

Débora Aparecida da Silva Pereira
Leandro Cunha Diniz Bras
Renato Neves de Oliveira

Design Gráfico com ênfase em Tipografia

**O DESIGN NA RELAÇÃO
DO OBJETO, HOMEM E ESPAÇO:**



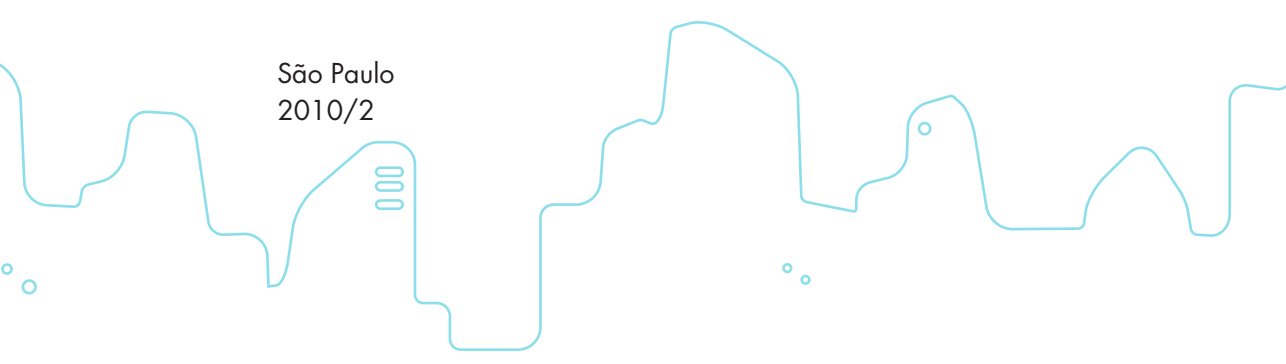
Débora Aparecida da Silva Pereira
Leandro Cunha Diniz Bras
Renato Neves de Oliveira

design gráfico com ênfase em tipografia

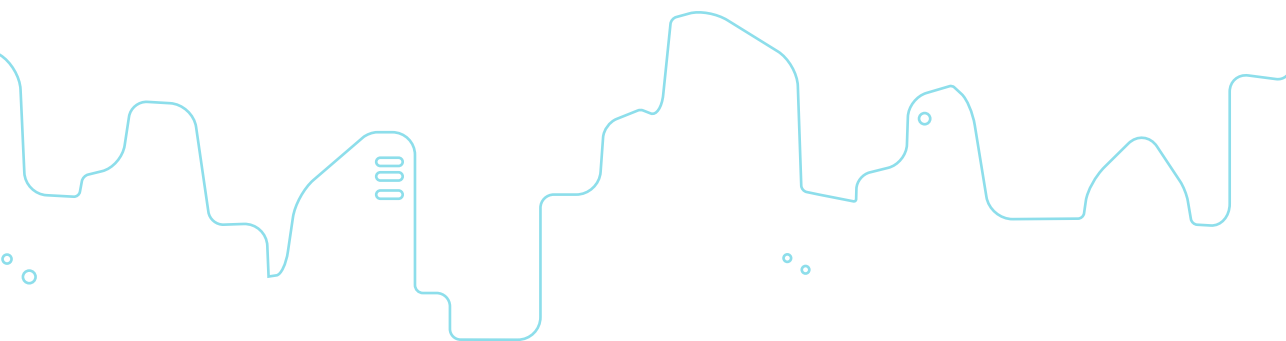
O DESIGN NA RELAÇÃO DO OBJETO, HOMEM E ESPAÇO:
MEMÓRIAS DO MORRO

Trabalho apresentado como exigência parcial para a obtenção do título de bacharel em Design Gráfico com ênfase em tipografia da Universidade Anhembi Morumbi sob orientação do Profº M.S. Aníbal Folco Telles de Oliveira.

São Paulo
2010/2



*Dedicamos esse trabalho à Paula e Jonato,
idealizadores do projeto Morro da Macumba, pela
confiança depositada desde nosso primeiro encontro.
Sem eles esse trabalho não existiria.*



Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer ao nosso orientador Aníbal Folco Telles de Oliveira pelas orientações sempre muito esclarecedoras e pela confiança no projeto proposto.

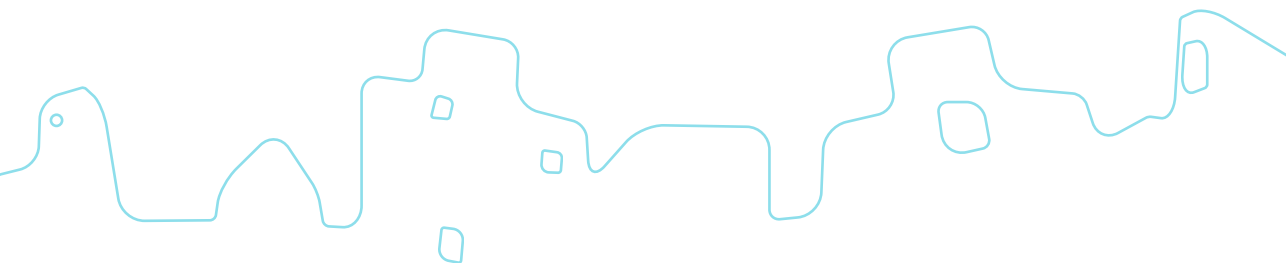
Ao professor José Minerini Neto por ter acreditado em nosso projeto desde o início e pelas orientações nos corredores da universidade. Agradecemos pelas inúmeras correções e direcionamentos nessa área que, até então, nos era pouco familiar.

À Paula e Jonato pela receptividade no Morro, pelos materiais gentilmente cedidos e que foram cruciais para que essa pesquisa tivesse um diferencial. Agradecemos também pelas ideias sugeridas e por acreditarem em nosso projeto.

Ao Gustavo Ribeiro Sanchez por parte da bibliografia cedida e, principalmente, por ter nos indicado o Morro da Macumba como linha de pesquisa.

