

Solange Malheiro Pereira

solangel_mp@hotmail.com

**Ampliando narrativas Museológicas: Uma
Jornada de Criação no Museu do Traje de Viana
do Castelo**

Resumo

Este artigo analisa a experiência de estágio no Museu do Traje de Viana do Castelo, com foco na criação de uma experiência piloto utilizando QR Codes para a exposição permanente. O estágio proporcionou uma compreensão mais profunda sobre o papel dos museus como espaços dinâmicos de educação e preservação cultural. Aprendizados essenciais incluem a relevância da narrativa museológica na conexão entre o público e o património cultural representado pelos trajes tradicionais. O estágio reforçou a importância do envolvimento da comunidade local no processo de construção de exposições. Além disso, evidenciou-se o potencial das tecnologias digitais, embora desafios relacionados à interação do público com ferramentas como QR Codes tenham sido identificados. A experiência sublinhou a necessidade de planeamento cuidadoso e multidisciplinar, integrando inovações tecnológicas e o contexto social dos objetos para melhorar a experiência do visitante e a preservação da identidade cultural.

Palavras-chave: [Narrativa Museológica; Tecnologias Digitais; *QR Code*; Traje à Vianesa].

Nota biográfica

Solange Malheiro Pereira, natural de Viana do Castelo, nascida a 22 de Novembro de 1995, é licenciada em Gestão Artística e Cultural, pelo Instituto Politécnico de Viana do Castelo e Mestre em Museologia, pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Atualmente responsável pela investigação, criação, desenvolvimento e curadoria do projecto a decorrer da exposição temporária intitulada: “Chamados a servir: Portugueses pelo mundo”, em parceria com a instituição, Igreja de Jesus Cristo dos Últimos Dias.

Abstract

This article analyses the internship experience at the Museu do Traje de Viana do Castelo, focusing on the creation of a pilot experience using QR Codes for the permanent exhibition. The internship provided a deeper understanding of the role of museums as dynamic spaces for education and cultural preservation. Key learnings include the relevance of museum storytelling in connecting the public with the cultural heritage represented by traditional costumes. The internship reinforced the importance of involving the local community in the process of building exhibitions. In addition, the potential of digital technologies was highlighted, although challenges related to public interaction with tools such as QR Codes were identified. The experience underlined the need for careful, multidisciplinary planning, integrating technological innovations and the social context of the objects to improve the visitor experience and the preservation of cultural identity.

Keywords: [Museologic Narrative; Digital Technology ;QR Code; Traje à Vianesa].

Biographical note

Solange Malheiro Pereira, born in Viana do Castelo, born on November 22, 1995, holds a degree in Artistic and Cultural Management from the Polytechnic Institute of Viana do Castelo and a Masters in Museology from the Faculty of Arts of the University of Porto. Currently responsible for the research, creation, development and curation of the ongoing project of the temporary exhibition entitled: “Called to serve: Portuguese around the world”, in partnership with the institution, Church of Jesus Christ of the Last Days

Introdução

Este artigo deriva do relatório de estágio curricular do Mestrado em Museologia da Universidade do Porto, intitulado "Contexto expositivo. Representações e ferramentas de interpretação" e orientado por Elisa de Noronha Nascimento, Alice Duarte e Patrícia Araujo.

O texto apresenta a análise do estágio, realizado no Museu do Traje de Viana do Castelo, refletindo sobre uma experiência de grande relevância, tanto a nível pessoal como profissional. Esta vivência contribuiu significativamente para o desenvolvimento de competências e para uma compreensão mais aprofundada da museologia contemporânea.

Esta experiência proporcionou conhecimentos valiosos sobre o papel do museu e o significado da sua coleção de trajes tradicionais, com especial destaque para os do concelho de Viana do Castelo. Foi enfatizada a importância de contextualizar os objetos no seu enquadramento social, histórico e cultural. O desenvolvimento de uma narrativa eficaz revelou-se essencial para estabelecer uma ligação entre os visitantes e a coleção, promovendo uma compreensão mais aprofundada do património cultural representado pelos trajes. Durante o estágio no Museu do Traje de Viana do Castelo, foram realizadas diversas atividades que contribuíram para o desenvolvimento pessoal e profissional. O foco principal foi a criação e implementação de uma experiência piloto utilizando a tecnologia QR Code como ferramenta interpretativa para a exposição permanente do museu, revelando o potencial das ferramentas digitais para enriquecer a experiência dos visitantes, ao mesmo tempo que expôs os desafios associados à sua aplicação prática. Esta iniciativa visou fornecer aos visitantes informações adicionais sobre o traje festivo tradicional da freguesia da Areosa, incluindo a sua utilização, simbolismo e relevância contemporânea.

