluir animações, vídeo e áudio, são criadas de raiz e, portanto, o seu desenho pode alcançar possibilidades infinitas, sem ter de seguir modelos pré-definidos como as *web-based*, que são mais limitadas nesse aspeto, ainda que a evolução da “linguagem” utilizada já tenha sido suficientemente desenvolvida para permitir também essas animações, mas com certas limitações. (Forbes, 2011) Em Portugal, podemos distinguir aplicações para museus, tais como: *Serralves*, *Fundação Calouste Gulbenkian*, *Centro Cultural de Belém*.¹² No resto do mundo distinguimos: *MOMA Museum of Modern Art*, *Hermitage*, *Guggenheim Bilbao*, *Mumok* e ainda *Museum Locator* e *Detour*.¹³ Este é o formato de aplicação mais comum, e mais utilizado nos dias de hoje, daí a quantidade de aplicações analisadas ser bastante superior a outras, de diferente foro.

¹² Seleccionadas para análise no final do capítulo.

¹³ Seleccionadas para análise no final do capítulo.

1.6.3 *Web-based apps*

As *web-based apps* permitem ser acedidas por vários dispositivos, através dos seus *browsers*. Cada vez mais estes são “desenhados” para suportar estas tecnologias; portanto, é cada vez mais fácil que o acesso através dos dispositivos ocorra sem problemas. Estas *apps* operam de forma semelhante a um *website* comum; a inserção de dados funciona da mesma forma, pelo que a adaptação dos funcionários dos museus à atualização destas aplicações será quase mínima.

Não ocupam espaço no dispositivo, são gratuitas, não se perde tempo em atualizações, como no caso das *device-native*, pois o processo é automático.

Podem ser adaptadas de *website* para *mobile*, são menos dispendiosas e demoram menos tempo a desenvolver. Ou seja, qualquer website pode ser criado, e posteriormente adaptado, de forma a que o seu “desenho” e conteúdos sejam dimensionados para o tamanho dos ecrãs dos dispositivos móveis que os acedem.

No entanto, as *web-based apps* necessitam sempre de conexão com a rede *wireless*, de preferência com o sinal máximo, para haver mais fluidez entre páginas. Se o museu não dispuser deste serviço em toda a sua área, torna-se mais complicado que o visitante o utilize, pois muitos preferem não usar a sua rede *3G* ou *4G*, paga na maior parte das vezes, e extremamente dispendiosa para visitantes estrangeiros que usem as suas redes *3G* ou *4G* taxadas.

Como este tipo de *app* funciona como um *website*, não é promovida nas lojas como as *web-based* em que se encontram as *apps*, por nome, tema, preferência, etc. Assim, o museu tem de se encarregar dessa promoção ou publicidade, para poder chegar ao seu público.

Este tipo de *app* funciona para todos os dispositivos que reúnam as condições de acesso *wi-fi*; o visitante pode utilizar o seu próprio *smartphone*, se for esse o caso, e não ter de alugar um dispositivo no interior do museu. (Forbes, 2011) Podemos distinguir as aplicações: *Primavera, Naguide*.¹⁴

¹⁴ Seleccionadas para análise no final do capítulo.

1.6.4 Aplicações AR

As aplicações AR¹⁵, realidade aumentada, permitem que quem as utilize tenha acesso a conteúdos virtuais em espaços físicos, através da sua câmara de dispositivo móvel e aplicativo para tal.

É possível criar uma camada invisível através de GPS, que se torna acessível quando a utilizamos. Podemos, por exemplo, colocar imagens ou mesmo animações, em espaços reais que só são visíveis através do nosso ecrã. Criamos uma nova dimensão espacial para invadir com projetos invisíveis. O museu pode, assim, alargar o seu espaço físico para o virtual. (Finkelstein, 2007)

Este tipo de aplicativos ainda estão em fase experimental, ainda têm algumas falhas como o enorme consumo de bateria, por exemplo, enquanto estamos ligados à aplicação, e algumas instabilidades de imagem.

No entanto, em relação às experiências de aprendizagem utilizando aplicativos, as *Ar* são umas das que permitem relacionarmo-nos com o ambiente que nos rodeia, sermos imersos pela tecnologia, mas também por tudo o que nos envolve, quer físico, quer digital.

Para aceder é necessário, claro, um leitor de códigos deste género, que se pode “descarregar” gratuitamente nas lojas virtuais de cada *OS*, câmara e *wi-fi* no dispositivo móvel. (Schavemaker, 2011) Podemos distinguir, em Portugal, as aplicações: *Serralves Ar*, *Qr Project Paper Clip*¹⁶. No resto do mundo distinguimos: *ArArt*¹⁷.

1.6.5 Jogos

Os jogos *online* são uma boa maneira de tornar apelativo o modelo de aprendizagem, além de que a participação e o envolvimento no jogo é uma maneira de assimilar a aprendizagem de forma implícita. (Edwards, 2007)

Os jogos fazem parte de 70% a 80% das aplicações “descarregadas” pelos utilizadores.¹⁸ Estudos realizados demonstram que a maior parte dos utilizadores que “descarregam” jogos são mulheres, entre os 18 e os 49 anos, sendo 47% a percentagem

¹⁵ São também *device-native*, mas desenhadas com uma diferente potencialidade.

¹⁶ Seleccionadas para análise no final do capítulo.

¹⁷ Seleccionada para análise no final do capítulo.

¹⁸ Por isso, podem também ser denominadas como *device-native*.

de homens 53% a de mulheres. Os jogos tornam-se assim uma janela para oferecer conteúdo relevante, por parte das instituições culturais. (Burton, 2011:55)

Não se sugere que os museus tenham de entrar em competição com os jogos de *playstation* e afins, nem com os seus gráficos e modelos de jogo mas, que se envolvam em projetos que recorram a modelos de aprendizagem interativos e criativos.

Além de ser também um processo de promoção do próprio museu, e de atingir públicos que, provavelmente, não se envolveriam noutros programas de aprendizagem e pesquisa da instituição.

Os jogos podem ser disponibilizados em diversas plataformas, nos *sites* das instituições culturais, no próprio museu, através de postos *touch screen*, ou mesmo numa aplicação de *download*. (Edwards, 2007:98)

Tendo em conta que um bom jogo tem de ser desafiante, tem de despertar curiosidade, tem de proporcionar algo de fantástico e facultar ao jogador o controlo das suas ações, no entanto, não pode esquecer-se que o jogo é um complemento de visita e não um motivo para visitar o museu, e que o jogo tem de integrar-se nos objetivos da instituição. (Edwards, 2007)

Finalizando,

Whatever the form, games have much to offer informal learning organizations. Games create a sustained learning experience that challenge players, inspires curiosity and engages the imagination. And they are enormously popular with youth and young adults, rivaling movies and television. The audience is there. The tools are available. The content is waiting. (Edwards, 2007)

Podemos distinguir os jogos: *Tate Trumps e Race Vs Time*.¹⁹

1.6.6 *Qr-Codes*

O *Qr-Code*, traduzido como “código de resposta rápida”, foi criado no Japão, em 1994, por uma empresa de indústria automóvel.

É semelhante a um código de barras, mas permite armazenar uma maior quantidade de informação encriptada, em texto ou imagem e, dentro do texto, pode

¹⁹ Seleccionadas para análise no final do capítulo.

ainda armazenar hiperligações que permitem o acesso a *websites* ou *webpages* que nos podem direcionar para um vídeo, ou para fazer um *download* de uma aplicação móvel, por exemplo. (Silva, 2012)

Existem inúmeros *websites* geradores de *Qr-Codes*, onde qualquer indivíduo pode gerar um código que encripta a informação que desejar; depois, é apenas necessário ter um aparelho de leitura, como o *smartphone* e o *tablet*, ter uma aplicação *device-native*, que, pela ligação à câmara do mesmo dispositivo móvel e ligação *wi-fi*, seja capaz de proceder à sua identificação e posterior descodificação.

Erik Lassche compara os *QR-Codes* a uma *digitalização do mundo*, e ainda que, *com smartphones, o acesso desta camada digital está sempre connosco e pode ser ativada em qualquer momento.* (apud Lima, 2012:37)

Billings refere que o *Qr-Code* é um meio de unir o mundo real ao mundo virtual, em que o conteúdo que queremos divulgar, normalmente associado a algo material, o retira da sua materialidade e passa a integrá-lo numa nova dimensão virtual. Assim, refere que os museus devem sentir interesse por esta tecnologia, pois poderá criar novas dimensões às sua coleções, podendo criar exposições invisíveis, através da realidade aumentada, como se referiu anteriormente – o código é apenas um meio de acesso ao conteúdo. (Billings, 2011) É também vantajoso o facto de o utilizador poder armazenar no seu dispositivo móvel os vários códigos, já descodificados, para uma pesquisa que queira efetuar futuramente. (Lord, 2007)

O sócio fundador, André Dias, da *E-Force Agency*, comenta que *o número de utilização de smarthphones com ligação à internet – tendência world wide – e a crescente familiarização com os QR Codes farão certamente com que o número de interações continue a crescer.* (apud. Lima, 2012:33) Erik Lassche, *Grand Union*, refere que estas tecnologias em ascensão são normalmente adotadas pelos jovens que sentem uma maior curiosidade e atração pelos novos meios digitais que vão surgido. (Lima, 2012:33)

No entanto, existem alguns factores que podem ser obstáculos à boa aplicação e funcionamento deste códigos. O primeiro é o facto dos dispositivos que permitem a leitura não integrarem as aplicações necessárias para a descodificação, sendo necessário que quem pretenda ler estes códigos tenha de fazer o *download* prévio dessas aplicações. (Silva, 2012; Lima, 2012)

Claro que o conteúdo disponibilizado tem de ser relevante, justificando o encriptamento da mensagem, já que esta tecnologia, como qualquer outra, se não for usada corretamente não terá impacto significativo.

Outros problemas identificados na leitura destes códigos são a dimensão e o posicionamento. Com efeito, a dimensão não deve ser muito reduzida, pois pode dificultar a leitura; o seu posicionamento no espaço material tem de considerar que a sombra, os reflexos, a baixa luminosidade também dificultam a leitura. (Billings, 2011)

Ainda existe uma grande parte da população que não consegue identificar estes códigos, mas quanto mais os disponibilizarmos, mais se começará a interagir com eles e a expandir as suas potencialidades.

1.7 Condições para criar um aplicativo móvel

As tecnologias, quaisquer que elas sejam, não resolvem problemas intrínsecos ao museu, pelo que devem ser programadas para satisfazer as necessidades deste e não para serem elas próprias objeto de interesse.

Uma aplicação bem conseguida é aquela em que nos abstraímos da tecnologia que estamos a utilizar e nos focamos só no conteúdo; por isso, a sua programação deve decorrer de um trabalho de equipa entre o curador, o designer e o programador. (Thomas e Mintz, 1998)

Segundo Steve Ringle, há factores a ter previamente em conta, quando queremos introduzir novas tecnologias nos museus, factores que se transcrevem a seguir.

“O custo – O museu dispõe de fundos monetários para adquirir essas tecnologias? Tem maneira de fazer a sua manutenção?

A necessidade – O museu necessita dessas novas tecnologias? Qual o grau de necessidade?

Procura – É necessário para o funcionamento interno do museu? Há um acordo na instalação desta nova tecnologia?

Esfera de ação – O museu tem pessoal, tempo, espaço e equipamento para acolher o projeto?

Complexidade – Os funcionários do museu têm competências para levar o projeto a cabo? Qual o grau de dificuldade? Demora a instalar o hardware e a dominar a o software?

Manutenção – Quais os custos a longo prazo? É preciso formar os funcionários? É necessária a manutenção? Quem se encarrega?

Imagem – Que imagem quer o museu projetar? O museu é visto como inovador? O museu tem um papel ativo na comunidade? Essa tecnologia pode ser adaptada para outros museus ou instituições?

Disponibilidade – Essa tecnologia já está desenvolvida e pronta a instalar e usar? Como aplicá-la?

Maturidade – A tecnologia que se quer utilizar já está suficientemente desenvolvida? Pode ter *bugs*? Há algum apoio *online*?

Transição – A tecnologia que queremos instalar vai substituir uma outra pré-existente? Em caso afirmativo, como se faz a transição?

Oportunidade – É o *timing* certo para a instalação desta tecnologia? Há alguma promoção?” (*apud*. Spinazze, 2007)

Além destes factores, que têm que ver com aspetos exteriores à tecnologia, mas que devemos ter em conta, de modo a levantar todas as questões antes de começar a desenvolver os projetos, podemos também distinguir a opinião de Berverly Serrel e Britt Raphling, que referem outros factores de ordem intrínseca a ter em atenção. Referem que é reduzida a percentagem de visitantes que realmente aderem à utilização e à experimentação dos meios tecnológicos aplicados dentro da exposição, cerca de 30%. Assim, os passos seguintes são preponderantes para o sucesso da sua aplicação.

O que queremos transmitir deve corresponder ao período máximo de atenção do nosso visitante, que é cerca de trinta segundos. No entanto, penso que dependerá do interesse de cada um, estar mais ou menos tempo a interagir com a tecnologia.

Cada página deve ser lida em menos de dez segundos. Claro que dependerá do conteúdo da informação disponibilizada, sendo esta cativante ou não.

A aplicação deve ser intuitiva na sua usabilidade, o tempo de resposta entre páginas deve ser mínimo.

O visitante deve poder controlar como navegar dentro da aplicação, e não seguir uma ordem predeterminada. Deve haver uma página de índice que revela as potencialidades e os diferentes graus de informação que nos são disponibilizados. O utilizador sabe assim, inicialmente, o que a aplicação permite “fazer”.

A linguagem utilizada deve ser de fácil compreensão, essencialmente em pequenas frases e tentando evitar o uso de termos técnicos. Devem ser utilizadas fontes legíveis, livres de sombreamento ou de itálico, evitando grandes contrastes de letra e fundo.

Os visitantes estão interessados em saber como usar a tecnologia e o que ela permite fazer. Se o conteúdo for contagiante, são cativados pela informação disponibilizada.

Não podemos, também, esquecer-nos das crianças entre os dez e doze anos; tem de haver na aplicação alguma coisa interativa para fazerem. Se desenharmos a pensar neles, então, em princípio, será acessível a todos. (*apud.* Durbin, 1996:137)

Também Morrissey e Worts sugerem várias estratégias para a melhor aplicação das novas tecnologias. Indicam-se seguidamente algumas, relacionadas como projeto apresentado no capítulo seguinte, bem como para todos os projetos do mesmo foro.

Estratégias:

“Trazer as vivências e experiências anteriores do visitante para o processo interpretativo.

Envolver o Público não só como consumidor, mas também como criador e participante.

Ligar pessoas a pessoas.

Ligar pessoas a recursos (outros sites, outros campos, sugestões).

Fazer com que os visitantes possam fazer escolhas, tomar decisões e fazer avaliações diversas.

Fornecer informação relevante (plantas, pesquisa em casa, imagens, informação sobre a coleção).” (Thomas e Mintz, 1998:157)

Tendo em conta que apenas 30% do público que queremos atingir pagará por uma experiência deste género, é importante, ao avançarmos com um projeto desta magnitude, verificar se os custos da criação destas *apps* têm de ter retorno. Quando conseguimos minimizar os custos para o público, tanto quanto possível, é conveniente tornar os aplicativos livres de custos adicionais. Quanto maior o público alvo atingido, melhor.

Fácil é de entender que os aplicativos gratuitos têm muito mais adesão do que os pagos. Sabendo que o seu desenvolvimento custa dinheiro à instituição, e bastante tempo a uma equipa de investigação, para tornar o conteúdo o mais completo possível e mais proveitoso para o seu público, antes de se iniciar o projeto, devem ser tidos em conta todos os aspetos, para garantir o seu sucesso. (Rodley, 2011:29)

Deve também ser realizada toda investigação possível antes de começar o projeto: consultar o que já existe, como funciona, qual a facilidade de acesso e compreensão da sua utilização.

Num mercado emergente deste tipo, em que estão sempre a surgir novos aplicativos e cada vez mais completos, o importante é perceber rapidamente aquilo de que a instituição necessita, como o quer desenhar, o que quer incluir e desenvolvê-la. A preocupação com pormenores só deve surgir depois de lançada a aplicação, porque em qualquer momento se podem fazer atualizações, e a qualquer momento a nossa ideia pode ser ultrapassada por outra, se estivermos à espera de criar o melhor aplicativo possível.

Como refere Ted Forbes, *Do it now. Do what you can. Do it better tomorrow.* (apud. Rodley, 2011)

É com esta premissa que devemos desenvolver os nossos projetos.

Podemos considerar que os vários aplicativos que existem no mercado nos podem proporcionar dois tipos de experiências: um, em que estamos absorvidos pela aplicação, e outro, em que ela serve como complemento ao que estamos a observar. Neste caso, a atenção é distribuída entre dispositivo e espaço museológico, permitindo-nos fazer associações e relacionar peças, observar pormenores. No máximo, funciona só como áudio, uma espécie de sobreposição de camadas, a auditiva relativamente à física. Enquanto que as de outro tipo, como jogos ou vídeo, nos fazem concentrar a atenção na própria tecnologia. Não obstante, estas *apps* podem ser bastante vantajosas para o modelo de aprendizagem; os jogos, por exemplo, promovem a interação e são capazes de tornar mais satisfatória a mensagem que o museu quer transmitir. Presentemente existem várias *apps* que combinam estas duas experiências. (Rodley, 2011)

Prevê-se que nos próximos anos ainda haja uma multiplicidade de dispositivos ao dispor do visitante, mas o ótimo seria reuni-los num só aparelho, que o visitante transporte, como o *smartphone*. Esta situação dispensaria os custos desses aparelhos e a

sua atualização para a instituição. No entanto, toda a atualização de software e compatibilidade para a integração destes dispositivos pode ser demorada. (Filipinni-Fantoni, 2008)

1.8 Soluções Tecnológicas - Exemplos

Analisam-se e comentam-se seguidamente alguns exemplos de novas tecnologias existentes no mercado com virtualidades museológicas.

Google Art

Lançado em Fevereiro de 2011, com a presença de 17 coleções europeias e americanas, hoje conta com acesso ao acervo de mais de 180 coleções.²⁰

É uma plataforma que se preocupa não só com o conteúdo disponibilizado, mas também com o seu contexto. Não é só a quantidade de imagens disponibilizadas que é importante, mas a sua qualidade.

Um dos factores mais significativos desta nova plataforma é o facto de, na imagem de qualquer obra disponibilizada, o utilizador ter a possibilidade de fazer *zoom* e ver pormenores a que nunca teria acesso numa exposição presencial, devido por exemplo, à distância de segurança que nos afasta das obras, ou mesmo porque o nosso olho não é capaz de ler tanta minúcia.

Este projeto faz com que o utilizador possa observar as obras de forma mais demorada e pormenorizada, analisando-as quando quer, como quer e onde quer. (Proctor, 2011d:215) Nesta plataforma, o visitante pode “passear” pelo interior dos museus disponibilizados, ir analisando as obras a seu gosto, e ver vídeos educativos, sem ter de se preocupar com grandes enchentes.²¹

O *site* tem como principal foco as obras, pelo que o seu *design* é discreto e não retira a atenção do objetivo principal. Tem vários marcadores, e o visitante pode ligar-se

²⁰ O número de museus incluídos tem que ver com os seus direitos de *copyright*, tal como os direitos das suas obras, e toda a burocracia que é necessário considerar para adquirir tais direitos, para além de ser um processo demorado, o de efetuar a investigação e passagem para *museum view*.

²¹ No entanto, esta visita virtual pode ser muito compensatória mas não funciona como substituição da experiência museal *in-loco*, além de que tem o problema do reposicionamento e rotatividade de exposições, que terá de ser atualizado, a cada mudança significativa.

com a sua conta de *gmail*, visto que está associado à *Google*, e criar a sua própria galeria. Temos a possibilidade de fazer a nossa pesquisa, por museu, por artista, por peça, ou mesmo por localização geográfica.

Uma vez escolhida a coleção que pretendemos observar, somos direcionados para uma galeria de imagens referentes às peças em foco da mesma coleção, desde pintura e escultura, passando pela instalação e fotografia.

Relativamente ao conteúdo, encontramos ao nosso dispor informação em vídeo e texto sobre cada obra, relativos ao seu período, ao artista, e à análise da obra em questão.

Podemos ainda partilhar o que estamos a visualizar, nas redes sociais como o *Google+*, *Twitter* e *Facebook*.

Aplicações *Mobile*: Portuguesas

Serralves

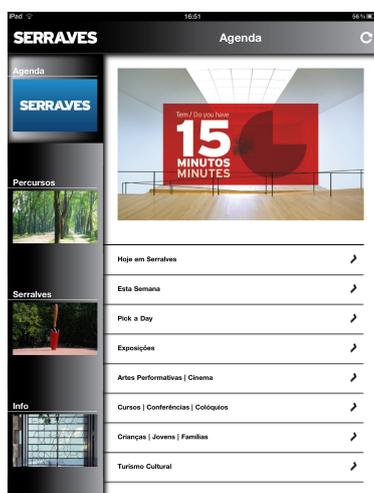


Fig.1 – Página inicial da *app Serralves*.

É uma *device-native app*, gratuita, de que podemos fazer *download* nas lojas dos respetivos *OS*; necessitamos de *wireless* para o seu funcionamento.

A aplicação da Fundação Serralves tem início com uma animação de uma seleção de três imagens da Fundação e apresenta-se com uma página inicial, dividida em quatro separadores laterais.

“Agenda” – Permite saber quais os acontecimentos a decorrer na Fundação. Informações sobre: Exposições que estejam a decorrer, Artes Performativas/Cinema, Cursos/Conferências/Colóquios, programas para a família e turismo.

“Percursos” – Acesso a informações detalhadas por áreas, relativas ao Museu e à Casa. Além disso, temos opção de várias sugestões de percursos, consoante o tempo de que dispomos: 60 min. Jardins e Casa; 90 min. Jardim, Casa e Matas e, ainda, um percurso recomendado para pessoas com mobilidade reduzida. Nestes separadores de percursos, somos direcionados para um mapa que ainda nos oferece a possibilidade de obter informações sobre cada uma das paragens do percurso selecionado.

“Serralves” – Contendo outros separadores como:

“O que somos” – Informações sobre a Fundação, a História da Fundação, Fundadores, Fundadores Patrono, Mecenas e Patrocinadores, Apoio e Parceiros.

“Apoie Serralves” – Informações sobre como juntar-se aos amigos da coleção, aos amigos da Fundação, fazer donativos ou, ainda, voluntariado.

“Museu” – Apresentação sobre o museu, informações sobre as exposições, sobre a arquitetura, sobre a coleção e pontos de interesse. Na coleção, podemos ter acesso a uma lista, por ordem alfabética, dos artistas que figuram na coleção de Serralves, conhecer as suas biografias, as obras que os representam e as respetivas legendas.

Por fim, ainda temos acesso a informações ou descrições relativas ao auditório, à biblioteca (que contém outro separador com as edições de Serralves, publicações de artistas, acervo Carlos Alberto Cabral, arquivo fotográfico e coleções documentais), a Casa (história, arquitetura e pontos de interesse), o Parque (história e percursos).

“Info” – Contendo outros separadores como:

“Como Chegar” – Com referência a vários meios de transporte; Horário e Tarifário – consoante a altura do ano e algumas promoções;

“Visita e Infos Úteis” – às exposições, ao Museu e Parque e Visitas em Família;

“Onde Comer” – Restaurante, Casa de Chá e bar; Loja de Serralves – descrição e horário;

“Livraria” – descrição e horário;

“FAQ” – respostas a perguntas frequentes; Acerca de – informações sobre a aplicação.

Considero que esta aplicação funciona como forma de promoção da Fundação, na medida que inclui variadíssimas descrições dos diversos espaços interiores e exteriores da mesma, e promove a sua agenda cultural.

É interessante que certas páginas da aplicação permitem a partilha do seu conteúdo nas redes sociais, como o *facebook* e o *twitter*, e ainda enviar conteúdo para o nosso *e-mail*.

Não penso que sirva como complemento durante a visita às exposições, na medida em que, no que respeita à informação disponível sobre as peças, é muito reduzida, não dispondo de informações biográficas de alguns dos artistas. No entanto, presumo que esta informação seja atualizada brevemente.

A aplicação pode motivar a visita à Fundação e é uma boa fonte de pesquisa de informação pormenorizada, para quem o desejar. Será também boa para pesquisar nos intervalos de visita e, aí, servirá de complemento para uma visita global, e não direcionada unicamente para as exposições.

O modo de utilização é intuitivo, mas penso que terá alguma informação em excesso e, por vezes, existem conteúdos que se repetem.

É curioso esta aplicação ter sido desenvolvida pela empresa portuguesa *M-Insight Technologies*, responsável também pelo desenvolvimento das aplicações da Fundação Calouste Gulbenkian e do Centro Cultural de Belém, que irei analisar seguidamente.

Serralves Ar



Fig.2 – Página *Ar Experience*.

É uma aplicação *Ar* (realidade aumentada) gratuita, que necessita de wireless para o seu funcionamento, e que foi desenvolvida pela empresa portuguesa *Up Digital*.

Esta aplicação, mesmo sendo *Ar*, pode ser considerada *device native* porque tem de ser “descarregada” através das lojas de *OS* correspondentes para o efeito.

A aplicação integra um leitor de *Ar*, pelo que o utilizador não terá de descarregar outra aplicação para poder ter acesso ao seu conteúdo.

Inicia com uma página que dispõe de cinco separadores.

O primeiro separador, “Ar Experience”, abre um leitor de *Ar* que permite aceder à experiência interativa. Dentro do leitor existem dois botões: “mapa” – mostrando o local onde estão dispostos os códigos de acesso – e “info” – que explica como se deve proceder para aceder ao conteúdo *Ar*. Através do nosso leitor, ao apontar para as fachadas da Casa de Serralves podemos observar uma série de palavras gravadas na camada digital.

O segundo separador, “Projeto”, explica para que serve a aplicação e como foi criada, passando a citar-se, para melhor compreendermos o propósito do projeto.

“Com base num trabalho de recolha de expressões comunicativas no espaço público com carácter espontâneo e/ou naïf e/ou subversivo, efectuado ao longo do tempo pelo artista João Paulo Feliciano, foi elaborada uma seleção de inscrições – placas, tabuletas – a serem “inscritas” na Casa de Serralves através da tecnologia de “realidade aumentada”. Esta recontextualização, apesar de virtual, confere um novo carácter às intervenções gráficas: subversivo por um lado, mas não isento de humor e sentido lúdico”.

O terceiro separador, “Artista”, integra uma biografia de João Paulo Feliciano, o autor deste projeto.

O quarto separador, “Espaço”, descreve a Casa de Serralves, local onde está instalado o projeto, a nível histórico e arquitectónico.

Por último, o separador “Movimento”, descreve o projeto desenvolvido pela *Samsung*, que apoiou este projeto.

Considero esta aplicação muito bem desenvolvida e estruturada, sendo um projeto muito interessante e inovador. A informação fornecida é direta e concisa, tem poucos

menus, o que simplifica o modelo de utilização. Está também claramente explicitado o modo de receber a experiência *Ar*.

O único problema decorre do facto de ser uma aplicação com um programa que ainda está a ser aperfeiçoado. Assim, quando se inicia a experiência com o leitor de *Ar*, com acesso à câmara do dispositivo, ocorre um consumo muito elevado de bateria, pelo que esta pode ficar descarregada, podendo interromper a experiência.

Fundação Calouste Gulbenkian



Fig.3 – Página inicial da *app Gulbenkian*.

É uma *device-native app* gratuita, de que podemos fazer *download* nas lojas dos respetivos *OS*; necessitamos de *wireless* para o seu funcionamento.

A aplicação da Fundação Calouste Gulbenkian inicia-se com uma animação contendo uma imagem identificativa da aplicação e, seguidamente, apresenta uma página inicial com uma barra colocada na parte inferior da mesma, dividida em quatro separadores que se indicam.

“Hoje” – Insere uma lista dos eventos e acontecimentos a decorrer diariamente, com uma breve descrição de cada um, contendo a descrição dos mesmos, informações de horário e contactos.

“Cartaz” – Inclui eventos que irão decorrer futuramente, divididos por categorias – concertos, eventos, exposições, atividades educativas – também eles com uma breve descrição do acontecimento, horário e contacto.

“Notícias” – Contém informação atualizada sobre críticas, informações sobre mudanças de datas, hora ou cancelamentos de eventos, novas exposições que serão apresentadas na Fundação, etc.

“Infos Úteis” – Inclui horários e informações de acesso aos locais, como a própria Fundação, o Museu Gulbenkian, o Centro de Arte Moderna, a biblioteca de arte, a livraria e, por fim, a bilheteira.

Parece-me ser uma aplicação bem estruturada, com toda a informação necessária para conhecimento da Fundação. Centra-se mais na programação da Fundação do que propriamente na apresentação das suas coleções.

Tem o problema de necessitar de *wireless*, e mesmo tendo sido “descarregada” previamente, pode tornar mais complicada a tarefa para o utilizador, na medida em que terá de optar por usar a sua própria rede, no caso de não haver uma rede gratuita, disponível no local de aceso.

No entanto, penso ser uma aplicação equilibrada e com conteúdo que satisfaz as necessidades dos seus visitantes, quer à priori quer à posteriori.

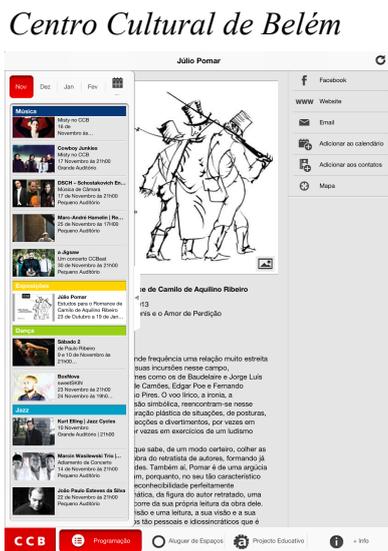


Fig.4 – Página inicial da app CCB.

É também uma *device native app* e, como tal, o modo de aquisição é sempre o mesmo. É uma aplicação simples, gratuita, e que necessita de *wireless* para o seu bom funcionamento, dividida por quatro separadores, colocados numa barra, na parte inferior

da página, onde, do lado esquerdo, se encontra a sigla do Centro Cultural, como forma de identificar o aplicativo.

Os separadores dividem-se em:

“Programação” – Organizado por mês e categoria; festivais, música, exposições, dança, jazz. Cada evento tem uma página própria com uma descrição do mesmo, horário e outras informações pertinentes, como o espaço onde decorre, duração, preço, etc.

“Aluguer de espaços” – Dividido em: Salas, com descrição do espaço, dimensões e capacidade; e Serviços, descrevendo os serviços disponíveis para eventos que se pretenda realizar nos espaços, tudo mediante um orçamento que pode fazer-se diretamente na página da aplicação.

“Projeto Educativo” – Dividido em: Atividades, consoante o seu mês e por categoria: exposições, espetáculos, oficinas e mercadinhos, incluindo uma descrição da atividade, informações gerais de datas, preços, espaço, contactos. Aniversários, descrevendo as atividades disponíveis; e Informação, com preçário, inscrição, bilheteira, reservas e localização.

“+Info” – Inclui informação sobre horários, bilheteira, descontos, amigo do CCB, sala de leitura, restaurantes, sobre o CCB (descrevendo a sua missão, história, contactos dos vários sectores do CCB, bem como os seus responsáveis), como chegar.

Permite ainda partilhar informação no *facebook*, aceder ao *site* do Centro Cultural e encontrá-lo no mapa.

Esta é uma aplicação de que se pode ter maior proveito num ecrã direcionado horizontalmente, pelo sub menu lateral, que fica “escondido” quando se posiciona verticalmente o dispositivo.