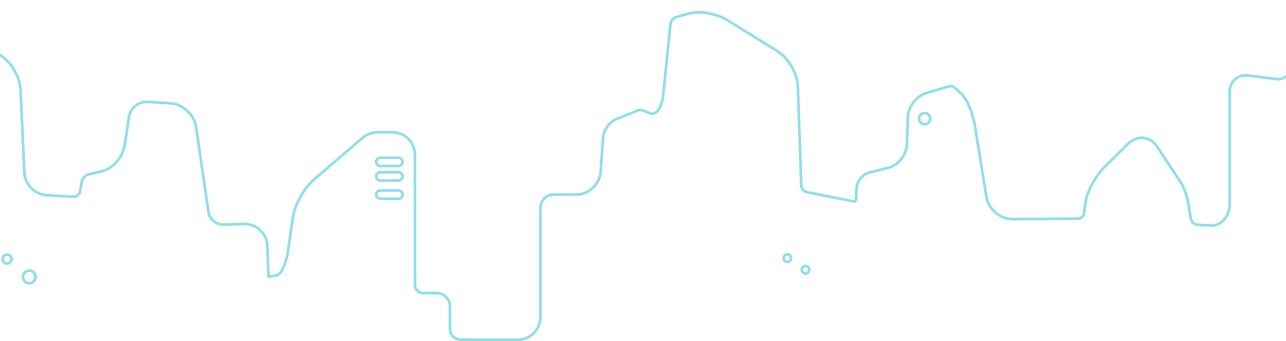
À nossas famílias por compreenderem nossas ausências e proporcionarem todo o apoio psicológico e emocional necessários para a confecção de um Trabalho de Conclusão de Curso.

À todos que contribuíram direta ou indiretamente com essa pesquisa, pedimos desculpas por não conseguirmos citar todos os nomes, mas vocês sabem e nós também sabemos que sua ajuda foi fundamental para que esse projeto se realizasse.



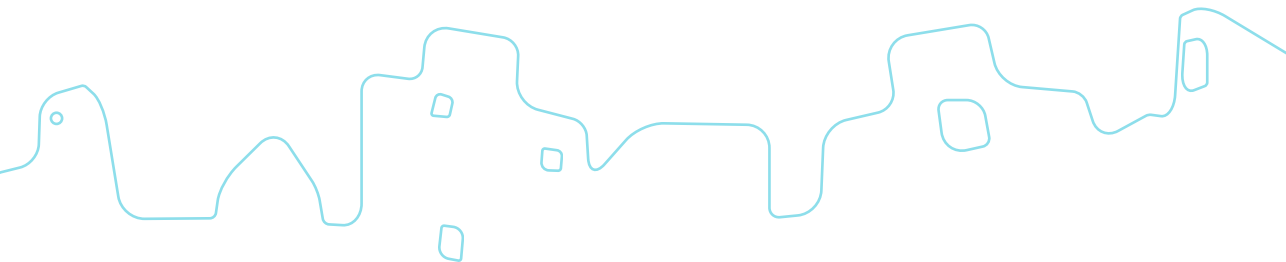
Resumo

A área de atuação do Design possui múltiplas vertentes que dialogam com o indivíduo, o objeto e a sociedade e, dentre essas vertentes, encontra-se o Design social que é um ramo ainda pouco explorado por esses profissionais. O Design social tem por função levar as ferramentas e soluções do Design para o âmbito social, de modo que surjam novas formas de olhar o cotidiano. Dentro dessa proposta, delimitou-se nessa pesquisa o projeto Morro da Macumba onde artistas do bairro do Grajaú, Zona Sul de São Paulo, por meio da linguagem urbana do grafitti, retratam a história de vida dos moradores do bairro nas fachadas das casas da Rua 9, localizada no Parque Residencial Cocaia, antigo Morro da Macumba. Como forma de alavancar esse projeto que possui importante cunho social, buscamos metodologias para o desenvolvimento de projetos expográficos e elencamos técnicas de linguagem expográfica como forma de interação e comunicação do conteúdo da exposição com o público. Após esse estudo, propomos um projeto expográfico que trabalhará, de forma interativa, todos os elementos abordados nesse projeto, fazendo com que o público possa olhar para o espaço no qual se insere.



ABSTRACT

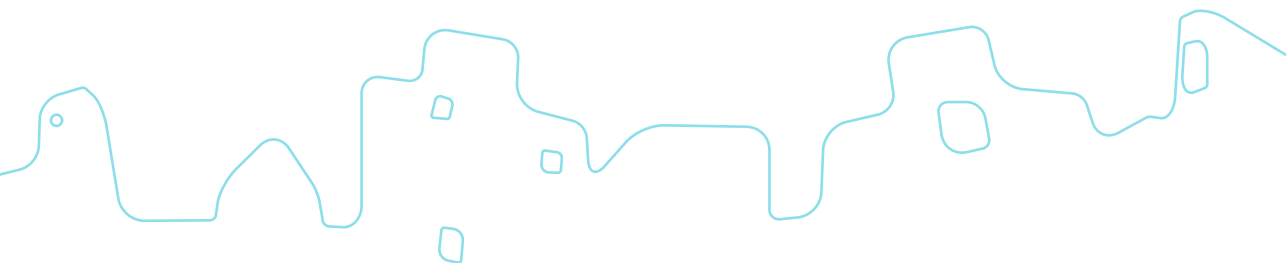
The operation area of the design has multiple aspects that dialogue with the individual, the object, and society and among these aspects is the social design, a field still unexplored by these professionals. The Design social support is designed to bring the tools and solutions for the design of the social sphere, so that emerging new ways of looking at everyday life. Within this proposal was delimited in this research project Morro da Macumba where artists Grajaú neighborhood, south of São Paulo, through the language of urban graffiti, depicting the life history of the neighborhood residents on the facades of the houses of the Street 9, located at Parque Residencial Cocaia, old Morro da Macumba. As a way to leverage this project that has an important social nature, we seek methodologies for expographic project development and listed technical language as a form of interaction and communication of the contents of the exhibition with the public. After this study, we propose a expographic project that will work interactively, all the elements covered in this project, so that the public can look at the space in which it operates.



