



museu QUINTA DAS CRUZES

Boletim infantil

14

18 de maio de 2024



Museus Educação Investigação

O Boletim Infantil deste ano foi criado com base no tema "*Museus para a Educação e Investigação*" com destaque para a ideia de que os museus além de guardiões de objetos e de memórias, são também responsáveis pelo estudo e produção de conhecimento das obras que salvaguardam.

O conto "**O Objeto Mistério**" revela como é possível dar voz aos objetos inanimados, através do trabalho de investigação e estudo desenvolvido pelos profissionais de museus que, a partir do conhecimento que produzem, valorizam e permitem a outros conhecer e divulgar as coleções.

Os museus são lugares vivos e de aprendizagem em constante movimento.

O Objeto Mistério!



Era uma vez uma cadeira feita de madeira que, num dia, acordou de um sono profundo de centenas de anos. Quando abriu os olhos não sabia onde estava, não reconhecia o lugar.

Ao fundo da sala viu algo a brilhar, era um espelho. Quando se aproximou viu a sua imagem refletida e, pela primeira vez, olhou para si própria de alto a baixo. Viu que tinha 4 pernas, dois braços e umas costas muito bonitas e decoradas. Mas, tal e qual como se tivesse comido muito queijo, a cadeira estava com uma enorme amnésia. Não sabia quem era, o que ali estava a fazer nem para que servia!

- Olá! – disse uma voz vinda do outro canto da sala.

A cadeira vira-se e interroga:

- Quem está aí?

Timidamente aparece uma mesa, pequena e redonda, mas muito graciosa que diz:

- Sou eu! Estávamos à espera que acordasses!

Assim que a mesa diz estas palavras, ouve-se outras vozes pela sala.

A cadeira fica boquiaberta quando se apercebe que todos os objetos, desde os maiores aos mais pequenos, fossem eles quadros, tapetes, esculturas, todos se aproximavam de si, curiosos para conhecer a sua história, para saberem de onde vinha!

Depressa ficaram dececionados quando se aperceberam que a cadeira tinha amnésia, não havia uma única memória ou recordação do seu passado.



- Oh! Temos de ajudá-la a descobrir pormenores da sua vida! – Exclamou uma pintura com um grande barco a navegar.

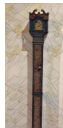
- Não sei como poderão ajudar... – Disse a cadeira com ar triste.

- Vamos contar-te um segredo. – Disse outra mesa, de formato retangular e com o tampo levantado que servia para desenhar ou para ler. – Quando a lua aparece e a última pessoa sai deste museu, começamos todos a abrir os olhos e ficamos acordados até ao primeiro galo cantar, ainda antes do sol nascer no horizonte.

- E o que fazem durante o tempo que estão acordados? – Pergunta a cadeira.



- Habitualmente ficamos a contar uns aos outros as histórias que vamos ouvindo das pessoas que nos visitam, algumas conhecem-nos bem, outras nem por isso. O que as pessoas não fazem ideia é que, apesar de estarmos a dormir, conseguimos-nos lembrar da maioria das coisas que são ditas quando elas passam por nós.



- Ah ah ah! Nem imaginam o que já se ouviu por aqui! – Exclama com uma gargalhada um relógio de parede!

A cadeira quase que desmaiava de tanto rir ao ouvir as cómicas histórias que aqueles objetos contavam. Desde pessoas que tentavam às escondidas tocar em alguns desses objetos, ou que faziam comparações com outros que já tinham visto antes, entre muitas outras peripécias!

Um prato de porcelana, que até a este momento tinha estado em silêncio, acrescenta:



- Mas as minhas pessoas favoritas são as que trabalham cá e falam sobre nós a quem nos visita. Já ouvi dizer que às vezes até fazem trabalhos inspirados na nossa aparência. Sinto-me muito importante quando falam de mim nessas visitas! Até me tiram fotos!

- Também queria que falassem de mim! – Diz a cadeira – Mas como será isso possível se não sei nada a meu respeito? – Interroga-se olhando para os que estavam à sua volta.