Tem alguma informação que poderia ser agrupada e posicionada de forma diferente, como a informação relativa ao Centro Cultural, que poderia estar presente de uma forma mais destacada ou, por exemplo, agrupar o separador música com o separador jazz.

Eventualmente, seria pertinente mostrar alguma informação sobre a coleção Berardo, visto que se encontra exposta nas salas do Centro Cultural.

Aplicações *Mobile*: Estrangeiras

MoMA Museum of Modern Art

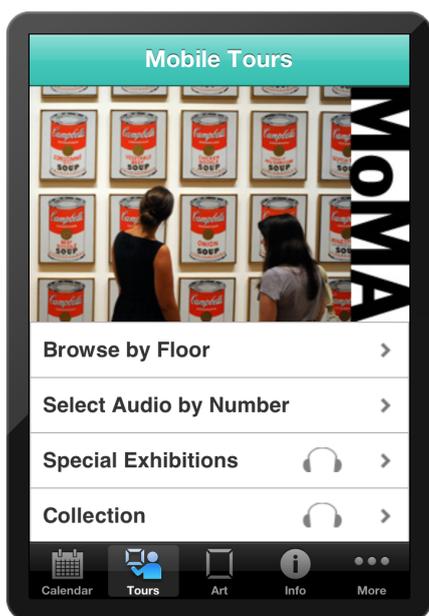


Fig.5 – Página *Tours* da app *MoMA*.

Moma é uma *device native app*, gratuita, “descarregável”, e que necessita de conexão *wi-fi*. É bastante complexa, está dividida da seguinte forma:

“*Calendar*” – Apresenta informações relativas à programação no MoMA, exposições correntes e futuras, bilheteira *online*, exibições cinematográficas e programa para os seus diferentes públicos (adultos, académicos, estudantes, professores, famílias, entre outros).

“*Tours*” – Permite usufruir da experiência de áudio-guia, através da inserção de um código específico colocado junto às obras disponíveis para leitura. Estão disponíveis comentários de curadores, artistas, críticos e conservadores. Existe ainda o modelo de visita áudio para crianças, utilizando uma linguagem mais coloquial e com observações mais direcionadas para este público. Por fim, o modelo de visita áudio, para invisuais e pessoas com baixa visão.

“*Art*” – tal como em “*Tours*”, proporciona o acesso a descrições das peças, selecionadas através da inserção de um código. Permite a pesquisa por artista, por ano e por categoria – arquitetura e design, desenho, filme, media e artes performativas, pintura e escultura, fotografia, ilustração – ainda por tema ou termo artístico, com

identificação do mesmo e sugestão de obras e artistas com ele relacionados; inclui também referências bibliográficas.

“*Info*” – Onde se fornecem diversas informações: horário, localização e direções, compra de bilhetes, planta, restaurante e café, loja (podendo ser direcionado para a loja *online*), visita familiar, tornar-se membro, contacto (também redirecionando o visitante para as redes sociais onde o MoMA se integra).

“*More*” – Possibilita partilhar fotografias com o museu, pode ouvir-se música que a aplicação disponibiliza, enquanto se caminha pelo museu, e ter acesso aos seus podcasts, áudio e vídeo.

Esta aplicação foi desenvolvida por colaboração entre o MoMA, a *Digital Media Department* e a *Sastry Appajosyula of Rendermonkey*.

É uma aplicação extremamente completa, em que cada separador está identificado por uma cor diferente, facilitando ao utilizador a identificação visual de cada campo. Está muito bem organizada, bem dividida e muito direcionada para a coleção, bem como para as visitas áudio. Interessantíssimos o áudio para invisuais e o áudio para crianças. O primeiro, explicitando a técnica, as dimensões, descrevendo as cores e formas, proporcionando uma imagem geral da obra. Depois, a partir de um ponto específico é descrita a totalidade da obra, em pormenor. O segundo, recorrendo a sons para exemplificar as ações representadas nas obras. A linguagem é simplificada e direcionada para este público, recorrendo a referências sensoriais, e jogando com perguntas, de forma a criar diálogo. Outro dos pontos fortes desta aplicação é o facto de incluir várias sugestões de observação do museu, para acompanhantes de crianças e a sugestão de atividades pós visita.

Ex: *you can ask your children to name the colors, describe the texture, or list the materials that the artista used. You might play “I spy” to identify shapes, colors and objects. Another idea: bring a few squares of different color sor shapes with you, and try to mach them with those i different works of art.*

Hermitage

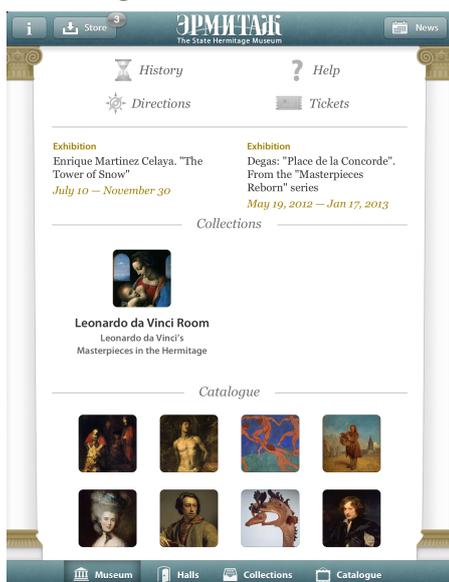


Fig.6 – Página Inicial da *app Hermitage*.

Device native app, podendo fazer-se o *download* através da *Appstore*. Necessita de *wireless*; foi desenvolvida pela *G&G Dynamics* e o projeto desenvolvido entre o *Museu Hermitage* e o *Museu On Line*.

A aplicação divide-se em quatro separadores.

O primeiro, intitulado “*Museum*”, permite o acesso a informação como: a história do museu e das suas salas, notícias referentes a eventos que irão decorrer no museu, loja *online*, descrição das exposições patentes no museu e ainda aceder a dois outros campos existentes na aplicação.

O segundo, “*Halls*”, como o próprio nome indica, apresenta um mapa do museu, indicando o número das salas e ordenando-as por cores, segundo a sua distinção. Podemos ainda saber onde se encontram os acessos para pessoas com mobilidade reduzida e obter informação da bilheteira, loja etc.

O terceiro, “*Collections*”, referencia a coleção *Leonardo da Vinci* no Hermitage, mas o utilizador poderá aumentar o número de coleções, consoante as compras na loja *online* do museu. A loja *online* amplifica os campos da aplicação e enriquece-a; neste caso, aumentando os campos de pesquisa da coleção do Hermitage.

Por último, “*Catalogue*”, dividido por pintura e desenho, escultura, mecanismos, armas, mobiliário e carruagens, cerâmica e porcelana, artes decorativas, joalheria, têxtil,

numismática, traje, arqueologia. No conjunto, integra 93 obras, incluindo uma legenda da mesma e uma descrição.

Embora seja interessante, considero esta *app* um pouco confusa. A forma de dispor a informação em caixas, em vez de a incluir em novas páginas, pode parecer um pouco menos limpa. Relativamente ao design estrutural, verifica-se que apresenta demasiada informação na página inicial e pouca nas outras páginas. Tenho também dificuldade em entender a loja da aplicação, pois os seus produtos são fulcrais para a aplicação mas, no entanto, é preciso pagar para lhes poder aceder, como é o caso da visita virtual ao museu, com descrições dos espaços, custando 3.59€. Dependendo de quem a utiliza, este modelo pode ou não ser vantajoso.

Guggenheim Bilbao

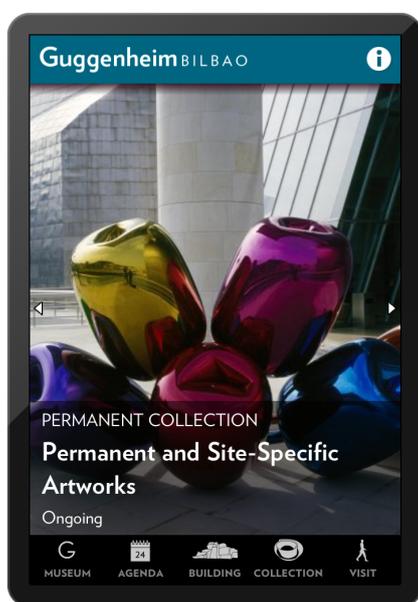


Fig.7 – Página Inicial da *app* Guggenheim.

É uma *device-native app* gratuita, de que podemos fazer *download* nas lojas dos respetivos *OS*; necessita de *wireless* para o seu funcionamento. Foi criada pela *TF Editores* e o Museu Guggenheim Bilbao, e produzida pela *TF Interactiva*.

Inicia-se com os créditos da aplicação, a que se segue uma imagem panorâmica do exterior do museu. Uma vez na página inicial, é-nos apresentada uma sequência de imagens, relativas ao separador “*Agenda*”, e com possibilidade aceder a cada um dos

seus conteúdos. Existe um botão de “informação”, explicitando como utilizar a aplicação, quer por texto quer em vídeo. Existe uma barra na parte inferior, com 5 separadores.

“*Museum*” – onde temos acesso a uma descrição cronológica, desde o seu planeamento até à atualidade; podemos ter acesso à *Guggenheim network*, onde somos direcionados para os *websites* dos seus diversos museus, acesso à planta interior e exterior do Guggenheim Bilbao, contactar com o museu através das redes sociais e promover a aplicação. Por fim, temos ainda acesso aos conteúdos que mais suscitaram interesse aos utilizadores.

“*Agenda*” – onde podemos ter acesso a uma descrição e horário, quer seja referente às exposições permanentes, às temporárias, ou a atividades.

“*Building*” – descrevendo as origens do museu, a sua construção, o seu interior e exterior, e informação biográfica do Arquiteto, Frank O. Gehry.

“*Collection*” – podendo aceder às obras da coleção, quer por nome quer por data. Depois de escolhida a peça, podemos ler a sua descrição, ter acesso a uma áudio descrição e ainda à biografia do artista, bem como a uma reprodução fotográfica de casa obra.

“*Visit*” – que contém informações gerais como horário, localização, visitas guiadas, serviços, acessibilidade, restaurante, loja, podendo ainda ser adquiridos bilhetes para as exposições, a partir da aplicação; bem como percursos, onde podemos recolher sugestões sobre o que visitar, consoante os nossos objetivos, quer seja uma visita rápida, quer seja só direcionada para as exposições temporárias ou só para a arquitetura.

Esta aplicação está extremamente bem concebida, a informação disponibilizada é concisa e clara. A utilização de cronologias facilita imenso a leitura e a compreensão da informação transmitida. Também é interessante, ao longo da visita, poder partilhar o seu conteúdo nas redes sociais. Podemos também construir a nossa própria visita, guardando o que consideramos mais interessante e podendo ter acesso a esse conteúdo, alojado num submenu denominado *my visit*. Ainda uma característica importante é o facto de estar quase sempre presente um botão que permite aumentar a fonte da letra até três vezes mais, facilitando a leitura a pessoas com problemas de baixa visão.

O único ponto menos forte, mas que é externo ao museu, é o facto de os *websites* para que redireciona, no caso do *Guggenheim Network*, não estarem preparados para *mobile*. No entanto, o *website* de Bilbao está preparado para *mobile*.

Mumok

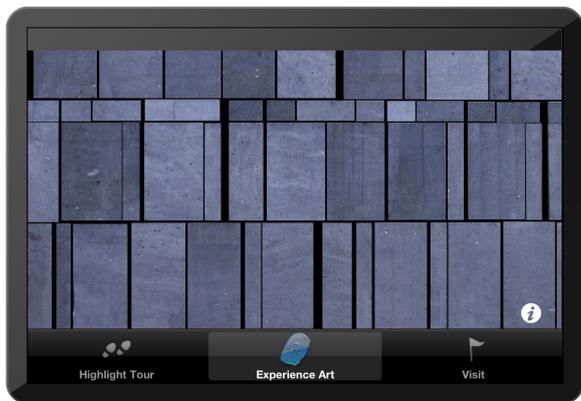


Fig.8 – Página *Experience Art* da app *Mumok*.

É uma aplicação *device native*, do Museu de Arte Moderna de Viena, produzida pela própria instituição, gratuita, podendo ser descarregada através da *Appstore*. Penso que ainda não está desenvolvida para os outros sistemas operativos.

Está dividida em apenas três separadores.

“*Highlight Tour*” – salientando 11 obras da coleção, permite o acesso a uma reprodução fotográfica e a uma descrição áudio das mesmas.

“*Experience Art*” – é uma parte interativa da aplicação que mimetiza o projeto de Herbert Gollini e Helmut Wolfguber. Tirando partido da arquitetura do museu e dos seus materiais, permite criar sons diversos e construir uma melodia.²²

“*Mumok*” – incluindo informações de eventos futuros, bilheteira e horário, direções e mapa, *Twitter* e *Facebook* e, por fim, informação sobre o desenvolvimento da aplicação.

²² Vídeo que demonstra a atividade dos artistas [on-line]:

http://www.youtube.com/watch?v=QUHek8UFYu4&feature=player_embedded

É uma aplicação extremamente simples, que salienta algumas peças do museu, o que pode suscitar o interesse de quem fez *download* da *app*, para o ir visitar futuramente, de forma a poder ver o resto da coleção. Serve também de áudio-guia para essas peças disponibilizadas. A informação sobre o museu é extremamente sucinta, mas poderá ser ampliada através do recurso ao *website* do museu. Por fim, a parte interativa da aplicação é muito engraçada e faz nos sentir envolvidos no projeto dos dois artistas.

Qr e Ar

Qr Project Paper Clip

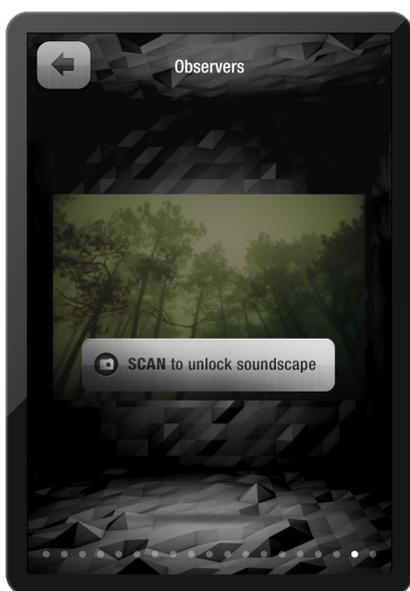


Fig.9 – Página exemplo do projeto *Paper Clip*.

É uma aplicação disponível para *download* gratuito, na *Appstore*; necessita de *wi-fi* para decodificar os códigos de acesso à experiência. A *app* baseia-se numa exposição de fotografia, constituída por 16 fotografias, que se estreou em fevereiro de 2012, no Centro das Artes Casa das Mudas, na ilha da Madeira.

A exposição e aplicação, são um projeto bastante interessante de Nuno Serrão, ligando a fotografia a um ambiente sonoro que nos transporta além da materialidade.

Esta é uma aplicação para ser utilizada *in-loco*, pois só faria sentido utilizá-la enquanto observamos as fotografias na sua materialidade e escala apropriada, bem como a sua disposição e o espaço que as envolve.

No entanto, podemos usufruir da experiência, relativamente a três obras que foram disponibilizadas para quem tem curiosidade de saber como funciona, e para que serve a aplicação, mas não tem a possibilidade de a visitar presencialmente.

É um aplicação muito bem desenhada, que utiliza a tecnologia *Ar* através do *Qr-Code*. Permite “descarregar” as fotografias para o nosso dispositivo e, uma vez acionada, podemos sempre regressar e experimentá-la, sem ter de passar os códigos novamente. Podemos ainda partilhar a aplicação nas redes sociais.²³

ArArt

ArArt é uma aplicação que funciona através de realidade aumentada (*Ar*); cria uma plataforma virtual, entre a materialidade da obra e o que transparece no ecrã do nosso dispositivo.

Planeada por Kei Shiratori e Takeshi Mukai, esta plataforma funciona como uma animação dos quadros ou reproduções contidas no projeto.

Necessita de uma aplicação que permita aceder a essa realidade e que está disponível, gratuitamente, nas lojas dos sistemas operativos (*OS*) de cada dispositivo móvel.

É um conceito emergente e interessante, na utilização deste novos programas, visto que pode criar novas dimensões na pintura.²⁴

²³ Para mais informações sobre este projeto, consultar: <http://www.urbanistasdigitais.pt/projectpaperclip/>

²⁴ Para mais informações sobre este projeto, consultar: <http://arart.info/>

Mapas

Museum Locator



Fig.9 – Página *Search* da app *Museum Locator*.

É uma aplicação *device native* gratuita, de que se pode fazer *download* na *Appstore*, mas que só funciona para museus localizados nos Estados Unidos, realizada pela empresa *Youniversal Ideas*; necessita de *wireless* para o seu funcionamento.

Serve, como o próprio nome indica, para localizar os museus, quer por código postal, quer por cidade. Depois de efetuada a pesquisa, é-nos mostrada uma lista de todos os museus existentes nesse estado. Escolhendo o museu pretendido, é-se direcionado para uma página, dentro da aplicação, com todas as informações gerais sobre esse museu: nome, morada, cidade, estado, código postal, telefone, endereço *web*, preço para adulto e criança, calendário semanal.

No fim, podemos ser direcionados para o website desse museu, ver onde fica situado, abrindo o *Google Maps*, ou ainda adicioná-lo aos nossos contactos.

Parece ser uma aplicação bastante simples, mas pode ser muito interessante quando combinada com outras. Mesmo por si só, pode ser uma mais valia, para quem visita a cidade e pretenda fazer uma visita cultural já que, a partir desta aplicação, pode simplificar bastante a sua pesquisa.

Detour

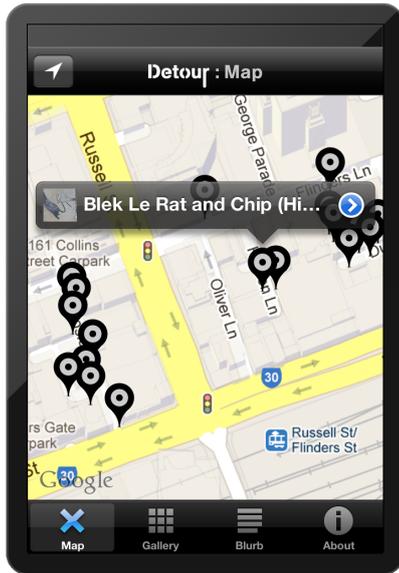


Fig.10 – Mapa da *app Detour*.

É uma aplicação *device native* gratuita, de que se pode fazer *download* na *Appstore*, e que só funciona para obras situadas em Melbourne, na Austrália. Produzida por Matthew de Moiser, desenvolvida por Pollen e curada por Adrian Doyle, necessita de *wireless* para o seu melhor funcionamento.

É uma aplicação que permite localizar no espaço público, através de um mapa, uma série de 42 obras de artistas variados, entre os mais conhecidos, como Blek le Rat, Banksy, Invader ou ELK. Esta aplicação promove a *street art* e analisa, comenta ou aponta factos relevantes sobre as obras, apresentando uma reprodução fotográfica das mesmas.

Considero muito interessante este tipo de aplicação pois, como sabemos, a arte no espaço público vai sofrendo mutações ao longo do tempo, e esta é uma forma de preservar essa memória e de divulgar o trabalho destes artistas.

Jogos



Fig.11 – Página exemplo do jogo *Tate Trups*. Fig.12 – Página do jogo *Race vs Time*.

Tate Trumps e *Race Vs Time* são dois jogos desenvolvidos pela *Tate Modern* e disponíveis na *Appstore*, gratuitamente.

O primeiro consiste num jogo de cartas, dividido em três modos (*battle*, *mood*, *collector*), em que as cartas são reproduções de quadros existentes na exposição permanente. Na primeira parte do jogo é-nos pedido para escolhermos uma série de 7 obras, divididas por categorias; na segunda parte, é possível jogar com outros jogadores on-line. O objetivo é possuímos as cartas mais altas e ganharmos a “mão”, consoante a “força” das cartas por nós escolhidas. É possível jogar presencialmente, junto da exposição, ou em casa.

O segundo, é um jogo sobre um camaleão que volta atrás no tempo, para reunir as cores que desapareceram. Assim, o camaleão viaja através do tempo, desde 1890 até aos dias de hoje. Viajando entre décadas, o pano de fundo do jogo é constituído pelas obras que caracterizam essas mesmas décadas. É um jogo engraçado, para crianças, e que pode suscitar o interesse pela arte e a curiosidade pelas obras apresentadas ao longo do jogo.

São dois jogos diferentes, para idades diferentes, utilizando uma estratégia de jogo diferente, mas com o mesmo fim, a aprendizagem através de processos interativos.

Web apps

Primavera

É uma aplicação *web based*, não necessitando, por isso, de ser “descarregada”, o único requisito é uma conexão *wireless*.

Mostra o trabalho de vários artistas, no âmbito da pintura, escultura, fotografia, instalação e vídeo, em Sydney, Austrália.

Está dividida por 5 separadores, dispostos numa barra, localizada no espaço inferior da página – *Home, About, Artworks, Venues, Favourites*.

“*Home*” – Descreve os espaços envolventes da exposição.

“*About*” – Descreve a aplicação e contém uma lista dos artistas que a constituem.

“*Artworks*” – Apresenta-nos a lista dos trabalhos expostos, onde podemos ver uma reprodução fotográfica de cada obra, uma descrição da mesma e a biografia do artista.

“*Venues*” – Localiza num mapa os diversos locais de exposição.

“*Favourites*” – É um espaço onde podemos ter acesso às obras que tivemos opção de marcar, para uma consulta posterior.

Esta aplicação torna-se diferente das outras por não ser necessário o seu *download*, mas estar organizada de forma semelhante, ou seja, não é necessário ser uma *device native app*, para usufruir das potencialidades que aquelas aplicações permitem.

O facto de relacionar as exposições no mapa é um facilitador de percurso expositivo, para quem o utiliza, e o processo de pesquisa é bastante intuitivo. Contudo, em termos de *design* penso que é um pouco limitativo de espaço, e que o fundo negro aumenta essa sensação.²⁵

Naguide

É uma *web based app*, não necessitando, por isso, de ser descarregada; o único requisito é uma conexão *wireless*. Esta aplicação serve de guia *mobile* para a coleção do *The Nelson-Atkins Museum of Art*.

A sua página inicial contém um campo de pesquisa por número, que permitirá ao utilizador, dentro da exposição, pesquisar a informação que desejar, a partir do número

²⁵ Para saber mais sobre esta aplicação, consultar: <http://m.py11.com.au/static/home.html>

atribuído a cada obra. Apresenta ainda, na mesma página, dois separadores, *Browse Collections* e *Museum Info*.

No primeiro, podemos pesquisar por categoria, de que se nomeiam algumas, como: Americana, Africana, Europeia, Chinesa, etc. Depois da escolha por categoria, encontramos uma lista, disposta por número de consulta das obras referentes a essa mesma categoria. Escolhida a obra, podemos ter acesso a uma reprodução fotográfica da mesma, e ainda uma descrição áudio e escrita, bem como outras informações pertinentes.

O segundo, contém informações sobre horário e funcionamento do museu, as plantas de cada piso, informações sobre exposições que estejam a decorrer e informação sobre como se tornar membro do museu.²⁶

Este é um bom exemplo de uma aplicação *web based*. Contém informação áudio, centra-se na coleção do museu, apresenta um *design* neutro.

Talvez pudesse a informação áudio pudesse ser diferente da escrita, pois têm formas diferentes de ser interpretadas. O modo de ouvir não é o mesmo de ler, a atenção não é a mesma, nem o olhar. Também as plantas fornecidas podiam ser mais pormenorizadas.

²⁶ Para saber mais sobre esta aplicação, consultar: <http://www.nelson-atkins.org/mobileguide/index.cfm>

Capítulo II – Estudo de Caso: um projeto de novas tecnologias aplicado na Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves

2.1 Caracterização da Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves

2.1.1 Implantação Urbana/ Casa de Artista

A Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves situa-se na zona do Saldanha, em Lisboa, na Avenida 5 de Outubro n.º. 6-8. Foi mandada construir pelo pintor naturalista José Malhoa, para habitação e local de trabalho constituindo assim a primeira “Casa de Artista”, em Lisboa. (Falcão, 2002:17) Foi edificada em 1904, com projeto do Arquiteto Joaquim Norte Júnior, integrado na recriação do espaço de crescimento da Cidade de Lisboa, recriação que viria a reestruturar o plano arquitectónico daquele local. A Casa ganhou o prémio Valmor no ano seguinte, por se integrar num dos estilos “clássico, grego ou romano, romão gótico ou da renascença ou algum tipo artístico português” (Falcão, 2002:17) considerados para a atribuição do prémio. Este facto está referido através da colocação de uma placa em azulejo, numa das fachadas laterais, assinalando precisamente a importância arquitectónica do edifício.

O espaço está definido de modo a distinguir a a área particular, de vivência quotidiana, o piso térreo, da área artística, o primeiro piso. Esta divisão é marcada no exterior através de um friso de azulejos que corre ao longo do edifício, de modo a distinguir os dois pisos. Os elementos Arte Nova combinam com o neo-romantismo dos alçados das janelas. Outro elemento Arte Nova é o gradeamento, em tom carmim, em ferro forjado, culminando num portão representando uma borboleta, e que hoje se tornou símbolo da Casa-Museu.

Os motivos exteriores foram criados pelo próprio José Malhoa, bem como pelo pintor António Ramalho e João Eloy, já os elementos escultóricos tiveram a colaboração do escultor António Augusto da Costa Motta. (Falcão, 2002:20)

A casa foi vendida após a morte da mulher de José Malhoa (1919) e adquirida, só em 1932, pelo médico-colecionador Dr. Anastácio Gonçalves, tendo tido dois outros proprietários durante este período.

Foram feitas diversas obras no edifício, reparações e adaptações, com alteração e aumento de alguns espaços para habitação do colecionador. No entanto, foi importante

para o colecionador preservar o espaço do atelier, orientado de forma estratégica, a Norte, de modo a obter a melhor luz para o pintor Malhoa poder criar as suas obras.

2.1.2 Casa de Colecionador/ Casa-Museu

António Anastácio Gonçalves nasceu em Alcanena, em 1888. Formou-se em medicina e especializou-se na área da oftalmologia pelo Instituto de Oftalmologia de Lisboa. Ao longo do seu percurso no campo da medicina, foi nomeado subdelegado de saúde, guarda-mor de saúde e assumiu funções de regência e de inspetor chefe. Foi também docente na Faculdade de Medicina de Lisboa. Serviu ainda nas linhas da frente, como tenente médico, na Grande Guerra de 1914-1918.

Sendo um médico conceituado, observou várias personalidades públicas, nomeadamente relacionadas com a literatura e as artes plásticas. Privou com Calouste Gulbenkian e sempre teve um interesse especial pelo colecionismo, pelas artes em geral e por conhecer o mundo. (Matos, 2002:8)

Visitava frequentemente antiquários, e alguns até se deslocavam a sua casa para o informar de algumas peças que lhe poderiam suscitar interesse. Pesquisava sempre para saber a autenticidade e valor das peças que adquiria, folheando catálogos de leiloeiras, como a *Christie's* ou a *Sotheby's*. Por vezes, quando queria adquirir uma obra, negociava com a troca de outras que já possuía, que acharia de menor interesse, sempre lutando por enriquecer as suas coleções. A maior parte das aquisições foram feitas em Portugal. (Ribeiro, 2010:86)

Estudava cuidadosamente cada obra que adquiria, mantendo um registo com informações atualizadas sobre as peças, data de aquisição, estado em que se encontravam, proveniência, constituindo assim verdadeiras fichas de inventário. (Matos, 2002:86)

Viajou por várias partes do mundo e, nas suas viagens, era frequente registar o que ia vendo e sentindo, efetuando apreciações dos locais que visitava, das paisagens, alimentação e até do ambiente. Anotava descrições e apreciações relativas a aspetos artísticos, nomeadamente arquitectónicos. Nas exposições que visitava, também era frequente comentar algumas peças que via expostas, em breves anotações. Mantinha sempre um olhar crítico sobre o que via, observando tudo com extrema seriedade.

Destacava essencialmente a porcelana, a pintura e o mobiliário, como objetos de interesse nas suas visitas e viagens. (Ribeiro, 2010:29)

Acabou por falecer durante a sua última viagem à Rússia, em 1965, para visitar o Museu do Hermitage que sempre teria manifestado interesse em conhecer, e que não tinha tido oportunidade de visitar, numa anterior deslocação àquele país.

Quando comprou a Casa-Malhoa já teria intenções de fazer dela um possível local museológico, como o prova a caderneta predial urbana de 1937.²⁷ Acabou por legar, em testamento, ao Estado Português, o edifício e todo o seu recheio, indicando expressamente que era sua intenção manter um museu que constituísse um pólo de instrução cultural para o público português. Deixou, por isso, também uma quantia em dinheiro para possíveis manutenções.

A Casa-Museu abriu ao público, pela primeira vez, em 1980. No entanto, em 1996, foram efetuadas diversas obras, como forma de ampliar o espaço expositivo e de criar as zonas de serviços, num projeto dos arquitetos Frederico e Pedro George. As alterações incluíram a anexação à *Casa-Malhoa*, da moradia ao lado, também de autoria do mesmo arquiteto, Norte Júnior. Reabriu em 1997, apresentando a importante coleção que podemos hoje visitar, sendo missão da Casa-Museu, preservar e divulgar as coleções que nos foram deixadas pelo Dr. Anastácio Gonçalves, função com que, simultaneamente, também homenageia o colecionador.

2.1.3 Coleção – Tipologia

A coleção Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves integra um vasto acervo de cerca de 2000 peças, entre elas, pintura portuguesa e pintura estrangeira, mobiliário, porcelana, ourivesaria, arte sacra, cerâmica europeia e ocidental, vidro, têxteis, numismática, medalhística, peças de bronze e marfim e relógios de bolso de origem suíça e francesa.

Os núcleos centrais desta coleção são, no entanto, a porcelana, com 379 peças, o mobiliário, com 200 peças, e a pintura portuguesa, com 149 obras. (Ribeiro, 2010:87)

²⁷ Patente na exposição temporária, em vigor na Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves, e onde se encontra averbado “casa de habitação e futuro museu”.

A porcelana é uma das coleções de maior destaque em Portugal, constituindo também a preferência do colecionador. Inclui peças de porcelana chinesa, da Dinastia *Ming* (1368-1644), da Dinastia *Quing* (1644-1911) e da Dinastia *Song* (960-1279). Destacam-se, por exemplo, três aquários, vários pratos, potes, garrafas, taças e jarros. São peças com origem nas várias dinastias chinesas e períodos associados, como as famílias “verde” e “rosa”, ou ainda peças *wucui*, com várias técnicas de fabrico e proveniência, bem como os ornamentos e figuras representadas que lhes estão associados.

A coleção de pintura portuguesa abrange essencialmente obras que vão desde o Romantismo até ao Naturalismo, de meados do séc XIX até inícios do séc. XX, refletindo os interesses do colecionador. Teve preferência por artistas do Grupo do Leão e, de um modo geral, pelos naturalistas portugueses, sendo estes os representados em maior número. Silva Porto é o mais destacado, iniciador do naturalismo em Portugal, ao lado de Marques de Oliveira, também representado na coleção. Podemos observar também obras de Tomás da Anunciação, Francisco Metrass, Miguel Lupi, Alfredo Keil, José Malhoa, Columbano Bordalo Pinheiro, António Ramalho, Henrique Pousão, João Vaz, Carlos Reis, Veloso Salgado, Ezequiel Pereira, António Saúde, Alves Cardoso, Frederico Ayres, Ricardo Ruivo, Mário Augusto, Portela Júnior e Silva Lino.

Os temas mais representados nesta coleção são a pintura de paisagem, a pintura de costumes e, ainda, o retrato. São maioritariamente óleos, diferindo no suporte.