Sumário

Introdução	9
1. Museologia	14
1.1. O papel do museu na atualidade	16
1.2. Objeto museal	18
1.3. Indivíduo (visitante)	19
1.4. Espaço expositivo	21
2. Expografia	26
2.1. Elementos da expografia	27
2.2. Relação da expografia com o objeto, indivíduo e espaço expositivo	29
2.3. Comunicação e interação	30
2.3.1. Relação entre visitante e exposição	31
2.4. O Design aplicado na expografia	34
3. Análise de exposições	38
3.1. Menas: o errado do certo, o certo do errado	38
3.2. Wonderland: ações e paradoxos	45
3.3. Urban Manners 2 – Artistas contemporâneos da Índia	51
3.4. Brava Gente – Tide Hellmeister	52
3.5. Espelhos de Luz e Sombra	53
3.6. Andy Warhol, Mr. América	54
3.7. Folheando: Quatro décadas de livros e revistas de artista na Espanha	55
3.8. Xilogravura: Diálogos entre Técnicas e Gerações	56
3.9. Divulgação	57
3.10. Pontos positivos e negativos	58
3.11. Materiais e processos utilizados	59
4. Metodologias: como elaborar projetos expográficos	66
4.1. Linguagens de leitura expográfica	68
4.1.1. Anaglífos	69
4.1.2. Anamorfose	70
4.1.3. Estereoscopia	72
4.1.4. Auto-estereogramas	72
4.1.5. 3D Style	74

5. A cultura e o Design social	80
5.1. Análise da contribuição do Design social para a comunicação de projetos culturais	81
6. Estudo de caso: morro da macumba	86
6.1. O projeto Morro da Macumba	88
7. Dossiê curatorial	100
7.1. Conceito	100
7.2. Linguagem Visual	101
7.2.1. Paleta cromática	101
7.2.2. Tipografia	101
7.2.3. Elemento gráfico	102
7.3. Plano de comunicação	105
7.3.1. Cartazes	107
7.3.2. Banner	109
7.3.3. Folder	111
7.3.4. Convites	112
7.3.5. Hotsite	113
7.4. Projeto expográfico	114
7.4.1. Planta	114
7.4.1. Núcleo central	118
7.4.2. Núcleo escrito	124
7.4.3. Núcleo oral	127
7.4.3. Núcleo fotográfico	128
8. Considerações finais	132
9. Referências bibliográficas	136
9.1. Referências de sites	137



Introdução

Na busca de novas áreas de atuação para o Design, o profissional iniciou uma incessante busca de novos caminhos. Nesse período, o Designer pôde observar melhor e questionar sobre o seu papel perante a sociedade e, dessa forma, descobrir novas maneiras de tirar o Design social do papel e aplicá-lo de modo concreto nas comunidades. É fácil percebermos como esse novo olhar para o Design social está fazendo a diferença para a divulgação de projetos que trabalham com a conexão das mais diversas áreas (educação, Design, artes plásticas, linguagens urbana) em locais onde o acesso às artes é escasso.

Com esse pensamento inicial, delimitamos o tema “O Design na relação do objeto, homem e espaço” onde pretendemos avaliar o Design expográfico como forma de comunicação em projetos artísticos de comunidades carentes.

Sob essa ótica, encontra-se o Morro da Macumba, um projeto inovador pelo fato de resgatar a história de vida dos moradores e do bairro retratando-a nas fachadas das casas. Ao caminharem pelo bairro, os moradores do Grajaú se deparam com um enorme painel de *graffiti* que cobre as fachadas e muros de casas da Rua 9, localizada no Parque Residencial Cocaia, antigo Morro da Macumba. Contrastando com o terreno acidentado de chão de terra batida, o mural artístico traz vida e cores a esse pequeno trecho do bairro. A pintura, feita por artistas da região, vem resgatando a história do Morro da Macumba e de seus moradores que lá habitam.

Para propormos um projeto expográfico para o Morro da Macumba, analisaremos outros projetos sociais cuja comunicação está tendo uma melhor atenção. Um dos exemplos que apresentaremos será o JAMAC (Jardim Miriam Arte Clube) que é uma associação sem fins lucrativos, fundada em 2004 pela artista plástica Mônica Nador. Surgiu como um ateliê aberto a população local, com o objetivo de realizar oficinas de arte que tivessem uma ação transformadora real da comunidade, tal como o projeto *Paredes Pinturas*, da própria artista, que propunha a realização de pinturas nas casas da comunidade. Esse projeto levanta questões que remetem ao significado da origem da arte, quando não havia ainda separação entre arte e sociedade; arte e religião; produtor e obra.

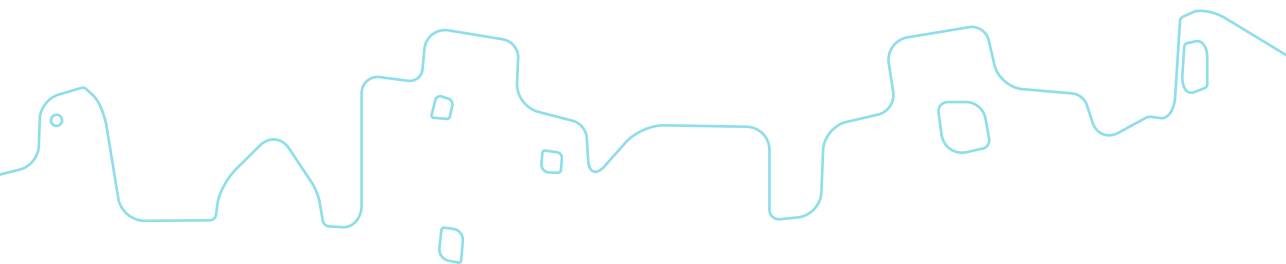
O projeto JAMAC é de vital importância para os moradores do Jardim Miriam, pois não só retira os jovens das ruas como propõe atividades culturais, dando uma nova perspectiva de vida a eles, visto que esse público é muito mais propenso a marginalização. Partindo desse contexto da importância da arte para os lugares marginalizados e da divulgação desses trabalhos, iremos propor uma comunicação para melhor divulgação do projeto do Morro da Macumba, a partir de um projeto expográfico. Mostraremos o poder que uma exposição tem de tornar esses projetos visíveis à sociedade.

