



**Audioguias — Potenciar experiências disruptivas e imersivas em museus  
através de sistemas áudio**

**Pietra Fraga**

Dissertação de Mestrado em Museologia

Orientação: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Alexandra Curvelo da Silva Campos

Versão corrigida e melhorada após a sua defesa pública

Lisboa, abril de 2023

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Museologia, realizada sob a orientação científica da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Alexandra Curvelo

## Agradecimentos

«Livros são papéis pintados com tinta.  
Estudar é coisa em que está indistinta  
A distinção entre nada e coisa nenhuma.»

*Liberdade* (excerto), Fernando Pessoa (1935)

Esta é a última página, isto é, a última a escrever. Revisitei-a várias vezes, em branco, com a sensação de ser demasiado pequena para nela caber tanta gente e vontade de agradecer. As pessoas são o que importa, e esta dissertação só veio à luz pela inestimável ajuda, amizade e inspiração de várias. Agradeço-lhes de todo o coração e é a elas que dedico este espaço:

Ao Gonçalo, meu eterno companheiro, que viveu em tempo real esta aventura.

À minha família: mãe, Rita, Marco, Beatriz, Patrícia, Bruno e, especialmente, à Leonor, a irmã mais velha que nos deixou, prematura e inesperadamente, durante o período de escrita desta dissertação.

À professora Alexandra Curvelo, pelo incansável incentivo, enorme humanismo, generosidade, apoio, erudição, rigor e por todos os ensinamentos, muito obrigada.

Não teria conseguido levar a cabo este projeto sem o apoio precioso, amizade, rigor e enorme generosidade da Rafaela Fiandeiro e da Mara Silva. Agradeço também à Denise Pollini, pelo seu grande coração, conselhos, simbiose teórica e fé inabalável.

Não poderei deixar de mencionar a Dra. Alcina Cortez e o Dr. Paulo Minati Panzeri (pelos ensinamentos profundos que muito me tocaram) e às forças da natureza e fontes de inspiração Maria Vlachou e Sara Barriga Brighenti.

Às colegas Sandra Loureiro da Cruz e Daniela Viela pela sua motivação contagiante.

Agradeço também à Susana Gomes da Silva e à Rita Canavarro, pela sua disponibilidade, à colega Joana Cavadas, ao técnico de som Ricardo Guerreiro, à Fátima Alves, à Dra. Raquel Henriques da Silva e, finalmente, à Dra. Susana Martins e à Dra. Alice Semedo por aceitarem arguir na apresentação deste trabalho.

Também me recordo de tantos amigos, pessoas que me estruturam e acompanham de perto, bem como de todos os colegas que estimo e com quem trabalhei e tanto aprendi, cuja lista é grande demais para mencionar. Muito obrigada!

Lisboa, abril de 2023

**Audioguias — Potenciar experiências disruptivas e imersivas em museus  
através de sistemas áudio**

**Pietra Fraga**

**RESUMO**

A presente dissertação incide sobre o potencial da utilização do som e de diferentes sistemas áudio, designadamente dos audioguias, na amplificação e incrementação da experiência dos visitantes em museus, integrados ou não em dispositivos multimédia. Assim, começa por circunscrever brevemente o tema nas suas diferentes manifestações práticas e tecnológicas, e analisar as suas valências, problemáticas e contributos no que concerne a uma literacia museal de um ponto de vista formal, bem como as tendências futuras que se avistam hoje. De seguida, concentra-se na conceção histórica de museu e de mediação museal, bem como nos seus conteúdos e modos de fazer, desde a sua fundação até à pós-modernidade, identificando heranças problemáticas e as novas práticas no âmbito de uma nova museologia que surgem em reação a elas. Finalmente, à luz de uma conceção de experiência do museu pós-moderno (no alinhamento de novos entendimentos no campo da museologia crítica e radical), introduz e aprofunda o conceito de disruptividade enquanto ideia, abordagem e metodologia, salientando a importância da modulação da experiência do utilizador no percurso expositivo, rompendo com a sua tradicional normatividade, através da criação de gatilhos e estratégias «disruptivas», aliados à gestão das expectativas do visitante. Acima de tudo, o estudo desenvolvido almeja constituir um documento de apoio prático que possa contribuir para a reflexão e conceção de objetos de mediação em museus, em particular audioguias, documentado pela pesquisa bibliográfica, bem como pela verificação de casos práticos, com o objetivo de tirar o maior partido das oportunidades, mitigando as limitações deste meio de comunicação imersivo, interpelador dos sentidos, da memória e da imaginação.

**Palavras-chave:** audioguia; disruptividade; imersividade; tecnologia; mediação cultural; experiência; interpelação; inclusão; acessibilidade; aprendizagem.

**Audioguides — Enhancing disruptive and immersive experiences in museums  
by means of audio systems**

**Pietra Fraga**

**ABSTRACT**

This dissertation focuses on sound and audio systems' potential — namely audioguides — to the amplification and enhancement of visitors' experience in museums (even when being part of a multimedia device). It starts by briefly circumscribing the subject in its different practical and technological manifestations, as well as analyzing its strengths, problems and contributions towards museum literacy as well as its tendencies envisioned today. Afterwards It focuses on the historical conception of museums and museum mediation as well as its contents and ways of doing, from its foundation to postmodernity, identifying problematic legacies and the new practices in the scope of a new museology that arise in reaction to them. Finally, in the light of the conception of the postmodern museum experience and mediation (in the alignment of new understandings in the field of critical and radical museology), it draws some final conclusions, emphasizing the importance of modulating the user's experience — breaking with its traditional normativity — through the setting up of *triggers* and *engaging strategies* referred to as «disruptive», together with taking into consideration the public's expectations. Above all, this study aims at becoming a practical support document that may contribute to the reflection and designing of mediation objects in museums, particularly audioguides (in its large technological scope), documented by bibliographical research and by the verification of practical cases, aiming to make the most out of the opportunities and by mitigating the limitations of this immersive, sensorial communication medium that engages imagination and enhances memory.

**Keywords:** Audioguide; disruptive; immersive; technology; sensorial; experience; engagement; inclusive; access; learning.

## Índice

<b>Introdução</b> .....	<b>1</b>
<b>Capítulo 1</b> .....	<b>5</b>
1.1. Audioguia: uma ferramenta de <i>design</i> da experiência no museu.....	5
1.2. Análise SWOT.....	9
1.2.1. <i>Strenghts</i> (forças): mais-valias da utilização de audioguias em museus .....	11
1.2.1.1. Controlo dos conteúdos .....	11
1.2.1.2. Acessibilidade e tradução.....	11
1.2.1.3. Disponibilidade .....	12
1.2.1.4. Circulação no espaço expositivo .....	12
1.2.1.5. Versatilidade e adaptabilidade.....	13
1.2.1.6. Valências <i>low tech</i> e documental .....	14
1.2.2. <i>Opportunities</i> (oportunidades): variações e aplicabilidades para audioguias...	17
1.2.2.1. À distância, <i>online</i> , expansão da visita .....	17
1.2.2.2. Inovação, identidade e diferenciação .....	18
1.2.2.3. Diversidade de soluções técnicas .....	20
1.2.2.4. Personalização: vocalização, interação em tempo real .....	21
1.2.2.5. Som: conteúdo não textual, sonoplastia.....	22
1.2.2.6. Modulação .....	24
1.2.3. <i>Weaknesses</i> (fraquezas): desafios, fragilidades e limitações .....	27
1.2.3.1. Controlo dos conteúdos .....	27
1.2.3.2. Circulação no espaço expositivo .....	28
1.2.3.3. Modulação .....	30
1.2.4. <i>Threats</i> (ameaças): a desaparecer, a diluir, ou em evolução? .....	31
1.2.4.1. Acessibilidade, tradução e incremento de públicos.....	31
1.2.4.2. Valências <i>low tech</i> documental .....	35
1.2.4.3. Inovação, identidade e diferenciação .....	37
1.2.4.4. Diversidade de soluções técnicas .....	38
1.2.4.5. Personalização: vocalização, interação em tempo real .....	39
1.2.4.6. Som: conteúdo não textual, sonoplastia.....	41
1.3. Perspetivando o futuro da mediação automatizada: tendências .....	43
<b>Capítulo 2</b> .....	<b>48</b>
2.1. Da forma ao conteúdo — de onde viemos e onde estamos .....	48
2.2. Genealogias malditas e heranças desafiantes da educação museal.....	49
2.3. Viragem educacional e viragem curatorial.....	56

2.4. Falar para quê, falar para quem?.....	58
2.5. A voz secreta do narrador .....	64
2.6. Propostas para uma «nova museologia» .....	72
2.7. Isto não é uma visita guiada.....	76
<b>Capítulo 3 .....</b>	<b>83</b>
3.1. Disruptividade enquanto ideia.....	83
3.2. Disruptividade enquanto método .....	90
3.3. Eu falo, tu escutas.....	93
3.4. Amplificar o espectro do sensível: ampliar o espectro percetivo .....	96
3.5. Amplificar o espectro do sensível: intertextualidade, divergência e «mediúnico»..	99
3.6. Amplificar o espectro do sensível: diferentes sistemas de conhecimento.....	102
<b>Conclusões.....</b>	<b>106</b>
<b>Referências bibliográficas .....</b>	<b>109</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>119</b>

*«If the majority of museums do not fit into a postmodern definition [...] the need to recover “pure” romantic pleasure is this ironic description of the postmodern visit: “to alleviate the discomfort of actually looking at a work of art, museums provide many distractions: the restaurant, the bookstore, the reproduction shop, the postcard counter and the information booth... Headphones are provided for the customers who, God forbid, should actually want to attempt looking at things with their own eyes and responding with their own impressions and emotions”»<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> FARIA, Margarida Lima de (1994). *Amusement without excess and knowledge without fatigue — Modern transformations of the museum experience*, University of Leicester, p. 142.

## Introdução

Os audioguias caracterizam-se (*lato sensu*) como aparelhos portáteis e sem fios de reprodução sonora (por vezes multimédia), com ou sem auscultadores, que proporcionam aos visitantes uma oportunidade de aprofundar e se conectar com uma experiência expositiva. Trata-se de um recurso de mediação cultural proposto por museus e outras instituições culturais que têm como objetivo proporcionar uma visita mais autónoma e significativa a um espectro alargado de públicos.

Ao pensarmos em audioguias, provavelmente visualizamos um dispositivo portátil, semelhante a um telemóvel, que fornece comentários em áudio enquanto o ouvinte contempla objetos, descodificando-os simultaneamente à medida que escuta a informação transmitida. Como veremos, essa aceção instrumentalizada do audioguia é duplamente redutora, quer na forma, quer no conteúdo.

Na sua forma, verifica-se que, embora seja muito popularizado como tal, o audioguia não tem sido uma tecnologia estática: está em constante evolução, hibridização e desdobramentos, o que o torna, tal como o conhecemos, quase irreconhecível. De facto, os audioguias «evoluíram para um conjunto diversificado de meios eletrónicos móveis que oferecem muito para além da voz. Na verdade, a tecnologia dedicada está gradualmente a perder o território para tecnologias de uso comum» (Neves, 2013: 164).

Embora se mantenha esta designação, os audioguias têm vindo a ser substituídos por outros equipamentos, tais como PDA, guias interativos, i-Pads ou i-Pods e, mais recentemente, Androids e *Apps* [i.e. aplicações] (Martins, 2018). Também se consideram aqui objetos sonoros de cariz «mediatório», atmosférico ou até informativo como fazendo parte integrante da museografia, dispensando (e até inviabilizando) a circulação com audioguias portáteis. Em suma, o rápido avanço da tecnologia e a competitividade à sua corrida têm vindo a constituir um desafio para as instituições culturais que desejam assegurar que as suas ofertas de mediação atendam e/ou superem as expectativas dos visitantes.

Neste estudo em particular, manteremos a designação de «audioguias» para todos os dispositivos sonoros móveis ou presentes na museografia, potencialmente combinados com outros *media*. A insistência nesta designação (assumindo que poderá

não ser a mais atualizada) deve-se à incidência na exclusiva valência do som nestes sistemas (dos mais simples aos mais complexos) e à seguinte indagação: o seu potencial foi otimizado no seu campo de possibilidades e práticas? Entendemos assim que se trata do «audioguia expandido» num âmbito muito mais abrangente, quando o pensamos enquanto *recursos áudio de mediação da experiência em museus*. Iremos analisar criticamente alguns destes exemplos ao longo desta dissertação.

No que concerne aos conteúdos, assunto mais complexo do que a definição da tecnologia utilizada, iremos aprofundar que decisões e recursos sonoplásticos poderão ser explorados criativamente. De forma redutora, o audioguia tem sido assumido como uma ferramenta transmissiva, que ajuda o visitante a «conhecer» ou a «saber», privilegiando os aspetos cognitivos associados à aprendizagem.

«Ao entrar num monumento, quero saber a história daquele lugar e as histórias de quem lá viveu, quero saber a razão e a função de cada aposento, a lógica dos espaços; ao entrar num museu, quero identificar o que vejo, a conotação para lá do que é aparente; ao visitar uma exposição, quero compreender a narrativa inerente ao discurso. Será que queremos todos?» (Roque, 2015)

«Será que queremos todos?», pergunta a autora, referindo de seguida que serão «poucos» os que buscam «saber mais». Podemos então talvez inferir que, «se poucos a buscam» realmente, talvez não seja (apenas) a informação que «todos» querem. Neste contexto, um estudo relativo ao panorama dos audioguias em Portugal, relacionado com questões de acessibilidade, concluiu o seguinte:

«Da análise das 20 instituições ressalta-se o seguinte: os critérios institucionais e técnicos apresentam-se como aqueles que recebem mais atenção e investimento por parte das instituições, tal como a questão de os audioguias em línguas estrangeiras serem oferecidos por 75% das instituições. Estas questões podem estar relacionadas com uma ausência de consciência institucional face às diferentes necessidades dos visitantes, com e sem deficiência/incapacidade. [...] A tendência da maioria dos audioguias parece residir na transmissão de informação factual, marca histórica da erudição dos museus, que continuam a considerar que a vulgarização do conhecimento é um obstáculo à função museológica. Esta ênfase atribuída à detenção de conhecimento, *versus* a vivência significativa dos espaços, com a convocação dos vários sentidos e das emoções, reflete uma perspetiva desatualizada que não se enquadra no paradigma dos museus do século XXI, continuando a ser marca dos “velhos museus” (Semedo, 2006).» (Martins, 2015: 380)

Não menorizando o papel da informação no acesso ao conhecimento, a evolução das práticas participativas na mediação cultural vem demonstrando que é premente aprofundar e encontrar novos modelos de relação com os públicos, de partilha, confiança e relevância, e os audioguias devem fazer parte dessa revolução:

«Porque ter acesso à informação não é necessariamente sinónimo de aprendizagem, esta mudança de paradigma promove cada vez mais a consciência de que os indivíduos são activos na sua construção de conhecimento e de que os equipamentos culturais e educativos têm um papel fundamental a cumprir neste campo.» (Duarte, 2007)

Indubitavelmente, muito se evoluiu de uma perspectiva tecnológica, e os museus concorrem para uma atualização constante nos modos de ver e de dar a ver. Contudo, será possível afirmar que a conceção destes dispositivos evoluiu esteticamente, funcionalmente e à luz de uma ética e da crítica institucional (respetivamente, em valores intrínsecos e extrínsecos)? Estarão a ser concebidos em consonância com a missão das instituições? Ou continuam a ser entendidos como meros dispositivos de transmissão de conteúdos informativos ou de entretenimento, sem integrarem as questões mais prementes da museologia atual? Será que ainda servem as narrativas da chamada «velha museologia»? Nesse caso, a que soa o «novo Museu»? E como interpreta o ouvinte, o ato de escutar e a enorme responsabilidade de dar a ouvir?

A presente dissertação tem como objetivo mapear o potencial plástico, sensorial, imersivo, catalisador, poético, funcional e pedagógico desta tecnologia, através da análise de exemplos práticos.

Em seguida, faremos uma breve abordagem histórica sobre algumas heranças que moldaram a forma como se tem comunicado em museus e que mudanças paradigmáticas se deram para que se gerassem movimentos de repúdio a algumas dessas convenções.

Numa terceira fase, e partindo das reivindicações da nova museologia, o trabalho debruçar-se-á sobre os temas fraturantes que contribuem para a atual crise de identidade no setor dos museus e como tais conflitos se manifestam na sua relação com os públicos, e de como, através das ferramentas educativas de mediação e experiências participativas que se concebem, se pode construir uma nova ideia de museu. Serão propostas linhas de reflexão de ordem ética, estética, conceptual e técnica. Por fim, será desenvolvido o conceito de *disruptividade*, propondo-o como possível estratégia de

trabalho ou *modus operandi*, enquanto técnica capaz de mobilizar e transformar um espectador passivo em agente participante e de contribuir para a formulação de experiências sonoras imersivas, relevantes, eficazes e potencialmente transformadoras.

O estudo desenvolvido fundamentou-se na pesquisa bibliográfica e noutros métodos de análise, tais como experimentação dos audioguias das instituições de estudo de caso, categorizando as tipologias destes dispositivos *in loco* através de indicadores específicos. Servir-se-á também da compilação de exemplos concretos extraídos do meu percurso profissional enquanto mediadora cultural, programadora de públicos e produtora de audioguias e experiências híbridas de mediação envolvendo a utilização de dispositivos sonoros em projetos expositivos de diferentes instituições.

De abordagem teórica e prática, este texto pretende contribuir para uma reflexão sobre o que se requer para a pré-produção e produção de um objeto mediatório e comunicacional em museus de cariz disruptivo e imersivo, tal como um audioguia. Por outro lado, apresenta-se também como um testemunho prático, apresentando uma visão integrada das tecnologias disponíveis, sugerindo meios de diagnóstico e soluções compatíveis com as necessidades, bem como uma multiplicidade de exemplos e fontes criativas e de inspiração.

## Capítulo 1

### 1.1. Audioguia: uma ferramenta de *design* da experiência no museu

Os museus são tidos como espaços de lazer, descoberta, autoquestionamento, espanto e aprendizagem. Proporcionam aos seus visitantes um vislumbre da natureza humana e da sua condição através de testemunhos e de espécimes que nos narram o engenho humano, a crueza da História e também das suas curiosidades surpreendentes, da nossa diversidade cultural e biológica, sobre o que nos rodeia e os ecossistemas, e até ao que ainda aspiramos descobrir. Na verdade, o museu na sua génese, enquanto «gabinete de curiosidades» («gabinete das maravilhas», literalmente do alemão *Wunderkammern*), no seu ímpeto catalogador dos *mirabilia*, fascinava não pelo seu índice enciclopédico, mas pelo desconhecido a que aludia.

Os museus expandem os nossos horizontes, contribuem para o reafirmar das nossas identidades, as nossas heranças comuns e singulares, através da partilha do conhecimento, do questionamento, da curiosidade e, essencialmente, da experiência.

Ora, a experiência que resultará na perceção geral que um visitante tem durante a sua visita a um museu é um fenómeno complexo que engloba todos os seus sentidos, emoções e processos cognitivos. No caso da experiência museológica, esta é moldada por uma ampla gama de fatores, tais como a museografia das exposições, a sua interpretação, *design*, atmosfera e interações com a equipa do museu. Esta perceção é construída da fachada do edifício aos mínimos detalhes no seu interior, para não falar na existência virtual da instituição ou de como se comunica e divulga.

Esse tipo de experiência pode ser dividido em diferentes dimensões, e varia consoante a estrutura de análise ou modelo utilizado. Por exemplo, abordagens construtivistas e participativas na educação museal argumentam que o conhecimento não é apenas algo que se pode simplesmente transferir de uma pessoa para outra; pelo contrário, a aprendizagem é uma construção na qual se consolida informação nova sobre a sua «biblioteca» de conhecimentos e perceções prévias.

Na educação museal, a teoria construtivista propõe que os visitantes participem ativamente na edificação do conhecimento, através de interações com os objetos, exposições e outros visitantes. Ao invés de serem meros recetores passivos da informação, os visitantes são incentivados a formular as suas próprias interpretações a

respeito dos temas abordados. Em vez de assumir um papel estático, o visitante é um interveniente ativo (até cocriador) que aprende com as suas próprias interações com o mundo e com a reflexão crítica e as relações afetivas que desenvolve sobre elas.

Neste caso, o sucesso da aprendizagem numa experiência museal em muito depende do grau de relevância que é investido na experiência. O visitante estará mais propenso a encontrar relevância no que experimenta se for capaz de se rever ou identificar empaticamente nessa interação (daí a importância da representatividade no discurso expositivo), relacionar o novo com aquilo que já conhece, estabelecer conexões, consolidar o processamento por formular uma intervenção e reavaliar as suas conclusões com as de outros elementos que participam da mesma experiência, validando ou transformando a sua perceção inicial.

É importante notar que, de acordo com Piaget, um dos precursores desta teoria, o mediador da aprendizagem deve saber promover situações desafiadoras que provoquem conflitos cognitivos. Estes são os responsáveis pela consolidação do conhecimento através da participação ativa que promovem estruturação de pensamento, raciocínio lógico, julgamento e argumentação.

Na mediação em museus, os profissionais também devem criar oportunidades para que os visitantes reflitam, discutam e expressem as suas próprias ideias e opiniões sobre as obras em exibição, enquanto agentes geradores dos seus próprios conteúdos e interpretações válidas, através de programas interativos e de outras estratégias que promovam o envolvimento ativo do visitante.

Independentemente da estrutura de análise de aprendizagem usada, um aspeto fundamental da experiência é que ela é subjetiva e pessoal. A experiência de cada visitante de um museu será moldada pela sua própria formação, valores, interesses e expectativas. Como tal, os museus devem adotar uma abordagem centrada no visitante, buscando entender as diversas necessidades e preferências dos seus públicos e a elas atender.

Um visitante não é um número, nem neutro, nem um quadro em branco, nem representante de um grupo — é uma pessoa com a sua singularidade. Ora, esta conceção consubstancia uma mudança de paradigma quer do pensamento moderno e contemporâneo, quer das ciências da educação e, em particular, no campo dos museus. Como a museóloga Ana Carvalho e Roberto Falanga sumarizam, trata-se da

«constatação de que o discurso museológico não se resume a uma só voz, neutra e autoritária. Um discurso multivocal que introduza diferentes leituras, perspetivas e interpretações é em teoria mais próximo da realidade que se pretende representar, logo do visitante, diríamos nós» (Carvalho & Falanga, 2016). Este é um aspeto que assume especial preponderância quando nos dedicamos a examinar um objeto de mediação mecânica que «prescinde de» (simula, mas não é) interação humana, ou seja, o audioguia.

Que dizer dos audioguias? Será que se enquadram em todos estes parâmetros de singularidade do utilizador, empatia, relevância, participação e imprevisibilidade, nas quais, aparentemente, é imprescindível a mediação humana e em tempo real? Podemos considerar que esta ferramenta pré-gravada e eletrónica poderá ter um espaço relevante na educação museal e no *design* da experiência do utilizador?

O *design* de experiência eficaz incorpora um planeamento cuidadoso e a consideração de todos os aspetos da visita, incluindo as experiências pré-visita, visita e pós-visita, o trabalho de proximidade com comunidades, programas de cocriação, entre outras variantes e iniciativas. O sucesso de um audioguia, enquanto objeto mediatório, muito dependerá de como se desenhará essa experiência, menos programática, menos focada no acervo e mais centrada nas pessoas numa abordagem *UX design* — *user experience design*, combinada com *UI design* — *user interface design* (métodos de conceção de produtos que priorizam os utilizadores através de métodos de obtenção de dados deles provenientes).

Embora seja imprescindível compreender o funcionamento orgânico da aprendizagem, é igualmente importante aceitar que esses processos são evolutivos e que em muito dependem da forma como somos moldados pela tecnologia na nossa relação com o mundo — é este o argumento de María Acaso e Clara Megías na publicação-movimento *rEDUvolution: Hacer la revolución en la educación* (2013). No *teaser* em animação que introduz a publicação, defende-se que, hodiernamente, a aprendizagem se centra também numa experiência mediada pela tecnologia. Essa é uma das principais lições herdadas no âmbito da comunicação e educação num mundo pós-pandemia (ver figura 1 no anexo II).

Regressando à experiência de uma exposição, esta também pode ser esmagadora e frustrante, particularmente para visitantes não habituais. Conteúdos

muito técnicos, complexos, sensíveis e massificantes, linguagem pouco clara ou até barreiras espaciais e de comunicação podem constituir grandes obstáculos à sua fruição. A experiência desenhada está mais focada nos seus pares (públicos especializados) e menos nos seus utilizadores em geral (não especializados).<sup>2</sup>

De facto, a preocupação em descriptar os textos de museus e torná-los mais acessíveis tem sido um objetivo de muitos profissionais de museus e vários manuais de «boas-práticas» relacionados com a acessibilidade em museus têm sido divulgados. Especificamente com relação à produção de textos claros em museus, um guia que se tornou célebre foi o *Writing Gallery Text at the V&A A Ten Point Guide*,<sup>3</sup> editado pelo Victoria and Albert Museum, por transformar esse empenho em manifesto expresso em 10 pontos simples mas da maior pertinência e relevância.<sup>4</sup>

Em Portugal, também a página *Museum Texts /Textos de Museus*,<sup>5</sup> no Facebook, é uma plataforma de profissionais de museus destinada à partilha de publicações e casos práticos de textos em museus onde a acessibilidade continua a ser um desafio.

Assim, muitos museus continuam a ver na vertente transmissiva do audioguia uma chave para a compreensão e retenção dos conteúdos exibidos. Mas será apenas esta a valência desta ferramenta educativa? Nesta dissertação, vamos analisar o potencial dos audioguias enquanto interface que permite aos visitantes usufruir da visita, abrangendo a apresentação técnica de um local ou de um acervo, concebido para incrementar e amplificar a experiência museológica de formas simultaneamente

---

<sup>2</sup> A importância de uma pedagogia sedutora: «*In Madrid we had a biology center that nobody went to, which was called the National Biology Center. They changed its name and called it Faunia, and now you have to queue up to get in on a Sunday. In other words, names make you want things, desire things, and that's what we as teachers need to achieve. [...]. You say "Sexy Pedagogy" to someone and they are already smiling. And that makes you think: What does this mean? So, astonishment works and from there, knowledge starts. If I call a conference "Methodological strategies for education in the 21st century", everyone would fall asleep.*» Maria Acaso em entrevista disponível em: <https://observatory.tec.mx/edu-bits-2/2017-3-2-interview-report-mara-acaso-pioneer-of-the-revolution-concept-in-spain-and-latin-america/>.

<sup>3</sup> Cf. [https://www.vam.ac.uk/blog/wp-content/uploads/VA\\_Gallery-Text-Writing-Guidelines\\_online\\_Web.pdf](https://www.vam.ac.uk/blog/wp-content/uploads/VA_Gallery-Text-Writing-Guidelines_online_Web.pdf).

<sup>4</sup> Brevemente, o índice de 10 pontos consiste em: 1. *Know your audience*, 2. *Write as you would speak*, 3. *Be active not passive*, 4. *Keep it short and snappy*, 5. *Organise your information*, 6. *Engage with the object*, 7. *Bring in the human element*, 8. *Sketch in the background*, 9. *Admit uncertainty* e 10. *Remember Orwell's Six Rules*.

<sup>5</sup> A página Museum Text/Textos de Museus está disponível em <https://www.facebook.com/groups/820188831367843>.

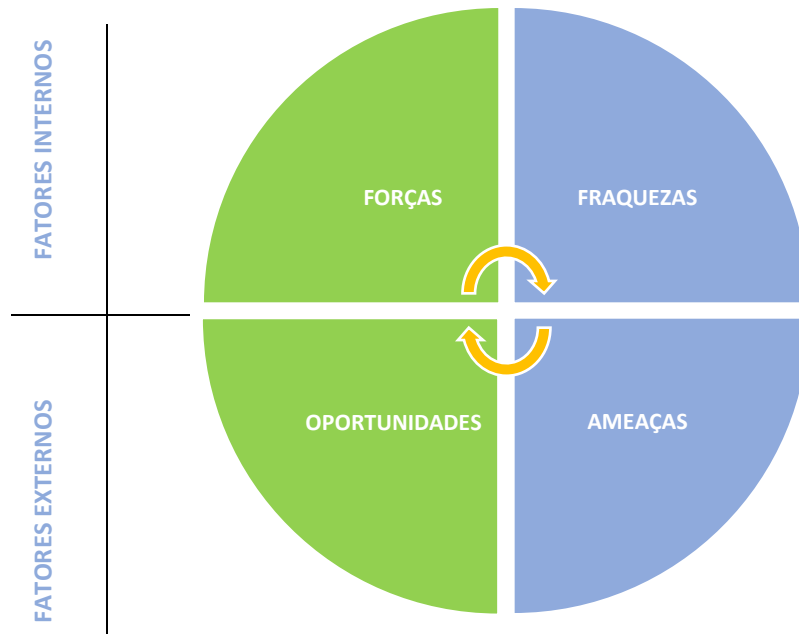
significativas, enriquecedoras, educativas, emocionantes, transformadoras e envolventes para os seus utilizadores.

Neste sentido, vamos analisar o que são, de onde vieram e o que almejam ser os audioguias de museus, e também como podem ser aplicados, mediante a sua versatilidade e as especificidades dos mais variados contextos culturais, tais como galerias de arte, centros culturais, sítios arqueológicos e históricos, património edificado, monumentos, património natural, material e imaterial, industrial ou de ciência ou os mais variados centros de interpretação. Veremos em que camadas de intervenção podem atuar para compreendermos esta ferramenta em todo o seu potencial.

## **1.2. Análise SWOT**

Para que serve um audioguia? Que fatores motivam uma organização cultural como um museu e sítios similares a investir nessa encomenda? Será que se adequa a qualquer situação? Como responde aos diferentes desafios e necessidades, caso a caso? Um diagnóstico SWOT ajudar-nos-á a identificar algumas respostas a estas perguntas. Utilizaremos os mesmos parâmetros de análise de *forças* e *oportunidades* nas *fraquezas* e *ameaças*, numa lógica de *Do's and Dont's*, mas sem um «certo e errado». O objetivo será sugerir contributos para a seleção das melhores opções (da perspetiva das necessidades específicas de um equipamento cultural vs. as valências e limitações do audioguia) e apurar a sua adequação (ou não) a cada situação.

## Diagnóstico SWOT — fatores internos e externos — parâmetros simétricos



		FORÇAS ( <i>Strengths</i> )	FRAQUEZAS ( <i>Weaknesses</i> )
FATORES INTERNOS	—	Controlo dos conteúdos	— Controlo dos conteúdos
	—	Acessibilidade e tradução	— Circulação no espaço expositivo
	—	Disponibilidade	— Modulação
	—	Circulação no espaço expositivo	
	—	Versatilidade e adaptabilidade	
	—	Valências <i>low tech</i> e documental	
		OPORTUNIDADES ( <i>Opportunities</i> )	AMEAÇAS ( <i>Threats</i> )
FATORES EXTERNOS	—	À distância, <i>online</i> , expansão da visita	— Acessibilidade e tradução
	—	Inovação, identidade e diferenciação	— Valências <i>low tech</i> e documental
	—	Diversidade de soluções técnicas	— Inovação, identidade e diferenciação
	—	Personalização: vocalização, interação em tempo real	— Diversidade de soluções técnicas
	—	Som: conteúdo não textual, sonoplastia	— Personalização: vocalização, interação em tempo real
	—	Modulação	— Som: conteúdo não textual, sonoplastia

### 1.2.1. *Strenghts* (forças): mais-valias da utilização de audioguias em museus

#### 1.2.1.1. Controlo dos conteúdos

Os audioguias dos museus disponibilizam uma visita guiada pelo museu e oferecem uma contextualização ao utilizador ao fornecerem informações e conteúdos pré-gravados uniformizados e validados pela instituição. Esta característica pode ser considerada uma mais-valia para algumas instituições, diferindo de uma visita orientada por um mediador em tempo real, o qual, naturalmente, acrescentará a sua perspetiva individual e subjetiva ao discurso institucional.

#### 1.2.1.2. Acessibilidade e tradução

O primeiro audioguia de que se tem conhecimento surgiu em 1952 no Museu Stedelijk, em Amesterdão. Funcionava através de uma transmissão por rádio e já disponibilizava, na altura, visitas em línguas estrangeiras aos visitantes do museu (Gasparotti, 2014:15). A tradução parece ter sido uma prioridade e das primeiras potencialidades descobertas nestes aparelhos, os quais, de facto, são particularmente úteis para visitantes que preferem explorar o museu de forma autónoma, ao seu ritmo, e numa língua que possam compreender. Existem soluções de acessibilidade para pessoas de diferentes línguas, idades, interesses ou com deficiência visual (com baixa-visão ou cegas), auditiva ou intelectual. Quer se trate da tradução de uma língua estrangeira, de um videoguia narrado em língua gestual, de uma audiodescrição ou de um audioguia em linguagem simplificada, abrangerá potencialmente nichos de público que de outra forma talvez não tivessem condições de acesso de qualidade à oferta cultural, o que torna num valioso contributo para um espaço mais inclusivo e que prima pela justiça social. A acessibilidade e a inclusão são aspetos incontornáveis para que o museu cumpra a sua missão de responsabilidade social e de facilitação do acesso à cultura à luz da nova definição de Museu (ver figura 2 no anexo II).<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> A nova definição de Museu, aprovada em Praga no dia 24 de agosto de 2022, vem salientar a missão social da instituição: «[u]m museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos e **ao serviço da sociedade**, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o património material e imaterial. Abertos ao **público, acessíveis e inclusivos**, os museus fomentam a **diversidade** e a sustentabilidade. Com a **participação das comunidades**, os museus funcionam e **comunicam** de forma ética e

### 1.2.1.3. Disponibilidade

Muitas instituições não têm meios para manter mediadores culturais sempre disponíveis, políglotas, formados em audiodescrição, para a eventualidade de um visitante solicitar um acompanhamento específico. Os audioguias, no entanto, estão sempre disponíveis. Não substituindo a imprescindível oferta de atividades dinamizadas por mediadores humanos presencialmente, os audioguias são frequentemente considerados um valioso elemento complementar na oferta de mediação de uma instituição. Noutros casos, como no Museu Van Gogh (Amesterdão), podem mesmo assumir um papel central na oferta de programação para públicos e na sua diferenciação de mercado.

### 1.2.1.4. Circulação no espaço expositivo

Os audioguias que propõem percursos temáticos (particularmente em museus mediáticos ou em exposições *blockbusters* em que se adivinha uma grande afluência de públicos) podem auxiliar na gestão do fluxo e da circulação dos visitantes. Essa gestão irá envolver os mais diversos aspetos, dos mais conceituais na curadoria educativa no audioguia (apontando, por exemplo, as obras a destacar na exposição, que relações se deseja estabelecer entre as peças, que informação é considerada mais relevante para se selecionar, etc.), aos mais pragmáticos e aparentemente frugais (o horário de funcionamento, número limite de visitantes na exposição e o tempo de permanência em cada espaço). Podem também ser fornecidos dados de orientação espacial que guiam o utilizador na cenografia museográfica, em particular em situações em que se verifica uma sinalética deficiente e uma arquitetura do espaço pouco intuitiva. Contudo, pesquisas demonstram que a maioria dos utilizadores de audioguias não segue a ordem das faixas quando lhes é permitido selecionar ficheiro a ficheiro.

No que toca à duração da visita, o audioguia imprime um ritmo dinâmico e previsível, pois cada faixa sonora tem uma duração. Dificilmente um texto de parede assinala, como frequentemente vemos em artigos digitais, o tempo de leitura e a opção

---

profissional, **proporcionando experiências** diversas para **educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimento**» (negrito nosso), disponível em <https://icom-portugal.org/2022/09/30/nova-definicao-de-museu-2/>).

de ouvir a locução simultaneamente à leitura do texto<sup>7</sup> (o que, no caso de um texto de parede numa exposição com muitos visitantes e ruído ambiente, poderia favorecer a concentração na leitura). Além disso, a dinâmica impulsionada pelo audioguia pode ser uma mais-valia, se tivermos em conta que os textos de contextualização não raro requerem uma leitura atenta e demorada e nem sempre existem assentos de repouso para o efeito.

A circulação no espaço não tem de ser condicionada a percursos temáticos predefinidos (que têm toda a pertinência); pode também ser personalizada e configurável. Basta optar-se por um guia que permita ao utilizador seleccionar e ouvir a informação ao seu próprio ritmo, inclusive enviar para si mesmo por via eletrónica o seu roteiro personalizado, ampliando a memória da experiência do espaço numa lógica de *souvenir*.

#### **1.2.1.5. Versatilidade e adaptabilidade**

Os audioguias e outros sistemas de mediação da experiência em museus através do som oferecem uma elevada gama de opções no que diz respeito tanto aos formatos técnicos, como aos conteúdos. Enquanto estratégias de comunicação, devem ser desenhados centrados menos nas coleções e mais na ótica do utilizador (*UX design*), para proporcionarem uma experiência mais imersiva e uma grande versatilidade na modulação e no formato dos conteúdos.

O promotor pode decidir, desde a conceção curatorial e arquitetura da exposição, às propostas de participação de públicos, como modulará não apenas os aspetos visuais, como todo o espectro sensorial, nomeadamente o som. Este tem propriedades acutilantes, capazes de imergir, emocionar, mobilizar e catalisar a atenção, e até qualidades sinestésicas (tal como a reverberação táctil, ou suscitar

---

<sup>7</sup> Embora seja uma estratégia poderosa na aprendizagem, a sobreposição de diferentes *media* deve ser usada com critério. De acordo com Naomi S. Baron: «*The collective research shows that digital media have common features and user practices that can constrain learning. These include diminished concentration, an entertainment mindset, a propensity to multitask, lack of a fixed physical reference point, reduced use of annotation and less frequent reviewing of what has been read, heard or viewed. Digital texts, audio and video all have educational roles, especially when providing resources not available in print. However, for maximizing learning where mental focus and reflection are called for, educators — and parents — shouldn't assume all media are the same, even when they contain identical words*» (*Why do we remember more by reading in print vs. on a screen?*, disponível em [https://bigthink.com/neuropsych/reading-memory/?fbclid=IwAR1btr9pyMDvr58j\\_tpGVCz71H7pEdKeizAHNayX3nK1OiPVUyzJF2GSsfE#Echobox=1668442142](https://bigthink.com/neuropsych/reading-memory/?fbclid=IwAR1btr9pyMDvr58j_tpGVCz71H7pEdKeizAHNayX3nK1OiPVUyzJF2GSsfE#Echobox=1668442142)).

imagens vívidas). Um audioguia, tal como o museu em si, não é neutro. Dessa forma, pode concitar dúvidas e curiosidade, convidar à ação, ou estimular o sentido crítico do ouvinte (ver figuras 3 e 4 no anexo II).

Apesar de se tratar de um sistema de reprodução, o audioguia pode criar um sentido de intimidade e de calor humano à experiência do museu. Uma entrevista, um *podcast* ou uma faixa de som ambiente ou musical são formatos possíveis e que se podem adaptar às diferentes características do seu contexto.

As aplicações multimédia geram todo um novo campo de possibilidades de interação. O guia multimédia (*interactive audio guide*) do Museu Van Gogh, em Amesterdão, um exemplo reconhecido e premiado, apresenta um conjunto de extras e informação científica, técnica e histórica. É um exemplo da combinação de um objeto que foi estudado para promover a circulação dos fluxos de públicos, multilingue (tradução em 11 línguas), com versões disponíveis para diferentes idades, inclusive para exploração em família, combinado com estações de interpretação sensoriais disponíveis no museu e extras do departamento de investigação e pesquisa (por exemplo, a possibilidade de correr filtros sobre as pinturas no aparelho em raio-X, infravermelhos, pinturas ocultas ou informações no reverso da tela, informação de correspondência, momentos lúdicos, mapas, entre outras funcionalidades). As faixas sonoras são acompanhadas por trechos musicais e a locução é interpelativa, entusiástica e de linguagem poética sobre as pinturas e solene ao mencionar os aspetos mais trágicos da vida e obra do artista (ver figuras 5 e 6 no anexo II).

#### **1.2.1.6. Valências *low tech* e documental**

Não obstante o que foi mencionado no ponto anterior, soluções clássicas de audioguias (ou videoguias, ou apenas som e imagem estática) são propostas válidas (em alguns casos, acertadas) — uma solução simples pode ser criativa e até inovadora quando concebida por profissionais especializados e qualificados. Uma tecnologia relativamente simples permite obter um produto satisfatório e de qualidade mesmo com recursos *open source*. Assim, como o visitante pode facilmente escutar as faixas do audioguia no seu *smartphone* (por *Bluetooth*, alocadas *online* no sítio Web do museu ou outras hiperligações disponibilizadas por um código QR, em plataformas como a

SoundCloud ou o Spotify, ou outras soluções), muitos museus prescindem de disponibilizar aparelhos específicos.

Este fator permite alguma flexibilidade na alteração de conteúdos ou na introdução de novos, mesmo para instituições pequenas ou que promovem exposições temporárias, e não apenas para as permanentes (ou de duração prolongada). *Podcasts* ou excertos selecionados de uma entrevista (ao curador, aos artistas, à equipa de montagem sobre uma curiosidade da exposição, testemunhos de outros visitantes, etc.) são dados válidos, inclusivamente para a memória da exposição e arquivo, que documentam diferentes perspetivas e são, potencialmente, de elevado interesse para o visitante.

A importância do som para a constituição de um acervo imaterial de grande valor — nomeadamente histórico, etnográfico, natural, entre outros âmbitos — não é um empreendimento recente. Desde que se possibilitou a captação e o registo sonoros, a partir do final do século XIX, e mais tarde, com o advento da rádio, o som passou a ser um instrumento de trabalho digno de preservação. Prova disso é a instituição, em 1969, da *Internacional Association of Sound and Audiovisual Archives* (IASA), uma entidade dedicada à promoção do acesso e à preservação de longo prazo do património sonoro (e de imagem em movimento) mundial.