A Casa-Museu inclui ainda uma coleção de desenho e aguarela, estando representados Vieira Lusitano, Domingos Sequeira, Ricardo Hogan, Columbano Bordalo Pinheiro, Silva Porto e D. Carlos de Bragança.

No mobiliário, a preferência do colecionador recaiu em peças do séc XVIII, de origem portuguesa, francesa, inglesa e espanhola. Estas incluem mobiliário de escritório, mobiliário de quarto e de sala de jantar, como cadeiras de braços, mesas, cómodas, com realce para algumas peças como os contadores e a espreguiçadeira.

Estas peças são concebidas com diferentes tipos de técnicas de encaixe e entalhe, utilizando diversos tipos de madeiras, como mogno, carvalho, pau rosa, pau-santo, pau-violeta, pau-cetim, nogueira, pinho, espinheiro, vinhático, combinando com outros

materiais como o veludo, couro, mármore, bronze, cobre, vidro, latão, ferro, marfim, seda. Muitas peças apresentam embutidos em diversos materiais, e madeiras de diferentes categorias, formando padrões e combinações de tonalidades.

2.1.4 Caracterização das exposições

i) Exposição temporária

“Colecionar para a Respublica: o Legado Dr. Anastácio Gonçalves (1888-1965)”, é o nome da exposição temporária patente na Casa-Museu. Foi organizada a propósito dos festejos dos 100 anos da implantação da República Portuguesa. Através desta exposição ficamos a compreender, efetivamente, quem foi Anastácio Gonçalves.

A exposição divide-se em três diferentes área expositivas.

Uma primeira que inclui alguns objetos pessoais, registos e diplomas, bilhetes de identidade, cédula profissional, caderneta militar e ainda algumas indumentárias militares. Ainda neste mesmo espaço, destacam-se duas obras, um busto do colecionador, realizado por Artur Gaspar dos Anjos Teixeira, e um retrato, também do Dr. Anastácio Gonçalves, realizado pelo pintor José Malhoa.

A segunda parte é constituída principalmente por alguns objetos pertencentes à coleção permanente, evidenciando-se, na parede, um excerto do testamento de Anastácio Gonçalves, em que refere que lega o espaço da Casa ao Estado português, bem como todo o seu recheio. Destacam-se a pintura de Silva Porto, “Charneca Alentejana”, uma coleção de livros pertencentes ao colecionador, bem como alguns objetos pessoais e, ainda, algumas peças de mobiliário, porcelana e têxteis. Sente-se a recriação de um espaço privado, como se a configuração desta exposição se propusesse desvendar, a quem entra, a personalidade de quem habitou aquele espaço. A última área expositiva situa-se no piso superior. É dedicada, essencialmente, às inúmeras viagens que Anastácio Gonçalves realizou pelas várias partes do mundo, guardando bilhetes de museus e cartões de hotéis e outros documentos das suas viagens. Este espaço fecha com um espelho de grandes dimensões onde, intencionalmente, está inscrito “Este espelho da coleção Dr. Anastácio Gonçalves reflete todos aqueles a quem foi deixado o seu legado, NÓS.”

Assim, esta exposição – que nos proporciona o conhecimento do colecionador, a sua vivência e percursos – torna-se numa excelente introdução para se iniciar a visita à

exposição permanente. Tendo entrado na vida de Anastácio Gonçalves, agora entramos na sua Casa e admiramos a sua coleção com um outro olhar.

ii) Exposição permanente

A exposição permanente encontra-se dividida pelas várias dependências da antiga casa do colecionador. No piso térreo, os espaços incluem a Sala das Porcelanas, o Escritório, a Sala Wucai, a Sala de Jantar, a Casa de Banho e o Quarto Nobre. No piso superior, identificamos a Sala do Contador Espanhol, a Galeria de Desenhos e Aguarelas, a Sala Anexa ao Atelier e o próprio Atelier.

A configuração da casa e a forma como as obras estão distribuídas teve em conta a sua planta original e a funcionalidade das diferentes divisões. Em alguns casos houve algumas alterações, mas sempre seguindo uma ordem museologicamente concebida, em que a simbiose das peças de diferentes categorias contribuísse para harmonizar os diferentes espaços. Foi seguida uma ordem que considera a cronologia das peças e obras apresentadas, tentando, contudo, não descaracterizar os espaços que se visitam ao longo da exposição.

O percurso da exposição permanente inicia-se pela Sala das Porcelanas, onde se apresentam peças de diferentes épocas, mas com especial destaque para a porcelana em “azul e branco”. Podemos observar exemplares da Dinastia *Song* e da Dinastia *Ming*. Entre este conjunto de peças também se encontram peças denominadas *kraakporcelain*, termo adotado por associação ao nome dos barcos que as transportavam. No entanto, o fascínio por estas peças está nos motivos nelas representados. São temas ligados ao animalismo e ao fantástico, evidenciando gosto por temáticas representativas da natureza e da esfera religiosa, nomeadamente relacionada com cultos orientais.

De seguida, entramos no escritório, com uma configuração semelhante à do tempo em que o colecionador o usufruía. Nesta sala podemos encontrar diversas obras de pintura, destacando-se a dos artistas Carlos Reis, Veloso Salgado, António Ramalho, Columbano Bordalo Pinheiro, Alfredo Keil, entre outros. Encontram-se também algumas peças de porcelana “azul e branco”, da Dinastia *Ming*, e ainda mobiliário de origem portuguesa e francesa, bem como outros objetos característicos deste espaço, ornamentando os móveis, e ainda uma pequena coleção de relógios de bolso.

No Quarto Nobre, que sofreu a maior alteração, ao nível da sua configuração, mas sempre tendo em conta a coerência de todo o percurso expositivo, podemos observar uma enorme cama de madeira, ladeada por duas cómodas, uma de origem portuguesa e outra de origem francesa, e ainda alguns objetos de arte sacra. Nas paredes destacam-se pinturas de Columbano, Tomás da Anunciação, Vieira Lusitano e ainda Silva Porto, Lupi e Mário Augusto. Podemos também observar um conjunto de mobiliário diversificado e um conjunto de jarras *wucaí*.

Seguindo para a Sala de Jantar, através de corredores repletos de obras de diversos artistas, verificamos que está organizada como se estivesse pronta para receber possíveis convidados do colecionador, dando realce ao serviço de jantar, da “família rosa”. A porcelana e o mobiliário marcam esta área, mas a grande presença está na janela de vitral em Arte Nova, ornamentado com motivos que evocam a feminilidade e a natureza, e que ilumina, com as suas diversas tonalidades, toda a divisão. São ainda de salientar algumas peças de porcelana da “família verde” e as obras de pintura de vários artistas, destacando-se Silva Porto e Henrique Pousão.

Passando pela Sala Wucai, cujo nome se justifica pelas peças de porcelana que nela se encontram, subimos para o piso superior. Nesta passagem podemos encontrar outras obras, especialmente potes de porcelana da Dinastia *Qing* e da Dinastia *Ming*. Passando por uma enorme tela de Courbet, entramos na Sala do Contador Espanhol, evidenciando-se o contador, que dá origem ao nome da sala, mas também uma grande obra de Brueghel. Seguimos pela Galeria de desenhos e aguarelas, com um espaço dedicado a material de pintura de Silva Porto e alguns outros objetos pessoais. Nas paredes, apresentam-se desenhos e aguarelas de vários artistas como Hogan, Columbano Bordalo Pinheiro, António Ramalho, Silva Porto, Domingos Sequeira e do rei D. Carlos. Depois de atravessar este corredor atingimos o espaço denominado Sala Anexa ao Atelier, destacando-se um enorme vitral com motivos florais, um espreguiçadeira, bem como três aquários da “família verde e rosa”. Existe ainda porcelana “azul e branco”, mobiliário inglês e uma cadeira de canto, de origem portuguesa.

Concluimos a visita no Atelier Malhoa, inicialmente local de trabalho do pintor e posterior local de admiração do colecionador. Aqui está reunida a maior parte da coleção de pintura naturalista portuguesa, com destaque para Silva Porto, o mais

representado, e ainda José Malhoa, Columbano Bordalo Pinheiro, António Ramalho, João Vaz, Marques de Oliveira, entre outros. Nesta sala podemos ainda admirar um grande lustre central, mas a iluminação é predominantemente natural, a partir do grande janelão orientado por forma a receber o maior período de luz natural, durante todo o dia, dada a função a que, no início, se destinava. Podemos ainda fazer referência ao mobiliário português, como um canapé central, ladeado por uma cómoda de pau-santo e uma mesa de encostar, também de pau-santo.

Assim terminamos o percurso pela exposição permanente, focando sumariamente alguns aspetos essenciais do que se pode esperar, numa visita à coleção da Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves.

2.1.5 Caracterização do espaço

i) orientação/ identificação/ material expositor

Ao entrarmos na Casa-Museu, pela nova porta, dada a ampliação do espaço, encontramos, no lado esquerdo, a recepção e bilheteira, que é simultaneamente loja, onde podemos adquirir inúmeras publicações para venda, relacionadas com as exposições. É o caso dos diferentes catálogos, de pintura, porcelana e mobiliário ou, ainda, do roteiro e, mais recentemente, do catálogo da exposição temporária, organizada por ocasião da celebração do centenário da República Portuguesa. No entanto, existem outras publicações que se relacionam com a temática da exposição em vigor, bem como de outras, anteriores. No mesmo espaço, um pouco mais à frente, podemos encontrar as instalações sanitárias para o público.

Como foi referido anteriormente, a exposição temporária está dividida em três áreas, e estas são caracterizadas, em termos expositivos, de forma diferente da exposição permanente. Esta diferenciação efetua-se quer através da iluminação pontual, quer através da escolha da grafia utilizada nas paredes e das suas cores contrastantes, quer por grande parte ser exposição de papel e documentos, livros e vestuário. Verifica-se, assim, que houve um apreciável trabalho técnico para expor estes objetos de maneira original. É o caso da seleção de algumas fotografias, que se encontram decalcadas na parede, criando espaços personalizados, dividindo essas mesmas áreas segundo os

vários percursos do colecionador. No piso superior, existe acesso a um pátio exterior, que é utilizado em algumas ocasiões, e a cafetaria que, de momento, se encontra fechada ao público.

Depois de atravessarmos o espaço da exposição temporária, entramos no espaço da exposição permanente, através da sala das porcelanas, onde se encontram dois expositores laterais, iluminados com luz superior e organizados nas diferentes prateleiras de vidro. Os pratos de porcelana de maior dimensão são apoiados em pequenos cavaletes de acrílico, onde todas as tabelas têm uma inclinação favorável à leitura. Existe ainda um suporte na parede, com fichas de explicação genérica sobre a casa, coleção e colecionador, em diferentes línguas.

Seguindo em frente, deparamo-nos com um texto introdutório que anuncia a exposição, decalcado em vinil branco, sobre a parede em tom carmim. Podemos, então, a partir desse espaço, ter opção de entrar pelo primeiro piso ou de subir ao piso superior.

O corredor sustenta uma série de obras de pintura, com um espaço efetivamente reduzido para uma boa observação das mesmas. As tabelas são diferentes das que se encontram nas restantes obras do museu. Penso que será feita uma atualização das mesmas, por forma a estarem todas com o mesmo tipo de configuração.

Nos diferentes espaços existem algumas vitrines que protegem as peças mais frágeis. Na Sala de Jantar e na Casa de Banho, encontramos o espaço protegido por uma grande placa de acrílico, de altura considerável, que impede o visitante de entrar totalmente nesses espaços. Constitui uma boa solução, pois nestas duas áreas seria particularmente difícil criar uma distância entre visitante e objetos, pela configuração do espaço, e pela sensação de familiaridade. As barreiras, transparentes, acabam por nos lembrar que nos encontramos efetivamente num espaço museológico.

Identificam-se problemas de estabilidade em algumas das tabelas do percurso táctil, mas sem causar distúrbio de grande importância para quem as lê.

No geral, as tabelas das peças em exposição encontram-se agrupadas por diferentes áreas, com versão portuguesa e inglesa, e com boa leitura. Apresentam um diagrama das peças, sendo assim fácil identificar aquela de que pretendemos obter mais informação. No piso superior existe também, na Sala do Contador Espanhol, uma explicação, em fichas, de alguns elementos. É pequeno o espaço que percorremos na Galeria de Desenho e Aguarelas, tal como no piso inferior, impedindo o visitante de

conseguir fazer uma melhor leitura das obras apresentadas. O Atelier e a Sala Anexa são bastante iluminados; no entanto, penso que no Atelier deveria haver mais espaços para o visitante se poder sentar, para contemplar as inúmeras obras que nele estão apresentadas. Também a forma como as obras do alçado superior estão expostas, suspensas através de cabos metálicos, pode perturbar um pouco o ambiente.

O principal problema do Atelier reside no grande número de obras expostas, em relação às dimensões e configuração do espaço. Algumas obras estão colocadas, por vezes, em zonas muito elevadas e de pior leitura, e as obras apresentadas na mezzanine podem constituir um desafio excessivo para pessoas com mobilidade reduzida. Com efeito, é necessário subir alguns degraus para poder contemplar as obras, e a reduzida dimensão da galeria proporciona, novamente, um limitado campo visual. No entanto, esta forma de exposição, ao género *Salon*, não me parece inusitada, visto que o Atelier acaba por se tornar num espaço de contemplação e de absorção de todo o naturalismo ali representado. Concluindo, como Casa-Museu, parece que as opções a tomar não poderiam ser muito díspares das que se apresentam.

A orientação é feita num só sentido, mas o visitante tem vários caminhos possíveis. Seria interessante, contudo, conseguir mais zonas de descanso ao longo das exposições. Além disso, existe um grande problema no acesso para visitantes com mobilidade reduzida, tendo sido exploradas várias opções para colmatar esta falha, mas ainda não tendo sido conseguida a melhor solução.

2.1.6 Conservação, Segurança e Prevenção

As normas e procedimentos de conservação preventiva da Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves estão de acordo com a Lei Quadro dos Museus Portugueses e seguem as obrigatoriedades legais e éticas referentes à conservação do Património à guarda dos Museus.²⁸

O edifício é ventilado e encontra-se em bom estado de conservação, à exceção de pequenas degradações exteriores. Foram realizadas várias obras e instalação de equipamentos para o melhoramento das condições de conservação e prevenção, tais como, um sistema para impedir os pombos de pousarem no edifício, a reparação de vários componentes, como os bancos do jardim, as janelas e as portadas.

²⁸ Informação fornecida pela Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves

A Casa-Museu possui um sistema de vídeo vigilância, equipamento e sinalização anti-fogo, e vários extintores espalhados pelos diversos espaços, bem como uma estratégia de emergência já programada, e prevenção contra ataques biológicos.

A coleção encontra-se num estado estável, não existindo factores de degradação, já que é efectuada, com regularidade, a devida manutenção dos espaços expositivos, limpeza e inspeção da coleção.

As normas de cedência de peças são efetuadas através da realização de um contrato, por forma a definir o percurso da peça em questão, sendo satisfeitas as exigências necessárias e consideradas normais para a saída de peças de qualquer acervo de uma unidade museológica.

A iluminação é realizada através de uma combinação entre a luz natural e artificial. A natural é controlada através de filtros ultravioleta, aplicados nas janelas, e pela utilização de cortinas; a artificial é também controlada com filtros ultravioleta nos projetores. A Casa possui luxímetros que medem a quantidade de lux e também possui medidores de radiação ultravioleta, para ter sempre os seus valores controlados.

Quanto à climatização no interior do edifício, é feita através do controlo da temperatura e humidade relativas, por sistemas mecânicos, espalhados pelo espaço expositivo, com maior incidência na zona do Atelier. São utilizados desumidificadores e humidificadores, consoante as necessidades, para manter os valores a um nível estável. São também utilizados termohigrógrafos e *dataloggers*, de registo contínuo, bem como outros aparelhos que auxiliam este mesmo propósito de conservação e prevenção.

Existem quatro reservas (no piso inferior) organizadas pelos diferentes constituintes do acervo museológico: mobiliário e pintura; têxteis; cerâmica e metais; mobiliário de assento. As reservas estão organizadas dentro dos parâmetros exigidos, consoante a especificidade dos seus materiais, sendo efetuado um controlo periódico, satisfazendo todas as medidas necessárias para esse mesmo efeito.

2.1.7 Organização

i) Zonas de serviços

Para ter acesso à zona de serviços, temos a opção de descer por umas escadas ao pé da recepção, ou podemos ainda fazê-lo pelo acesso de duas outras portas, a que se chega a partir do pequeno jardim. No espaço referente aos serviços, podemos distinguir

várias áreas. Uma primeira, da direção, a cargo do Dr. José Alberto Ribeiro; uma segunda, onde funciona o serviço de investigação e divulgação, realizado pela Dra. Ana Mântua, bem como o Serviço Educativo, de que se encarregam a Dra. Ana Leitão e o Dr. Tiago Veiga; uma última, onde funciona o serviço de conservação, entregue à Dra. Maria Teodora Marques. Este espaço é também biblioteca do Museu, contendo publicações que o público pode consultar. Inclui também o espólio literário pertencente ao colecionador.

Este piso é ainda local para a realização das atividades do serviço educativo, nomeadamente ateliers. Acolhe ainda a reserva de publicações, para venda na Casa-Museu.

ii) Projetos na Casa-Museu

A Casa-Museu dispõe de um percurso guiado, de leitura táctil, que inclui a observação de peças de mobiliário europeu, dos sécs. XVII a XIX, e de peças de porcelana.

No que se refere ao mobiliário, são apresentados os variados encaixes utilizados no mobiliário em madeira, permitindo aos visitantes conhecerem as técnicas utilizadas nas peças que observam. Os visitantes são apoiados na visita, podendo fazer uma leitura das peças, acompanhada por descrição oral das mesmas, com indicação das técnicas utilizadas, da função a que cada peça se destinava e da referência a alguns factos curiosos. Ao longo do percurso expositivo podem ser observados: um banco de assento coletivo do séc. XVII, uma cadeira de canto do séc. XVIII, um espreguiçadeira do séc. XVIII, uma cómoda-papeleira do séc. XVIII, uma secretaria de cilindro do séc. XIX e uma cadeira do séc. XIX²⁹, que podem ser lidos ao longo do percurso expositivo. Existem também tabelas em braile que identificam as peças da coleção que fazem parte deste percurso. Quanto à porcelana, a visita inclui uma introdução, em que é descrito o processo de fabrico, e identificados os materiais utilizados, como barbotina e pasta de modelar. É também apresentado um molde, em taelos, que ajuda a identificar o processo de enchimento. Tal como relativamente ao percurso pelo mobiliário, é feita uma caracterização das peças apresentadas, sendo fornecidos dados de identificação histórica e referidas curiosidades como, por exemplo, os mitos em que se inspiram os

²⁹ Dados fornecidos pela Casa-Museu

seus motivos decorativos. Este percurso inclui: uma cópia de c. 1600 d.C. pertencente à Dinastia *Ming*, uma cópia de terrina pequena, de c. de 1700 d.C. , uma cópia de um fruteiro de final do séc. XVII/ início de XVIII, uma cópia de uma travessa de c. 1700 d.C., uma cópia de um saleiro do séc. XVIII, uma cópia de galhetas do séc. XVIII, da Dinastia *Qing* e, por fim, uma cópia de um frasco de chá, da segunda metade do séc. XVIII, da Dinastia *Qing*. A Casa-Museu prevê aperfeiçoar o apoio à visita, através de réplica, em relevo, das figuras preponderantes representadas nas peças de porcelana.

Dentro ainda do percurso tátil da Casa-Museu foi criado e desenvolvido um projeto de Patrícia Martins, (Martins:2008) com o objetivo de ser possível ler, taticamente, pintura. De momento existem três reproduções táteis, encomendadas pela Casa-Museu: uma de Columbano, “Convite à Valsa”; uma de João Vaz, “ A Praia”; e uma última de Silva Porto, “A Ceifa (Lumiar)”. Estas três reproduções distinguem-se pelas suas texturas que procuram mimetizar o que podemos observar nas obras, de modo a obter-se uma representação da realidade pictórica. Os componentes utilizados para esse efeito são, por exemplo, tecidos variados, consoante pormenores retratados nas obras, ou diferentes texturas para identificação de elementos em primeiro e segundo planos. O recurso ao relevo é também essencial para permitir identificar as figuras e elementos representados. Para visitantes de baixa visão recorre-se também a contrastes cromáticos superiores aos utilizados nas obras. Este percurso é enriquecido com sons, odores e, ainda, algumas encenações. Por exemplo, no caso da obra “Convite à Valsa” , são utilizadas peças do vestuário da época para realçar as vivências de então, quase como que transportando a obra para fora de si mesma.

Foi também concebido, por Joana Varge, (Varge:2010) um projeto que se propunha levar a efeito dois sistemas, acompanhados pela empresa *Realizasom*. Um primeiro, de áudio-guias, localizando os aparelhos de identificação em pontos estratégicos, permitindo uma leitura áudio dos espaços, com duas leituras possíveis, uma elementar e outra mais específica. Um segundo, de guias multimédia, táteis, também com possibilidade de áudio, vídeo, jogos, informação sobre obras destacadas, mapas, e locais de interesse, e em diferentes idiomas. No entanto, o projeto acabou por não se materializar, por razões de ordem técnica, explicitadas pela Instituição.

A Casa-Museu tem ainda outros projetos de visitas guiadas, e de percursos disponíveis, consoante o tempo de que dispõem os seus visitantes. Realiza também conferências, cursos, ateliers e concertos, diversificados e orientados para o seu público.

Segundo os dados do ano 2011, a Casa-Museu foi maioritariamente visitada por escolas, e em ocasiões de espetáculos que nela decorreram, por exemplo, no dia Internacional dos Museus e na Noite dos Museus, ou durante ações de formação, palestras, colóquios, oficinas. Foi também mais visitada em dias de gratuidade, caso dos domingos e feriados. A maior parte dos seus visitantes são nacionais e, segundo os dados de 2011, apenas 17% eram estrangeiros. Estimo que os visitantes com mais de 65 anos tenham sido cerca de 20% do total.

iii) Outras dimensões de divulgação

A divulgação na Casa-Museu é feita através de *newsletter*, informando o visitante sobre as novas exposições e, também, sobre outros projetos que possam estar a decorrer, como cursos, seminários e atividades culturais diversas, nomeadamente, visitas guiadas, ateliers e conferências.

A divulgação é também proporcionada pelo blog.³⁰ Este apresenta, na página inicial, informação sobre localização geográfica da Casa-Museu, horários e contactos, bem como, a programação e as atividades. Divulga, ainda, através de separadores, informação sobre o edifício, sobre as exposições temporárias e sobre o colecionador Dr. Anastácio Gonçalves, com textos não muito extensos, focados em transmitir a informação essencial. Ainda podemos ter acesso a informações sobre a coleção, onde se distinguem os elementos essenciais que compõem o acervo da Casa-Museu, como a coleção de mobiliário, coleção de pintura e coleção de porcelana. Nestes separadores são identificados os períodos em que se inserem, a sua categorização e tipologia, informando o visitante *online*, sobre o que poderá ver na sua visita à Casa-Museu.

Por fim, podemos obter informações sobre o serviço educativo da Casa-Museu, divulgando as atividades e ateliers que oferece ao público, com esclarecimento sobre as atividades, o público-alvo, local e duração. Existe ainda informação sobre como tornar-se amigo da Casa-Museu, explicitando os benefícios e as vantagens da sua inscrição.

³⁰ Endereço do Blog: <http://blogdacmag.blogspot.pt/>

Por último, existe no blog um link que nos direciona para o seu endereço no *facebook*³¹, recentemente criado. Tal como se referiu no capítulo anterior, a inserção da Casa-Museu nas redes sociais, nomeadamente o *facebook*, é extremamente importante para poder atingir um público mais diversificado, podendo divulgar informação de forma quase instantânea. Neste *site* são fornecidas as informações essenciais sobre a Instituição, mas o mais importante são as publicações periódicas, sobre os seus mais recentes eventos, bem como o seguimento de comentários dos visitantes da página, que permite conhecer as necessidades e desejos dos visitantes. A divulgação nesta plataforma é também uma forma de fidelizar o público e de atrair maior número de visitantes.

2.2 Um Projeto de Novas Tecnologias

Tendo refletido, no primeiro capítulo desta dissertação, sobre as alternativas de integração de novas tecnologias nos museus e sobre as suas vantagens, e tendo analisado a instituição em que me propus integrar um novo dispositivo tecnológico, importa agora explicitar o processo da sua criação e implementação, após o que se seguirá a análise do primeiro retorno.

2.2.1 Concepção

A investigação realizada conduziu ao estabelecimento de linhas orientadoras do projeto de concepção de um novo dispositivo tecnológico para aplicação em museus, que sucintamente se indicam.

A integração das novas tecnologias na visita ao museu deve configurar-se como um enriquecimento da mesma, não distraindo o visitante da materialidade das peças que observa presencialmente, mas fornecendo-lhe elementos complementares que potenciem a envolvência com a obra e a sua fruição, e representem, até, novos desafios. O museu deve constituir-se como um espaço de interação, proporcionando uma experiência gratificante que reforce a ligação do visitante à instituição.

A tecnologia não deve impor-se ao visitante do museu como uma solução rígida; deve ser suscetível de proporcionar experiências individualizadas.

³¹ Endereço facebook: <https://www.facebook.com/Casa.Museu.Dr.Anastacio.Goncalves>

O museu não pode alhear-se da evolução tecnológica do mundo contemporâneo, importando que cada instituição tome as medidas necessárias para tornar possível o desenvolvimento das abordagens que as novas tecnologias proporcionam, sem no entanto perder de vista que é seu objetivo o enriquecimento cultural do visitante.

No caso dos museus, uma nova solução tecnológica deve ser experimentada numa área específica, com um propósito definido e, vantajosamente, numa instituição de pequena dimensão.

Neste projeto, a área escolhida foi a pintura portuguesa; o propósito inicial foi o de proporcionar ao visitante a escolha de informação acrescida sobre a coleção da instituição; o local de experimentação foi a CMAG.

A ideia de construção de um dispositivo tecnológico que permitisse aceder às obras de uma coleção portuguesa de pintura, ainda que as mesmas se não encontrassem materialmente expostas, surgiu inicialmente como forma de ultrapassar constrangimentos de espaço de um museu específico. Não sendo possível a experimentação do projeto no museu em causa, houve que redefini-lo, prosseguindo os mesmos objetivos – divulgar coleções portuguesas.

A escolha da CMAG para desenvolvimento do projeto, embora não tivesse sido o desafio inicial, respondeu, no entanto, ao objetivo pretendido, dada a relevância da sua coleção de pintura, principalmente portuguesa. A investigação que realizei na Casa-Museu permitiu-me conhecer a coleção, bem como o espaço onde se encontra patente. Os dados recolhidos conduziram a uma seleção que iria constituir o meu objeto de estudo. Durante essa investigação tornou-se claro que alguns autores não poderiam deixar de ser integrados, como foi o caso de Malhoa, nomeadamente pela sua ligação à história do espaço onde a coleção se encontra, e por ter retratado Anastácio Gonçalves, ou de Silva Porto, o pintor representado na coleção por maior número de obras, uma delas, tesouro nacional.

Estudadas as obras de pintura da Casa-Museu e todo o seu espaço museográfico, compreendi que também se tornava interessante disponibilizar o acesso aos estudos de algumas das obras selecionadas, embora não se encontrassem expostas – o que recuperava parte do meu inicial projeto.

No que se refere ao tipo de dispositivo a conceber para a Casa-Museu, verifiquei que das alternativas atualmente existentes no mercado, a tendência é o desenvolvimento de *apps* que possam ser visualizadas, e com as quais se possa interagir nos dispositivos móveis, essencialmente os *smartphones*.

A criação de um novo aplicativo que satisfaça quer as necessidades da instituição, quer as dos utilizadores, deve ter em conta a forma como são utilizados, no quotidiano, os *smartphones*.³²

A construção de qualquer dispositivo terá de processar-se tendo em conta a permanente interação design-conteúdo.

A opção por uma aplicação *web-based* teve em conta aspetos já referidos no primeiro capítulo, e que respeitam à circunstância de ser mais simples a sua adaptação a dispositivos móveis, visto que se encontra numa plataforma *web*, e também ao facto de aquela opção não implicar os recursos financeiros que seriam necessários para concretizar uma aplicação de *download*.

Como era meu objetivo, não apenas a conceção do projeto, mas também a sua materialização, recorri para este efeito a um colega, João Barros, com conhecimentos de programação informática. Assim, a conceção da aplicação, o design, a definição dos conteúdos a integrar e a relacionar e toda a investigação são de minha autoria. Tudo o que tornou possível a materialização do projeto na *web*, ou seja, o código escrito nas diferentes linguagens e recorrendo a meios informáticos, foi de autoria do meu colega. Para proteger a autoria do produto que criámos – quer nas suas vertentes de ideia original, design e conteúdos, quer na vertente de linguagem informática – optámos por registar a patente em nome de ambos, na empresa *Assoft*, de proteção de software. O início do registo da autoria ocorreu em abril de 2012; a sua conclusão verificou-se em novembro do mesmo ano, correspondendo à otimização do produto para testagem na CMAG.

³² A utilização quotidiana compreende telefonemas, videochamadas, envio de mensagens, navegação na *internet*, consulta e envio de e-mails, acesso às redes sociais, tirar e partilhar fotografias, ouvir música e ver vídeos, jogar, utilizar o *GPS*, partilhar ficheiros, etc.

2.2.2 Nome e Logótipo



Fig. 13 – logótipo *informus*.

O nome *informus* resultou de reflexão ponderada, respeitante à combinação de palavras que pudessem transmitir, de forma clara e imediata, o propósito da aplicação. Portanto, foi feita uma listagem de vários termos, sendo finalmente selecionados dois, “informação” e “museu” que, agregados, encerram a mensagem pretendida – “informação no museu”. O nome escolhido, *informus*, remete assim para a conjugação de dois vocábulos que evidenciam a finalidade deste projeto, o de fornecer ao visitante, em visita ao museu, informação acrescida, quer sobre as peças expostas quer sobre outras, do acervo que, de algum modo, se relacionem com as primeiras.

Foi também ponderada a compatibilidade do nome, em língua portuguesa, com a versão para língua inglesa. Com efeito, tendo em conta a universalidade do inglês como língua de comunicação, fazia sentido que o nome da aplicação fosse também de fácil compreensão em inglês. Considerou-se pertinente a semelhança entre a expressão portuguesa, acima referida, e a inglesa, “information at the museum”. O nome escolhido resulta nas duas línguas e, na língua inglesa, oferece ainda a possibilidade de jogar com o sentido das palavras; a decomposição do nome *informus*, em “inform” “us”, reforça a finalidade da aplicação – informar-nos.

Fixado o nome, o logótipo foi desenhado tendo em conta a necessidade de acentuar, através da justaposição dos termos selecionados, “infor” e “mus”, o significado das palavras para que remetem. A opção pela letra caligráfica surgiu como uma forma de quebrar a rigidez de um logótipo criado com ferramentas informáticas, sugerindo o logótipo desenhado à mão, de forma livre e sem esforço, evocando também a usabilidade da aplicação. O envolvimento num quadrado aberto significa também a

liberdade para sair de um espaço confinado, quase que numa analogia com a amplitude da informação assim conseguida, quebrando as barreiras físicas, ampliando o museu, e permitindo a entrada noutra dimensão.

2.2.3 Caracterização da *app informus*

i) Design e Funcionalidades

A *app informus* foi desenhada tendo em consideração toda a investigação feita anteriormente, no domínio dos conteúdos, do design e das opções informáticas. Em algumas situações foram comprometidas ou abandonadas algumas ideias iniciais, quer pela dificuldade da sua execução em tempo útil, quer pela sobrecarga de informação que envolviam. Tornou-se indispensável tomar decisões sobre o que se considerava mais relevante, deixando o remanescente para outros projetos, ou para o crescimento futuro da *app*.