E logo é explicado à cadeira que essas mesmas pessoas são como detetives que vão à procura de informações relacionadas com as suas vidas, descobrindo na maioria das vezes o material de que são feitos, de onde vieram, a quem pertenceram, quem os construiu e o local onde “nasceram”.

- Elas são muito eficazes! Procuram em livros, na internet, trocam informações com outros museus e até mesmo falam com as pessoas que ofereceram ou venderam os objetos ao museu para saber mais um pouco da sua história – afirma o enorme tapete que embelezava aquela sala.

- E depois o que fazem com tudo o que encontram? – pergunta a cadeira.

- Ora bem, em primeiro lugar colocam tudo na nossa ficha de identificação, de maneira que todas as pessoas que trabalham aqui saibam quem somos. Depois usam essas informações para falar sobre nós nas visitas e, com alguma sorte, ficamos com uma pequena placa que eles chamam legenda e assim toda a gente sabe qual é o nosso nome, idade e de do que somos feitos. – Explica um canapé.





- Não te esqueças canapé que os detetives além de procurarem informação também a estudam e fazem textos, alguns maiores do que outros que são publicados em revistas, catálogos... - lembra outra pintura com uma paisagem com uma alta montanha. – Sabem que eu já fui escolhida para um catálogo e tive direito a um grande texto! Nem todos têm esta sorte!
– continuou dizendo a pintura com ar muito orgulhoso.
O que os objetos queriam dizer é que com aquelas informações, as pessoas estudavam e passavam esse conhecimento aos outros.



Ouve-se o galo cantar e todos os objetos sabem que está na hora de regressarem aos seus lugares, já era hora de descansar. A cadeira imita os outros e coloca-se no mesmo sítio na sala onde acordara.

Depois do sol nascer começam a entrar as primeiras pessoas no museu. Entre elas está a Clara e o Francisco, ambos funcionários do museu que tinham de escrever um texto sobre a cadeira recém-chegada.

- Isto é uma cadeira de Thomas Chippendale! – Exclama o Francisco.

- Tens a certeza que é um modelo dos desenhos desse marceneiro? – Pergunta a Clara.

- Tenho sim! Estive a observar com atenção o seu álbum, *The Gentleman and Cabinet Maker's Director*, publicado em 1754 e se olharmos para as costas da cadeira vemos que tem o mesmo formato que os desenhos, tem uma forma que faz lembrar um trapézio, tem a base mais larga que o topo. – Acrescenta o Francisco muito entusiasmado.

- Sim, tens razão. E na ficha de identificação desta cadeira está marcado que ela foi fabricada entre os anos de 1751-1775. É da mesma época! – Exclama a Clara com o lápis encostado ao nariz.





- Olha bem para os braços. Eles são ondulados, parecem imitar o rasto de uma cobra. Este também é uma característica dos modelos do estilo Chippendale, cada vez mais tenho a certeza! – Diz o Francisco olhando para a Clara e com um grande sorriso.

O Francisco estava contente, porque ele gostava muito deste marceneiro inglês, o Thomas Chippendale. Este homem tinha nascido em 1718 numa família de carpinteiros, de origem humilde que, já em adulto, publica os seus desenhos e modelos de mobiliário num álbum que se tornou muito famoso e procurado junto das famílias nobres. Ele deixou uma marca no mobiliário do século 18 que ainda hoje perdura, não só na Europa, como também na América do Norte.

- Então quer dizer que esta cadeira foi fabricada na oficina desse marceneiro! – Afirma a Clara.

- Hum... não é bem assim Clara, porque como havia o álbum que era muito divulgado, outros carpinteiros e oficinas faziam peças de mobiliário seguindo os desenhos de Chippendale. Esta cadeira pode ter sido construída por outro carpinteiro que seguiu esse modelo inglês, talvez a pedido da família a quem esta cadeira pertenceu. – Explicou o Francisco com olhar sério e concentrado. A cadeira, adormecida, estava a escutar toda a conversa entre a Clara e o Francisco. Mal podia esperar que a noite regressasse para contar estas novidades aos seus amigos objetos. Quando a lua apareceu, o burburinho na sala regressou e a cadeira colocou-se no centro da sala a gritar:

- Tenho novidades! Juntem-se a mim para vos contar!