Entretanto, em dezembro de 1960, Michel Giacometti criava os Arquivos Sonoros Portugueses:

«Este projeto pretendia vir a ser a origem de um autêntico museu que reunisse um grande número de ecos sonoros a serem postos à disposição dos investigadores, numa diversidade de ruídos, vozes e música. Portugal era um dos raríssimos países da Europa a não possuir uma antologia da sua música tradicional e um arquivo sonoro, pelo que este projeto era, em seu entender, o caminho para a sua salvaguarda. [...] Apesar das dificuldades em obter apoios financeiros, o trabalho avançou e, como resultado, ficámos perante um dos mais importantes arquivos do género na Europa, representando 85% das recolhas realizadas por meios mecânicos, desde 1932, em Portugal. Estes registos sonoros integram a gravação de músicas, canções, poesia, teatro popular e entrevistas. [...] Entre 1960 e 1983, os ASP publicaram várias coleções discográficas num total de 24

discos. O material fonográfico foi selecionado em exclusivo a partir das recolhas feitas em todo o país.»<sup>8</sup>

Esse é o mote (ou, pelo menos, o plano de intenções) do recente Arquivo Nacional do Som, projeto governamental criado pela resolução do Conselho de Ministros n.º 36/2019 que tem por missão a criação de uma estrutura arquivística de documentos sonoros) e cuja principal função é a seguinte

«[...] criação, reunião, catalogação e acesso a documentos áudio, produzidos no âmbito de qualquer domínio de prática (artística, científica, documental) e proveniência geográfica. A estrutura tratará da incorporação, gestão, preservação, disponibilização e utilização de um acervo de documentos sonoros e materiais com eles relacionados. O seu objetivo será o de assegurar a preservação para o futuro e o acesso universal aos documentos sonoros que se encontrem sob sua tutela.»<sup>9</sup>

Em conclusão, a dimensão documental do artefacto sonoro é, sem dúvida, uma das valências mais poderosas da mediação através do som, quer no incremento museográfico na exposição, quer em audioguias ou em guias multimédia, como no caso da exposição «Hortas de Lisboa». Nesta, os testemunhos do núcleo «A minha horta, o meu mundo», que podemos escutar e ver, dão conta da surpreendente interculturalidade da cidade em contexto improvável e têm relevância para se constituir um arquivo da memória de exposição e de interesse sociológico e antropológico, além de circunscreverem uma comunidade diversa e um determinado momento na orgânica da cidade, na franja do seu tecido social, cultural e a sua paisagem.

Além do interesse científico que suscitam, os registos sonoros, mesmo com as suas impurezas e ruídos, acrescentam uma dimensão de fisicalidade à camada de testemunho poético, um eco que se replica no tempo e no espaço, como a luz das estrelas que vemos, mas que já não existem no seu lugar original (ver figuras 7, 8 e 9 no anexo II).

---

<sup>8</sup> Excerto retirado da página da Câmara Municipal de Cascais, em artigo referente ao Museu da Música: <https://www.cascais.pt/museu-da-musica-portuguesa-arquivos-sonoros-portugueses>.

<sup>9</sup> Excerto retirado da página do projeto: <https://arquivonacionaldosom.gov.pt/missao/>.

## 1.2.2. *Opportunities* (oportunidades): variações e aplicabilidades para audioguias

### 1.2.2.1. À distância, *online*, expansão da visita

O *design* da experiência em museus considera-se tanto numa perspetiva expandida, no tempo e no espaço, nomeadamente no lastro da pré e pós-visita (e um convite para visitar ou partilhar a experiência), como também *in situ* (entendida aqui como uma conceção holística de todo o edifício e serviços e a bolha social e urbanística em que se insere) ou ainda na sua dimensão virtual.

Embora vigore a ideia tradicional de que o audioguia é uma ferramenta para ser requisitada e usada dentro da exposição, na verdade — e sendo esta uma das lições aprendidas durante o recente confinamento global decorrente da pandemia da Covid-19 — há grande vantagem em esses recursos educativos serem otimizados e reproduzidos fora da exposição, nas mais diversas plataformas *online* (não exclusivamente nas páginas oficiais) e redes sociais. Durante esse período, popularam as exposições virtuais. No rescaldo, várias instituições culturais despertaram para uma tomada de consciência da importância da sua existência digital, das oportunidades que daí resultam e do fracasso de as ignorar. Embora um ouvinte não pague (bilhete) para aceder a um conteúdo, existem outras vantagens com vincado impacto de *marketing* digital para a construção e consolidação de marca da instituição (existência, identidade, sentido de fidelidade, etc.) e para a desejável entrada no circuito de partilha nas redes sociais alcançando a «viralização», que muito dependem de conteúdos diferenciados, curtos, diretos e imediatamente apelativos, sendo o som e a imagem os que mais se adequam a estas condicionantes.

Outra forma totalmente diferente de mediação à distância através do som, que guiava o ouvinte pelo repertório literário de um autor (mas de proximidade com os seus públicos), foi o projeto que a Casa-Museu Fernando Pessoa criou em 2020, em pleno pico pandémico, de forma muito intimista, chamado «Leituras ao Ouvido»:

«Todos os dias diariamente, pessoas da equipa da Casa ligam a pessoas que querem ouvir poesia e prosa. Os telefonemas são curtos: saúda-se quem está do outro lado, fazem-se propostas para as leituras do dia, quem ouve escolhe, aclara-se a voz e partilha-se o texto em voz alta. Lê-se Fernando Pessoa e os seus heterónimos, mas

também poetas contemporâneos. Nem sempre poesia: lêem-se também pequenos contos, excertos de romances, páginas de diários. Os livros das nossas estantes são, a par da voz de quem lê, a matéria-prima.»<sup>10</sup>

### 1.2.2.2. Inovação, identidade e diferenciação

Há vários tipos de audioguias de museus, se os entendermos de forma expandida: um desenho da sonoplastia de espaço, uma banda sonora de uma exposição, ou um modulador da experiência do visitante. Para tal, deve-se dedicar-lhes a audácia, a atenção criativa e os objetivos pedagógicos que se dedicam a cada oferta da programação de públicos.

A título de exemplo de como as faixas musicais (playlists) podem ser conteúdos de mediação imprescindíveis para o acesso a um determinado tema, pensemos na exposição *You Say You Want a Revolution? Records and Rebels 1966-1970*, patente de 10 de setembro de 2016 a 26 de fevereiro de 2017, no museu Victoria & Albert (V&A), em Londres. Neste caso, um período histórico revolucionário é evocado em exposição através de uma «banda sonora» que, com a sua estridência e distorção, lhe serviu de combustível e se tornou o fio condutor e o próprio elemento de descodificação da época (e da exposição). O ambiente psicadélico foi descrito pelo jornal Público:

«Há vídeos, espelhos escritos, cores, um falso espaço festivo, um simulacro de cinco anos que mudaram o mundo. Há um lado ligeiramente robótico na experiência *You Say You Want a Revolution?*, servido pelos auscultadores (imersivos e ao mesmo tempo permissivos em relação ao som exterior), que todos os visitantes podem utilizar gratuitamente e que são accionados pelo local onde se está na exposição. “Queríamos ilustrar a música e o que se passava em torno dela, como os músicos tinham papéis verdadeiramente importantes como líderes sociais — a uma escala que é muito, muito difícil de imaginar hoje”, explica Victoria Broackes ao *Ípsilon*.»<sup>11</sup>

Ademais, uma lista de reprodução de música é coisa partilhável e em construção. Por esse motivo, o museu promoveu atividades participativas em que os participantes

---

<sup>10</sup> Excerto retirado do sítio Web da Casa Fernando Pessoa: <https://www.casafernandopessoa.pt/pt/cfp/info/noticias-publicacoes/leituras-ao-ouvido?eID=>.

<sup>11</sup> Joana Amaral Cardoso, em *Ípsilon*, jornal Público, 16 de dezembro de 2016 (disponível em <https://www.publico.pt/2016/12/19/culturaipylon/noticia/foi-voce-que-pedi-uma-revolucao-1754535?frm=ult>). Cf. anexos.

poderiam contribuir para uma, criando uma pequena comunidade de contribuidores e ouvintes (ver figuras 10 e 11 no anexo II).

Por outro lado, são raros os museus que aproveitam a oportunidade que a conceção de um audioguia lhes dá de se questionarem sobre a sua própria voz, ou identidade. Podemos imaginar um museu com forte marca identitária a ignorar a sua matriz e a produzir um audioguia indistinguível dos outros?

Tendo como exemplo o Museu Bordalo Pinheiro (EGEAC, Lisboa), percebemos que toda a sua comunicação (desde a fachada, o interior e os programas para públicos à comunicação virtual) verte a irreverência, o humor, o sentido crítico e a liberdade de pensamento que, dentre outros aspetos, caracterizavam a personalidade de Rafael Bordalo Pinheiro. Podemos imaginar um audioguia capaz de exprimir a personalidade deste museu como outras estratégias de comunicação têm promovido? De acordo com a entidade gestora, a EGEAC:

«Apresentando-se como “o Museu mais divertido de Lisboa”, por servir de testemunho do genial humor presente na obra de Bordalo Pinheiro, reúne uma biblioteca e uma coleção notáveis em torno da sua obra artística e do seu filho, Manuel Gustavo, sendo de destacar as seguintes tipologias: desenho, gravura, pintura, cerâmica, azulejaria, equipamentos e utensílios, fotografia e documentação, sem esquecer a especial atenção ao Zé Povinho, figura que nasceu no jornal *Lanterna Mágica*, em 1875, e que até hoje se mantém como símbolo do povo português.»<sup>12</sup>

Que tipo de museu sou? Como quero ser percecionado? Como posso imprimir a minha personalidade na forma como comunico? Como soa a minha voz em áudio? Está alinhada com a minha missão? Está em consonância com a perceção que os públicos têm de mim? Como desejo ser percecionado por eles? Este foi o exercício proposto pelo grupo académico de investigação *Pedagogías Invisibles* (PI)<sup>13</sup> da Faculdade de Belas Artes da Universidade Complutense de Madrid, em 2010, através do seminário *¿Quién piensa esta silla que eres tú?* (Quem pensa esta cadeira que tu és?), centrado na reflexão sobre educação e cultura visuais, com a participação de María Acaso, Alejandro Piscitelli e Elizabeth Ellsworth.

---

<sup>12</sup> Excerto retirado do sítio Web da EGEAC: <https://egeac.pt/espacos/museu-bordalo-pinheiro/>.

<sup>13</sup> Todos os projetos estão disponíveis *online* no sítio Web <https://www.pedagogiasinvisibles.es/>.

No seguimento, o mesmo coletivo lançou o artigo *¿Quién piensa el museo que eres tú?* (Quem pensa o museu que tu és?).<sup>14</sup> Nele são mostrados exemplos de pedagogias invisíveis tóxicas<sup>15</sup> dos sistemas educativos formais, perpetuadas também pelos museus, que as exercem sobre os seus visitantes, e como, através delas, aprendemos de maneira não-consciente sobre nós mesmos, sobre o mundo que nos rodeia e sobre a nossa posição dentro dele.<sup>16</sup> De acordo com as autoras, este estilo autoritário e transmissivo de ensino impõe relações de poder unilaterais que asfixiam a autoestima, a autonomia, o pensamento crítico e a criatividade, por associar a ideia de aprendizagem e de aquisição de conhecimento a esforço, dor, mal-estar e ansiedade derivada do medo da avaliação.

Os museus, tidos muitas vezes como experiências esmagadoras para alguns, devem, portanto, estar atentos a como comunicam, e às mensagens subliminares que estão a passar aos seus públicos através da forma como estes se sentem dentro deles. E tudo em museus, por dentro e por fora, é comunicação, transmite uma mensagem.

Este exercício de autoanálise deve ser partilhado transversalmente com toda a equipa (*brainstorming*, *focus groups* e inquéritos de públicos têm sido algumas das estratégias utilizadas), e é uma oportunidade rara de rever que voz se quer ter, de medir a sua relevância, de se alinhar com a sua missão, de consolidar uma identidade e uma marca. Essencialmente, será um momento de escuta e introspeção que não só remete para aquilo que se pretende dizer, como também permite refletir sobre aquilo que os públicos querem/precisam de ouvir. Para tudo isso, é necessário escutar primeiro (ver figuras 12-15 no anexo II).

### **1.2.2.3. Diversidade de soluções técnicas**

Há vários tipos de audioguias de museus. O leque de possibilidades atualmente existente é profícuo, ao serem complementadas com recursos visuais ou conteúdos multimédia, como aplicações (*Apps*) ou sistemas «inteligentes» de circuito fechado, tecnologia *iBeacon* que permite que os conteúdos sonoros se ativem à medida que o visitante se movimenta na exposição, bem como a realidade aumentada ou virtual.

---

<sup>14</sup> Da autoria de Ana Cebrián, Andrea de Pascual, Clara Megías e Eva Morales, do coletivo PI.

<sup>15</sup> Ver artigo de Ana Torres Menárguez no jornal *El País* sobre o conceito de pedagogias invisíveis, disponível em [https://elpais.com/economia/2017/02/07/actualidad/1486485679\\_572946.html](https://elpais.com/economia/2017/02/07/actualidad/1486485679_572946.html).

<sup>16</sup> Disponível em <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4357790.pdf>.

Independentemente dos recursos tecnológicos utilizados em museus hodiernamente, se os imaginarmos puramente visuais, sem as propriedades imersivas do som, podemos compreender a sua imprescindibilidade. Fazamos esse exercício imaginando silenciosas superfícies digitais tácteis, quiosques interativos, guias móveis, vídeos, códigos QR, projeções interativas, sons/informações sonoras setorizados, realidade aumentada, realidade virtual, *video mapping* ou um museu virtual. Não basta disponibilizar *gadgets* lúdicos ao longo da exposição, que incorrem no risco de competir pela atenção do utilizador em detrimento do seu objetivo inicial, que seria promover uma relação com a exposição. As tecnologias poderão facilitar a mediação, se pensadas de forma proporcional, coerente e pertinente: *hands on, minds on, hearts on*.

O objetivo destes recursos é permitir que os visitantes de museus passem a ser vistos também como manipuladores da informação/do conhecimento, capazes de explorar os conteúdos museológicos de maneira mais livre e dinâmica.<sup>17</sup>

#### **1.2.2.4. Personalização: vocalização, interação em tempo real**

Está em curso uma das maiores mudanças de paradigma no mundo digital desde a criação das redes sociais. Se já estávamos familiarizados com produtos como sistemas operativos de interação vocal, tais como assistentes pessoais (sendo o Alexa da Amazon, o Siri da Apple e o Google Assistant os mais populares na Europa no momento), estão agora disponíveis em *open source* programas de inteligência artificial que simulam uma conversação humana. Simples «motores de busca» têm agora a opção *Chat*, cuja utilização começa a vulgarizar-se em inúmeras áreas profissionais, como a automatização do apoio ao cliente. As tecnologias *chatbot*<sup>18</sup> e *machine learning*<sup>19</sup> podem vir a transformar também a forma como comunicamos em museus. Ao invés de um conjunto de informações pré-gravadas, um percurso de audioguia poderá brevemente transformar-se numa agradável conversa com um assistente virtual na pele

---

<sup>17</sup> Cf. o artigo de Cesar Martins e Renata Baracho, *Tecnologia e interação: os museus no contexto das novas formas de expor e comunicar*, disponível em <https://www.revistamuseu.com.br/site/br/artigo/s/18-de-maio/18-maio-2018/4743-tecnologia-e-interacao-os-museus-no-contexto-das-novas-formas-de-expor-e-comunicar.html>.

<sup>18</sup> Ferramenta de inteligência artificial que permite entabular uma «conversação» com o utilizador de forma natural.

<sup>19</sup> Desenvolvida pelas ciências da computação e pela inteligência artificial, oferece aos sistemas a capacidade de aprendizagem a partir do contacto com dados e experiências, e concentra-se no uso de dados e algoritmos para imitar a maneira como os humanos aprendem.

de «um *expert* enciclopédico da coleção», capaz de personalizar a informação de acordo com a curiosidade do utilizador.

Um projeto piloto a este respeito é o programa *Dimensions in Testimony*, da Fundação USC Shoah, que permite que as pessoas façam perguntas (que são respondidas em tempo real através de entrevistas pré-gravadas) a sobreviventes do Holocausto e outras testemunhas do genocídio. A tecnologia pioneira integra técnicas avançadas de gravação e tecnologias especializadas de reprodução e processamento de linguagem natural de última geração para criar uma biografia interativa (ver figura 16 no anexo II).

#### **1.2.2.5. Som: conteúdo não textual, sonoplastia**

Os audioguias também exploram a sonoplastia para criar uma experiência imersiva explorando a dimensão sensorial e percetiva e a orientação espacial e dimensional.

Em algumas museografias, os audioguias podem ser combinados com outros sistemas sonoros de mediação com os públicos, como por exemplo instalações ou trilhas sonoras colocadas ao longo da exposição. Nesses casos, alguns espaços ou objetos são «embebidos» de som para a fruição de conteúdos não textuais. Assim, utiliza-se o som (abstrato, atmosférico, o ruído, etc.) ou a música, partindo da premissa de que a informação sonora também é conteúdo que, de forma muito orgânica, pode sugerir dados, impressões, sensações, imagens, eventualmente imprescindíveis para decodificar a peça ou sinalizar esclarecimentos adicionais.

O Museu da Mercedes-Benz, em Estugarda, constitui um caso de estudo no que concerne à sonorização dos diferentes núcleos da exposição, ao combinar a estrutura centrífuga descendente da arquitetura e museografia (que simula um tornado artificial) como uma linha de tempo de 130 anos de história, em que se distribuem diversos recursos interativos multimédia complementados pelo guia audiovisual que acompanha o visitante nessa viagem no tempo, e que se ativa ao se aproximar o aparelho de cada peça ou elemento audiovisual da exposição por *bluetooth*. Disponível em oito línguas, o guia tem quatro perfis opcionais: *Basics*, *History*, *Technology* e *Kids*. No que toca à sonorização, destaca-se a sala dedicada à história da marca em corridas de automóveis (*Legend room 7*), um espaço cilíndrico rodeado por uma pista inclinada oblíqua, na qual

os veículos estão dispostos por ordem cronológica de fabrico. Nesse espaço, um interessante dispositivo *sound surround* imersivo emite o som de um motor de carro de corrida a circular à volta da sala, como se passasse por nós a alta velocidade. Ademais, ao longo do circuito circular, o som do tipo de motor que ouvimos difere em função do motor do modelo fabricado na época que estamos a visualizar, por ordem cronológica de fabrico (ver figuras 17-27 no anexo II).

Outro exemplo que evocamos de uma sonografia ambiente não textual, mas evocativa de conteúdos de forma muito criativa, é o da exposição «Implosões, construções e demolições», no Arquivo Fotográfico — Arquivo Municipal de Lisboa, de 28 de julho a 18 de novembro de 2017. Com a curadoria de Sofia Castro, a exposição de fotografia sobre demolições em Lisboa continha documentos e imagens do arquivo que testemunhavam existências, demolições e construções na capital. Em princípio, não adivinharíamos a eventualidade de uma experiência imersiva numa mostra exclusivamente visual.

Esta exposição contou com uma instalação sonora de Fernando Fadigas, concebida especificamente para ela. No centro da exposição, foi instalado um pequeno espaço cúbico de madeira obscurecido e insonorizado por dentro (*blackbox*), onde se podia entrar e ouvir em *sound surround* o som estrondoso de explosões de demolições e detritos em queda. No exterior, um enorme arquivo colocado numa prateleira suspensa convidava a pormos uns auscultadores. Através deles, escutava-se a leitura ininterrupta desses arquivos técnicos. A leitura das memórias descritivas dos dossiês empilhados sobre as imagens de demolições a que fazem referência, lidos de forma monocórdica, não sugeria uma audição total do áudio, adquirindo um sentido mais atmosférico e simbólico da dimensão documental labiríntica desses arquivos do que conteúdo textual a ser interpretado.

Estes exemplos demonstram que o desenho do som (tal como o da insonorização) obedece a uma engenharia delicada, mas pode fornecer conteúdos indispensáveis para a contextualização, a compreensão da temática e a imersão na sua dimensão emocional, sensorial (inclusive de orientação física, como a de dimensão, escala, distância e intensidade) ou poética e para uma memória significativa da experiência (ver figuras 28 e 29 no anexo II).

### 1.2.2.6. Modulação

Os audioguias, ou sistemas sonoros de cariz mediatório instalados em exposições, podem ser cientificamente exatos sem serem monocórdicos e aborrecidos. Este é um dos aspetos que requerem mais coragem e arrojo das equipas, na medida em que ainda existem preconceitos quanto a essa aparente incompatibilidade no discurso museológico: a de que o museu é uma instituição demasiadamente séria para introduzir elementos subjetivos na forma como comunica. Esses mesmos elementos podem ser precisamente o elo que diferenciará o grau de pertinência que o utilizador vai associar à experiência. Dados asséticos sobre datas longínquas, personagens desconhecidas, em catadupa técnica dificilmente darão resposta satisfatória às perguntas «para que me serve e de que forma me será útil esta informação? O que diz sobre mim e as minhas crenças?».

Para não serem inócuos ao ponto de resultarem num objeto irrelevante, estes sistemas devem ser concebidos de forma criativa e propiciadora da aprendizagem, que estimule a curiosidade e o desejo de exploração. Ora, a modulação é uma estratégia fulcral para o alcançar e têm-se registado várias formas de o fazer.

A primeira forma será através da voz (idade, género) e da identidade de quem faz a locução (quem me fala? Faz parte do museu, dos conteúdos da exposição ou dos públicos?), que acrescenta à experiência a identidade do locutor? O V&A, por exemplo, numa faixa sobre a blusa de Madame Pompidou, convidou para a locução a atriz Sara Jessica Parker, que ficou popularizada pela série televisiva *O sexo e a Cidade*, e é um ícone da moda contemporânea e de emancipação feminina urbana e de representação de uma determinada elite. Também a modulação — sentido de humor, ironia, questionamento e outros elementos de uma conversação natural — pode ser experimentada no sentido de estabelecer cumplicidade com o ouvinte. Contar uma história? Uma anedota? Um ditado? Um poema? Introduzir citações ou até uma hesitação, com «conta e medida» e pertinência — tudo é possível.

Ainda sobre a locução, em vez de optarem por uma leitura técnica, muitos museus procuram incluir pequenas curiosidades por detrás das obras de arte ou da sua montagem que são narradas pelos funcionários envolvidos (até os menos óbvios, como

um vigilante ou um funcionário da limpeza ou da bilheteira), o que acrescenta um tom pessoal e outras perspetivas válidas à exposição.

Durante o confinamento, o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMA) promoveu um audioguia experimental, «*Beyond the Uniform*»,<sup>20</sup> que contava com os conteúdos originais e a locução dos funcionários da segurança do museu (ver figura 30 no anexo II).<sup>21</sup>

«*Visitors may not consider how those guards are often incredibly knowledgeable about the art — and may even be artists themselves. In a new audio guide series for the museum called “Beyond the Uniform”, artist Chemi Rosado-Seijo turns the spotlight on Reid and nine other MoMA security guards. In a series of 20 audio essays, the guards each choose a piece of art and speak about it. You can listen online even though the museum is closed as part of countrywide stay-at-home orders to stop the spread of the coronavirus.*» (Birnbaum, 2020)

Os audioguias também podem ser utilizados para criar uma experiência mais interativa. Os visitantes podem ser encorajados a fazer perguntas ou a participar em atividades, o que cria uma experiência mais envolvente e memorável. Através da chamada «gamificação», ou da introdução de desafios lúdicos na interação, um audioguia pode propor uma caça ao tesouro, jogos ao estilo *escape room* ou um *quiz*. Nestes, a exploração sonora pode ser a chave, na medida em que ler introduz obstáculos de interpretação e incorre no risco de se tornar cansativo e fazer o utilizador perder o interesse (ver figura 31 e 32 no anexo II). A título de exemplo, o Metropolitan Museum of Art (MET) criou um jogo estilo *Cluedo*:

«*The app launched on April 20 at a special Teen Programs event. Murder mastermind Alice W. Schwarz testified, “This case remained unsolved for too long, so we recruited the most agile young minds to dust off the files.” Joining forces in investigative teams, high school students from the tristate area scoured the American Wing galleries in search of the perpetrator. Roving reporter Katherine Abbey was on the scene: “In their finest*

---

<sup>20</sup> As diferentes faixas do audioguia estão disponíveis em: <https://www.moma.org/audio/playlist/307>.

<sup>21</sup> Digno de nota, e de reflexão: ao promover este audioguia, o MoMa anunciava pela mesma altura que havia suspenso todos os contratos com os educadores *freelance*: «*according to an email from education department heads sent on Monday afternoon. The decision was due to “the unprecedented economic crisis caused by the COVID-19 pandemic and the Museum’s closure”, said the email*» (artigo *MoMA Terminates All Museum Educator Contracts*, de Valentina Di Liscia, disponível em <https://hyperallergic.com/551571/moma-educator-contracts/?fbclid=IwAR1zdfzmLFJUXW9Q3VcuHJAJXUzZyJFHSEsZwy3ncC3d41ZVvRnMySC3jr0>).

*nineteenth-century costumes, and equipped with detective gear, teens came out in droves to check alibis and crack the case.”» (Schwarz; Turchinsky & Abbey, 2012)*

Outra estratégia poderosa são as narrativas ou *o Storytelling*: vários museus optam por falar da História sob perspectivas documentais de pessoas que viveram os eventos ou relatando experiências de outros. Além de enriquecedora por fornecer dados suplementares, a vivência dos factos ajuda o ouvinte a conectar-se com eventos históricos que de outra forma lhe seriam abstratos.

A exposição «Slavery», patente de 18 de maio a 29 de agosto de 2021 no Rijksmuseum, em Amesterdão, é estruturada em torno da narração de 10 histórias verídicas e acutilantes (do Brasil, Suriname, Caraíbas, África do Sul e Ásia) de pessoas apanhadas no mercado escravo holandês entre inícios do século XVII e 1863, quando a escravatura se tornou oficialmente ilegal no Suriname e nas Antilhas. Inclui inclusive uma gravação de 1958 de ChiChi, uma mulher na altura com 105 anos, nascida ainda em escravatura.<sup>22</sup>

O audioguia é, assim, considerado parte da exposição e, através dos seus testemunhos, a exposição assume uma dimensão pessoal e envolvente. Os 140 objetos no total — alguns insuspeitos à primeira vista (como quadros de pessoas abastadas, de Rembrandt), outros, objetos de tortura como coleiras humanas e grilhões de tornozelos, entre outros — adquirem a sua verdadeira dimensão humana ao escutarmos os relatos de pessoas escravizadas, das que lucraram com esse sistema e das que lutaram contra ele (ver figuras 33 e 34 no anexo II).

Outras propostas de audioguias num formato narrativo consistem em narrativas e/ou personagens assumidamente ficcionais como estratégia de conexão e interpretação. O «Audiotour Ficcional: Grãos de Histórias» convida a uma caminhada individual por diversos espaços do Sesc Registro, São Paulo. Nela, o espectador escuta, através de auscultadores, uma personagem que lhe indica por onde ir, ao mesmo tempo que é envolvido numa história de ficção.

---

<sup>22</sup> Cf. a este respeito <https://www.nytimes.com/2021/06/04/arts/design/rijksmuseum-slavery-exhibition.html>; <https://www.theguardian.com/world/2021/may/18/rijksmuseum-slavery-exhibition-confronts-cruelty-of-dutch-trade>; <https://dutchculture.nl/en/news/slavery-exhibition-rijksmuseum-finally-opens-it-doors> e <https://hyperallergic.com/799188/rijksmuseums-slavery-exhibition-is-coming-to-new-york/>.

Este audioguia estreou-se em 2 de novembro de 2022, durante a realização da 68.<sup>a</sup> edição do tradicional Tooro Nagashi (evento tradicional da comunidade nipobrasileira) na cidade de Registro (Estado de São Paulo). Também faz parte da programação que o Sesc Registro promove para celebrar o centenário do prédio do KKKK,<sup>23</sup> como é conhecido o conjunto arquitetónico que serviu de apoio à colonização japonesa no Vale do Ribeira no início do século XX, e que desde 2016 sedia o Sesc Registro.

«O passeio possibilita uma viagem por espaços históricos e uma imersão em uma história de ficção que revela personagens, convida a contemplar paisagens, revisita lugares, conta passagens e curiosidades históricas, resgata memórias. Tudo entremeado com poesia, música regional e sons originais representativos de histórias, personagens e lugares abordados.»<sup>24</sup>

Independentemente da complexidade do tema, os audioguias devem criar o ambiente descontraído ou intimista que permita captar e manter a atenção do ouvinte para o contexto em que ele está.

Da mesma forma, a gestão das expectativas e da autoestima do utilizador são fatores incontornáveis para o sucesso da experiência, daí a importância de ser *user friendly* ou promover linguagem e experiências que os públicos possam compreender e pontos de contacto com que o visitante se possa envolver e conectar, em que consiga ver relevância e lhe permita ampliar/transformar pontos de vista (ver figuras 35 e 36 no anexo II).

### **1.2.3. Weaknesses (fraquezas): desafios, fragilidades e limitações**

#### **1.2.3.1. Controlo dos conteúdos**

Os audioguias disponibilizam uma visita guiada pelos museus e oferecem uma contextualização ao utilizador ao fornecerem informações e conteúdos pré-gravados, que são uniformizados e validados pela instituição. Esse domínio sobre os conteúdos do audioguia — considerado uma mais-valia para algumas instituições, como já referido —

---

<sup>23</sup> O nome do prédio vem de Kaigai Kogyo Kabushiki Kaisha, a companhia japonesa que construiu o edifício histórico em 1922.

<sup>24</sup> KKKK 100 anos — Sesc Registro apresenta o audiotour ficcional «Grãos de Histórias», disponível em <https://registro.portaldacidade.com/index.php/noticias/cidade/sesc-registro-apresenta-o-audiotour-ficcional-graos-de-historias-2949>.

faz com que a experiência difira de uma visita orientada presencial que decorre segundo a perspectiva individual e subjetiva, crítica até, do mediador. Esta valência também pode ser nociva, na medida em que indicia um possível posicionamento assumidamente transmissivo e rígido da instituição que deixa pouco espaço para a interação, para obter *feedback* e incorporar as opiniões dos seus utilizadores, melhorando a sua *performance*. Ademais, bloqueia a livre interpretação, que tanto enriquece a experiência museal, e é basilar nos processos de aprendizagem.

Este fechamento sobre si, refratário aos questionamentos e às necessidades dos seus públicos, resulta numa comunicação autorreferencial e em eco, não da perspectiva das expectativas e daquilo que variados públicos precisam, mas de uma perceção distante e administrativa daquilo que o museu pensa ser relevante que o «visitante» (enquanto generalização de figura abstrata e ignorante) saiba.

### **1.2.3.2. Circulação no espaço expositivo**

Vimos esta categoria como uma força, mas pode ser transformada em fraqueza no caso da locução da informação dos textos de parede. Considerando-se que os textos de contextualização da exposição requerem leitura atenta e demorada, o audioguia introduz dinamismo por transmitir de forma mais imediata esses conteúdos. No entanto, verifica-se que, em algumas exposições, a informação escrita é de tal forma acarinhada, que os audioguias se limitam a fazer uma locução, por vezes monocórdica, dos textos de parede (MUDAM). Também, um termo técnico complexo não se torna mais perceptível se for escutado ao invés de lido, muito pelo contrário.

Como vimos, alguns museus veem nos audioguias uma facilitação do consumo de informação pelo visitante, transpondo a informação textual disponível (legendas e textos de parede) para áudio, sem se questionarem primeiro sobre as razões que levam os visitantes a não os ler. Ou seja, encaram-no como uma ferramenta transmissiva, e o reverso sombrio dessa perceção institucional remonta a um paradigma obsoleto. Ora, além de empobrecerem a experiência do visitante, desconsideram uma regra-base da conversão de um texto para audioguias: um texto escrito de raiz para ser ouvido (que deve passar testes e ensaios práticos) é radicalmente diferente de um texto que é originalmente escrito para ser lido. Escutar a locução de um texto de parede escrito para ser lido pode transformar-se numa experiência penosa, principalmente quando o

exercício não é feito em simultâneo (ler e escutar o texto ao mesmo tempo), tópico que remete para a circulação na galeria (ver figura 37 no anexo II).

A experiência individual que decorre da utilização do audioguia pode ser uma vantagem para utilizadores e museus, mas esse isolamento também se apresenta como um fator desafiante. Em alguns casos, considera-se que envolve o utilizador numa «bolha sensorial de realidade paralela». Esta característica ambivalente é duplamente positiva e redutora, especialmente para visitantes em grupo. Assim, seria desejável poder conectar diferentes utilizadores e convidá-los à participação, ou ainda obter uma fórmula que lhes permitisse comungar da mesma experiência e interagir em tempo real.

Todavia, este continua a ser um desafio à criatividade deste sistema, já contornado através de sistemas (multimédia) para famílias e jogos, rádio-guias (semelhante a uma visita guiada, um mediador comunica com um grupo através de sistema de transmissão e receção de voz — de microfone para auscultadores) ou sistemas de som de natureza instalatória na própria exposição (que prescindem de auscultadores).

O silêncio cénico necessário à fruição de museografias ou, pelo contrário, percursos em que o ruído ambiente ou vários estímulos sonoros e sensoriais já fazem parte da experiência são talvez o primeiro requisito de relevância numa *check list* a verificar antes de se conceber um audioguia portátil. O Museu Judaico, em Berlim, apresenta um exemplo para cada um destes cenários.

Um espaço emblemático do Museu Judaico é a *Torre do Holocausto*, espaço especificamente desenhado por Daniel Libeskind para a experiência do silêncio e do isolamento, que remete simbolicamente para a ideia de morte. O acesso à sala é feito por um corredor que se afunila à medida que se caminha em direção a ela. No espaço, uma única abertura no topo rasga uma pequena entrada de luz na escuridão amplificada pelas paredes de betão de 20 metros de altura. O número de visitantes em simultâneo no espaço é controlado, por forma a permitir uma experiência introspetiva e sensorial do espaço.

Noutro núcleo, numa zona intitulada *Memory Void*, encontra-se a instalação *Shalekhet* («folhas caídas»), de Menashe Kadishman, na qual chapas de aço com o desenho de rostos recobrem o piso em alusão às massas de judeus em desespero. Trata-se de um corredor de passagem que torna desagradável e instável a experiência

de pisar o chão. O som do metal sobre metal e o eco frio que a acústica da sala em betão replica produzem uma sensação física por si só.

Não sendo eventualmente impossível, seria inviável criar audioguias que acrescentassem valor ou reforçassem estes momentos expositivos sem os desconfigurar. Ou seja, o desenho intencional do silêncio na experiência museológica também é sonoplastia. No limite, John Cage assumiu o silêncio como elemento fundamental de uma partitura que apresenta 4 minutos e 33 segundos de silêncio, experiência seminal de vanguarda que dilatou o espectro da atenção e da escuta para outras sonoridades (interiores, ambientes, etc.) (ver figuras 38 e 39 no anexo II).<sup>25</sup>

### 1.2.3.3. Modulação

Analisámos anteriormente as vantagens de introduzir estratégias de modulação em audioguias e outros sistemas de mediação análogos. Contudo, o equipamento cultural deve considerar o perigo da estridência e hiperestimulação de uma modulação sonora estridente e cansativa. Essa «cintilância» (em qualquer modelo de mediação cultural, neste caso acresce o fascínio tecnológico) deve evitar desviar a atenção do objeto-alvo da mediação por intensificá-la demasiadamente, carregando-a de detalhes supérfluos, ao ponto de ofuscar a atenção do utilizador, sobrepujando a mensagem pela ferramenta de comunicação.

Outro cuidado fundamental na modulação da voz e identidade na locução incide em evitar a hiperadjetivação, *clichés*, preconceitos e estereótipos, caso contrário incorre-se no perigo de transformar o museu num parque temático. Referimo-nos a conteúdos que empobrecem a experiência cultural por afunilarem a aprendizagem a conceitos fechados, sugeridos como factos inquestionáveis, unidireccionais e, por isso, subliminarmente tóxicos (por exemplo, conteúdos de exaltação nacional, imperialistas, resquícios colonialistas ou que revelem um ponto de vista tendencioso, redutor ou de branqueamento de acontecimentos históricos, etc.).

---

<sup>25</sup> A peça 4'33" é uma música de 1952 do compositor e maestro John Cage, de quatro minutos e meio de silêncio. A obra enquadra-se no movimento *happening* e é uma peça precursora da arte conceptual, por criar a expectativa, mas não executar uma única nota musical, desafiando o paradigma da música ocidental, que explicava a música como uma série ordenada de notas, ou o que se esperaria de um concerto normal. A partitura original encontra-se em depósito no MoMa, Nova Iorque. A este propósito, cf. <https://www.moma.org/collection/works/163616>.

Não se tratando de um conteúdo de mediação sonora, mas sim textual, recordamos um exemplo conhecido de comunicação tóxica, num diorama de 1939 do Museu Americano de História Natural, em Nova Iorque. A representação ilustra uma cena do século XVII e retrata um encontro pacífico entre europeus e indígenas norte-americanos com vários detalhes ficcionais, que na realidade teve um contorno violento de ocupação e apropriação. O museu optou por manter o diorama original acrescentando novas legendas coladas no vidro que visam emendar as imprecisões históricas da representação (para as quais o museu contribuiu) que se perpetuaram no tempo e nas tradições. Essa perspetiva do colonizador, com respeito ao contexto histórico sombrio, foi identificada e revista pelo museu. Permite-se assim aos visitantes confrontarem-se com a representação original, que também tem interesse histórico, e com a recontextualização dos factos *in situ* e também *online*, na página do museu,<sup>26</sup> num diorama interativo,<sup>27</sup> bem como num pequeno documentário do próprio museu sobre o processo de introdução das novas legendas.<sup>28</sup>

Museus ou monumentos com uma herança histórica controversa ou a ela dedicados devem considerar estes aspetos da sua comunicação, mormente os que contam histórias, como os audioguias, com especial cuidado (ver figuras 40 e 41 no anexo II).

#### **1.2.4. Threats (ameaças): a desaparecer, a diluir, ou em evolução?**

##### **1.2.4.1. Acessibilidade, tradução e incremento de públicos**

Um aspeto salientado como positivo nos audioguias é a sua vertente multilingue. Porém, mesmo nesse procedimento técnico considerado prosaico e inofensivo, há desafios a ter em conta. Os processos de conversão de uma língua para outra devem

---

<sup>26</sup> Página do Museu Americano de História Natural, onde se encontra informação adicional sobre o diorama: <https://www.amnh.org/exhibitions/permanent/theodore-roosevelt-memorial/hall/old-new-york-diorama>.

<sup>27</sup> O diorama integral interativo com as novas legendas está disponível na seguinte hiperligação do museu: [https://www.amnh.org/var/ezflow\\_site/storage/images/media/amnh/images/exhibitions/permanent-exhibitions/theodore-roosevelt-memorial/theodore-roosevelt-memorial-hall2/ny-diorama-roosevelt-hall-2460-1384-interactive-image/3899800-2-eng-US/ny-diorama-roosevelt-hall-2460-1384-interactive-image.jpg](https://www.amnh.org/var/ezflow_site/storage/images/media/amnh/images/exhibitions/permanent-exhibitions/theodore-roosevelt-memorial/theodore-roosevelt-memorial-hall2/ny-diorama-roosevelt-hall-2460-1384-interactive-image/3899800-2-eng-US/ny-diorama-roosevelt-hall-2460-1384-interactive-image.jpg).

<sup>28</sup> A este propósito, ver o documentário na página de Youtube do museu, <https://youtu.be/ndj59hGuSSY>, e consultar o seguinte artigo do *The New York Times* sobre o tema: <https://www.nytimes.com/2019/03/20/arts/design/natural-history-museum-diorama.html>.

considerar a necessidade de uma conversão cultural que privilegie e honre a diversidade multicultural dos visitantes, em particular num mundo globalizado.

O termo «públicos» não é uma massa homogénea, indistinta e abstrata. Nos públicos, encontramos uma enorme diversidade de pessoas, nomeadamente vindos de uma cultura e nações diferentes. Se a tarefa do museu se resumir à transmissão, será um monólogo unilateral. Ao contrário, um museu polifónico preocupa-se em dar acesso não apenas ao «outro», não apenas a «alguns», mas a todos «nós».

A título de exemplo, evoca-se um relatório de estágio recente, integrado no mestrado em Museologia (FCSH) de Siwei Li.<sup>29</sup> Nele, o autor discorre sobre a delicada tarefa de tradução do audioguia do Museu Nacional do Azulejo para mandarim (já disponível em português e inglês). Nesse processo, o conceito de «comunicação intercultural» na cultura foi o cerne de investigação e um dos aspetos mais fascinantes do trabalho. No dizer de Siwei Li, «[a] comunicação intercultural no museu significa transmitir conhecimentos, incentivar a investigação e oferecer uma educação a todos [os] visitantes de culturas, nações e linguagens diferentes. Isso reflete-se geralmente na linguagem que o museu oferece aos visitantes» (Li, 2018: 24). Como refere, não basta ao tradutor conhecer a língua, tem de «ter em consideração algum tabu do idioma ou da cultura. Porque a tradução não é um ato literal», mas sim «um processo de gerar a equivalência», e essa literacia/acessibilidade deve ser holística e transversal (da sinalética aos mapas de orientação), principalmente quando se trata de diferentes sistemas de conhecimento.

A versão chinesa careceu da revisão e correção de pelo menos quatro pessoas de língua chinesa e de avaliação com públicos de nicho. Designadamente, além de diferenças gramaticais profundas (tais como a utilização da voz ativa e passiva ou a colocação dos verbos), da utilização de títulos estranhos à cultura chinesa (como El-Rei Dom João II, Rainha Dona Leonor, etc., para os quais se optou por uma tradução fonética), ou da tradução de técnicas azulejares, o aspeto mais problemático encontrado foi a tradução de conteúdos religiosos. Na China, onde a maioria das pessoas é pouco religiosa, budista ou taoista, há pouco conhecimento sobre o catolicismo. Por exemplo, para expressões como «um convento de clausura da Ordem de Santa Clara ou

---

<sup>29</sup> Intitulado *Museu Nacional do Azulejo: um exemplo de comunicação intercultural para uma melhor acessibilidade*, de julho de 2018.

de Clarissas, o ramo feminino da Ordem de S. Francisco ou dos Franciscanos», o autor optou por incluir notas de rodapé de esclarecimento. Os visitantes poderiam parar o audioguia e consultar o texto para perceberem uma determinada expressão.

