



**ID+ RESEARCH  
INSTITUTE FOR  
DESIGN, MEDIA  
AND CULTURE**  
PORTUGAL



Figura 1. Desenho da autora com base na imagem do livro Tesouros Reais - PNA

Valéria Boelter  
Doutoranda  
Universidade de Aveiro  
valeriaboelter@gmail.com

Mário Vairinhos  
Orientador  
Universidade de Aveiro  
mariov@ua.pt

Álvaro Sousa  
Coorientador  
Universidade de Aveiro  
alvarosousa@ua.pt

# MUSEU TESOURO REAL: DESENHANDO PARA UMA EXPERIÊNCIA MUSEOGRÁFICA AUMENTADA

*Os museus vêm sofrendo alterações nas últimas décadas devido, principalmente, aos novos conceitos de “museu participativo” e de “tecnologias digitais” que transformam esses espaços em novos lugares de experiências onde não apenas se preserva obras mas, antes, promovem trocas de conhecimento. Neste sentido, o designer pode contribuir na criação de ferramentas e técnicas participativas antes, durante e depois das exposições para promover experiências enriquecedoras. O objetivo deste estudo é propor uma nova experiência museográfica através do catálogo e da Realidade Aumentada e, desta forma, aproximar o acervo do público para além do espaço do museu.*

## Keywords

experiência museográfica  
catálogo de exposição,  
realidade aumentada,  
museografia,  
design editorial,

Derdyk, Edith. Entre ser um e ser mil: O objeto livro e suas poéticas. São Paulo: Editora Senac, 2013.

Falk John H, Dierking Lynn D. The Museum Experience Revisited. London and New York. Routledge: Taylor & Francis, 2012

Ferreira, Inês. Criatividade nos Museus. Espaços entre e elementos de mediação. Caleidoscópio - Edição e Artes Gráficas, SA. Casal de Cambra, 2016

Zanini, Walter. As novas possibilidades. In Poéticas Visuais. Exh. cat., São Paulo: Museu de Arte Contemporânea - USP, 1977.

<sup>1</sup>Fronteiras XXI. Património e Cultura em 5 números. <https://fronteirasxxi.pt/infograficacultural/>

Num cenário contemporâneo, a existência de museus tem tendência a crescer tanto em Portugal, como no mundo. Assim, há um caminho de fortalecimento do campo da museografia aliada ao design. Além disso, segundo a pesquisa do Fronteira XXI (2017)<sup>1</sup>, estima-se que o número de visitantes nos museus portugueses tenha subido 70% em 5 anos, o que potencializa o interesse na museografia desses espaços com o intuito de dar visibilidade aos seus acervos e exposições temporárias para os diversos públicos.

Os catálogos também fazem parte deste contexto pois, segundo Derdyk e Zanini, são verdadeiras exposições impressas (DERDYK, 2013) e portáteis (ZANINI, 1977). Nesse sentido, e em conta que a experiência

museográfica começa “muito antes e continua muito depois da visita” (FALK, 2012), este objeto adquire um papel fundamental pois possibilita a ampliação da experiência não só do visitante mas também de quem não teve a possibilidade de ir ao museu.

Sabendo da importância que o catálogo possui no museu e das potencialidades que a Realidade Aumentada (RA) pode oferecer para uma experiência museográfica, este estudo pretende investigar como o designer pode potencializar o conteúdo do Museu Tesouro Real através do catálogo aumentado. Um objeto híbrido de tecnologias mistas (mídia impressa+Aplicação+Realidade Aumentada) capaz de manter as características do catálogo

impresso em conjunto com a invisibilidade da realidade aumentada, e assim, aproximar o acervo do museu para os diversos públicos interessados.

Levando em conta que “existe uma falta de sistematização sobre os contextos e as estratégias para desenvolver a criatividade nos museus” (FERREIRA, 2016), esta investigação pretende contribuir, através do modelo teórico e da metodologia desenvolvida para o objeto híbrido, podendo ser aplicada tanto em catálogos em fase de projeto quando em catálogos preexistentes.

**Agradecimentos:** Os autores agradecem à Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT) pelo fomento desta pesquisa com identificação PD/BD/135283/2017.