Os objetos depressa organizaram-se e formaram um círculo à sua volta. Atentos ouviram cada palavra.

- Mas então és uma cadeira importante! A tua aparência e beleza vem da inspiração de um carpinteiro famoso do século 18.

- Disse a harpa com algum ciúme.

- Sim, mas sabem qual é a melhor parte? É que ouvindo o que eles diziam sobre mim comecei a recordar-me de alguns acontecimentos da minha vida antes de cá chegar. Querem saber?

- Simmmmm!!- Gritaram os objetos em unísono.

- Recordo-me que pertenci a uma família nobre, eles chamavam-se a família Resende Carvalhal, um dos meus "donos" era da família dos Condes de Carvalhal. Quando cheguei à casa todos me admiraram, eu era, e ainda sou, magnífica. Todos queriam sentar-se, uns mais pesados, outros mais leves, todos experimentavam o meu assento que diziam ser muito agradável e macio. Mas também me lembro que não estava sozinha, tinha 3 irmãs iguais e juntas formávamos um conjunto. Gostava de me reencontrar com elas.

Os objetos estavam fascinados com a sua história, queriam saber muito mais, mas já era tarde, o galo cantara outra vez, daí a pouco o sol iria aparecer no horizonte.

- Todos aos seus lugares! – Avisou outra cadeira com assento vermelho – Ah e



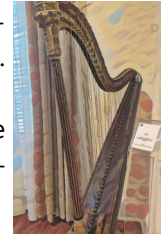
eu tenho uma coisa para te dizer, mas terá de ficar para a próxima noite – disse ela para a cadeira recém-chegada.

Nesse dia veio um grupo de crianças e, pela primeira vez, a guia falou na cadeira recém-chegada, contando a sua história. O grupo fez um desenho inspirado na sua decoração e até pediu para tirar uma foto.

Com o cair da noite e a chegada da lua, os objetos re-encontram-se e a cadeira de assento amarelo-dourado

aproxima-se da recém-chegada e diz-lhe:

- Estás a ver-me a mim e as outras cadeiras? Olha bem para nós. Apesar de não sermos exatamente iguais a ti, também somos do estilo Chippendale, bem-vinda ao grupo!





A cadeira recém-chegada observa com atenção e, de facto, tinham as costas em forma de trapézio, os braços semelhantes, eram a sua família, tinham nascido da inspiração do mesmo homem.

Passaram-se vários dias, meses, até que num dia em particular entra uma família no museu, os pais e três filhos. Um dos filhos, uma menina de olhos azules pareceu familiar aos objetos.

Quando a família se aproxima da cadeira recém-chegada, a menina começa a contar tudo o que sabia daquele objeto, de que era feita, para que servia, em que ano tinha sido construída, entre outras curiosidades. Os pais e os irmãos ouviam atentos. De repente a cadeira sentiu-se como se estivesse viva, ela existia para os outros, não só para os que trabalhavam no museu, mas também para os que o visitavam. A cadeira sentiu-se ligada à família, àquela menina.

À noite, emocionada, a cadeira conta tudo aos seus amigos objetos:

- Nunca me senti tão especial, a minha história ficou na memória daquela família e, agora, vou ser sempre lembrada, eu e

-... o Thomas Chippendale! – Interrompeu uma pintura, fazendo todos rir desalmadamente.

A cadeira tinha encontrado o motivo pelo qual fazia agora parte daquele lugar, ela e todos os outros objetos. Eles eram os testemunhos de um passado, de uma época, de uma vivência, traziam consigo uma memória importante para compreendermos o presente e o futuro.

Na tarde do dia seguinte, depois do museu fechar, para surpresa de todos os objetos da sala, os funcionários do museu trazem três cadeiras iguais à recém-chegada. Todos sabiam que só podiam ser as suas três irmãs.