Nesta pesquisa teórica procuraremos colocar os principais levantamentos de informações a cerca do tema delimitado, além da relação entre o Design expográfico e o Design

social. No capítulo 1, falaremos sobre a Museologia, o surgimento das exposições museográficas e a importância da comunicação objeto e visitante dentro do espaço museológico. No capítulo 2, analisaremos o que é expografia, como é a relação da expografia com o espaço e o Design, qual a contribuição do Design para a expografia e a importância de comunicação, interatividade e divulgação dos trabalhos, bem como a relação entre público-alvo e a exposição, indicando os níveis de estudo de Abigail Housen. No capítulo 3, levantaremos metodologias de como elaborar projetos expográficos, uma pesquisa comparativa de exposições visitadas e a análise de todos os pontos cruciais dessas exposições como divulgação, aspectos positivos e negativos, materiais e processos utilizados, além de uma relação de linguagens de leituras expográficas. Teremos também, nesse mesmo capítulo, as análises das principais exposições em circuito: como são montadas, como são selecionadas, principais materiais utilizados, quais as características que o curador responsável analisou e como essas exposições interagem com o público. No capítulo 4, iremos analisar as metodologias e linguagens para a elaboração de projetos expográficos. No capítulo 5, apresentamos o Design social e sua atuação na vertente da cultura, análise de como ele pode contribuir para a comunicação de projetos culturais e os estudos sobre outro projeto cultural que teve o Design social como grande aliado para a divulgação de seus trabalhos. Essa análise será utilizada para identificar quais são os problemas encontrados na divulgação e comunicação do Morro da Macumba, projeto este apresentado no capítulo 6, onde conterá também informações sobre o projeto, como ele funciona, quais regiões atende, quem são os artistas responsáveis, quais outros trabalhos realizam e quais são as expectativas deles quanto a essa nova proposta de Design expográfico.

Após toda a análise, o capítulo 7 será responsável pela apresentação de nossas ideias e possíveis propostas de tema para o projeto expográfico, material de divulgação e plano de comunicação do projeto Morro da Macumba. Concluiremos o trabalho com nossas considerações finais e referências bibliográficas.

O trabalho que proporemos não tem a finalidade de encontrar todas as soluções, mas sim utilizar da função da expografia que é propor novas ideias e novos paradigmas que poderão ser expandidos no futuro. Acreditamos que o Designer tem esse papel na sociedade, de criar novos signos e significados que poderão ser estendidos para os projetos culturais.



The image features a white background with three abstract geometric shapes in shades of green and yellow. These shapes are defined by thick black outlines and are positioned in the top-left, top-right, and bottom-left corners. The shapes contain a pattern of rounded rectangular cells, similar to a brick or honeycomb pattern, with some cells filled with a lighter yellow-green color. The word "MUSEOLOGIA" is centered in the lower half of the page in a bold, purple, sans-serif font.

MUSEOLOGIA



1

1. Museologia

As sociedades há muito procuram selecionar, organizar e expor objetos com o intuito de preservar sua cultura e, para que isso aconteça, o objeto tem como função a representação e a afirmação das muitas identidades humanas. Nesse contexto, surge a Museologia com o intuito de fazer o museu analisar seus paradigmas de preservar e tornar a cultura acessível.

VARINE (apud ROCHA¹, 1999, p.24) define museu como:

Instituição preservadora da memória e patrimônio cultural, representados por seus acervos, geradora de uma produção artística preocupada com os processos sociais e com a adoção de um conceito contemporâneo e dinâmico de Museologia.

A premissa do museu é tornar o indivíduo um ser questionador; é fazê-lo pensar, interrogar, rediscutir o meio no qual se insere. Eles são criados com diferentes propósitos. Alguns resultam da reunião de objetos de legado nacional, outros de pesquisas e coletas científicas de museólogos, há aqueles que surgem para defender princípios de determinados grupos sociais, outros que buscam resgatar uma cultura já quase extinta, enfim, há diversos princípios que norteiam o nascimento de um museu, basta que o indivíduo comece a enxergar seu próprio cotidiano.

Ao mostrar o cenário habitual do ser humano, o museu trabalha com a informação e sua função é a de pesquisar, preservar e comunicar o conhecimento.

Elisa Guimarães Ennes² (2003, p.8) ressalta dizendo que:

O museu ao sair de sua condição de "locutor" de uma narrativa voltada para seus pares, passa a ser entendido como instituição comunicativa, fonte de pesquisa científica e estética, transmissora de conhecimento e disseminadora de informação, podendo ser vivenciado como local onde o contexto cultural é mostrado em toda a sua abrangência.

Isso faz com que o museu passe a cumprir seu lado educativo. Trabalhar os dados de forma que o museu preste um serviço social a comunidade mostra que o teor de informação a ser transmitido seja cada vez mais qualificado para o público. Porém, Isabel

¹ Luisa Maria Gomes de Mattos Rocha é Museóloga formada pela Universidade Estácio de Sá (1985), Mestre e Doutora em Ciência da Informação pelo IBICT-UF RJ (1999) e IBICT-UFF (2008). Atualmente é Museóloga do Instituto de Pesquisa Jardim Botânico do Rio de Janeiro.

² Arquiteta formada pela UFSC (1987), especializada em Museologia pela UDESC (2001) e Mestre em Museologia e Patrimônio pela UNI-RIO (2008).

Maria Pinto Duarte Victor³ (2004, p.86) nos alerta para a distinção entre a instituição museológica e a escolar, mostrando que ambos utilizam metodologias distintas: “museu não é escola: a escola tem o seu campo de ação, o museu é outra educação, é outra coisa. E deve-se defender essa especificidade”.