Este estágio evidenciou, ainda, a importância de uma abordagem colaborativa com a comunidade local e a adaptação das narrativas museológicas às expectativas contemporâneas. Assim, o estágio no Museu do Traje reforçou o papel crucial dos museus como espaços dinâmicos de preservação cultural, reflexão e educação, ao mesmo tempo que destacou a necessidade de inovar e integrar tecnologias que

promovam o envolvimento ativo dos visitantes.

1. O Museu do Traje de Viana do Castelo e o objecto de estudo

O Museu do Traje de Viana do Castelo é uma instituição que preserva e exhibe a rica tradição dos trajes populares da região, especialmente os trajes femininos, que apresentam uma diversidade significativa em suas características. A coleção inclui trajes de diferentes épocas e localidades, assim como para diferentes funções na sociedade da época. O Museu também destaca a importância cultural e histórica desses trajes, que não são apenas vestimentas, mas símbolos de identidade e herança cultural da comunidade local. Através de exposições permanentes e temporárias, o Museu busca elucidar os visitantes sobre a evolução e o significado desses trajes na vida da população de Viana do Castelo.

A coleção é constituída essencialmente por trajes tradicionais, com destaque para os femininos, que apresentam maior diversidade e detalhe em comparação com os trajes masculinos. Estão representados vários tipos de trajes, incluindo os de atividades religiosas, festas, trabalho e luto. Contando também com objectos que ilustram a fabricação dos tecidos e de elementos presentes na vida quotidiana da sociedade da época. O Museu desempenha um papel crucial na educação dos visitantes sobre os contextos históricos e culturais dos trajes, na preservação e apresentação do património cultural da região. Fornece informações sobre os processos de criação dos trajes e o significado de cada peça dentro das tradições da comunidade.

Os objetos do Museu do Traje de Viana do Castelo estão divididos em diversas coleções, sendo as principais as de Ourivesaria, Tecnologia Têxtil e Traje. O acervo é organizado de forma a permitir uma melhor conservação e apreciação, com espaços dedicados para reserva e armazenamento de materiais, além das salas de exposição, permanentes e temporárias, com a coleção exposta por vários pisos. Inclui elementos interativos que ajudam os visitantes a compreender os contextos sociais dos trajes e as suas utilizações.

2. O traje festivo da freguesia da Areosa:

O traje da Areosa está profundamente enraizado no contexto económico e social da freguesia. Historicamente, a comunidade da Areosa era predominantemente agrícola, com os habitantes vivendo da auto-subsistência e de fontes de rendimento provenientes da pesca e da agricultura, segundo Morais, Meira e Batista (2009).

Além disso, a migração temporária dos homens para Lisboa em busca de sustento também influenciou a cultura local. Eles migravam para Lisboa com o intuito de obter sustento para pagar dívidas, comprar gado, utensílios agrícolas e terrenos. Essa dinâmica de migração e a necessidade de adaptação ao trabalho agrícola levaram as mulheres a desenvolverem trajes específicos para diferentes ocasiões, refletindo a evolução do vestuário na comunidade.



Figura 1 - Traje à Vianesa da Areosa, o objeto escolhido. Fonte: fotografia capturada e editada por Solange Pereira.

O dito traje à Vianesa é uma vestimenta tradicional da região de Viana do Castelo, caracterizada pelas suas cores vibrantes e detalhes específicos que refletem a cultura local. O traje festivo da freguesia da Areosa, em particular, (objeto de estudo), é um dos mais emblemáticos, sendo descrito como "o mais vermelho e o mais à vianesa dos fatos 'à vianesa'" por Bastos (1986), e é considerado o mais tradicional, com menos alterações desde a sua criação.

Este traje é composto por elementos distintos, como saias com barra vermelha, padrões geométricos nos aventais e camisas com bordados florais. A evolução do traje da Areosa foi lenta, mantendo-se inalterado até o final do século XIX e início do século XX, o que demonstra a resistência da comunidade em alterar suas tradições.

