



12

museu QUINTA DAS CRUZES

Boletim infantil



“O PODER DOS MUSEUS”

Os museus são espaços de descoberta, de vivências e interrogações. Os museus inspiram e transformam o visitante, o seu olhar e visão do mundo. Os museus são também organismos vivos que existem através dos objetos e das pessoas que os visitam e nos transportam para outra dimensão, para um outro tempo, um tempo que não é nosso, mas que faz parte de nós.

O que nos constrói, o que nos faz ser quem somos é a memória



dos que vieram antes de nós, os nossos bisavós, avós, tios e tias, tal como um dia nós seremos a memória dos que vierem a seguir.

O poder dos museus é a **MEMÓRIA**, com a capacidade de fazê-la perdurar, de a guardar, para depois revelá-la a cada um de nós. Cabe-nos a nós preservar os nossos museus.

Neste boletim ficarás a conhecer a origem da palavra MUSEU e como é que ele se tornou num lugar especial de todos os tempos!

O Templo da Memória!



Era uma vez um lugar que se dizia mágico, chamava-se **Museoin** que atraía muita gente. Havia quem dissesse que quem lá entrasse, saía diferente, com novas ideias, com novo conhecimento.

Francisca era uma menina curiosa e estava atenta a tudo o que se falava daquele lugar especial. Um dia perguntou à sua mãe se ela já lá tinha ido. A mãe respondeu-lhe que não, porque quando era pequenina, ouviu que só quem lá podia ir eram pessoas especiais que conseguiam perceber o que lá estava guardado. Francisca não se conformou com aquela resposta e decidiu que no dia seguinte iria visitar aquele lugar tão misterioso. Nessa noite, quase a adormecer, começou a imaginar o que poderia encontrar no *museion*.

- Será que tem tesouros valiosos? - Pensou a Francisca - Mal posso esperar para descobrir!

Assim que fechou os olhos, começou a sonhar com 9 mulheres muito bonitas, flutuavam à volta da sua cama e usavam vestidos compridos que pareciam dançar consoante os movimentos.

- Olá Francisca! - Disse uma das mulheres de sorriso aberto.

Francisca não podia acreditar, estavam a falar com ela! Olhou à sua volta e viu que também estava a flutuar no quarto juntamente com aquelas mulheres.

- Olá! Quem são vocês? - Perguntou assustada.

- Não tenhas medo, nós somos as musas! - Respondeu a mulher de vestido azul.



- Musas? Não percebo o que isso quer dizer. – Respondeu a Francisca de testa franzida.

- Nós viemos do **Museion**, esse lugar que te fascina é a nossa casa, o nosso Templo. Nós somos fontes de inspiração e cada uma de nós tem uma qualidade que inspira quem nos visita. É como se cada uma de nós tivesse um poder diferente.

- Como os super-heróis? – Perguntou a Francisca muito entusiasmada.

As musas riram-se e abanaram a cabeça para cima e para baixo, confirmando que sim, a Francisca tinha razão.

- E quais são os vossos poderes? – Perguntou a Francisca.

- Eu sou a *Erpsícure*, a musa da Dança! – Respondeu a mulher de vestido azul, dançando à volta do quarto.

- Eu sou *Erato*, a musa da Poesia Lírica! – Disse a mulher de vestido cor-de-rosa, colocando uma mão no peito e outra na cabeça, olhando ligeiramente para cima.

- Olá Francisca, eu sou a *Euterpe*, a musa da Música! – Disse a mulher de vestido verde-água.

- Eu sou a *Polímnia*, a musa da Música Sacra! – Disse a mulher de vestido roxo.

- Eu sou a *Melpômene*, a musa da Tragédia! – Disse a mulher de vestido preto, com ar triste.





- Eu sou a *Tália*, a musa da Comédia! – Disse a mulher de vestido cor de laranja, soltando uma forte gargalhada.

- Eu sou a *Calíope*, a musa da Eloquência! – Disse a mulher de vestido branco e que tinha uma voz muito doce.

- Eu sou a *Clio*, a musa da História! – Disse a mulher mais velha, que tinha um vestido vermelho e olhos muito brilhantes.

- Eu sou a *Urânia*, a musa da Astronomia! – Disse a mulher de vestido amarelo, da cor das estrelas.