Depreende-se deste caso que a comunicação intercultural tem especificidades caso a caso (tal como a comunicação intergeracional, social, etc.) e que quantos mais nichos de públicos forem consultados, melhores e mais inclusivos serão os programas.

Este assunto merece um parêntese e algumas considerações, na medida em que a comunicação não inclusiva, além de segregar, pode desferir violência e perpetuar estereótipos e, por isso, carece de atenção quando falamos de museus, designadamente da conceção de instrumentos de mediação com públicos.

Como vimos no testemunho de Siwei Li, os intérpretes devem, preferencialmente, integrar os grupos-alvo a quem se dirige o objeto de mediação, para que este comunique da forma mais inclusiva possível. É crucial que o museu não pressuponha que sabe comunicar com *todos*, quando não se verifica suficiente representatividade nas suas equipas. Assim, o museu deve reconhecer as suas limitações comunicacionais e investir em equipas mais diversas e/ou, pelo menos, valorizar e recorrer a consultores que tragam a sensibilidade e o conhecimento necessários sobre os seus públicos e não-públicos.

O projeto *Look at Art. Get Paid.* (LAAGP)<sup>30</sup> defende precisamente essa tese. Trata-se de um projeto de investigação artística socialmente implicado que paga a pessoas que não visitam museus de arte para visitarem um no papel de crítico convidado da coleção e da instituição.<sup>31</sup> No vídeo documental é explicado todo o processo:

«Muitas instituições de arte ainda servem uma elite. Os museus recebem dinheiro público para servir o público. Mas eles só escutam e respondem pelas pessoas que aparecem, um segmento pequeno da população que não reflete o todo. Para realmente servir o público os museus precisam de compreender o que sente a maioria demográfica, além dos seus visitantes habituais, sobre as suas galerias. Essa tarefa não é fácil. Estudos demonstram que a entrada grátis não traz novos públicos, apenas beneficia aqueles que já visitam museus. Além da admissão, a visita a um museu inclui outras despesas, como transporte, alimentação e cuidado com crianças, além do

---

<sup>30</sup> Cf. <http://www.lookatartgetpaid.org/home>.

<sup>31</sup> O processo de recrutamento dos consultores para o projeto piloto no Rhode Island School of Design Museum, em Rhode Island, garantiu uma amostra interseccional racial e de classes entre não-públicos.

investimento de tempo que poderia ser gasto a trabalhar ou em lazer. Isto é pedir imenso, principalmente se o visitante não estiver certo de que a experiência no museu irá refletir a sua experiência de vida ou património. Look at Art. Get Paid. é um programa de investigação artística que paga a pessoas que raramente (ou alguma vez) visitam museus de arte para os visitarem como críticos convidados. Os críticos dão o seu *expertise* sobre o que lhes parece e o tipo de sensação que o museu promove da perspetiva de um novato.»<sup>32</sup>

Esse poderoso exercício tem enriquecido e até levado alguns museus a fazer mudanças radicais, inclusivamente revolucionando a forma como percecionam as suas próprias coleções por abraçarem contribuições mais diversas. A título de exemplo, o RijksMuseum (não por coincidência, um museu que se orgulha da sua equipa diversa) foi o primeiro museu europeu a remover termos considerados ofensivos e racistas dos títulos e descrições de 200 000 obras.<sup>33</sup> Ademais, após a exposição *Slavery*, completaram várias legendas com a informação obtida através da investigação feita a propósito dessa mostra.

Também o aclamado trabalho de Wayne Modest,<sup>34</sup> nomeadamente a coordenação da publicação *Words Matter*,<sup>35</sup> tem fornecido orientações sobre linguagem inclusiva e representatividade em museus. Além disso, Modest tem sido muito interventivo em palestras, tendo estado em Portugal recentemente.<sup>36</sup> O seu trabalho tem incidido na imprescindibilidade de os museus enfrentarem o desafio de rever os resquícios tóxicos que estiveram na sua génese histórica (nomeadamente descolonizar o conhecimento), e que ainda se repercutem na forma como muitos museus funcionam e comunicam.

---

<sup>32</sup> Tradução livre de um excerto do vídeo documental disponível em <https://vimeo.com/247639978>.

<sup>33</sup> A este respeito, cf. artigo de Nina Siegal no *The New York Times*: <https://archive.nytimes.com/artsbeat.blogs.nytimes.com/2015/12/10/rijksmuseum-removing-racially-charged-terms-from-artworks-titles-and-descriptions/>.

<sup>34</sup> Diretor de conteúdos do National Museum of World Cultures e do Wereldmuseum Rotterdam e *Head* do Research Center for Material Culture e diretor do Tropenmuseum, em Amesterdão.

<sup>35</sup> Disponível em [https://www.materialculture.nl/sites/default/files/2018-08/words\\_matter.pdf.pdf](https://www.materialculture.nl/sites/default/files/2018-08/words_matter.pdf.pdf)

<sup>36</sup> Seminários ainda disponíveis *online*. Wayne Modest no Seminário «Descolonizar os museus: isto na prática...? Wayne Modest — As políticas do Tropenmuseum (Amesterdão) e uma reflexão sobre o caso português», 22 março de 2019, no Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa (Auditório A. Sedas Nunes), organizado pela Acesso Cultura. Parte 1 (duração 1:11:52) disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=vru8GAM1QjC>, e parte 2 (duração 1:08:29) acessível em <https://www.youtube.com/watch?v=IW4bgeo-Xt0>. Vídeo de Wayne Modest no Encontro ADESTE+, em 26 de setembro 2019, Auditório 2 da FCG, Lisboa, disponível em <https://gulbenkian.pt/videos/adeste-summer-school-04/>.

O artigo *Coming Together to Address Systemic Racism in Museums*<sup>37</sup> sumariza as conclusões de um grupo multigeracional e multirracial de 25 profissionais de museus que se reuniu em janeiro de 2016 para uma conversa de três dias sobre museus e questões raciais. O grupo concluiu que formar alianças entre profissionais de museus de diferentes heranças étnicas e raciais pode ser um passo importante para desmontar o racismo sistémico no mundo dos museus e, conseqüentemente, na forma como comunicam.

A acessibilidade e a inclusão são aspetos incontornáveis para que o museu cumpra a sua missão de responsabilidade social e de facilitação do acesso físico, social e intelectual à cultura à luz da nova definição de Museu, e deve ser visto como um contributo e não um substituto de outras ferramentas multimodais e todas as facetas dessa responsabilidade (ver figuras 42 e 43 no anexo II).

#### **1.2.4.2. Valências *low tech* documental**

Vimos que a conceção do audioguia também proporciona a formação de um valioso registo imaterial e de memória para a instituição, nomeadamente através de testemunhos e entrevistas. Todavia, caso o objetivo seja o visitante escutar esse material, os áudios não precisam de ser apresentados como um arquivo ou base de dados (a não ser que esse seja um objetivo, para ser fruído enquanto analogia ou instalação sonora poética, e não como informação); necessitam, isso sim, de uma seleção e edição cuidadas e criativas. Essa é a aposta do projeto *Empathy Museum*.

O Empathy Museum consiste numa série de instalações artísticas iniciadas em 2015, que têm como objetivo ajudar os visitantes a ver o mundo através da perspetiva de outras pessoas, usando narrativas e diálogos participativos. A incorporação simbólica na experiência de outrem (tão diverso quanto uma criança refugiada, ou alguém sem abrigo, etc.) é feita calçando literalmente os sapatos de outra pessoa e escutando-a a contar um episódio da sua vida (concretizando literalmente a expressão *walk a mile in my shoes*).<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> FISCHER, D., ANILA, S. and MOORE, P. (2017), «Coming Together to Address Systemic Racism in Museums», in *Curator*, 60: 23-31, disponível em <https://doi.org/10.1111/cura.12191>.

<sup>38</sup> Expressão popular cujo sentido foi captado por uma canção de Elvis Presley: <https://www.azlyrics.com/lyrics/elvispresley/walkamileinmyshoes.html>.

A intimidade de se estar sozinho, aliada a alguém que nos fala ao ouvido a contar a sua história, e de estar a caminhar com um objeto que lhe pertenceu eleva a experiência a uma poderosa viagem física, referem alguns utilizadores.<sup>39</sup>

*«Empathy Museum is a series of participatory art projects dedicated to helping us look at the world through other people's eyes. With a focus on storytelling and dialogue, their travelling museum explores how empathy can not only transform our personal relationships, but also help tackle global challenges such as prejudice, conflict and inequality. Empathy Museum doesn't have a permanent home. All their projects are travelling, nimble pop-ups – they've been across the UK and to Belgium, Ireland, the USA, Australia, Brazil and Siberia. To keep up with their whereabouts, you can sign up to their quarterly newsletter, or follow their socials.»<sup>40</sup>*

Vimos como esta tecnologia simples pode ser o que é necessário para a criação de uma determinada experiência, contrariando a ideia de que um audioguia apenas sonoro está em vias de extinção. Numa investigação recente sobre audioguias na acessibilidade museológica em Portugal, já se opta pela designação «guias museológicos», em vez da expressão «audioguias» (historicamente datada), uma vez que aquela se apresenta como mais abrangente, não se restringindo apenas aos dispositivos assentes na transmissão de informação áudio, mas compreendendo também aqueles que se baseiam em diversas tecnologias, frequentemente designados como sendo multimédia.

«Os audioguias de outrora, equipamento especificamente concebido para transmitir mensagens sonoras pré-gravadas em contexto museológico, evoluíram para um conjunto diversificado de meios eletrónicos móveis que oferecem muito para além da voz. Na verdade, a tecnologia dedicada está gradualmente a perder o território para tecnologias de uso comum.» (Neves, 2013: 164)

Embora os avanços tecnológicos sejam relevantes para abrir possibilidades inéditas de mediações mais aproximadas à forma e à velocidade com que as pessoas comunicam no dia a dia, uma abordagem contemporânea da mediação não depende apenas de fatores tecnológicos, mas de mudanças paradigmáticas de pensamento. Quando nos referimos a audioguias tecnicamente clássicos, nada impede o promotor de

---

<sup>39</sup> Teaser do projeto no vídeo disponível em [https://youtu.be/60em6n\\_j8lo](https://youtu.be/60em6n_j8lo); <https://www.cbc.ca/player/play/2677546413>.

<sup>40</sup> Excerto retirado de <http://www.empathymuseum.com>.

usar criatividade para tirar partido da configuração da experiência a solo ou de saber contorná-la para uma maior interatividade com os utilizadores (inclusive envolvê-los na própria criação de conteúdos e conseqüente memória arquivo da exposição) (ver figuras 44-46 no anexo II). Mesmo mantendo a tecnologia simples, isto implica uma inversão do cânone dos museus ou:

«A constatação de que o discurso museológico não se resume a uma só voz, neutra e autoritária. Um discurso multivocal que introduza diferentes leituras, perspectivas e interpretações é em teoria mais próximo da realidade que se pretende representar, logo do visitante, diríamos nós. Verifica-se, assim, uma maior valorização dos saberes que estão fora do museu, residem nas pessoas, nos grupos e nas comunidades [...]. Se envolvidos num processo de participação, os públicos deixam de ser entendidos apenas como visitantes, enquanto consumidores passivos, para passarem a ser percebidos como co-criadores.» (Carvalho & Falanga, 2016)

#### **1.2.4.3. Inovação, identidade e diferenciação**

Alguns museus falam do passado, muitos ignoram o presente, mas todos querem ser «do futuro». Como vimos no ponto anterior, os audioguias têm uma vertente *low tech* (com as suas valências e limitações) que compete com os sistemas tecnológicos mais avançados disponíveis no mercado. Talvez nem todos os museus possam ter um guia multimédia como possuem o Rijksmuseum, o Museu Van Gogh, ou museus de ciência e tecnologia que apostam em realidade aumentada e virtual, e talvez considerem isso como ameaça, condenados a um objeto obsoleto e ultrapassado.

Contudo, por vezes, «menos é mais» (*less is more*). O fundamental será não incorrer no perigo de permitir que essa cintilância do tecnológico ou ansiedade pelo «novo» ofusque o que é essencial: ser-se inovador e diferenciado, ter uma identidade própria, algo que está ao alcance de todos, e fazer a melhor gestão possível dos meios que se tem. A identidade, a missão e os conteúdos são mais importantes do que o formato da ferramenta. O TroopemMuseum, em Amesterdão, faz questão de assinalar a missão do seu audioguia:

«Foi desenvolvida uma visita multimédia para acompanhar a exposição. Em cada sala, ouvirá diferentes pessoas a abordarem o tema daquela sala em particular. A visita foi gravada por 30 pessoas, incluindo Marion Bloem, Gijs Stork, Julia Jouwe, Natasja Gibbs e Humberto Tan. Este audioguia não pretende explicar a exposição, mas propor uma

perspetiva e uma camada narrativa à nossa herança colonial. Parte da visita multimédia consiste em vídeos em língua gestual holandesa, e há faixas de áudio para cegos ou pessoas com baixa visão.»<sup>41</sup> (tradução livre nossa)

Caso se sinalize a imprescindibilidade de uma determinada tecnologia, depois de um estudo sobre a sua relevância na experiência, será mais fácil consegui-la através de *fundraising*, financiamentos públicos ou corporativos, ou parcerias e patrocínios com empresas tecnológicas (IBM) (ver figura 47 no anexo II).

#### 1.2.4.4. Diversidade de soluções técnicas

Há vários tipos de audioguias de museus, que devem ser intuitivos e fáceis de utilizar, proporcionando aos visitantes uma visita autónoma à exposição e não mais uma barreira ao acesso, pela infoexclusão. As aplicações para aparelhos inteligentes, ligados à Internet (*smartphones, smartwatches, tablets, etc.*), que os visitantes podem descarregar ou hiperligações para se aceder à informação *online* proporcionam inúmeras possibilidades de interação. Será que os visitantes do segmento sénior terão facilidade em fazê-lo? As crianças terão os aparelhos necessários?

Não basta disponibilizar *gadgets* lúdicos ao longo da exposição; as tecnologias poderão facilitar a mediação se pensadas de forma proporcional, coerente e pertinente. Em suma, estes recursos permitem que os visitantes de museus passem a ser vistos também como manipuladores da informação/conhecimento, capazes de explorar os conteúdos museológicos de maneira mais livre e dinâmica (Martins & Baracho).

No entanto, devem ter em consideração que o seu principal propósito é facilitar e promover a aprendizagem e selecionar as ferramentas adequadas para o conseguir. De acordo com Naomi S. Baron, professora de Linguística da American University:

*«Research on learning from video versus text echoes what we see with audio. For example, researchers in Spain found that fourth through sixth graders who read texts showed far more mental integration of the material than those watching videos. The authors suspect that students “read” the videos more superficially because they associate video with entertainment, not learning. [...] The collective research shows that*

---

<sup>41</sup> Cf. página de «perguntas frequentes» sobre a visita áudio guiada em <https://www.tropenmuseum.nl/en/whats-on/exhibitions/our-colonial-inheritance/frequently-asked-questions-our-colonial-inheritance>.

*digital media have common features and user practices that can constrain learning. These include diminished concentration, an entertainment mindset, a propensity to multitask, lack of a fixed physical reference point, reduced use of annotation and less frequent reviewing of what has been read, heard or viewed.» (Baron, 2021)*

#### **1.2.4.5. Personalização: vocalização, interação em tempo real**

Atualmente, a inteligência artificial é o que estrutura o funcionamento do planeta: configura os nossos meios de produção, distribuição e consumo, bem como o acesso ao conhecimento e a forma como comunicamos. Esse território, contudo, está longe de estar isento de polémica e de riscos. A já citada agradável conversa com um assistente virtual na pele de «um *expert* enciclopédico da coleção», capaz de personalizar a informação de acordo com a curiosidade do utilizador, pode suprimir o emprego de um profissional qualificado. Por outro lado, para a criação desse sistema, foi necessário não um, mas uma equipa de engenheiros, programadores e museólogos.

Portanto, grande parte desta questão remete para como os museus se adaptarão aos meios de produção desses conteúdos, para não perderem «a corrida» e terem uma perspetiva informada sobre as ferramentas disponíveis e o posicionamento crítico fundamentado relativo à pertinência e ao valor pedagógico da sua implementação. Além disso, existem alegações (válidas) de que se trata de uma evolução para uma interação hermética, na qual, sendo a resposta de um sistema artificial, se simula uma interação humana que é, na realidade, esvaziada. Contudo, não nos debruçaremos sobre as questões ontológicas e filosóficas; apenas se assinalam aqui.

Até que ponto deve esse simulacro progredir? Essa questão deve obedecer a estratégias de relevância do objeto de mediação, que em muito irá definir a sua qualidade. Adicionalmente, deve estar sujeito ao escrutínio ético-institucional do qual os museus se consideram detentores, pois elegeram esse item para constar da nova definição da sua classe: «os museus funcionam e comunicam de forma ética».<sup>42</sup> (A crítica institucional julgará se assim é na realidade.)

Na verdade, sempre existiu uma dimensão «virtual» na experiência de audioguias, que exploram a sonoplastia para criar uma experiência imersiva, capaz de

---

<sup>42</sup> Nova definição de museu, conforme exarada pelas congéneres do ICOM em todo o mundo: <https://icom-portugal.org/2022/09/30/nova-definicao-de-museu-2/>.

transportar os públicos para diferentes tempos e lugares, estimulando a dimensão sensorial da experiência, alterações de consciência, e a própria orientação espacial e dimensional do espaço físico (por exemplo, sons ambientes que simulam a noite, o dia, a temperatura ambiente ou o eco de um espaço monumental, mesmo que estejamos num cubículo).

Porém, por mais apelativa que seja a reconstituição 3D, o holograma, o jogo ou o aplicativo, estes não substituem o contacto com o vestígio ou com o objeto original. Não devem criar ruído na experiência de mediação. Ou seja, deve-se não «mediar», mas sim «ficar no meio» dessa relação que se quer estabelecer. A estratégia criada, independentemente da tecnologia utilizada, deve saber criar pertinência e relevância e poder responder: o que é que esta proposta acrescenta à experiência? Em que medida concorre para a aproximação do utilizador da obra e do seu criador?

Um exemplo de como essa aproximação é possível através de um sistema eletrónico é o projeto «A Voz da Arte» da Pinacoteca de São Paulo, que utiliza a plataforma de inteligência artificial *Watson* da IBM para tornar a visita ao museu numa experiência mais interativa. Neste projeto, o sistema *Watson* dá voz a sete obras de arte da coleção: *Mestiço*, de Cândido Portinari (1934); *Saudade*, de Almeida Junior (1899); *Ventania*, de Antonio Parreiras (1888); *São Paulo*, de Tarsila do Amaral (1924); *O Porco*, de Nelson Leirner (1967); *Bananal*, de Lasar Segall (1927); e *Lindonéia, Gioconda do subúrbio*, de Rubens Gerchman (1966).

O sistema não usa faixas sonoras pré-gravadas e utiliza um *chatbot* cognitivo para responder às perguntas dos visitantes em tempo real, usando informação da *IBM Bluemix cloud platform*, vocalizando através de uma locução automática que articula um discurso conversante. A revista *Shots* descreve:

«Ao entrarem no museu os visitantes recebem um pequeno dispositivo inteligente pré-alimentado com o “A voz da Arte” e um par de auscultadores. Ao movimentarem-se no museu, recebem notificações quando passam por uma obra compatível com o sistema. Nesse momento, os utilizadores podem fazer perguntas sobre as obras ao sistema.»<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Tradução livre de um excerto do artigo *Hear 'The Voice of Art' Thanks to IBM AI*, disponível em <https://www.shots.net/news/view/92918-hear-the-voice-of-art-thanks-to-ibm-ai>.

O Sistema desenvolvido pela IBM Brasil foi «treinado» com a mentoria dos curadores e dos educadores da Pinacoteca com informação sobre a história da arte brasileira (livros, textos, entrevistas, biografias, artigos de jornais e curiosidades relacionadas com as obras de arte). A IBM passou seis meses a ensinar estas informações ao sistema *Watson* para que este pudesse responder às mais variadas perguntas, desde factos históricos e técnicos às mais prosaicas referentes às obras: «que idade tem aquele porco?»; «porque é que o amor é impossível?».

No vídeo *teaser* demonstrativo, sublinha-se que a esmagadora maioria (72%) dos brasileiros nunca foi a um museu [«Não é um ambiente que fala comigo» (Cacilda, 56 anos, dona de casa)] e mostra-se alguns visitantes em interação com o sistema. Dentre alguns comentários que fazem sobre ele, há um que sobressai: «eu acho superválido conversar com esta arte de uma forma direta, podendo fazer perguntas totalmente malucas sem ter vergonha das perguntas que se pode colocar» (Veridiana, 35 anos, visitante).<sup>44</sup>

O caso do *Watson* da IBM e do «A voz da arte» criado para a exposição na Pinacoteca de São Paulo é um exemplo de utilização proporcionada entre a pertinência dos conteúdos e a tecnologia utilizada. O sistema não personifica as personagens, não fala em nome do artista ou da obra e não finge ser uma entidade que não é (como num parque temático onde tudo é simulação). Trata-se de um sistema de IA de conversação de resposta simples, no qual o visitante está à vontade para perguntar o que pensa, em que todas as perguntas são válidas, sem os constrangimentos de erudição geralmente associada aos museus (ver figuras 48 e 49 no anexo II).

#### **1.2.4.6. Som: conteúdo não textual, sonoplastia**

Como já vimos, uma das fragilidades do audioguia é a forma como a sua implementação está condicionada pelo espaço e as suas exigências de silêncio ou de preservação da sonoplastia ambiente, sendo necessário um estudo cuidadoso para a sua eventual integração. Caso contrário, insurge-se a ameaça de ruído, cacofonia e interferência com atividades na galeria, que devem ser avaliadas no sentido de se determinar se ou como um audioguia se poderá encaixar.

---

<sup>44</sup> Ver o vídeo completo em [https://youtu.be/ogpv984\\_60A](https://youtu.be/ogpv984_60A).

No Museu do Dinheiro do Banco de Portugal (MdD), em Lisboa, ao entrar, procuramos por elementos de orientação espacial, uma vez que a bilheteira não se encontra imediatamente visível. A utilização de audioguias no espaço fica comprometida pelos já existentes estímulos sonoros da própria museografia. Naquele piso, há duas estações multimédia interativas, uma delas sonora e interpelativa do visitante (estátua futurista de Hermes, deus grego das trocas e do comércio) e, ao fundo da nave, junto ao altar-mor, adivinha-se o som do núcleo interpretativo da muralha de D. Dinis.

Na sala do núcleo «Representar — tesouros numismáticos», na sala do tesouro, no piso 2, encontramos outro espaço onde seria inviável a coexistência de um audioguia móvel ou mais ferramentas de som, não pela necessidade da experiência do silêncio, mas pela quantidade de estímulos sonoros e aliciamento lúdico existentes no local. Neste caso, suspendem-se do teto altifalantes cilíndricos que emitem, em *loop*, a locução explicativa sobre as peças expostas. A constante reprodução de som interferia inclusivamente com visitas orientadas, pelo que era interrompida esporadicamente.

Ainda sem guia móvel, a experiência no recinto do MdD é promovida pela programação de desenvolvimento de públicos do serviço do serviço educativo com uma equipa residente e pelas múltiplas estações de interação *hands on*, incluindo um miradouro virtual, microscópios, jogos multimédia, realidade aumentada, hologramas, *video mapping* e uma completa visita a 360º no sítio Web, entre outros), fazendo deste museu uma referência do seu género (ver figuras 50-52 no anexo II).<sup>45</sup>

Noutros casos, não se trata da museografia ou da arquitetura da exposição, mas de obras de arte que contêm os seus próprios conteúdos sonoros, injustificando a sobreposição de mais uma ferramenta áudio.

A título de exemplo, pensemos na Exposição «Europa Oxalá»<sup>46</sup>, patente na Fundação Calouste Gulbenkian de 4 de março a 22 agosto de 2022, onde várias peças interpelavam o visitante, convidando-o a escutar leituras e histórias, como na série de fotografias de Mónica de Miranda «Tales of Lisbon», de 2020. Nela, cada objeto de uso pessoal fotografado, resultante de processos de desalojamento de famílias

---

<sup>45</sup> Os vários recursos multimédia interativos podem ser consultados na página do museu, em <https://www.museudodinheiro.pt/visitar/informacoes-uteis/o-que-esperar>.

<sup>46</sup> Sítio Web da exposição: <https://gulbenkian.pt/agenda/europa-oxala-2/>.

afrodescendentes nos arredores de Lisboa, exibia um código QR que remetia para uma faixa de som com uma história de imigração de africanos. As histórias (pequenos contos urbanos) podem ser acedidas *online*.<sup>47</sup>

Na mesma exposição, coexistiam várias peças de vídeo, algumas projetadas isoladamente, outras em *video screening*, em *loop*, com os seus próprios registos sonoros, exibidas em *blackbox* com propagação de som, relativamente controlada — dois tipos de peças audíveis de formas diferentes que podem desafiar a sobreposição de mais um audioguia da exposição.

Nestes casos, mediar a experiência seria interpor-se, atrapalhar. A contaminação sonora, que em última análise e em circunstâncias específicas pode ser desenhada, interfere com a experiência do conjunto e pode tornar desagradável a sua fruição, pelo que a instituição deve analisar e por vezes decidir com bom senso como vai «tecer» a sonoplastia ambiente, nomeadamente se criará zonas de contenção de som, se será preferível prescindir do audioguia móvel, etc. (ver figuras 53-55 no anexo II).

### **1.3. Perspetivando o futuro da mediação automatizada: tendências**

Tudo aponta para que, a par dos avanços tecnológicos, as tendências para audioguias sejam no sentido de ultrapassar as suas limitações por se tirar partido das soluções tecnológicas e práticas museológicas mais recentes.

A experimentação de novas abordagens parece resultar de uma cuidada observação da rápida mutação dos mecanismos de interação e dos hábitos de consumo de informação das sociedades. Por exemplo, alguns museus propõem atividades em modo *Tinder* (para proporcionar encontros entre pessoas): raramente se telefona, gravam-se mensagens de voz curtas que se ouvem em velocidade acelerada (1x, 1,5x ou 2x), as conversas decorrem em *chats* e fóruns de discussão, lê-se enquanto se ouve o que se lê, vemos o estado do tempo numa aplicação, conversamos com sistemas operativos, evitamos a agenda em papel porque não envia notificações, os espaços físicos têm extensões virtuais e as pessoas, avatares, etc.

A forma como se comunica em cultura não pode estar dissociada da realidade. Em resumo, temos visto como o audioguia tem evoluído por forma a tornar-se cada vez

---

<sup>47</sup> Áudios disponíveis em <https://gulbenkian.pt/europa-oxala/monica-de-miranda-tales-of-lisbon/#audio4>.

menos só áudio. Muitas vezes, insistimos em manter essa designação não apenas por tradição, mas porque o áudio continua a permear e a ser um fio energético e condutor em muitas dessas experiências. Contudo, observa-se que se tornou mais personalizado, envolvente, convidativo à participação e à incorporação das escolhas do utilizador (*UX design*), tornou-se mais polifónico (histórias contadas a várias vozes e perspetivas) e, inclusive, promovendo a inclusão física, intelectual e social na participação cultural, tornou a experiência museológica acessível a um público mais vasto.

A inteligência artificial permitiu introduzir o reconhecimento de voz e a resposta em tempo real do sistema, e novas tecnologias como a realidade aumentada e virtual, juntamente com o *video mapping*, estão lentamente a tornar-se populares nos museus para experiências mais imersivas. Tudo dependerá da capacidade de as instituições se adaptarem às mudanças tecnológicas e necessidades dos visitantes.

Esperamos que, apesar disso, não nos esqueçamos de tirar partido também das propriedades existentes no aparelho original, relacionadas com a versatilidade e inúmeras propriedades específicas e disruptivas do som, uma tecnologia em nada obsoleta.

Numa perspetiva mercantilista e administrativa, e de acordo com a Cuseum, uma conhecida empresa de criação de plataformas de *software* de aplicações móveis para museus, instituições culturais e atrações públicas, a oferta de produto visa otimizar as vantagens para o museu enquanto cliente e estratega. Seria um «desperdício» de dados e investimento se os guias móveis não tivessem funções paralelas, tais como a gestão das suas coleções, análises de visitantes ou de como gerar novas oportunidades de receita, o que também revela o posicionamento que os museus vêm assumindo enquanto *players* competitivos de um mercado cultural corporativo. O sítio Web desta empresa oferece algumas das configurações que prometem transformar esta interface num multifunções, no qual as visitas orientadas e os conteúdos multimédia com localizador *iBeacon* (ou *Bluetooth*) são apenas um detalhe. É também um sistema de navegação no espaço, análise de dados e de preferências baseadas nas escolhas dos utilizadores, ferramenta de distanciamento social, maximiza lucros e doações, informa o «cliente» de promoções noutros espaços do museu, compra bilhetes, faz reservas e emite cartões de fidelidade digitais para *membership*, entre outras (ver figuras 56 e 57 no anexo II).

Brendan Ciecko, CEO da empresa, em entrevista, salienta:

*«The apps provide a personalised experience, engaging content, plus the ability to comment, share and bookmark their favourite works of art. Providing a new forum for discussion deepens the visitor's connection to the museum's collection. The commenting and sharing features are quite popular. [...] We also want to empower visitors to share their thoughts and broadcast their favourite works over social media, so we've made it possible to share and comment on every work of art, artist and exhibition.»*<sup>48</sup>

Observamos conceitos semelhantes na entrevista *How Shoutr Labs Is Reinventing The Audio Guide For The 21st Century*, dada em 2016 à revista *Forbes*<sup>49</sup> por Sebastian Winkler, CEO da empresa em Berlim. Winkler disse que se centravam em apostar no enriquecimento da experiência do utilizador, no fácil acesso a conteúdos relevantes e na combinação de experiências ao vivo e virtuais. De acordo com o próprio, através de uma ligação WiFi a uma rede local (mais segura), o sistema fornece acesso a conteúdos configuráveis (páginas Web com texto, som ou outros, realidade aumentada ou multimédia) sobre o que se está a ver. O acesso a essa rede pode ser feito via *browser* ou por uma aplicação (com a vantagem de o conteúdo poder ser ativado automaticamente junto do ponto de interesse).

Hibridização das diferentes tecnologias, *media* que se entrecruzam, configuração personalizada e a inteligência dos sistemas, que se ativam automaticamente e interagem com o utilizador, são algumas das tendências citadas. Outra será analisar as vantagens de se criarem plataformas cada vez menos transmissivas e mais interativas, ora com o sistema ora com outros utilizadores, *«allowing you not just to receive information, but also communicate with other people on the local network, or the exhibitor»*. Confrontado com o futuro da mediação de conteúdos através da tecnologia, após mencionar o enorme potencial da realidade aumentada, Winkler sublinha:

*«Another technology we're excited about is citizen science and participation — letting parties other than the exhibitor create content. Finally, some computer interaction such*

---

<sup>48</sup> Numa entrevista ao *The Guardian*, disponível em <https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/2015/apr/03/tech-talk-brendan-ciecko-cuseum-museums>.

<sup>49</sup> Entrevista disponível em <https://www.forbes.com/sites/marcbabej/2016/10/05/how-shoutr-labs-is-reinventing-the-audio-guide-for-the-21st-century/?sh=4f10c8b46fe8>.

*as chat bots, or IBM's big data approach, Watson, help people answer their own questions. This for interactions that go deeper than just receiving information.»*

Nos comentários de ambos os CEO, depreende-se uma concatenação problemática entre os conceitos de «interatividade», «participação» e «cocriação», pois consistem em tipos de experiência diferentes e em graus de envolvimento muito distintos. No seguimento, é dado o exemplo do sistema especificamente interativo *Watson*, já mencionado nesta dissertação.

Muitas instituições culturais têm criado diferentes estratégias para promover a contribuição dos seus visitantes, integrando-a na produção de conhecimento. Os Leicester Museums & Galleries lançaram uma campanha-piloto (financiada pelo Arts Council England) que encoraja os visitantes a partilharem os seus pensamentos e comentários, histórias e reações sobre uma seleção da coleção deste. Essas contribuições são exibidas em «legendas digitais» como complemento das tabelas originais para partilha com outros visitantes como uma «interpretação alternativa» (ver figura 58 no anexo II).<sup>50</sup>

Embora sistemas tecnológicos avançados possam convidar à participação e criar os meios para que esta aconteça, o ato de participar não pode ser considerado uma «tecnologia», como referiu Winkler, na medida em que esta não é programável, como um *software*. Contamos com a sua imprevisibilidade. A ideia de participação cultural e a criação de comunidades (Matarasso, 2019) como formatos que conferem relevância a uma experiência cultural (Simon, 2010, 2016) são alguns dos temas que serão aprofundados no capítulo concludente desta dissertação. Neste, expor-se-á sobre temáticas relacionadas com os processos de mediação cultural na pós-modernidade, notadamente como a participação, enquanto «programa», pode ser predatória.

Em conclusão, os formatos e dispositivos disponíveis só fazem sentido se enquadrados e servindo um objetivo principal: estabelecer pontes entre conhecimento, afetos e pessoas. Portanto, para a otimização quer do som isoladamente, quer combinado com outro tipo de conteúdos ou *media*, importa perceber primeiro como as pessoas aprendem e como interagem, o que desejam e do que necessitam, para que a

---

<sup>50</sup> A este respeito, cf. o artigo disponível em <https://www.leicestermuseums.org/news/digitallabelswinter2022?fbclid=IwAR3cygH1zWj2KKO0MBXz56iKW99GVbeOKB9aG4oTJ7wkyCvKR8MY43LipCs>.

experiência possa ser desenhada de forma relevante e diferenciada, que sobressaia num mundo de relações cada vez mais impessoais e das avalanches de informação que nos submergem.

## Capítulo 2

### 2.1. Da forma ao conteúdo — de onde viemos e onde estamos

Na secção anterior, foram abordadas várias possibilidades formais de sistemas sonoros e de audioguias aplicados à mediação em museus. Vimos como esses sistemas têm tentado responder tecnicamente a algumas das novas demandas da mediação cultural de última geração e identificámos algumas tendências dominantes das propostas atuais. Mas serão apenas os aspetos tecnológicos que garantem a qualidade de um audioguia? Que mais é preciso? Como chegámos a esses objetivos? Esta secção procurará aprofundar as questões-base e as problemáticas associadas à mediação cultural no contexto contemporâneo.

Do ponto de vista dos conteúdos, de que falamos quando evocamos a pertinência, relevância e atualidade de algumas abordagens de mediação no contexto museológico, sem perder de vista como estas se aplicam à utilização de sistemas sonoros em museus?

A visita guiada é a estratégia clássica mais conhecida para a comunicação de conteúdos em museus (um modelo transmissivo). Iremos analisar se esse formato está em consonância com as exigências da chamada museologia «radical» e «crítica», na qual o conceito de disruptividade tem vindo a tornar-se numa ideia central. No caso das visitas gravadas e reproduzidas, ou de outras aplicações sonoras no contexto museal, acrescem oportunidades e condicionantes. Constituirá o audioguia uma evolução da visita guiada? Serão complementares, ou competidores?

Será o guia áudio apenas uma ferramenta para a transmissão de informação ou poderá ser explorado como um meio imersivo, expressivo e experimental? Se sim, como? Estará o seu potencial a ser otimizado? De que formas estará essa ferramenta a responder às exigências das instituições, dos seus objetos e dos seus públicos? Devem, podem ou têm os audioguias de museus de ser disruptivos?

Uma história deve ser contada desde o início — essa é uma das lições aprendidas quando visitamos o Museu Mercedes-Benz, em Estugarda. Um elevador futurista leva-nos até ao último andar, onde a narrativa começa. Como que viajando no tempo, imagens de arquivo ao longo da viagem sustentam essa deslocação temporal ao longo

da subida.<sup>51</sup> Abrem-se as portas do elevador «do tempo» e o visitante é surpreendido com o som de um cavalo e a presença de um espécimen adulto, marcando o início da jornada, seguindo-se a primeira carroça a motor, o primeiro carro, etc.

Mas, antes de tudo, o «cavalo», enquanto imagem originária, que ainda hoje define a unidade de medida da potência e da velocidade. O cavalo, diríamos nós, enquanto arquétipo, no sentido platónico. A marca, ao apropriar-se do equídeo como seu protótipo, fomenta a ideia de que as subsequentes criações da fábrica seriam derivadas de um organismo tocado pela fagulha divina, a mesma que inspiraria as suas subsequentes variações em formato de máquina. Essa mensagem subliminar e de sedução é reforçada pela inscrição na base que diz: «eu acredito no cavalo. O automóvel não passa de um fenómeno transitório» (frase atribuída a Guilherme II, imperador alemão e rei da Prússia) (ver figura 59 no anexo II).

Pensando em ideias originais, voltamos a questionar-nos: de que forma passámos da visita guiada para o audioguia? Essa evolução ocorreu do ponto de vista meramente tecnológico ou crítico também? Estará o seu potencial a ser otimizado? De que formas estará essa ferramenta a responder às exigências das instituições, dos seus objetos e dos seus públicos? Até que ponto estão as instituições culturais, mais concretamente os museus, a fazer uso do potencial plástico e imersivo desta *low-tech*? Se os artistas manipulam o som de forma poética, disruptiva, imersiva e interpeladora, que poderão os museus aprender com eles no incremento das experiências que proporcionam aos seus públicos?

Par obtermos as respostas, precisamos de observar as próprias origens da educação museal.

## **2.2. Genealogias malditas e heranças desafiantes da educação museal**

Quando hoje percorremos uma visita orientada num equipamento cultural, esperamos participar numa atividade estimulante. Porém, persiste ainda a ideia de senso comum de que uma visita guiada é calvário no qual, durante uma hora (percecionada como uma eternidade), nos arrastamos por um espaço interminável.

---

<sup>51</sup> A museografia que conta a história do conhecido fabricante de automóveis começa em 1886 e desenrola-se numa espiral descendente até ao átrio de entrada: no futuro.

E são os aspetos mais prosaicos que poderão confluir no sofrimento suportado durante o percurso: estar uma hora em pé a escutar conteúdos transmitidos com jargão técnico, detalhes infundáveis num discurso transmissivo e monocórdico no qual se debitam dados com os quais não nos conseguimos conectar ou em que não conseguimos encontrar relevância para as nossas vidas (e de que, consequentemente, não nos lembraremos mais tarde) será o suficiente para atordoar o visitante mais motivado.

Observamos também que essa forma unidirecional de comunicar (semelhante a um monólogo) acabou por ser transferida para os audioguias mais clássicos por meio do estilo e da tecnologia em questão. Mas, para compreendermos por que razão e quando se convencionou comunicar desta forma nos museus, será necessário analisar as suas raízes e evoluções históricas, ou seja, aprender do passado para nos situarmos no presente.

Conforme sintetizado pela educadora e investigadora Denise Pollini, o compromisso educativo dos museus da modernidade, desde a sua génese iluminista, com a criação dos museus nacionais nos séc. XVIII e XIX, coincidiu com uma conceção muito específica de educação. Fiel depositária do movimento alimentado pela Revolução Francesa, centrado na racionalidade, a educação concebeu-se para uma lógica de massas e o museu como a instituição-veículo para a educação do povo. Ou seja, desde os primórdios que se associa ao museu um propósito educativo.

De acordo com J. Rancière, no seu aclamado livro *O Mestre Ignorante*, quando se identifica que alguém precisa de ser educado, estabelece-se uma relação hierárquica de poder, e foi essa a relação estratificada que o museu herdou do sistema educativo formal (a escola e a academia). Essa conceção muito específica de educação pressupõe que o educando está apenas na posição de receber e o educador na posição de dar. Paulo Freire já apontava para esse problema na educação como um levantamento «bancário» (Pollini, 2016).<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Análise desenvolvida por Denise Pollini, professora, investigadora e ex-coordenadora do Serviço Educativo do Museu de Arte da Fundação de Serralves, na conferência «Desafios Contemporâneos da Educação Não Formal nos Museus», no Museu do Neo-Realismo, Vila Franca de Xira, em 2 de fevereiro de 2016, inserida nas Jornadas de Reflexão «Desafios Contemporâneos da Educação Não Formal nos Museus», que teve como objetivos uma reflexão sobre o papel «formatado» dos Serviços Educativos nos Museus e a problematização do conceito de educação não formal na experiência museal. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=bTL9qhZ8-gg>.

Já Maria Acaso<sup>53</sup> descreve esse sistema educativo que prevalece hodiernamente, que é assente na memorização, como «bulfímico», baseado num círculo vicioso de decorar informação (devorar), debitar na avaliação (vomitar) e depois esquecer. A título de exemplo, em Espanha:

«Quando os primeiros museus públicos espanhóis abriram portas, no séc. XIX os visitantes que vieram [...] tiveram a necessidade de se aproximar das obras artísticas e dos objetos ali expostos [...], assim, quando o museu começou a fixar-se no público — deixando de estar exclusivamente centrado na conservação de objetos preciosos [...] — as primeiras tentativas de oferecer informação a estes visitantes sobre o que estavam a ver foram as de colocar legendas, com informação escassa: autor título e época, a organização de palestras oferecidas por peritos e a disponibilização de visitas guiadas, claro que plenamente transmissoras, lineares e legitimadoras da versão do museu.» (tradução livre) (López e Alcaide, 2011)

A educação em museus ficou indelevelmente associada ao ensino formal também devido à afluência em massa dos grupos escolares, que, nos finais dos anos 60 do século passado, começaram a frequentar a pedagogia ativa nos museus e a usufruir dela.

No entanto, uma revolução na educação de museus iniciada nos finais da década de 70 começa a centrar-se nas práticas construtivistas que questionavam a inequação pedagógica de um sistema educativo autoritário e inquestionável que reclama para si o bastião do saber absoluto. Estas teorias (tema abordado no início desta dissertação) procuram descentrar a lógica de poder entre instrutor e educando, incorporando a ideia de uma construção conjunta de conhecimento e valorizando o processo de aprendizagem (com espaço para o questionamento crítico) e não o seu final como algo que se implanta num sujeito. Estas ideias foram ganhando verdadeiro ímpeto a partir da década de 90, quando os educadores de museus começaram, na prática, a concentrar-se na oferta de experiências dinâmicas aos visitantes ao invés de se limitarem a preocupar com os conteúdos que desejavam ensinar-lhes.