Amorim (2012) afirma que "os trajes são protagonistas em diferentes épocas, havendo uma grande diferença visível entre a época em que era usado no quotidiano e a época atual". O autor destaca que, atualmente, o traje deixou de ter uma função utilitária e passou a ser um símbolo da cultura rica em tradições e trabalho árduo da comunidade.

A construção da narrativa expositiva nos museus: : reflexões e aprendizagens

A experiência de estágio contribuiu significativamente para uma compreensão mais profunda da exposição como narrativa museológica, destacando o seu papel como ferramenta poderosa para envolver o público e estabelecer uma ligação significativa com as coleções. Compreendeu-se que a narrativa museológica vai além da simples transmissão de informação histórica, devendo ser capaz de provocar emoções, estimular a reflexão e inspirar mudanças de perspetiva nos visitantes. Esta percepção evidenciou a importância de criar narrativas inclusivas e contextualizadas, que ressoem com a comunidade representada pelo museu, tornando, assim, a experiência do visitante mais pessoal e impactante.

A narrativa desempenha um papel crucial na ligação dos visitantes às coleções e ao museu. Facilita a retenção e a compreensão do contexto cultural dos objetos, criando pontos de referência. A narrativa museológica transforma a experiência do visitante, tornando-a mais envolvente e cativante, pois permite estabelecer ligações pessoais com

os objetos expostos.

De acordo com Duarte (2013), os museus devem ir além da simples exibição de objetos e desempenhar papéis sociais e políticos mais amplos. Esta mudança sublinha a necessidade de os museus redefinirem prioridades e objetivos que se encaixem com o público contemporâneo, aumentando, assim, a sua relevância social. Sitzia (2016) defende que uma abordagem narrativa discursiva permite a interpretação dos objetos etnográficos em relação aos seus contextos históricos e sociais. Este método incentiva a reflexão e análise crítica, levando os visitantes a considerarem as implicações das narrativas apresentadas e a sua relação com questões atuais.

Roppola (2006) observa que as narrativas das exposições são construídas a partir de perspetivas específicas e podem ser adaptadas para incorporar diferentes interpretações. Esta flexibilidade permite aos museus responder a vários contextos e necessidades do público, tornando as exposições mais dinâmicas e inclusivas.

4. O que foi aprendido em relação às tecnologias digitais usadas no contexto museológico?

Ao longo do tempo, foram implementadas várias estratégias para melhorar o envolvimento dos visitantes, recorrendo-se à tecnologia digital na experiência museológica da seguinte forma:

- **Ferramentas interativas:** Dispositivos como audioguias, realidade aumentada (RA) e realidade virtual (RV) permitiram uma maior imersão nas exposições. A RV, como códigos QR e localização por GPS, por exemplo, possibilitou a exploração de ambientes históricos e a interação com objetos de forma envolvente. Permitiram igualmente respostas e interações em tempo real, aumentando o envolvimento dos visitantes.
- **Personalização:** Aplicações para smartphones proporcionam visitas personalizáveis, adaptadas aos interesses e preferências dos visitantes.
- **Experiências multi-sensoriais:** Ferramentas como mapeamento de vídeo, hologramas e ecrãs interativos criaram ambientes multi-sensoriais, estimulando os sentidos visuais e auditivos e tornando a experiência mais dinâmica e cativante.

- **Acessibilidade:** Tecnologias digitais foram usadas para fornecer informações adicionais e apoiar visitantes com necessidades especiais, garantindo uma experiência mais inclusiva.

5. Atividades Realizadas no âmbito do estágio:

Desenvolvimento da experiência-piloto – O estágio envolveu o desenvolvimento teórico e prático de uma experiência piloto, usando QR Code (código de resposta rápida), concebida para aumentar o envolvimento dos visitantes pela oferta de informações contextuais sobre as exposições. A pesquisa do significado histórico e cultural do objeto escolhido aprofundava a compreensão da sua importância na comunidade.

Visitas Orientadas – A participação em visitas orientadas possibilitou a interação direta com diferentes públicos, desde crianças a adultos. Esta experiência destacou a necessidade de adaptar as narrativas a diferentes grupos etários e contextos, reforçando a importância da acessibilidade na educação em museus.

O estágio incluiu também a observação do workshop sobre o bordado vianense, permitindo um contato direto com o artesanato local e a sua contextualização histórica. Esta experiência prática enriqueceu o entendimento sobre o património cultural representado no Museu.