- Então vocês, juntas, são as **Musas das Artes**! – Afirmou a Francisca, feliz por estar a conhecer aquelas mulheres tão diferentes e tão inspiradoras.

As musas ficaram impressionadas com a Francisca e o interesse que ela tinha sobre o **Museion**, estava muito curiosa em saber o motivo pelo qual aquele lugar era a casa das musas.

- Linda Francisca, tens de visitar o **Museion**, o nosso templo. Só assim vais perceber porque é que lá vivemos. – Disse a musa da História.

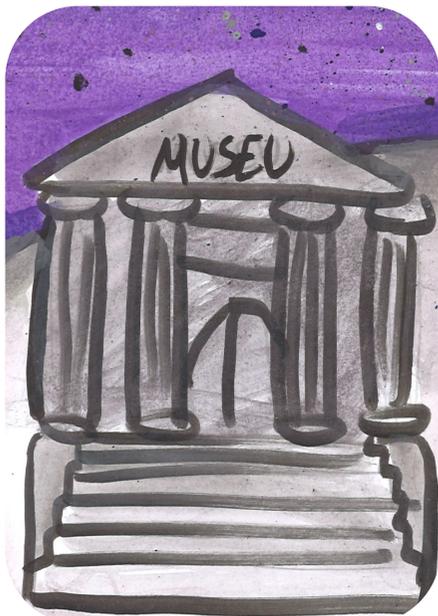
Francisca depressa lançou um plano na sua cabeça e ficou determinada a visitar aquele lugar tão especial. Mas, ao mesmo tempo, a musa da Dança deixou um aviso a Francisca:

- Quando entrares no **Museion** não vale a pena procurares por nós, só temos esta forma humana nos sonhos. Mas, se estiveres atenta vais ver que estamos escondidas nos objetos que lá estão guardados. Tudo isto soava a um interessante desafio para a Francisca.



No dia seguinte a Francisca pediu à sua mãe para a levar ao Museion. A sua mãe achava que não era boa ideia, mas a história que a filha lhe estava a contar sobre as musas e os seus poderes fez com a que a mãe mudasse de ideias e cedesse ao pedido.

Francisca segurou com firmeza a mão da sua mãe e seguiram, com espírito curioso e aventureiro, em direção ao Museion.



Quando lá chegaram deparam-se com um pórtico imponente e iluminado. Entraram e ficaram maravilhadas com aquele lugar! O **Museion** tinha muitos tesouros lá guardados e cada um deles tinha uma história para contar relacionada com a dança, ou a música, ou a poesia, a tragédia.... E foi assim que a Francisca percebeu o que a musa lhe tinha dito. As musas estavam representadas naqueles objetos, através das memórias que eles transmitiam.

Pelo caminho a Francisca e a mãe ficam a conhecer novas pessoas, lugares e formas de viver do passado. Depois de um caminho longo, à saída, sentem-se diferentes, com novas ideias, novos conhecimentos e novas emoções.

A mãe da Francisca estava feliz, afinal aquele lugar não era apenas para pessoas especiais, era para toda a gente que quisesse visitar.



Nessa noite, a Francisca e a mãe receberam uma visita em sonhos, de uma mulher mais velha, de cabelo branco comprido e que usava um lindo vestido dourado.

- Olá! Chamo-me *Mnemosine*, sei que tu, Francisca, conheceste as minhas nove filhas, as musas.

- Sim é verdade. Também é uma musa? Qual é o seu poder? - Perguntou a Francisca com os olhos bem abertos e agarrada ao braço da sua mãe.



- Eu não sou uma musa, eu sou a **Deusa da Memória** e em mim reside o poder do **Museion**. - Respondeu a deusa, passando a mão no cabelo de Francisca.

- O **Museion** tem um poder? - Perguntou a Francisca surpreendida com aquela revelação.

- Sim, o seu poder é preservar e divulgar nos dias de hoje, a memória de outros que já viveram noutros tempos. É por isso que toda a gente que o visita se transforma e sai daquele lugar, diferente. Não foi isso que aconteceu convosco? - Perguntou a deusa.

- Sim, aconteceu e agora entendo que as memórias que estão no *mu-seion* vivem em nós - Respondeu a mãe da Francisca, abraçando a filha.