É uma aplicação *web-based*, (ver pág. 33), necessitando por isso de ligação à *internet* para ser acedida. Como a aplicação está disposta na *internet*, é necessário sabermos o nome da sua página, de forma a podermos aceder. Assim, em vez escrever o nome de cada *website*, com os respetivos indicativos que diferem em cada página da obra, uma vez que cada página é independente das outras, optou-se pela encriptação do *link* dessas páginas *web*, em forma de código. Este código, denominado Qr-code (ver pág. 35), permite o acesso entre o meio físico e o meio virtual. Assim, os códigos aplicados nas tabelas das obras da Casa-Museu³³, correspondem à encriptação de cada uma das suas páginas.

Depois desta explicação sumária sobre como “entrar” na aplicação, procede-se seguidamente à sua análise³⁴, a nível de design e a nível de conteúdos.

Na página inicial da aplicação (igual para todas as obras) podemos distinguir vários elementos que a caracterizam. Uma barra superior e uma barra inferior, com as

³³ Foram impressos e colados nas tabelas da Casa-Museu, 20 códigos Qr, todos eles testados. Foram também orientadas as tabelas de forma a não haver sombra ou reflexos que dificultem a sua leitura.

³⁴ Para a análise, foi tomado como exemplo a obra de José Malhoa, *Retrato do Dr. Anastácio Gonçalves*.

mesmas dimensões; a barra superior tem inscrito o símbolo da Casa-Museu (borboleta), do lado esquerdo, e o nome completo, justificado à direita.

A barra inferior apresenta três campos. Um primeiro, “Casa-Museu”, que a partir de um submenu (fig. 14) nos apresenta a possibilidade de obter mais informações sobre o edifício, sobre a coleção, sobre o colecionador, e ainda outras informações respectivas à localização e horários. Estas informações são acompanhadas de uma imagem, como se apresenta na fig. 15, tendo as imagens da coleção e do colecionador sido fornecidas pela Casa-Museu.



Fig. 14 – Menu “Casa-Museu”.



Fig. 15 – Página “Coleção”.

O segundo campo, “Ajuda”, explica ao utilizador as funcionalidades da aplicação, organizadas pela definição de cada botão apresentado. No final da página existe um botão de contacto (figs. 16) que permite ao utilizador enviar uma mensagem pessoal, remetida para o *e-mail* da aplicação.



Fig. 16 – Menu “Ajuda”, informação de contacto.

O terceiro campo, “Questionário”, apresenta oito questões que respeitam à avaliação que se pretende obter relativamente à *app informus*. O primeiro retorno do questionário será também analisado (pág.).

Os botões correspondentes a estes campos mudam a sua tonalidade para um tom mais claro, quando selecionados.

Em relação ao aspeto gráfico das duas barras, superior e inferior, tomou-se como exemplo os modelos das *apps* analisadas no primeiro capítulo. Optou-se por cores neutras, numa escala entre o preto e o branco, com uma leve sobreposição de transparências, obtendo um aspeto polido.

Nesta página distingue-se, entre as duas barras, uma imagem seccionada, representativa da obra, e um menu principal, constituído por oito botões.

A imagem pode ser ampliada, através do botão exemplificado na fig. 17 , que permite abrir a imagem na sua totalidade e, ainda, aumentá-la posteriormente, de modo a poderem observar-se alguns pormenores³⁵. O botão possibilita tanto o aumento da imagem como, quando aberta, o regresso ao tamanho seccionado, apresentado inicialmente.

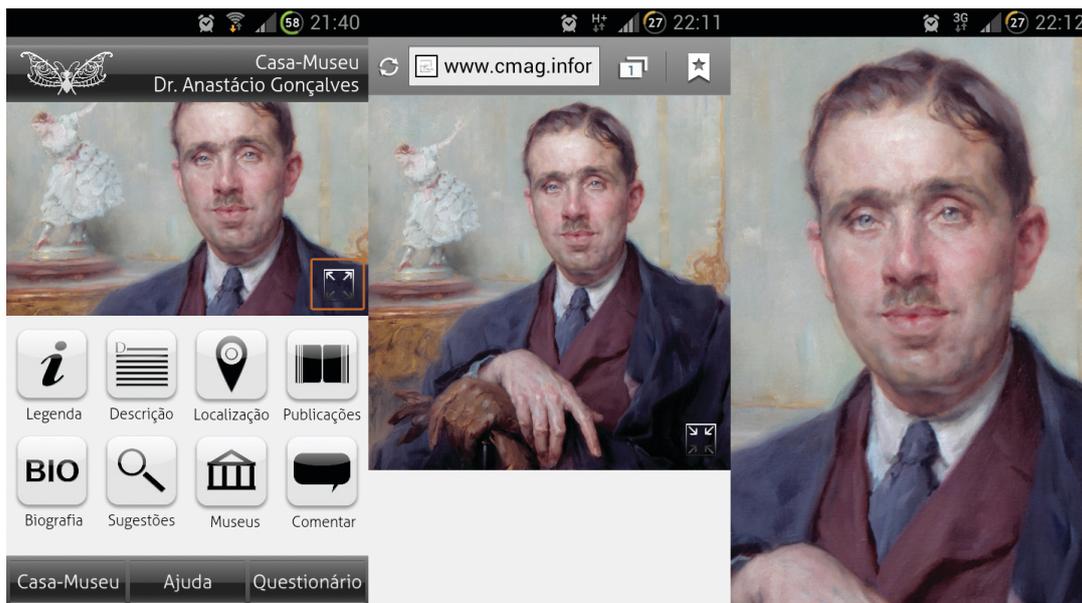


Fig. 17 - página inicial da aplicação e ampliação da imagem da obra.

³⁵ Todas as imagens das obras foram fornecidas pela Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves.

Os botões do menu inicial estão dispostos, os quatro primeiros, por ordem de relação direta com a obra, permitindo aceder à sua legenda, à descrição, à localização no museu e a publicações à venda que complementem a visita. Os outros quatro botões remetem para outras relações, como a biografia do autor, obras sugeridas, museus que tenham, no seu acervo, obras do mesmo artista, e um espaço para serem efetuados comentários.

Os botões, tal como as barras, foram desenhados com tonalidades neutras, numa escala de branco, cinzento e preto, dando ideia de volumetria, através do sombreado à sua volta; as transparências utilizadas evocam um aspeto brilhante. No centro de cada um dos botões está inscrito um símbolo que permite caracterizar cada uma das suas especificidades. Esses símbolos foram escolhidos e desenhados de forma a serem de identificação muito simples, recorrendo ao design de símbolos já existentes, no caso dos botões “Legenda”, “Museus” e “Comentar”. Existe, no entanto, uma legenda para cada um dos botões, de modo a tornar evidentes as suas funcionalidades.

O botão “Legenda” direciona-nos para uma página onde nos é indicado o nome do artista, com data de nascimento e morte, título da obra e respetiva data, suporte, dimensões e número de inventário. Tal como podemos ver na fig. 18, o texto é envolvido numa caixa, de forma a concentrar o olhar do utilizador. Também podemos observar uma alteração na barra superior: do lado direito, a cinza, identifica-se o símbolo da página selecionada; do lado esquerdo, apresentam-se dois botões, “voltar”, que permite regressar à página anterior, e “T+”, que permite aumentar a fonte do texto para utilizadores com dificuldade em ler o tamanho considerado “normal” numa *app*. Estes comandos tiveram em consideração o posicionamento habitual (à esquerda), de forma a não criar confusões para o utilizador.

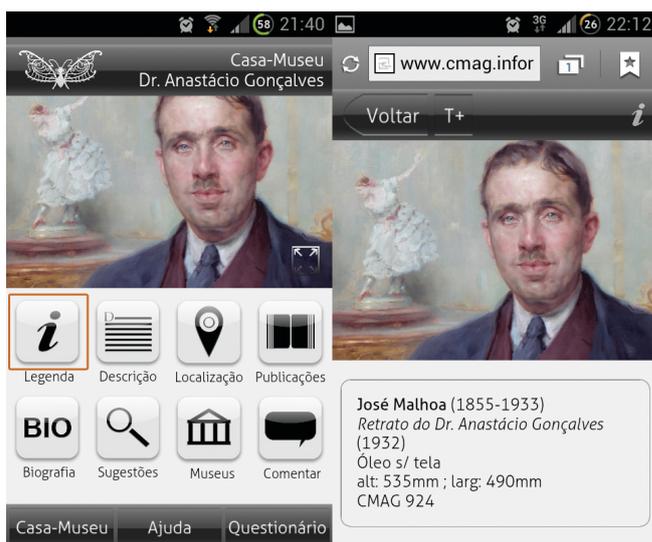


Fig. 18 – “Legenda”.

O botão “Descrição” conduz-nos para uma página que contém uma descrição essencialmente plástica da obra, adaptada do *Catálogo de Pintura Portuguesa da Casa-Museu Anastácio Gonçalves*, com a respetiva referência bibliográfica no final da página (fig. 19).

O botão “Localização” direciona-nos para uma página que nos indica onde está situada a obra, no percurso expositivo da Casa-Museu. São apresentadas duas plantas, referentes aos pisos 1 e 0, legendadas por identificação das diferentes salas de exposição, e ainda outras informações pertinentes. As cores adoptadas foram mediadas pelas cores apresentadas maioritariamente nos dois espaços, correspondendo a cor azul ao espaço da exposição temporária e, a cor carmim, ao espaço da exposição permanente (fig. 20).



Fig. 19 – “Descrição”.

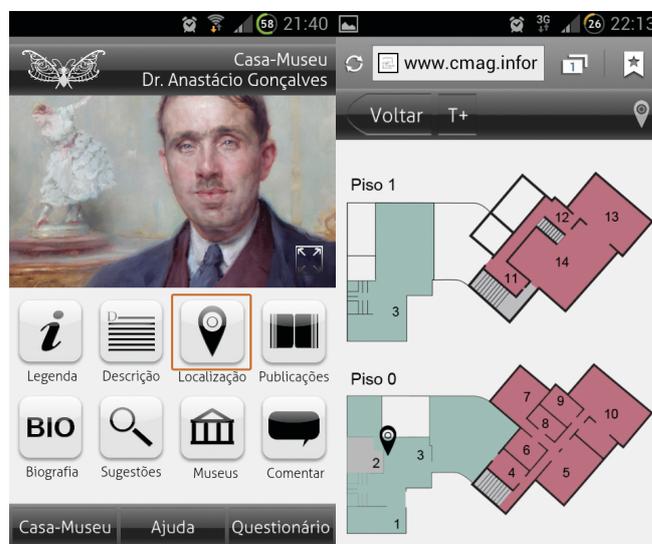


Fig. 20 – “Localização”.

O botão “Publicações” dirige-nos para uma página que nos apresenta bibliografia para venda na loja da Casa-Museu, relevante para complementar a visita museal. A bibliografia está agrupada em: informação referente à Casa-Museu, como o roteiro, por exemplo; catálogos da exposição permanente, de pintura portuguesa, de porcelana e de mobiliário; catálogo da exposição temporária; infantil; e, ainda, outras publicações relacionadas com a temática naturalista. No caso das obras de Columbano é também destacada uma publicação referente ao catálogo de uma exposição retrospectiva (fig. 21).

O botão “Biografia” direciona-nos para uma página com dados organizados cronologicamente, referentes ao percurso artístico de cada pintor. São destacados no

texto, a azul, os anos em que as obras analisadas na aplicação foram pintadas, de forma a compreender-se em que fase do percurso artístico do autor foram efetuadas. É ainda apresentada uma imagem da sua assinatura e, em alguns casos, é proporcionado o acesso a informação bibliográfica, sobre esses mesmos artistas, que pode ser consultada na biblioteca da Casa-Museu (fig.22). Foi reduzida propositadamente a opacidade das reproduções das assinaturas, para impedir a cópia direta das mesmas.



Fig. 21 – “Publicações”.



Fig. 22 – “Biografia”.

O botão “Sugestões” direciona-nos para uma página onde se conduz o olhar do visitante para outras obras, relacionadas com aquela que selecionou. Essa relação decorre da autoria, da temática, da plasticidade, ou ainda de associações por complementaridade ou por contraste. Em algumas situações, a obra sugerida pode não constar da coleção permanente, como é o caso dos estudos. As sugestões são dispostas na página através de uma secção da obra sugerida, com a respetiva legenda sumária, sendo possível premir a imagem correspondente a cada sugestão, e ser direcionado para a página *web* da obra selecionada, permitindo-se assim a realização de uma visita continuada, através destas relações (fig. 23).

O botão “Museus”, direciona-nos para uma página que nos indica quais os museus em Portugal que têm, no seu acervo, obras dos mesmos autores. As referências a museus estão organizadas pelas grandes cidades, Lisboa e Porto, mas também são referidas outras localidades. Desta forma pretende-se que a visita seja continuada para

além da Casa-Museu, divulgando as outras instituições, despertando o interesse para uma possível visita. Nesta página é ainda possível saber a localização do museu, através do *Google Maps* e, ainda, poder navegar para os seus *websites*, páginas *facebook* e *blogs*.

Como se vê na fig. 24, estas informações estão dispostas através de botões que se assemelham aos botões do menu inicial, diferindo nos seus símbolos, tomando como opção a escolha dos símbolos próprios de cada plataforma, e adoptando as suas cores, de forma a que o utilizador identifique rapidamente quais as opções disponíveis. É ainda possível aceder ao contacto do museu, o que se verifica premindo o seu número de telefone, que estabelece a ligação com o museu seleccionado.

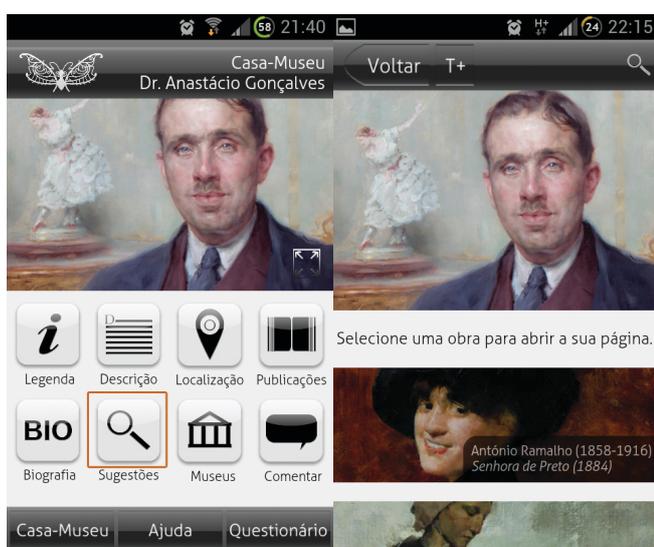


Fig. 23 – “Sugestões”.



Fig. 24 – “Museus”.

Por fim, o botão “Comentar” conduz-nos para uma página que oferece a possibilidade de comentar livremente a obra, e também poder ver os comentários feitos por outros utilizadores. Os comentários são anónimos, pretendendo com isso simplificar a forma como o utilizador se expressa. Os comentários são enviados não só para a página de comentários, como para o *e-mail* da aplicação, sendo assim possível seguir estes comentários e saber a reacção dos utilizadores (fig. 25).

Foi ainda instalado um filtro de ocultação de algumas palavras que possam ferir a suscetibilidade do público, atuação indispensável por se tratar de uma aplicação institucional.



Fig. 25 – “Comentar”.

É importante ainda salientar que em toda a aplicação, mesmo assumindo uma escala entre o branco e o preto, as páginas nunca são completamente brancas; têm uma leve tonalidade cinza, de modo a não existir um contraste tão forte como se a escolha fosse, por exemplo, entre o preto sobre branco; proporciona-se, assim, uma leitura mais agradável.

Para páginas mais extensas é ainda adicionado um botão no canto inferior direito, no final da página, que permite, quando selecionado, regressar ao topo da página. Este botão respeita as regras geralmente adoptadas para páginas *web*, tal como todos os outros comandos. De facto, considera-se essencial que os botões de comando sejam o mais semelhantes possível aos que o utilizador está acostumado a utilizar.

Nos casos das páginas da “Casa-Museu”, “Ajuda” “Questionário” e “Comentar”, em vez de aparecer o botão “Voltar”, no canto superior esquerdo, aparece “Menu”. Esta opção deve-se à preocupação de impedir que o utilizador se “perca” nas páginas, evitando que tenha de regressar várias vezes, até poder voltar ao menu inicial. Com efeito, em nenhuma situação deve ser pouco evidente qual o caminho a tomar, para se aceder à opção pretendida.

A fonte seleccionada para a *app informus* foi obtida tendo em consideração a sua forma e espessura, sendo mais simples de ler no formato do ecrã de smartphone.

ii) Opções de Conteúdo

Como já se referiu, a seleção de conteúdos museológicos para a *app informus* incidiu na coleção de pintura portuguesa da CMAG. O estudo realizado nesta instituição levou a que se circunscrevesse a experimentação do novo dispositivo tecnológico criado a conteúdos relacionados com um núcleo restrito de autores e de obras. Esclarecem-se seguidamente os critérios da seleção efetuada.

Por circunstâncias que se prendem com o gosto do colecionador e a produção artística portuguesa, a coleção da CMAG apresenta uma muito significativa presença de autores e de obras da pintura naturalista portuguesa. O número e a qualidade das escolhas do Dr. Anastácio Gonçalves conduziram a que a coleção da Casa-Museu possa documentar a produção da primeira e da segunda geração da corrente naturalista, abrangendo um longo período da pintura contemporânea nacional. Este facto permite que a seleção efetuada para a *app informus* possa dar um contributo importante, por exemplo, em visitas didáticas de abordagem do naturalismo – não esquecendo que grande parte do público da CMAG é constituído por visitas escolares – e a quem deseje ser esclarecido sobre as características específicas da pintura portuguesa, nas últimas décadas do século XIX e primeiras do século XX.

Dos autores presentes na coleção foram selecionados os mais relevantes, a diversos títulos. Nuns casos, pela influência que tiveram, a curto e longo prazo, na sequência do ensino em meio académico ou de ligações diversas, no meio artístico. Noutros casos, pelo favor da crítica e do público, na época a que pertenceram e, até, posteriormente.

Assim, da primeira geração naturalista, encontram-se presentes os próprios introdutores dessa linha pictórica em Portugal, Silva Porto e Marques de Oliveira. Silva Porto é, aliás, como se referiu, o pintor mais representado na coleção da CMAG. Os dois pintores, companheiros de estada em Paris, enquanto bolseiros, ocupariam, após o seu regresso a Portugal, posições de destaque nas Academias de Belas-Artes do Porto e de Lisboa (respetivamente, Marques de Oliveira e Silva Porto), contribuindo para a formação – na técnica e no gosto – de pintores da sua e de outras gerações.

Esta primeira geração naturalista coincide com o período de atividade artística e expositiva do chamado “Grupo do Leão”, a década de 1880. Deste grupo, que idolatrava Silva Porto (o “divino mestre”), faziam parte, por exemplo, João Vaz e António

Ramalho, que na CMAG estão representados por verdadeiras obras-primas, no âmbito das “marinhas”, o primeiro, e no campo do retrato, o segundo.

Ainda do “Grupo do Leão” fizeram parte Columbano Bordalo Pinheiro e José Malhoa, fazendo a transição para a segunda geração naturalista.

Columbano, como se sabe, pintou o Grupo em composição demonstrativa dos laços de tertúlia que uniam aqueles artistas. Construirá um percurso singular que se encontra também representado na CMAG, por obras que o ligam ainda ao paisagismo, mas também por obras que evidenciam a criação de uma estética própria, evidente na representação de atmosferas de interiores urbanos, e no retrato.

Quanto a Malhoa, múltiplas razões tornaram imperiosa a sua inclusão. Razões circunstanciais: por ele foi encomendado o edifício onde hoje se situa a CMAG; no seu antigo *atelier* se concentra grande parte da coleção de pintura da instituição; o colecionador foi por ele retratado. Mas, sobretudo, Malhoa desenvolveu uma abundante produção que obteve um reconhecimento público notório. A sua obra correspondeu ao gosto dominante da crítica e do público, num Portugal que se identificava com o tardo naturalismo e com a pintura de género, valorizadora da ruralidade e da castidade urbana.

Da segunda geração naturalista encontra-se representado Carlos Reis, também ele exímio pintor, alvo do gosto de um público que viria a recusar a estética modernista.

Ao núcleo do naturalismo português juntaram-se ainda, na seleção efetuada, Tomás da Anunciação e Alfredo Keil.

Tomás da Anunciação, fundador do romantismo em Portugal, embora executando trabalho em atelier, concedeu à observação da natureza uma importância que ultrapassa o sentimento romântico e se aproxima dos valores naturalistas.

Alfredo Keil, de idade próxima de Silva Porto e de Marques de Oliveira, também autor bem sucedido, mescla a pintura de ar livre com o sentimento romântico, evidenciando a tendência para ausência de ruturas, própria do gosto da época.

Reforçando a pertinência da seleção, entre os pintores referidos encontram-se dois diretores do Museu Nacional de Arte Contemporânea, Carlos Reis e Columbano.

A seleção efetuada teve ainda em conta a contemporaneidade da produção pictórica dos autores representados, o que remete para uma mesma contextualização do seu trabalho, no Portugal da época.

Na *app informus*, além da apresentação da leitura plástica de cada uma das obras integradas na aplicação, indicam-se sugestões de articulação com outras, do mesmo ou de diferentes autores. Tem-se assim a intenção de despertar o interesse do visitante, e de lhe proporcionar uma visita continuada, através do estabelecimento de relações de ordem temática, plástica ou de autoria. Estas relações podem não ser evidentes, num primeiro olhar, nem consensuais, mas pretende-se com elas oferecer ao visitante um estímulo para que construa, também, novas associações.

Identificam-se agora, sucintamente, as razões que justificam as sugestões de associação entre as obras, ordenadas por autor.

Tomás da Anunciação

A obra *Caminho da Mata (Sintra)* remete para *Primavera*, de Alfredo Keil, e *Paisagem*, de Columbano. A primeira sugestão decorre da identidade da temática, constituindo as obras duas interpretações da Serra de Sintra. A associação evidencia a leitura romântica e intimista, o tratamento minucioso, o recurso à figuração em relação com a paisagem, na pintura de costumes. A segunda sugestão assenta também na temática da paisagem, sendo ambas pinturas de observação *in-loco*, recorrendo à figuração imersa na paisagem, e à utilização de cores de uma escala de dourados e castanhos, presente na espessa mancha de arvoredo representada nas duas obras.

Silva Porto

A obra *Charneca de Belas* é relacionada com *Charneca Alentejana* e com *Primavera*, do mesmo autor. A primeira sugestão resulta da integração das duas obras no ciclo de charnecas, realizado por Silva Porto, mas também da semelhança no tratamento da linha do horizonte; a sugestão resulta ainda de contraste, remetendo *Charneca de Belas* para uma composição quase abstrata, marcada por pinceladas vigorosas, e *Charneca Alentejana* para o equilíbrio entre verticalidade e horizontalidade. A articulação com a segunda obra, *Primavera*, repousa na expressividade da pincelada, evidenciando a linha de arvoredo, e nos apontamentos de vermelho que lembram os apontamentos laranja de *Charneca de Belas*. Estas três obras

podem, assim, relacionar-se entre si, cabendo ao visitante descobrir as relações cromáticas e expressivas da pintura de Silva Porto.

A obra *A Ceifa (Lumiar)* pode relacionar-se com *A Praia*, de João Vaz, e com *Primavera*, também de Silva Porto. *A Praia*, tal como *A Ceifa*, podem ser tomadas como excelentes exemplos da qualidade que o naturalismo atingiu em Portugal. São cenas de paisagem realizadas *in-loco* que, embora contrastantes na temática, recorrem ambas a tonalidades claras – frias, *A Praia*, quentes, *A Ceifa*. Nas duas obras, o espaço é depurado, mas com apontamentos figurativos, e a sugestão de profundidade decorre da proporção concedida, na tela, à relação terra-céu. A relação de *A Ceifa* com *A Primavera*, duas obras do mesmo autor, é sugerida pela representação de ambientes campestres, com apontamentos de vermelho e tratamento de dourados, num caso, na vegetação rasteira, no outro, na amplitude da planície.

Marques de Oliveira

Estabelece-se uma relação da obra *Anta (arredores de Espinho)*, de Marques de Oliveira, com *Paisagem*, de Columbano, e com *Inundação da Ribeira de Santarém*, de José Malhoa. A primeira relação baseia-se na influência de Corot, patente nas duas obras, através do tratamento plástico da luz entre a folhagem, e ainda, da utilização da escala de castanhos e verdes numa, e de castanhos e dourados na outra, para sugerir a ilusão de profundidade. Relativamente à segunda obra, a articulação é sugerida pela temática da paisagem e pela expressividade da pincelada, conseguindo reflexos sombrios.

Sugere-se uma leitura da obra *Marinha*, em relação com *Manhã em Clamart*, de Carlos Reis. Embora, num primeiro olhar, não seja evidente a relação, procura-se chamar a atenção para o facto de ambas as obras acentuarem a verticalidade, num caso, através dos mastros das embarcações, no outro, através dos esguios troncos das árvores. Por outro lado, embora a paleta seja diferente, ambas valorizam espaços vazios, ambas recorrem à representação dos reflexos que invertem, na água, as imagens.

Alfredo Keil

Para a obra *Primavera* foi já justificada a relação estabelecida com *Caminho da Mata (Sintra)*, de Anunciação, e *Paisagem*, de Columbano. Acrescenta-se agora a relação com o estudo prévio, intitulado *A Primavera*, composição em reserva que permite conhecer o percurso de criação da pintura.

José Malhoa

Veja-se a relação já justificada, entre *Inundação da Ribeira de Santarém, Anta (Arredores de Espinho)*, de Marques de Oliveira, e *Manhã em Clamart*, de Carlos Reis.

Sugere-se a relação entre a obra de Malhoa, *Paisagem (Figueiró dos Vinhos)* e as obras *Charneca Alentejana* e *Ceifa (Lumiar)*, ambas de Silva Porto. Relacionam-se pelas tonalidades marcadas na escala de amarelos e pela tranquilidade que sugerem.

A sugestão de associação entre *Praia das Maçãs*, de Malhoa, e *A Praia*, de João Vaz, estabelece-se pelo contraste. Embora o título remeta para a representação da temática da natureza – a praia –, em *Praia das Maçãs*, a figuração é significativa, versus figuração “pontual”, na obra de João Vaz. No primeiro caso, a praia é apenas a atmosfera sentida na esplanada; no segundo, a praia é a imensidão onde se avistam os vultos. Uma paleta semelhante é utilizada para registos diferentes.

Sugere-se que a obra *Retrato do Dr. Anastácio Gonçalves* remeta para *Senhora de Preto*, de António Ramalho, e *Rapariga Bretã*, de Columbano. Relacionam-se entre si pela temática, expressamente figurativa. Nas duas primeiras obras, podemos encontrar outras semelhanças: na representação de alguém de uma classe social elevada, o que comprovamos pela elegância do traje; e na interação com o espetador, para quem olham e sorriem os retratados. Estas duas obras podem também relacionar-se por contraste, patente no cromatismo escolhido para cada um dos fundos, de que se destacam as figuras. Relativamente à obra *Rapariga Bretã*, pode estabelecer-se uma proximidade cromática com o retrato da figura masculina, mas evidenciar-se o contraste entre a expressão contida da *Rapariga Bretã* e a bonomia do sorriso de Anastácio Gonçalves ou o olhar ligeiramente desafiador da *Senhora de Preto*.

Columbano Bordalo Pinheiro

A obra *Convite à Valsa* remete para *Trecho difícil*, do mesmo artista, e para *Senhora de Preto*, de António Ramalho. No primeiro caso, pela representação de um momento de uma ação continuada no tempo – a formulação do convite e a execução do exercício – e pela abordagem do tema da música. Aproximam-se ainda por terem tratamentos de pincelada semelhantes, e pelo aspeto quase caricatural das figuras representadas nas duas obras. A segunda relação é estabelecida através da representação da classe burguesa e pela atenção conferida ao tratamento dos tecidos e à interação com o espetador, convidando-o para os ambientes representados.

A obra *Paisagem* relaciona-se com *Primavera*, de Alfredo Keil e *Caminho da Mata (Sintra)* de Anunciação, relação já apresentada.

A obra *Rapariga Bretã* remete para *Senhora de Preto*, de António Ramalho e *Retrato do Dr. Anastácio Gonçalves*, de José Malhoa, também já analisadas.

Sugere-se uma relação entre a obra *Trecho difícil* e *O Pintor Silva Porto*, de António Ramalho e, como já se referiu, *Convite à Valsa*, também de Columbano. No primeiro caso, a relação decorre do facto de as duas obras serem figurativas, das tonalidades utilizadas e do recurso ao claro-escuro. Decorre ainda da opção quanto à temática: o retrato de alguém representado em plena execução de uma ação continuada. No segundo caso, a análise foi já justificada, na sugestão apresentada para *Convite à Valsa*.

António Ramalho

A obra *O Pintor Silva Porto* remete para *Trecho Difícil*, de Columbano, e para *Senhora de Preto*, de António Ramalho. No primeiro caso, a análise é semelhante à da obra de Columbano, já analisada. No segundo caso, relacionam-se pela figuração, pela utilização do contraste claro-escuro e, ainda, pelo recurso à tonalidade vermelho escuro, do fundo em que se recorta a figura retratada em *Senhora de Preto*, tonalidade idêntica à do fundo do retrato representado na obra *O Pintor Silva Porto*.

João Vaz

Foram sugeridas relações da obra *A Praia* com *A Ceifa (Lumiar)*, de Silva Porto, e com *Praia das Maçãs*, de José Malhoa. Estas relações foram já justificadas nas propostas referentes às duas obras com que *A Praia* foi relacionada.

Carlos Reis

A obra *Manhã em Clamart* remete para a obra *Marinha*, de Marques de Oliveira e *Inundação da Ribeira de Santarém*, já analisadas anteriormente; mas remete principalmente para o seu estudo em reserva, *Manhã de Clamart*. Tal como no caso do estudo de Anunciação, acima referido, a apresentação de uma obra em reserva cumpre a dupla função de tornar evidentes as opções do pintor, no seu processo criativo, e de proporcionar ao visitante o acesso a uma obra não exposta, potencialidade contida na *app informus*.

2.2.4 Avaliação do aplicativo

Para melhor avaliar as potencialidades da *app informus*, e no sentido de reforçar a interação com os visitantes, foi elaborado um questionário, inserido na própria aplicação, e destinado a ser preenchido de forma anónima. A aplicação possibilita também ao utilizador o envio imediato das respostas, após a sua conclusão, por *e-mail*.

O questionário (anexo....) é constituído por onze campos, com perguntas na sua maioria de resposta fechada, para tomar pouco tempo aos utilizadores e para uma mais fácil sistematização dos resultados.

Os três primeiros campos são de categorização do visitante, quanto à idade, género e grau de escolaridade. Dado que, para maior liberdade do utilizador, o questionário é anónimo, os parâmetros escolhidos para a categorização foram pensados no sentido de permitirem obter informação sobre o perfil do visitante interessado neste tipo de aplicação.

As perguntas seguintes respeitam à própria *app*, quanto à sua concepção, design, desempenho e perspetivas de aperfeiçoamento ou de ampliação a outros domínios relativos às coleções do museu.

Para as perguntas assinaladas com os números 1 a 5, que respeitam à especificidade da aplicação, foi escolhida uma escala quantitativa de seis posições, sendo 1 o valor mais baixo e 6 o mais elevado. A opção por uma escala com número par de alternativas, e não ímpar (caso da utilização frequente da escala de cinco posições), deve-se ao facto de, estatisticamente, se considerar que a maior parte dos respondentes, quando tem dúvidas, tende a colocar a sua resposta no número que se encontra a meio da escala. A interpretação torna-se assim mais difícil, já que esse número acaba por assumir um valor neutro. Na escala de 1 a 6, o respondente tem obrigatoriamente de optar por classificar a matéria sobre que se pronuncia, como satisfatória ou insatisfatória.