Desta maneira podemos ver que o museu tem um papel cada vez mais ativo na sociedade e seus questionamentos devem ser permanentes de forma que ele não se torne passível nem neutro. VICTOR (2004, p.86) afirma que “museus neutros, para nós, não existem”, pois um museu neutro não tem a capacidade de questionar, tendo em vista que ele defende um ponto de vista por ser uma instituição ideológica.

Por mais que os museus de hoje sejam mais voltados ao público, abertos a todas as faixas sociais, durante muito tempo eles carregaram o estigma de serem instituições burocráticas e elitistas. Essa forma de pensamento vem sendo interrogada progressivamente a partir da Segunda Guerra Mundial, onde alguns paradigmas foram rompidos e uma nova área museológica passou a ter maiores responsabilidades: a Museologia (Marília Xavier Cury⁴, 2005, p.29).

Com a missão de analisar contextos, características e resultados para preservar a cultura e propiciar conhecimento ao indivíduo, a disciplina museológica tem como objeto de estudo central os museus e sua participação na interação entre o indivíduo e a cultura material. Sua função é fazer com que essas pessoas tenham acesso ao conhecimento de forma instrutiva.

A Museologia vem se adaptando para se adequar aos novos processos culturais de modo que os indicadores da memória sejam valorizados e priorizados, ampliando assim, seu cenário de atuação e intervenção. (BRUNO⁵, 2004, p.52).

Podemos analisar que o museu possui o intuito de preservar objetos referentes à cultura do indivíduo e propor um diálogo entre o visitante, o objeto e a sociedade. Para tal, compete a Museologia propor esse diálogo e fazer com que o cotidiano do indivíduo seja rediscutido constantemente para que alguns paradigmas possam ser quebrados e pensamentos novos surjam.

CURY (2005, p.26) ressalta a importância do museólogo ao dizer que:

“*A análise do papel social do museu inserido nesta teia de relações sócio-culturais que configura a nossa sociedade, constitui-se uma necessidade e um desafio para os profissionais de museus - sobretudo no que tange*

3 Socióloga formada pelo Instituto Superior do Trabalho e de Empresa (ISCTE), em Lisboa. Possui diversos cursos na área de patrimônio cultural, sendo pós-graduada em Museologia Social

4 Museóloga

5 Maria Cristina de Oliveira Bruno Museóloga Licenciada em História pela Universidade Católica de Santos (1975), com especialização em Museologia pela Escola de Sociologia e Política de São Paulo (1980), mestrado em História Social / Pré-História pela USP (1984) e doutorado em Arqueologia pela USP (1995).

à conscientização do museu como agente informacional, deflagrador de mudanças e transformações na realidade social.

A Museologia, tratada como disciplina aplicada, possui cinco ideias básicas conforme descreve CURY (2005, p.29):

- *A Museologia como estudo da finalidade e organização de museus;*
- *A Museologia como o estudo da implementação e integração de um conjunto de atividades visando à preservação e uso da herança cultural;*
- *A Museologia como o estudo dos objetos de museu;*
- *A Museologia como o estudo da musealidade e*
- *A Museologia como o estudo da relação específica do indivíduo com a realidade.*

Os museus e a Museologia formam um conjunto de ideias e teorias metodológicas que devem ser aplicadas de forma que o público questione a realidade e questione também a forma como essas ideias estão sendo transmitidas.

Dessa forma, enfocamos o papel da Museologia no museu antigo e no contemporâneo e notamos como seu trabalho sofreu adaptações para que o museu não perdesse sua essência. A cultura vive em constante metamorfose e cada vez mais os museus devem se adaptar às novas tecnologias e pensamentos que surgem.

1.1. O papel do museu na atualidade

Atualmente, os museus passaram de conservadores de cultura a interlocutores ativos no diálogo entre o objeto, o espaço museológico e a sociedade. Nesse ponto, há de se ressaltar a importância da Museologia em trabalhar a informação museológica de forma que seja comunicada corretamente ao público.

Pensando nos museus como meios de comunicação, esse deve estar em constante questionamento e adequação aos pensamentos atuais. Pensar que o museu limita-se a preservar um determinado objeto a um público distinto restringe sua capacidade, pois esse tipo de museu remonta de muito tempo atrás.

Museus não são somente protetores, mas também comunicadores[...] Uma exposição museológica é um exercício num ramo da comunicação de massa, requerendo um tipo especial de entendimento dos processos de comunicação, nomeadamente a natureza dos sistemas de comunicação em massa. (SANTOS, Magaly⁶ apud Hodge & D'Souza apud Hooper-Greenhill, 2004, p. 319)

⁶ Magaly de Oliveira Cabral. Museóloga e Mestre em Educação pelo Departamento de Educação da PUC-RJ.

Existem dois tipos de museus: o autocrático e o comunicativo (CURY, 2005, p.37). O museu autocrático tem por função fazer a seleção dos objetos a serem expostos, levá-los ao público sem que haja qualquer tipo de questionamento entre ele, o objeto e o espaço no qual estão inseridos. Já o museu comunicativo, como o próprio nome sugere, pressupõe um museu aberto a discussões e em constante questionamento. Esse novo modelo de museu surgiu da referência de que, assim como a sociedade está em constantes transformações culturais, econômicas e sociais, o museu também tem a função de acompanhar tais transições. Dessa forma, os museus comunicativos trabalham as exposições como ferramenta de discussão entre o objeto, o público e o espaço de forma a comunicar as transformações vividas pela sociedade atual.