Regressando a Paulo Freire, um dos mais influentes teóricos na área da educação, este valorizava a pedagogia crítica, acreditava no poder transformador individual através da aprendizagem, enfatizava o diálogo entre professores e alunos e

---

<sup>53</sup> Investigadora da Universidade Complutense de Madrid e coordenadora do sector de Educação do Museu Reina Sofia, Madrid.

incentivava os alunos a pensar criticamente. Freire defendia também que a pedagogia do amor humaniza a aprendizagem, envolvendo os alunos como pessoas, permitindo que reconhecessem a importância das suas necessidades e dos seus sonhos.

Este «nivelamento» dos papéis de educador e de educando, num sistema menos vertical (ou hierarquizado) e mais horizontal de aprendizagem, acontece a par da consolidação do papel do educador de museus. Recorde-se que foi em 1974 que o ICOM (International Council of Museums) propiciou de maneira oficial a criação de Departamentos de Educação e Ação Cultural, ao alegar que a educação devia estar incorporada nas funções fundamentais dos museus, mas que, só em 1985, se unifica a designação «Departamentos de Educação e Ação Cultural», termo utilizado pelo ICOM para o seu CECA (Comité para Educação e Ação Cultural).

Ainda assim, os desenvolvimentos que contribuíram para que a educação museal e os seus profissionais saíssem da invisibilidade e da informalidade para o reconhecimento profissional foram o associativismo e a consequente organização de eventos formativos (conferências, colóquios, encontros de e para profissionais ligados à educação não-formal em museus, etc.) e, mais recentemente, o interesse da academia em promover investigação na área da museologia, e especificamente nas práticas educativas e de programação para públicos por estes promovidas, e em criar oferta para formar estes profissionais (pós-graduações, mestrados e doutoramentos). Desbrava-se, assim, caminho para que a educação em museus seja vista como algo mais do que um serviço de um sector ainda fortemente afetado pela precariedade, não obstante ser composto por profissionais altamente qualificados.

Importa referir que, em Portugal, os acontecimentos se desenvolveram de forma mais lenta, em particular no que toca ao reconhecimento da figura do educador de museus, conforme explica a museóloga Graça Filipe, em retrospectiva:

«Ao longo das últimas décadas, tomando por referência a explosão museológica verificada no nosso país a partir da década de 80 do século XX, os profissionais dos museus portugueses têm dado relevância constante à função educativa dos museus, verificando-se com frequência a realização de encontros e de debates centrados nesta temática. [...] Neste mesmo sentido, o Decreto-Lei n.º 46 758/1965 (Regulamento Geral dos Museus de Arte, História e Arqueologia) preconizou que [os museus] deverão, por todos os meios ao seu alcance, atrair visitantes e sobre eles exercer uma acção pedagógica eficiente, prevendo que a orientação de visitas colectivas organizadas às

suas colecções fosse atribuída a “pessoal técnico” ou a “outras pessoas idóneas” (art.º 25). Em 1980 a legislação destinada à reestruturação interna e profissional dos museus então dependentes da Direcção-Geral do Património Cultural — Lei n.º 45/80, de 20 de Março — reconheceu a “acção cultural” como um dos domínios de competências museais, a par da “investigação” e da “museografia”. Foi então identificada a profissão e carreira de “monitor”, para [colaborar] “na acção cultural do museu, exercendo junto do público funções de educação, animação e informação”, conquanto nunca se tenha formalmente delineado um correspondente modelo de formação específica.» (Filipe, 2011)

Esta infiltração de sistemas educativos associados ao construtivismo e à arte-educação como um modo de relação participativa centrada nos públicos não por acaso coincide com uma viragem de formulação do museu com vertente comunitária, como os ecomuseus. À sua promoção esteve ligado Hughes de Varine, em particular nos anos 70 e 80 do século passado e, posteriormente, com um conjunto de questionamentos que vieram abalar as estruturas do museu.

O momento de verdadeira clivagem acontece, por um lado, quando se começou a refletir sobre o que é a educação em contexto dos museus e o que acontece quando se promove a autonomia crítica dos públicos e a sua liberdade de pensamento, e, por outro, aquando de uma autorreflexão sobre o papel do museu enquanto instituição «ao serviço da sociedade», mas que herda um posicionamento autocrático com relação a esses mesmos públicos. O serviço educativo tornou-se uma força incómoda dentro da instituição, cuja autoridade passou a questionar, provocando uma cisão interna, como uma «pedra na engrenagem», que fez tremer ou repensar a estabilidade da poderosa instituição-Museu, por, ao dar voz ao coletivo, ter aberto espaço à contestação contra eventuais narrativas univocais e absolutistas.

Assim, como resume Denise Pollini, os departamentos de educação, programação e de participação, em geral, passaram a viver:

«[o] duplo desafio de fazer parte das instituições e ter como essência questionar os modos, as idiosincrasias das instituições. [...] Estar dentro da instituição, mas ter como compromisso questionar como a instituição trabalha e comunica, com o compromisso de uma sobrevivência que está de mãos dadas com *marketing* e gestão empresarial requer equilíbrio e maturidade, o que não é fácil: tem de abrir concessões e ao mesmo tempo tem de se posicionar, ser relevante, ser acessível ou fazer sentido e ser sustentável [daí que o caminho seja uma] dose não letal de um componente que causa

transtorno num corpo (com o veneno), que é o que define um antídoto. Um soro que é inoculado, um soro antiofídico... Esse distúrbio vai causar mudança, reposicionamento, mudar é difícil mas não mudar é letal, [passa por um] princípio de dosagem. [...] Aos educativos é reservada essa riquíssima mas muitas vezes ingrata tarefa de repensar o museu.» (Pollini, 2016: 00:48:00)

Como também expõe, certamente, a autora, nessa tarefa, os educativos podem aprender muito com a experimentação artística («de parâmetros porosos, imateriais e em constante mutação»), que muito difere da experimentação científica («parâmetros [...] que vão provar determinadas teorias»).

De facto, a introdução da educação pela arte, da educação artística, de pedagogias críticas ou a educação como prática estética (Martinez, 2011) vieram revolucionar a educação não formal em museus. María Acaso propõe o *Art Thinking*<sup>54</sup> (publicação de 2017), em que advoga a fusão da arte e da pedagogia para fomentar a criatividade e o pensamento crítico dos alunos e estimular a sua curiosidade. Segundo ela, o único caminho para chegar ao conhecimento é através da curiosidade e do desejo de pensar. Na referida obra, mostra como utilizar a arte e a criatividade para revolucionar a sala de aula:

*«Nos damos cuenta de que las artes incorporan en los procesos de aprendizaje aquello que se ha quedado por el camino: el pensamiento divergente y crítico, el placer y el asombro, la capacidad de empoderar a quien está generando ese conocimiento, así como procesos de trabajo en comunidad, lentos y complejos.»*<sup>55</sup>

Também do ponto de vista curatorial, em que se gera discurso expositivo, ocorre esta cisão, de tal forma que se sugere uma prática de «infiltração e corrosão» nos sistemas, sabotagem e «parasitação» como movimentos de resistência à voz discursiva inequívoca, inquestionável e totalitária do museu, carregada, porém, de conceitos contestáveis:

*«It is also about taking time and about creating criticality in creative space. As a curator I hope to create a space for dialogue—often finding myself presenting projects that ask more questions than provide answers. [...] These approaches have at their foundation the aim of re-articulating and re-framing curatorial epistemologies. Some are overtly and*

---

<sup>54</sup> ACASO, María (2017). *Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación*, Paidós.

<sup>55</sup> Entrevista de María Acaso, disponível em <https://www.webconsultas.com/entrevistas/bebes-y-ninos/maria-acaso-profesora-experta-en-educacion-artistica>.

*openly antagonistic to historical curatorial models. Other times, and most commonly found in my practice, the approach is more parasitical. Parasites harbour the potential to affect their hosts in profound ways. I am interested in exploring artistic, curatorial, and creative practices that foster and flourish in parasitical relationships. Following Michel Serres' understanding of the parasite, I aim to uncover beneficent parasites: artists and curators whose practices parasitize existing structures, whether academic, architectural, or administrative. Vito Acconci has described this modus operandi as art "under cover," a parasitical practice that insinuates rather than professes, that relies more on stealth and less on a well-oiled public relations machine.» (Johnston, 2014)*

De facto, mal sabiam os museus de arte que o que mais estimavam e encerravam dentro de si viria a ser o seu elemento verdadeiramente mais implosivo. Se o museu acobertava algum «crime», a arte e a educação foram os seus denunciadores e maiores críticos internamente. Nessa parceria perfeita, o pensamento artístico trouxe à educação a liberdade criativa e a ousadia de reimaginar outras possibilidades, e esta informou a Arte moderna, ainda encerrada sobre o seu próprio formalismo, de todo um domínio relacional latente, no mundo comum, um enorme campo de inspiração e interferência.

É da própria essência da prática artística a perseguição da liberdade e do pensamento divergente. O que começou como um movimento crítico e de repúdio das vanguardas modernistas pelo *statu quo* institucional alargado ao museu veio a transformar-se numa relação de amor-ódio amplificada pela arte contemporânea com constantes programas de sabotagem. Boris Groys sintetiza as próprias idiosincrasias desestabilizadoras da arte, absolutamente disruptivas e libertadoras, da seguinte forma:

*«In one of his treatises, Malevich writes about the difference between artists and physicians or engineers. If somebody becomes ill, they call a physician to regain their health. And if a machine is broken, an engineer is called to make it function again. But when it comes to artists, they are not interested in improvement and healing: the artist is interested in the image of illness and dysfunction. This does not mean that healing and repair are futile or should not be practiced. It only means that art has a different goal than social engineering. An illness does not allow a person to work, and a broken machine cannot function. In other words, both are failures from the standpoint of universal slavery. However, from the standpoint of art, both conditions manifest a sovereign rejection of this slavery. So, as Breton rightly says, here thought is at its freest and strongest.» (Groys, 2020)*

### 2.3. Viragem educacional e viragem curatorial

No dizer de Paul O’Neill e Mick Wilson:

*«Contemporary curating is marked by a turn to education. Educational formats, methods, programmes, models, terms, processes and procedures have become pervasive in the praxes of both curating and the production of contemporary art and in their attendant critical frameworks. This is not simply to propose that curatorial projects have increasingly adopted education as a theme; it is, rather, to assert that curating increasingly operates as an expanded educational praxis.»* (O’Neill & Wilson, 2010: 12)

Como vimos, a natureza «contra-hegemónica» das práticas artísticas obrigou inevitavelmente a uma revisão dos discursos expositivos e das possibilidades de mediação em torno ou a propósito deles. As fórmulas antigas tornavam-se obsoletas e insuficientes. Assim, o que normalmente se denomina como uma «viragem curatorial» (*Curatorial Turn*) veio no contexto de outras duas — a «viragem educacional» (*Educational Turn*, Irit Rogoff) e a «viragem experiencial» (*Experiential Turn*, Dorothea van Hantelmann<sup>56</sup>). Estas viragens têm em comum valorizarem um sistema democratizado, horizontal e relacional de construção do saber e priorizarem a experiência do público.

Em certa medida, toda a arte se concretiza no sujeito ou quando ativada pelo sujeito, e só existe nessa relação. Esta fusão da arte, da mediação e da curadoria instigou práticas interligadas e com fronteiras esbatidas: a educação enquanto laboratório de desenvolvimento artístico e uma arte focada no campo fértil de experimentação social, ambas as áreas profundamente interessadas na relação.

Também concorreram para a inspiração deste movimento as ações de intervenção da década de 60 do século passado que visavam revolucionar a prática educacional e museológica. A título de exemplo, a obra-movimento-manifesto *Free International University for Interdisciplinary Research* (FIU, Universidade Internacional Livre para pesquisa interdisciplinar), de Joseph Beuys, entre 1973 e 1988, partiu de um conceito apresentado pelo artista em 1972 sob o título *Freie Schule der Kreativität, Kommunikation und interdisziplinäres Gespräch* (Escola Livre da Criatividade, Comunicação e Conversação Interdisciplinar). Este propunha a fundação de uma forma

---

<sup>56</sup> A este respeito, cf. <https://walkerart.org/collections/publications/performativity/experiential-turn>.

alternativa de escola que propiciasse o livre acesso à educação e o intercâmbio interdisciplinar. A FIU permitiu que as pessoas se encontrassem em diferentes localizações na Europa, e Beuys via-a como um espaço livre sem um local fixo e uma rede flexível e auto-organizada, no centro da qual ele entendia a criatividade como uma *Freiheitswissenschaft* (ciência da liberdade) (ver figura 60 no anexo II).

A cisão ente a arte e a educação com as suas instituições de validação tradicionais (o museu e a escola) fez com que se procurasse encontrar novas metodologias para criar arte fora dessas estruturas, pondo em causa questões sobre autoria, exibição de exposições, participação do público e colaboração.

A *Educational Turn* (viragem educacional), termo usado pela primeira vez em 2008 por Irit Rogoff, é uma tendência artística/curatorial colaborativa baseada em pesquisa, mais interessada nos processos de «relação» do que na produção de objetos, que opera através de diferentes estruturas de forma híbrida, envolvendo métodos pedagógicos alternativos, práticas curatoriais e artísticas, para promover experiências participativas ou de ação comunitária. Esse movimento, que começou a verificar-se a partir da segunda metade da década de 90, remete para métodos pedagógicos alternativos que promovem a partilha de conhecimento. Mais centrada nos processos, relações, métodos e situações discursivas dentro e fora da exposição do que na produção de objetos, promove a democratização do acesso ao conhecimento e a transformação das posições do artista, do curador, da obra de arte e do espectador. Também questiona posições de autoria, curadoria, exposição e participação e colaboração e visa transformar as instituições de arte, como os museus, em plataformas educacionais. Este enfoque no «relacional» é enformado em 2009, quando Nicolas Bourriaud edita *Estética Relacional*, enquadrando o conceito que se vinha a verificar e de forma descentralizada, nomeadamente na América Latina.

Com a evolução dessas práticas surge uma corrente cada vez mais interessada não apenas na relação, mas na *ativação* do sujeito e na sua mobilização ante questões sociais, através da denúncia, da sensibilização para a ação em torno de causas. Um exemplo contemporâneo desse movimento é a Associação de Arte Útil, criada pela artista Tania Bruguera (Cuba, 1968)<sup>57</sup>, que se concentra numa *Arte Útil* que incide numa

---

<sup>57</sup> A este propósito, cf. <https://www.youtube.com/watch?v=jjW7lhvJ5ew>.

arte de intervenção sobre questões sociais concretas, que recentemente tem vindo a ser associada diretamente com ativismo (artivismo). Tal como descrito por Bruguera, «*useful art is about transforming people's lives, even on a small scale. It is art as activism and activism as art*» (ver figura 61 no anexo II).<sup>58</sup>

Afinal, de que serve ou como pode atuar a arte quando o mundo se dissolve? Estes artistas que atuam quer nas instâncias de validação como galerias, bienais de arte ou museus, quer noutros espaços menos convencionais ou públicos insurgem-se sobre questões abrangentes como desigualdade social, crises de refugiados, o colapso dos ecossistemas (artistas como Banksy ou Ai Wei Wei), ou questionam diretamente o sistema cultural e os museus sobre assuntos que ainda hoje merece reflexão, como os estereótipos, o papel das mulheres ou o sexismo (Guerrilla Girls), a descolonização do pensamento (*Decolonize This Place*), o financiamento cultural e o branqueamento (Nan Goldin). Em todos os casos é utilizada uma linguagem que interpela o sujeito e o convoca à ação visionando responsabilização e mudança radical (ver figura 62 no anexo II).

Esta insurreição, cada vez mais violenta, contra os fundamentos institucionais, nomeadamente dos museus, baseada em práticas colaborativas e ações de questionamento crítico, forçou os museus a repensar a sua definição, missões e *modus operandi*. Essa revolução reivindica a chamada «democracia» (e não «democratização») cultural que já se vinha a verificar no século XX, até recentemente (anos 2000), quando o conceito de curadoria educativa começou a ganhar lugar. Conclui-se assim que a possibilidade de participar numa experiência significativa em museus é relativamente recente e que as ideias se têm desenvolvido ao longo do século XX.

#### **2.4. Falar para quê, falar para quem?**

Poderíamos dizer que os profissionais que desenvolvem programas de educação e participação de públicos em museus (instituição que serve a sociedade) passaram, de forma transversal, a ser reconhecidos enquanto consultores valiosos pelo *expertise* que trazem às instituições, pelo seu papel questionador, pela proximidade com os públicos e pela sua flexibilidade para usar processos criativos inovadores simultaneamente

---

<sup>58</sup> Vídeo disponível em <https://www.tate.org.uk/art/art-social-change>.

atentos às mudanças e necessidades de uma sociedade em constante mutação. Gostaríamos de dizer que são veículos de convite à participação dos públicos e que colaboram com os departamentos internos, trabalhando lado a lado com curadores e investigadores, para transformar os museus, simultaneamente, em *fóruns* (espaços vivos de participação e cidadania cultural) e *arenas* (inseridos no centro da arena social, onde se reflete sobre as questões da atualidade com relevância). De facto:

«Como podem os museus, teatros e outras organizações culturais e artísticas cumprir um papel cívico, enfrentar a sua responsabilidade de se envolverem com as suas comunidades e encontrar diferentes formas de estarem totalmente inseridos no seu local? Comportar-se menos como “mosteiros” e mais como praças, um lugar a que todos têm acesso e todos são bem-vindos? Uma praça da cidade ou aldeia é o centro social para a comunidade, enraizada em um determinado lugar e também potencialmente um espaço de aprendizagem, debate e oportunidade. Para avançar nessa direção, os teatros precisam sair dos silos das artes: democratizar a forma como trabalham, como seus espaços são utilizados e como recebem as pessoas e saem para conhecê-las.» (Gardner, 2019)<sup>59</sup>

Infelizmente, esse envolvimento e compromisso nem sempre se verificam. Os museus são, muitas vezes, como diria Maria Vlachou,<sup>60</sup> citando E. Gurian, grandes e pesados cargueiros que avançam dolorosa e pesadamente, quase de forma

---

<sup>59</sup> Neste ensaio, Lyn Gardner remete para a reflexão feita pelo Batter Battersea Arts Centre e que resultou na reformulação da sua missão: «*The theatre still commissions and supports artists who make some of the UK's most radical theatre, but in recent years it has rethought its mission. It no longer focuses on creating the “future of theatre”—a laudable purpose, but not one of much interest to the many who doubt theatre is for them. Instead, it concentrates on inspiring and supporting people to take creative risks to shape their own and their communities' future, whether those people define themselves as artists or not*» (artigo *Rethinking the Purpose of British Arts Institutions*, disponível em <https://howlround.com/rethinking-purpose-british-arts-institutions>).

<sup>60</sup> Em conferência no International Symposium ICOM, em Praga, em 26 de agosto de 2021, a apresentação de Vlachou, intitulada *A distant park, an ocean liner and a truck with rocks: Museum visions and the much-desired change*, alude a uma citação de Elaine Gurian (1990): «*“Turning the ocean liner (even slowly)”, she wrote, “is a ponderous and an uncomfortable affair. [...] Change by itself is so uncomfortable that institutions don't do it voluntarily or for noble reasons alone. They change because they fear the consequences of not doing so.” At that time, in 1990, Elaine was asking for diversity in boards and staffs, shared leadership, a broadening of our collections, the adoption of explicit points of view, giving up anonymity and welcoming behaviours and interests that do not match our assumptions.*» De seguida, Vlachou enumera uma «lista de desejos» ou de características desejáveis para uma liderança em museus (diríamos nós, mais «curadora» — do significado original «cuidar» — não de objetos, mas de pessoas): um líder tem uma ideia clara de missão, escreve regras novas, procura formas de ser útil para a sua comunidade, conhece-a bem e sabe como mobilizá-la [acrescentamos: comunidades quer internas (as equipas), quer externas à organização (os públicos)]. Apresentação disponível em <http://musiconculturextra.blogspot.com/2021/08/a-distant-park-ocean-liner-and-truck.html>.

impercetível, na linha do horizonte, que confundem a ideia de estabilidade com imobilidade, sendo refratários à delegação do seu poder. Mas, se a mudança é dolorosa, não mudar é fatal, motivo pelo qual a mudança acaba por ser motivada pelo medo das consequências de não mudar.

Não surpreendentemente, remontando à história das práticas educativas experimentais e participativas, grande parte desses projetos decorre da hibridização e colaboração profissionais de diferentes áreas do conhecimento (educação e arte, *design*, filosofia, sociologia, ciência etc.). Estes aconteceram primeiro em estruturas mais flexíveis e laboratoriais, como bienais de arte, festivais ou estruturas independentes mais pequenas, projetos de arte com comunidades locais, e muito frequentemente no âmbito das artes performativas, cuja relação com os públicos é tradicionalmente mais próxima.

Resta ainda assinalar que, no caso português, a relevância associada à prática educativa em museus é feita de pequenos progressos, retrocessos, anacronismos e impasses. Se, por um lado, Bourriaud (e a estética relacional), François Matarasso (sobre arte participativa e comunitária), Jacques Rancière (e a emancipação do espectador), ou Claire Bishop (por uma museologia radical) e tantos outros pensadores são profusamente estudados na academia de museologia e parafraseados em conferências, por outro, a experimentação prática dos seus conceitos e estudos de caso tarda a chegar aos museus portugueses de forma relevante e arrojada, muito por resistência interna.

A título de exemplo, em 2019, foi publicado o livro-projeto intitulado *Uma breve história da Curadoria*,<sup>61</sup> editado pela dupla de artistas Sara & André, o qual encetou a ambiciosa tarefa de entrevistar a maioria dos curadores<sup>62</sup> a trabalhar continuamente em Portugal atualmente, em contexto formal e/ou institucional. Assim, esta publicação pode constituir um documento que espelha uma certa perceção da curadoria atual em Portugal e dos pressupostos segundo os quais é exercida. Trata-se de um questionário composto por sete perguntas<sup>63</sup> feitas a curadores de diversas formações académicas:

---

<sup>61</sup> Sara & André (2019), *Uma Breve História da Curadoria*, Ed. Sara & André e Sistema Solar Crl (Documenta), Lisboa.

<sup>62</sup> Assume-se que, no inquérito, está representada a maior parte dos curadores nacionais e não a sua totalidade.

<sup>63</sup> As perguntas feitas foram (por esta ordem, mas a numeração é nossa): 1. «Em que momento pensaste, ou como decidiste, enveredar por uma profissão próxima da arte?»; 2. «O que é para ti a curadoria?»; 3. «Fala-nos de um projeto que tenhas desenvolvido enquanto curador/a»; 4. «Já realizaste algum

95 entrevistas e três ensaios por dois críticos e uma produtora, além dos textos contextualizadores dos próprios artistas e um da galeria que promoveu a programação de exposições associadas ao projeto, num total de 100 contribuições.

A todos os curadores foram feitas as mesmas sete perguntas, uma delas basilar: «O que é para ti a curadoria?» Uma análise concertada às respostas a esta pergunta (ver quadros de indicadores de respostas nos anexos) revela que, das 95 respostas, apenas 18 (20%) mencionam a palavra «público(s)» (considerando aqui também 5 menções de expressões análogas como: «pessoas», «audiência», «visitante» ou «sociedade»). Uma análise a estas 18 menções demonstra que as podemos distinguir em três categorias: curadores que produzem conhecimento «PARA» públicos (nove); curadores que produzem conhecimento que proporciona relações «ENTRE» públicos, artistas e instituições (nove); e curadores que produzem conhecimento «COM» os públicos (apenas uma). Ademais, tanto os três ensaios incluídos no livro como os textos dos artistas-autores e o da galeria tampouco fazem referências a *públicos* (salvo uma menção solta a «serviço educativo», e ao curador como potencial «ativista»). Nas referências feitas à história da curadoria, não se menciona o universo da curadoria educativa, participação, arte relacional, curadoria colaborativas ou com públicos ou temas análogos.

Consideramos que o facto de a pergunta «o que é para ti a curadoria?» ter sido lançada por dois artistas pode ter sido um fator condicionante e influenciador, que justifica o ênfase dado em geral ao objeto de arte e ao papel dos artistas no processo curatorial, refletido nas seguintes respostas:

onde o objeto de estudo é o objeto artístico

---

ser mediador do artista

---

trazer artistas da invisibilidade

---

trabalho com e para artistas

---

uma viagem com artistas

---

o artista é o elemento mais importante do meu trabalho

Observa-se também uma noção difusa de público — ou é inexistente na equação ou é entendido como um conjunto de recetores passivos, alvo da produção intelectual.

---

objeto (leia-se obra) que pudesse ser apresentado numa exposição?»; 5. «Fala-nos de uma obra (de um artista ou grupos de artistas) na qual tenhas interferido, que tenha sido possibilitada por ti, ou que tenha surgido de um diálogo ou cumplicidade particular contigo»; 6. «Que exposição gostarias de ter sido tu a fazer?»; 7. « Que exposição gostarias de vir a fazer?».

Além disso, as respostas pouco refletem o que é a curadoria na ótica do recetor, ou seja, «para quem?», aspetos suscetíveis de interferir radicalmente no *modus operandi* e na missão. Numa recolha aleatória de indicadores recorrentes (quadros mais completos nos anexos), as respostas à perceção pessoal sobre definição de curadoria incidiram também na importância que a atividade tem para os inquiridos e na oportunidade e liberdade que lhes dá para se formularem discursos e investigações:

---

Construção de novos sentidos.

---

Metodologia de investigação.

---

Criação de discurso/discursividade.

---

Função de uma historiografia da arte do nosso tempo.

---

Uma via de desenvolver as minhas obsessões.

---

Um campo autoral que pode confundir-se com criação artística.

---

Advém do universo pessoal do curador e do diálogo com o artista e a sua obra.

---

Projeto de investigação, possibilidade de criar um discurso.

---

Exercício de resignificação autoral.

---

A formulação de um problema materializado em obras de arte.

---

Contar histórias através de um dispositivo.

---

Interpretar.

---

Liberdade de pensamento e de transmissão de ideias.

---

É um trabalho que me dá muito prazer.

Ou a definição enquanto profissão, descrita técnica ou institucionalmente:

---

Que dispõe obras de arte no espaço.

---

Curadoria como programação.

---

Levar a cabo projetos que requerem apresentação final sujeita a prazos e a limitações de espaço e orçamento.

---

Um processo coletivo, com artistas e equipas de trabalho.

---

Trabalho institucional.

---

Curar, tomar conta.

---

Produtor e gestor.

---

Montagem entre imagens.

Naturalmente, há vários tipos de museus, que estabelecem diferentes tipos de relações com os seus visitantes. A situação é preocupante quando não se cria relação alguma ou, noutros casos, quando esta está instituída na assunção idealizada do que esse grupo é, de que gosta, de que necessita e de como comunica tendo por base o que os profissionais dos museus e os seus pares são, de que gostam, de que necessitam e como comunicam.

Nesse contexto, Kaywin Feldman (diretor da National Gallery of Art, em Washington) escreve o interessante artigo em 2021, no rescaldo da pandemia, com o sugestivo título *It's time museum leaders stopped talking to themselves – and started*

*listening instead*».<sup>64</sup> Após mencionar como a comunicação por videoconferência o fez refletir sobre como estamos mais centrados na nossa imagem e no que iremos dizer a seguir a escutar o outro, e em evocar uma experiência pessoal recente em que, inadvertidamente e com as melhores intenções, ofereceu uma caixa de biscoitos a cada membro da equipa, não tendo reparado que a caixa dizia *Brownies* e *Let's get to work* (o *slogan* da confeitaria), o que gerou uma onda de contestação, refere, entre outras conclusões:

*«Moreover, an argument for listening and compassion is not an argument against curatorial expertise. [...] By listening to a range of voices, we can critically assess what we hear to better understand and shape what needs to come next. [...] At a recent workshop in which the National Gallery's leadership team was asked to describe our institution's future, someone commented that museums must become places that care about people as much as they care about things. In order to create such a future, I am adding empathy to my shortlist of essential leadership qualities, along with agility, bravery and commitment to values. »*

Se desejamos uma mediação disruptiva, agitadora, catalisadora e significativa com os públicos em museus, é necessário que essa revolução aconteça internamente primeiro, através de uma educação impulsionada pela arte e uma arte informada pela educação, como ocorreu noutros contextos, como vimos, há cerca de 60 anos.

As artes participativas, a arte comunitária ou a cocriação estão mapeadas internacionalmente e existem igualmente numerosos projetos culturais notáveis desse cariz em Portugal que partem, na maioria dos casos, de estruturas independentes, projetos de investigação ou festivais, e que já têm merecido atenção académica, embora lutem amiúde pela sua continuidade e financiamento. Contudo, as instituições museais portuguesas têm-se mostrado particularmente renitentes em conceder aos agentes educativos as condições e a confiança para abordagens mais experimentais, que têm a ingrata tarefa de questionar, antes de se produzir qualquer discurso: «para quem se está a falar?»

---

<sup>64</sup> Artigo disponível em [https://www.apollo-magazine.com/museum-leadership-empathy-kaywin-feldman/?fbclid=IwAR1S5z4\\_IWYa3Aai3-v66EEUhiXAuZPncwpYpMNMmgex4oRcMCd2MCOhIw](https://www.apollo-magazine.com/museum-leadership-empathy-kaywin-feldman/?fbclid=IwAR1S5z4_IWYa3Aai3-v66EEUhiXAuZPncwpYpMNMmgex4oRcMCd2MCOhIw).

## 2.5. A voz secreta do narrador

Organizar didaticamente o conhecimento e com ele construir uma narrativa é um sofisticado e poderoso exercício de poder. No que respeita ao museu, nos seus primórdios, esse poder foi exercido por um preponderante discurso espacial subliminar inerente ao próprio dispositivo, que Tony Bennett designaria de *Exhibitionary Complex* (1995),<sup>65</sup> ou «complexo expositivo» essencialmente visual (dioramas, panoramas, sistemas expositivos usados em exposições nacionais e internacionais), que refletia e evocava as ideias de Foucault<sup>66</sup> entre poder e conhecimento, e instrumentos de poder disciplinar, nomeadamente sobre o panóptico, um modelo arquitetónico autorregulatório e destinado a prisões e hospícios, onde os reclusos estariam sempre visíveis para os guardas, mas incapazes de saber se estavam a ser observados, o que alegadamente induziria mudanças nos presos, tornando-os mais submissos.

Bennett sugere que os visitantes dos museus públicos do século XIX (de pendor civilizatório) seriam sujeitos a internalizar «lições visuais de civismo» e a se autorregular e policiar, através da forma como a disposição do espaço expositivo mantinha o público numa tensão entre observar e ser observado (Bennett, 1995). O museu, ao contrário do asilo, da penitenciária ou do reformatório, procura «transformar o problema [da ordem] num problema de cultura», transformar o museu num instrumento de Estado-nação, conquistando corações e mentes, com o objetivo de persuadir o público: «*this was the rethoric power embodied in the exhibitionary complex — a power made manifest not in it's ability to inflict pain but by its ability to organize and co-ordinate an order of things and to produce a place for the people in relation to that power*» (Bennett, 1995: 67). Neste contexto, também Eilean Hooper-Greenhill (1992) refere o surgimento do Museu Disciplinar (*Disciplinary Museum*), os museus públicos de finais do século XVIII e século XIX, instituídos como um meio de «civilizar» as suas populações (Hooper-Greenhill, 1992).<sup>67</sup>

---

<sup>65</sup> A este propósito, cf. o capítulo 2 do seu livro *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics* (1995).

<sup>66</sup> Publicadas na obra *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (1975).

<sup>67</sup> Na obra *Museums and the Shaping of Knowledge* (1992), Hooper-Greenhill refere que o museu disciplinatório é o último de três modelos de mudanças epistémicas: as coleções do século XVI ou «gabinetes de curiosidades», estruturadas em torno da raridade e da novidade; no século XVI, organizadas segundo taxonomia; e, por fim, o museu disciplinar, no final dos séculos XVIII e XIX.

Robert Rydell (2006) alude ao *exhibitionary complex* para situar o caso concreto de George Brown Goode (1851-1896), um naturalista reconhecido e impulsionador da museologia, reputado pioneiro especialista de exposições da América e que trabalhou para uma rede emergente de feiras internacionais e museus concebidos com o objetivo de «promover o bem-estar mental e moral» das massas e a formação e civilização dos visitantes em «bons cidadãos» do recém-criado Estado Nacional. Apaixonado pela classificação, pelo ordenamento e pela taxonomia, Goode demonstrava a utilidade dos recursos animais para o progresso humano. Na sua opinião, ao contrário dos gabinetes de curiosidades, que dependiam da orientação de um guia, um sistema de legendas (que o visitante pudesse ler, copiar e memorizar) passaria a substituir o curador presencial pela voz oculta de um narrador, com a função de instruir e disciplinar os comportamentos dos visitantes, dotando-os da ilusão de controlar os conteúdos fornecidos, sem os questionar.

A sua visão progressista dos museus do futuro visava persuadir as massas do valor da civilização, assentando na ideia hierarquizada de uma evolução contínua (do selvagem à civilização). Por um lado, recorria à exibição da tecnologia e inovação da época, por outro, utilizava narrativas de pendor nacionalista e colonial, exibindo a antropometria, incluindo as alas de parques temáticos onde se recriava o ambiente colonial com pessoas nativas em exposição, enquadradas em estereótipos, apresentadas mais como espécimes do que como seres humanos. A natureza enciclopédica do dispositivo sublinhava uma conceção específica de civilização, o que na verdade seria uma construção ideológica disciplinatória altamente mediada, fruto das convenções do seu tempo.

O Professor Dr. Mário Chagas (Museu da República do Rio de Janeiro, museólogo, poeta e professor reconhecido internacionalmente) faria menção a Francis Taylor num texto publicado em 1938, em Londres, a respeito da função social dos museus: «[c]ada geração se viu (se vê), forçada a interpretar esse termo: Museu de acordo com as exigências sociais da época. A nossa época é especial, o papel dos museus na sociedade atual é incontornável, é preciso enfrentá-lo.»<sup>68</sup> E, de facto, foi necessário um movimento

---

<sup>68</sup> O Professor Dr. Mário Chagas foi conferencista convidado no II Encontro da Rede de Museus do Médio Tejo, que se realizou no Museu Municipal Carlos Reis em 9 de novembro de 2020. A conferência pode ser vista em <https://www.facebook.com/MMCarlosReis/videos/368265017725148> (1:03:10).

disruptivo, nomeadamente artístico, para descodificar o que *a voz oculta do narrador* destes dispositivos subliminarmente comunicava e como. Foi necessário criar interferência, sobrepondo mais vozes para a desestabilizar, o que envolveu rever os meios originais em que esse discurso foi criado.

A título de exemplo, Rydell (2006) evoca a obra *The Couple in a Cage*, uma *performance* em que os artistas Coco Fusco (Nova Iorque, 1960, de origem cubana) e Guillermo Gómez-Peña (Cidade do México, 1955) se «expuseram» dentro de uma jaula num museu de arte contemporânea, aludindo a esse legado colonial das exposições em museus numa encenação provocatória (ver figura 63 no anexo II).

Mas essa sabotagem de sentido tem sido explorada usando os mesmos meios subliminares, criando brechas de sentido. Na intervenção *Mining the museum*, em 1993, no Maryland Historical Society, o artista Fred Wilson selecionou e reorganizou peças do acervo de forma desafiadora por associar peças de uso quotidiano a objetos diretamente relacionados com a escravatura, produzidos na mesma altura. Elisabeth Ginsberg sintetiza da seguinte forma: «*The exhibition was successful in that it made visitors more historically conscious of the racism that is an integral part of American history. "Mining the Museum" worked because it was suggestive rather than didactic, provocative rather than moralizing*» (Ginsberg, 2012: 334) (ver figura 64 no anexo II).

Já Walid Raad,<sup>69</sup> através da criação de uma organização ou coletivo fictício chamado *Atlas Group*,<sup>70</sup> forja cuidadosamente a construção de testemunhos conspiratórios muito envolventes de acontecimentos relacionados com a guerra no Líbano. Porém, faz uso de pessoas imaginárias e provas de incidentes que nunca ocorreram, utilizando os mesmos instrumentos e processos que tradicionalmente atestam a veracidade dos dispositivos dentro do espaço museológico. Isto resulta numa intensa carga narrativa construída através de fotografias, vídeos, documentos, entre outros elementos, que, contudo, desafiam a estabilidade da crença que temos da infabilidade destes espaços. A disruptividade provocada por pequenas deslocações de sentido visa fender brechas que desestabilizam a estrutura institucional expondo esse «narrador oculto» (ver figura 65 no anexo II).

---

<sup>69</sup> Natural de Chbaniyeh, Líbano, 1967, vive e trabalha em Nova Iorque

<sup>70</sup> Cf. a página Web da organização em <https://www.theatlasgroup1989.org/>.

Estas estratégias disruptivas surgem em justaposição formulando, infiltrando, minando e questionando as instituições, as suas metodologias, o seu passado e, principalmente, a sua enorme responsabilidade para com o seu poder e os seus públicos. A esse respeito, a autora e museóloga Elaine Gurian remete o problema para um «conceito de justiça» em museus (*The Concept of Fairness*):

*«Fairness means (among other things) teaching the audience to adopt a skeptical approach to “knowledge” and to learn to ask for a second opinion. We owe no less to our visitors. [...] Let me state two of my own personal aspirations for fairness within the museum field: — All exhibitions and public programs should encourage viewers to evaluate, perhaps even with skepticism, the content presented in order to make use of it within their own personal frameworks. — All producers should overtly reveal their personal identities, backgrounds, and points of view and place them publicly for all to see. Let me go further. Exhibition creators have often written their label copy with an amalgam of centrist generalizations presented with a dispassionate authoritative voice. They prefer that conflicting ideas and contrary evidence remain the responsibility of others, such as college courses, scholarly journals, evening programs attended by few, and, occasionally, the exhibition catalogue. I believe that is unfair to the visitor.»*  
(Gurian, 2006: 12)

Estratégias para revelar «justiça» podem pendular desde a maximização da sua evidência até ao seu contrário, a sua antítese, e podemos sublinhar o sentimento de justiça pela exibição de um acontecimento injusto. Também podemos definir um conceito ironicamente, pela ironia (uma componente fortemente disruptiva na comunicação). Na realidade, não existe um exemplo de um audioguia que o faça literalmente (como diria Gurian, *«teaching the audience to adopt a skeptical approach to “knowledge” and to learn to ask for a second opinion»*); é fruto de um artigo de imprensa falsa.<sup>71</sup> Este seria o audioguia menos fiável do mundo, gerador da maior desconfiança e conseqüente reação (indignação) dos seus ouvintes. Por esse motivo, a «notícia» tratava da retirada de um audioguia cínico que insultava os visitantes, dava informação falsa, era desbocado e politicamente incorreto. O título do artigo é provocatório: *«El Prado retira una audioguía que insultaba a los visitantes por su*

---

<sup>71</sup> Artigo disponível em <http://www.elmundotoday.com/2016/08/el-prado-retira-una-audioguia-que-insultaba-a-los-visitantes-por-su-ignorancia/>.

*ignorância — "Ni sabes qué es eso ni te importa, estás aquí por el aire acondicionado", decía la locución». E continuava:*

*«"Hay que ser un putito inútil para no reconocer a la primera esta obra maestra de Goya, pero aquí estoy yo para decírtelo: esto es una obra de Goya, vamos a lo siguiente... ¿Será de Goya también? No te preocupes, no deduzcas nada, ya te lo digo yo", decía la grabación de la audioguía que han retirado esta misma semana del Museo del Prado. Diversos visitantes habían denunciado tratos vejatorios, insultos "y un tono en general poco didáctico y que busca provocar". [...] La locución del dispositivo, según ha podido saber la prensa, también daba pistas falsas a los visitantes y, ante algunas obras, se limitaba a decir "pintura al óleo con más gente antigua, muy similar a la anterior y muy rica en una simbología que no vas a entender, gordo". "Me llamó gordo asumiendo que todo el mundo que va a un museo está gordo, es una vergüenza", lamenta un visitante de 120 kilos. La audioguía en ocasiones también faltaba al respeto a las propias obras y en ocasiones y se refería a Las Meninas como "Las culonas de Puerto Rico" o, directamente, se desconectaba a sí misma y sintonizaba la Cadena SER.»*

Naturalmente, o artigo ironiza alguns *clichés* que se associam ao estilo de comunicação «sério» e ao ambiente assético do museu. Utiliza uma certa «suspensão da descrença»,<sup>72</sup> neste caso distópica, por introduzir uma modulação que não é usual na comunicação em museus. Os aparelhos de audioguia do artigo aparentavam terem sido *hackeados* com uma espécie de vírus com sentido de humor retorcido, e talvez por isso não funcionassem perfeitamente ou, antes, para aquilo que devem ser originalmente concebidos: para dar certezas e não provocar dúvidas, para situar o ouvinte ao invés de o questionar sobre o seu lugar no espaço.

Num segundo caso de uma notícia falsa, um audioguia tenta convencer o seu utilizador das vantagens de estar a ouvi-lo, enquanto escarnece dos outros visitantes que, ao contrário dele, não perceberão o que estão a ver (ironizando com o estereótipo de erudição associado à visita de museus e da assunção de ignorância dos públicos).

---

<sup>72</sup> *Suspension of disbelief*, a ideia de que um autor pode infundir interesse e uma aparência de verdade numa história, e de que o leitor ou espectador, para se envolver emocionalmente com a trama, suspende o julgamento sobre a implausibilidade da narrativa, assumindo-a momentaneamente como real. A este respeito, cf. o artigo <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803100544310;jsessionid=BEF930F84909BE5BF9C98A8D6760D23F>).