As perguntas assinaladas com os números 6 e 7 foram pensadas para se ajustarem às oportunidades oferecidas pelas coleções da Casa-Museu, de modo a apresentar à instituição que acolheu o projeto, um retorno específico.

As perguntas 7 e 8, as únicas de resposta aberta, destinam-se a apelar a uma maior participação do visitante, e a matizar as conclusões das questões de resposta fechada.

No que respeita à aplicação do questionário, houve que considerar que, como se referiu anteriormente, a utilização da *app informus* na Casa-Museu foi pensada como complemento da visita. No entanto, como também se explicitou, para se aceder aos conteúdos, é indispensável que o visitante utilize um dispositivo móvel, com ligação à internet, e que esse dispositivo integre uma aplicação que seja capaz de ler códigos Qr.

Compreende-se que o número de pessoas que dispõem de aparelhos que satisfaçam estas condições é ainda reduzido, e a este constrangimento acrescentam-se outros. A Casa-Museu não dispõe de um sistema de *internet* sem fios, nem possui dispositivos móveis que, através de aluguer, permitam a visitantes interessados no modelo de informação adicional contido na aplicação, a ele acederem. Assim, mesmo que o visitante possua um dispositivo móvel com as condições requeridas, para poder ter acesso aos conteúdos tem de recorrer à *internet* pelos seus meios, muitas vezes pagando (no caso de visitantes estrangeiros, com taxas acrescidas) e com reduzidas possibilidades de ser bem sucedido.

Com este cenário, visto que a instituição não tinha possibilidade de resolver estas questões, foi preciso elaborar uma estratégia que permitisse testar a aplicação e obter um retorno relativo ao seu desempenho, por parte de quem acede.

A solução encontrada assentou na convicção, como se afirmou no primeiro capítulo, de que a integração dos museus nas redes sociais é importante, como forma de acentuarem a sua presença na sociedade contemporânea e de ganharem projeção suscetível de captar outros tipos de público, para além do já fidelizado para a visita presencial ou que já frequenta o *website* institucional. Assim, dado que CMAG dispõe de *facebook*, e tendo presente que esta rede social é a que maior projeção confere a projetos e desta natureza, considerou-se que faria sentido encarar a possibilidade de divulgação nessa rede.

Optou-se então pelo *facebook*, como meio de estabelecer a comunicação entre a utilização da *app informus* e o público. Para o efeito, foi criada *on line*, no *facebook*, uma página dedicada apenas à aplicação, onde se explicam quais os seus objetivos e funcionalidades e onde são publicados, periodicamente, os códigos que permitem o acesso às obras, tal como no museu, mas nesta plataforma. Assim, em vez de, como se referiu anteriormente, o uso da aplicação ser uma forma de complementar a visita, e até de a poder continuar em casa, apresenta-se a possibilidade de iniciar a visita em casa, *online*, esperando que, sendo bem sucedido, o visitante *online* se disponha a visitar presencialmente o museu. Inverte-se assim, de certa forma, o primeiro modelo de utilização.

Por este processo, no dia em que foram colocados os códigos na Casa-Museu, foi disponibilizada a página do *facebook*, considerando-se que o prazo de experiência seria de um mês. Desde então, a página conta com 137 apoiantes, número que considero pouco satisfatório. Contudo, considerando que este tipo de páginas é difícil de divulgar, visto tratar-se de uma página independente da página da Casa-Museu e, por isso, não lhe estar ligada de forma direta (embora tenham sido realizados esforços nesse sentido), penso que irá ter mais projeção ao longo dos próximos meses. Tentar-se-á, assim, estabelecer ligação com o público de *facebook* da Casa-Museu, bem como de outras instituições que figuram nos conteúdos da aplicação, a propósito da referência a museus que têm na sua coleção obras dos autores representados.

Análise dos resultados

A análise dos resultados respeita a 25 respostas, recebidas por e-mail, sendo apresentada percentualmente, de modo a tornar mais evidentes as relações.

Os primeiros três campos, como se referiu no início, categorizam quem respondeu ao questionário.

O primeiro campo, idade, foi dividido em quatro opções, obtendo-se os seguintes resultados:

- de 18 anos	18-30 anos	31-50 anos	+50 anos
0%	44%	32%	24%

A partir dos dados, entendemos que não se conseguiu atingir público com menos de 18 anos de idade e que predominam os visitantes entre os 18 e os 30 anos. Não existem, no entanto, grandes desfasamentos na distribuição pelos restantes escalões.

Quanto ao género, considere oportuno analisar as respostas agrupando idade e género, efetuando posteriormente o somatório dos resultados.

- de 18 anos		18-30 anos		31-50 anos		+50 anos		Total de	
Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
0%	0%	28%	16%	20%	12%	12%	12%	60%	40%

Como se constata, o maior número de respondentes concentra-se no 2º e no 3º escalões, verificando-se que o público feminino ultrapassa, em 20%, o público masculino. Por vezes existe a convicção de que é o público masculino que se interessa mais pelas novas tecnologias, mas como já se referiu no primeiro capítulo, a propósito das aplicações informáticas para jogos, essa convicção nem sempre tem fundamento. No caso em análise, poderia colocar-se a hipótese de a curiosidade pela temática da aplicação satisfazer principalmente o público feminino, mas só um maior número de respostas, e uma aplicação continuada dos questionários, poderá esclarecer esta questão.

Quanto ao grau de escolaridade, os escalões consideraram apenas básica, média e superior, não entrando em especificações, de forma a não tornar o questionário mais extenso.

Escolaridade Básica	Escolaridade Média	Escolaridade superior
0%	8%	92%

O resultado parece evidenciar que este tipo de *app* desperta mais interesse em públicos com graus de instrução mais elevado, ou que, eventualmente, é neste setor que se encontra maior número de pessoas dispendo dos dispositivos requeridos.

Apresentam-se e comentam-se, seguidamente, os dados relativos às perguntas de resposta fechada e, posteriormente, discutem-se os resultados das questões de resposta aberta.

1) Funcionalidade da aplicação

1	2	3	4	5	6
0%	0%	4%	0%	52%	44%

2) Organização das páginas da aplicação

1	2	3	4	5	6
0%	0%	0%	20%	32%	48%

3) Informação disponibilizada na aplicação

1	2	3	4	5	6
0%	0%	4%	8%	48%	40%

4) Design da aplicação

1	2	3	4	5	6
0%	0%	0%	4%	48%	48%

5) Classificação genérica da aplicação

1	2	3	4	5	6
0%	0%	4%	0%	52%	44%

A primeira observação relativa a estas cinco questões, é que os resultados foram bastante positivos, sendo os valores 5 e o 6 da escala, os de maior frequência.

É também interessante verificar que os valores relativos à funcionalidade da aplicação e à sua apreciação genérica são coincidentes, e atrever-me-ia a considerar que a boa funcionalidade da aplicação é o aspeto mais evidente. Em contraponto, importa

analisar a coincidência da atribuição da pontuação mais reduzida, também simultaneamente nos mesmos dois campos, no sentido de se procurar compreender as razões desta pontuação, visto que a maioria dos utilizadores considerou a aplicação muito (52%) ou amplamente (44%) satisfatória. Nestes questionários de resposta negativa, analisadas as restantes respostas, verificou-se que se referem a dois casos, com diferentes razões. Um dos respondentes tem mais de 51 anos, podendo pensar-se que, num projeto futuro, é necessário ir ao encontro de um público com mais idade, e perceber como tornar a *app* de mais fácil compreensão. No segundo caso, trata-se de um respondente do grupo de 18 a 30 anos, que indica nas sugestões vários itens que considera deverem ser incluídos na aplicação, o que torna clara a atribuição da classificação insuficiente.

A questão número 6 respeitava à opção por domínios que o visitante gostaria de ver integrados futuramente na aplicação. A partir das respostas procurar-se-ia perspetivar como evoluir relativamente aos interesses do público, em geral, e como valorizar as potencialidades da CMAG.

Mobiliário	Porcelana	Restauro/ Intervenções	Técnicas plásticas	Fotografias de artistas/ acontecimentos
21%	17%	54%	38%	71%

Cada um destes dados tem uma interpretação diferente dos anteriores visto que os respondentes podem preencher mais do que um campo, ou não preencher nenhum.

É importante referir que todos os campos foram considerados relevantes, visto que nenhum ficou por preencher. Além disso, percebe-se que há um maior interesse por ver incluídos, nos conteúdos da aplicação, alguns dos dados de restauro referentes às obras analisadas, bem como fotografias dos autores e de acontecimentos que poderiam funcionar como importantes elementos de contextualização. Seria interessante, por exemplo, numa melhoria do projeto, integrar estes últimos elementos no campo referente à biografia dos artistas. Também foi considerada relevante a explicação das técnicas plásticas utilizadas nas obras. Os campos mobiliário e porcelana, constituindo os outros dois grande núcleos da coleção da Casa-Museu, foram, no entanto, os menos selecionados, mas não foram desprezados.

Será interessante, por exemplo, tentar estudar o seu enquadramento na *app*, e dialogar com a direção da CMAG, nesse sentido.

As duas últimas perguntas, de resposta aberta, eram expressamente indicadas como facultativas.

A primeira pergunta – “Que outras obras gostaria de ver analisadas na aplicação?” – foi pensada para a visita presencial e levaria, eventualmente, a que fossem indicadas outras peças que os visitantes tivessem observado na Casa-Museu, pensando-se que as respostas apresentariam a identificação exata da obra sugerida. Contudo, as respostas são muito genéricas. Além disso, apenas 24% respondeu a este campo. Não obstante, as sugestões que considero de maior destaque são: “obras de Henrique Pousão”; “obras de Hogan”; “obras em reserva”; “pintura estrangeira”; “obras de outros museus”; “o restante acervo da CMAG”.

São interessantes estas sugestões, mesmo não explicitando exatamente quais as obras, já que é importante ter este retorno para poder responder às necessidades, e complementar o programa com algumas das sugestões.

Na última pergunta – “Quais as suas sugestões para aperfeiçoamento da aplicação?” – é interessante verificar que responderam 36% mais do que à anterior pergunta, o que parece revelar interesse pela aplicação.

Algumas sugestões respeitaram ao design funcional. Foi sugerida, por exemplo, a existência de um botão que permita voltar ao topo, e que esteja sempre visível. Ainda no domínio do design, foi também sugerida uma versão própria para *ipad*. No domínio dos conteúdos, foi referida a sugestão de uma versão em língua inglesa, uma versão áudio, e a possibilidade de partilha de conteúdos nas redes sociais.

As sugestões a nível de conteúdos foram bastante direcionadas e interessantes para o aperfeiçoamento da aplicação. Transcrevem-se algumas, consideradas mais pertinentes: “textos mais sucintos, ligações das obras expostas a outras dos mesmos autores, noutros museus”; “ter todas as peças do museu para ir diretamente às que quero, ter a logística do museu, poder comprar lembranças e enviar a alguém, ter um quiz para brincadeira”; “mais hiperligações, ligação para outras instituições e informação de mais bibliografia, possibilidade de adquirir obras (bibliografia sugerida) *online* através da aplicação”; “haver enquadramento histórico das obras e links para museus congêneres no mundo”.

No conjunto, as sugestões são extremamente enriquecedoras, como primeiro retorno. Algumas delas respeitam a passos que estavam pensados no projeto inicial (poderão ser seguidos futuramente) e que não foram desenvolvidos por diversos motivos, como, por exemplo, o tempo disponível, a dificuldade de programação informática necessária, e até o âmbito de uma tese de mestrado. Outros prendem-se com problemas de ordem financeira e de complexidade do requerido, como é o caso da loja *online*, que exigiria a integração de um sistema de pagamento *online*, a resolução da problemática de proteções de códigos pin, e outras questões complexas.

Considerações Finais

Na primeira parte desta dissertação, começou por se perspetivar o papel do museu na atualidade, à luz dos conceitos de museu e de museologia, hoje aceites. Discutiu-se a função do museu como espaço de aprendizagem e abordaram-se aspetos relacionados com a análise dos públicos que frequentam os museus, bem como questões relacionadas com a captação de novos visitantes.

Refletiu-se seguidamente sobre a expansão da inovação tecnológica na sociedade contemporânea, e estabeleceu-se como objeto de investigação a possibilidade de aplicação das novas tecnologias nos museus. Recolheu-se, por isso, informação sobre a relação do público com as melhorias tecnológicas, desde o aparecimento dos áudio-guias até a modelos tecnológicos atuais, com múltiplas funcionalidades, de que os mais recentes são as aplicações para dispositivos móveis.

Para uma compreensão das condições e das vantagens da aplicação, em museus, da tecnologia disponível no mercado, estudaram-se diversas opções tecnológicas. Algumas destas foram consideradas pertinentes, pelas possibilidades que integram e que se supõe aproximarem a visita museológica das exigências contemporâneas. Selecionaram-se então exemplos de utilização, que foram analisados e explicitados na dissertação, de modo a facilitar a compreensão das aplicações a que respeitam.

A investigação realizada constituiu fundamento para a prossecução do objetivo de criação de um dispositivo tecnológico inovador, para aplicação em museu, projeto que me propus desenvolver, não apenas no plano da conceção, mas também no plano da execução material. Esta intenção conduziu à procura de uma instituição museológica para o desenvolvimento e experimentação do aplicativo, o que veio a concretizar-se com a disponibilidade da Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves para acolher o projeto.

O aplicativo tecnológico criado, denominado *informus*, foi portanto concebido, desenhado, aplicado e testado na CMAG, sendo o centro do projeto cujo desenvolvimento se explicitou na segunda parte desta dissertação.

Para tornar claras as condições de desenvolvimento do projeto, foram estudados diversos aspetos da instituição. Foram analisados dados relativos à sua história, mas, principalmente, aspetos de caracterização do espaço expositivo, evidenciando

virtualidades e constrangimentos; de tipologia da coleção, indicando-se especificidades; e aspetos de divulgação, desde as exposições e projetos em curso, à recente inserção da CMAG nas redes sociais. Com a pesquisa desta informação relativa à Casa-Museu foi possível conhecer as características do espaço museológico em que se pretendia intervir.

No desenvolvimento do projeto, podem considerar-se duas componentes.

A primeira respeitou ao estabelecimento de objetivos e às opções tomadas, que implicaram decisões no domínio do design do dispositivo, da seleção de conteúdos e da concretização informática das funcionalidades que se pretendiam. Estas funcionalidades foram pensadas no sentido de oferecerem ao visitante percursos de enriquecimento cultural que constituíssem, simultaneamente, experiências de interação gratificantes, semelhantes às práticas de comunicação inovadoras, próprias do mundo contemporâneo.

A segunda componente dizia respeito à avaliação das possibilidades do aplicativo, sendo relevante, para lá do teste de funcionamento, o conhecimento do grau de satisfação do público, abrindo caminhos para futuras intervenções.

A execução da primeira componente pode considerar-se realizada com sucesso. Foram contudo postas de parte, ao longo de projeto, algumas intenções, quer a nível de conteúdos quer a nível da dificuldade de programação informática, por razões de ordem financeira e de tempo. Com efeito, tratando-se de um projeto académico, sem meios financeiros próprios para financiar os custos do desenvolvimento de uma aplicação informática deste género, nomeadamente para remuneração de uma equipa de trabalho especializada, houve que circunscrever as ambições (por exemplo, foi abandonado o projeto inicial, de efetuar uma versão para língua inglesa, de todos os textos escritos).

Assim, com o auxílio apenas de um programador informático, com quem se estabeleceu equipa, e a quem se forneceram os dados convenientes, foi possível, em tempo recorde e com recursos reduzidos, criar uma *app* que integra e executa todas as funcionalidades consideradas essenciais ao projeto.

Reconhece-se, porém, que foi difícil avaliar o sucesso da aplicação, tendo em conta as condições em que acabou por ser instalada. Com efeito, apesar de parecer

inicialmente viável, não se concretizou a possibilidade de a Casa-Museu dispor de *internet wireless*. Ainda assim, tentou-se ultrapassar esta dificuldade, encontrando uma alternativa de divulgação da *app*, a partir da criação de uma página de *facebook*, mas que, por não ter ligação direta à página da instituição, também não ofereceu a visibilidade desejada – daí o número pouco significativo de respostas aos questionários.

Apesar destes constrangimentos, penso poder concluir que o projeto obteve sucesso, já que as funcionalidades previstas foram conseguidas, e que os dados recolhidos nos questionários evidenciam satisfação com o produto que os visitantes experimentaram, satisfação também demonstrada pelo diretor da Casa-Museu.

Este sucesso, dentro das condições adversas referidas, anima-nos a desenvolver os esforços necessários para poder apresentar esta aplicação – que se encontra devidamente registada – a outras instituições.

Com efeito, ela apresenta as potencialidades para aplicação em museu, referidas nesta dissertação, sendo fácil, como se sugeriu, ampliar os percursos expositivos de cada instituição e ter acesso virtual às suas reservas.

Permitirá ainda, no futuro, caso exista aceitação, a articulação com diversos museus portugueses, facultando o seu acesso virtual e motivando, assim, visitas presenciais. Permitirá, por exemplo, analisar uma obra patente num museu e conseguir, na página das sugestões, ter acesso a outras obras, de outros museus, que com ela se relacionem, acedendo aos seus conteúdos informativos. Esta funcionalidade permitirá, portanto, a construção de percursos expositivos entre museus. Será também interessante, mas mais ambicioso, ter a possibilidade de fazer ligações entre obras de museus portugueses e obras de museus estrangeiros.

Por estas razões, recorrendo à experiência ganha na execução do projeto e reforçada pelas sugestões de alguns utilizadores, considera-se possível, na data presente: Aperfeiçoar o aplicativo, simplificando o acesso entre páginas, para não ser necessário “carregar” os vários conteúdos para a mesma obra, sempre que quisermos mudar de campo.

Melhorá-lo, pela possibilidade de sintetizar algumas informações, reduzindo a dimensão dos textos.

Completá-lo, através da apresentação de versões noutras línguas.

Considera-se ainda possível, se existir aceitação, ampliar as funcionalidades do dispositivo. A este propósito, seriam opções possíveis, as que se indicam.

- Efetuar alterações cromáticas, de forma a poder diferenciar diferentes instituições, enquanto se navega nas páginas.
- Partilhar conteúdos da aplicação nas redes sociais.
- Criar uma loja *on-line*, onde seja possível comprar as publicações sugeridas ou outros objetos/lembranças relacionadas com as temáticas em análise.
- Referenciar localizações (do visitante e das obras) em planta tridimensional, pela integração de GPS.
- Estender a *app* a outros museus, em Portugal e no estrangeiro.
- Criar um *website* próprio de gestão dos vários museus e acervos disponíveis para consulta.

Resta acrescentar que apesar das muitas horas de trabalho implicadas, o resultado conseguido foi muito gratificante, quer a nível científico quer a nível pessoal.

Espero também que este trabalho abra caminho para a criação de outros projetos desta natureza, no meio académico, em Portugal. Em tempos difíceis, a inovação é essencial.

Bibliografia

- AMBROSE, Timothy; PAINE, Crispin (1993) – *Museum Basics*. London and New York: Routledge.
- BARROS, Mafalda (coord.) (2001) – *Alfredo Keil, 1850-1907*. Lisboa: MC / Instituto Português do Património Arquitectónico.
- BENJAMIN, Walter (2008) – *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* [1936]. London: Penguin.
- BENNETT, Tony (1995) – *The Birth of the Museum: History, theory, politics*, London: Routledge.
- BLACK, Graham (2005) – *The Engaging Museum*. London & New York: Routledge.
- BURNETTE, Allegra (2011) – So Many Devices, So Many Options. In PROCTOR, Nancy – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press, p.59-63.
- BURTON, Jane (2011) – Playfull Apps. In PROCTOR, Nancy – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press, p.55-58.
- CASSELS, Richard (1996) – Learning Styles. In DURBIN, Gail – *Developing Museum Exhibitions for lifelong learning*. London: The Stationery Office, p.39-40.
- COUTO, João (1950) – *As Exposições de Arte e a Museologia*. Lisboa: FCG.
- COSTA, Paula Ferreira da (coord.) (2007) – *Normas de Inventário – Pintura-Artes Plásticas e Decorativas*. Lisboa: IMC.
- DIERKIN, Lynn D.; FALK, John H. (2008) – Enhancing Visitor Interaction and Learning with Mobile Technologies. In TALLON, Loic; WALKER, Kevein (edit.) – *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Plymouth: Alta Mira Press, p.19-33.
- DIN, Herminia; HECHT, Phyllis (edit.) (2007) – *The Digital Museum: A Think Guide*. Washington: American Association of Museum.
- DIN, Herminia; HECHT, Phyllis (2007a) – Preparing the Next Generation of Museum Professionals. In DIN, Herminia; HECHT, Phyllis (edit.) – *The Digital Museum: A Think Guide*. Washington: American Association of Museum, p.9-17.
- DURBIN, Gail (1996) – *Developing Museum Exhibitions for lifelong learning*. London: The Stationery Office.
- EDWARDS, Susan E. ; SCHALLER, David T. (2007) – *The Name of the Game: Museums and Digital Learning Games*. In DIN, Herminia; HECHT, Phyllis (edit.) – *The Digital Museum: A Think Guide*. Washington: American Association of Museum, p.97-108.

FALCÃO, Isabel; PROENÇA, José António (coord.) (2005) – *João Vaz, 1879-1931*, catálogo. Lisboa: CMAG.

FALCÃO, Isabel (2003) – *Pintura Portuguesa, Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*, catálogo. Lisboa: IPM / CMAG.

FILIPINNI-FANTONI, Silvia; BOWEN, Jonathan P. (2008) – Mobile Multimedia: Reflections from Ten Years of Practice. In TALLON, Loic; WALKER, Kevein (edit.) – *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Plymouth: Alta Mira Press, p.79-96

FINKELSTEIN, Jonathan (2007) – *Real-time Learning, Outreach and Collaboration*. In DIN, Herminia; HECHT, Phyllis (edit.) – *The Digital Museum: A Think Guide*. Washington: American Association of Museum, p.79-88.

FLEMING, David (2005) – *Managing Change in Museums*. Liverpool: [s.n.]. Conferencia *The Museum and Change Internacional*, no Museu Nacional de Praga.

FRANÇA, José-Augusto (1966) – *A Arte em Portugal no Século XIX*, vol.1 e 2. Lisboa: Bertrand.

FRANÇA, José-Augusto (1987) – *Malhoa e Columbano*. Lisboa: Bertrand.

FOPP, Michael A. (1997) – *Managing Museums and Galleries*. London: Routledge.

FORBES, Ted (2011) – Native or Not? Why a Mobile Web App Might be Right for your Museum. In PROCTOR, Nancy – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press, p.18-24.

GAMMON, Ben; BURCH, Alexandra (2008) – Designing Mobile Digital Experiences. In TALLON, Loic; WALKER, Kevein (edit.) – *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Plymouth: Alta Mira Press, p.35-61.

GIUSTI, Ellen (2008) – Improving Visitor Access. In TALLON, Loic; WALKER, Kevein (edit.) – *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Plymouth: Alta Mira Press, p.97-108.

GOLDMAN, Kate H. (2011) – Understanding Adoption of Mobile Technology within Museums. In PROCTOR, Nancy – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press, p.50-54.

GOLDMAN, Lucien (1976) – *A Criação Cultural na Sociedade Moderna*. Lisboa: Editorial Presença.

GREENBERG, Stephen (2005) – The vital Museum. In MACLEOD, Suzanne (edit.) – *Reshaping Museum Space: Architecture, Design, Exhibitions*. London and New York: Routledge, p.226-237.

GURIAN, Elaine (2007) – The essential Museum. In LORD, Barry – *The Manual of Museum Learning*. Lanham: Altamira Press, p.21-28.

- HEIN, George E. (1996) – Constructivist Learning Theory. In DURBIN, Gail – *Developing Museum Exhibitions for lifelong learning*. London: The Stationery Office, p.30-34.
- HEIN, George E. (1998) – *Learning in the Museum*. London: Routledge.
- HENRIQUES, Ana; CASTRO, Catarina (coord.) (1993) – *Silva Porto, 1850-1893*, catálogo. Porto: IPM/ / MNSR.
- HENRIQUES, Paulo (1997) – *José Malhoa*. Lisboa: Círculo de Leitores.
- HILL, Andrew; HILL, Manuela A (2005) – *Investigação por Questionário*, 2ª edição. Lisboa: Edições Sílabo.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean (1995) – *Museum, Media, Message*. London: Routledge.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean (1998) – *Los Museos y sus visitantes*. Asturias:Ediciones Trea.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean (2000) – *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. London: Routledge.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean (2007) – *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. London: Routledge.
- HOWES, Deborah (2007) – *Why the Internet Matters: A Museum Educator's Perspective*. In DIN, Herminia; HECHT, Phyllis (edit.) – *The Digital Museum: A Think Guide*. Washington: American Association of Museum, p.68-77.
- JONES-GARMIL, Katherine (1997) – *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*. Washington DC: American Association of Museums.
- KRUG, Steve (2006) – *Don't Make me Think*. California: New Riders.
- LAPA, Pedro (2007) – *Columbano Bordalo Pinheiro, 1974-1900*, catálogo. Lisboa: IPM / Museu do Chiado.
- LORD, Barry (2007) – *The Manual of Museum Learning*. Lanham: Altamira Press.
- MACLEOD, Suzanne (edit.) (2005) – *Reshaping Museum Space: Architecture, Design, Exhibitions*. London and New York: Routledge.
- MALRAUX, André (2011) – *O Museu Imaginário [1965]*. Lisboa: Edições 70.
- MARKL, Alexandra Reis Gomes (2003) – *António Ramalho*. Lisboa: Círculo de Leitores.
- MATIAS, M. Margarida (coord) (1984.) – *Colecção Anastácio Gonçalves*, catálogo. Lisboa: IPPC.
- MATIAS, M. Margarida (coord.) (1979) – *Pintura Portuguesa da Colecção de Anastácio Gonçalves*. Lisboa: F.C.G.

MATOS, M. Antónia (1996) – *A Casa das Porcelanas: Cerâmica Chinesa da Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: IPM / Philip Wilson Publishers.

MATOS, M. Antónia (coord.) (2002) – *Roteiro da Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: IMC / Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves.

MINEIRO, Clara (coord.) (2004) – *Temas de Museologia-Museus e Acessibilidade*. Lisboa: IPM.

MONTÊS, António (1950) – *Malhóa*. Catálogo. Lisboa: Oficinas Gráficas da Neogravura.

MOREIRA, Marta (2006) – *Da Casa ao Museu - Adaptações Arquitectónicas nas Casas-Museu em Portugal*, Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto.

PAMPLONA, Fernando de (1987) – *Dicionário de Pintores e Escultores Portugueses ou que Trabalharam em Portugal*, vol. 1,2,3,4. 2ª ed. Lisboa: Livraria Civilização Editora.

PARRY, Ross (2008) – Afterword: The Future in Our Hands? Putting Potential into Practice. In TALLON, Loic; WALKER, Kevein (edit.) – *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Plymouth: Alta Mira Press, p.179-193.

PARRY, Ross; SAWYER, Andrew (2005) – Space and the Machine: adaptive museums, pervasive technology and the new gallery environment. In MACLEOD, Suzanne (edit.) – *Reshaping Museum Space: Architecture, Design, Exhibitions*. London and New York: Routledge, p.39-52.

PEREIRA, Paulo (dir.) (1995) – *História da Arte Portuguesa*, vol.3. Lisboa: Círculo de Leitores.

PORFÍRIO, José; BARREIROS, Maria (2009) – *Arte Portuguesa da Pré-História ao Século XX: Da Expressão Romântica à Estética Naturalista*. Lisboa: Arte e Edições.

PROCTOR, Nancy (2001) – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press.

PROCTOR, Nancy (2011a) – What is Mobile? In PROCTOR, Nancy – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press, p.7-11.

PROCTOR, Nancy (2011b) – Mobile Business Models in a 2.0 Economy. In PROCTOR, Nancy – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press, p.12-21.

PROENÇA, José (2002) – *Mobiliário da Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: IPM / CMAG.

RIBEIRO, José; MÂNTUA, Ana (2011) – *Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Vila do Conde: QuidNovi.

RIBEIRO, José (coord.) (2010) – *Coleccionar para a Respublica, o Legado Dr. Anastácio Gonçalves (1888-1965)*, catálogo. Lisboa: IMC / CMAG.

- RIBEIRO, José (coord.) (2007) – *Xavier e Lótus na Casa-Museu*. Lisboa: IMC / CMAG.
- RODLEY, Ed (2011) – Looking Around vs Looking Down: Incorporating Mobility into Your Experience Design. In PROCTOR, Nancy – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press, p.25-30.
- RODRIGUES, António (2001) – *Album Alfredo Keil*. Lisboa: MC/Instituto Português do Património Arquitectónico.
- RUDMAN, Paul [et. al.] (2008) – Cross-Context Learning. In TALLON, Loic; WALKER, Kevein (edit.) – *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Plymouth: Alta Mira Press, p.147-166.
- SALDANHA, Nuno (2010) – *José Malhoa, Tradição e Modernidade*. Lisboa: Scribe.
- SAMIS, Peter (2007) – New technologies as Part of a Comprehensive Interpretative Plan. In DIN, Herminia; HECHT, Phyllis (edit.) – *The Digital Museum: A Think Guide*. Washington: American Association of Museum, p.20-34.
- SAMIS, Peter (2008) – The Exploded Museum. In TALLON, Loic; WALKER, Kevein (edit.) – *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Plymouth: Alta Mira Press, p.3-17.
- SAMIS, Peter (2011) – Models and Misnomers for Mobile Production. In PROCTOR, Nancy – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press, p.31-33.
- SCHAVEMAKER, Margriet (2011) – Is Augmented Reality the Ultimate Museum App? Some Strategic Considerations. In PROCTOR, Nancy – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press, p.34-42.
- SILVEIRA, Maria (coord.cient.) (2010) – *Columbano*, catálogo. Lisboa: IMC / MNAC / Leya.
- SMITH, Jeffrey K. ; TINIO, Pablo P. L. (2008) – Audibly Engaged: Talking the Walk. In TALLON, Loic; WALKER, Kevein (edit.) – *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Plymouth: Alta Mira Press, p.63-78.
- SMITH, Koven (2011) – Mobile Experience Design: What's Your Roll-Out Strategy? In PROCTOR, Nancy – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press, 64-69.
- SPENCER, Hugh (2007) – Interpretative Planning and the Media of Museum Learning. In LORD, Barry – *The Manual of Museum Learning*. Lanham: Altamira Press, p.201-219.
- SPINAZZE, Angela T. (2007) – *Technology's no Tea Party for Small Museums*. In DIN, Herminia; HECHT, Phyllis (edit.) – *The Digital Museum: A Think Guide*. Washington: American Association of Museum, p.121-134.
- STEIN, Robert (2011) – Mobile Content Strategies for Content Sharing and Long-Term Sustainability. In PROCTOR, Nancy – *Mobile Apps For Museums: The AMM Guide to Planning and Strategy*. Washington: The AAM Press, p.43-49.

TALLON, Loic; WALKER, Kevein (edit.) (2008) – *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Plymouth: Alta Mira Press.

THOMAS, Selma; MINTZ, Ann (1998) – *The Virtual and the Real: Media in the Museum*. Washington: American Association of Museums DC.

WALKER, Kevin (2008) – Structuring Visitor Participation. In TALLON, Loic; WALKER, Kevein (edit.) – *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Plymouth: Alta Mira Press, p.109-125.

Periódicos

BREMEN, Sara (2011) – Wikipedia Links and Viral Loops, *Curator: The Museum Journal*, Wiley-Blackwell 54:2 (abril), p.117-122.