Ainda com esse pensamento, HEIZER (apud ROCHA, 1999, p.120) ressalta essa comparação no quadro abaixo entre o museu tradicional (autocrático) e museu novo (comunicativo) de forma que possam ser levantadas mudanças no pensamento e nas práticas museológicas:

Museu Tradicional	Museu Novo
Puramente racional	Leva em conta as emoções
Especializado	Manifesta a complexidade
Orientado para o produto	Orientado para o processo
Centrado nos objetos	Tenta visualizar os conceitos
Orientado para o passado	Interessa-se também pelo presente
Aceita unicamente os originais	Aceita cópias
Enfoque formal	Enfoque informal
Enfoque autoritário	Enfoque comunicativo
Objetivo científico	Orientado para a inovação

Fonte: Ata do Comitê Argentino do ICOM. la función educativa del museo: un desafío permanente. Buenos Aires, 1992, p.4.

Após essa análise podemos perceber que o museu, ao longo dos anos, foi adaptando-se ao modo de vida contemporâneo e mudando hábitos que eram propostos pelos museus antigos. O ápice dessa mudança foi o modo como as exposições tomaram forma e atingiram públicos diversificados.

Com esse pensamento, Ulpiano Toledo Bezerra de Meneses⁷ (2004, p.208) afirma que o museu "não tem por função replicar a vida, reproduzi-la tal qual, ser seu simula-

⁷ Doutor em Arqueologia Clássica pela Sorbonne. Professor titular de História Antiga da FFLCH/USP.

cro. Seria empobrecer tanto a vida quanto o museu e deixar descoberto necessidades da vida de que só ele (ou ele de forma especial) pode dar conta". Ou seja, se utilizar de objetos selecionados de nossa cultura apenas para poder expô-los nos museus sem que nenhum tipo de interrogação possa ser feita é uma forma de empobrecer tanto a vida que está sendo replicada no objeto quanto à própria instituição museológica.

Para isso, iremos notar mais adiante que as exposições e os objetos expostos podem ajudar na forma como o cotidiano do indivíduo deve ser comunicado de forma que seja agregado conhecimento ao público da exposição.

1.2. Objeto museal

Se pararmos para definir a palavra "objeto" em nossa civilização, descobriremos que ele não é algo natural, pois não se refere a um animal ou planta como objeto, mas como coisa que passará a ser reconhecido como tal quando lhe for dado uma função. SCHEINER (apud ENNES, 2003, p.2) complementa ao dizer que "a pedra só se tornará objeto quando promovida ao posto de peso para papéis", que a princípio é algo com características passivas, mas que ao sofrer intervenção do mundo exterior (indivíduo) passará a ser manipulado assumindo um novo papel, para assim podermos nomeá-la como sendo um simples objeto. A palavra coisa e objeto, geralmente são confundidas quando buscamos tal definição, porém, podemos dizer que coisa é tudo aquilo que existe independente do espírito, ela existe por si mesmo, diferente do objeto, a coisa é um objeto inanimado.

Partindo deste princípio, podemos dizer que o objeto retém as informações referentes aos sistemas sócio-culturais onde estão inseridos já que sofrem intervenções do indivíduo para de fato existir. O objeto, por ser um meio de suporte de informações deve ser preservado ao lado de outros meios de informação. Com isso, podemos enfatizar que os museus herdaram os hábitos de reunir e guardar objetos além de preservá-los ao longo da história, dando destaque as famosas coleções superando os limites da transitoriedade humana. Seguindo esse mesmo pensamento Waldisa Rússio Camargo Guarnieri⁸ (1990, p.8) ressalta que o "objeto é tudo o que existe fora do homem, aqui considerado um ser inacabado, um processo." assim podemos dizer que o objeto completa o indivíduo. Ele funciona como uma extensão do ser humano onde somente existe através de uma lapidação externa, feita pelo homem agregando valor a ele como ferramenta ou como objeto decorativo.

SCHEINER (apud ENNES, 2003, p.3) nos esclarece por definição que todo museu efetua uma seleção no mundo dos objetos, caso contrário "ele seria levado a admitir que o mundo seja o museu de si próprio, isto é, seria negar sua própria existência".

⁸ Formada em Direito pela USP (1959). Mestre em Museologia pela Escola Pós-Graduada de Ciências Sociais da Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo.

A noção de preservação do objeto nos pensamentos museológicos se dá pelos problemas ligados às “coisas” sendo feitas ou mesmo transformadas pelo indivíduo, porém somente o objeto não consegue em uma exposição museológica, faltam elementos para desenvolver uma narrativa, ao contrário dos textos que conseguem isso por si só. O objeto sozinho não narra, ele apenas faz parte de uma narração, isso voltado para o viés do conjunto todo da exposição, onde podemos localizar elementos como o espaço, tema e mesmo o tempo. NASCIMENTO⁹ e ALMEIDA¹⁰ (2001, p. 4) reforçam esse pensamento dizendo que:

Cada objeto selecionado pela convergência de produção, uso e herança histórica, estabelece elos relacionais entre diversos atores sociais. Assim, uma exposição de objetos forma uma rede de atores entre os quais esses elos selam um equilíbrio de forças.

Assim sendo, podemos observar que o objeto é um portador que carrega consigo os anseios da pessoa que o criou e esse sentimento vai de encontro com as expectativas e experiências dos envolvidos com o objeto (profissionais do museu e público-alvo).

O objeto foi um dos responsáveis pelos questionamentos no final do século XX sobre os significados culturais e sociais e marcou o início do museu comunicativo, que para se estabelecer não somente como mais um movimento de estrutura arquitetônica, fez a relação entre o objeto museal e o visitante, dando o primeiro passo para a construção da nova Museologia.

1.3. Indivíduo (visitante)

O museu é a necessidade do indivíduo em reunir e organizar tudo aquilo que lhe pertence, ou seja, são os seus costumes, vontades e sentimentos representados na forma física pelos objetos e estes terão a função de simbolizar o meio onde o indivíduo está inserido. Essa relação entre o objeto e o indivíduo é completada por GUARNIERI (1990, p.8):

Este ser inacabado, este processo condicionado pelo seu meio, capaz de criar, percebe o objeto existente fora de si; não só percebe como lhe dá função, e lhe altera a forma ou a natureza, cria artefatos.

⁹ Sylvania Sousa do Nascimento é graduada em Física pela UFGM (1983) e Mestre em Ciências Físicas.