Fim

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 Objeto Mistério"

1. A _____ era feita em madeira.
2. A cadeira acordou numa sala de um _____.
3. Os objetos acordavam depois da _____ aparecer.
4. A pintura com uma alta montanha teve direito a um grande texto publicado num _____.
5. O Francisco descobriu que a cadeira era do estilo _____.
6. A cadeira tinha pertencido a uma família nobre que se chamava _____.
7. O Thomas Chippendale foi um famoso _____ do século 18.
8. A cadeira e as suas três irmãs formavam um _____.

JOGO 2: Palavra Mistério!



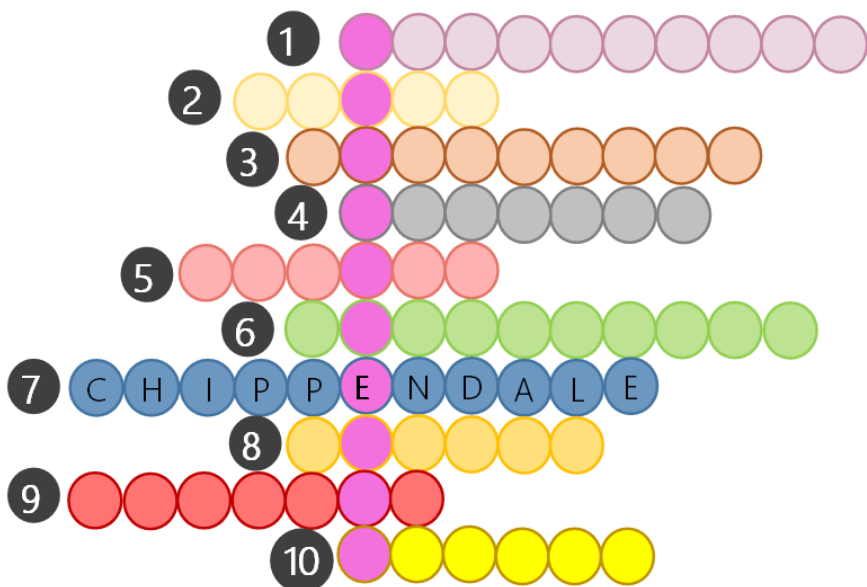
Descobre qual é a palavra mistério da coluna de cor rosa.

Se conseguires encontrar as palavras numeradas de 1 a 10, a palavra mistério será revelada! Orienta-te pelas **pistas** referentes a cada uma das palavras para descobrires quais são! Para facilitar deixámos a palavra "Augusta". Pede ajuda aos teus pais!

Pistas:

1. Palavra que deriva de "móvel, mobília";
2. Funcionária do museu do conto;
3. Funcionário do museu do conto;
4. Móvel de assento
5. Tecido que serve para adornar / proteger o pavimento
6. Sinónimo de pesquisar
7. Marceneiro inglês do século 18;
8. Ato ou efeito de visitar;
9. Matéria-prima que tem origem do tronco das árvores
10. Sinónimo de "coisa" ou "peça".

A Palavra Mistério é: _____



JOGO 3: Tipologias de mobiliário



No Museu Quinta das Cruzes a coleção de mobiliário é composta por 371 peças. Neste núcleo existem peças que foram fabricadas em Portugal, noutros países europeus, como Inglaterra, Espanha, França e até mesmo mais distantes como Índia e Japão, entre os séculos 17 a 19.

Na coleção de mobiliário existem diferentes tipologias.

Ajuda-nos a encontrar algumas tipologias que existem no museu e que estão escondidas nesta sopa de letras!