A parangona anuncia: «*Museum’s Audio Guide Informs Visitors How Much More They Getting Out Of Experience Than Others*»<sup>73</sup>. O aparelho faria as seguintes afirmações:

*«“Dali was heavily influenced by Freud’s The Interpretation Of Dreams and often wrote down his dreams in a notebook, a fact that those passing through this exhibit without an audio guide are woefully unaware of. [...] And if you look to your left, you will notice a number of attendees who are appreciating Yves Tanguy’s The Rapidity Of Sleep far less than you are. Their lack of a portable audio device—and therefore insight into the prominent political movements during the period or the importance of Andre Breton’s artist collective—renders them incapable of grasping the true brilliance behind Tanguy’s post-war output. [...] Sources added that the museum’s members received a special audio track that mentioned no art at all and instead provided wearers with an 80-minute continuous stream of praise.»*

Aprendemos deste caso que, quando falamos sobre voz narrativa e audioguias (a voz narrativa e suportes áudio), a modulação também é conteúdo, não apenas o texto. Neste caso, os aspetos disruptivos introduzidos foram características do discurso humano que, em geral, não se incluem na narração museal: a ironia, a dúvida, o sarcasmo, o humor negro, a interpelação. Além de sugerir a necessidade de os museus convidarem os visitantes a porem em causa a informação que lhes é dada e não aceitarem verdades absolutas, outra proposta de Gurian — visionando o papel cívico do museu, conceptualizando-o como um espaço aberto, de partilha de poder, onde convivem interculturalidades e diferentes conceções do mundo, e para uma vivência dialética desses espaços como *fóruns* — consiste em incorporar a palavra «e» (*and*) e *welcome* no seu discurso da seguinte forma:

*«We all know the meaning of “and” — it is a word that links things together. Yet in the arena of ideas, we consistently behave as if “and” means “or.” [...] However, for the museum field to go forward, we must do more than make political peace by linking words. We must believe in what we have written, namely that complex organizations must and should espouse the coexistence of more than one primary mission. That restatement should include attention to public service even when the results are potentially conflictive with other mission priorities. The intent of the task force was to promote real inclusion – the acceptance of multiple ideas and the sharing of power with*

---

<sup>73</sup> Artigo de notícia falsa no The Onion, disponível em: <https://www.theonion.com/museum-s-audio-guide-informs-visitors-how-much-more-the-1819577144>

*those who hold them – within the institutions and the professions that we love. [...] I believed then in equity in a context closer to the meaning of the word “welcome.” Welcome is, to my knowledge, not mentioned in Excellence and Equity. And mean it in the sense of the common synonyms for welcome: “accept, accept gladly, accost, admit, bid, welcome, embrace, entertain, flag, greet, hail, hug, meet, offer hospitality, receive, salute, show in, take in, tumble, usher in.” Welcome is a word of action.»*  
(Gurian, 2006: 14-17)

Hodiernamente, alguns museus acorrem a esse desafio e responsabilidade para tornarem a sua comunicação mais inclusiva. É o caso, já analisado, do Rijksmuseum, em Amsterdão, e da National Gallery da Dinamarca, em Copenhaga, pioneiros na exoneração desse legado, através de uma revisão das legendas e da alteração do nome de peças às quais, por altura da sua aquisição, foi conferido um título de acordo com as conceções da época, por exemplo com respeito a questões raciais ou de género.<sup>74</sup>

Para essa análise tem contribuído de forma imprescindível uma comunidade de profissionais de museus e de intervenientes no campo cultural cada vez mais diversa, com a sensibilidade capaz de descodificar conteúdos controversos (pensamento pós-colonial, feminista, etc.). A título de exemplo, a associação Museum Detox<sup>75</sup> é um caso de uma rede de colaboração britânica constituída por trabalhadores de museus, galerias, bibliotecas e do sector do património de origem não-europeia (ou não exclusivamente), e que se dedica a promover a inclusão e a diversidade cultural, étnica e racial e ao empoderamento dos profissionais desse campo.

Logicamente, estes conceitos devem ser sempre levados em conta quando se concebe uma linha de comunicação em museus, em particular o audioguia, que literalmente vocaliza a instituição. Até que ponto a voz da instituição soará mais alto do que o pensamento do seu ouvinte? Até que ponto confrangerá qualquer outro discurso que se sobreponha, como criar estratégias de «autossabotagem», para evitar que esse instrumento de comunicação se torne num veículo ideológico de um programa fechado a diferentes interpretações?

Mas, no domínio da modulação, muito se poderia acrescentar sobre que inclui vocalizar. Existem poucos audioguias em se declama ou canta, por exemplo. É o caso do

---

<sup>74</sup> A este respeito, cf. o artigo <http://canadianart.ca/features/offensive-terminology-in-artwork-titles/>.

<sup>75</sup> A página deste coletivo de profissionais de museus encontra-se em <https://www.museumdetox.org/>.

projeto de mediação *O Poder da Palavra*,<sup>76</sup> da Fundação Calouste Gulbenkian, no âmbito do qual se fez uma nova abordagem à secção de Arte Islâmica da coleção, propondo incluir novas perspetivas.<sup>77</sup> Trata-se de um projeto colaborativo que reúne um grupo abrangente de pessoas em torno do estudo da Arte do Livro e de outros objetos da coleção do Médio Oriente, membros da comunidade local, colaboradores da equipa de curadores e do Serviço Educativo e investigadores, convidando-se, para tal, pessoas da comunidade. O projeto está desdobrado em vários capítulos, sempre associados a uma reflexão sobre objetos da coleção de uma perspetiva intercultural e atual. O projeto conta com vários registos áudio (*online* e disponíveis na exposição), *podcast*, áudios de leitura de inscrições em árabe na língua original, récitas, canto e declamação em torno das inscrições nos objetos:

- *O Poder da Palavra I/Peregrinação/Hajj*: um grupo de falantes de árabe residentes em Lisboa (artistas, estudantes, professores, tradutores, académicos religiosos e ateus) reuniu-se para decifrar e ler algumas das inscrições presentes nas obras da galeria do Médio Oriente, na sua maioria religiosas;<sup>78</sup>
- *O Poder da Palavra II/Da Índia à Europa, a viagem das fábulas de Bidpay*: o grupo de trabalho explora um conto redescoberto;<sup>79</sup>
- *O Poder da Palavra III/Mulheres: navegando entre a presença e a ausência*: um grupo de mulheres percorre a Galeria do Oriente Islâmico do Museu com uma pergunta: onde estão as mulheres nesta galeria e sob que formas aqui existem?<sup>80</sup>
- *O Poder da Palavra IV/Sabedoria Divina: O Caminho dos Sufis. Peças Sonoras*: a quarta edição do projeto *O Poder da Palavra* propõe uma intervenção expositiva na galeria do Oriente Islâmico sobre Sufismo, a

---

<sup>76</sup> Ver a secção «Peças sonoras do projeto», disponível em <https://gulbenkian.pt/museu/poder-da-palavra-iv-pecas-sonoras/>.

<sup>77</sup> Cf. uma interessante conversa entre Jessica Hallett, curadora da secção de arte islâmica da FCG e envolvida neste projeto, e Sussan Babaie, que leciona sobre arte iraniana e artes islâmicas no The Courtauld, Universidade de Londres, no sítio Web da Acesso Cultura, disponível em <https://acessocultura.org/the-activist-museum-hallett-babaie/>.

<sup>78</sup> Capítulo I disponível em <https://gulbenkian.pt/museu/o-poder-das-palavras/o-poder-da-palavra-peregrinacao-hajj/>.

<sup>79</sup> Capítulo II disponível em <https://gulbenkian.pt/museu/artigos/da-india-a-europa-a-viagem-das-fabulas-de-bidpay/>.

<sup>80</sup> Capítulo III (com *podcast*) disponível em <https://gulbenkian.pt/museu/o-poder-da-palavra-iii/>.

mística islâmica com peças sonoras produzidas para o efeito disponíveis também *online*.<sup>81</sup> Estas incluem a leitura do preâmbulo de um livro na forma de poema, ou de um versículo do Alcorão, ou a criação de uma peça sonora original pelo músico Baltazar Molina, inspirada nos padrões de veludo de uma seda vermelha. Instrumentos: *Douf* (tambor de moldura), flauta de bambu, *Saz*, voz.

A modulação expressiva do discurso e da voz oferece inúmeras possibilidades, subestimadas na conceção de audioguias. Cantar, sussurrar, murmurar, gritar, rir, declamar, recordar ou som de passos como se o locutor estivesse presente são algumas possibilidades que fazem parte da oralidade e são sobejamente usadas no universo da encenação de textos teatrais, nos audiolivros, na publicidade, entre outros. A sua inexistência na comunicação em museus pode estar relacionada com a existência de receio da sua autoridade e uma certa imposição do «velho narrador» oculto.

## 2.6. Propostas para uma «nova museologia»

Embora não se pretenda fazer uma genealogia da evolução do campo dos estudos de museus nesta dissertação, gostaríamos de apontar alguns momentos que nos irão servir de referência para o enquadramento de novas práticas de comunicação (nomeadamente na conceção de objetos sonoros) e de como estas se concretizam nas estratégias de disrupção que se examinam ao longo deste trabalho.

A primeira trata do importante reconhecimento de uma charneira que separa duas conceções antagónicas de museu, a rejeição de um e a adoção de outro: a de um «velho» museu, transposto para um «novo» museu, conforme vem sendo desenvolvido desde a publicação de *The New Museology* (1989), de Peter Vergo. De acordo com o autor, o museu «velho» era «*[t]oo much about museum methods, and too little about the purposes of museums*» (1989: 3).<sup>82</sup>

O «novo museu» passou a autoquestionar-se, a refletir no seu propósito, na sua missão. E, nessa reflexão, concluiu-se que precisava de passar de ser «sobre algo» para passar a ser «para alguém» — *From Being about Something to Being for Somebody*,

---

<sup>81</sup> Capítulo IV, com as peças sonoras, disponível em <https://gulbenkian.pt/museu/poder-da-palavra-iv-pecas-sonoras/>.

<sup>82</sup> Cf. MASON, Rihannon (2006), «Cultural Theory and Museum Studies», in MACDONALD, Sharon, *A Companion to Museum Studies*, Ed. Blackwell Publishing Ltd, Oxford.

Stephen Weil's (1999). E Sharon Macdonald se refere-se à Nova Museologia como: *“By contrast, the “new museology” was more theoretical and humanistic.”* (Macdonald, 2006: 2)

O conceito de novo museu está também associado a um estado de elevada insatisfação e de reavaliação da chamada velha museologia. Foi um movimento «autofágico» e, embora se tenha procurado conceber formas alternativas de ser museu (como a ecomuseologia e a museologia comunitária ou mais recentemente a museologia-espetáculo), independentemente do formato, foram os seus fundamentos que foram irremediavelmente questionados, expondo assim o museu ao seu escrutínio: a reavaliação ontológica do papel dos museus numa sociedade que, também ela, sofreu mutações radicais<sup>83</sup> na forma como se percebe e no que deve exigir das suas instituições. Podemos assim inferir que implicou uma radical deslocação de foco da sua missão (para quê?) e do seu enfoque, prioridade (para quem?).

Sabemos que dessa mudança de paradigma não decorreu uma demolição maciça de todos os museus antigos do mundo para se construírem novos no lugar, nem na exoneração das suas coleções. Na verdade, de acordo com a historiadora de arte britânica Claire Bishop (2013) sobre a museologia radical (ou o que é o contemporâneo nos museus de arte contemporânea), através do conceito «contemporaneidade dialética», a autora afirma que todos os tempos estão presentes em cada objeto histórico, e que, em vez de questionar sobre o período ou o estilo, a investigação deveria incidir sobre qual a razão do seu aparecimento em determinado tempo.<sup>84</sup> O contemporâneo não é, assim, uma periodização ou um discurso, mas um método e uma

---

<sup>83</sup> A título de exemplo, de acordo com os dados do Departamento do Tesouro Norte Americano (<https://home.treasury.gov/news/featured-stories/racial-inequality-in-the-united-states>), a desigualdade racial nos EUA continua a ser de uma enorme disparidade e manifesta-se em inúmeros setores da esfera social. Não obstante, a sociedade de hoje em geral considera o momento histórico da segregação racial de forma muito diferente da sociedade da sua época. Pese embora o problema persista (complexidade de ordem sistémica), observa-se uma mudança radical na forma como a sociedade o percebe e um desejo latente da sua irradicação por uma nova percepção de sobrevivência, ou de que daí depende a evolução socioeconómica do país como um todo.

<sup>84</sup> Esta ideia relaciona-se com o pensamento sobre anacronismo de Georges Didi Huberman. Estudioso do método do pensamento de Aby Warburg (sobre o qual aprofundaremos mais à frente), Didi Huberman pensa as obras de arte como «nós temporais», «*temporal knots*» (p. 20), uma mistura de passado e presente que revelam o que persiste e sobrevive de períodos passados. De acordo com Bishop, portanto, a contemporaneidade dialética, «*in each historical object, all times encounter one another, collide or base themselves plastically on one another, bifurcate or even became entangled with each other*» (2013, p. 20).

prática que pode ser aplicado a qualquer tempo histórico:<sup>85</sup> «*the contemporary becomes less a question of periodization or discourse than a method or practice, potentially applicable to all historical periods*» (Bishop, 2013: 59).

Nessa ordem de ideias, a autora inclusivamente entende que os museus com coleções históricas contêm maiores possibilidades laboratoriais e de estudo para a contemporaneidade dialética:

«*My argument is that museums with a historical collection have become the most fruitful testing ground for a non-presentist, multi-temporal contemporaneity. This is a direct contrast to the commonplace assumption that the privileged site of contemporary art is the globalized biennial.*» (Bishop, 2013: 23)

A abordagem dialética consubstancia-se num menor interesse por uma interpretação histórica linear das suas coleções, incidindo, antes, em estabelecer relações alternativas, e passa a mencionar exemplos de museus que repensaram a coleção em relação com questões políticas e sociais, bem como traumas nacionais.

Para o museu atuar como um agente histórico ativo e local de reflexão crítica, precisa pensar a contemporaneidade dialética como uma prática museológica e como um método de historiografia da arte. Neste museu, o espectador já não se encontra imerso apenas numa aura contemplativa fetichizada dos objetos, mas torna-se consciente de que lhe estão a ser feitas perguntas com as quais pode argumentar, através de um dispositivo que sobrepõe às obras de arte material documental, cópias e reconstruções. Ainda como refere Bishop: «*Museums are a collective expression of what we consider important in culture, and offer a space to reflect and debate our values; without reflection, there can be no movement forward*» (2013: 61).

A *desfetichização* da museografia e o seu questionamento foram possibilitados por uma crescente participação cultural feita por uma amostra cada vez mais diversa de pessoas, que incorreu na descodificação de aspetos tradicionais de representação

---

<sup>85</sup> Um exemplo de uma experiência recente desse exercício dialético anacrónico em Portugal foi posto em curso pelo museu Gulbenkian na exposição *Linhas do Tempo — As Coleções Gulbenkian*. Patente de junho de 2016 a janeiro de 2017, a exposição comemorativa dos 60 anos da Fundação estabelecia relações entre peças da coleção de arte moderna e antiga, em convivência no mesmo espaço, com a curadoria de Penelope Curtis, João Carvalho Dias e Patrícia Rosas Prior. Sobre este exercício, Curtis refere: «[h]á muitas maneiras de ser moderno, o tempo é muito mais elástico do que aquilo que a cronologia faz parecer» (disponível em <https://gulbenkian.pt/dacosta/exhibitions/linhas-do-tempo-as-colecoes-gulbenkian-caminhos-contemporaneos/>).

museográfica até então encriptados e que urgia reconhecer e transformar. O repúdio por um sentimento de vigilância e a exigência por um espaço de representação e a inclusão de diferentes perspectivas da mesma história atentavam novos modos de fazer (como mencionado no início do subtema), bem como o reconhecimento da natureza política dos museus, que conduziu a uma maior atenção à relação entre governo, museus, política cultural, questões influenciadas pela obra do filósofo e historiador francês Michel Foucault, no que respeita à formatação institucional e vigilância social.

Essa mudança de foco trouxe também um conjunto de outras problemáticas (e responsabilidades) relacionadas com o papel do museu enquanto agente de justiça, solidariedade e mudança social, como políticas laborais, acessibilidades, origem do financiamento, etc.

Um outro aspeto relacionado que salientamos da nova museologia é a curadoria do desconforto, de tema sensível e de património traumático. Antes de mais, por questionar a própria ideia de «património» até então considerado conceito unânime:

*«We do not see museums or heritage initiatives as some kind of panacea, nor do we understand heritage as a necessarily positive phenomenon. Heritage, as we know, can take deeply conservative forms and may be a divisive force that contributes to intolerance and conflict (Bevan 2006; Silverman 2011). Understood as the active presence of the past in the present, however, heritage is a simple fact: an inheritance that has the power to shape individuals' and societies' current predispositions and their visions of the future—for good or ill. Thus, our interest here is to explore the problematics as well as the potentials, the politics as well as the possibilities, in the relationship between heritage and development.» (Basu e Modest, 2011: 1-2)*

Também se questiona o que é e se o modelo económico ocidental de desenvolvimento é o único possível e que papel têm a tradição e o património nessa equação (um equilíbrio entre preservação e mudança). Portanto, a ideia de património tem elasticidade temporal (não nos fala apenas do passado), varia de acordo com diferentes sistemas de conhecimento e de acordo com a relação que determinada comunidade tem com ele especificadamente (ver figura 66 no anexo II).

Por fim, no que respeita à mediação de uma nova museologia, tem-se sugerido ao longo deste texto que se considere a *disruptividade* não tanto como conceito, mas enquanto metodologia associada ao pensamento divergente. Trata-se de uma abordagem não linear, um estímulo à criação de conexões e, por esse motivo, aberto a

ideias ainda por descobrir. É também um sistema que dignifica o visitante por estimulá-lo a fazer uma leitura interlinear, não fornecendo uma interpretação *prêt a porter* única e, por isso, redutora. Antes, por estimular, desafiar, e até desestabilizar, é uma estratégia dinâmica que visa propor dissonâncias cognitivas para onde confluem impressões por vezes antagônicas, e que têm como objetivo exercitar o questionamento e a empatia (intelectual e emocional), abrindo um espaço criativo simultaneamente em dialética com o mundo exterior. Neste, através da imaginação, é possível reinventar e ensaiar realidades alternativas partilhadas ou comuns, transformando públicos em comunidades e comunidades em públicos.

### 2.7. Isto não é uma visita guiada

Regressando à visita guiada descrita no início deste capítulo, reconhece-se não apenas a insustentabilidade dessa metodologia de mediação, mas uma busca por formatos mais inovadores e alinhados com alguns dos mais variados aspetos de uma mediação mais significativa, inclusiva, pensada enquanto atividade crítica, envolvente e alinhada com a contemporaneidade e sobre a qual se discorreu ao longo deste capítulo. Um termo que se tem tornado comum é a chamada «*museum fatigue*»:

*«Museum fatigue is the term for when museum guests get overwhelmed with information and are no longer able to take in facts. It is a struggle that many museums will be familiar with, especially when it comes to tours. One way of combating this is to make tours interactive and fun to help keep visitors engaged.»<sup>86</sup>*

Prova disso foi uma insistência na reinvenção deste formato em particular, ou seja, a busca por formas alternativas e mais focadas nos públicos no contexto de uma visita presencial acompanhada. Inicialmente também questionávamos o alinhamento deste meio comunicacional em contraponto com o audioguia: consistirá numa «evolução da visita guiada»? No que respeita às visitas guiadas aqui em enfoque, citamos vários exemplos dessas (novas) propostas.

O departamento de mediação do Centro de Arte Dos de Mayo (CA2M, em Mostoles, Madrid) propôs uma experiência de mediação psicanalítica para a exposição

---

<sup>86</sup> Nota no artigo do Museum Next *Overcoming Museum fatigue with Detour Guides* disponível em: <https://www.museumnext.com/article/overcoming-museum-fatigue-with-detour-guides/>.

*Punto Muerto* (patente de 28 de outubro de 2011 a 26 de fevereiro de 2012),<sup>87</sup> a primeira exposição individual em Espanha do artista conceptual alemão Gregor Schneider (Mönchengladbach, 1969). Tratava-se de uma mostra da sua extensa produção através de inúmeras fotografias e vídeos e, ao mesmo tempo, a exposição apresentava uma impressionante e labiríntica instalação construída especificamente para o Centro, que o visitante poderia percorrer. À entrada, um assistente entregava um termo de responsabilidade para assinar, assegurava-se de algumas condições de saúde do visitante (que poderiam inviabilizar a visita) e certificava-se de que os visitantes entravam sozinhos. No interior, encontrava-se um túnel que, através de escadas ou passagens, conduzia a várias câmaras e quartos, alguns climatizados, que replicavam o ambiente interior de uma casa emparedada abandonada, outras câmaras frigoríficas e contentores, resquícios de um ambiente industrial (semelhante ao quarteirão do bairro fabril abandonado onde vive o artista). Os elementos eram escassos e o ambiente era claustrofóbico. A iluminação — fraca nos túneis de passagem, mas branca e ofuscante nas câmaras e sempre artificial, mesmo quando simulava a luz natural — impossibilitava a orientação temporal ou espacial, pelo que, ao longo do caminho, estavam assinaladas saídas de emergência. O visitante entrava e saía da gigantesca tumba-labirinto que serpenteava o interior do CA2M, percorrendo centenas de metros dentro do edifício, sem pisar o chão do centro cultural (ver figura 67 no anexo II).

A visita orientada seria impossível naquele estranho universo, concebido para ser percorrido a sós, de forma que a ação de mediação consistiu numa conversa, num sofá, após a visita. Para nossa consternação inicial (porque queríamos ouvir, saber, para compreender aquela experiência), o mediador evitou falar sobre a obra, apenas nos questionou sobre o que sentimos na experiência: «o que sentiu? Como se sentiu? Quanto tempo calcula que passou lá dentro? Sabe quantos quilómetros percorreu?», etc. A dado momento, desistimos de fazer perguntas porque percebemos que tínhamos as respostas; precisávamos do tempo de escuta e do pretexto para as formular. Ao longo da conversa, o mediador começava a dar algum conteúdo de contexto a algumas perguntas nossas, mas apenas no final do encontro.

---

<sup>87</sup> Página da exposição em <https://ca2m.org/en/exhibitions/gregor-schneider>.

Associamos esta experiência ao *leitmotif* da mediação da Documenta 13 (junho de 2012) em Kassel, com a curadoria educativa de Carolyn Christov-Bakargiev, cujo tema na sua afirmação de ignorância como ponto de partida — «*I come with what I don't know*» (eu venho com o que não sei)<sup>88</sup> — remonta às preposições construtivistas para uma educação que valoriza o indivíduo pela contribuição do que traz e sabe, simultaneamente na assunção de desconhecimento, detentor de conteúdo.

Adicionalmente, vários movimentos vêm contrariando a abordagem clássica e formal das visitas orientadas, tornando-as ora mais lúdicas ora mais reflexivas, mas sempre mais dinâmicas e participativas, de formas mais ou menos radicais, e movimentos de arte educadores e mediadores de outras áreas do conhecimento que as desenvolve.

No artigo com o título *Museum Tours for People Who Don't Like Museum Tours — A spate of innovative tours aim to make museum visits more fun, and less dutiful*, Elaine Glusac (2018) descreve a experiência de uma das visitas da empresa *Museum Hack*,<sup>89</sup> especializada em visitas orientadas inovadoras. O jornal *The New York Times* publicava as visitas orientadas pouco convencionais do grupo Museum Hack no Metropolitan Museum of Art, em Nova Iorque, desenhadas para desafiar as convenções do que se considera uma visita orientada. Repleta de referências à cultura *pop*, tratava-se de uma abordagem com humor, que estabelecia ligações mais empáticas e imediatas com o grupo:

*«She led the way to American folk art whirligigs, a fake Caravaggio and the arsenic-laced green paint favored by Vincent van Gogh. She passed out candy to keep spirits from flagging, discussed Beyoncé's references in video and photography to the Yoruba goddess Osun in the African gallery, and photographed the group posing as the characters in Georges Seurat's "A Sunday on La Grande Jatte" in front of the pointillist masterpiece. "If you were expecting to stroke your chin and consider the brush strokes of the great masters," she said, stroking her chin, and breaking out into laughter, "this is not that tour.»» (Glusac, 2018)*

Em seguida, o artigo menciona outros museus e outras empresas externas que oferecem visitas não normativas (ver figura 68 no anexo II).

---

<sup>88</sup> FRIMER, Denise (2011). «Pedagogical Paradigms: Documenta's Reinvention by Denise Frimer», in *Stendhal Gallery Online Archive* (disponível em <http://stendhalgallery.com/?p=5785>).

<sup>89</sup> Sítio Web da empresa/coletivo criativo disponível em <https://museumhack.com/>.

Outro movimento digno de menção que contraria a estrutura rígida dos museus perante o seu potencial de educação não formal através da experiência de participação que oferece é o *Ni Arte Ni Educación* (de outubro de 2015 a janeiro de 2016). Tratava-se de um projeto expositivo participativo e um programa de atividades — e, por isso, dependente de ativação por parte dos públicos —, promovido pelo Matadero Madrid, organizado pelo Grupo de investigación de Educación Disruptiva (GED), criado em 2013 e coordenado pelo coletivo Pedagogías Invisibles, com o objetivo de gerar um espaço de reflexão sobre a importância da educação na construção do social. Ser «uma experiência na qual o pedagógico é a coluna vertebral do artístico»<sup>90</sup> foi o mote das propostas deste projeto fluido, um complexo integrante de arte, produção de pensamento, textos, manifestos, ativismos propostos como oportunidades de participação através de uma programação de públicos.<sup>91</sup> Através dele, os visitantes puderam experimentar vários projetos críticos, provocadores e lúdicos, todos eles desenvolvidos com estratégias artísticas e com um objetivo pedagógico (ver figura 69 no anexo II).

Já mencionámos na presente dissertação quão importante e incontornável é o desconforto na museologia e na mediação contemporâneas, tese que podemos identificar no trabalho de Alice Procter (historiadora de arte, escritora e educadora em museus) no projeto com o tema *Uncomfortable Art Tours (Uncomfortable Art Tours are exactly what they sound like)*.<sup>92</sup>

Estas visitas — que atualmente decorrem em seis espaços, a saber na the National Gallery, National Portrait Gallery, British Museum, Victoria and Albert Museum, Tate Britain and the Queen's House e National Maritime Museum — são «desconfortáveis» enquanto exercícios radicais de reenquadramento histórico e de denúncia a respeito do branqueamento que algumas instituições culturais fazem do passado imperialista e colonial, perspetivas ocultas e sombrias na origem das coleções ou desconstrução da ideia de «monumento» em torno de algumas figuras representadas.<sup>93</sup> A plataforma de Alice Procter inclui algum *merchandising*

---

<sup>90</sup> Textos associados disponíveis no sítio Web do projeto em [www.niarteneducacion.com/](http://www.niarteneducacion.com/).

<sup>91</sup> Página da exposição disponível em <https://www.mataderomadrid.org/programacion/exposicion-ni-arte-ni-educacion>.

<sup>92</sup> Página do projeto The Exhibitionist, de Alice Procter disponível em <https://www.theexhibitionist.org/>.

<sup>93</sup> Mais detalhes sobre o trabalho da historiadora no artigo disponível em <https://www.ft.com/content/e335fe1a-75b7-11ea-90ce-5fb6c07a27f2>.

provocatório, um *podcast*, uma biblioteca de projetos análogos e uma *press release* consultável (ver figuras 70 e 71 no anexo II).

A Detour Guides<sup>94</sup> (*Detour*, palavra derivada de *tour*, visita, significa *desvio*) é composta por uma equipa de criativos no The Nieuwe Institute, em Roterdão. Em vez de ser pedido aos mediadores que memorizassem um roteiro ou discurso pedagógico, foi contratado um conjunto de criativos para desconstruir as visitas tradicionais ao museu, com a liberdade e flexibilidade para conceberem experiências inesperadas, que podem incluir um desvio às casas de banho do museu, ou fazer notas de protesto como pretexto para discutir o papel da arte na mudança social. Alguns desses criativos são DJ, *designers* gráficos, arquitetos, contadores de histórias ou artistas. O processo começa com uma sessão de *brainstorming* e as ideias são filtradas e refinadas para criar uma experiência que possa ser executada no espaço museológico.<sup>95</sup> É digno de nota que muitos departamentos educativos também trabalham com colaboradores interdisciplinares. Um ponto de charneira que faz deste caso especial é a aparente confiança que a instituição deposita nestes profissionais, por lhes fornecer a informação de que necessitam e permitindo-lhes a flexibilidade para criar uma experiência diferenciada.

O comportamento e as coreografias dos corpos dos visitantes no espaço expositivo são o mote para a criação de uma série de desenhos intitulada *The museum Score*, do artista Aldo Giannotti<sup>96</sup> e de um programa de mediação no Mumok (Museum Moderner Kunst Wien, Viena) em torno desse trabalho. Este projeto era ativado em atividades integradas no Lange Nacht der Museen im mumok (Noite Longa no Museu),<sup>97</sup> um programa de atividades noite fora, um projeto de Aldo Giannotti e do departamento de educação artística do mumok, Tina Schelle e Jörg Wolfert.

Junto com as atividades acompanhadas, este museu austríaco também produziu o conjunto *Performing the Museum — 34 instruction cards to engage with the museum*, que consiste num baralho de 34 cartas com os desenhos do artista (que também pode

---

<sup>94</sup> Documentário produzido pelo Museum Next «*Disrupting the museum with the Detour Guides*» disponível em <https://vimeo.com/723127779/659b360f4d>.

<sup>95</sup> Artigo com pequeno *clip* de uma visita pela *Detour Guide* disponível em: <https://www.museumnext.com/article/overcoming-museum-fatigue-with-detour-guides/>.

<sup>96</sup> Página oficial do artista disponível em: <http://www.aldogiannotti.com/>.

<sup>97</sup> Programa do evento Noite Longa no Museu, que inclui as atividades do The Museum Score, de Aldo Giannotti, disponível em <https://www.mumok.at/en/events/orf-lange-nacht-der-museen-2021>.

ser adquirido no museu). Nelas são propostas aos visitantes, através de instruções e ilustrações minimalistas, diferentes experiências e perspetivas, ao sugerirem posições na galeria, formas alternativas de estar no espaço, de interagir com ele, de experimentar, e de como interagir com as obras de arte e outros visitantes. O objetivo desta proposta artística de Giannotti é inspirar o visitante/utilizador a olhar para o que vê no museu com outros olhos, ou de forma mais prolongada, ou até mais lúdica. Os desenhos são leves e bem-humorados, e fornecem pretexto para reflexão e para uma fruição diferente das obras e novas maneiras de envolvimento com o espaço museológico.

O *slogan* de convite à participação diz: «Vá em frente e experimente! A sua experiência com as exposições no mumok e noutros museus de todo o mundo nunca mais será a mesma» (ver figura 72 no anexo II).<sup>98</sup> De acordo com o artista:

«O “The Museum Score” reimagina a experiência museológica com as suas convenções sociais inerentes e configurações de comportamento. O trabalho aborda a relação entre as regras de uma instituição e a forma como são comunicadas e percebidas. A nossa compreensão da segurança e dos regulamentos é desafiada enquanto nos é oferecido um convite para a exploração.»

O projeto educativo deriva ainda num projeto coreográfico intitulado *The Score*<sup>99</sup>, que questiona que tipos de movimentos queremos empreender como sociedade, e como podemos esculpir laços sociais e formas alternativas de encontros (ver figura 73 no anexo II).

O projeto *The Score* (A Partitura) consiste num encontro entre o movimento e as artes visuais. De forma análoga ao *The Museum Score*, a coreografia em *The Score* desenvolve-se através de instruções e marcações que, desta feita, são projetadas no chão e fornecem orientações momentâneas aos *performers* sobre como agir dentro da peça. Muito próprios da imagética de Giannotti, os desenhos são minimalistas, em preto-e-branco, e criam uma partitura coreográfica e um guia de movimento. O projeto foi codesenvolvido com Karin Pauer (da companhia de *performance* Liquid Loft), e

---

<sup>98</sup> Sobre o *set* de desenhos para experimentar no museu à venda no Mumok, consultar <https://www.mumok.at/en/blog/performing-museum-34-instruction-cards-engage-museum>

<sup>99</sup> Coreografia e mais informações disponíveis em <http://www.aldogiannotti.com/the-score/>.

desenha um campo artístico e social de experimentação entre arte e coreografia. Em suma, estes foram escassos exemplos de reinvenção da «visita guiada».

E voltamos à pergunta: podemos afirmar que o audioguia consiste numa evolução da visita orientada? No aspeto tecnológico ou conceptual? Após uma análise das práticas educativas atuais, podemos concluir que são os aspetos conceptuais e de abordagem que estão a fazer a diferença. O convite à participação tem sido indubitavelmente um empreendimento comum e com grande receptividade. A questão não será se os públicos vêm ou não; será antes se estamos a fazer as perguntas certas, se realmente queremos escutar as respostas e incorporá-las (ver figura 74 no anexo II).

## Capítulo 3

### 3.1. Disruptividade enquanto ideia

Escrever a palavra «disruptividade» gera um erro produzido pelo corretor ortográfico automático. Trata-se de uma palavra adaptada entre idiomas, de significado instável e relutante e com aplicações interdisciplinares em áreas como a física ou a genética. Assinala-se aqui a polissemia da palavra consoante a sua aplicação, mas, para esta análise, interessar-nos-á apenas o sentido que lhe daremos de seguida.

De acordo com o *Grande Dicionário da Língua Portuguesa*, de José Pedro Machado, este adjetivo tem as aceções de «algo que rompe», «relativo à carga elétrica súbita que provoca o desaparecimento da maior parte da energia acumulada». Nele se menciona também que o termo é um anglicismo derivado das palavras inglesas *disruption* e *disruptive*, traduzidas, respetivamente, por «desordem, agitação» e «desordeiro, agitado, turbulento».

Talvez a palavra mais aproximada para descrever disruptividade seja «rutura» ou algo que rompe. Nesse caso, porque não verte esta dissertação sobre a ideia de *Rutura em Audioguias*? Embora se assemelhem a sinónimos, é precisamente sobre o hiato entre estas palavras que o trabalho assenta, porquanto este remete para dois paradigmas totalmente distintos: *rutura* implica a rejeição de um cânone vigente para a implementação de um novo, as vanguardas modernas são exemplos de movimentos de rutura, materializáveis em estilo, ou seja, com características de estilo vincadas e radicalmente diferentes das do movimento que o precedeu (por exemplo: realismo *versus* romantismo, cubismo *versus* impressionismo, Pop Art *versus* Arte Informal).

Já *disruptividade*, no sentido energético do termo, remete para um instante crítico, uma fratura e de um género que não implica uma suplantação imediata. É uma interferência numa ordem assumida, uma agitação sísmica que gera uma falha entre elementos em tensão. Talvez consista no micromomento no processo das ruturas em que todas as possibilidades estão ainda em aberto. Por «disruptividade» entende-se aqui a tentativa de indução de um momento de desfibrilhação e momento de suspensão energética, em que diferentes conceitos convergem em simultâneo para uma dissonância, uma interferência, um ruído (não inusitadamente, uma alusão a conceitos sonoros). Trata-se de algo que perturba a experiência e, em consequência disso, geram-

se bifurcações inesperadas e irradiam outras hipóteses, imprevistas. Este tipo de tensão disruptiva enforma a vivência do mundo contemporâneo, multifracionado, uma pós-modernidade em estilhaços, na qual todos os estilos convergem e convivem, na falência e destituição de uma ordem narrativa única suplantada pela experiência da simultaneidade (Faria, 1994). Algumas das repercussões do modelo pós-moderno nas instituições culturais são:

«No contexto das sociedades contemporâneas e de uma condição global pós-moderna, se verifica a emergência de um modelo museológico caracterizado pela ambivalência, fragmentação e hibridismo no que concerne aos processos de produção, representação e consumo de significados culturais, que se traduz na inclusão de diversas vozes e narrativas, no reconhecimento da existência de públicos diferenciados, na introdução de novos papéis profissionais e na fluidez das fronteiras institucionais. Pretendeu-se, por isso, demonstrar que os museus da contemporaneidade se configuram como fenómenos culturais com múltiplas significações, construídas a partir de um processo de negociação dialógico e relacional no qual participam diversos actores, como o poder político, os técnicos, bem como os públicos, todos eles com contributos diferenciados na construção de significados ecléticos e fragmentados.» (Arnico, 2008: 26-27)

A disruptividade implica precisamente a interrupção da experiência normativa e linear<sup>100</sup> e, simultaneamente, a possibilidade momentânea de todas as coisas (como a poeira que faz saltar a agulha que lê o disco). Esta noção interessa como brecha de sentido ou interferência entre opostos em simultâneo e é recorrente no processo artístico. O *heimlich* — fenómeno que a psicanálise Freudiana define como algo que é simultaneamente estranho e familiar, novo e ancestral — é um portal de possibilidades que se abre muito brevemente como curto-circuitos de sentido. Portanto, esta ideia de disruptividade não está obrigatoriamente vinculada à procura do novo ou da novidade, como no caso dos movimentos de rutura modernistas. Antes, está associada a uma sensação de desvio inesperado e imprevisibilidade, ou seja, introduz o elemento surpresa numa estrutura discursiva construída para ser previsível, estável e linear. A criatividade introduz o «e se...».

Tal como todas as ideias, as ideias disruptivas também podem ser desenvolvidas. O objetivo e a funcionalidade desse exercício consistem em manter a divergência em

---

<sup>100</sup> Na verdade, vivemos numa versão distópica do «fim da história» idealizado por Hegel, e da versão liberalista democrática ocidental do conceito, por F. Fukuyama.

suspensão o máximo de tempo possível para permitir o desenvolvimento criativo de diferentes estruturas discursivas e obter um consenso plural. Essa pluralidade não nos é estranha. Na verdade, a contemporaneidade expôs-nos a uma vivência da simultaneidade por força da exposição à hipertextualidade. O conceito de hipertexto, criado na década de 60 do século passado pelo filósofo e sociólogo Theodor Holm Nelson, determina a nova leitura não-linear e interativa que surgiu com a informática e a Internet. Ou seja, experimentamos a realidade de forma multilinear e hipermédia (diferentes média em simultâneo).

Podemos visualizar o conceito de hipertexto como a metáfora do escritor argentino Jorge Luís Borges (no livro *Ficções*, de 1944), que narra uma realidade em que o mundo é constituído por uma biblioteca infindável, uma infinita, labiríntica e indistinta «Biblioteca de Babel», abrigando uma infinidade de livros. Nesse *índex* da realidade, são os bibliotecários que têm as chaves de acesso ao conhecimento, uma metáfora da sociedade enquanto máquina imersa em informação e num constante esforço de decifração.

O museu originário sofria desse síndrome acumulatório: uma máquina debulhadora que engole com voracidade toda a memória das coisas. E, no resultado dessa ingestão ávida e digestão de objetos e documentos seculares (e de alguma forma singulares), os museus (por exemplo, os de arte), que são invenção relativamente recente, «impuseram ao observador uma relação totalmente nova» com eles, especificamente «com a obra de arte» (Malraux, 2017: 9). Embora, diferentemente da «biblioteca infinita» ou do cosmos, o museu não concentre em si todo o conhecimento, alude para essa possibilidade em si.

«O museu impõe a discussão de cada uma das representações do mundo nele reunidas, uma interrogação sobre o que, precisamente, as reúne [...] uma busca apaixonada, de uma recriação do universo frente à Criação [...] mas os nossos conhecimentos são mais extensos do que os nossos museus; o visitante do Louvre sabe que não encontra ali significativamente nem Goya, nem os grandes ingleses [...] a reunião de tantas obras-primas, convoca, em imaginação, **todas** as obras-primas. Como poderia este possível mutilado não apelar para todo o possível?» (Malraux, 2017: 11)

O museu começou por reunir, colecionar, pilhar e incorporar para, de acordo com as suas boas intenções, devolver ao mundo a obra de arte ou o artefacto,

exibindo-o. Nesse processo, *higieniza-o* por «libertar da sua função as obras de arte que reuniam, para transformar em quadros até mesmo os retratos», refere Malraux. Resta acrescentar, como o faz na obra *O Museu Imaginário*, que o museu parte de uma invenção ocidental e da sua leitura muito própria sobre apropriação da memória. O autor refere de seguida quão inconcebível é a invenção museu (e o que este faz aos objetos) para diferentes sistemas de conhecimento, como na Ásia, por exemplo, onde seria impensável sujeitá-los (a obras de arte, por exemplo) à seriação de um inventário e à exibição pública. Quando o museu opera sobre as coisas, um objeto ritualístico é dessacralizado, artefactos tornam-se órfãos de função e, como escrevia Malraux, até mesmo os retratos ficam desconectados do seu retratado: a imagem é traduzida em texto, e o texto em descrição de arquivo.

Ora, um texto requer literacia. O Professor Dr. Mário Chagas diria que os museus são como a Esfinge e o enigma: «ou tu me decifras ou eu te devoro».<sup>101</sup>

«Nós não temos a possibilidade de viver sem memória, sem alguma relação com o passado, seja qual for esse passado, mais recente ou mais distante [...]. Se não tivéssemos memória alguma, não seríamos quem somos, também, se fôssemos memória total não seríamos humanos, ou seja, é essa tensão entre a memória e o esquecimento que nos dá a condição humana: somos seres humanos porque tensionamos memória e esquecimento [...] poderia ser um arquivo, uma biblioteca — os museus funcionam bem para isso.»<sup>102</sup>

Esta afirmação faz-nos recordar um outro conto, também incluído no livro *Ficções*, de Jorge Luís Borges, intitulado: *Funes, O Memorioso*. Conta a história de um homem chamado Ireneo Funes, um uruguaio que, aos 19 anos e após uma queda de cavalo, ao recuperar consciência, percebe que a sua memória se tornou extraordinária e é agora capaz de se lembrar de cada detalhe de tudo o que vê. Funes passou assim a sofrer de uma paralisante enfermidade de excesso de memória e de incapacidade de esquecer. Pela força de tudo recordar e pela incontável acumulação de informação, cristalizou e morreu.

O museu é uma invenção ocidental de apropriação e domínio da memória (como no caso de Ireneo, simultaneamente fortuna e maldição), conceitos fortemente

---

<sup>101</sup> Intervenção do Dr. Mário Chagas na já referida conferência disponível em <https://www.facebook.com/MMCarlosReis/videos/368265017725148> (1:03:47).