¹⁰ É professora titular na área de Metodologia de Ensino: Física na Universidade Estadual de Campinas atuando principalmente junto ao programa de Pós-graduação em Educação e na Licenciatura em Física

Essa percepção do indivíduo em relação ao objeto ocorre pelas diferentes articulações existentes na cultura. Antigamente, o indivíduo preocupava-se em preservar a história. Hoje ele percebe no objeto uma forma de entender o nascimento das mais diferentes sociedades, que passaram a ser comunidades mescladas com os mais diversos tipos de costumes.

A diversidade cultural existente permitiu ao indivíduo levantar questionamentos sobre o meio onde ele vive. GUINSBURG (apud MARTINEZ¹¹, 2002, p.12) completa que ao preservar sua história e cultura, o indivíduo estará em uma constante busca de si próprio: “o centro de si mesmo, do sentido de seu viver; e seu estar-no-mundo, perdidos os demais focos de ordenação, constitui-se no âmago de todo e qualquer significado de sua existência e a do mundo, para ele”. Max Weber (apud GEERTZ¹², 1989, p.15) reforça essa ideia dizendo que “o homem é um animal amarrado a teias de significado que ele mesmo teceu” e a dialética da Museologia é a interpretação dessa busca constante do indivíduo pelos significados. Um bom exemplo são as ações do indivíduo no meio onde ele vive: são comportamentos que geram um símbolo, uma interpretação que será explicada na sua forma de uso e como essa ação interfere no cotidiano de determinado grupo social e o contexto formado pela observação dessas informações são as geradoras da formação da cultura.

Desde muito tempo, a vivência na sociedade é contada por meio da história. Dessa forma, as transformações do indivíduo determinaram uma nova linha de pensamento para os museus, que segundo LE GOFF (apud ROCHA, 2005, p.34), é “organizar o passado em função do presente: assim se poderia definir a função social da história”

Isso permite analisar a troca de papéis que ocorreu na civilização ao longo dos anos: o museu passou a perceber que a história está na vivência de cada indivíduo e na sua relação com o coletivo e o foco do museu passou de preservar a história dos grandes homens da humanidade para a busca das grandezas do universo no indivíduo comum, indivíduo esse que ao longo dos anos foi transformando a si próprio e, conseqüentemente, o espaço onde está inserido. LE GOFF (apud ROCHA, 2005, p.36) descreve que os “verdadeiros lugares da história” - os que criam e atribuem significado à memória coletiva” são os “estados, meios sociais e políticos, comunidades de experiências históricas ou de gerações, levadas a constituir os seus arquivos em função dos usos diferentes que fazem da memória.” A organização dos objetos no museu constitui a memória coletiva de um determinado grupo social e a interpretação deste constitui a memória individual de cada indivíduo presente nesse grupo. Nesse âmbito, a Museologia constrói uma memória, denominada social ou cultural que será baseada nos significados que formam

¹¹ Elisa de Souza Martinez é professora do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Arte. Coordenadora do Núcleo de Pesquisa Semiótica da Comunicação da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, eleita para o triênio 2007-2009.

¹² Clifford James Geertz foi um dos mais importantes antropólogos do século XX. Formado em filosofia e inglês, obteve seu PHD em Antropologia e pesquisou e publicou diversas no campo de estudo do etnocentrismo.

a memória coletiva e individual. LE GOFF (apud ROCHA, 2005, p.34) explica que isso acontece porque “a memória coletiva é construída a partir da memória individual e serve de subsídio para elaboração de uma memória social que registra a ideologia de diferentes épocas e grupos sociais.” O objeto e o indivíduo têm papel importante na formação dessa memória social, pois eles conectam e se reconectam por meio de percepções e ideias e o museu tem a missão de apresentar o objeto ao indivíduo em uma nova perspectiva, gerando assim no indivíduo a reflexão e a criação de novos objetos. Scheiner (apud ROCHA 2005, p.35) enaltece que a memória é “uma reconstituição do que já foi construído, a partir da visão de mundo atual do indivíduo ou grupo.”

Quando o museu faz o seu trabalho de preservar os objetos, indo além de guardar e organizar, ele está criando um paralelo entre o passado e o presente, despertando no indivíduo lembranças e instigando múltiplas recepções. A partir da vivência dessas lembranças, a memória social permite à Museologia a criação de signos.

1.4. Espaço expositivo

Para entendermos a importância do espaço nos museus é preciso compreender a diferença entre lugar e espaço: o lugar é fixo, delimitador da distribuição dos elementos ali presentes e o espaço é o “cruzamento de vários lugares”, onde seus elementos podem ser deslocados, provocando uma alteração dos significados dos itens ali dispostos. (CERTAEAU apud SANTIAGO¹³, 2002, p. 2). É no espaço que acontece a relação entre o objeto e o indivíduo, pois é nesse ambiente que as diferentes culturas e a dialética da comunicação acontecem.

O espaço expositivo, durante muitos anos, esteve presente nas artes apenas como um suporte para as obras. Essa visão do espaço começou a mudar quando, no início do século XX, os artistas modernistas começaram a improvisar espaços para realizar suas exposições, por falta de verba para conseguir alugar algum estabelecimento. Esse era o início de uma discussão acerca de como a obra poderia ser exposta no espaço. Os artistas conservadores não aceitavam que as obras poderiam ser colocadas em outro lugar que não fossem aqueles estabelecidos, como os museus e as galerias.