- Agora que já conhecem o poder do **Museion**, convidem os vossos amigos a visitá-lo, pois ele é um lugar de todos e para todos. - Disse a deusa desaparecendo, de seguida, do sonho da Francisca e da sua mãe.

E foi assim que Francisca e sua mãe deram a conhecer a toda a gente o *Templo da Memória*, o **Museu**, um lugar especial e guardião das memórias que pertencem a todos nós.

JOGO 1: Palavras perdidas



Descobre quais são as palavras em falta em cada uma das frases!

Ajuda-nos a encontrar as **palavras perdidas**!

Dica: lê atentamente o conto “O Templo da Memória”.

1. O _____ era um lugar mágico.
2. A Francisca era muito _____ .
3. As nove mulheres que visitaram a Francisca em sonho eram as musas das _____.
4. As musas estavam representadas nos _____ guardados no museion.
5. A _____era a musa da Comédia.
6. A Francisca e a sua _____visitaram o museion.
7. A Deusa _____era a mãe das musas.
8. O poder do museion era a _____.

JOGO 2: Palavra Mistério!



Descobre qual é a palavra mistério da coluna de cor azul.
Se conseguires encontrar as palavras numeradas de 1 a 7, a palavra mistério será revelada! Orienta-te pelas **pistas** referentes a cada uma das palavras para descobrires quais são. Para facilitar deixámos a palavra “Mnemosine”. Pede ajuda aos teus pais!

Pistas:

1. Lugar mágico visitado pela Francisca e a sua mãe;
2. Sinónimo e plural de coisa, peça / bem cultural guardado no museion;
3. Nome da Deusa da Memória;
4. Conjunto de imagens e pensamentos que aparecem na mente durante o sono;
5. Nome da personagem principal da história;
6. Nome da Musa da História;
7. Sinónimo de conservar; proteger.

A Palavra Mistério é:

--- M ---

1.												
2.												
3.				M	N	E	M	O	S	I	N	E
4.												
5.												
6.												
7.												

JOGO 3: Diferentes coleções, diferentes museus!



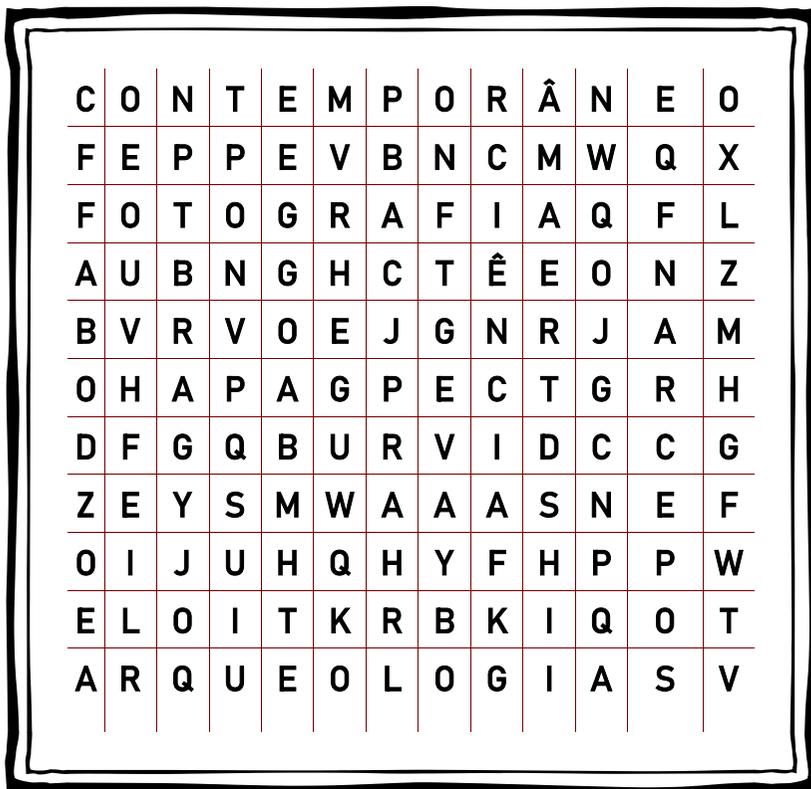
Sabias que todos os museus são diferentes? Existem museus de vários tipos, por exemplo, o Museu Quinta das Cruzes é um museu de **Artes Decorativas**.