CAMACHO, Clara Frayão (dir.) (2008) – *Museologia*.Pt, nº2/2008- Lisboa: IMC, p. 91.

DUKE, Linda (2010) – The Museum Visit: It's an Experience, Not a Lesson *Curator: The Museum Journal*, Wiley-Blackwell 53:3 (julho), p.271-279.

LIMA, Maria João (2012) – Foi você que pediu um QR Code?, *Marketeer: Esstratégia, Marketing & Negócios*, MultiPublicações 194 (setembro), p.32-37.

PROCTOR, Nancy (2011d) – The Google Art Project: A New Generation of Museums on the Web?, *Curator: The Museum Journal*, Wiley-Blackwell 54:2 (abril), p.215-221.

SCULZ, Jeffrey (1993) – Virtu-Real Space: Information Technologies and the Politics of Consciousness, *LEONARDO* 26:5, p.437-444.

SILVA, Luís (2012) – QR Codes a passinhos de bebé, *Marketeer: Esstratégia, Marketing & Negócios*, MultiPublicações 194 (setembro), p.42-43.

STEIN, Robert (2012) – Chiming in on Museums and Participatory Culture, *Curator: The Museum Journal*, Wiley-Blackwell 55:2 (abril), p.215-226.

Dissertações

BARBOSA, Rui (2011) – *Guia Multimédia Portátil para Museus*. Aveiro. Tese de Mestrado em Comunicação Multimédia, apresentada à Universidade de Aveiro [on-line] [Consult. 2012-6-12] disponível em: <http://ria.ua.pt/bitstream/10773/7604/1/245029.pdf>

BLACK, Julie (2001) – *Museum PR: investigating the role of public relations in the museum community*. [s.n.]. Trabalho para obtenção do grau de mestre em *Arts in Public Communication* para a *Graduate Faculty of American University*. [on-line] [Consult. 2012-6-12] disponível em: <http://www.american.edu/soc/communication/upload/Julie-Black.pdf>

CABRAL, Sofia (2003) – *De visitante a frequentador de Museus: estudo de públicos de quatro Museus de Arte em Lisboa*. Lisboa Tese de Mestrado em Museologia, apresentada à Universidade de Évora.

VARGE, Joana (2010) – *Comunicação em Museus – Caso de Estudo: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves – análise de diagnóstico e projecto* (texto policopiado). Dissertação de Mestrado em Museologia, apresentada à FCSH da Universidade Nova de Lisboa.

MARTINS, Patrícia (2008) – *A Inclusão pela Arte: Museus e Públicos com Deficiência Visual* (texto policopiado). Dissertação de Mestrado em Museologia, apresentada à Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

KUFLIK, Tsvi; BOGER, Zvi; ZANCANARO, Massimo (s.d.) – *Analysis and Prediction of Museum Visitors' Behavioral Pattern Types*. Israel, [on-line] [Consult. 2012-7-7] disponível em:
<http://www.cri.haifa.ac.il/files/Minerva%20School%202009/Analysis%20and%20Prediction%20of%20Museum%20Visitors%20Behavioral%20Patterns%20Types.pdf>

LIMA, José (2008) – *Museus em “Banda Larga”: estudo exploratório sobre Museus, Comunicação e Novas Acessibilidades*. Lisboa. Tese de Mestrado em Museologia, apresentada à Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

MUCHACHO, Rute (s.d.) – *Museus Virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico*. Paper no decorrer de um projeto de investigação pelo CICANT. [on-line] [Consult. 2012-7-7] disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf>

RODRIGUES, Margarida (2008) – *O Jogo dos Públicos: Interactividade e Construção de Conteúdos nos Museus*. Lisboa. Trabalho de Projeto para obtenção de grau de Mestre em Museologia, apresentado à FCSH Universidade Nova de Lisboa.

TOMAZ, Elisabete (2007) – *Os Museus na Rede e as Redes de Museus*. Lisboa. Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação, apresentada à Universidade Católica Portuguesa.

On-line

BILLINGS, Scott (2011) – *QR codes and museums: Museum Next* [on-line] *Europe's big conference on social media and digital media for museums*. [Consult. 2012-07-07] disponível em: <http://www.museumnext.org/2010/blog/qr-codes-and-museums>

D'HARONCOURT, Anne. [et. al.] (1991) – *The Museum and the Public*. [on-line] In FELDSTEIN, Martin – *The Economics of Art Museums*. Chicago: University of Chicago Press, p. 35-60. [Consult. 2012-04-21] disponível em <http://www.nber.org/chapters/c11637.pdf>

KELLY, Lynda (2001) – *Developing a Model of Museum Visiting*. Camberra: [s.n.] [on-line] *Paper* apresentado em *Museums Australia Conference*. [Consult. 2012-08-20] disponível em: http://audience-research.wikispaces.com/file/view/whyvisit_paper.pdf

RICHARDSON, Jim (2012) – *Gulf Arts and Cultural Leaders meeting in Qatar*, [on-line] [Consult. 2012-07-24] disponível em: <http://www.museumnext.org/2010/blog/rethinking-the-museum-for-the-digital-age>

SCHWEIBENZ, Werner (2004) – *Virtual Museums: [on-line] The Development of Virtual Museums*. [Consult. 2012-09-12], disponível em: http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/ENG/p3_2004-3.pdf

SOOD, Amit (2001) – Explore Museums and great works of art in the Google Art Project. [online] [Consult. 2012-08-20] disponível em:
<http://googleblog.blogspot.pt/2011/02/explore-museums-and-great-works-of-art.html>

Aplicações Mobile (consultadas em Ipad e iPhone)

ANCIENT EGYPTIAN (BOOK OF THE DEAD) – The British Museum (2010), versão 1.1 (atualizado em janeiro de 2011)

ARART – <http://arart.info/>

CCB – M-Insight Technologies (2010) , Boldint, versão 2.1.1 (atualizado em dezembro de 2012)

CONTEST 2012 (WORLD PRESS PHOTO) – Stichting World (2012), World Press Photo Foundation, versão 1.2 (atualizado em julho de 2012)

DESIGN MUSEUM – The Design Museum [s.d.], versão 1.11 (atualizado em outubro de 2012)

FCGULBENKIAN – M-Insight Technologies (2010), Boldint, versão 1.0.2 (atualizado em janeiro de 2013)

GDM (GRAPHIC DESIGN MUSEUM) – Beyerd (2010), Graphic Design Museum Breda, versão 2.2 (atualizado em outubro de 2011)

HERMITAGE – Museum Online [s.d.], The State Hermitage Museum, versão 2.50 (atualizado em dezembro de 2012)

LOUVRE – Musée du Louvre (2011), Bulky Apps, versão 1.4 (atualizado em março de 2012)

LOVE LACE – Powehouse Museum [s.d.], versão 1.3 (atualizado em junho de 2012)

MEIN MUSEUM – Contumax GmbH [s.d.], versão 2.4 (atualizado em abril de 2012)

MELB ST ART(DETOUR) – Pollen Interactive (2011), versão 1.0 (atualizado em novembro de 2011)

MELBOURNE MUSEUM – icity2r Mobile [s.d.], versão 1.01 (atualizado em outubro de 2011)

MGB (GUGGENHEIM BILBAO) – TF Editores [s.d.], FMGB, versão 1.4 (atualizado em novembro de 2011)

MOMA – Museum of Modern Art (2011), versão 1.0.3 (atualizado em maio de 2012)

MOMA AB – Museum of Modern Art (2011), versão 1.0.3 (atualizado em maio de 2012)

MUMOK – Museum of Modern Art Vienna [s.d.], versão 1.1 (atualizado em dezembro de 2011)

MUSEUMS (MUSEUM LOCATOR) – YOUiversal Ideas (2009), versão 3.2 (atualizado em dezembro de 2010)

NAGUIDE – <http://www.nelson-atkins.org/mobileguide/>

NYC MUSEUM – Wei Yao [s.d], Mokoo.org, versão 1.1 (atualizado em outubro de 2012)

PAPERCLIP – Reactify Music LLP [s.d], Nuno Serrão, versão 1.05 (atualizado em outubro de 2012)

PRADO LITE – Guide Phone [s.d], versão 1.0 (atualizado em agosto de 2012)

PRIMAVERA – <http://www.pv11.com.au>

RACEVSTIME – Tate Modern (2011), Somethin' Else, versão 1.0 (atualizado em dezembro 2012)

REINA SOFIA – Musmon Com [s.d], versão 1.0.15 (atualizado em outubro de 2012)

SERRALVES – M-Insight Technologies (2010), Fundação Serralves, versão 2.0 (atualizado em janeiro de 2013)

SERRALVES AR – Up Digital, versão 1.1 (atualizado em fevereiro de 2012)

STREET MUSEUM – Thumbspark Limited, versão 1.3 (atualizado em setembro de 2010)

TATE TRUMPS – Tate Gallery [s.d], Tate Media, versão 5.0 (atualizado em janeiro de 2012)

Museus *App Informus*

Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves

Website – <http://www.cmag.imc-ip.pt/>

Facebook – <https://www.facebook.com/Casa.Museu.Dr.Anastacio.Goncalves>

Blog – <http://www.blogdacmag.blogspot.pt/>

Casa-Museu Medeiros e Almeida

Website – <http://casa-museumedeirosealmeida.pt/>

Facebook – <https://www.facebook.com/pages/Casa-Museu-Medeiros-e-Almeida/168376259844322>

Casa-Museu dos Patudos

Facebook – <https://www.facebook.com/casa.patudos?fref=ts>

Blog – <http://casadospatudos.blogspot.pt/>

Casa-Museu Teixeira Lopes

Website – <https://www.facebook.com/casamuseu.teixeiralopes>

Museu Bordalo Pinheiro

Website – <http://museubordalopinheiro.pt/>

Facebook – <https://www.facebook.com/pages/Museu-Bordalo-Pinheiro/361189497275274?ref=ts>

Museu da Cidade

Website – <http://www.museudacidade.pt/Paginas/Default.aspx>

Facebook – <https://www.facebook.com/pages/Museu-da-Cidade-de-Lisboa/117377648398096>

Museu do Chiado

Website – <http://museudochiado-ipmuseus.pt/> <https://www.facebook.com/mnac.museudochiado>

Museu dos Coches

Website – <http://museudoscoches.pt/>

Facebook – <https://www.facebook.com/pages/Museu-Nacional-dos-Coches/144629745596505>

Museu Condes de Castro Guimarães

Website – <http://www.cm-cascais.pt/equipamento/museu-biblioteca-condes-de-castro-guimaraes>

Museu de Évora

Website – <http://museudevora.imc-ip.pt/>

Museu da Guarda

Website – <http://museudaguarda.imc-ip.pt/>

Museu de João de Deus

Website – <http://www.joaodeus.com/museu/museu.asp>

Facebook – <https://www.facebook.com/casamuseu.joaodedeus?ref=ts>

Museu José Malhoa

Website – <http://mjm.imc-ip.pt/>

Facebook – <https://www.facebook.com/museu.malhoa>

Museu de Marinha

Website – <http://museu.marinha.pt/museu/site/pt>

Museu da Música

Website – <http://museudamusica.imc-ip.pt/>

Facebook – <https://www.facebook.com/museudamusica>

Museu Militar

Website – <http://www.exercito.pt/SITES/MUSMILLISBOA/Paginas/default.aspx>

Facebook – <https://www.facebook.com/pages/Museu-Militar-de-Lisboa/295401550502910>

Museu Nacional de Arte Antiga

Website – <http://www.mnarteantiga-ipmuseus.pt/>

Facebook – <https://www.facebook.com/mnaa.lisboa?ref=ts>

Museu Nacional Machado de Castro

Website – <http://mnmachadodecastro.imc-ip.pt/>

Facebook – <https://www.facebook.com/pages/Museu-Nacional-de-Machado-de-Castro/145797318798963>

Museu Nacional Soares dos Reis

Website – <http://mnsr.imc-ip.pt/>

Fundação da Casa de Bragança

Website – <http://www.fcbraganca.pt/>

Anexo 1 – Elenco das obras sujeitas à aplicação e respetivos conteúdos informativos.

Apresentam-se primeiramente os conteúdos equivalentes para todas as páginas e, de seguida, as obras analisadas na *app informus*, organizadas em função do seu número de inventário.

Nota: No caso das obras pertencentes aos mesmos autores, as secções “Biografia” e “Museus” são apresentadas na primeira obra e omitidas nas restantes.

Informações da Barra Inferior

Casa-Museu



Edifício

A “Casa-Malhoa”, atualmente Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves, foi encomendada pelo pintor José Malhoa, em 1904, ao arquiteto Manoel Joaquim Norte Júnior, a quem se deve igualmente o projeto de vários palacetes, prédios e moradias das “Avenidas Novas”. Recebeu o Prémio Valmor em 1905.

Na sua fachada combinam-se elementos decorativos neo-românicos, próprios de um revivalismo ainda oitocentista, materiais e técnicas tradicionais, que traduzem o convencionalismo da “casa portuguesa”, e elementos da Arte Nova, como o portão de ferro forjado em forma de borboleta e o vitral da casa de

jantar. Este, tal como o vidro pintado da sala anexa ao atelier, provém da oficina parisiense “Société Artistique de Peinture sur Verre”.

Na decoração das fachadas do edifício participaram vários artistas, nomeadamente o pintor António Ramalho e o próprio Malhoa. Ainda em vida do pintor foram feitas várias modificações no edifício, que se traduziram sobretudo no acrescentamento de mais um piso no subsolo. O “atelier”, instalado no 1º andar da casa, é a divisão que menos alteração sofreu. Adquirida pelo Dr. Anastácio Gonçalves no começo dos anos 30, foi por ele legada ao Estado em testamento de 1964, para que aí se criasse um Museu. Em 1980, a Casa-Museu abriu as suas portas ao público.



Coleção

O espólio da Casa-Museu é constituído, na sua quase totalidade, pela coleção do Dr. Anastácio Gonçalves, compreendendo cerca de 2000 obras de arte. Este acervo integra diversas coleções das quais merecem destaque o importante núcleo de porcelana da China, coleção de referência internacional, que integra peças da dinastia Song, um vastíssimo núcleo de porcelana “azul e branco” da dinastia Ming, das eras Zhengde (1506-1521), Jiajing (1522-1566) e Wanli (1573-1619), um grupo de Wucui do período de Transição (1620-1683) e um numeroso conjunto de porcelanas decoradas com esmaltes da “família verde” e da “família rosa” da dinastia Qing; o de pintura portuguesa, sobretudo naturalista e tardo-naturalista (finais do séc. XIX, inícios do séc. XX) de que se salientam nomes como Silva Porto, o mais representado, Malhoa, Columbano, João Vaz,

António Ramalho, a par de Carlos Reis, Mário Augusto, Marques de Oliveira... Destacam-se ainda obras de alguns dos nossos melhores aquarelistas como Ricardo Hogan e ainda Francisco Vieira Lusitano e Domingos António Sequeira; o de mobiliário português, inglês, francês, holandês e espanhol dos séculos XVII a XIX (inícios), distinguindo-se os exemplares das épocas de D. João V, D. José e D. Maria e as peças assinadas pelos marceneiros franceses: J. L. Cosson, J. Laffiteau e M. Ohneberg.

Possui ainda ourivesaria, pintura estrangeira, cerâmica europeia e oriental, um pequeno conjunto de cerâmica persa dos séculos XVII e XIX, faiança Iznik do século XVII, vidros, têxteis, moedas, medalhas e bronzes, bem como um pequeno conjunto de relógios de bolso, de fabrico suíço.



O Colecionador

António Anastácio Gonçalves nasceu em Alcanena, a 2 de Outubro de 1889 e faleceu a 15 de Setembro de 1965, na Rússia (então URSS), onde viajou pela segunda vez para visitar o Museu do Hermitage, em S. Petersburgo (então Leninegrado).

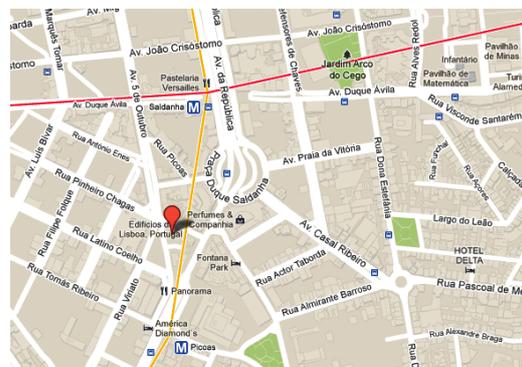
Serviu na Guerra de 1914-18, tendo sido condecorado por valorosos serviços prestados nas trincheiras.

Médico oftalmologista de prestígio, conviveu com reconhecidas individualidades do mundo da Ciência, da Literatura e das Artes como Ricardo Jorge, Aquilino Ribeiro e Ferreira de Castro. Foi médico de Calouste Gulbenkian, tendo sido um dos primeiros portugueses a conhecer a sua casa da Av. Iéna, em Paris, tendo ficado deslumbrado com a coleção.

Fundamentado em vasta e profunda cultura,

Anastácio Gonçalves conseguiu entender e sentir com objetividade e rigor, música, literatura, pintura ou, simplesmente, um objeto de porcelana da China, situando tudo no mesmo plano de valores estéticos e obtendo igual prazer na sua apreciação.

Apesar de ter viajado muito por todo o mundo, adquiriu toda a coleção em Portugal, embora contendo espécies de várias proveniências.



Informações

Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves

Av. 5 de Outubro, 6-8 1055-055 Lisboa

Contactos:

Telefone: 213 540 823 / 213 540 923

Fax: 213 548 754

Horário Museu/Loja

terça: 14h00 às 18h00

quarta a domingo: 10h00 às 18h00

Encerrado segunda, domingo de Páscoa e feriado de Ano Novo, 1º de maio e 25 de dezembro.

Biblioteca

Cerca de 6.000 obras de Literatura, História, História de Arte e Medicina.

Serviço educativo

Visitas a grupos, gerais e temáticas, mediante marcação prévia.

Animação cultural

Realizam-se concertos, palestras, encontros, workshops e inúmeras atividades e experiências

culturais com o público.

Transportes

Autocarros: 21, 36, 44, 49, 720, 727, 732, 738, 745

Metro: Picoas ou Saldanha

Ajuda

Este programa permite complementar a leitura das peças selecionadas. Para tal, deve aceder aos códigos inseridos nas legendas das obras da Casa-Museum.

Abriu a página inicial da obra que selecionou. O modelo é igual em todas as obras, apresenta uma barra superior, uma imagem, um menu com 8 botões e uma barra inferior com 3 outros campos.

A imagem é uma secção da obra que escolheu. Para

ver a obra na sua totalidade carregue no botão .

Para fechar esta função carregue no botão .

Sob a imagem surge um menu com 8 botões: os primeiros 4, de relação direta com a obra; os outros 4 com outro tipo de relação.

Menu

O botão  acede à legenda da obra.

O botão  acede à descrição plástica da obra, a partir do catálogo Pintura Portuguesa Casa-Museum Dr. Anastácio Gonçalves.

O botão  indica a localização da obra selecionada, na planta da Casa-Museum.

O botão  apresenta as publicações à venda na Casa-Museum relevantes para complementar a sua visita.

O botão  acede a dados biográficos do autor da obra e à reprodução da sua assinatura.

Em alguns casos, proporciona o acesso a informação bibliográfica que poderá consultar na Biblioteca da Casa-Museum.

O botão  conduz o olhar para outras obras relacionadas com a que selecionou. Essa relação decorre da autoria, da temática, da plasticidade, em associações de complementaridade ou de contraste. Em algumas situações a obra sugerida pode não constar da coleção permanente, como é o caso dos estudos.

O botão  indica outros Museus, em Portugal, com obras do mesmo autor. Para cada museu, encontra a localização e o contacto disponibilizado de cada um.

O botão  oferece a possibilidade de comentar livremente a obra e ver os comentários de outros utilizadores da aplicação.

Barra superior



Voltar permite retornar à página inicial da obra.

T+ permite aumentar a fonte do texto.

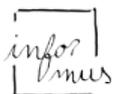
Barra inferior



O campo Casa-Museum inclui dados sobre o edifício, a coleção, o colecionador e informações úteis como horários, transportes e serviços web.

O campo Ajuda, que está a visionar, inclui informação sobre a utilização da aplicação.

O campo Questionário apresenta 8 perguntas para recolha da sua opinião e de sugestões sobre o programa, quer no domínio técnico, quer no domínio dos conteúdos.



Realização e Design: Mariana Mesquita

Programação: João Miguel Barros

Questionário

Este questionário destina-se exclusivamente à recolha de dados para o aperfeiçoamento desta aplicação.

Idade:

- < 18
- 18-30
- 31-50
- > 51

Género:

- F M

Escolaridade:

- básica
- média
- superior

Numa escala de 1 a 6 (sendo 1 o valor mais baixo e 6 o mais alto) como classifica:

1. A funcionalidade da aplicação?

- 1 2 3 4 5 6

2. A organização das páginas da aplicação?

- 1 2 3 4 5 6

3. A informação disponibilizada?

- 1 2 3 4 5 6

4. O design da aplicação?

- 1 2 3 4 5 6

5. A aplicação, genericamente?

- 1 2 3 4 5 6

6. Dos seguintes campos seleccione aqueles que gostaria de ver integrados na aplicação:

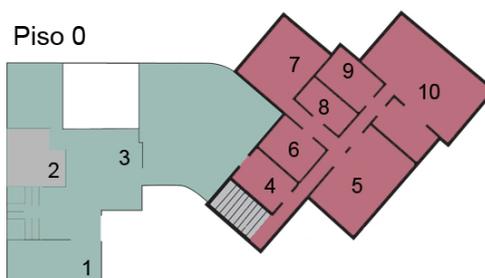
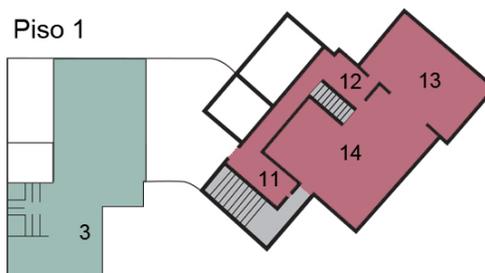
- Mobiliário
- Porcelana
- Restauro/Intervenções
- Técnicas plásticas
- Fotografias de artistas/acontecimentos

7. Que outras obras gostaria de ver analisadas na aplicação? (facultativo)

8. Quais as suas sugestões para aperfeiçoamento da aplicação? (facultativo)

Agradeço a sua atenção.

Planta – Legenda



Piso 0

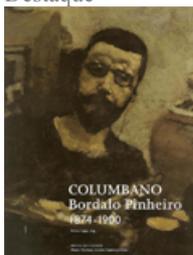
- 1 Bilheteira/Loja
- 2 WC
- 3 Exposição Temporária
- 4 Sala das Porcelanas
- 5 Escritório
- 6 Sala Wucai
- 7 Sala de Jantar
- 8 Acessos

- 9 Casa de Banho
- 10 Quarto Nobre
- Piso 1
- 11 Sala do Contador Espanhol
- 12 Galeria de Desenhos e Aguarelas
- 13 Sala anexa ao Atelier
- 14 Atelier

Publicações

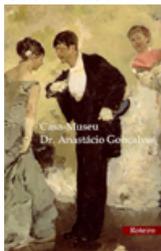
Publicações para venda na loja da Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves

Destaque



Columbano Bordalo Pinheiro
1874-1900
PVP 15€
(apresentada apenas nas páginas das obras de Columbano Bordalo Pinheiro)

Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves

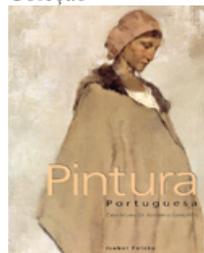


Roteiro
Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves
PVP 12,50€

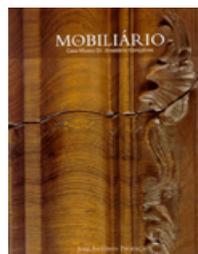


Coleção Museus de Portugal:
Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves
PVP 6,90€

Coleção



Catálogo
Pintura Portuguesa
Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves
PVP 45€



Mobiliário
Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves
PVP 45€



A Casa das Porcelanas
Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves
PVP 25€

Exposição temporária



Colecionar para a Republica
O legado Dr. Anastácio Gonçalves
(1888-1965)
PVP 30€

Infantil



Xavier e Lótus na Casa-Museu
PVP 5€

Relacionado



Coleção Arte Portuguesa da pré-história ao séc. XX :
Da expressão romântica à estética naturalista
PVP 9,90€

de força da paisagem, *in loco*, na observação direta dos diversos componentes e executa a sua finalização no ambiente resguardado do *atelier*.

A serenidade transmitida pela paisagem aqui retratada irradia da tonalidade vibrátil da luz que dá consistência à volumetria do arvoredo, regulador da cena representada. O gosto do romantismo nacional, tantas vezes mergulhado na representação dos costumes e na apropriação individual da natureza, é, nesta obra de Anunciação, igualmente exteriorizado na dramaticidade da composição, na forma como o pintor recorre ao suave contraste do claro-escuro, através de uma luz que manifesta, aqui, uma presença construtiva.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 74.

Localização:

1)



Tabela:

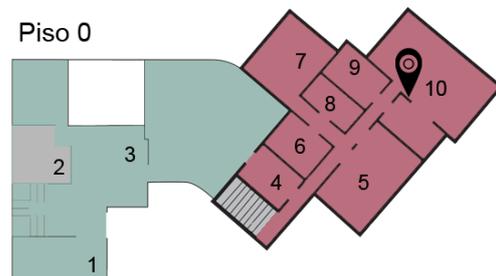
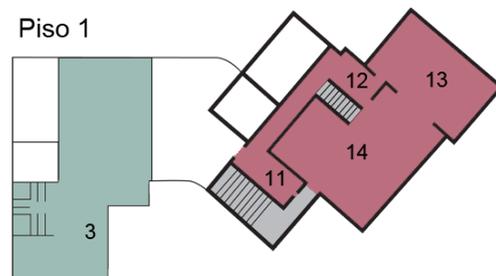
Tomás da Anunciação (1818-1879)

Caminho da Mata (Sintra) (1865)

Óleo s/ tela

alt: 260mm ; larg: 480mm

CMAG 856



Descrição:

Caminho da Mata (Sintra) (1865)

O pintor escolhe retratar um pequeno recanto da serra de Sintra onde a força da paisagem enquadra as duas pequenas figuras, pontos cromáticos na estrutura da tela. Um excelente exemplo do processo criativo de Tomás da Anunciação em que o pintor capta as linhas

Sugestões:



Primavera (Alfredo Keil)



Paisagem (Columbano)

Biografia:

Anunciação

Tomás da Anunciação

- 1818** Nasce a 26 de outubro, em Lisboa.
- 1837** Aluno voluntário do Curso de Desenho da Real Academia de Belas Artes, anteriormente praticante-desenhador no Museu de História Natural.
- 1840** Expõe na Academia de Belas-Artes. Alista-se na Guarda Nacional, no Batalhão dos Voluntários da Rainha.
- 1844** Com colegas, protesta contra os métodos académicos de ensino, divulgando a pintura "do natural".
- 1852** Participa na 3ª Exposição Trienal da Academia Real de Belas-Artes, e na 4ª, em 1856. Professor Substituto da cadeira de Pintura de Paisagem, Animais e Produtos Naturais.
- 1855** Expõe em Paris. É retratado por Cristino da Silva em *Cinco Artistas em Sintra*.
- 1857** Professor da Academia, introduz a aprendizagem a partir da observação do natural.
- 1862** Dinamiza a fundação da Sociedade Promotora de Belas Artes, participando em exposições da Sociedade até 1874.
- 1865** Medalha de Honra da Exposição Industrial do Porto. Pinta *Caminho da Mata (Sintra)* - CMAG
- 1867** Participa na Exposição Universal de Paris. Conhece obras de artistas estrangeiros e membros da escola de Barbizon.
- 1871** Expõe em Madrid; é premiado com Medalha de Prata e condecorado com a Ordem de Carlos III.
- 1878** Diretor da Academia de Belas-Artes.
- 1879** Morre com 60 anos, em Lisboa.

Museus:

Lisboa:

Museu do Chiado

Rua Serpa Pinto 4, 1200 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 432 148

Outras Localidades:

Casa-Museu dos Patudos

Rua José Relvas 2090-102 Alpiarça

Contacto: +351 243 558 321

Museu de Grão Vasco

Paço dos Três Escalões, 3500-195 Viseu, Portugal

Contacto: +351 232 422 049

Código Qr:



2)



Tabela:

Silva Porto (1850-1893)

Charneca de Belas (1879)

Óleo s/ madeira

alt: 175mm ; larg: 260mm

CMAG 878

Descrição:

Charneca de Belas (1879)

Silva Porto avança para a paisagem de forma

imediatista, denotando uma vontade experimental de materialização fugaz da sua percepção.

O pintor organiza morfologicamente este “esquisso”, construindo uma paisagem de extrema plasticidade, num trabalho em que a materialidade da própria tinta e a expressividade da pincelada, estruturada de forma livre e aplicação espontânea, criam uma composição, onde a volumetria dos sucessivos planos se desenvolve por contraste cromático e lumínico. Ao fundo, ao centro, a mancha alaranjada, sugerindo um pôr-do-sol, reforça a linha do horizonte e acentua a imensidão espacial da tela. A paisagem ganha consistência plástica e materializa-se na sugestão abstratizante denunciada em cada um dos seus pormenores, reclamando para si uma identidade própria, enquanto obra finalizada.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 106.

Localização:



Biografia:

Silva Porto

1850 Nasce a 11 de novembro, no Porto.

1863 Estuda na Escola Industrial, até 1867.

1865 Frequenta Desenho Histórico na Academia Portuense de Belas-Artes.

1869 Participa na Exposição Trienal da Academia Portuense de Belas-Artes e, novamente, em 1874, 1878 e 1881.

1871 Completa o Curso de Arquitetura e, em 1872, o Curso de Escultura.

1873 Parte para Paris como pensionista de Pintura de Paisagem, na companhia de Marques de Oliveira.

1874 É aluno de Cabanel e de Yvon; pratica ar livre em Barbizon e em Auvres-sur-Oise. Amigo de Daubigny.

1876 Expõe no Salon e, novamente, em 1878 e 1879.

1877 Viaja por Itália com Marques de Oliveira e, posteriormente, pela Bélgica, Holanda e Inglaterra.

1878 Participa na Exposição Universal de Paris.

1879 Regressa a Portugal. É nomeado regente da disciplina de Paisagem da Academia Portuense de Belas-Artes. É nomeado académico de mérito. Pinta, cerca desta data *Charneca de Belas* - CMAG

1880 Figura na Exposição da Sociedade Promotora de Belas-Artes.

1881 Expõe em Madrid e recebe o Hábito da Ordem de Carlos III. Membro fundador do Grupo do Leão, participa na 1ª Exposição de Quadros Modernos e figura em todas as suas exposições. Entre 1881 a

1889 pinta *Charneca Alentejana* - CMAG

1882 Cerca desta data pinta *Primavera* - CMAG

1883 Professor efectivo de Paisagem na Academia Portuense de Belas-Artes.

1884 Participa no Salão da Promotora e no de 1887. Cria o Prémio Anunciação para a pintura animalista.

Cerca desta data pinta *A Ceifa (Lumiar)* CMAG

1885 Expõe no Salão de Arte Moderna, bem como

nos três anos seguintes.

1887 Participa na Exposição de Arte do Ateneu do Porto, nos três anos seguintes, e em 1892.

1888 Medalha de Ouro na Exposição Industrial de Lisboa.

1891 Nomeado Presidente do Grémio Artístico, participa nas suas exposições, obtendo a medalha de 1ª classe, em 1892.

1893 Morre com 42 anos, em Lisboa.

para saber mais...