<sup>102</sup> *Idem* (2:08:00).

relacionados com poder. Noutros casos, museus comunitários, indígenas entre outras estruturas, têm surgido como um movimento contra-hegemónico e de resistência.

Mário Chagas, na citada conferência, concretiza:

«Os museus têm algumas especificidades; por meio dos museus, nós operamos com memória, com documentos e com poder. E onde há memória há esquecimento, onde há documento há informação e algum desejo de monumento, e onde há poder há resistência [...]. Fica claro que podemos trabalhar com a memória do poder (ou a criação de museus celebrativos da memória do poder), mas também podemos trabalhar com o poder da memória, numa perspetiva libertária, numa perspetiva democrática, de afirmação dos direitos humanos, numa perspetiva cidadã: a memória tanto pode servir para o aprisionamento da mente como para a libertação.»<sup>103</sup>

Na «Biblioteca [universal] de Babel», os *bibliotecários* detinham o poder. Mas, para isso, pagaram um preso elevado: fechados nela, trocaram a liberdade pela tarefa de guardar o conhecimento. Haverá alguma chave para aceder ao labirinto hipertextual?

Podemos encontrar várias relações entre esse arquivo imaginário e conceções de seriação da memória, designadamente o «inconsciente coletivo» Junguiano — a teoria de uma memória-matriz inconsciente residente na camada mais profunda da psique humana, um banco de memórias herdadas que, muito embora não seja acessível conscientemente, resulta em arquétipos que não seriam observáveis em si, mas apenas através das imagens e dos símbolos que proporcionam, os quais reconhecemos pela sua recorrência e ressonância na história. Esse reconhecimento do que nunca se conheceu ocorre em instantes de disrupção, como que uma fagulha energética de intuição e eterna fonte de pesquisa artística.

Podemos ver o momento disruptivo como caminho de navegação, um *interlink* que permite uma chave de acesso a uma memória comum. O historiador de arte George Kubler (Estados Unidos da América, 1912-1996), numa perspetiva mais historicista do que psicanalítica, propôs uma filosofia radical da história da arte como a «história de todas as coisas»: uma historiografia que assenta na observação de «padrões» formais em que toda a produção humana converge. Ou seja, defende que as formas ancestrais («objetos originais»), funcionando como epicentros de sismos, se propagam e sucedem como réplicas, ecos, no tempo e no espaço.

---

<sup>103</sup> *Idem* (1:07:13).

Essa teoria de uma «consciência trans-histórica» estava implícita no título original do livro em inglês *The Shape of Time — Remarks on the history of things*: «*The Shape of Time staked a radical and certainly broad claim in its imperative to speak to "the history of things." By things, of course, Kubler was not describing works of fine art typically conceived, but material culture more generally*» (Lee, 2001: 54). Isto explica um estranho paradoxo — quanto mais objetos se produzem e se inventariam cumulativamente:

«A família dos objetos começa a parecer uma família mais pequena do que outrora se pensava [...]. Tudo o que se faz agora constitui uma réplica ou uma variante de algo que foi feito há algum tempo e que, por sua vez, também foi réplica ou variante de outros objetos, tudo isto num movimento incessante desde o dealbar da era humana. Esta conexão contínua no tempo tem necessariamente de conter divisões. [...] Muitos pensaram que fazer o inventario conduziria a esse entendimento mais vasto.»  
(Kubler, 1991: 14)

Ou seja, os objetos «enchem o tempo com uma variedade limitada» e as variações e a sequenciação com que emergem na história é, também para Kubler, mais explicável pela ordem da física do que da biologia:

«Talvez um sistema de metáforas retirado da Física abordasse a situação da arte mais adequadamente do que as metáforas biológicas, que acabaram por prevalecer: especialmente se, no campo da arte, deparamos com a transmissão de um qualquer tipo de energia; com impulsos, centros geradores e pontos de relé; com incrementos e perdas no trânsito; com resistências e transformadores no circuito. Em suma a linguagem da Electrodinâmica» (Kubler, 1991: 21)

Kubler rejeitava uma historicidade linear Hegeliana. Outro historiador de arte, seu precursor, Aby Warburg (Abraham Moritz Warburg, Hamburgo, 1866-1929), havia iniciado um ambicioso e interminável projeto, *Bilderatlas Mnemosyne*,<sup>104</sup> uma coleção enciclopédica constituída por uma teia de imagens relacionadas entre si com quase nenhum texto. Tal como Kubler, Warburg perseguia a tese da persistência das imagens, neste caso da Antiguidade clássica pagã através dos tempos na civilização ocidental. A sua famosa biblioteca não recorria a nenhum método de sistematização senão um sistema intuitivo e subjetivo de associação pessoal. A ambição de criar campos

---

<sup>104</sup> Atlas de Imagens Mnemosine — «Mnemosyne» é o nome da musa grega da memória, palavra que estava gravada na entrada da Biblioteca Warburg, em Hamburgo.

magnéticos de imagens pretendia estabelecer «cadeias de transporte de imagens», linhas de transmissão energética de características visuais através dos tempos que carregariam consigo o *pathos*, emoções básicas no nascimento da civilização, nessas imagens.

Ambos os autores citados convergem para um posicionamento mais atento às características formais dos objetos do que aos conteúdos textuais que lhes são atribuídos. À sua reorganização menos taxonómica e mais sensível à sua dimensão energética e a relações de ordem magnética entre si, como que pontos de uma inter-rede neural, ou de constelações, feitos de eternos retornos que, numa ótica Kubleriana, se desenvolvem, mutam, extinguem e recomeçam noutra lugar, noutra tempo. Estes aspetos estão intrinsecamente relacionados com a ação de interpretar e comunicar uma obra de arte e, conseqüentemente, com a ação de a mediar.

Num dos mais conhecidos ensaios de Susan Sontag, *Against Interpretation* (Contra a Interpretação), a autora estabelece dois tipos diferentes de crítica e teoria de arte: a da interpretação formal e a da interpretação baseada no conteúdo (ou significado). Sobre esta última, Sontag refere que interpretar uma obra por lhe atribuir um significado (ou seja, instituir o que uma obra quer dizer) é uma ação «cobarde» que manietta a obra, como se a amordaçasse (ou silenciasses) para, de seguida, falar por ela. Neste sentido, interpretar é também impor um discurso sobre uma obra na tentativa de a domesticar, ou seja, uma ação de dominação:

*«Real art has the capacity to make us nervous. By reducing the work of art to its content and then interpreting that, one tames the work of art, Interpretation makes the work of art manageable, comfortable. [...] Or, as it's usually put today, that a work of art by definition says something. ("What X is saying is...", "What X is trying to say is...", "What X said is..." etc., etc.)»* (Sontag, 1966: 99)

A função museológica, na matriz da sua operação, comunica frequentemente como este tipo de intérprete citado pela autora, e com as melhores intenções: *«The interpreter without actually erasing or rewriting the text, is altering it. But he can't admit to doing this. He claims to be only making it intelligible, by disclosing its true meaning»* (Sontag, 1966: 97). Por essa razão, a obra de arte tem-se desenvolvido em constante fuga para escapar à tirania da sua interpretação, como se o seu mérito dependesse de um significado. Sontag refere, por exemplo, o caso da pintura abstrata (por se despojar

de qualquer conteúdo, não pode haver interpretação) e o da Pop Art, que, de forma oposta, obtém o mesmo resultado — usando um conteúdo tão flagrante banal e superficial, acaba por ser ininterpretável.

Podemos, assim, usar as estratégias da própria arte para escaparmos à tentação de fazer uma interpretação discursiva ao comunicarmos sobre ela, fazendo uso de figuras estilísticas como a ironia, o desvio, o questionamento, a dúvida, o erro, etc., em contraste com o discurso imperativo que geralmente lhe é imposto. A primeira referência em tom de epígrafe que Sontag convoca para este ensaio, atribuída a Willem De Kooning, é elucidativa: «*Content is a glimpse of something, an incounter like a flash. It's very tiny – very tiny content.*» Com esta tese, a autora não defende a impossibilidade do exercício de interpretar. Então, de acordo com Sontag, como se poderá comunicar a obra de arte segundo uma perspectiva formal? É o que veremos de seguida.

### 3.2. Disruptividade enquanto método

De acordo com Mário Chagas, «os objetos já estabelecem em si mediações, entre tempos, entre culturas, [...] a mudança possível está no deslocamento do olhar, o olhar “para”, [...] com uma perspectiva museal são os objetos fazendo mediação entre tempos distintos (passado, presente, futuro...), mediação entre culturas».<sup>105</sup> Susan Sontag recomendava essa mesma deslocação do olhar, como um espaço de atenção, em que se passa de um exercício de análise crítica do conteúdo para uma análise da sensualidade formal dos objetos e manifestações de arte:

«*What kind of criticism, of commentary on the arts is desirable today? [...] what would criticism look like that would serve the work of art, and not usurp its place? **What is needed, first, is more attention to form in art** [...] What is needed is a **vocabulary – a descriptive, rather than prescriptive, vocabulary – for the forms** [...] that dissolves considerations of content into those of form. [...] There are **essays which reveal the sensuous surface of art** without mucking about in it.*» (Sontag, 1966: 102, negrito nosso)

Sontag salienta que a interpretação textual ou explicativa toma como garantida a experiência sensorial da obra de arte e procede a partir daí. Isto não pode ser dado como garantido atualmente numa cultura como a nossa, baseada no excesso e na

---

<sup>105</sup> Intervenção na já referida conferência, disponível em <https://www.facebook.com/MMCarlosReis/videos/368265017725148> (2:22:40).

sobreprodução. O resultado é uma perda de nitidez da nossa experiência sensorial; tornámo-nos dormentes — urge recuperarmos os sentidos. Por isso, é à luz da condição da sensibilidade que a tarefa do crítico deve ser avaliada. Temos de aprender a ver mais, a ouvir mais, a sentir mais e a reduzir o conteúdo para que possamos ver a «coisa». E conclui: «*In place of a hermeneutics we need an erotics of art*» (Sontag, 1966:104).

Procurar a «sensualidade» das formas de arte e a sua dimensão sensória ou de «aguçar os sentidos» apresenta interessantes desafios aos museus e à prática da sua mediação, nomeadamente às metodologias disruptivas na comunicação (de ciência, museus, ou crítica de arte). Em primeiro lugar, importa reconhecer que, conforme analisado anteriormente, o *complexo exibicionista* — o conjunto de elementos codificados que compõem o dispositivo expositivo, na sua génese fortemente correlacionável com as ideias de dispositivos de controlo social de Foucault — estava particularmente interessado no domínio da *visão*, através de representações como panoramas, legendas, vitrines, dioramas, etc. Os museus desenvolveram-se em torno da visualidade, o que pode ter contribuído para a repressão e o entorpecimento sensorial.

A etnomusicóloga e museóloga Alcina Cortez, investigadora dos modos como o som é explorado em museus, no ensaio *Museums as sites for displaying sound materials: a five-use framework*, resume:

*«Globally speaking, museum practices have been visually driven ever since the emergence of the public museum<sup>2,3</sup> (Cox 2015, 215–6; Bubaris 2014, 392). According to Cox, the museum is, indeed, a “viewing mechanism”. It has long been committed to the job of “civilising” museumgoers by applying visual control and power (p. 215). This visual inclination moreover, was reinforced because technologies appropriate to dealing with the properties of sound were lacking for many years. Since the 1980s, new museum conceptions have emerged out of a diversity of shifting and ongoing processes.<sup>5</sup> They disrupted the conventional notion of the museum as a visual mechanism and fostered exhibiting approaches, with the museums engaging in a period of unambiguous renovation of practices. This new museum thus assumed new prospects.»*  
(Cortez, 2021: 2)

O «novo museu», agora mais focado nos seus públicos do que na sua coleção — ou antes, que olha para a sua coleção na perspetiva da sua audiência —, passou a valorizar de forma holística outras esferas sensoriais da experiência, muito impulsionado

pelas descobertas da neurociência cognitiva de que os seres humanos «experimentam o mundo multissensorialmente e de corpo inteiro» (Cortez, 2012: 3). Essas revelações marcaram uma transição do museu para o multimídia e uma busca por tecnologias mais avançadas de engenharia sonora no *display* expositivo (acústica, captação, reprodução e fruição sonoras), e atraíram a atenção de outros domínios do conhecimento (etnomusicologia, musicologia, *sound studies* ou antropologia).

Essa deslocação de foco significou também uma cisão entre duas epistemologias sensoriais diferentes e em tensão entre si da prática museográfica: a primeira, já mencionada, é *visual*, associa objetividade a cultura material, os significados a signos visuais (incluindo texto) ou aos objetos físicos, sendo mais usada em estratégias de controlo, pois sustenta a base do conceito de «verdade objetiva» («ver para crer»). Foi através deste paradigma que se convencionou uma experiência silenciosa do museu — o entendimento do som como elemento que perturba e, portanto, é silenciado. A segunda epistemologia, mais recente, é a *oral/aural*, na qual os sons são assimilados pelo perceptor, por fluxos, não-estáticos e multissensoriais, conduzindo a uma experimentação do mundo a partir de dentro e através do seu corpo. Ao contrário da visão, que implica uma certa virtualidade, na experiência do som não existe separação entre a realidade e a sua representação.

Cortez, citando John Shepherd (1991: 37), informa que a ascensão da racionalização do visual aconteceu no momento em que as sociedades abandonaram a sua tradição oral/auditiva e adotaram a literacia, em que o significado corresponde a signos visuais. Sugere ainda que a demora histórica que se verificou na integração de sistemas sonoros multimodais em exposições pode ter-se devido à associação do ruído.

De acordo com as suas pesquisas e uma rede de citações académicas, Alcina Cortez divide o seu campo de investigação em cinco construções: a primeira é o «som como palestra», fortemente associado ao paradigma visual. Esta categoria engloba «o som como voz palestrante», em que tradicionalmente se insere o audioguia transmissivo, no qual uma tecnologia sonora serve o único propósito de reproduzir uma palestra, e o «silêncio como voz palestrante», a imposição disciplinatória do silêncio derivada de uma conceção do som enquanto ruído, que perturba a aprendizagem e, por isso, deve ser suprimido, e do silêncio enquanto punição. Contribuiu para o som ter sido reprimido nos museus por tantos anos a associação que se fazia às classes trabalhadoras

e fabris (tidas como malcomportadas e barulhentas) e ao ruído produzido pela nova paisagem sonora urbana e industrial, tendência só revertida com o advento da gravação de som que veio alterar o paradigma do tempo pela possibilidade da repetição. Acrescentamos que, ainda hoje, em particular veiculado pela tradição modernista da galeria de arte «neutral» e de neologismos do *white cube*, o museu de arte contemporânea se manteve um espaço de constrangimento através do *design* do silêncio privilegiando a contemplação. As restantes quatro abordagens multimodais baseadas no som em museus são o «som como artefacto», o «som como ambiente/trilha sonora», o «som como arte» e o «som como curadoria de multidões», «[n]o entanto, este artigo não aborda as oportunidades de significação e as práticas de escuta promovidas por tais práticas multimodais baseadas em som», reconhece a autora.

### **3.3. Eu falo, tu escutas**

Em conversa com Paulo Minati Panzeri, filósofo especialista em estudos teatrais, professor na Universidade de São Paulo, tomei contacto com uma dimensão multirreferencial com respeito à escuta enquanto condição, bem como com as implicações éticas que acarreta. Como resultado, surgiram mais perguntas do que respostas, cada uma delas sugerindo uma rede de novas proposições. No museu, enquanto espaço que oferece desafios cognitivos e perceptivos, que relações ocorrem entre essa paisagem sonora e o ouvido pensante?

Para começar, a diferença entre a «escuta da experiência» e a «experiência da escuta» resulta em abordagens metacognitivas muito distintas. Numa dimensão ontológica, a escuta é «ser»? De que forma «sou» enquanto escuto? Considerando a escuta como uma atividade não apenas passiva, mas ativa, verifica-se uma dimensão sensível e de autoassimilação associada a esse processo.

Por outro lado, o que é a condição da escuta e a escuta de si, da voz interior? E de quando escutamos a voz interior de outrem? Quantos níveis de consciência existem no lastro entre ouvir (estímulo de sobrevivência) e escutar (procedimento intelectual e perceptivo)?

Evocamos, a título de exemplo, a peça minimalista de Samuel Beckett «A última gravação de Krapp» (escrita em 1958)<sup>106</sup> com a duração de uma hora, e que decorre num cenário obscurecido entre uma secretária com um gravador de fita magnética, caixas de bobines e um armário onde tem um dicionário e o microfone que usa para registar as suas memórias.<sup>107</sup> Sozinho em palco, o velho Krapp senta-se a uma secretária desorganizada e ouve gravações que fez décadas antes, quando estava no auge da vida, simultaneamente amargurado e saudosista pelo idealismo esperançoso enquanto jovem Krapp. O espectador acompanha o protagonista enquanto grava, reproduz, interrompe e repete cada gravação — modulações disruptivas da maior importância para a fruição da densidade emocional crescente do texto, assente nas impurezas da memória e a repetição das gravações face a impossibilidade de repetição das experiências narradas que abrem janelas, sinestésias, para outro tempo e espaço, transportando o ouvinte e o personagem para a mesma empática de memória, de imagens vívidas e experiências sensoriais hápticas.

Da perspetiva da encenação, outra noção que derivamos da espessura do silêncio (diferentemente da força repressiva e disciplinadora já vertida) é a de que o silêncio pode consubstanciar a presença de um dizer insuportável, quer numa perspetiva poética, quer numa perspetiva ética. Outra perspetiva sobre as possibilidades do audioguia ou de sistemas sonoros na mediação da experiência numa ótica de uma nova museologia é a de que também a escuta pode ser um ato de ativismo. Que pode mudar em mim quando decido escutar? Que posso mudar no outro quando o sujeito me escuta? Que responsabilidades éticas acarreta esse gesto?

Existe uma dimensão intrusiva do som que difere da visão: podemos desviar-nos de uma imagem, fechar os olhos, já o som, devido à sua natureza fluída, não pede permissão para «entrar». Nesse sentido, o som pode ser mais subversivo e disruptivo do que uma imagem. Panzieri menciona a este respeito (e a possibilidade de inúmeras ramificações) a célebre passagem da obra *Odisseia*, de Homero, em que Ulisses se sujeita ao canto irresistível das sereias e pede para ser amarrado e sujeito à experiência, aludindo à dimensão encantatória do som.

---

<sup>106</sup> Gravação da peça pela BBC em 1972, protagonizada pelo ator Patrick Magee, para a qual o guião foi originalmente escrito, disponível em: <https://youtu.be/otpEwEVFKLc>.

<sup>107</sup> Tradução do guião para português disponível em [https://issuu.com/enfermaria6/docs/samuel\\_becket\\_a\\_ultima\\_grava\\_ao](https://issuu.com/enfermaria6/docs/samuel_becket_a_ultima_grava_ao).

De facto, o encantatório no som é também um fenómeno real orgânico com efeito psicotrópico. Muito em voga estão as chamadas «drogas digitais» produzidas pela exposição e manipulação de ondas sonoras binaurais.<sup>108</sup> Estudam-se não só os perigos da utilização recreativa das *binaural beats* (profusamente disponíveis em aplicações multimédia ou *clips online*) como também a capacidade de produzir alterações fisiológicas reais no cérebro,<sup>109</sup> e ainda a sua aplicação terapêutica no tratamento, por exemplo, da insónia ou da ansiedade.<sup>110</sup>

O potencial imersivo do som, de suspensão e teletransporte para outras realidades também tem sido explorado através do conto. Escutar uma narração é um regresso à epistemologia da tradição oral ancestral (de que também falava Alcina Cortez). Esse «regresso» também pode ser acedido através de diferentes sistemas de conhecimento que utilizam a oralidade.

Contar uma história tem várias potencialidades, como recuperar o efeito sinestésico do conto e teletransportar o ouvinte para um estado de suspensão da descrença e indução sensorial, em que conteúdos sonoros são conteúdos de equivalência e expressividade não textuais importantes na contextualização: o som de uma coruja que sugere a noite ou a vocalização de onomatopeias, entre outras possibilidades. Outra estratégia usada no conto é a do distanciamento. A título de exemplo do uso do conto, o autor Chikako Nihei (2019) evoca a evolução do *monogatari*, na obra do escritor Haruki Murakami *Monogatari* (história ou conto). Trata-se de um género literário japonês usado em contextos muito diferentes, da banda desenhada a

---

<sup>108</sup> As ondas sonoras binaurais são perceptíveis através de diferentes estímulos em cada auscultador (direito e esquerdo), permitindo determinar a direção da origem do som e conferindo profundidade e espacialidade à experiência auditiva), um fenómeno que ocorre no sistema auditivo internamente, no qual determinadas frequências induzem o cérebro a criar uma terceira frequência. As batidas binaurais decorrem de uma perceção sonora criada pelo cérebro pela exposição de dois tons em determinadas frequências diferentes em cada ouvido. É esse terceiro tom que é chamado de «sons binaurais» (*binaural beats*). Por exemplo, ao ouvir um tom a 300 hertz (Hz) e o outro tom a 310 Hz, a batida binaural estará em 10 Hz. A batida binaural pode ser ouvida se a frequência de cada tom em cada ouvido for inferior a 1000 Hz e a diferença entre os dois tons for inferior a 35 Hz. Cf. mais informação sobre diferentes tipos e efeitos dos sons binaurais em <https://blog.caffeinearmy.com.br/mente/afinal-o-que-sao-os-sons-binaurais/>.

<sup>109</sup> Documentário sobre o funcionamento das *binaural beats* disponível em <https://youtu.be/t5Qs8G9OTO4>.

<sup>110</sup> Cf. possíveis propriedades terapêuticas em <https://www.sleepfoundation.org/noise-and-sleep/binaural-beats>. Estima-se que, dentre os *clips* com maior número de visualizações nos canais de *streaming* de vídeo, como o Youtube, estejam os de sons de paisagens sonoras, reproduzidas para produzir relaxamento no ouvinte (som do mar, do vento da chuva, etc.).

contos tradicionais, normalmente traduzido como «conto» ou «narrativa», proeminente do século IX ao século XV, chegando ao auge nos séculos X e XI (Yoshida, 2009). Chikako Nihei argumenta que o poder do *Monogatari* de Murakami reside no uso de estratégias de efeito de distanciamento — o *storytelling* permite a quem escuta (ou lê) passar para um contexto diferente e ver-se nele.

Olhar para o som disruptivamente sugere uma ação de reação e resistência também por se recuperarem os elementos que foram saneados na sua apresentação no espaço museológico. Por exemplo, a recuperação de versões «impuras», ou seja, mais porosas, permite recuperar inspiração sonora da vida hodierna real, da cultura *low* e *pop*, referências contemporâneas mais próximas dos códigos de comunicação da nossa cultura e com as quais as pessoas se possam conectar — a locução de um assistente de bordo, a publicidade, audiolivros, som industrial ou *samples* do quotidiano podem ser elementos de inspiração orquestrados de forma a despertar os sentidos num apurar da sensibilidade percetiva (Sontag). O objetivo desta comunicação é mais *mediúnica* que *mediatória*, como veremos de seguida.

Nesse seguimento, passamos a sugerir, de seguida, três abordagens estratégicas de ordem disruptiva para o atingir.

#### **3.4. Amplificar o espectro do sensível: por ampliar o espectro percetivo**

Para Susan Sontag, a interpretação toma como garantida a experiência sensorial da obra de arte e procede teorizando a partir daí. A autora sugere, então, um aguçar dos sentidos que permita uma observação formal dos objetos, que os possamos realmente ver, ou seja, convocar a sua efetiva presença. Por isso, não tomar como garantido que todos vemos o mesmo. Ao contrário do som, não absorvemos uma imagem por inteiro; percorremo-la com os olhos e fixamos alguns elementos, não reparamos noutros, hierarquizamos e estabelecemos relações entre eles, recompomos a composição mentalmente e, principalmente, não vemos o mesmo que os outros. Para tal, é necessário tempo de exposição à obra e autonomia na leitura e saímos enriquecidos quando ela é partilhada. Um intérprete que interfira nessa relação entre objeto e observador sujeita-o a uma condição de iliteracia visual, à perda de nitidez da nossa experiência sensorial.

«To interpret is to impoverish, to deplete the world — in order to set up a shadow world of “meanings.” It is to turn the world into this world. (“This world”! As if there were any other.) The world, our world, is depleted, impoverished enough. Away with all duplicates of it, until we again experience more immediately what we have.» (Sontag, 1966: 99)

Por isso, na ação de mediar e comunicar com públicos, é muito frequente fazer-se a pergunta: «que estamos a ver?». Perguntar a alguém que não é cego o que está a ver está longe de ser uma redundância; está-se, antes, a construir uma plataforma comum e partilhada de interpretação de algo que se apresenta e assim a «convocar a presença» da obra em si.

Esta aprendizagem prática foi-nos ampliada numa experiência em contexto laboral. No grupo, encontravam-se pessoas com e sem deficiência visual. Pedimos a um visitante para descrever uma intrigante pintura figurativa de Eduardo Luiz, com o desafio de estimular o grupo a adivinhar, por sugestão, qual seria o título (que, não sendo óbvio, lhe acrescentava uma camada de densidade expressiva). O voluntário fez, com enorme esforço e hesitação, uma descrição renitente, com recuos e solavancos, na tentativa de descrever o que se apresentava. (Percebemos a dificuldade do exercício.) O grupo acompanhava, mas ninguém adivinhava. Um visitante cego disparou:

- Chama-se «Crucificação»?
- Como adivinhou? —, perguntámos.

O visitante respondeu que foi a hesitação e o erro na descrição não feita pelo voluntário não especializado que lhe permitiram ter tempo para construir uma imagem mental que, nas audiodescrições técnicas em museus, tão rápidas e explicativas, se tem menos tempo para conseguir «ver» (ver figura 75 no anexo II).<sup>111</sup>

---

<sup>111</sup> Este episódio ocorreu numa visita-encenada com um grupo trazido por Fátima Alves através da Locus Acesso, no dia 6 de janeiro de 2018. A *performance* decorreu na exposição de pintura *A partir do Surrealismo* (em Lisboa, Galeria Millennium, de setembro de 2017 a fevereiro de 2018), para a qual programámos o programa de públicos, numa *performance* a que chamámos *(Surreal)ismo e outros fenómenos poéticos*, encenada e protagonizada pela atriz Leonor Cabral. Nela, a atriz, literalmente no papel de «monitora» da visita guiada, percorreu a exposição guiando o público, e trazia consigo uma coluna de som com gravações da sua própria voz interior (à exceção de uma faixa com uma memória de infância, em que uma criança fazia a locução) e que ativava esporadicamente, nas suas mais variadas modulações. A voz interpelativa interrompia na visita com pensamentos de ordem variada, sobre o sol no exterior, um sobressalto de qualquer coisa que ficou no fogão, a memória longínqua ou presente, trautear um poema de Cesariny, ou a vontade súbita de abandonar a visita, pensando sobre o grupo: «será que me estão a ouvir?». A *performance* também questionava que papel tem um mediador enquanto «monitor» da visita «guiada», o que pensa durante a visita ou se entra em conflito com a sua voz interior. Ou seja, que espaço existe entre a pessoa que interpreta um guião e os seus pensamentos mais íntimos, associando a realidade à imaginação e a sensibilidade labiríntica herdada

Por conta da natureza virtual da percepção visual, e para não assumirmos ou tomarmos por garantido o que o observador vê, a audiodescrição, enquanto técnica especializada que se foca da forma o mais objetiva possível nos aspetos formais dos objetos, deve ser avaliada com um recurso útil e integrável em audioguias para todos os públicos, com a vantagem de que daí resultará um objeto de mediação mais acessível e abrangente, comunicante e logo mais eficaz.

Um exemplo que convocamos é o de um audioguia experimental, da autoria do artista plástico e conceptual espanhol Isidoro Valcárcel Medina (Múrcia, 1937) para o Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofia, Madrid, em 2009. Durante três meses, o artista propôs aos visitantes do museu em Madrid uma peça sonora sob a forma de visita guiada áudio à exposição da coleção, que se alheava dos critérios discursivos clássicos estabelecidos pelas instituições museais.<sup>112</sup> Com efeito, o artista não cede à ansiedade pela transmissão de informação e, com alguma imprecisão, chama à atenção para aspetos aparentemente prosaicos das obras. Com isso, consegue criar uma atmosfera de intimidade e revelar a obra por estimular sensorialmente o ouvinte ao induzi-lo com perguntas e não afirmações.

A faixa correspondente à icónica obra *Guernica* de Pablo Picasso (1937) é um exemplo de como o artista conecta o ouvinte com a pintura monumental, sem mencionar um único dado contextualizador, apenas através da observação atenta. Segue-se um excerto do guião, sendo que o artista o lê espaçadamente:<sup>113</sup>

*«¿Qué pasa en el Guernica cuando se trasluce el fondo del lienzo? O sea: ¿qué pasa con el rabo del toro y con el del caballo? Y ¿qué pasa con los destellos de la bombilla que al principio alumbraban el techo, pero al final, no? ¿Y con los resplandores que entran por la ventana y que antes de terminar el cuadro eran un fuego declarado? Y también, en otro orden de cosas, ¿qué pasa con ese pato medio perdido encima de la mesa (a punto de ser sacrificado él también). Más incertezas: ¿no es una bujía que no ilumina lo que*

---

do movimento Surrealista. Uma vez que a visita orientada/*performance* era evocativa de muitas imagens e recorria a vários estímulos sonoros, estendemo-la a grupos de pessoas com deficiência visual.

<sup>112</sup> Pode ouvir-se o *podcast* com todas as faixas (a da pintura *Guernica*, corresponde à faixa 13) da coleção na página <https://radio.museoreinasofia.es/coleccion-audioguias-valcarcel-medina>.

<sup>113</sup> Guião dos audioguias e que faz parte da coleção disponível em [https://radio.museoreinasofia.es/sites/default/files/audio/material/transcripciones\\_valcarcelmedina\\_0.pdf](https://radio.museoreinasofia.es/sites/default/files/audio/material/transcripciones_valcarcelmedina_0.pdf).

*transporta esa figura plañidera (como todas) justo al lado de la lámpara eléctrica? Otra confusión: el enjambre de manos y pies de la madre y el niño muerto... Otra sinrazón: bajo la mesa hay más luz que sobre ella...»*

Nesta dissertação, já abordámos a sinestesia como material poético e de sugestão perceptiva da maior pertinência em audioguias. Aqui, vamos um pouco mais longe. Trata-se de manter em aberto a possibilidade de explorar a elasticidade do som e da imagem. Outra aprendizagem que retirámos da experiência com grupos de visitantes cegos é a sua sensibilidade extraordinária de perceber a realidade com outros sentidos, em pequenos detalhes. Com Fátima Alves, da empresa Locus Acesso, compreendemos a importância dos recursos táteis, de um contacto real com os objetos e de interpretação espacial, de um piso podotátil, de mapas táteis de contextualização espacial. Em todo o caso, podemos concluir que o simulacro visual tem uma dimensão háptica, porquanto distinguimos os objetos através dos comprimentos de onda que estes refletem. Abrimos aqui a possibilidade de o audioguia ser um objeto multissensorial, como um sonar.

Também se pode perspetivar uma expansão do visível e do audível. Vários artistas plásticos contemporâneos que trabalham o som têm explorado e expandido os limites desse *medium*. Por exemplo, a peça *Out of Range* é um trabalho de áudio baseado em ultrassom e ecolocalização usado por morcegos, golfinhos e outras criaturas que operam além do alcance da audição humana. Winderen, que também é bioquímico e ecologista de peixes, usa microfones detetores de ultrassom especiais, bem como hidrofones para fazer gravações nas profundezas da água.<sup>114</sup>

### **3.5. Amplificar o espetro do sensível: pela intertextualidade, divergência e o «mediúnico»**

Como vimos anteriormente, pensamos em rede, por conexões, associação de ideias, por inferência, divergência e simultaneidades. George Hein usava a metáfora da «teia» ou rede e do «labirinto» para remeter para a forma como pensamos e aprendemos:

*«These two, which I have described metaphorically as "maze" and "web," reflect different world views, or world hypotheses, about the nature of each domain. Mazes*

---

<sup>114</sup> A peça pode ser ouvida *online* e está disponível em <https://youtu.be/5BGjs37TRIA>.

*offer many possibilities to get lost and many paths that lead to dead ends. But most important, a maze has a start and a finish, a correct solution (usually only one, although several are theoretically possible) and multiple paths that are definitely incorrect. Webs have quite different characteristics. Spider webs, used frequently as models for multi-path theories, do not have correct and incorrect directions, and are bounded only by the physical limits of their structure.» (Hein, 1997: 1)*

Estamos imersos numa realidade hipertextual. Por outro lado, cada indivíduo é como uma biblioteca individual feita de camadas de memória superficial (o novo e o singular) e profunda (o ancestral e o universal), para se deslocar entre elas e estabelecer conexões através de metáforas. A metáfora, do grego, é uma figura de linguagem que implica uma associação de ideias na qual se transfere o nome de uma coisa para outra com a qual é possível estabelecer uma relação, uma transposição de significados.

A existência contemporânea decorre, frequentemente, desatenta às heranças ancestrais que conformam a experiência e a linguagem hodiernas. Diria o artista plástico Jorge Molder em entrevista: «Metáforas são deslocamentos. Apercebi-me disto há muitos anos, quanto fui pela primeira vez a Atenas e apercebi-me que os transportes públicos, exatamente do tipo de transporte que leva uma pessoa de um lado para outro, chama-se “Metaforá” (μεταφορά)».

A ideia de que esta figura de estilo de linguagem enforma a vida real e não apenas textos literários é ilustrativa da sobreposição de uma ideia ancestral com a nossa condição hipertextual. E, como vimos, a disruptividade deriva de «curto-circuitos» de ideias fruto de uma abundante intertextualidade (conexões entre textos e que estabelece um diálogo entre eles), sejam estes da mesma natureza ou não, por exemplo, a intertextualidade entre um texto escrito e um texto visual.

Mário Chagas, na conferência já citada, remeteria, a propósito do Museu Imaginário de Malraux: «museus são janelas, espaços de conexões, portais, pontes janelas» (Chagas, 2:44:22). Não serão estas palavras precisamente metáforas específicas do léxico do hipertexto? Como pode o museu ser interpretado como um hipertexto (entre objetos)? Como navegar dentro dele?

Regressando às figuras de estilo, outros tipos de intertextualidade são: a paródia [do grego *parodès*, que significa «um canto (poesia) semelhante a outro»], a paráfrase (do grego *paraphrasis*, que significa a «reprodução de uma sentença»), a epígrafe (do

grego *epigraphé*, que significa «escrita na posição superior»), a alusão (do latim *alludere*, que significa «para brincar»), também o pastiche, a tradução e a *bricolage*.

Vimos que o conceito de intertextualidade incorre nas relações entre hipertextos informados por figuras de estilo. Mas a intertextualidade indicia a livre circulação entre textos de diferentes naturezas. Assim, se é possível a conversão da «coisa» em texto (exercício comum nos museus), deve ser igualmente possível reverter o processo: converter o texto em «coisa», numa espécie de desfibrilação. Ou seja, poderemos «reconvocar» a verdadeira presença do objeto quando comunicamos/mediamos sobre ele? Uma última figura de estilo aplicada à intertextualidade é a «citação», palavra que deriva do latim *citare* e significa «convocar». Podemos assim sugerir uma forma de mediação que não atue apenas no espaço entre algo, mas que seja mais «mediúnica», ou seja, num sentido diferente ao que o termo é usado, envolve sintonizar a atenção do observador com a “presença” da coisa em si, conectando-o intelectual, emocional e sensorialmente com esse objeto «convocado». O curador Nuno Faria, respondendo à pergunta «O que é para ti curadoria?», sugere algo semelhante: «[p]ara todos os efeitos o curador age como um ser mediúnico, que, a partir do labirinto além do tempo e espaço, procura o seu caminho para um esclarecimento, uma clareira» (Faria, 2019: 361).

Uma experiência disruptiva e de convocação de todos os tempos e imagens para a criação de brechas de sentido são os *Video Walks*, dos artistas Janet Cardiff e George Bures Miller. Janet Cardiff criou a sua primeira «caminhada de áudio» em 1991 durante uma residência no Banff Centre for the Arts. Desde então, com George Bures Miller, criou inúmeros *video e audio walks* pelo mundo. Semelhante a um audioguia, o público recebe um iPod e auscultadores, e a gravação guia-os através de uma narrativa e de eventos que ocorrem ao longo de um percurso. A reprodução de áudio, com vários sons de fundo todos gravados em áudio binaural, confere a sensação de que os sons gravados estão presentes no ambiente real. Nesse percurso, os espectadores visualizam, através do enquadramento do ecrã, um vídeo do presente local. Ou seja, sobrepõe ao ambiente em tempo real um filme gravado no passado do mesmo local, produzindo um efeito de realidade aumentada. Esse enquadramento é trespassado por personagens fictícias e transeuntes acidentais. Também, ao fazer a caminhada, os sons reais misturam-se com os gravados, adicionando mais um nível de informação sobre o que é

real e o que é ficção. A disruptividade percetiva é aprofundada pelos elementos narrativos oníricos que ocorrem no filme pré-gravado (ver figura 76 no anexo II).

### **3.6. Amplificar o espectro do sensível: através de diferentes sistemas de conhecimento**

O filme documentário *Palimpsest of the Africa Museum*,<sup>115</sup> de Matthias De Groof, com Mona Mpenbele (2019), acompanha as discussões em torno da evacuação e renovação do Musée Royal De l' Afrique Centrale, em Tervuren, na Bélgica. Durante este período, o museu convoca um comité de representantes de organizações africanas para pensar possibilidades para a descolonização do museu. É em especial esse debate que o filme documenta, através dos olhos de Billy Kalonji, presidente da organização Diáspora Africana na Bélgica (COMRAF), envolvida no processo de renovação do museu. Billy Kalonji diz: «[o] que fazem por mim, mas sem mim, fazem contra mim. Portanto, associem-me. [...] A dificuldade que este museu teve e ainda tem, é precisamente o facto de falar desde há muito sobre nós, para nós, mas sem nós» (ver figura 77 no anexo II).

Esta frase encontra ressonância em inúmeros aspetos na relação que tradicionalmente os museus estabelecem com os seus públicos, como já tivemos a oportunidade de notar. No que respeita a comunicar sobre diferentes sistemas de conhecimento, o problema adquire outras proporções e problemáticas, mas também inúmeras oportunidades, porque implica integrar diferentes sistemas de conhecimento potenciando uma ampliação de possibilidades (como no caso que vimos anteriormente de Siwei Li e a tradução para o chinês do audioguia, esse exercício veio melhorar as restantes versões). Ainda de acordo com Sontag: «*In some cultural contexts, interpretation is a liberating act. It is a means of revising, of transvaluing, of escaping the dead past. In other cultural contexts, it is reactionary, impertinent, cowardly, stifling*» (Sontag, 1966, 98).

Um exemplo de uma colaboração intercultural que envolve sistemas de conhecimento radicalmente diferentes foi explanado no ICOMOS Netherlands, *Lectures Evening*, em 10 de novembro de 2021,<sup>116</sup> com o tema *Working together with(in) different knowledge systems: On the representation of and research into nature and*

---

<sup>115</sup> Página do documentário no IMDb disponível em: <https://youtu.be/0xT1cGCPT5o>.

<sup>116</sup> Gravação da conversa disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=leDQmHcWS-c&t=2845s>.

*biocultural heritage*,<sup>117</sup> encontro que se centrou, precisamente, na importância e nos desafios de trabalhar em conjunto com, em e através de diferentes sistemas de conhecimento, no sentido em que, segundo a sinopse:

«O conhecimento e a cultura ocidentais não são as únicas formas de conhecer e de estar no mundo. No entanto, tornaram-se dominantes, um processo ligado à história imperial e colonial da Europa. Durante este evento, os oradores fizeram apresentações sobre dois projetos que envolvem trabalhar a inter-relação do conhecimento não ocidental e ocidental em relação à natureza e ao património biocultural.»

A investigadora Luciana Martins<sup>118</sup> fala-nos sobre *Resources of hope: Reactivating Indigenous biocultural heritage in Amazonia*, um projeto que incide numa colaboração entre investigadores académicos e investigadores indígenas convidados, para uma nova abordagem de interpretação biocultural da coleção de objetos recolhidos na Amazônia no século XIX pelo botânico Richard Spruce (em depósito no The Royal Botanic Gardens, em Kew e no British Museum, em Londres) e que incorpora vários artefactos indígenas à base de plantas, notas de arquivo e herbários. O programa visa estabelecer um intercâmbio de conhecimentos científicos e tradicionais indígenas e a apresentação incidu em curiosidades e desafios que o trabalho com património biocultural traz para novas práticas de cocuradoria com comunidades indígenas hoje.

Cinco investigadores indígenas convidados realizaram cerimónias de preparação da equipa científica para entrar em contacto com os artefactos, através de pintura facial e outros rituais, para o apaziguamento dos objetos, sequestrados e levados da sua «casa» há tanto tempo. A interação envolveu a ativação de alguns instrumentos, explicações sobre como e para que funcionam, rituais de canto, movimento, para que «a força cosmológica dos objetos pudesse regressar para as montanhas de Rio Negro, floresta tropical de seu ancestral, cultura indígena» (ver figura 78 no anexo II). Um aspeto interessante é a noção de que, se nesta comunidade os objetos são vivos, isso

---

<sup>117</sup> Programa do encontro disponível em <https://www.icomos.nl/agenda/icomos-lecture-working-together-within-different-knowledge-systems>.