Precisamos da tua ajuda para descobrir os outros tipos de museus.

Procura-os na sopa de letras abaixo e pinta as palavras com cores a teu gosto!



**FOTOGRAFIA / ARQUEOLOGIA / CIÊNCIA / ETNOGRAFIA
CONTEMPORÂNEO**



JOGO 4: Memórias às peças....



O museu é um guardião de memórias de personalidades, acontecimentos passados ou de lugares. Nos séculos 18 e 19 passaram pela Ilha da Madeira vários artistas estrangeiros que desenharam a cidade do Funchal. Hoje em dia estes desenhos são *“portais no tempo”* que nos deixam conhecer a vida da cidade de antigamente.

A imagem abaixo é uma **gravura do século 19** de uma rua da cidade do Funchal que nos mostra pessoas vestidas com o traje regional e mulheres a lavar roupa na ribeira, hábitos antigos que hoje em dia já não se praticam.



Desafiamos-te a construir o **puzzle** desta peça disponível através deste *QR Code*. Boa sorte!



Curiosidades: A origem da palavra MUSEU!



A palavra MUSEU, que hoje conhecemos teve origem e inspiração na palavra grega *Museion* como lugar de estudo e de inspiração artística.

O Museion de Alexandria ou “Templo das Musas” foi um edifício religioso e científico que existiu em Alexandria (Antigo Egito), fundado por Ptolomeu I no século III A.C e que perdurou até ao Império Romano. Foi destruído por um incêndio causado por tropas romanas.

O *Museion* era frequentado por músicos, poetas, filósofos, gramáticos, historiadores, médicos e astrônomos, onde estudavam, investigavam e ensinavam as Artes. Conhecido por Templo das Musas, era um lugar onde estes estudiosos procuravam inspiração e tranquilidade sobre a proteção destas divindades.

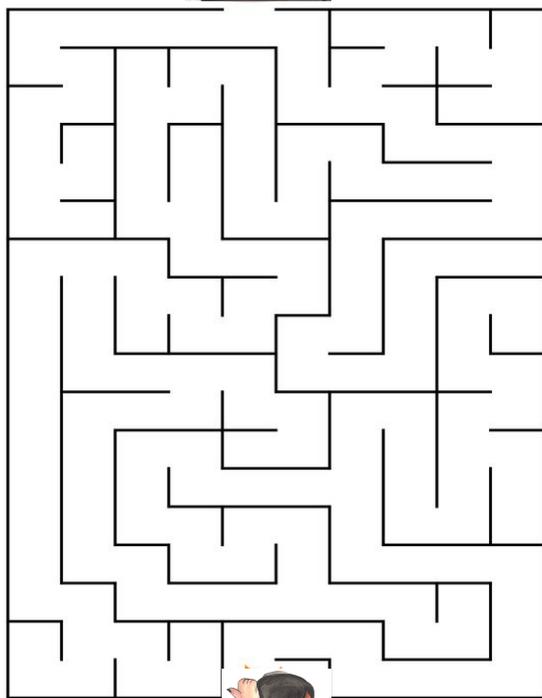
No Museion de Alexandria estudaram algumas personalidades que se destacaram na evolução do conhecimento científico da nossa civilização, como por exemplo, o matemático Arquimedes, Euclides, o pai da geometria, Herófilo, médico e fundador do método científico, entre outros.

Este edifício caracterizava-se por ser semelhante a um templo grego, constituído por um grande pórtico com colunas, muito decorado e um parque ajardinado.

JOGO 5: Labirinto



A Francisca quer descobrir o caminho certo para o *Museion*, será que consegues ajudá-la? Para desenhares o caminho correto, utiliza um lápis ou pinta-o, a teu gosto!



JOGO 6: As minhas memórias



Partilha connosco as tuas memórias de uma viagem, passeio, recordação de um momento em família, ou de uma visita que tenhas feito ao museu. Descreve-nos um momento que tenha sido importante para ti!

Envia-nos o teu texto por email para o endereço: mqc.drc.srtc@madeira.gov.pt.