Em relação à criação da Experiência-Piloto utilizando a tecnologia QR Code, (código de resposta rápida) no Museu do Traje, o processo envolveu várias etapas fundamentais. A ideia original consistia em utilizar a realidade aumentada como ferramenta narrativa, permitindo que os visitantes visualisassem e "vestissem" virtualmente o traje tradicional. No entanto, devido aos elevados custos, esta abordagem foi considerada impraticável.

Em vez da realidade aumentada, optou-se por utilizar imagens existentes do traje para criar um poster informativo e um video documental, recorrendo ao uso de QR Code, que permitia aos visitantes acederem aos elementos criados sobre o objecto, nos seus dispositivos móveis.

A experiência contou com a colaboração do Grupo Etnofolclórico "RENASCER", que

participou no vídeo documental elaborado, assim como com o fotógrafo das imagens usadas no vídeo, António Duarte, e a designer gráfica Gauri Lucena, que ilustrou digitalmente os pormenores que não são tão visíveis no objecto exposto. Estas colaborações foram essenciais para o desenvolvimento dos materiais visuais da exposição.

O processo começou com a necessidade de representar pormenores do traje festivo da Freguesia da Areosa, que não estavam devidamente visíveis através do objeto exposto ou das imagens existentes sobre o mesmo. Foi contactada a designer gráfica, Gauri Lucena, para colaborar no desenvolvimento do cartaz.



Figura 2 - Ilustração digital do detalhe da parte de trás do colete. Fonte: ilustração feita por Gauri Lucena.



Figura 3 - Fotografia do colete, fornecida pelo Museu. Fonte: Arquivo digital do Museu.

A *designer* criou ilustrações digitais dos elementos e pormenores selecionados do traje. Foram produzidas várias versões, tendo sido escolhidas as mais adequadas para o poster final. Foram acrescentados textos informativos, criados para complementar as ilustrações. Após a conclusão do design inicial, o poster foi avaliado e revisto por Patrícia Araújo e pela orientadora, Elisa Noronha para garantir que correspondia às expectativas e objetivos definidos para o projeto. Foi também produzido um vídeo documental que apresenta a utilização atual do traje e as tradições associadas, com relatos em primeira mão de praticantes, o que enriquece a narrativa elaborada para este objecto.

Após discussões aprofundadas com a equipa do Museu, a experiência-piloto foi implementada com o objetivo de aumentar o envolvimento dos visitantes e fornecer um contexto adicional sobre o traje festivo da Areosa, o que auxiliava em especial as visitas não-orientadas.

Esta abordagem estruturada permitiu a integração eficaz da tecnologia na experiência do Museu, superando os desafios iniciais colocados pela ideia original. O envolvimento com os códigos QR foi inferior ao esperado, sugerindo que os visitantes podem não estar familiarizados com a tecnologia ou com a sua aplicação em museus, o que limitou a melhoria desejada na experiência do visitante. Além disso, a colocação dos códigos QR no espaço expositivo apresentou desafios. A visibilidade e a acessibilidade foram identificadas como barreiras que impediam o envolvimento efetivo dos visitantes.

Adicionalmente, tendo em conta que todas as ferramentas aplicadas e os elementos

criados foram desenvolvidos com um orçamento reduzido e com conhecimentos profissionais mínimos, a exploração de novas áreas da tecnologia e a criação de elementos visuais acabaram por ser condicionantes para a elaboração e, consequentemente, para os resultados obtidos.

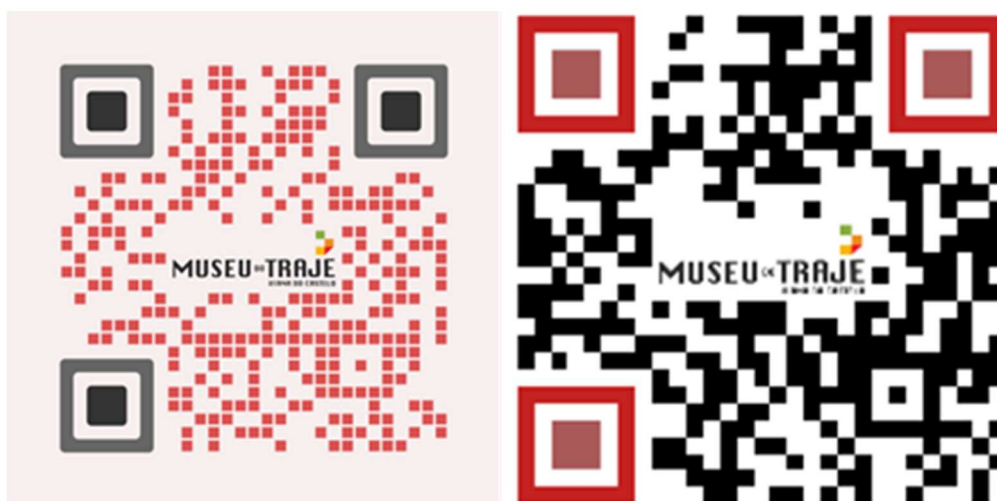


Figura 4 e 5- QR Code do vídeo documental e QR Code do poster expositivo que foram expostos no Museu. Fonte: <https://www.qrstuff.com>