<sup>118</sup> A intervenção de Luciana Martins, professora de Culturas Visuais Latino-americanas e codiretora do Centro de estudos visuais Ibéricos e Latino-americanos (CILAVS), inicia-se no minuto 47:25 (disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=leDQmHcWS-c&t=2845s>).

significa que podem morrer. Luciana partilha uma experiência inusitada sobre um episódio de restituição:

*«So there are different values, because their understanding of their artifacts that they are alive, but because they are alive, they die as well. There is one case from Manaus museum that wanted to return some of the artifacts that they had, (there's a very good article by the anthropologist that was working with them) and they said that when that artifacts arrived at the indigenous community, there was nobody in the streets, everybody was hiding, they were afraid of those artifacts because they've been away for so long that they don't belong to us anymore and they bring evil to our community, so they had to have a lot of rituals to purify and to convince the artifact that it was welcome again so that it go against the community it was a long process...» (1:29:17)*

Com efeito, o mesmo se aplica ao arquivo e sobre a lógica taxonómica de organização dos espécimes e artefactos; era-lhes completamente absurda.<sup>119</sup> Na verdade, sugeriram que seria imperativo que alguns artefactos ficassem juntos. Também no arquivo digital houve a integração de algumas sugestões, como por exemplo retirar imagens de objetos que não deviam ser fotografados.

*«The input in how the object are displayed is very important [...] these knowledge systems are so different, than how to present them is also a challenge, [...] to incorporate some of the concepts that they have in relation to these artifacts, ways of behaving when you make an artifact... we don't even have the vocabulary to express in Portuguese, we did the guide in Portuguese» (1:13:18)*

Podemos, assim, inferir várias vantagens de aprofundar e expandir a nossa compreensão e relação sensível com objetos, obras e artefactos, das mais variadas coleções através da análise de contribuições interculturais, tal como a tradição oral, na curadoria, conservação, restituição e, naturalmente, na comunicação (audioguias).

---

<sup>119</sup> *«In the way artifacts are separated, organized in their archives. For example in their ethnobotanical collection, they are separated by plants specimens, which for the indigenous peoples makes no sense at all. When they look at those artifacts in boxes in a very cold environment, dark, they were quite disturbed by it. In the first workshop we had it was in 2015, an indigenous researcher look at this shiel, that was inside a box and said look, this looks like it is dead...looks like a coffin and shouldn't be separated from the spear (lança) they should be together, creating assemblages... this is a way of this knowledge influencing. Other aspect is that of sacred objects that shouldn't be even photographed, or displayed... we had one example of a tumpet, that is sacred, and women shouldn't see, and its photos were removed from the data base of the British Museum, this is the key for this cross-cultural collaborations [...] those communities coming to the museums and sharing their knowledge in a way that makes a difference in the way artifacts are cataloged displayed» (Luciana Martins, 1:22:34-1:25:00).*

A prosopopeia,<sup>120</sup> a personificação e a metagoge são figuras que criámos e que remetem para a ideia de que, afinal, a nossa relação empática com os objetos tem uma natureza universal, ageográfica e atemporal. Vemo-lo especialmente no trabalho dos artistas. Podemos aludir, por exemplo, à mística atribuída ao *object trouvé* surrealista, ao *ready-made* num contexto pós-industrial, ou na arte contemporânea, por exemplo, conforme abordada no trabalho inquietante da dupla de artistas belgas Jos de Gruyter e Harald Thys.<sup>121</sup> De acordo com a dupla, se olharmos o tempo suficiente para um objeto, este vai olhar para nós de volta.

---

<sup>120</sup> «Figura em que o orador ou escritor atribui o dom da palavra, o sentimento, a acção ou outras características humanas a seres inanimados ou a seres vivos que não são humanos, aos mortos ou aos ausentes»: conceito de «prosopopeia» no Dicionário Priberam da Língua Portuguesa.

<sup>121</sup> Texto sobre a exposição no Porto da dupla de artistas disponível em <https://www.ruadebaixo.com/jos-de-gruyter-e-harald-thys-objetos-como-amigos.html>.

## Conclusões

A título de conclusão, e sobre a questão que nos tem acompanhado ao longo desta dissertação, será que podemos concluir que o potencial do audioguia estará a ser otimizado? De que formas estará essa ferramenta a responder às exigências das instituições, dos seus objetos e dos seus públicos? Continua a verificar-se o seguinte:

«A tendência da maioria dos audioguias parece residir na transmissão de informação factual, marca histórica da erudição dos museus, que continuam a considerar que a vulgarização do conhecimento é um obstáculo à função museológica. Esta ênfase atribuída à detenção de conhecimento, versus a vivência significativa dos espaços, com a convocação dos vários sentidos e das emoções, reflete uma perspetiva desatualizada que não se enquadra no paradigma dos museus do século XXI, continuando a ser marca dos ‘velhos museus’ (Semedo, 2006).» (Martins, 2018: 744)

Embora pareça haver uma evolução no campo da comunicação cultural e, no campo dos audioguias, se registem *case studies* de estudos aprofundados ao *feedback* dos utilizadores (a título de exemplo, os estudos de públicos dirigidos aos audioguias feitos pelo V&A,<sup>122</sup> do Brooklyn Museum<sup>123</sup> ou do British Museum<sup>124</sup>), a experiência museal continua a ser associada ora ao aborrecimento, ora ao entretenimento, eventualmente a aprender algo novo e menos a uma experiência transformadora ou de enriquecimento pessoal.

De acordo com o *Culture Track Report* de 2017<sup>125</sup>, a sétima edição do Inquérito Nacional de Mapeamento de Audiências Culturais, para muitos entrevistados, ir ao parque ou comer num *food truck* conta como cultura, e 37% dos visitantes dos museus de arte não os veem como cultura. No topo das motivações para a participação cultural está (81%) «diversão». Não significando que a cultura esteja a desaparecer, o estudo aponta para uma definição mais democratizada de cultura, não elevando atividades restritas a elites, e para a necessidade de se definir a cultura de forma mais transversal numa sociedade. Em Portugal, recentemente também foi elaborado um inquérito de

---

<sup>122</sup> Cf. <https://www.metmuseum.org/blogs/digital-underground/2015/improving-the-audio-guide-a-look-at-our-visitors>.

<sup>123</sup> Cf. <https://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/projects-staff/>.

<sup>124</sup> Cf. <https://mw2016.museumsandtheweb.com/paper/innovate-or-stagnate-disrupting-the-conventional-audio-guide/index.html> e <https://the-dots.com/projects/british-museum-audio-guide-case-study-189066>.

<sup>125</sup> A título de exemplo, cf. o interessante artigo disponível em <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-37-art-museum-visitors-view-culture-takeaways-2017-culture-track-report>.

públicos da cultura, financiado pela Fundação Calouste Gulbenkian.<sup>126</sup> O inquérito, que predefinia um leque de atividades culturais (leitura, exposições, cinema, bem como televisão e rádio), concluiu que os Portugueses teriam pouco interesse em atividades culturais, designadamente na leitura. Poucos meses mais tarde, foi publicado o Barómetro da Cultura, uma parceria do Gerador e Qmetrics:

«O único estudo regular no país que avalia a perceção da população residente em Portugal sobre a cultura, a sua relação com a sociedade, a forma como impacta a vida pessoal, o conhecimento sobre a prática cultural efetiva e a procura das razões para não existir um consumo cultural mais presente.»<sup>127</sup>

Inversamente, este estudo demonstrava um elevado interesse dos Portugueses por atividades culturais: 67,5% dizem que a cultura está muito presente nas suas vidas, 100% dos entrevistados consumiram alguma forma de cultura no último ano e 84% dos inquiridos mencionaram que a cultura contribui para ajudar a resolver problemas de forma imaginativa.

Os estudos de públicos na cultura em Portugal também nos motivam a olhar mais a fundo para a perceção que quem realiza estes estudos tem de «cultura». Sobre mediação cultural, especificamente audioguias, também se verifica a publicação de muitos artigos da especialidade que remetem para a forma como os públicos interagem com estes sistemas: sob a forma de inquéritos, ou mesmo para sondar opiniões para a sua elaboração de raiz. Um dos principais parâmetros de qualidade apontados para o sucesso de uma nova ferramenta como um novo audioguia, geralmente, é a sua repercussão no volume de públicos. Já a evolução destes sistemas tem apontado para os aspetos criativos e lúdicos, de entretenimento ou a busca pela tecnologia mais inovadora. Porém, é necessário igual investimento nas possibilidades plásticas e lastro poético aplicados aos conteúdos, um campo que oferece considerável potencial de inovação. Propomos assim algumas linhas, ora de expansão sensorial, ora de aprofundamento sensível desse médium. Também de resistência a determinados formatos de comunicação e de experiência museal e de mediação, para que não se

---

<sup>126</sup> Estudo promovido pela Gulbenkian sobre os hábitos culturais dos Portugueses disponível em <https://gulbenkian.pt/noticias/inquerito-as-praticas-culturais-dos-portugueses/>.

<sup>127</sup> Inquérito promovido pela Gerador sobre os hábitos culturais dos Portugueses disponível em [https://gerador.eu/barometro-da-cultura/?fbclid=IwAR2TdZl\\_5JJSQWVSHYTk0buga8wITGKI9LR0BoobsY22eyziYNsXxfdb2Rs](https://gerador.eu/barometro-da-cultura/?fbclid=IwAR2TdZl_5JJSQWVSHYTk0buga8wITGKI9LR0BoobsY22eyziYNsXxfdb2Rs).

transferiram os mesmos problemas para *interfaces* meramente mais sofisticados, tais como audioguias, produções multimídia, realidade virtual e aumentada.

De facto, o mote da tese de doutoramento de Margarida Lima de Faria, citada à entrada da dissertação «*Amusement without excess and knowledge without fatigue*», escrita há quase 30 anos, remete para um funambulismo que se mantém um desafio muito atual. Com ele em mente, um texto que nos sugere sobre a matriz pós-moderna da cultura enquanto «indústria» (o hedonismo associado ao consumo cultural, a sobreposição do real e do imaginário, a ausência de valores, a simultaneidade de estilos, etc.),<sup>128</sup> reavaliemos essa condição agudizada pela emergência do Antropoceno e pela ascensão da inteligência artificial, o fim da história ou a urgência de uma esperança em comum para o futuro.

Dentre as variadas estratégias disruptivas já sugeridas, os fatores sensíveis são os mais preponderantes se pretendemos conectar com uma audiência e chegar a camadas mais profundas de entendimento e cumplicidade para expandir o seu campo de sensibilidades. Qual seria o melhor meio senão pelo poder encantatório mobilizador e unificador do som?

---

<sup>128</sup> Os teóricos pós-modernos reconhecem a alteridade e possuem um discurso antiteleológico, contudo, advogando a teoria do fim da história. Características observáveis por estudiosos do pós-modernismo são: individualismo e subjetividade; hedonismo; consumismo e narcisismo; comunicação e indústria cultural; imprecisão e espontaneidade; liberdade artística e formal; arte destituída de hierarquizações; ausência de valores e regras; niilismo artístico; imprecisão; pluralidade; polifonia e intertextualidade; multiplicidade de estilos; combinação de tendências; arte eclética e híbrida: hiper-realismo; aproximação com a cultura popular; humor e crítica; liberdade de expressão; imaginação e criatividade; quotidiano banalizado; realidade ambígua e multiforme. Os autores relacionam quatro áreas em que os estudos pós-modernos se têm destacado nas organizações: (a) teorias feministas (ou de género) pós-estruturalista; (b) análises pós-colonialistas; (c) teoria ator-rede (teoria da translação); e (d) análise desconstrutiva de discursos e narrativas sobre conhecimento. Resumo obtido em <https://www.todamateria.com.br/>.

## Referências bibliográficas

### Obras impressas

ACASO, María, e MEGÍAS, Clara (2017). *Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación*, Paidós, Barcelona.

ARNICO, Marta (2008). «Outro país – novos olhares, terrenos clássicos», in *revista Arquivos da Memória*, n.º 4 (Nova Série), pp. 26 e 27, Centro de Estudos de Etnologia Portuguesa.

BENNETT, Tony (1995). *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. Routledge, Londres.

BENTA, Kuderna-Iulian (2005). *Affective Aware Museum Guide*. IEEE International Workshop on Wireless and Mobile Technologies in Education. Tokushima, Japão, pp. 53–55.

BISHOP, Claire (2013). *Radical Museology or what's contemporary in museums of contemporary art?*, Koenig Books, Londres.

CARVALHO, Ana (2016). *Museus e Diversidade Cultural: Da Representação aos Públicos*, Caleidoscópio-Edição e Artes Gráficas, Casal de Cambra, 2016.

CRIMP, Douglas (2005). *Sobre as Ruínas do Museu*, Ed. CulturaBrasil, São Paulo.

FALK, John H. & DIERKING, Lynn D. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*, AltaMira Press, Reino Unido.

FALK, John H., DIERKING, Lynn D. e ADAMS, Marianna (2006). «Living in a Society: Museums and Free-choice Learning», in MACDONALD, Sharon, *A Companion to Museum Studies*, Ed. Blackwell Publishing Ltd, Oxford.

FARIA, Margarida Lima de (1994). *Amusement without excess and knowledge without fatigue — Modern transformations of the museum experience*, University of Leicester.

FARIA, Nuno (2019). Entrevista in *Sara & André Uma Breve História da Curadoria*, Ed. Sara & André e Sistema Solar Crl (*Documenta*), Lisboa.

FISHER, Jennifer (2004), «Speeches of Display: Museum Audioguides by Artists», in DROBNICK, Jim, *Aural Cultures*, YYZ Books, Toronto.

GASPAROTTI, V. (2014). *Beyond the Audio Tour: Challenges for Mobile Experiences in Museums, the Case of "Scapes": When an Artist Experiments with One of the Most Universal Interpretation Tools*, tese de mestrado, Faculdade Reinwardt Academy da Universidade de Ciências Aplicadas para as Artes de Amesterdão.

GURIAN, Elaine Heumann. (2006). «*Civilizing the Museum: The collected writings of Elaine Heumann Gurian*», Routledge, Nova Iorque.

HEIN, George E. (2006). «Museum Education», in MACDONALD, Sharon, *A Companion to Museum Studies*, Ed. Blackwell Publishing Ltd, Oxford.

- HOOPER-GREENHILL, Eilean (1992). *Museums and the Shaping of Knowledge*, Routledge Taylor and Francis Group, Londres.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean (1994). *The Educational Role of the Museum*, Routledge, Leicester.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean (2006). «Studying Visitors», in MACDONALD, Sharon, *A Companion to Museum Studies*, Ed. Blackwell Publishing Ltd.
- JOHNSTON, Megan (2014). «Slow Curating: Re-thinking and Extending Socially Engaged Art in the Context of Northern Ireland», in *After the turn: art education beyond the museum*, Issue 24/December, p. 29-30.
- KRAUSS, Rosalind (1999). *A Voyage in the North Sea — Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, Londres.
- KUBLER, George (1991). *A Forma do Tempo. Observações sobre a história dos objetos*. Veja, Lisboa.
- LÓPEZ, Eneritz & ALCAIDE, Eva, 2011. «Una história sobre los departamentos de educación y las educadoras en los museos españoles: mirando atrás para poder seguir adelante», in *Perspectivas, Situación actual de la educación en los museos de artes visuales*, coord. Maria Acaso, Colección, Fundación Telefónica, pp. 15-17.
- MACDONALD, Sharon (2011). *A Companion to Museum Studies*, Ed. Blackwell, 2011.
- MALRAUX, André (2017). *O museu imaginário*, Edições 70 Lda., Lisboa.
- MARTINS, Cláudia Susana (2015) «Longe da vista, perto da imaginação — análise de audioguias em museus portugueses», Universidade de Aveiro.
- MARTINS, Cláudia Susana (2018). «Longe da vista, perto da imaginação: os audioguias na acessibilidade museológica em Portugal», in *Rosa dos Ventos — Turismo e Hospitalidade* 10(4).
- MASON, Rihannon (2006), «Cultural Theory and Museum Studies», in MACDONALD, Sharon, *A Companion to Museum Studies*, Ed. Blackwell Publishing Ltd, Oxford.
- NIHEI, Chikako (2019). *Haruki Murakami: Storytelling and Productive Distance*, Taylor & Francis Ltd , Routledge Studies In Contemporary Literature, Londres.
- O'NEILL, Paul & WILSON, Mick (2010). *Curating and the Educational Turn*, Open Editions, Reino Unido.
- NEVES (2013). *O panorama museológico em Portugal: Os museus e a Rede Portuguesa de Museus na primeira década do século XXI*, DGPC.
- PRIOR, Nick (2006). «Postmodern Restructurings», in MACDONALD, Sharon, *A Companion to Museum Studies*, Ed. Blackwell Publishing Ltd.
- RYDELL, Robert (2006). «World Fairs and Museums» in MACDONALD, Sharon, *A Companion to Museum Studies*, Blackwell Publishing Ltd., Oxford.

Sara & André (2019), *Uma Breve História da Curadoria*, Ed. Sara & André e Sistema Solar Crl (Documenta), Lisboa.

SMITH, Charles Saumarez (2006). «The Future of the Museum», in MACDONALD, Sharon, *A Companion to Museum Studies*, Ed. Blackwell Publishing Ltd.

TALLON, Loïc; Walker, Kevin, eds. (2008). *Digital Technologies and the Museum Experience*, AltaMira Press, Reino Unido.

VERGO, Peter (1989). *The New Museology*, Reaktion Books, London.

VLACHOU, Maria (2020). *A participação cultural de pessoas com deficiência ou incapacidade: como criar um plano de acessibilidade*, Ed. Câmara Municipal de Lisboa.

WITCOMB, Andrea (2006). «Interactivity: Thinking Beyond», in MACDONALD, Sharon, *A Companion to Museum Studies*, Ed. Blackwell Publishing Ltd.

YOSHIDA, Luiza Nana (2009). *Literatura Monogatari da Época Heian — o Nascimento da Narrativa «Ficcional»*, Universidade de São Paulo, Estudos Japoneses, Brasil.

### **Artigos disponíveis online**

ACASO, María (2011). *Perspectivas: Situación Actual de la Educación en los Museos de Artes Visuales (Cuaderno n.º 30)*, ed. Planeta (disponível em <https://www.casadellibro.com/libro-perspectivas-situacion-actual-de-la-educacion-en-los-museos-de-artes-visuales-cuaderno-n-30/9788408102601/1941074>).

ACASO, María (2013). *rEDUvolution: Hacer la Revolución en la Educación*, ed. Paidós Iberica (disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=IBQdr5zzemc>).

BARON, Naomi S. (2021). *Why do we remember more by reading in print vs. on a screen?* (disponível em <https://bigthink.com/neuropsych/reading-memory/?fbclid=IwAR1btr9pyMDvr58jtpGVCz71H7pEdKeizAHNayX3nK1OiPVUYzJF2GSsfE#Echobox=1668442142>).

BARTNECK, Christopher *et al.* (2007). *An Electronic Museum Guide In Use*. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1, pp. 53-55 (disponível em <http://www.bartneck.de/publications/2007/museumGuideInRealUse/index.html>).

BIRNBAUM, Sarah (2020). «In a new MoMA audio guide, security guards are the art experts», in *The World* (disponível em <https://theworld.org/stories/2020-04-15/new-moma-audio-guide-security-guards-are-art-experts>).

BOURRIAUD, Nicolas (2015). *Revisiting the Educational Turn (How I Tried to Renovate an Art School)* (disponível em <http://artreview.com/features/november-2015-feature-nicolas-bourriaud-educational-turn/>).

CARDOSO, Joana Amaral (2016). «Cinco anos que mudaram o mundo», in *Ípsilon*, jornal Público (disponível em <https://www.publico.pt/2016/12/19/culturaipsilon/noticia/foi-voce-que-pediu-uma-revolucao-1754535?frm=ult>).

- CARVALHO, Ana; FALANGA, Roberto (2016). *Desafios à participação no campo dos museus e do património* (disponível em <https://nomundodosmuseus.hypotheses.org/tag/convencao-quadro-do-conselho-da-europa-relativa-ao-valor-do-patrimonio-cultural-para-a-sociedade>).
- COATES, Charlotte (2019). *Best practice in making Museums more accessible to visually impaired visitors* (disponível em <https://www.museumnext.com/article/making-museums-accessible-to-visually-impaired-visitors/>).
- CORTEZ, Alcina (2021). «Museums as sites for displaying sound materials: a fiveuse framework», in *Sound Studies* (disponível em <https://doi.org/10.1080/20551940.2021.1975442>).
- DUARTE, Ana *et al.* (2007). «Serviços Educativos na Cultura», in *Coleção Públicos*, n.º 2, Sete Pés, Porto (disponível em <https://pt.scribd.com/document/27108437/Colecao-Publicos-Servicos-Educativos#>).
- FILIFE, Graça (2011). «Diálogos, aprendizagens e educação nos museus: formulando uma visão» (disponível em [https://icom-portugal.org/multimedia/CECA2011\\_GracaFilipe.pdf](https://icom-portugal.org/multimedia/CECA2011_GracaFilipe.pdf)).
- FISCHER, D., ANILA, S. and MOORE, P. (2017), «Coming Together to Address Systemic Racism in Museums», in *Curator*, 60: 23-31, disponível em <https://doi.org/10.1111/cura.12191>.
- FRIMER, Denise (2011). «Pedagogical Paradigms: Documenta's Reinvention by Denise Frimer», in *Stendhal Gallery Online Archive* (disponível em <http://stendhalgallery.com/?p=5785>).
- GARDNER, Lyn (2019). *Rethinking the Purpose of British Arts Institutions* (disponível em <https://howround.com/rethinking-purpose-british-arts-institutions>).
- GARG, Gautam (2015). *How museums can enhance visitor experience* (disponível em <https://scanova.io/blog/visitor-experience-museums-qr-codes/>).
- GINSBERG, Elisabeth (2012). *Beautiful Trouble – A toolbox for revolution* (disponível em [https://issuu.com/odaconnexio/docs/boyd\\_andrew\\_ed\\_beautiful\\_trouble\\_a\\_](https://issuu.com/odaconnexio/docs/boyd_andrew_ed_beautiful_trouble_a_)).
- GLUSAC, Elaine (2018). «Museum Tours for People Who Don't Like Museum Tours — A spate of innovative tours aim to make museum visits more fun, and less dutiful», in *The New York Times* (disponível em [https://www.nytimes.com/2018/07/20/travel/museum-tours.html?fbclid=IwAR0N\\_eUygXfvdGceRUSfe5AzLX6WHN3URvhPIQ8z-GSkRVvR88z1MMPQig0](https://www.nytimes.com/2018/07/20/travel/museum-tours.html?fbclid=IwAR0N_eUygXfvdGceRUSfe5AzLX6WHN3URvhPIQ8z-GSkRVvR88z1MMPQig0)).
- GROYS, Boris (2020). «The Museum as a Cradle of Revolution», in *e-flux journal*, n.º 106 (disponível em <https://www.e-flux.com/journal/106/314487/the-museum-as-a-cradle-of-revolution/>).
- HEIN, G. E. Hein (1997). *The Maze and the Web: Implications of Constructivist Theory for Visitor Studies*, Lesley College, Visitor Studies Association (disponível em [www.george-hein.com](http://www.george-hein.com)).

JOHNSTON, Megan (2014). «Slow Curating: Re-thinking and Extending Socially Engaged Art in the Context of Northern Ireland», in *ONCURATING* (disponível em [https://www.on-curating.org/issue-24-reader/Slow\\_Curating\\_Re-thinking\\_and\\_Extending\\_Socially\\_Engaged\\_Art\\_in\\_the\\_Context\\_of\\_Northern\\_Ireland.html](https://www.on-curating.org/issue-24-reader/Slow_Curating_Re-thinking_and_Extending_Socially_Engaged_Art_in_the_Context_of_Northern_Ireland.html)).

LEE, Pamela M. (2001). «"Ultramoderne": Or, How George Kubler Stole the Time in Sixties Art», in *Grey Room*, no. 2, pp. 47-77 (disponível em <http://www.jstor.org/stable/1262542>).

LISCIA, Valentina Di (2020). «MoMA Terminates All Museum Educator Contracts», in *Hyperallergic* (disponível em <https://hyperallergic.com/551571/moma-educator-contracts/?fbclid=IwAR1zdfzmLFJUXW9Q3VcuHJAJXUzZyJFHSEsZwy3ncC3d41ZVvRnMySC3jr0>).

LI, Siwei (2018). *Museu Nacional do Azulejo: um exemplo de comunicação intercultural para uma melhor acessibilidade*, relatório de estágio de Mestado em Museologia (disponível em <https://run.unl.pt/bitstream/10362/54178/1/Relat%C3%B3rio%20Siwei%20Li%20FINAL.pdf>).

MARTINS, Cesar & BARACHO, Renata. Tecnologia e interação: os museus no context das novas formas de expor e comunicar (disponível em <https://www.revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2018/4743-tecnologia-e-interacao-os-museus-no-contexto-das-novas-formas-de-expor-e-comunicar.html>).

MARTINS, C.S. (2018). «Longe da vista, perto da imaginação: os audioguias na acessibilidade museológica em Portugal», in *Rosa dos Ventos Turismo e Hospitalidade*, 10(4), pp. 733-747 (disponível em <http://dx.doi.org/10.18226/21789061.v10i4p733>).

MENÁRGUEZ, Ana Torres (2017). «Profesoras contra la pedagogía tóxica», in *jornal El País* (disponível em [https://elpais.com/economia/2017/02/07/actualidad/1486485679\\_572946.html](https://elpais.com/economia/2017/02/07/actualidad/1486485679_572946.html)).

MODEST, Wayne e BASU, Paul (2011). *Museums, Heritage and International Development: A Critical Conversation* (disponível em: [https://www.academia.edu/9305398/Museums\\_Heritage\\_and\\_International\\_Development\\_A\\_Critical\\_Conversation](https://www.academia.edu/9305398/Museums_Heritage_and_International_Development_A_Critical_Conversation)).

ROQUE, Maria Isabel Rocha (2012). *O museu de arte perante o desafio da memória*, Universidade Católica Portuguesa, Lisboa (disponível em <http://www.scielo.br/pdf/bgoeldi/v7n1/a06v7n1.pdf>).

ROQUE, Maria Isabel Rocha (2015). *Acerca do que (ainda) falta ao património* (disponível em <https://amusearte.hypotheses.org/841>).

SCHWARZ, Alice W.; TURCHINSKY, Masha & ABBEY, Katherine (2012). *Murder Goes Mobile at the Met!* (disponível em <https://www.metmuseum.org/blogs/now-at-the-met/features/2012/murder-goes-mobile>).

SIEGAL, Nina (2015). «Rijksmuseum Removing Racially Charged Terms From Artworks' Titles and Descriptions», in *The New York Times* (disponível em

<https://archive.nytimes.com/artsbeat.blogs.nytimes.com/2015/12/10/rijksmuseum-removing-racially-charged-terms-from-artworks-titles-and-descriptions/>).

SIMON, Nina (2010). *The Art of Relevance — Preface: Why participate?* (disponível em <http://www.participatorymuseum.org/preface/>).

SHEPHERD, John (1991). *Music as Social Text*. Cambridge: Polity Press.

SONTAG, Susan (1966). *Against interpretation*

### Sítios Web

<https://www.youtube.com/watch?v=IBQdr5zzemc>: rEDUvolution: Hacer la Revolución en la Educación

<http://realizasom.com/pt/projetos/museus/audio-guias-no-museu-nacional-do-azulejo>: *Áudio guias no Museu Nacional do Azulejo*

<https://registro.portaldacidade.com/index.php/noticias/cidade/sesc-registro-apresenta-o-audiotour-ficcional-graos-de-historias-2949>: *KKKK 100 anos — Sesc Registro apresenta o audiotour ficcional «Grãos de Histórias»*

<https://www.vangoghmuseum.nl/en/visit/multimedia-guide>: Museu Van Gogh

<https://www.youtube.com/watch?v=-j7oxO2fxRU>: Van Gogh Museum Multimedia Guide

<https://arquivonacionaldosom.gov.pt/missao/>: Arquivo Nacional do Som

<https://amusearte.hypotheses.org/6871>: A.MUSE.ARTE

<https://www.facebook.com/watch/?v=371739354188853>: Hortas de Lisboa — Da Idade Média ao Século XXI

<https://www.casafernandopessoa.pt/pt/cfp/info/noticias-publicacoes/leituras-ao-ouvido?eID=>: Casa Fernando Pessoa — Leituras ao Ouvido

<https://www.pedagogiasinvisibles.es/>: Pedagogías Invisibles

<https://egeac.pt/espacos/museu-bordalo-pinheiro/>: Museu Bordalo Pinheiro

<https://soundcloud.com/mudamlux/sets/25-years-of-the-mudam>: 25 years of the Mudam Collection (Audioguides)

<https://www.moma.org/collection/works/163616>: 4'33" (In Proportional Notation), John Cage, MoMA

<https://www.imberlin.de/en/libeskind-building>: Museu Judaico, Berlim

<https://www.amnh.org/exhibitions/permanent/theodore-roosevelt-memorial/hall/old-new-york-diorama>: *Old New York Diorama*, American Museum of Natural History

[https://www.amnh.org/var/ezflow\\_site/storage/images/media/amnh/images/exhibitions/permanent-exhibitions/theodore-roosevelt-memorial/theodore-roosevelt-memorial-hall2/ny-diorama-roosevelt-hall-2460-1384-interactive-](https://www.amnh.org/var/ezflow_site/storage/images/media/amnh/images/exhibitions/permanent-exhibitions/theodore-roosevelt-memorial/theodore-roosevelt-memorial-hall2/ny-diorama-roosevelt-hall-2460-1384-interactive-)

<image/3899800-2-eng-US/ny-diorama-roosevelt-hall-2460-1384-interactive-image.jpg>: Diorama integral

<https://www.youtube.com/watch?v=ndj59hGuSSy>: *Behind the Updates to Old New York Diorama*

<https://www.nytimes.com/2019/03/20/arts/design/natural-history-museum-diorama.html>: *What's Wrong With This Diorama? You can read all about it*, The New York Times

<https://vimeo.com/247639978> & <http://www.lookatartgetpaid.org/home>: *Look at Art. Get Paid.*

[https://www.materialculture.nl/sites/default/files/2018-08/words\\_matter.pdf.pdf](https://www.materialculture.nl/sites/default/files/2018-08/words_matter.pdf.pdf): *Words Matter*, coordenado por Wayne Modest

<https://www.youtube.com/watch?v=vru8GAM1Qjc> & <https://www.youtube.com/watch?v=IW4bgeo-Xt0>: *Descolonizar os museus: isto na prática...?* Wayne Modest, parte 1 e parte 2

<https://gulbenkian.pt/videos/adeste-summer-school-04/>: *Adeste + Summer School*, Fundação Calouste Gulbenkian

<https://www.azlyrics.com/lyrics/elvispresley/walkamileinmyshoes.html>: Letra da música *Walk a Mile in My Shoes*, de Elvis Presley

<https://www.cbc.ca/player/play/2677546413>;

<https://www.empathymuseum.com/> &

[https://www.youtube.com/watch?v=60em6n\\_j8lo&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=60em6n_j8lo&feature=youtu.be): The Empathy Museum

<https://www.tropenmuseum.nl/en/whats-on/exhibitions/our-colonial-inheritance/frequently-asked-questions-our-colonial-inheritance#>: Tropen Museum : Frequently Asked Questions — Our Colonial Inheritance

<https://icom-portugal.org/2022/09/30/nova-definicao-de-museu-2/>: Nova definição de Museu

<https://www.shots.net/news/view/92918-hear-the-voice-of-art-thanks-to-ibm-ai>: *Hear «The Voice of Art» thanks to IBM AI*

[https://www.youtube.com/watch?v=ogpv984\\_60A](https://www.youtube.com/watch?v=ogpv984_60A): *The Voice of Art With Watson*

<https://www.museumnext.com/article/artificial-intelligence-audio-guide/>: *Giving art a voice with an artificial intelligence audio guide*

<https://www.museudodinheiro.pt/museu/museu-do-dinheiro>: Museu do Dinheiro

<https://gulbenkian.pt/agenda/europa-oxala-2/>: *Exposição Europa Oxalá*

<https://gulbenkian.pt/monica-de-miranda-ales-of-lisbon/#audio4>: *Mónica de Miranda, «Tales of Lisbon», série «Black Tales», 2020*

<https://www.forbes.com/sites/marcbabej/2016/10/05/how-shoutr-labs-is-reinventing-the-audio-guide-for-the-21st-century/?sh=4f10c8b46fe8>: *How Shoutr Labs is Reinventing the Audio Guide for the 21st Century*

<https://www.leicestermuseums.org/news/digitallabelswinter2022?fbclid=IwAR3cygH1zWj2KKO0MBXz56iKW99GVbeOKB9aG4oTJ7wkyCvKR8MY43LipCs>: *Tech Talk : Brendan Ciecko, founder and CEO, Cuseum*

<https://www.leicestermuseums.org/news/digitallabelswinter2022?fbclid=IwAR3cygH1zWj2KKO0MBXz56iKW99GVbeOKB9aG4oTJ7wkyCvKR8MY43LipCs>: *Have Your Say in New Digital Labels*

<https://natpacker.com/new-year-stuttgart-day-one-mercedes-benz/horse-mercedes-benz-museum-2/>: *A Mercedes Benz Adventure*

<https://www.youtube.com/watch?v=bTL9qhZ8-gg>: *Desafios Contemporâneos na Educação Não Formal nos Museus (parte 3)*

<https://www.webconsultas.com/entrevistas/bebes-y-ninos/maria-acaso-profesora-experta-en-educacion-artistica>: *Entrevista a María Acaso*

<https://walkerart.org/collections/publications/performativity/experiential-turn>: *The Experiential Turn, Dorothea von Hantelmann*

<https://www.tate-images.com/preview.asp?image=AR0725>: *Tate Images*

<https://www.tate.org.uk/art/art-social-change>: *The art of social change — Can art be a tool for good? Where do art and social action converge?*

<https://www.youtube.com/watch?v=jjW7lhvJ5ew>: *Ask the Artist — Questions for Tania Bruguera — TateShots*

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/bruguera-tatlins-whisper-5-t12989>: *Tania Bruguera — Tatlin's Whisper #5*

<https://www.guerrillagirls.com/gg-calendar/2023/beyondthestreetslondon>: *Guerilla Girls*

[https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch\\_permalink&v=368265017725148](https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=368265017725148): *II Encontro da Rede de Museus do Médio Tejo*

<http://musingoncultureextra.blogspot.com/> *Musing on Culture*, by Maria Vlachou - Beyond the blog: conferences, interviews, papers, etc.

<https://www.facebook.com/MMCarlosReis/videos/368265017725148>: *II Encontro da Rede de Museus do Médio Tejo, Museu Municipal Carlos Reis, intervenção de Mário Chagas, 2020*

<http://musingoncultureextra.blogspot.com/2021/08/a-distant-park-ocean-liner-and-truck.html>: *apresentação de Maria Vlachou na conferência no International Symposium ICOM, em Praga, em 26 de agosto de 2021*

<https://www.theatlasgroup1989.org/>: *organização The Atlas Group*

<http://www.elmundotoday.com/2016/08/el-prado-retira-una-audioguia-que-insultaba-a-los-visitantes-por-su-ignorancia/>: *artigo El Prado retira una audioguía que insultaba a los visitantes por su ignorância*

<http://canadianart.ca/features/offensive-terminology-in-artwork-titles/>: *Offensive Artwork Titles in Canadian Museums: What's in a Name?*

<https://gulbenkian.pt/museu/poder-da-palavra-iv-pecas-sonoras/>: *O Poder da Palavra IV — Sabedoria Divina: O Caminho dos Sufis. Peças Sonoras*

<https://acessocultura.org/the-activist-museum-hallett-babaie/>: conversa entre Jessica Hallett e Sussan Babaie

<https://gulbenkian.pt/museu/o-poder-das-palavras/o-poder-da-palavra-peregrinacao-hajj/>; <https://gulbenkian.pt/museu/artigos/da-india-a-europa-a-viagem-das-fabulas-de-bidpay/>; <https://gulbenkian.pt/museu/o-poder-da-palavra-iii/>; e <https://gulbenkian.pt/museu/poder-da-palavra-iv-pecas-sonoras/>: projeto de mediação *O Poder da Palavra*

<https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803100544310;jsessionid=BEF930F84909BE5BF9C98A8D6760D23F>: *Suspension of Disbelief*

<https://www.museumdetox.org/>: Página da associação Museum Detox

<https://www.museumnext.com/article/overcoming-museum-fatigue-with-detour-guides/>: *Overcoming Museum fatigue with Detour Guides*

<https://ca2m.org/en/exhibitions/gregor-scheneider>: exposição *Punto Muerto*

[https://issuu.com/ca2m/docs/cat\\_logo\\_punto\\_muerto-web/1?ff=&e=8774396/30122811](https://issuu.com/ca2m/docs/cat_logo_punto_muerto-web/1?ff=&e=8774396/30122811): catálogo ilustrado na exposição *Punto Muerto*

<https://museumhack.com/>: Sítio Web do coletivo criativo Museum Hack

[www.niartenieducacion.com/](http://www.niartenieducacion.com/);

<https://www.mataderomadrid.org/programacion/exposicion-ni-arte-ni-educacion>: projeto Ni Arte Ni Educación

[https://www.mataderomadrid.org/sites/default/files/userfiles/file/16-29%20nov%20\(1\)\(1\).pdf](https://www.mataderomadrid.org/sites/default/files/userfiles/file/16-29%20nov%20(1)(1).pdf): programa de atividades de participação (temporário e rotativo)

<https://www.theexhibitionist.org/>: projeto The Exhibitionist, de Alice Procter

<https://www.ft.com/content/e335fe1a-75b7-11ea-90ce-5fb6c07a27f2>: detalhes sobre o projeto da historiadora Alice Procter

<https://vimeo.com/723127779/659b360f4d>: documentário *Disrupting the museum with the Detour Guides*

<https://www.museumnext.com/article/overcoming-museum-fatigue-with-detour-guides/>: pequeno *clip* de uma visita pela *Detour Guide*

<http://www.aldogiannotti.com/>: página oficial do artista Aldo Giannotti

<https://www.mumok.at/en/events/orf-lange-nacht-der-museen-2021>: Programa do evento Noite Longa no Museu

<https://www.mumok.at/en/blog/performing-museum-34-instruction-cards-engage-museum>: set de desenhos para experimentar no museu à venda no Mumok, consultar

<http://www.aldogiannotti.com/the-score/>: coreografia e mais informações sobre o projeto The Score

<https://www.youtube.com/watch?v=Xa2-XkLKbyc>: vídeo sobre o Museum of Broken Relationships, em Toronto

### **Outros**

Grupo de Projeto Museus no Futuro, Relatório Final, Versão Preliminar, julho de 2020.

## Anexos

### Anexo I

*Indicadores de respostas recorrentes ao questionário publicado no livro SARA & ANDRÉ (2019), Uma Breve História da Curadoria, Ed. Sara & André e Sistema Solar Crl (Documenta), Lisboa.*

#### **Quadro I: O que é para ti a curadoria?**

Indicadores de respostas (universo total: 99 curadores nacionais)

construção de novos sentidos, novas ferramentas para conhecer o mundo, formas de trabalhar, acompanhar a sua investigação, prática do pensamento (adquirir e produzir, social e política), criar narrativas e cumplicidades com artistas, sinónimo de montagem, trabalho complementar ao de filosofia, gerar uma narrativa, definir as regras do jogo, dar a conhecer, tornar visual
metodologia de investigação, atividade academicamente caucionada serve para estabelecer hierarquias
criação de discurso
função de uma historiografia da arte do nosso tempo
onde o objeto de estudo é o objeto artístico
levar a cabo projetos que requerem apresentação final sujeita a prazos e a limitações de espaço e orçamento
fim específico a exposição ou projeto, um sistema de interface entre o espacial, a teoria e o visual
uma via de desenvolver as minhas obsessões
trazer artistas da invisibilidade
um campo autoral que pode confundir-se com criação artística
advém do universo pessoal do curador e do diálogo com o artista e a sua obra
projeto de investigação, possibilidade de criar um discurso
curadoria como programação
evolução de uma disciplina
ser mediador do artista
exercício de ressignificação autoral
liberdade de pensamento e de transmissão de ideias
que dispõe obras de arte no espaço
a formulação de um problema materializado em obras de arte
contar histórias através de um dispositivo
uma forma de ensaio
alguém que constrói argumentos
um meio de materializar uma investigação, uma tese
criar discursividade
criar discursividade e momentos de confronto
criar uma experiência que não é artística nem estética
experimentação de uma possibilidade pensada
um modo de vida que me permite estar em proximidade com a arte
um diálogo com o tempo
um processo coletivo, com artistas e equipas de trabalho
trabalho institucional
é um trabalho que me dá muito prazer
construir relações, trabalhar em conjunto
ser facilitador, mediador, agenciador, fator lubrificante do sistema e entre departamentos
dispositivo cénico, montagem, conceito, comunicação
curar, tomar conta
produtor e gestor
trabalho com e para artistas

tem como resultado final apresentar uma exposição  
 pensar em conjunto [entre pares]  
 ato crítico  
 estudar, conservar, organizar e mostrar  
 interpretar  
 montagem entre imagens  
 uma viagem com artistas  
 que lança um projeto e deve saber desaparecer  
 o artista é o elemento mais importante do meu trabalho

## Quadro II: O que é para ti a curadoria? | Respostas que mencionam «público» (18)

Pág.	Área/Licenciatura	Comentário do curador (excerto)	Posicionamento perante «público»
417	História da Arte	«dar a ver a <b>públicos</b> especialistas e não, valorizar os artistas»	PARA
378	História da Arte	«estratégia de comunicação para atração de <b>públicos</b> [...] Descodificação da obra junto do público»	PARA
357	História da Arte	«criar uma discursividade e momentos de confronto visual inesperados e válidos para o <b>público</b> »	PARA
335	História da Arte	«realizar exercícios culturais para o <b>público</b> em geral»	PARA
294	História da Arte	«tem um papel-chave na forma como os <b>públicos</b> se relacionam com a arte»	ENTRE
254	Filosofia	«uma mediação entre artista, instituição e <b>público</b> com carácter autoral»	ENTRE
252	Filosofia	«a minha abordagem estética, analítica e hipotética com o <b>público</b> »	PARA
244	Arquitetura	«equilibrista, mediador, entre artistas, instituição, obra e <b>público</b> »	ENTRE
234	Sociologia	«ser uma figura de interlocução e mediação entre o artista, a instituição e o <b>público</b> »	ENTRE
209	Sociologia	«produção de conhecimento [...] exercida com artistas [...] e o <b>público</b> , entendido não como audiência, mas enquanto manifestação de cidadania contribuindo para o desenvolvimento de uma <b>comunidade</b> »	COM
196	Línguas e Literaturas Modernas	«uma conversa pessoal como universo criativo de outros e o <b>público</b> »	ENTRE
170	Comunicação social	«questionar para que servem e para quem? Abrir a cultura para que seja acessível a um maior número de <b>peçoas</b> . Tornar museus e centros de arte lugares importantes na e para a sociedade contemporânea»	PARA
165	Filosofia	«afinidades electivas [...] à assunção do gosto e heterogeneidade de <b>públicos</b> »	PARA
128	Belas-Artes	«dar atenção a um artista, um tema, para os revelar <b>em público</b> procurando sublinhar as principais linhas de força»	PARA
90	Arquitetura	«ligação entre teoria e prática, criar experiências libertando outros sentidos é estar entre o artista e o <b>público</b> , é negociação»	ENTRE
88	Design	«proporcionar diálogo entre arte (os artistas as obras) e a <b>sociedade</b> (o mundo). Retórica do projeto»	ENTRE
50	Design	«(curadoria de <i>design</i> ) é observar, analisar, interpretar e revelar junto de um <b>público</b> tendencialmente geral a contribuição intelectual de um <i>designer</i> para a	PARA

		concretização de um determinado objeto ou artefacto. [...] Profissão preocupada com a criação de discursos.»	
82	<i>Design</i>	«motor de desconstrução que abre frechas de leitura, entradas de luz, complementar ao trabalho filosófico, mas tirando a responsabilidade (quer para os artistas e obras, quer para com o <b>público</b> em geral) de se trazer coisas ao mundo), não ponho sobre a curadoria grandes preocupações [...] algo líquido e transformador e que deve ser — no fim de contas — uma alegria»	ENTRE

#### Notas:

- a) Há raras menções a «espectador» que não incluímos.
- b) Há mais quatro citações da palavra «público» que não foram incluídas por serem circunstanciais ou dúbias — ou por não se perceber a que remete público, ou por não ser claro que se trata de públicos no sentido geral (ou público habitual, aqueles que já orbitam no meio, pares):

#### Observações ao quadro II

Num universo de 100 contribuições (incluindo as 95 entrevistas), apenas 18 (18%) fazem referência à palavra «público». Dessas 18, todas mencionam o público como uma amostra indistinta de pessoas que usufrui do resultado do trabalho curatorial (a exposição). Quanto ao posicionamento e graus de envolvimento perante os públicos subdividimos em três categorias:

- nove afirmam trabalhar «PARA» públicos;
- oito afirmam criar pontes «ENTRE» públicos, as obras e os agentes culturais;
- um afirma trabalhar «COM» públicos, integrando-os no processo curatorial.