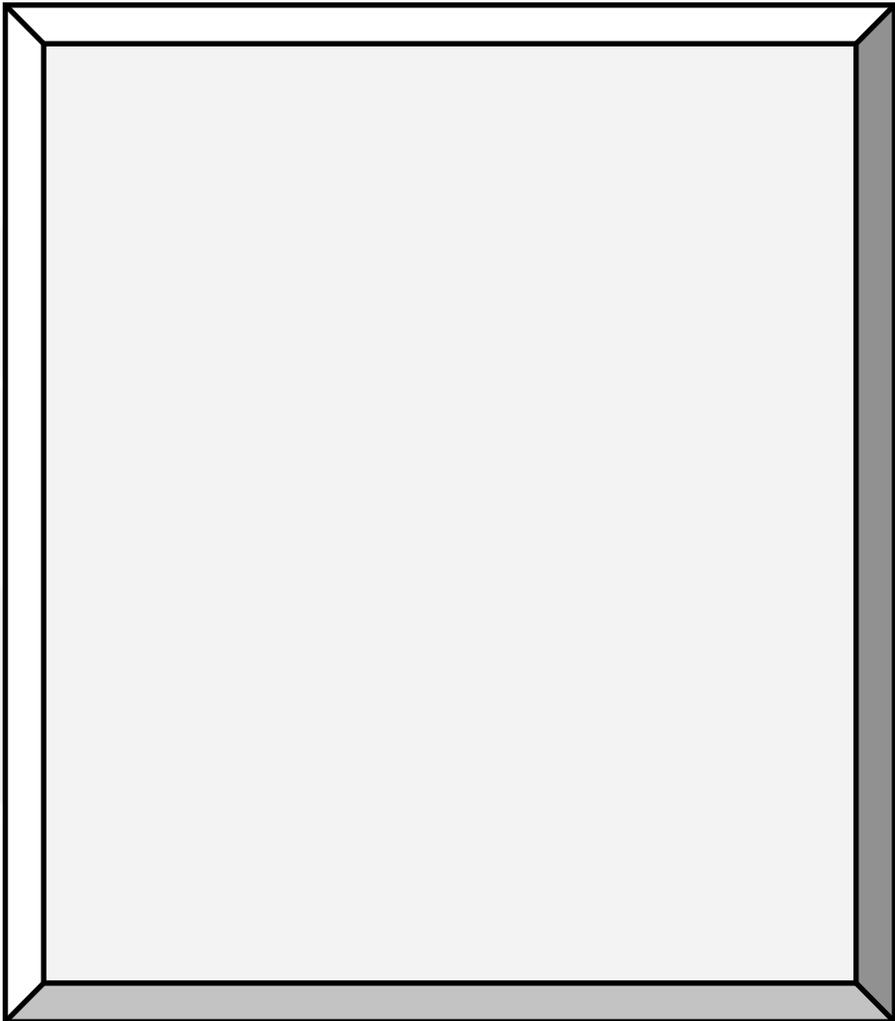
Era uma vez....

JOGO 7: Desenho criativo



Imagina que podias colocar algo teu no Museu para ser preservado para gerações futuras.

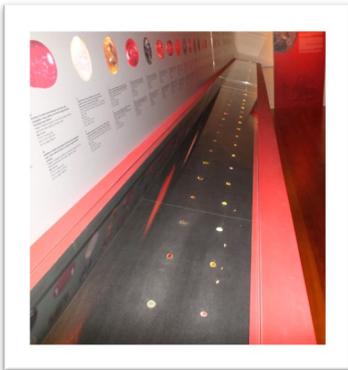
Partilha connosco esse objeto. Desenha-o e pinta, a teu gosto.



Mitos e Lendas



As nove musas das Artes que conheceste no conto “Templo da Memória”, eram filhas da deusa da Memória e de Zeus, o deus do Trovão que vivia no Olimpo com todos os outros deuses. Estas personalidades fazem parte do imaginário da mitologia grega que deram origem a histórias criadas pelos gregos na Antiguidade e que são parte da memória da sua cultura.



No Museu Quinta das Cruzes existe uma coleção que se chama “Glíptica” que é um conjunto de pedras preciosas e semi-preciosas, de pequena dimensão, denominadas por “entalhes”, gravadas com desenhos que representam deuses e heróis greco-romanos, bustos de imperadores, entre outros. Estas pedras pertencem à época da civilização greco-romana, e têm mais de 2000 anos de existência.

A sua função foi sobretudo, carimbar documentos ou, também, servir como amuletos para proteção contra o azar ou mau-olhado.