CÓMODA / CADEIRA / LEITO / MESA / ARCA /
CONTADOR / ESCRITÓRIO / CANAPÉ

C	Ó	M	O	D	A	É	Z	I	B	A	N	S
F	D	K	L	T	D	V	N	P	W	R	A	O
E	S	C	R	I	T	Ó	R	I	O	C	J	N
Q	W	Ç	R	T	Y	U	I	Ç	P	A	N	C
C	O	N	T	A	D	O	R	G	H	K	L	A
B	N	V	M	M	C	A	D	E	I	R	A	N
M	B	N	E	V	C	X	Z	L	K	J	G	A
D	S	A	S	S	W	E	R	Ç	Y	U	Ç	P
P	U	Ç	A	G	X	C	F	G	H	J	K	É
Q	L	E	I	T	O	A	K	J	H	G	Ç	R
S	O	Z	O	Ç	D	X	L	C	V	B	N	M

JOGO 4: Entre nomes!



Agora que já descobriste algumas tipologias do mobiliário, será que consegues identificá-las?

Liga os respetivos nomes à imagem correta dos objetos que estão na coluna da direita!

Mesa de leitura ou de escrita



Canapé



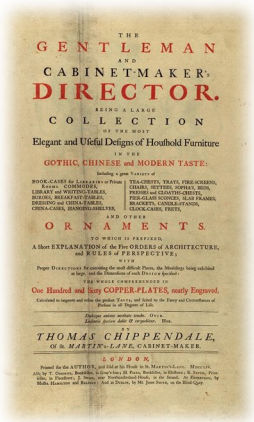
Contador



Sabias que?

Um contador é um móvel utilizado para guardar documentos, joias, entre outros pequenos objetos. O seu corpo é semelhante a uma caixa e é caracterizado por ser composto por várias gavetas.

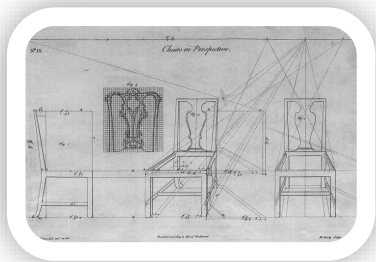
O Estilo Chippendale e a influência inglesa



Thomas Chippendale foi o primeiro marceneiro a publicar, em 1754, um álbum intitulado "*The Gentleman Cabinet-Maker's Director*" que reunia os seus desenhos e que inspiraram o gosto estético do mobiliário da sociedade da época.

Este álbum, editado com o melhor papel e com a melhor encadernação era uma forma de propaganda luxuosa dos modelos do que viria a transformar-se no *Estilo Chippendale*.

Os desenhos pormenorizados e muito detalhados foram copiados



por outros artífices carpinteiros que fabricaram peças de mobiliário segundo as orientações deste álbum.

No Museu Quinta das Cruzes encontra-se um grande número de peças de mobiliário inglês, não só do estilo Chippendale, mas também de outros marceneiros, como George Hepplewhite. A partir do século 17, são vários os ingleses que vêm para a Ilha da Madeira viver e fundar as suas empresas ligadas ao vinho. São estas famílias que trazem consigo os seus objetos pessoais, incluindo mobiliário, cujos modelos passam a ser procurados pelas famílias madeirenses que, por sua vez, encomendavam a Inglaterra peças de mobiliário.

Sabias que?

O **marceneiro** é um profissional que domina as técnicas artísticas e decorativas da madeira, além de fabricar, é um criador de modelos e tendências decorativas.

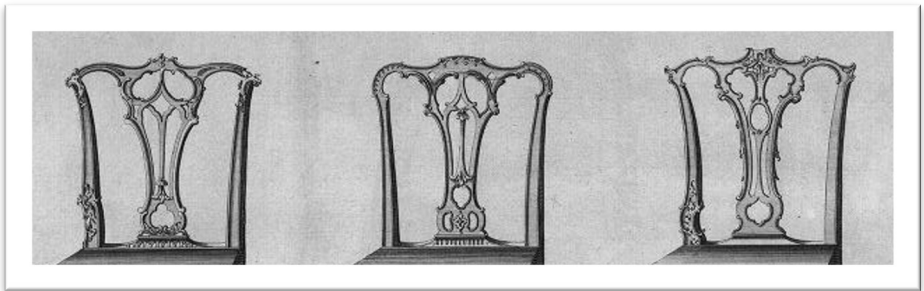
O **carpinteiro** é um profissional que executa os desenhos e domina a técnica de fabrico.