Desta experiência resultam as seguintes conclusões:

Considerando que todos os colaboradores do projeto residem em Viana do Castelo, a envolvimento dos membros da comunidade sublinha a importância de integrar a comunidade tanto na construção da exposição, quanto como elemento da narrativa do Museu. A iniciativa procurou enriquecer a experiência dos visitantes, oferecendo uma compreensão mais profunda sobre o simbolismo do traje e da sua utilização atual.

Foram identificados vários desafios, incluindo a pouca familiaridade dos visitantes com a tecnologia QR, problemas de visibilidade dos códigos QR e dificuldades técnicas relacionadas para criação dos eleitos usados na experiência-piloto. Foi também identificada a necessidade de interação multidisciplinar que a construção de exposições acarreta.

A experiência destacou o potencial das ferramentas digitais para enriquecer as narrativas do Museu, apesar das dificuldades enfrentadas na sua implementação. Em

suma, a experiência-piloto sublinhou a importância de um planeamento cuidadoso tendo em conta as variáveis que podem surgir na sua execução, e a criação de experiências museológicas com envolvimento da comunidade.

Considerações finais

O estágio no Museu do Traje proporcionou uma experiência de aprendizagem abrangente, destacando a importância da integração dos ofícios tradicionais com práticas museológicas atuais.

A colaboração de elementos da comunidade foi destacada como essencial para a criação de exposições com significado. Este envolvimento promove uma ligação mais profunda entre o Museu e a comunidade, assegurando que as narrativas apresentadas são inclusivas e refletem perspetivas diversas. A coleção continua a crescer através de doações, assegurando que as práticas e os trajes tradicionais são mantidos para as gerações futuras, o que demonstra o papel ativo da comunidade na preservação do seu património cultural.

A experiência evidenciou a necessidade de desenvolver narrativas que contextualizem os objetos nos seus enquadramentos sociais, históricos e culturais, promovendo uma melhor compreensão e envolvimento dos visitantes. A utilização de códigos QR e outras ferramentas digitais deve ser explorada como forma de enriquecer a experiência dos visitantes. No entanto, foram identificados desafios na interação dos visitantes com a tecnologia, mostrando a necessidade de criar conexão entre o Museu, as tecnologias e a fomentação da sua utilização por parte do público.

O estágio permitiu o desenvolvimento de competências criativas e de gestão de projetos, proporcionando experiência prática na organização e criação de exposições, no desenvolvimento de elementos expositivos, no estudo de objetos e coleções, assim como na utilização de diversas ferramentas tecnológicas digitais no campo museológico.

A experiência consolidou o desejo de seguir uma carreira na área dos museus, destacando a importância da aprendizagem contínua e da adaptação às tecnologias digitais e às expectativas dos visitantes. No geral, o estágio representou uma oportunidade valiosa de crescimento pessoal e profissional, reforçando o papel dos

museus como espaços dinâmicos de educação, reflexão e preservação cultural.

Referências

- Amorim, E. (2012). *Materialidade e imaterialidade: O traje das lavradeiras de Viana do Castelo no segundo quartel do século XX*. *Cadernos Vianenses*, 46, 247–275.
- Basto, C. (1986). *Traje à vianesa*. Centro de Estudos Regionais de Viana do Castelo.
- Duarte, A. (2013). Nova museologia: Os pontapés de saída de uma abordagem ainda inovadora. *Revista Museologia e Patrimônio*, 6(2), 99–117.
- Roppola, T. (2006). Narratives and the museum public. In K. Drotner & K. C. Schrøder (Eds.), *Museum communication and social media* (pp. 13–16). Routledge.
- Sitzia, E. (2016). Narrative theories and learning in contemporary art museums: A theoretical exploration. *Stedelijk Studies*, 4, 1–15.