Para que fiques a conhecer um pouco mais sobre os entalhes expostos no museu, na página seguinte propomos que realizes um **desafio!**

Será que consegues descobrir quais as personagens, lendas e mitos que estão guardados nestes objetos?

Jogo 8: Mitos e lendas (continuação)



Faz a correspondência da coluna da esquerda, onde estão as imagens de alguns entalhes da coleção da Glíptica, com a coluna da direita, relativa às personagens e/ou lendas representadas. Será que consegues identificar as representações destes entalhes? Boa sorte!



HÉRACLES (HÉRCULES) — Herói e semideus da mitologia grega. Filho de Zeus e da mortal Alcmena. Tinha força sobre-humana. É representado de perfil com ombros cobertos por pele do Leão de Nemeia, morto por Hércules.



Busto de MINERVA — Deusa da Sabedoria e da Guerra. Filha de Zeus. Minerva defendia a justiça, era a guerreira divina e conselheira de Zeus. Está representada de perfil com elmo.



AMULETO — Combinação mágica para assegurar a riqueza e fertilidade. No centro tem um rosto que se desdobra em dois perfis. Os rostos são rodeados por cabeças laureadas (6 de cada lado) que partem de uma estrela central de 6 pontas.



ZEUS — Deus do Céu, do Trovão. Pai das musas das Artes. É representado sentado no trono com ceptro na mão direita e pátera (barco pequeno) na mão esquerda.

Colecionando memórias!



Até aqui já ficaste a conhecer alguns tipos de museus (jogo 3), como surge a palavra “Museu” (em Curiosidades) e, agora, vais conhecer o que é o **coleccionismo** e como é que esta prática se tornou na base da construção dos museus e da memória.

Desde cedo nós colecionamos algo, sejam os brindes das guloseimas, os selos das cadernetas entre muitas outras coisas!

O homem, desde sempre, colecionou objetos, por necessidade, por afeto, para recordar momentos, lugares, então recolhe, guarda e preserva os bens que lhe são preciosos seja qual for o motivo. É assim que nascem as coleções.

O Museu Quinta das Cruzes nasceu de uma coleção. Um homem chamado César Gomes tinha uma paixão por objetos antigos, como móveis, quadros, tapetes, esculturas... E assim, durante a sua vida recolheu esses objetos e construiu a sua coleção de *Artes Decorativas*. Para César Gomes era importante que ela perdurasse por muitos anos e por isso ofereceu-a à Quinta das Cruzes com a condição de aí se fazer um museu, achando que era a melhor forma de preservar a sua memória. Foi assim que se fundou este museu.

Depois de César Gomes, juntou-se João Wetzler, também colecionador, que ofereceu a sua coleção de objetos em prata (ourivesaria).

É desta forma que o Museu se tornou um espaço de memórias. As memórias dos objetos e as memórias dos seus doadores, para sempre marcados na nossa história.

O Museu Quinta das Cruzes dedicou duas salas a estes dois colecionadores, a *Sala das Jóias* e a *Sala das Pratas*, para que a sua memória seja, para sempre preservada!

Jogo 9: Explorador por um dia!



Depois de 1946 (data da doação de César Gomes e fundação do Museu Quinta das Cruzes), foram sendo doadas outras peças que vieram enriquecer e aumentar a principal coleção deste museu. Para ficares a conhecer algumas dessas doações, propomos o seguinte desafio!

Abaixo colocamos pormenores de 6 objetos que estão expostos nas salas do 1º andar do museu. Identifica-os e identifica o doador dessa peça! Para te ajudar colocamos o número da sala em que cada peça está exposta. Será que consegues? Boa sorte!



Sala 3

Peça: _____

Doador: _____



Sala 5

Peça: _____

Doador: _____



Sala 8

Peça: _____

Doador: _____



Sala 9

Peça: _____

Doador: _____



Sala 11

Peça: _____

Doador: _____



Sala 11

Peça: _____

Doador: _____

Testemunhos: As memórias dos nossos visitantes



Ao longo do ano, o Museu Quinta das Cruzes, recebe muitos visitantes que saem deste lugar com novas aprendizagens e com novas memórias para partilhar com os seus amigos e familiares. Dedicamos este espaço do Boletim Infantil aos nossos visitantes mais pequenos que nos deixam sempre as mais bonitas palavras. É assim o museu aos olhos de quem nos visita:

“Esta quinta é muito bonita
Tem flores e árvores com muitas cores
E é muito divertido caminhar lá
Porque tem muitas flores.”