JOGO 5: De costas viradas!



Imagina que és a Clara ou o Francisco e tens de identificar qual é o desenho da costa da cadeira retirado do álbum de Thomas Chippendale que mais se aproxima à cadeira do conto!

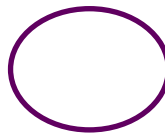
Coloca a letra correspondente no círculo abaixo.
Boa sorte!



A

B

C

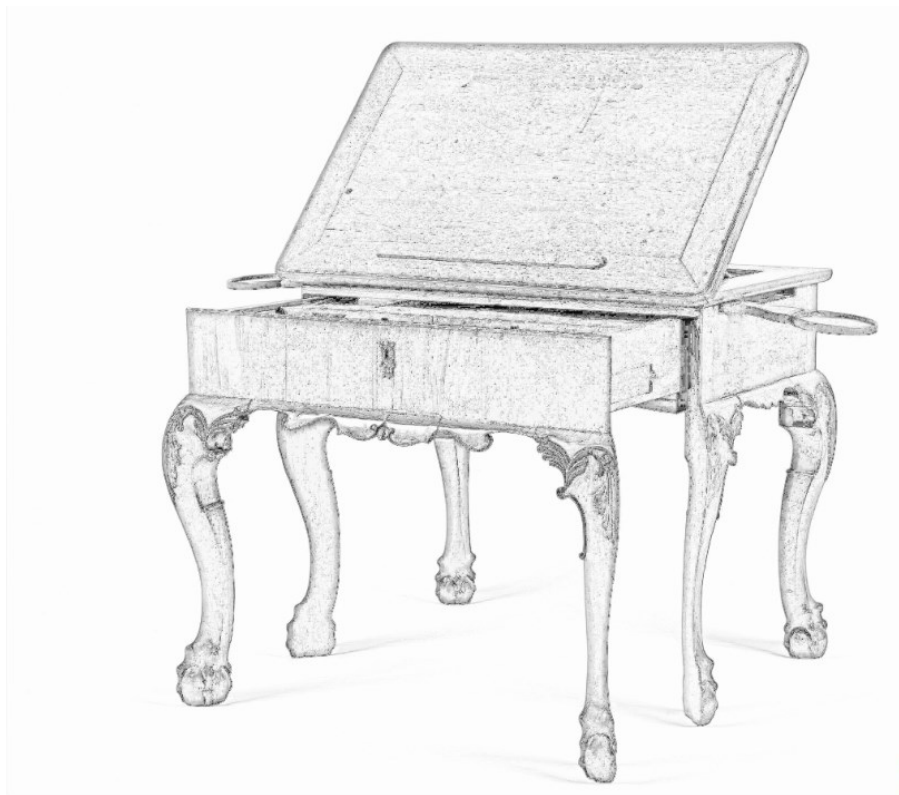


JOGO 6: Colorindo



Inspira-te e pinta esta mesa de leitura e escrita inglesa do século 18. Estas mesas também eram utilizadas para desenhar. Na gaveta existem compartimentos para guardar pincéis e outros utensílios.

Nas laterais encontramos o que parecem ser pequenas bandejas que serviam para apoiar as velas, de forma a iluminar a mesa. Recordamos-te que, nesta altura, ainda não havia luz elétrica! Visita o museu e vem conhecer esta peça!



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.