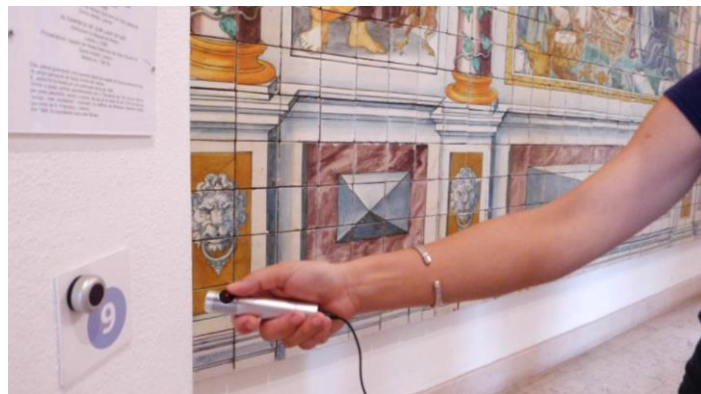
#### Quadro III: O que é para ti a curadoria? | Respostas inconclusivas b)

52	Artes-Plásticas	«trabalho interdisciplinar com artistas, intermediar vários intervenientes do meio artístico (artistas, museus, galerias e <b>públicos</b> [...] um jogo»	?
308	História da Arte	«que cada exposição que realizo seja capaz de revelar novas leituras pela forma como são apresentadas ao <b>público</b> »	?
300	História da Arte	«colocamos a arte, o seu criador e o <b>seu público</b> em contacto»	?
377	História da Arte	«tem como resultado final apresentar uma exposição. Uma mediação entre artistas e o <b>público</b> , recetor, lança um projeto mas depois deve saber desaparecer.»	?

## Anexo II



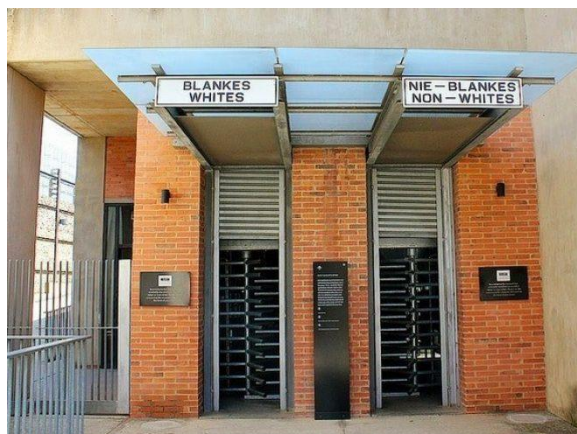
**Figura 1.** Vídeo *teaser* do rEDUvolution: «... e falamos mais tempo com aqueles que estão longe do que com aqueles que estão perto».<sup>129</sup>



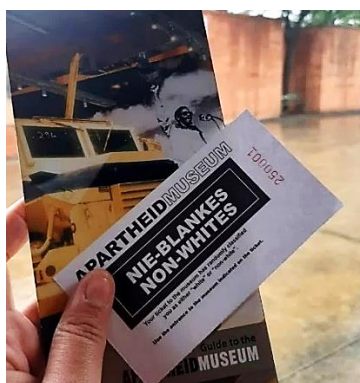
**Figura 2.** Audioguia no Museu Nacional do Azulejo, em Lisboa  
(fonte: <http://realizacom.com/pt/projetos/museus/audio-guias-no-museu-nacional-do-azulejo>).<sup>130</sup>

<sup>129</sup> *Frame* do vídeo promocional do livro *rEDUvolution: Hacer la revolución en la educación*, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=IBQdr5zzemc&feature=youtu.be>.

<sup>130</sup> O Museu Nacional do Azulejo, em Lisboa, investiu no «projeto-piloto “Tesouros ao Alcance de Todos”». Foram desenvolvidos guias áudio que incluem audiodescrição para pessoas com cegueira ou baixa visão, bem como guias multimédia em Língua Gestual Portuguesa e Língua Gestual Internacional para pessoas com surdez. Este projeto-piloto foi desenvolvido em parceria com a ACAPO (Associação dos Cegos e Amblíopes de Portugal) e a FPAS (Federação Portuguesa das Associações de Surdos) e contou com o apoio mecenático da Fundação Millennium bcp» (*Áudio guias no Museu Nacional do Azulejo*, disponível em <http://realizacom.com/pt/projetos/museus/audio-guias-no-museu-nacional-do-azulejo>).



**Figura 3.** Entrada do Museu do Apartheid, em Joanesburgo (créditos: Renata Dantas).<sup>131</sup>



**Figura 4.** Bilhete de admissão no Museu do Apartheid (créditos: Renata Dantas).



**Figura 5.** Guia multimédia (*interactive audio guide*) do Museu Van Gogh, em Amesterdão (créditos: arquivo pessoal).

<sup>131</sup> Claramente interpelativos, os museus de hoje requerem ferramentas de mediação alinhadas com a sua missão desafiante e conteúdos controversos.



**Figura 6.** Frame de um vídeo sobre o guia multimédia do Museu Van Gogh.<sup>132</sup>



**Figura 7.** Exposição temporária «Hortas de Lisboa: da Idade Média ao séc. XX», de 23 de outubro de 2020 até 19 de setembro de 2021, prolongada até dezembro de 2021, do Museu de Lisboa, Palácio Pimenta, núcleo «A minha horta – o meu mundo» (créditos: MIR, <https://amusearte.hypotheses.org/6871>).



**Figura 8.** Testemunho de casal de hortelões cuja recolha vem redimensionar o caráter multicultural desta comunidade e do tecido social da cidade.

<sup>132</sup> Imagem retirada do sítio Web do museu, <https://www.vangoghmuseum.nl/en/visit/multimedia-guide>. Vídeo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=-j7oxO2fxRU>.



**Figura 9.** Frame do teaser sonoro promocional da exposição (com paisagem sonora), disponível em <https://www.facebook.com/watch/?v=371739354188853>.



**Figura 10.** Ambiente psicadélico e estridente da exposição «You Say You Want a Revolution? Records and Rebels 1966 1970», no museu Victoria & Albert (V&A) (fonte: sítio Web da exposição: <https://www.vam.ac.uk/exhibitions/you-say-you-want-a-revolution-records-and-rebels-1966-70>).



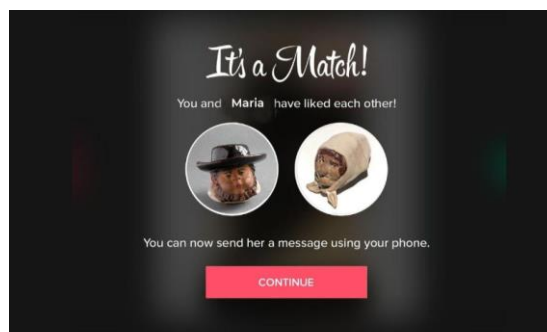
**Figura 11.** Projetos de participação através da contribuição com músicas para uma *playlist* da exposição (fonte: sítio Web da exposição: <https://www.vam.ac.uk/exhibitions/you-say-you-want-a-revolution-records-and-rebels-1966-70>).



**Figura 12.** Instalação «O Regresso das Andorinhas», de Madalena Martins (créditos: José Frade).



**Figura 13.** Fotografia irreverente de Rafael Bordalo Pinheiro, escolhida para figurar na foto de perfil das redes sociais do museu (Facebook).



Museu Bordalo Pinheiro  
30 de junho de 2020 · 🌐  
Ena, ena! Quem diria que o Zé Povinho e a Maria da Paciência andavam metidos no Tinder?!  
Bom Dia Mundial das Redes Sociais! ❤️

**Figura 14.** Página Facebook do Museu Bordalo Pinheiro.



**Figura 15.** Estátua do Museu Bordalo Pinheiro em Lisboa.



**Figura 16.** Um grupo de jovens faz perguntas através do sistema interativo *Dimensions in Testimony*, da Fundação USC Shoah. O sistema responde em tempo real por meio de entrevistas pré-gravadas.



**Figura 2.** Exterior do museu da Mercedes-Benz, em Estugarda (créditos: arquivo pessoal).



**Figura 18.** Interior do museu da Mercedes-Benz, que combina a sua estrutura arquitetónica helicoidal e museografia, e em que o visitante como que desliza por um percurso espiral descendente ao longo de toda a história da companhia, na Alemanha e no mundo (créditos: arquivo pessoal).



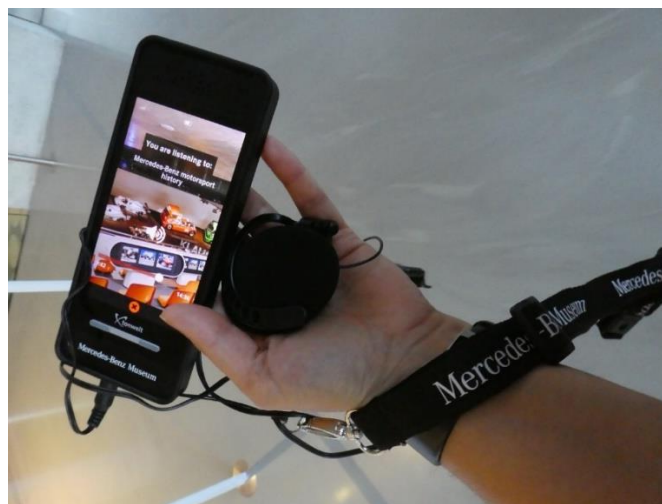
**Figura 19.** Guia audiovisual do museu da Mercedes-Benz (créditos: arquivo pessoal).



**Figura 20.** Sistema do museu da Mercedes-Benz que permite interagir com as peças em exposição e com as aplicações multimédia, entre outros extras, como escutar o som de um motor a funcionar (créditos: arquivo pessoal).



**Figura 21.** É possível partilhar a experiência e ver filmes em grupo, uma vez que todos os aparelhos estão sincronizados com a imagem (créditos: arquivo pessoal).



**Figura 22.** Fita do audioguia com o logótipo da marca, oferecida ao visitante quando este devolve o aparelho à saída, facilitando questões de higiene, perpetuando a memória da experiência e divulgando a marca (créditos: arquivo pessoal).



**Figura 23.** O audioguia complementa, por vezes sincronizando-se, as estações interativas *hands on* acessíveis: mesas tácteis, dínamos, peças para tocar, manivelas para ativar sistemas, entre outros estímulos (créditos: arquivo pessoal).



**Figura 24.** Perspetiva da sala dedicada à história da marca em corridas de automóveis (créditos: arquivo pessoal).



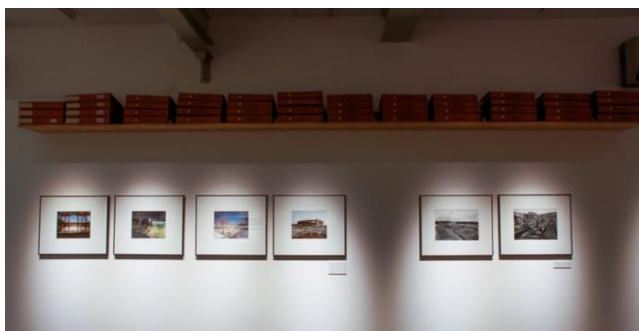
**Figura 25.** Espaço cilíndrico com sonorização peculiar em *sound surround*, que emite o som de carros de corrida a circular à volta da sala, correspondentemente ao modelo fabricado na época específica que estamos a visualizar (créditos: arquivo pessoal).



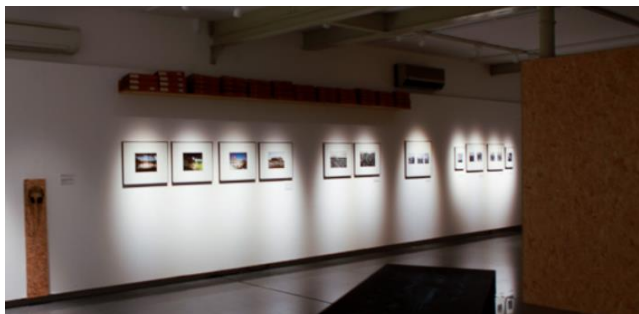
**Figura 26.** Perspetiva da sala dedicada à história da marca em corridas de automóveis, detalhe da pista (créditos: arquivo pessoal).



**Figura 27.** Sala dedicada à história da marca em corridas de automóveis — detalhe de troféus e outros objetos da coleção referentes ao núcleo temático (créditos: arquivo pessoal).



**Figura 28.** Exposição «Implosões, construções e demolições», que teve a curadoria de Sofia Castro e contou com uma instalação sonora de Fernando Fadigas (créditos: António Bracons).<sup>133</sup>



**Figura 29.** Vista da exposição «Implosões, construções e demolições» (2017), no Arquivo Fotográfico — Arquivo Municipal de Lisboa (créditos: António Bracons).<sup>134</sup>

<sup>133</sup> Cf. <https://fasciniodafotografia.com/2017/10/26/implosoes-construcoes-e-demolicoes-a-evolucao-de-uma-cidade-vista-atraves-da-fotografia/>.

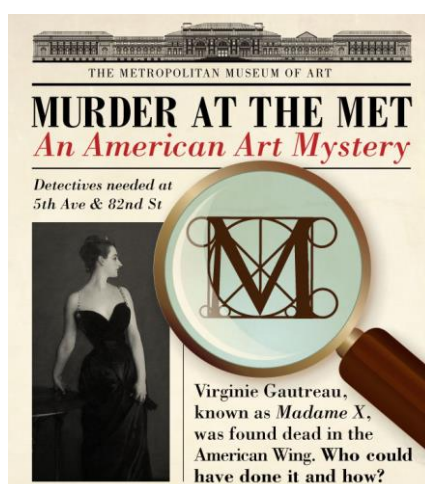
<sup>134</sup> No canto esquerdo da figura, avistam-se auscultadores que faziam a locução ininterrupta dos arquivos técnicos e memórias descritivas dos dossiês empilhados sobre as imagens de demolições a que fazem referência. Do lado direito, vê-se parte do pavilhão cúbico em madeira, no interior do qual se escutavam sons de demolições.



**Figura 30.** No audioguia, o segurança Kevin Reid explica a sua obra de arte preferida no museu: «Untitled (policeman)», de Kerry James Marshall (créditos: Beatriz Meseguer).<sup>135</sup>

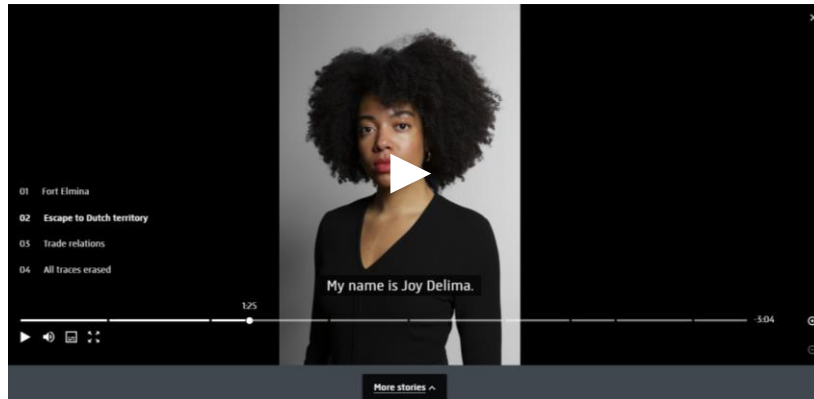


**Figura 31.** Frame de um vídeo sobre o jogo *Murder at the Met: An American Art Mystery*.

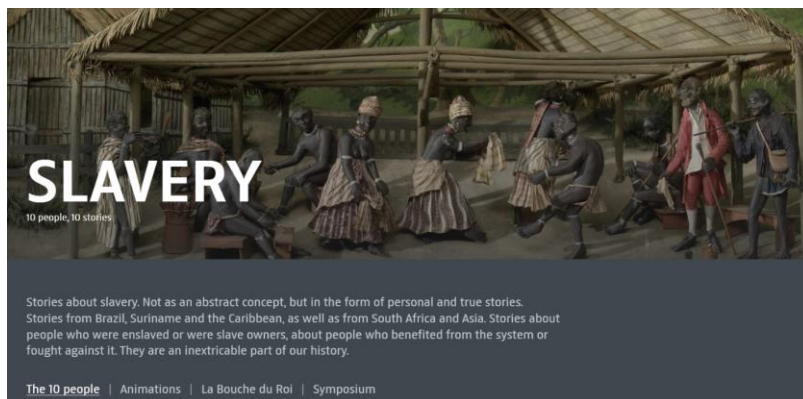


**Figura 32.** *Murder at the Met: An American Art Mystery*, o primeiro jogo de detetives móvel criado pelo Metropolitan Museum of Art, em colaboração com a Green Door Labs e a TourSphere.

<sup>135</sup> «It's a very provocative piece... It connects so much. Black Lives Matter. The senseless police shootings, injustice, prejudice. African Americans in the police force as well. It's a lot to take in.»



**Figura 33.** Frame do vídeo The Story of João (fonte: Rijksmuseum, exposição virtual).



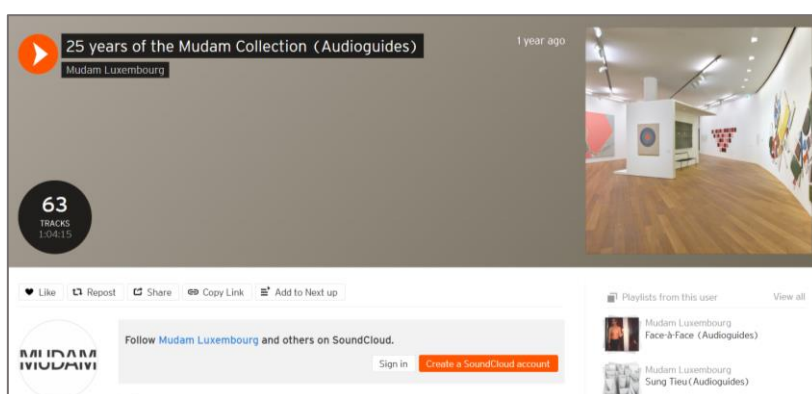
**Figura 3.** Imagem da versão virtual da aclamada exposição «Slavery», de 2021, no Rijksmuseum — a mostra e os objetos nela são recontextualizados através de 10 relatos verídicos (fonte: Rijksmuseum).



**Figura 35.** Visitante do Audiotour Ficcional: Grãos de Histórias.



**Figura 36.** Audiotour Ficcional: Grãos de Histórias, uma caminhada individual por diversos espaços do Sesc Registro e pelo seu entorno.

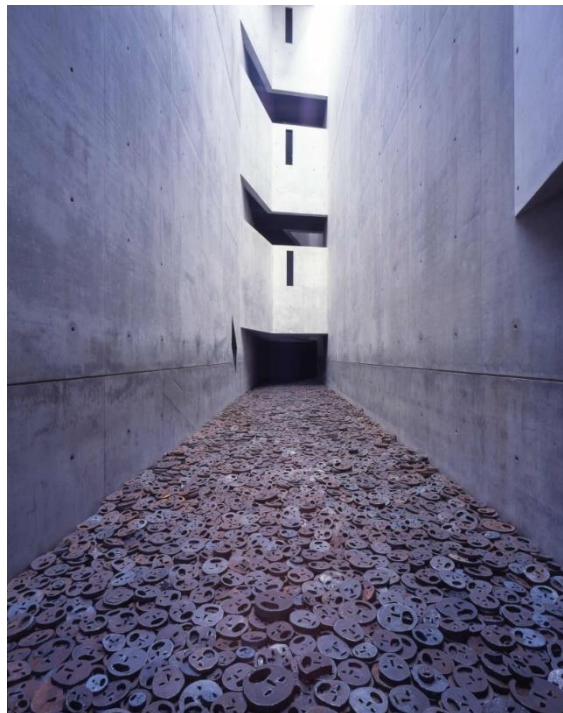


**Figura 37.** Audioguia da exposição «25 years of the Mudam Collection» (25 anos da Coleção do MUDAM), no Luxemburgo, disponível gratuitamente *online*.<sup>136</sup>

<sup>136</sup> Na exposição, o utilizador seleciona cada faixa através de códigos QR, junto da legenda das obras, conduzindo a uma lista de reprodução alocada na SoundCloud, que o utilizador escuta no seu próprio telemóvel, numa de três línguas (inglês, francês ou alemão). Existe apenas um locutor, sem som de fundo. Verificou-se *in situ* que a larga maioria das faixas consistia na leitura exata dos textos de parede das respetivas peças. Audioguia disponível em <https://soundcloud.com/mudamlux/sets/25-years-of-the-mudam>.



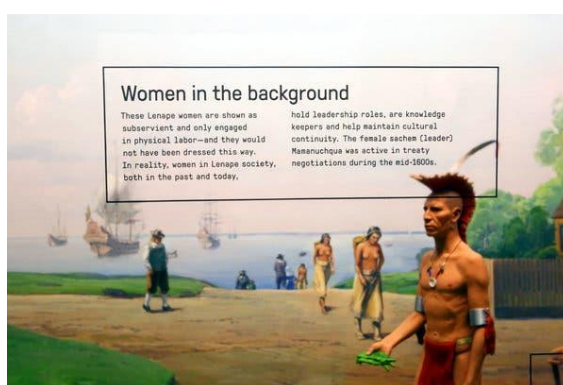
**Figura 38.** Torre do Holocausto, espaço emblemático do Museu Judaico, em Berlim, especificamente desenhado para a experiência do silêncio e do isolamento e em que o número de visitantes em simultâneo no espaço é controlado (créditos: Jens Ziehe, <https://www.jmberlin.de/en/libeskind-building>).



**Figura 39.** Instalação «Shalekhet» («folhas caídas») de Menashe Kadishman, na zona *Memory Void* do Museu Judaico (créditos: Jens Ziehe, <https://www.jmberlin.de/en/libeskind-building>).



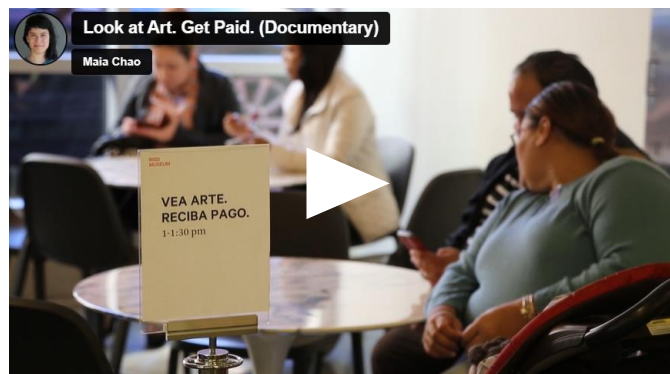
**Figura 40.** Nova interpretação no vidro do «Old New York Diorama», de 1939, que retrata uma cena entre os colonos holandeses e os Lenape, inclui contexto e destaca clichês e imprecisões (fonte: Museu Americano de História Natural).<sup>137</sup>



**Figura 41.** Detalhe do vidro do «Old New York Diorama». <sup>138</sup>

<sup>137</sup> A nova legenda diz: «Reconsiderando esta cena: este encontro de 1660 entre os Holandeses e os líderes Lenape tinha como objetivo celebrar os fundadores holandeses da “Old New York.” Mas a encenação mostra apenas representações estereotipadas e ignora quão complexa e violenta a colonização foi para a população nativa» (tradução livre nossa).

<sup>138</sup> A nova legenda diz: «Mulheres em plano de fundo: estas mulheres Lenape foram mostradas como sendo subservientes e apenas dedicadas ao trabalho físico — e não deveriam estar vestidas desta forma. Na realidade, as mulheres na sociedade Lenape, quer no passado quer no presente, desempenham papéis de liderança, são guardiãs do conhecimento e ajudam a manter a continuidade cultural. A Sachem (líder no feminino) Mamanuchqua teve um papel ativo nas negociações do Tratado em meados de 1600» (tradução livre nossa).



**Figura 42.** Frame do documentário sobre o projeto *Look at Art. Get Paid.*



**Figura 43.** Imagem do projeto de investigação artística *Look at Art. Get Paid* (fonte: hyperallergic.com).



**Figura 44.** Visitante experimenta o audioguia e os sapatos correspondentes, Empathy Museum.



**Figura 45.** O Empathy Museum visto por fora, assemelhando-se a uma caixa de sapatos (disponível em <https://vimeo.com/175977130>).



**Figura 46.** Frame de um vídeo sobre o Empathy Museum (disponível em <http://www.cbc.ca/player/play/2677546413>).

**TROOPEEN MUSEUM**
What's on Visit Education

**What is there to see?** ▼

---

**Artists** ▼

---

**Is there an audio tour?** ▲

A multimedia tour has been developed to accompany the exhibition. In each room, you will hear different people who go into the theme of that particular room. The tour was recorded by thirty people, including Marion Bloem, Gijs Stork, Julia Jouwe, Natasja Gibbs, and Humberto Tan. The audio tour is not intended to explain the exhibition but to add a perspective and narrative layer to *Our Colonial Inheritance*. Part of the multimedia tour consists of videos in Dutch sign language, and there are audio tracks for the blind and partially sighted.

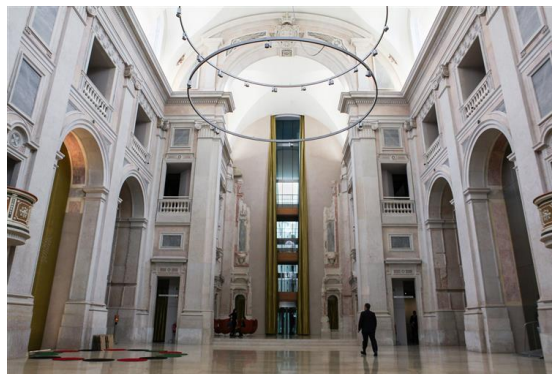
**Figura 47.** Informação partilhada pelo TroopeenMuseum, em Amesterdão, em que define a missão do audioguia e adverte que este é um objeto que serve para estimular o pensamento e desafiar diferentes perspetivas, não apenas consumir informação.



**Figura 48.** «A Voz da Arte», projeto da Pinacoteca de São Paulo que utiliza a plataforma de inteligência artificial Watson da IBM para tornar a visita ao museu numa experiência mais interativa (fonte: <https://www.museumnext.com/article/artificial-intelligence-audio-guide/>).<sup>139</sup>



**Figura 49.** Frame de um vídeo sobre o sistema Watson (no documentário disponível em [https://youtu.be/ogpv984\\_60A](https://youtu.be/ogpv984_60A)).



**Figura 50.** Nave da antiga Igreja de São Julião, hoje transformada no átrio de entrada do Museu do Dinheiro do Banco de Portugal, Lisboa.

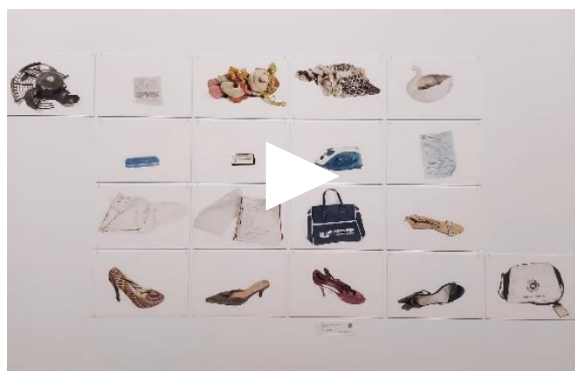
<sup>139</sup> Na imagem, o visitante pergunta: «E você, gosta de jogar futebol?». O audioguia (Watson) responde: «Em 1934 o futebol já era um enorme sucesso no Brasil, mas trabalhando duro na lavoura o mestiço provavelmente não tinha tempo para jogar.»



**Figura 51.** Estação multimédia Hermes do Museu do Dinheiro do Banco de Portugal, que interpela vocalmente os visitantes para fazerem trocas de diferentes formas de dinheiro (fonte: <https://www.museudodinheiro.pt/museu/museu-do-dinheiro>).



**Figura 52.** Sala do núcleo «Representar — tesouros numismáticos», sala do tesouro, onde se suspendem do teto altifalantes cilíndricos que emitem de forma audível e em *loop* a locução explicativa sobre as peças expostas (fonte: [https://inspirahotels.files.wordpress.com/2016/10/14488828\\_1233523700045224\\_530873306\\_o.jpg](https://inspirahotels.files.wordpress.com/2016/10/14488828_1233523700045224_530873306_o.jpg)).



**Figura 4.** Europa Oxalá (Fundação Calouste Gulbenkian, 2022), detalhes da série de fotografias de Mónica de Miranda *Tales of Lisbon*, série *Black Tales*, de 2020, composta por um conjunto de fotografias de objetos encontrados em casas da periferia de Lisboa de onde foram desalojadas famílias afrodescendentes e as casas destruídas.

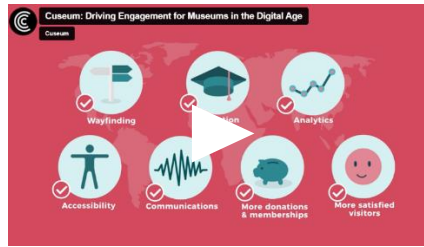


**Figura 54.** Detalhes da série de fotografias de Mónica de Miranda *Tales of Lisbon*, série *Black Tales*, de 2020, que integra um repositório de áudio com histórias da imigração.

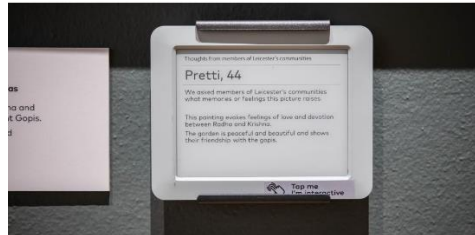


**Figura 55.** Fragmento do vídeo *Mélas* (00:11':32''), de Joséfa Ntjam, 2020, Europa Oxalá, Fundação Calouste Gulbenkian, 2022.

**Figura 56.** Imagem do sítio Web da Cuseum, onde figuram algumas funcionalidades atrativas de um audioguia na ótica do cliente.



**Figura 57.** Um *teaser* promocional informa sobre as vantagens cintilantes do sistema Cuseum.



**Figura 58.** Legendas eletrônicas adicionadas pelo Leicestermuseum exibem comentários dos visitantes (créditos: Leicester Museum & Galleries).



**Figura 59.** *From horse to horse power* — um cavalo embalsamado marca o inesperado início da narrativa expositiva sobre a história automóvel. Todas as histórias têm um início e é assim que nos é contada no museu da Mercedes-Benz (fonte: <https://natpacker.com/new-year-stuttgart-day-one-mercedes-benz/horse-mercedes-benz-museum-2/>).



**Figura 60.** Joseph Beuys 1921-1986, Free International University. Conversa com Beuys — Fondazione per la Rinascita dell’Agricoltura (1978). Impressão sobre papel, dimensões: 633 × 933 mm. Proveniência: ARTIST ROOMS, em depósito na Tate e National Galleries of Scotland (créditos: DACS, 2018, <https://www.tate-images.com/preview.asp?image=AR0725>)



**Figura 61.** Performance, duas pessoas e dois cavalos, Tania Bruguera, Tatlin’s Whisper #5, 2008, Tate (créditos: Tania Bruguera).<sup>140</sup>

<sup>140</sup> «During the performance, two mounted policemen in uniform (one on a white horse and one on a black horse) are brought into the museum or exhibition space. They patrol the space, guiding and controlling the audience by using a minimum of six crowd control techniques. These include actions such as closing off the gallery entrance or entrances, pushing the audience forward with lateral movements of the horses, manipulating the audience into a single group and encircling it to tighten the group, frontal confrontation with the horse, and breaking up the audience into two distinct groups» (in <https://www.tate.org.uk/art/artworks/bruguera-tatlins-whisper-5-t12989>).



**Figura 62.** Imagem da exposição Saatchi Gallery, de 17 de fevereiro a 9 de maio de 2023 (créditos: Guerilla Girls, <https://www.guerrillagirls.com/gg-calendar/2023/beyondthestreetslondon>).



**Figura 63.** Coco Fusco and Guillermo Gómez-Peña, *Two Undiscovered Amerindians Visit Buenos Aires*, 1994 (fonte: <http://www.e-flux.com/program/67019/avant-museology-symposium-at-brooklyn-museum-and-walker-art-center/>)



**Figura 64.** Metalwork 1793-1880, 1992-1993. Algemas de escravo junto de peças de prata. Exposição *Mining the Museum: An Installation*, Fred Wilson, Maryland Historical Society.



**Figura 65.** Detalhe da série *We have never been more populated*, data atribuída: 1997, atribuído a: anónimo, Walid Raad, 1997.<sup>141</sup>

<sup>141</sup> A legenda da série diz: «*The following pages were donated anonymously to The Atlas Group in 1997. A three-year research project yielded the following conclusion: During the Lebanese wars, one right-wing Christian militia tried to breed species of invasive birds. The aim was to send the birds into its enemies' territories in order to decimate that eco-system. The unit in charge of this operation kept detailed notes on all the birds they raised, and to which parts of Lebanon they were sent. Needless to say, the invasive bird strategy was a complete failure, and was abandoned after seven runs.*» Imagens e texto disponíveis em <https://www.theatlasgroup1989.org/populated>.



**Figura 66.** *The Topography of Terror*, memorial ao ar livre, Berlim (créditos: arquivo pessoal).



**Figura 67.** Algumas imagens provenientes do catálogo ilustrado da exposição, disponível *online*.<sup>142</sup>

<sup>142</sup> Catálogo ilustrado da exposição disponível em [https://issuu.com/ca2m/docs/cat\\_logo\\_punto\\_muerto-web/1?ff=&e=8774396/30122811](https://issuu.com/ca2m/docs/cat_logo_punto_muerto-web/1?ff=&e=8774396/30122811).



**Figura 68.** Foto: Museum Hack, no artigo do *The New York Times* citado.



**Figura 69.** Imagem da exposição *Ni Arte Ni Educación*, no Matadero Madrid. Instalação com a frase atribuída ao artista uruguaio Luis Camnitzer (Lübeck, Alemanha, 1937), obtida no programa de atividades do projeto.<sup>143</sup>

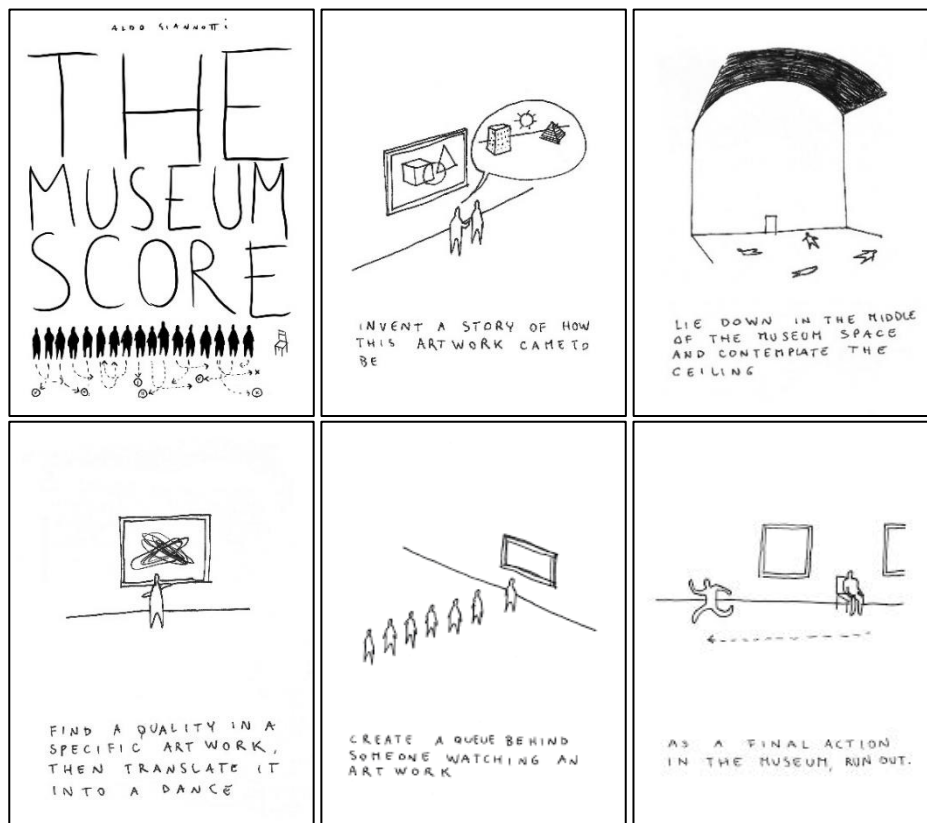


**Figura 70.** Banner na página de Alice Procter.

<sup>143</sup> Exemplo de programa de atividades de participação (temporário e rotativo) disponível em [https://www.mataderomadrid.org/sites/default/files/userfiles/file/16-29%20nov%20\(1\)\(1\).pdf](https://www.mataderomadrid.org/sites/default/files/userfiles/file/16-29%20nov%20(1)(1).pdf).



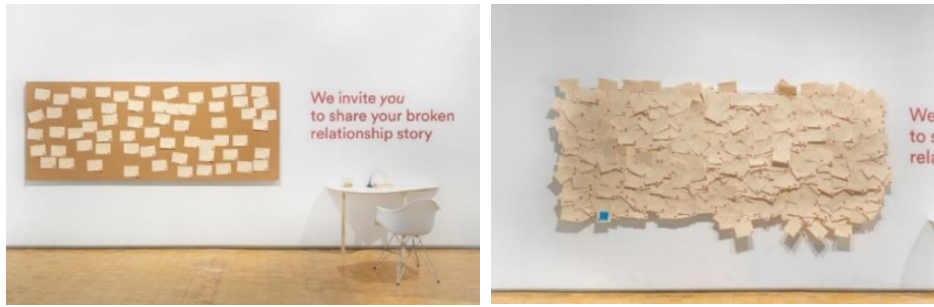
**Figura 71.** Postal subversivo ou convite à participação? (créditos: Alice Procter)



**Figura 72.** Conjunto de desenhos que compõem o conjunto de 34 cartas *The Museum Score*.  
Desenhos: Aldo Giannotti.



**Figura 73.** *The Score*, projeto coreográfico de Aldo Giannotti e Karin Pauer (fonte: <https://brut-wien.at/en/Magazine/New-Art-on-line/Karin-Pauer-Aldo-Giannotti-THE-SCORE>).



**Figura 74.** Museum of Broken Relationships — as pessoas querem participar, mas é preciso convidar (fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Xa2-XkLKbyc>).



**Figura 75.** Eduardo Luiz. *Crucificação*, 1986. Óleo sobre tela, 195,2 × 97,2 cm. N.º inv.: 1090584 (fonte: Fundação Millennium bcp (<https://www.fundacaomillenniumbcp.pt/wp-content/uploads/2018/01/SURREALISMOdigital2.pdf>)).



**Figura 76.** Imagem do clipe de 6'26'' que documenta a 2.<sup>a</sup> peça feita para DOCUMENTA (13). Os espectadores recebem um iPod e auriculares e são convidados a seguir o vídeo pré-gravado através da antiga estação de comboios em Kassel (disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=sOkQE7m31Pw>).<sup>144</sup>



**Figura 77.** Imagem still do documentário Palimpsest of the Africa Museum. Excerto disponível em <https://youtu.be/0xTlcGCpt5o>.

<sup>144</sup> Excerto de seis minutos da peça *Video Walk*, 2012, para Documenta (13), ativado em Alter Bahnhof, de Janet Cardiff e George Bures Miller, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=sOkQE7m31Pw>



**Figura 78.** Mosaico de imagens em *still* de registo em vídeo das referidas interações nas reservas do Museu Etnológico de Berlim, em 2019 [fonte: <https://youtu.be/leDQmHcWS c?t=3409> (56:49)].