HENRIQUES, Ana de Castro; CASTRO, Catarina Maia (coord.) – *Silva Porto: 1850-1893*. Porto: MNSR, 1993.

disponível para consulta na Biblioteca da Casa-Museu.

Sugestões:



Charneca Alentejana (Silva Porto)



Primavera (Silva Porto)

Museus:

Lisboa:

Museu do Chiado

Rua Serpa Pinto 4, 1200 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 432 148

Porto:

Museu Nacional Soares dos Reis

R. de Dom Manuel II 56, 4050 Porto, Portugal

Contacto: +351 223 393 770

Outras Localidades:

Casa-Museu de Almeida Moreira

Rua Soar de Cima, 3500-211 Viseu, Portugal

Contacto: +351 232 422 049

Casa-Museu Egas Moniz

Casa Museu Egas Moniz Rua Professor Egas Moniz 3860-078 Avanca

Contacto: +351 234 884 518

Casa-Museu dos Patudos

Rua José Relvas 2090-102 Alpiarça Contacto: +351 243 558 321

Casa-Museu Teixeira Lopes

Rua Teixeira Lopes 32, 4430 Vila Nova de Gaia, Portugal

Contacto: +351 223 751 224

Museu do Abade de Baçal

Rua Conselheiro Abílio Beça 27, 5300-011 Bragança, Portugal

Contacto: +351 273 331 595

Museu de Évora

Largo Mário Chico, 7000 Évora, Portugal

Contacto: +351 266 702 604

Museu de Grão Vasco

Paço dos Três Escalões, 3500-195 Viseu, Portugal

Contacto: +351 232 422 049

Museu José Malhoa

Parque D. Carlos I, 2500-109 Caldas da Rainha, Portugal

Contacto: +351 262 831 984

Código Qr:



3)



Tabela:

Silva Porto (1850-1893)

Charneca Alentejana (1881-1889)

Óleo s/ madeira

alt: 375mm ; larg: 560mm

CMAG 882

Descrição:

Charneca Alentejana (1881-1889)

Silva Porto retrata um pormenor da charneca alentejana, na hora do crepúsculo, criando a sua percepção da paisagem que observa, a partir da qual, se formaliza a estrutura interna da composição. Uma composição serena e equilibrada onde a planura da charneca, que se perde na imensidão do espaço até à vincada linha do horizonte, ganha inteligibilidade através da ritmada cadeia de sobreiros. Estes acumulam-se sobre o lado direito da composição, mas desenham uma linha imaginária começada no lado oposto que percorre horizontalmente toda a paisagem e é, acidentalmente, interrompida pela finitude da tela.

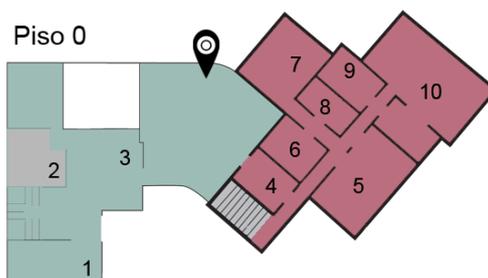
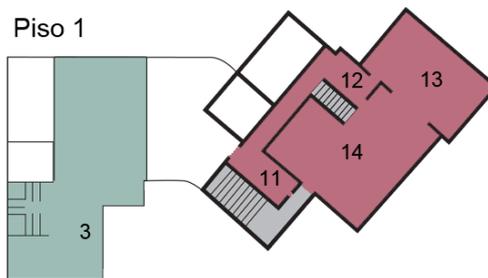
À horizontalidade da planície contrapõe-se a verticalidade do arvoredo e à uniformidade cromática dos seus céus alia-se a tranquilidade da ausência de brisa sobre as diversas copas das árvores.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa:*

Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves. Lisboa:

CMAG, 2003, p. 112.

Localização:



Sugestões:



Primavera (Silva Porto)



Charneca de Belas (Silva Porto)

Código Qr:



4)

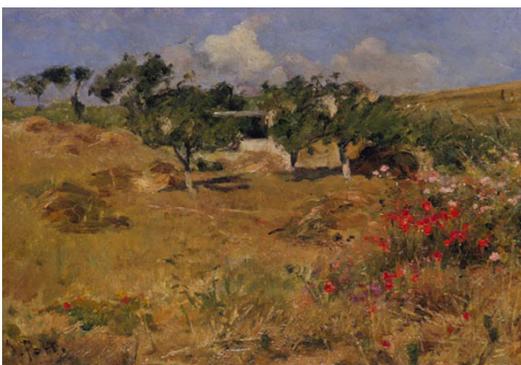


Tabela:

Silva Porto (1850-1893)

Primavera (1881-1889)

Óleo s/ madeira

alt: 372mm ; larg: 550mm

CMAG 894

Descrição:

Primavera (1881-1889)

Uma cena campestre, provavelmente na Primavera, explorando o cromatismo próprio desta estação do ano, nas papoilas vermelhas do primeiro plano, nas tonalidades cromáticas das árvores e do céu, e, pré-anunciando, simultaneamente, o período estival, na predominância dos dourados da mata rasteira que cobre toda a composição. Uma equilibrada mancha em que os seus diversos elementos se constroem, na superfície da tela, por relações de interdependência espacial. Num primeiro plano, sobre a vegetação, surge uma cortina de arvoredado que se impõe como elemento visualmente estruturante, do lado esquerdo da composição, ao mesmo tempo que compõe, cromaticamente, um elo com os tufos de vegetação, mais concentrados sobre o lado oposto. Por outro lado, no plano próximo do observador e, sobre o centro da composição, Silva Porto pontua a paisagem com um núcleo de pequenos pontos vermelhos, recurso às papoilas, já verificado em obras anteriores, que ao concentrar o olhar sobre si, organizam visualmente o conjunto envolvente, predominantemente em tons de amarelos e esverdeados. Num plano recuado, predominam as tonalidades terrosas e amarelcidas que prolongam

especialmente a cena na sugestão da pequena elevação de terreno e na pontuação, distante, a negro, da casa que se perde visualmente no horizonte. Sobre esta paisagem, um céu com movimento, com uma pincelada expressiva, ainda que ténue, auxiliada pelas suaves manchas das nuvens.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 132.

Localização:



Sugestões:



Charneca Alentejana (Silva Porto)



Charneca de Belas (Silva Porto)

Código Qr:



5)



Tabela:

Silva Porto (1850-1893)

A Ceifa (Lumiar) (1884)

Óleo s/ madeira

alt: 375mm ; larg: 560mm

CMAG 898

Descrição:

A Ceifa (Lumiar) (1884)

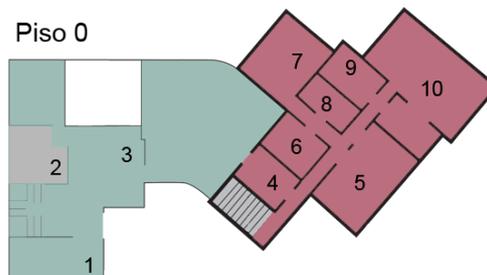
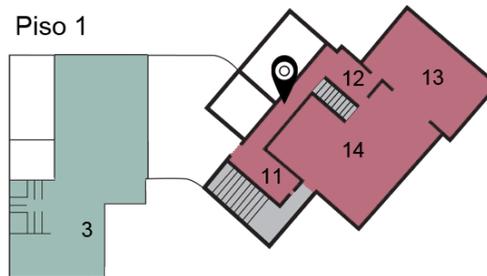
O campo abre-se à imensidão do espaço e à criatividade pictórica do pintor, na forma como se exterioriza a intensidade do cromatismo da cena. A sua força dramática, associada à sua expressividade plástica, irradia através da intensidade das suas quentes tonalidades, num jogo lumínico de sombra e luz que, desde os planos mais próximos, se vai perpetuando até à mais recuada linha do horizonte. De tendência predominantemente horizontal, a estrutura da composição verticaliza-se, pontualmente, pelo recurso ao arvoredo, ao fundo, e ao pequeno espantalho que, ao centro, emerge por entre o restolho. Na fina língua de sombra, manchada no chão junto ao plano mais próximo do observador, Silva Porto imprime uma subtil pontuação a vermelho, representando, esquematicamente, a corola de uma papoila. Este elemento, respondendo a uma exigência puramente plástica, cria um efeito perturbador na organicidade unitária da composição, na qual, o contraste cromático produzido, consubstancia a sua mesma finalidade.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa:*

Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves. Lisboa:

CMAG, 2003, p. 136.

Localização:



Sugestões:



A Praia (João Vaz)



Primavera (Silva Porto)

Código Qr:



6)



Marques de Oliveira (1853-1927)

Anta (arredores de Espinho) (1900)

Óleo s/ madeira

alt: 460mm ; larg: 325mm

CMAG 914

Descrição:

Anta (arredores de Espinho) (1900)

Uma obra tardia do pintor, realizada num período de consolidação da sua carreira. Um exemplo da dignificação de uma paisagem pela apropriação visual do próprio pintor.

O motivo perspectivado adquire um tratamento pormenorizado nas diversas densidades volumétricas, que se desenvolvem entre superfícies de água e tufos de vegetação, num registo analítico-descritivo de atenção ao pormenor e, a partir deste, de articulação entre os diversos planos, reforçada pelas tonalidades cromáticas de uma paleta de verdes e castanhos terrosos. A luz de inverno, num céu plúmbeo, lembra a nitidez atmosférica de Corot, associada à profundidade espacial sugerida pela água do primeiro plano, de reflexos luminosos, que desenha uma linha serpenteada ao entrar subtilmente pela composição.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa:*

Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves. Lisboa:

CMAG, 2003, p. 158.

Localização:



Biografia:

Marques d'Oliveira

Marques de Oliveira

1853 Nasce a 23 de agosto, no Porto.

1864 Frequenta, até 1873, o Curso de Pintura Histórica na Academia Portuense de Belas-Artes, onde é colega de Silva Porto.

1873 Bolseiro do Estado, em Paris, juntamente com Silva Porto.

1874 Frequenta a École des Beaux-Arts e o atelier de Cabanel; é aluno de DeIvon e influenciado por Corot.

1876 Figura no Salon, e novamente em 1878.

1877 Viaja por Itália, com Silva Porto e, posteriormente, pela Bélgica, Holanda e Inglaterra.

1879 Regressa ao Porto, acompanhado de Silva Porto.

1880 Inicia, com Silva Porto, o movimento naturalista em Portugal, baseado nos conhecimentos adquiridos nas suas viagens e estada em França.

1881 Regente da Disciplina de Desenho, na Academia Portuense de Belas-Artes; docente no ano seguinte. Cria o Centro Artístico Portuense e

participa nas suas exposições.

1886 Diretor da Academia Portuense e do Museu (hoje Museu Nacional Soares dos Reis).

1895 Professor de Pintura da Academia Portuense.

1900 Pinta *Anta (arredores de Espinho)* - CMAG

1908 Pinta a obra *Marinha* - CMAG

1927 Morre com 74 anos, no Porto.

Sugestões:



Paisagem (Columbano)



Inundação da Ribeira de Santarém (Malhoa)

Museus:

Lisboa:

Museu do Chiado

Rua Serpa Pinto 4, 1200 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 432 148

Porto:

Museu Nacional Soares dos Reis

R. de Dom Manuel II 56, 4050 Porto, Portugal

Contacto: +351 223 393 770

Outras Localidades:

Casa-Museu dos Patudos

Rua José Relvas 2090-102 Alpiarça Contacto: +351 243 558 321

Museu de Grão Vasco

Paço dos Três Escalões, 3500-195 Viseu, Portugal

Contacto: +351 232 422 049

Código Qr:



7)



Tabela:

Marques de Oliveira (1853-1927)

Marinha (1908)

Óleo s/ madeira

alt: 460mm ; larg: 332mm

CMAG 915

Descrição:

Marinha (1908)

Marques de Oliveira recria um motivo marítimo, sem recursos à figuração, representando um pequeno núcleo de barcos a partir dos quais, atendendo aos vetores estruturantes da composição, se distribuem as manchas dos reflexos lumínicos, o movimento das calmas águas e os diversos elementos representados. Nesta presente obra, o pintor recria uma composição marcadamente vertical, de apropriação da versatilidade lumínica das águas e da atmosfera, um contraponto mediado pelo conjunto de barcos, cujos mastros acentuam visualmente o seu sentido dominante. A vibração das águas, o reflexo dos barcos e suas velas e a constante mutação das marés imprimem necessariamente ao conjunto do motivo a precaridade temporal do instante, acentuada igualmente pelo tempo brumoso que envolve a cena, anunciando a sua inevitável transformação.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 160.

Localização:



Sugestões:



Manhã em Clamart (Carlos Reis)

Código Qr:



8)



Tabela:

Alfredo Keil (1854-1907)

Primavera (1882)

Óleo s/ tela

alt: 144mm ; larg: 760mm

CMAG 916

Descrição:

Aceda também a *A Primavera*, do mesmo autor, desenho, obra em reserva.

Primavera (1882)

Uma mesma paisagem, dois registos diferentes. Do calor cromático do óleo à subtileza do traço do desenho, Alfredo Keil regista a ambiência da serra de Sintra num conjunto plasticamente narrativo. Ambas as obras, datadas de 1882, demonstram as persistências do tratamento romantizado da paisagem. Ao centro o espaço é perspectivado, centrando-se na vereda por onde se aproximam as duas únicas figuras da composição (uma mulher e, pela mão, uma criança), numa conjugação entre a captação da paisagem, pontuada por um registo de pintura de costumes, tão apreciada pelo gosto romântico da sociedade burguesa. O espaço central cria-se, cenograficamente, ladeado pela verticalidade das árvores em redor e pela suavidade da luz de uma atmosfera brumosa, que contrasta com a luminosidade cromática do primeiro plano. Tão ao gosto de Keil, os contrastes são criados, de forma subtil, sugerindo uma atmosfera de recolhimento e intimismo que, no presente caso, se focaliza na captação do instantâneo da cena. A luminosidade

criada pelo cromatismo da tela é representada no desenho pelo rigor minucioso do traço, na volumetria dos elementos e perspetivação da composição. Ambas as obras captam um determinado momento de uma ação, em contínuo – distingue-as o plano mais próximo do desenho – e representam a possibilidade gráfica de eternizar uma cena do quotidiano, importante pela própria simplicidade da temática utilizada.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p.164.

Localização:



Biografia:

A. Keil

Alfredo Keil

1850 Nasce a 3 de julho, em Lisboa.

1863 Recebe lições de pintura.

1864 a 1867 Pinta as primeiras paisagens.

1868 Participa na Exposição da Promotora de Belas-Artes, onde expõe regularmente, até 1880.

1869 Estuda em Nuremberga, no atelier de Kreling, e em Munique, no atelier de W. Von Kaulbach.

1870 Na Academia de Belas-Artes, em Lisboa, é aluno de Miguel Ângelo Lupi e de Anunciação.

1872 Figura na Exposição da Sociedade Promotora. Abandona o curso na Academia.

1873 Executa uma série de fotografias destinadas a projetos de pintura, realizados até 1881.

1874 Prémio de Paisagem da Sociedade Promotora de Belas-Artes.

1878 Menção honrosa na Exposição Internacional de Paris.

1879 Medalha de ouro na Exposição Artística do Rio de Janeiro.

1882 Apresenta no Teatro da Trindade a ópera cômica "Trindade". Realiza o estudo e pinta *A Primavera* - CMAG

1886 Figura na Exposição de Madrid; é condecorado com a Ordem de Carlos II de Espanha.

1887 Apresenta no Teatro de S. Carlos a obra "D. Branca".

1890 Organiza uma exposição individual em Lisboa. Compõe "A Portuguesa" por ocasião do Ultimato Inglês, adoptada como hino nacional após a implantação da República.

1900 Figura na Exposição Universal de Paris.

1907 Morre com 57 anos, durante uma visita a Hamburgo.

para saber mais...

RODRIGUES, António – *Álbum Alfredo Keil*.

Lisboa: MC/IPPA, 2001.

disponível para consulta na Biblioteca da Casa-Museu.

Sugestões:



A Primavera (Alfredo Keil)



Caminho da Mata (Sintra) (Tomás da Anunciação)



Paisagem (Columbano)

Museus:

Lisboa:

Museu da Cidade

Campo Grande 245, 1700, Portugal

Contacto: +351 217 513 200

Museu do Chiado

Rua Serpa Pinto 4, 1200 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 432 148

Museu da Música

Rua João de Freitas Branco, 1500-359 Lisboa,
Portugal

Contacto: +351 217 710 990

Porto:

Museu Nacional Soares dos Reis

R. de Dom Manuel II 56, 4050 Porto, Portugal

Contacto: +351 223 393 770

Outras Localidades:

Casa-Museu dos Patudos

Rua José Relvas 2090-102 Alpiarça,
Portugal Contacto: +351 243 558 321

Casa-Museu Teixeira Lopes

Rua Teixeira Lopes 32, 4430 Vila Nova de Gaia,
Portugal

Contacto: +351 223 751 224 ·

Museu Carlos Machado

Rua Dr. Carlos Machado Núcleo de Santa Bárbara,
9500-105 Ponta Delgada, Portugal

+351 296 202 930

Museu de Grão Vasco

Paço dos Três Escalões, 3500-195 Viseu, Portugal

Contacto: +351 232 422 049

Museu José Malhoa

Parque D. Carlos I, 2500-109 Caldas da Rainha,
Portugal

Contacto: +351 262 831 984

Fundação da Casa de Bragança

Rua Doutor Jorge Rivotti 36, 2760, Portugal

Contacto: +351 214 416 068

Código Qr:



9)



Tabela:

Alfredo Keil (1854-1907)

A Primavera (1882)

Desenho (pena s/ papel)

alt: 180mm ; larg: 145mm

CMAG 917

Descrição: igual para as duas obras

Localização: Em reserva

Sugestões:



Primavera (Alfredo Keil)

10)



Tabela:

José Malhoa (1855-1933)

Inundação da Ribeira de Santarém (c. 1881)

Óleo s/ madeira

alt: 127mm ; larg: 218mm

CMAG 918

Descrição:

Inundação da Ribeira de Santarém (c. 1881)

O apelo da natureza e o gosto pelo registo da paisagem levaram o pintor à Ribeira de Santarém, por encomenda da revista *Ocidente*, para onde realizou dez desenhos sobre esta mesma temática. Malhoa retrata o campo da Lezíria, durante os meses de inverno, quando o rio Tejo invade as terras das suas margens deixando submersas as árvores em seu redor, exteriorizando, numa aproximação idêntica à do registo fotográfico, a desolação deste mesmo cenário. A composição transporta uma atmosfera

sombria, que se desenvolve, cromaticamente, entre os castanhos escuros e os cinzentos das calmas águas do rio.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 168.

Localização:



Biografia:

José Malhoa

1855 Nasce a 28 de abril, nas Caldas da Rainha.

1867 Frequenta Desenho Rudimentar, na Academia de Belas-Artes; frequenta o curso de 1869 a 1875. É aluno de Miguel Ângelo Lupi, Simões de Almeida e de Anunciação.

1879 Menção honrosa na Exposição Portuguesa no Rio de Janeiro.

1880 Medalha de Bronze na Exposição da Sociedade Promotora de Belas-Artes e de 2ª Classe, com distinção, em 1884; participa também em 1887.

1881 Expõe em Madrid. Desenha para a revista O Ocidente, sobre a inundação do Vale de Santarém e pinta, cerca da mesma data, *Inundação da Ribeira de Santarém - CMAG*. Membro fundador do Grupo do Leão. Figura na primeira Exposição de Quadros Modernos e em todas as suas exposições.

1885 Pinta para a Cervejaria Leão d'Ouro e, novamente, em 1905.

1890 Pinta para o Palácio da Ajuda o retrato de D. Carlos. Membro fundador do Grémio Artístico.

1896 2ª Medalha na Exposição de Berlim.

1897 Figura na Exposição da Societé des Artistes Français e, quase ininterruptamente, até 1913.

1899 Expõe em Liverpool; volta a expor na Exposição Internacional, em 1912.

1900 Medalha de Prata na Exposição Universal de Paris.

1901 Expõe em Madrid e, novamente, em 1904 e 1911 e 1912, sendo medalhado nas últimas duas. Presidente de Honra da Sociedade Nacional de Belas-Artes. Medalha de 1ª Classe da Sociedade Nacional de Belas-Artes, participando regularmente nas exposições, até 1929.

1904 Figura na Exposição Universal de Saint-Louis. Compra o terreno para a sua nova casa-atelier em Lisboa (atual CMAG), onde vive a partir de 1905.

1906 Exposição individual no Rio de Janeiro. Condecorado Cavaleiro da Legião de Honra pelo Presidente da República Francesa. A sua casa-atelier, projecto de Norte Júnior, recebe o Prémio Valmor.

1908 Participa na Exposição Nacional do Rio de Janeiro. Expõe na Sociedade de Belas-Artes do Porto. Pinta *Paisagem (Figueiró dos Vinhos) - CMAG*

1910 Medalha de Ouro com O Fado, na Exposição do Centenário da República de Argentina. Expõe também no Chile, em Bruxelas e Barcelona.

1913 Figura na Exposition Universelle et Internationale de Gand.

1915 Recebe o "Grand-Prix" com O Fado, na Exposição Internacional Panamá-Pacífico.

1918 Expõe no Palácio de Cristal no Porto. Presidente da Sociedade Nacional de Belas-Artes.

1919 Vende a casa-atelier (CMAG). Realiza o estudo

Praia das Maçãs - CMAG

1927 Medalha de Honra na Exposição das Caldas da Rainha.

1928 Exposição retrospectiva na Sociedade Nacional de Belas-Artes. É editado um livro em sua homenagem. Recebe insígnias de Grande Oficial da Ordem de Santiago. Recebe várias homenagens neste ano. É criado o prémio Malhoa. Expõe no Salão de Arte das Caldas da Rainha e também no ano seguinte.

1932 Pinta *Retrato do Dr. Anastácio Gonçalves - CMAG*

1933 Morre com 78 anos, em Figueiró dos Vinhos. para saber mais...

SALDANHA, Nuno – *José Malhoa Tradição e Modernidade*. Lisboa: Scribe, 2010.

disponível para consulta na Biblioteca da Casa-Museu.

Sugestões:



Anta (Arredores de Espinho) (Marques de Oliveira)



Manhã em Clamart (Carlos Reis)

Museus:

Lisboa:

Museu da Cidade

Campo Grande 245, 1700, Portugal

Contacto: +351 217 513 200

Museu do Chiado

Rua Serpa Pinto 4, 1200 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 432 148

Museu dos Coches

Praça Afonso de Albuquerque, 1300 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 610 850

Museu de João de Deus

Avenida Álvares Cabral 69, 1250-017 Lisboa,
Portugal

Contacto: +351 213 960 854

Museu Militar

Largo do Museu da Artilharia, 1100-366 Lisboa,
Portugal

Contacto: +351 218 842 300

Porto:

Museu Nacional Soares dos Reis

R. de Dom Manuel II 56, 4050 Porto, Portugal

Contacto: +351 223 393 770

Outras Localidades:

Casa-Museu dos Patudos

Rua José Relvas 2090-102 Alpiarça Contacto: +351
243 558 321

Casa-Museu Teixeira Lopes

Rua Teixeira Lopes 32, 4430 Vila Nova de Gaia,
Portugal

Contacto: +351 223 751 224

Museu de Grão Vasco

Paço dos Três Escalões, 3500-195 Viseu, Portugal

Contacto: +351 232 422 049

Museu José Malhoa

Parque D. Carlos I, 2500-109 Caldas da Rainha,
Portugal

Contacto: +351 262 831 984

Código Qr:



11)



Tabela:

José Malhoa (1855-1933)

Paisagem (Figueiró dos Vinhos) (1908)

Óleo s/ madeira

alt: 225mm ; larg: 275mm

CMAG 921

Descrição:

Paisagem (Figueiró dos Vinhos) (1908)

Malhoa, a partir de 1883, inicia uma série de composições, realizadas até ao fim da sua vida, retratando a paisagem e as gentes desta região do país. Na presente composição o pintor transpõe para a sua tela a vastidão do espaço que do primeiro plano vai adensando a sua vegetação, entre tonalidades esverdeadas, pontuadas a um lumínico amarelo, até à elevada linha do horizonte onde, por entre denso arvoredo, se impõe o campanário da igreja de Figueiró. Exemplo do registo rápido e livre do motivo trabalhado numa prática de ar-livrismo e transposição sintética da aparência perene da paisagem. À semelhança da percepção mais recorrente da obra de Malhoa, a cor invade a superfície da tela, criando manchas de cor amarela de intensa força expressiva, reforçadas pela essência da pincelada.

adaptado de FALCÃO, Isabel – Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves. Lisboa: CMAG, 2003, p. 168.

Localização:



Sugestões:



Charneca Alentejana (Silva Porto)



A Ceifa (Lumiar) (Silva Porto)

Código Qr:



12)



Tabela:

José Malhoa (1855-1933)

Praia das Maças (estudo) (1919)

Óleo s/ madeira

alt: 215mm ; larg: 270mm

CMAG 923

Descrição:

Praia das Maças (estudo) (1919)

Composição representando a “Varanda do Grego”, na Praia das Maças, aparentemente, um estudo para uma tela de maiores dimensões, com a mesma designação existente no Museu do Chiado, retratando o mesmo local, só diferindo nos diversos elementos da composição e na perspetivação da cena, relacionada com a colocação do pintor no próprio espaço físico. No presente trabalho, Malhoa apresenta uma esplanada vazia, só com um pequeno grupo em esboço, ao fundo, que medeia o espaço entre o observador e a linha do horizonte onde se acentua a profundidade do mar. Um registo equilibrado, nas formas e no cromatismo, este pormenor paisagístico apresenta a particularidade de não ser, como o próprio título indica, uma tradicional cena de representação de uma praia, com a rebentação das ondas e o areal imenso com varinas ou pescadores entre redes e barcos, mas de uma cena mundana registada numa esplanada dessa mesma praia. Malhoa cria uma composição onde a zona central do motivo, a esplanada do restaurante, um espaço exíguo mas amplamente aberto para o exterior, é rodeado pela paisagem envolvente com a luminosidade aberta e o cromatismo claro da atmosfera matutina. Um registo

a partir da observação direta do motivo, com uma pincelada solta e vibrátil, em algumas zonas da composição, caracterizadora da proximidade do pintor com o conjunto representado. Presente-se nesta composição a intenção da representação do espaço real, por si percecionado, em detrimento de qualquer pormenorização de representação figurativa. adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 174.

Localização:



Sugestões:



A Praia (João Vaz)

Código Qr:



13)



Tabela:

José Malhoa (1855-1933)

Retrato do Dr. Anastácio Gonçalves (1932)

Óleo s/ tela

alt: 535mm ; larg: 490mm

CMAG 924

Descrição:

Retrato do Dr. Anastácio Gonçalves (1932)

Um retrato do Dr. Anastácio Gonçalves, datado de 1932, no preciso ano em que o médico oftalmologista compra, em hasta pública, a moradia (atual Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves). Um retrato formal onde o retratado se apresenta frontalmente, aparentando comodidade e tranquilidade, que assume como sua postura individual. A imagem do burguês honrado, regido pelos cânones estéticos socialmente aceites, expressos, neste caso particular, nas mãos sobrepostas sobre o castão da bengala, sendo que a esquerda, enluvada, segura a luva da mão direita, em sinal de elegância, e no sobretudo aos ombros, sobre o fato completo. Reforçando esta imagem, Malhoa recorre a outros elementos igualmente importantes, como sejam a estatueta de Saxe e o adamascado verde do fundo da tela.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 176.

Localização:



Sugestões:



Senhora de Preto (António Ramalho)



Rapariga Bretã (Columbano)

Código Qr:



14)



Tabela:

Columbano Bordalo Pinheiro (1857-1929)

Convite à Valsa (1880)

Óleo s/ cartão

alt: 215mm ; larg: 260mm

CMAG 926

Descrição:

Convite à Valsa (1880)

A presente tela representa o preciso momento do “convite à valsa”, quando o rapaz se dirige ao seu par, presenciado por duas figuras que apoiam visualmente o casal central (um homem mais velho, sentado, e uma jovem, observando) e referenciam espacialmente a perceção da ação representada. A caracterização da cena é elaborada segundo uma rigorosa atenção ao pormenor, revelada no cuidado plástico e cromático que o pintor dedica aos pregueados dos tecidos, aos pormenores decorativos dos ambientes retratados e às distintas fisionomias das quatro personagens, das quais o casal ao centro teve como modelos o próprio Columbano e a sua irmã Maria Augusta. A singularidade desta obra prende-se, igualmente, com o cromatismo desta pequena cena mundana. O caráter intimista da obra de Columbano, na caracterização dos seus espaços de interiores e nos seus diversos retratos, em tonalidades predominantemente sombrias, é contrariado neste *Convite à valsa* pela opção por tons mais claros, empregues nas diversas figuras e na tonalidade do fundo da composição. Desta forma, na presente tela, a cor estrutura hierarquicamente o espaço, definindo os seus diversos planos, seleciona ritmicamente a luz e

reforça a vibração plástica dos diversos elementos recriados, conferindo uma leitura diferenciada entre as diversas figuras representadas.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 184.

Localização:



Biografia:

Columbano Bordalo Pinheiro

1857 Nasce a 21 de novembro.

1871 Frequenta a Academia Nacional de Belas-Artes de Lisboa até 1876; é aluno de Miguel Ângelo Lupi, de Anunciação e Simões de Almeida.

1874 Expõe na Sociedade Promotora de Belas-Artes, novamente em 1880. Expõe na Academia de Belas-Artes até 1876.

1879 Figura na Exposição Portuguesa do Rio de Janeiro; expõe também em Lisboa.

1880 Organiza e expõe com António Ramalho na Associação de Jornalistas e Escritores, em Lisboa, com António Ramalho. Cerca desta data pinta *Convite à Valsa* - CMAG

1881 Vai para Paris subsidiado pela Condessa d'Edla. Pinta Luva Cinzenta e *Rapariga Bretã* - CMAG

1882 Figura no Salon, onde participa em sete exposições até 1920. Integra a Exposição de Quadros Modernos e, de novo, em 1883, 1884, 1885 e 1887.

1883 Regressa a Lisboa. Pinta *Trecho difícil* - CMAG

1885 Pinta, para a Cervejaria Leão D'Ouro Grupo do Leão. Pinta *Paisagem* - CMAG

1887 A pedido de Silva Porto ilustra o Livro de Cesário Verde, de quem era amigo.

1889 Visita o Museu do Prado; é influenciado pela pintura espanhola. Colabora, entre 1889 e 1904, no Museu Militar em Lisboa.

1891 Exposição individual no seu atelier; é elogiado na imprensa.

1895 Expõe no Palácio de Cristal, no Porto. Nomeado Académico de Mérito da Academia de Belas-Artes de Lisboa.

1896 Expõe em Berlim.

1900 Recebe medalha de Ouro, "Grand Prix" e grau de Cavaleiro da Legião de Honra na Exposição Universal de Paris.

1901 Expõe em Londres. Figura na primeira exposição da Sociedade Nacional de Belas Artes; em **1902** obtém a medalha de honra, e volta a expor, com alguns intervalos, até 1928. Professor de Pintura Decorativa.

1902 Expõe no Royal Glasgow Institute. É Director conjunto da Sociedade Nacional de Belas-Artes.

1904 Exposição Individual no espaço do jornal Diário de Notícias. Figura na Exposição Internacional de St. Louis, EUA.

1905 Pinta para a Cervejaria Leão d'Ouro, conjuntamente com Joao Vaz, Malhoa e António Ramalho.

1907 Primeiro prémio na Exposição Internacional de Arte de Barcelona, volta a expor em 1929 e recebe medalha de ouro.

1908 Expõe no primeiro Salão da Sociedade de

Belas-Artes do Porto. "Grand Prix" na Exposição Portuguesa do Rio de Janeiro.