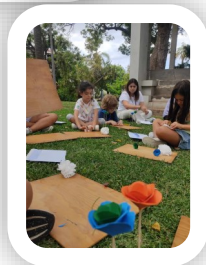
Dedicamos este espaço do Boletim Infantil aos nossos visitantes, mais pequenos, que nos deixam sempre as mais bonitas palavras. É assim o museu aos olhos de quem nos visita:

*“É rica a Quinta das Cruzes
Por isso viemos visitá-la
Quadros, caixas de açúcar e luzes
Estão à vista de todos para valorizá-la!”*

*“É isto que vamos aprender
E nunca não esquecer,
No jardim das Cruzes
Vamos crescer a aprender”*

*“Na Quinta das Cruzes
Tinham muitas luzes
Encontramos árvores e flores
Que são lindas como os amores”*

Testemunhos de crianças e jovens no âmbito da
Gincana Cultural *Recantos da Quinta*”



Museu Quinta das Cruzes

Boletim Infantil - Nº 14

Projeto: Teresa Pais e Andreia Morgado

Coordenação e grafismo: Andreia Morgado

Textos: Andreia Morgado

Capa: Imagem adaptada do cartaz oficial DIM 2024 do ICOM Portugal

Conceção de jogos: Andreia Morgado

Edição / Impressão

Museu Quinta das Cruzes, Funchal. 2024



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 às 12h30 e das 13h30 às 17h30.

Contatos para informações:

Telefone: 291 740 670

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

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



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

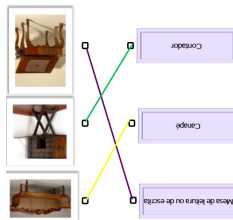


<https://www.instagram.com/museu.quinta.das.cruzes/>

Peças exploradas: **"Cadeira"** | Portugal; Inglaterra (?) | 1751-1775 | Teixo entalhado, recortado e vazado, tecido adamasado | MQC 100.1; **"Prato"** | China | c.1590-1610 | Porcelana | MQC 2332; **"Contador"** | Ilha da Madeira | XVI/XVII | Vinhático e ferro | MQC 1095; **Canapé** | Ilha da Madeira | Séc. 19 | Vinhático e palhinha | MQC 2149; **Mesa de escrita e leitura** | Inglaterra | 2ª metade do século 18 | Mogno entalhado | MQC 31; **The Honourable East India Company's Ship Dunira Passing Funchal Bay, Island of Madeira** | Escola Inglesa | Thomas Buttersworth | 1830 | Oleo sobre tela | MQC 2318; **Cabo Girão** | John Fredrick Eckersberg | 1852 | Oleo sobre tela | MQC 2314; **Cadeira** | Inglaterra | 1760 | Nogueira entalhada, recortada e vazada, tecido damasco de seda | MQC 7; **Harpa** | Inglaterra | Johann Andreas Stumpf (1769-1846) | 1775-1800 | Pinho de Flandres entalhado, torneado, dourado e pintado | MQC 2201; **Relógio** | Inglaterra | Simon Foster Birch Lane | c. 1601 | Mogno pau setim(?) entalhado, tornada e acharoadada, metal fundido e inciso | MQC 1164;

Fontes imagens: ● Arquivo MQC e web (<https://library.si.edu/digital-library/book/gentlemancabine00chip>) (conto e jogos);

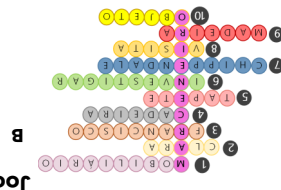
Soluções



JOGO 4

S	O	Z	O	Ç	D	X	L	C	V	B	N	M
O	L	E	I	T	O	A	K	J	H	G	C	R
F	U	Ç	A	V	X	C	F	G	H	J	K	R
D	S	A	S	W	E	R	Ç	Y	U	Ç	A	R
M	B	N	E	V	C	X	Z	L	K	J	C	A
B	N	V	M	C	A	D	E	I	R	A	M	A
C	O	N	T	A	D	O	R	G	H	K	L	A
O	W	C	R	T	Y	U	I	Ç	F	A	N	C
E	S	C	R	I	O	R	I	O	Ç	J	N	C
F	D	K	L	T	D	V	N	P	W	R	A	O
C	O	M	D	A	E	Z	I	B	A	N	S	

JOGO 3



JOGO 2

1. cadeira
2. museu
3. lua
4. catálogo
5. Chippendale
6. Rende Carvalhal
7. marcenito
8. conjunto

JOGO 1