“O museu viemos visitar
E estamos a adorar
Gostamos de explorar
Muito obrigado, queremos gritar!”

“No museu das cruzes
Aprendemos bastante
A história deste museu
É muito interessante.”



“Na Quinta das Cruzes
Perto da Capela
Eu e os meus amigos
Avistamos uma janela!”

Alunos da escola do Lactário (06.07.2021) | Atividade “Gincana Cultural, Recantos da Quinta”

Museu Quinta das Cruzes

Boletim Infantil - N.º 12

Projeto: Teresa Pais e Andreia Morgado

Coordenação e grafismo: Andreia Morgado

Textos: Andreia Morgado

Ilustrações (capa e conto): Leonor Sousa Morgado, 13 anos

Conceção de jogos : Andreia Morgado

Conceção Jogo Online: Bruno Silva

Fotografias: © Museu Quinta das Cruzes.

[imagem *Apolo e as musas* (...), p.11, retirado de <https://medium.com>, maio 2022]

Edição: Museu Quinta das Cruzes, Funchal. 2022



Secretaria Regional de Turismo e Cultura
Direção Regional da Cultura



MUSEU QUINTA DAS CRUZES

Horário de marcação das visitas guiadas:

2.ª a 6.ª feira das 09h30-12h30; 14h00-17h30.

Horário das visitas guiadas e outras atividades:

3.ª a 6.ª feira das 10h00-17h30.

Contactos para informações:

Telefone: 291 740 670

<https://mqc.madeira.gov.pt/>

e-mail: mqc.drc.srtc@madeira.gov.pt



<https://www.facebook.com/MuseuQuintaDasCruzes>

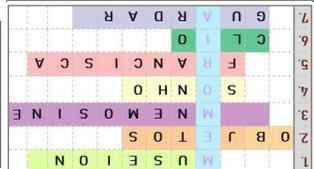


<https://www.instagram.com/museu.quinta.das.cruzes/>

Peças exploradas: **"View Looking Up the Santa Luzia River"** | 150x100 | Thomas Picken | Gravura sobre papel | MQC 1907.7; **"Entalhe"** | Sec.1 d.C | Ametista, cor violeta | MQC 1466.29; **"Entalhe"** | Séc. 3 d.C | Cornalina alaranjada | MQC 1466.71; **"Entalhe"** | Séc. 1 d.C | Calcedónia branca e leitosa | MQC 1466.10; **"Entalhe"** | Séc. 4 d.C | Ágata em tom de mel | MQC 1466.109; **"Harpa"** | Séc. 19 | Madeira, entalhada, torneada, dourada e pintada | MQC 2201; **"Oratório e Cruz de Assento"** | Séc. 18 | Madeira entalhada, torneada e dourada; Cristo em marfim, entalhado e policromado; **"Uniforme de Moço Fidalgo da Casa Real"** | Séc.19 | Sarja (?), bordada a fio dourado. Metal dourado | MQC 2180.1; **"Relógio"** | 1901-1920 | Metal amarelo, ouro e diamantes | MQC 2399; **"Retrato 1.º Conde Carvalhal"** | João José do Nascimento (1784-c.1850) | c. 1835 | Pintura a óleo sobre tela.

Soluções

los Porto
Sala 11 - Relógio de bolso / Dr. Nuno Alberto Querrel de Vasconcel-
(Casa Torre Bela)
Sala 11 - Objeções pessoais / Susan Bolger Gale Bolger Seldon
Sala 9 - Retrato 1.º Conde Carvalhal / AAMQC
Sala 8 - Traje de Corte / Susan Gale Bolger Seldon
Camacho Pereira
Sala 5 - Oratório e Crucifixo de Altar / Filhos de Maria Manuel
Sala 3 - Harpa / Coronel Fernando Homem da Costa



Jogo 9



Jogo 5



Jogo 3

Jogo 2

1. Museuon
2. curiosa
3. Artes
4. objetes
5. Tália
6. mãe
7. Memosine
8. Memória



Jogo 8