1910 Expõe no Grand Palais, em Paris. Desenha a bandeira nacional.

1911 Exposição individual no atelier da Academia de Belas-Artes. Figura no Salon da Societé Nationale de Paris.

1912 Figura na Sociétté National des Beaux-Arts. Exposição individual na Galeria Georges Petit em Paris.

1914 Retrata Manuel de Arriaga para a Galeria dos Presidentes da República no Palácio de Belém; em

1917 retrata Teófilo Braga e, em 1925, Teixeira Gomes. Figura na primeira exposição de aquarela da Sociedade Nacional de Belas-Artes e, também, em

1918. Figura no Salon da Sociedade Nacional de Belas-Artes. É nomeado Diretor do Museu Nacional de Arte Contemporânea, substituindo Carlos Reis.

1915 Figura na Exposição Internacional Panamá-Pacífico, na Califórnia.

1919-1920 Grande Oficial da Ordem de Santiago; Grã-Cruz da Ordem de Santiago.

1929 Morre, com 71 anos, em Lisboa.

Sugestões:



Inundação da Ribeira de Santarém (José Malhoa)



Senhora de Preto (António Ramalho)

Museus:

Lisboa:

Museu Bordalo Pinheiro

Campo Grande 382, 1700 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 218 170 667

Museu do Chiado

Rua Serpa Pinto 4, 1200 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 432 148

Museu Nacional de Arte Antiga

Rua das Janelas Verdes, 1249 - 017 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 912 800

Porto:

Museu Nacional Soares dos Reis

R. de Dom Manuel II 56, 4050 Porto, Portugal

Contacto: +351 223 393 770

Outras Localidades:

Casa-Museu dos Patudos

Rua José Relvas 2090-102 Alpiarça Contacto: +351 243 558 321

Museu do Abade de Baçal

Rua Conselheiro Abílio Beça 27, 5300-011 Bragança, Portugal

Contacto: +351 273 331 595

Museu Condes de Castro Guimarães

Avenida Rei Humberto II de Itália, Parque Marechal Camona, 2750-319 Cascais, Portugal

Contacto: +351 214 815 308

Museu de Grão Vasco

Paço dos Três Escalões, 3500-195 Viseu, Portugal

Contacto: +351 232 422 049

Museu da Guarda

Rua Alves Roçadas 30, 6300 Guarda, Portugal

Contacto: +351 271 213 460

Museu José Malhoa

Parque D. Carlos I, 2500-109 Caldas da Rainha,
Portugal

Contacto: +351 262 831 984

Museu Nacional Machado de Castro

R. António José de Almeida 208, 3000-042 Coimbra,
Portugal

Contacto: +351 239 482 001

Código Qr:



15)



Tabela:

Columbano Bordalo Pinheiro (1857-1929)

Rapariga Bretã (1881)

Óleo s/ tela

alt: 620mm ; larg: 380mm

CMAG 927

Descrição:

Rapariga Bretã (1881)

Columbano apresenta uma figura feminina, uma jovem bretã, representada detalhadamente, com uma atenção cuidada ao pormenor, construído pela linha sinuosa e vincada, que se impõe como presença física e vetor orientador da construção da imagem. Sobre um fundo sombrio, retratado em obras anteriores, e

característico da sua sensibilidade plástica, Columbano abre a paleta das tonalidades de claro-escuro dos seus anteriores fundos, tornando-a mais clara, numa mancha cromática de brancos-cinza e ocre, que aumentam de intensidade da base até ao topo da figura. A mulher, recriada sobre uma imagem pré-concebida a partir do real, é o motivo principal, e único, da tela de Columbano. O pintor retrata a singularidade da personagem, cabisbaixa e tímida na sua postura, conferindo-lhe, paradoxalmente, mas muito a seu gosto, um inerente caráter de intimidade, que se aproxima tematicamente da pintura de costumes do emergente naturalismo nacional.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 186.

Localização:



Sugestões:



Senhora de Preto (António Ramalho)



Retrato do Dr. Anastácio Gonçalves (José Malhoa)

Código Qr:



16)



Tabela:

Columbano Bordalo Pinheiro (1857-1929)

Trecho Difícil (1883)

Óleo s/ madeira

alt: 250mm ; larg: 300mm

CMAG 928

Descrição:

Trecho Difícil (1883)

Esta composição representando [o sobrinho de Columbano] debatendo-se perante a dificuldade de uma partitura, apresenta diversas semelhanças formais com as suas obras de produção parisiense, construídas a partir de um fundo sombrio, de claro-escuro, onde se evidenciam potenciais focos, de tonalidades mais claras, que funcionam como elementos estruturantes da cena representada. A personagem, de perfil, sobre o lado esquerdo da tela, ao deixar esbater-se o seu corpo no cromatismo do fundo, focaliza o olhar sobre as zonas do rosto e

das mãos, que têm o seu contraponto no teclado e nas folhas da partitura, colocada mesmo à sua frente. As mesmas folhas repetem-se, supostamente abandonadas sobre o cravo, criando um fator de equilíbrio da cena, ao perspetivar o espaço em diversos planos sequenciais. Estas pontuações matéricas, de luz e sombra, pictoricamente representadas numa combinação pastosa, entre o negro sobre o negro (articulação do fundo da tela com a tonalidade do casaco e do cabelo de Manuel Gustavo), pontuado por ténues pinceladas de castanho férreo, e as manchas contrastantes de branco “sujo” das zonas atrás mencionadas, acentuam, igualmente, o aspeto caricatural da composição que é, simultaneamente, à maneira columbaniana, uma cena marcadamente intimista. Numa abordagem cara ao pintor, Columbano cria igualmente nesta tela, o retrato da personagem a partir da representação da sua própria ação. Ou seja, o sobrinho funciona como um suporte, para a caracterização da cena em que ele é o seu único ator.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 188.

Localização:



Sugestões:



O Pintor Silva Porto (António Ramalho)



Convite à Valsa (Columbano)

Código Qr:



17)

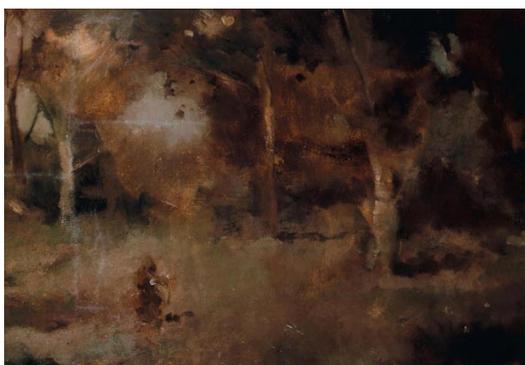


Tabela:

Columbano Bordalo Pinheiro (1857-1929)

Paisagem (1885)

Óleo s/ tela

alt: 661mm ; larg: 97mm

CMAG 932

Descrição:

Paisagem (1885)

Apesar de Columbano não ser um paisagista por natureza, existem, contudo, ao longo do seu percurso artístico, algumas incursões na temática da paisagem - a obra aqui representada é um excelente exemplo.

Uma tela criada a partir do natural, “sobre o motivo”, numa aproximação plástica que muito deve à aprendizagem dos anos passados em Paris e em Fontainebleau, não tanto em continuidade com as experiências impressionistas, mas mais com as diversas obras de Corot. Vejamos a forma como Columbano trata plasticamente o arvoredado, nas copas e na folhagem, e como a vegetação cambia, entre tonalidades douradas e acastanhadas, criando uma atmosfera de difícil apreensão do pormenor constitutivo da cena percecionada. A identidade de Columbano está presente na atmosfera melancólica desta paisagem que ao pretender ser uma interpretação pessoal da representação pictórica da intensidade da luz natural, se impõe, por essência, pela sua própria fragilidade representativa.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 194.

Localização:



Sugestões:



Primavera (Alfredo Keil)



Caminho da Mata (Sintra) (Tomás da Anunciação)

Código Qr:



18)



Tabela:

António Ramalho (1858-1916)

O Pintor Silva Porto (estudo) (c. 1880)

Óleo s/ tela

alt: 540mm ; larg: 435mm

CMAG 956

Descrição:

O Pintor Silva Porto (estudo) (c. 1880)

Silva Porto é retratado em atividade no seu atelier, pintando uma cabeça feminina, numa composição que ultrapassa o momento representado, uma vez que Ramalho regista um processo que continuará para além da temporalidade desta tela. E esta liberdade,

presentida, tanto na ação do retratado, como no processo de execução do seu autor, fundamenta e legitima o trabalho em esboço, tão “à maneira francesa”, lecionada pelos mentores do naturalismo português, os professores Silva Porto e Marques de Oliveira, e utilizada no presente exemplo por um dos seus alunos. A construção cromática da composição, assente em contraste de claro-escuro, em redor da luz que emana das manchas esbranquiçadas dos seus diversos elementos constituintes e do seu espaço envolvente, é simultaneamente uma característica recorrente, na obra de António Ramalho, nos seus anos de maior criatividade.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 222.

Localização:



Biografia:



António Ramalho

1859 Nasce a 13 de novembro, em Barqueiros.

1875 a 1881 Completa o Curso de Belas-Artes, em que recebe distinções e prémios. É colega de João Vaz e aluno de Miguel Ângelo Lupi, de Anunciação e Silva Porto, com quem se inicia na paisagem de ar livre.

1879 Concorre a bolseiro do Estado; é preterido em favor de Henrique Pousão.

1880 Expõe na Sociedade Promotora de Belas-Artes. Expõe com Columbano na Associação dos Jornalistas e Escritores em Lisboa. Colabora com ilustrações na revista *O Ocidente*. Cerca desta data pinta *O Pintor Silva Porto - CMAG*

1881 Expõe em Lisboa, Porto e em Madrid. Colabora em litografias com Rafael Bordalo Pinheiro, para o jornal *António Maria*. Membro do Grupo do Leão, participa em todas as suas exposições, exceto em 1882.

1882 a 1886 Estuda em Paris, com apoio de mecenas. Frequenta a Academie de Beaux-Arts, sendo discípulo de Cabanel. Convive com Columbano e Sousa Pinto.

1883 Participa pela primeira vez no Salon e expõe novamente em 1885 e 1886.

1884 Pinta *Senhora de Preto - CMAG*

1888 Medalha de prata na Exposição da Associação Industrial Portuguesa

1889 a 1890 Pinta, para a Câmara dos Deputados, o retrato de D. Carlos.

1891 Membro fundador do Grémio Artístico, em cujas exposições participa, exceto na de 1897.

1896 Participa na Exposição em Berlim.

1900 É membro fundador da Sociedade Nacional de Belas-Artes.

1905 Pinta para o restaurante Leão d'Ouro.

1908 Figura na Exposição da Sociedade de Belas-Artes do Porto.

1916 Diretor e Professor do Curso de Pintura de Modelo na Sociedade Nacional de Belas-Artes.

Morre com 58 anos, na Figueira da Foz.

Sugestões:



Trecho difícil (Columbano)



Senhora de Preto (António Ramalho)

Museus:

Lisboa:

Museu do Chiado

Rua Serpa Pinto 4, 1200 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 432 148

Porto:

Museu Nacional Soares dos Reis

R. de Dom Manuel II 56, 4050 Porto, Portugal

Contacto: +351 223 393 770

Outras Localidades:

Casa-Museu dos Patudos

Rua José Relvas 2090-102 Alpiarça Contacto: +351 243 558 321

Casa-Museu Teixeira Lopes

Rua Teixeira Lopes 32, 4430 Vila Nova de Gaia,
Portugal

Contacto: +351 223 751 224 ·

Museu José Malhoa

Parque D. Carlos I, 2500-109 Caldas da Rainha,
Portugal

Contacto: +351 262 831 984

Código Qr:



19)



Tabela:

António Ramalho (1858-1916)

Senhora de Preto (1884)

Óleo s/ tela

alt: 505mm ; larg: 405mm

CMAG 959

Descrição:

Senhora de Preto (1884)

Um retrato anónimo, de uma mulher tipicamente parisiense, pelo seu glamour e ousadia, em que a sua força expressiva, concentrada nos diversos elementos particulares do rosto, apela ao diálogo com o observador. Figura sugerindo o movimento de rotação do corpo, parecendo responder a um chamamento, com uma atitude de extrema confiança

e de atraente aparência, envergando um vestido, subtilmente evidenciado no contraste com a luminosidade do rosto e com a tonalidade quente do fundo. As matizações dos tecidos corporizam-se ao destacar a figura num processo de contraste visual entre esta e a tonalidade do suporte da composição. A partir do desenho, suporte da composição, o pintor recria a sua complexidade plástica através da apropriação naturalista da sua fisionomia versus a mancha de negro que, na sua base, uniformiza corporeamente a própria figura feminina.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 228.

Localização:



Sugestões:



Rapariga Bretã (Columbano)



Retrato do Dr. Anastácio Gonçalves (José Malhoa)

Código Qr:



20)



Tabela:

João Vaz (1859-1931)

A Praia (c. 1900)

Óleo s/ tela

alt: 475mm ; larg: 575mm

CMAG 971

Descrição:

A Praia (c. 1900)

A Praia, temática que se articula com a obra dominante de João Vaz é uma composição onde o elemento essencial é exatamente o espaço, na sua profundidade e vastidão, na sua articulação entre a natureza (areal, rochedo, mar e mulheres) e a atmosfera (céu e nuvens), resolvido plasticamente pelo contraste encontrado entre a complexidade matérica da pincelada e a depuração atmosférica da luz, filtrada pela presença esbranquiçada das nuvens. A profundidade da composição é igualmente acentuada pela presença das figuras a negro, que

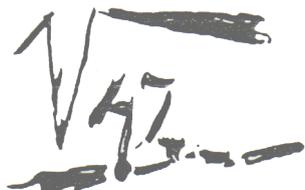
pontuam, ao centro e distantes do plano próximo do observador, a composição, reforçadas visualmente pelas pequenas rochas do lado direito, e criam a percepção da totalidade do espaço através da centralidade do olhar. A unicidade da tela irradia precisamente a partir do núcleo central subtilmente percecionado. Contudo, esta composição de João Vaz adquire nova importância pela forma como os dois espaços atrás mencionados (o matérico e o atmosférico) são representados. O pintor concede 2/3 da tela à imensidão da massa nebulosa e à sua delicadeza cromática. As tensões existentes na composição não resultam nem de choques cromáticos nem de contrastes abruptos da luz, são antes resultado das linhas construtivas da paisagem, representada numa tranquilidade que se impõe através da subtilidade das tonalidades e da imensidão espacial, percecionada pelo percurso do olhar dentro de uma paleta voluntariamente curta.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 244.

Localização:



Biografia:



João Vaz

- 1859** Nasce a 9 de março, em Setúbal.
- 1872** Aluno de Rudimentos de Desenho, na Academia de Belas-Artes.
- 1877** Frequenta Pintura de Paisagem, sendo colega de António Ramalho e aluno de Tomás de Anunciação e Silva Porto.
- 1880** Menção honrosa na Exposição da Sociedade Promotora de Belas-Artes.
- 1881** Expõe no Palácio de Cristal. Membro fundador do Grupo do Leão, expõe na 1ª Exposição de Quadros Modernos e nas restantes.
- 1882** Colabora com ilustrações em revistas.
- 1884** Professor de Desenho Industrial na Escola Afonso Domingues em Lisboa, que dirige, em 1889.
- 1887** Premiada na Exposição da Promotora.
- 1891** Expõe no Grémio Artístico; continua a expor até 1899.
- 1892** Apresenta trabalhos na Exposição de Belas-Artes do Porto, bem como em 1893 e 1895.
- 1896** Figura na Exposição de Berlim, com Columbano, Carlos Reis, Malhoa, António Ramalho e Veloso Salgado.
- 1900** Menção honrosa na Exposição Universal de Paris. Nesse ano terá pintado [A Praia - CMAG](#)
- 1901** Participa na Exposição da Sociedade Nacional de Belas-Artes, onde expõe com regularidade até 1930.
- 1904** Medalha de Ouro na Exposição de St. Louis, EUA.
- 1905** Realiza com Columbano, Malhoa, Ramalho e outros, um novo conjunto de pinturas para exposição no Leão d'Ouro.
- 1908** Projeta o pavilhão da Exposição Nacional do

Rio de Janeiro.

1910 Expõe individualmente no seu atelier; em 1911 e 1919, no Salão Bobone; em 1913, na Casa Piccadilly.

1911 Expõe, com o filho, na Sociedade Silva Porto; em 1914 voltam a expor na Exposição da Sociedade Nacional de Belas-Artes.

1920 Viaja por Itália, Roma, Veneza e Florença.

1922 Medalha de Ouro na Exposição do Rio de Janeiro.

1924 Financia a revista Athena, dirigida por Fernando Pessoa e o seu filho Rui Vaz.

1931 Morre com 70 anos, em Lisboa.

para saber mais...

FALCÃO, Isabel; PROENÇA, Isabel – *João Vaz: 1879-1931*. Lisboa:CMAG, 2005.

disponível para consulta na Biblioteca da Casa-Museu.

Sugestões:



A Ceifa (Lumiar) (Silva Porto)



Praia das Maçãs (José Malhoa)

Museus:

Lisboa:

Casa-Museu Medeiros e Almeida

Rua Rosa Araújo 41, 1250-194 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 547 892

Museu da Cidade

Campo Grande 245, 1700, Portugal

Contacto: +351 217 513 200

Museu do Chiado

Rua Serpa Pinto 4, 1200 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 432 148

Museu de Marinha

Praça do Império, 1400-206 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 620 019

Porto:

Museu Nacional Soares dos Reis

R. de Dom Manuel II 56, 4050 Porto, Portugal

Contacto: +351 223 393 770

Outras Localidades:

Casa-Museu dos Patudos

Rua José Relvas 2090-102 Alpiarça Contacto: +351 243 558 321

Casa-Museu Teixeira Lopes

Rua Teixeira Lopes 32, 4430 Vila Nova de Gaia, Portugal

Contacto: +351 223 751 224

Museu do Abade de Baçal

Rua Conselheiro Abílio Beça 27, 5300-011 Bragança, Portugal

Contacto: +351 273 331 595

Museu Condes de Castro Guimarães

Avenida Rei Humberto II de Itália, Parque Marechal Camona, 2750-319 Cascais, Portugal

Contacto: +351 214 815 308

Museu de Grão Vasco

Paço dos Três Escalões, 3500-195 Viseu, Portugal

Contacto: +351 232 422 049

Museu da Guarda

Rua Alves Roçadas 30, 6300 Guarda, Portugal

Contacto: +351 271 213 460

Código Qr:



21)



Tabela:

Carlos Reis (1863-1940)

Manhã em Clamart (1889-1896)

Óleo s/ tela

alt: 380mm ; larg: 550mm

CMAG 975

Descrição:

Aceda também a *Manhã de Clamart*, do mesmo autor, desenho em reserva.

Manhã em Clamart (1889-1896)

Duas obras versando a mesma temática, a paisagem da Bretanha, com semelhanças evidentes, mas com uma identidade própria que faz de cada uma delas uma composição individualizada. Carlos Reis propõe-se captar a harmonia atmosférica dum nascer do dia num ambiente nublado e pantanoso, sem fortes contrastes lumínicos e com uma luz absorvida, no caso particular do óleo, pelas nuances cromáticas encerradas numa paleta voluntariamente curta. A vibração visual da terra relaciona-se paralelamente com as pequenas zonas de água que, ao criarem pontos de vazio, acentuam a vastidão do espaço representado.

No desenho, o espaço perspectivado, que se perde na subtil linearidade do traço, é verticalmente reforçado pela presença ritmada dos esguios troncos que, a partir do primeiro plano, se tornam menos perceptíveis, à medida que se afastam do nosso olhar. Alia-se, simultaneamente, a força matéria das linhas, reforçando a serenidade emanada pela própria paisagem. A figura sobre o lado direito do desenho,

motivo sombreado entre as manchas escuras dos seus elementos constituintes, é substituído, no exemplo a óleo, pelo adensamento do número de árvores distribuídas pelo terreno e pela meda dos cereais. Estas duas obras são aparentemente dois estudos para a tela final, com a mesma designação, perdida no naufrágio do Santo André, durante o regresso a Portugal das obras apresentadas na Exposição Universal de Paris de 1900.

adaptado de FALCÃO, Isabel – *Pintura Portuguesa: Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves*. Lisboa: CMAG, 2003, p. 252.

Localização:



Biografia:

Carlos Reis

Carlos Reis

1863 Nasce a 21 de fevereiro, em Torres Novas.

1881 a 1889 Frequenta a Academia de Belas-Artes de Lisboa, onde é discípulo de Silva Porto e Miguel Ângelo Lupi.

1886 Participa na 6ª Exposição de Quadros Modernos e também na do ano seguinte.

1887 Figura na Sociedade Promotora de Belas-Artes.

1889 Bolseiro do Estado em Paris, com auxílio do Rei D. Carlos I. Frequenta a École de Beaux-Arts e estuda nos ateliers de Bonnat, Martinez e Blanc. De **1889 a 1896** realiza os estudos referentes à obra *Manhã em Clamart – CMAG*, perdida no naufrágio do Santo André, no regresso da Exposição Universal de Paris.

1894 Expõe no Salon, bem como em 1905, 1936 e 1939.

1896 Nomeado Académico de Mérito. Concorre, com António Ramalho, ao lugar de Silva Porto, para lecionar Pintura de Paisagem; ganha o concurso e começa a lecionar no ano seguinte.

1900 Participa na Exposição Universal de Paris.

1901 Figura na exposição da Sociedade Nacional de Belas-Artes, participa nas suas exposições até 1939.

1905 Diretor do Museu Nacional de Belas-Artes.

1907 Figura na Exposição de Barcelona e na de Dresden, recebendo medalha de ouro.

1908 Figura na Exposição Internacional do Rio de Janeiro, bem como em 1919 e 1922; recebendo nesta data o "Grand Prix".

1910 Fundador do grupo Ar livre, denominado, em 1927, Grupo Silva Porto.

1912 Figura na Exposição de Madrid.

1911 1º Diretor do Museu Nacional de Arte Contemporânea.

1914 Afastado do cargo de Diretor do Museu Nacional de Arte Contemporânea; sucedendo-lhe Columbano Bordalo Pinheiro.

1922 Figura na Exposição de Buenos Aires.

1927 Professor Honorário da Academia de Belas-Artes.

1940 Morre com 77 anos, em Coimbra, tendo sido condecorado, pouco tempo antes, com a Grã-Cruz da Ordem de Santiago de Espada.

Sugestões:



Manha de Clamart (Carlos Reis)



Inundação da Ribeira de Santarém (Malhoa)



Marinha (Marques de Oliveira)

Museus:

Lisboa:

Museu do Chiado

Rua Serpa Pinto 4, 1200 Lisboa, Portugal

Contacto: +351 213 432 148

Porto:

Museu Nacional Soares dos Reis

R. de Dom Manuel II 56, 4050 Porto, Portugal

Contacto: +351 223 393 770

Outras Localidades:

Casa-Museu dos Patudos

Rua José Relvas 2090-102 Alpiarça Contacto: +351

243 558 321

Museu de Grão Vasco

Paço dos Três Escalões, 3500-195 Viseu, Portugal

Contacto: +351 232 422 049

Código Qr:



22)



Tabela:

Carlos Reis (1863-1940)

Manhã de Clamart (1889-1896)

Desenho a carvão sobre papel

alt: 232mm ; larg: 350mm

CMAG 976

Descrição: A mesma para as duas obras.

Localização: Em reserva

Sugestões:



Manhã em Clamart (Carlos Reis)

**Anexo 2 – Resultados dos Questionários,
organizados em função da idade dos
respondentes.**

Questionário 1:

IDADE: 18-30

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 5

ORGANIZAÇÃO: 5

INFORMAÇÃO: 6

DESIGN: 6

GERAL: 6

INTERESSES: Restauro/ Intervenções

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 2:

IDADE: 18-30

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 6

ORGANIZAÇÃO: 6

INFORMAÇÃO: 6

DESIGN: 6

GERAL: 6

INTERESSES: Fotografias de
artistas/acontecimentos,

Restauro/Intervenções, Mobiliário

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: poder partilhar nas redes
sociais.

Questionário 3:

IDADE: 18-30

SEXO: Masculino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 5

ORGANIZAÇÃO: 6

INFORMAÇÃO: 6

DESIGN: 6

GERAL: 5

INTERESSES: Fotografias de
artistas/acontecimentos

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 4:

IDADE: 18-30

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 5

ORGANIZAÇÃO: 4

INFORMAÇÃO: 6

DESIGN: 5

GERAL: 6

INTERESSES: Restauro/Intervenções

OUTRAS OBRAS: Pintura Estrangeira

SUGESTÕES: versão inglesa, poder
partilhar conteúdos no facebook.

Questionário 5:

IDADE: 18-30

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 5

ORGANIZAÇÃO: 5

INFORMAÇÃO: 6

DESIGN: 5

GERAL: 5

INTERESSES: Fotografias de
artistas/acontecimentos

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 6:

IDADE: 18-30

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 6

ORGANIZAÇÃO: 6

INFORMAÇÃO: 6

DESIGN: 5

GERAL: 6

INTERESSES: Técnicas plásticas,
Fotografias de artistas/acontecimentos

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 7:

IDADE: 18-30

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 6

ORGANIZAÇÃO: 6

INFORMAÇÃO: 6

DESIGN: 5

GERAL: 5

INTERESSES: Técnicas plásticas,
Fotografias de artistas/acontecimentos

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: para páginas mais extensas,

usar o botão de topo de página a
acompanhar o elevador, talvez em
watermark para não tapar o texto.

Questionário 8:

IDADE: 18-30

SEXO: Masculino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 5

ORGANIZAÇÃO: 4

INFORMAÇÃO: 5

DESIGN: 5

GERAL: 5

INTERESSES: Mobiliário, Fotografias de
artistas/acontecimentos

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 9:

IDADE: 18-30

SEXO: Masculino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 5

ORGANIZAÇÃO: 6

INFORMAÇÃO: 5

DESIGN: 6

GERAL: 5

INTERESSES: Fotografias de
artistas/acontecimentos

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 10:

IDADE: 18-30

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Superior
FUNCIONALIDADE: 6
ORGANIZAÇÃO: 6
INFORMAÇÃO: 6
DESIGN: 6
GERAL: 6
INTERESSES: Fotografias de
artistas/acontecimentos
OUTRAS OBRAS: obras de outros museus
SUGESTÕES: app para ipad e versão audio

Questionário 11:

IDADE: 18-30
SEXO: Masculino
ESCOLARIDADE: Superior
FUNCIONALIDADE: 5
ORGANIZAÇÃO: 4
INFORMAÇÃO: 4
DESIGN: 4
GERAL: 3
INTERESSES: Restauro/ Intervenções,
Técnicas plásticas, Fotografias de
artistas/acontecimentos
OUTRAS OBRAS: todas as do museu
SUGESTÕES: Ter todas as pecas do museu
para ir directamente às que quero, ter
logística do museu, poder comprar
lembranças e enviar a alguém, ter um quiz
para brincadeira

Questionário 12:

IDADE: 31-50
SEXO: Feminino
ESCOLARIDADE: Média
FUNCIONALIDADE: 6

ORGANIZAÇÃO: 6
INFORMAÇÃO: 5
DESIGN: 5
GERAL: 6
INTERESSES: Fotografias de
artistas/acontecimentos
OUTRAS OBRAS: (não respondido)
SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 13:

IDADE: 31-50
SEXO: Masculino
ESCOLARIDADE: Superior
FUNCIONALIDADE: 5
ORGANIZAÇÃO: 5
INFORMAÇÃO: 5
DESIGN: 5
GERAL: 5
INTERESSES: Mobiliário, Porcelana,
Restauro/ Intervenções, Técnicas plásticas,
Fotografias de artistas/acontecimentos
OUTRAS OBRAS: (não respondido)
SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 14:

IDADE: 31-50
SEXO: Feminino
ESCOLARIDADE: Superior
FUNCIONALIDADE: 5
ORGANIZAÇÃO: 5
INFORMAÇÃO: 6
DESIGN: 6
GERAL: 6
INTERESSES: Fotografias de
artistas/acontecimentos

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 15:

IDADE: 31-50

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 6

ORGANIZAÇÃO: 4

INFORMAÇÃO: 5

DESIGN: 6

GERAL: 5

INTERESSES: Restauro/ Intervenções

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 16:

IDADE: 31-50

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 6

ORGANIZAÇÃO: 6

INFORMAÇÃO: 6

DESIGN: 6

GERAL: 6

INTERESSES: Fotografias de

artistas/acontecimentos

OUTRAS OBRAS: O restante acervo da casa anastácio gonçalves

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 17:

IDADE: 31-50

SEXO: Masculino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 5

ORGANIZAÇÃO: 6

INFORMAÇÃO: 5

DESIGN: 6

GERAL: 5

INTERESSES: Mobiliário, Porcelana,

Restauro/ Intervenções, Técnicas plásticas,

Fotografias de artistas/acontecimentos

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: 1. Mais hiperligações

2. Ligação para outras instituições e

informação de mais bibliografia

3. Possibilidade de adquirir obras

(bibliografia sugerida) online através da

aplicação.

Questionário 18:

IDADE: 31-50

SEXO: Masculino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 6

ORGANIZAÇÃO: 5

INFORMAÇÃO: 5

DESIGN: 5

GERAL: 6

INTERESSES: Técnicas plásticas,

Fotografias de artistas

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 19:

IDADE: 31-50

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 5

ORGANIZAÇÃO: 4
INFORMAÇÃO: 5
DESIGN: 5
GERAL: 5
INTERESSES: Mobiliário, Porcelana, Restauro/ Intervenções, Técnicas plásticas, Fotografias de artistas/acontecimentos
OUTRAS OBRAS: (não respondido)
SUGESTÕES: haver enquadramento historico das obras e links para museus congéneres no mundo.

Questionário 20:

IDADE: 51+
SEXO: Feminino
ESCOLARIDADE: Superior
FUNCIONALIDADE: 6
ORGANIZAÇÃO: 6
INFORMAÇÃO: 5
DESIGN: 6
GERAL: 6
INTERESSES: Restauro/ Intervenções, Técnicas plásticas
OUTRAS OBRAS: obras de Henrique Pousão; Hogan; obras em reserva
SUGESTÕES: textos mais sucintos, ligações das obras expostas a outras dos mesmos autores noutros museus.

Questionário 21:

IDADE: 51+
SEXO: Masculino
ESCOLARIDADE: Superior
FUNCIONALIDADE: 6
ORGANIZAÇÃO: 6

INFORMAÇÃO: 5

DESIGN: 5

GERAL: 6

INTERESSES: Porcelana, Restauro/ Intervenções

OUTRAS OBRAS: porcelana

SUGESTÕES: mais informação sobre o colecionador.

Questionário 22:

IDADE: 51+

SEXO: Masculino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 6

ORGANIZAÇÃO: 5

INFORMAÇÃO: 4

DESIGN: 6

GERAL: 5

INTERESSES: Restauro/ Intervenções

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 23:

IDADE: 51+

SEXO: Masculino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 5

ORGANIZAÇÃO: 5

INFORMAÇÃO: 3

DESIGN: 5

GERAL: 5

INTERESSES: Restauro/ Intervenções, Técnicas plásticas, Fotografias de artistas/acontecimentos

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 24:

IDADE: 51+

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Superior

FUNCIONALIDADE: 5

ORGANIZAÇÃO: 5

INFORMAÇÃO: 5

DESIGN: 6

GERAL: 5

INTERESSES: -

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)

Questionário 25:

IDADE: 51+

SEXO: Feminino

ESCOLARIDADE: Média

FUNCIONALIDADE: 3

ORGANIZAÇÃO: 6

INFORMAÇÃO: 5

DESIGN: 6

GERAL: 5

INTERESSES: Restauro/ Intervenções

OUTRAS OBRAS: (não respondido)

SUGESTÕES: (não respondido)