Surgia assim uma nova expografia, denominada de cubo branco, onde o espaço ganhou notoriedade ao ser observado como um elemento fundamental para a transição do museu autocrático para o museu comunicativo. Brian O’Doherty¹⁴ (2003, p. 87) complementa dizendo que o espaço foi determinante para que muitas obras de artistas fossem reconheci-

¹³ Debora Maria Santiago é Mestre em Artes Visuais pela Universidade do Estado de Santa Catarina, Brasil (2007) e assistente do Ybakatu Espaço de Arte, Brasil

¹⁴ David Moreno Sperling é Doutor em Arquitetura e Urbanismo pela FAU-USP (2008).

das, indo além de um mero quadro na parede ou uma simples exposição. É possível notar também que as experimentações nos espaços expositivos fizeram parte do desenvolvimento da sociedade e miscigenação das culturas. David Sperling¹⁵ (2002, p.1) ressalta que:

Por sua vez, as conexões entre os termos espaço e cultura, centrais na conformação da paisagem contemporânea, são estruturais para a reflexão sobre as dimensões relacional e comunicativa que compõem os museus na atualidade.

Esses novos paradigmas permitiram ao espaço atuar com sua real função na exposição: o mediador do encontro do visitante com a obra, se tornando um local de intensa dialética de significados, ampliando as funções e valores do objeto.

¹⁵ David Moreno Sperling é Doutor em Arquitetura e Urbanismo pela FAU-USP (2008).

The image features three abstract purple shapes with a grid pattern, outlined in black. One shape is a triangle on the left, another is a trapezoid on the top right, and a third is a trapezoid at the bottom left. The background is white.

EXPOGRAFIA



3

2. Expografia

O termo expografia foi utilizado pela primeira vez na França na década de 90 e teve como precursor e grande defensor André Desvalleé¹⁶ (ARAUJO¹⁷, 2004, p.306). Este termo surgiu para que houvesse diferenciação entre outras áreas do conhecimento muito próximas a ela – como o vocábulo museografia que possui significado parecido, porém é sinônimo da Museologia aplicada, e essa área abrange métodos e técnicas necessárias para a implementação dos processos museológicos que incluem, mas não se restringem, ao desenvolvimento das exposições.

Ao questionar o que vem a ser uma exposição, MENESES (2004, p.208) define-a como uma “formulação de ideias, conceitos, problemas e sentidos, expressos por intermédio de vetores materiais”. Isso nos mostra que, de maneira geral, o ponto central de uma exposição é o objeto que está em comunicação constante com o público.

Scheiner (apud ROCHA 2003, p.6) complementa essa definição com o seguinte questionamento:

“O que é uma exposição? É o principal veículo de comunicação dos museus com a sociedade, a atividade que caracteriza e legitima o museu como tal. Sem as exposições, os museus poderiam ser coleções de estudos, centros de documentação, arquivos; poderiam ser também eficientes reservas técnicas, centros de pesquisa ou laboratórios de conservação; poderiam ser, ainda, centros educativos cheios de recurso – mas não um museu.”

Não somente os museus, que vêm nas exposições seu principal meio de comunicação, mas todas as instituições que produzem projetos expográficos e utilizam as exposições como vetores comunicacionais e interativos baseados na troca de experiências entre ela e o visitante.

Como visto no tópico sobre espaço expográfico, há muito tempo as exposições tinham como única tipologia gráfica o cubo branco, meio no qual não deveriam ser deixadas marcas de subjetividade estruturadora e os espaços deveriam ser trabalhados da forma mais neutra possível, deixando que o objeto comunicasse a ideia por si só, esperando também que o indivíduo possuísse experiência sensorial e cognitiva suficiente para que a comunicação pudesse ser compreendida.

¹⁶ Foi um dos precursores dos ideais da nova museologia, privilegiando os novos paradigmas sociais. Sua linha de pesquisa defende a relação do homem com a realidade.

¹⁷ Marcelo Mattos Araújo é diretor da Pinacoteca do Estado de São Paulo. Museólogo, foi diretor do Museu Lasar Segall. Colabora com instituições museológicas no Brasil.

Todavia, esse modo de pensar a exposição foi perdendo a força com a chegada de novas tecnologias e mudanças culturais sociais. Isso fez com que a expografia viesse ao longo dos anos desenvolvendo novas formas de se comunicar com o público, de modo que ele próprio tivesse condições de elaborar suas críticas diante dos objetos exibidos. Nesse sentido, a expografia fornecerá as ferramentas e o objeto dará o caminho para que o público tire suas conclusões. Para isso, a exposição deverá dominar a linguagem dos objetos expostos.

Para que as exposições possam obter êxito em comunicar sua mensagem ao público, um longo caminho deve ser percorrido e muitos detalhes devem ser observados. A exposição pode ser entendida como um ato de expressão do curador e/ou da equipe que a organiza. Desta maneira, a exposição deverá contar com uma equipe interdisciplinar qualificada para que o excesso de equipamento técnico e elementos gráficos não se sobreponham ao conteúdo, e vice-versa, de forma que todos possam discutir e chegar a um denominador comum e, com isso, a exposição passe a ser comunicada para um público mais amplo.

As equipes interdisciplinares citadas são formadas, segundo CURY (2005, p.33), por pesquisadores, educadores, designers e museólogos, a fim de responder a algumas indagações que são levantadas ao longo da exposição e que tem por objetivo entender melhor o comportamento do visitante na mesma. Os questionamentos levantados são “como as pessoas aprendem, o quê e como estamos ensinando e, ainda, quais são as melhores estratégias expográficas de comunicação”.

Outro ponto de vista interessante sobre as exposições é defendido por CURY (2005, p.34). Para ela a exposição é considerada uma obra (de arte) onde a experiência do visitante ocorre com a interação dos signos comunicados por ela e a mensagem que é sintetizada e compreendida por ele:

“Se considerarmos uma exposição como obra (e a considero), a experiência do público ocorre pela apreciação que ele faz a partir de seu universo referencial, criando uma síntese subjetiva.”

Para que se possa estabelecer uma comunicação e troca de experiências entre a exposição e o público, elas deverão utilizar elementos que busquem interação e que façam, de certa maneira, com que o público possa fazer parte dela e recriá-la à partir dos conhecimentos adquiridos.

2.1. Elementos da expografia

Como vimos anteriormente, as exposições têm por intuito provocar uma atitude ativa no visitante. Mas de que forma ela conseguirá atingir esse objetivo?

Para responder a esse tipo de pergunta focaremos essa pesquisa nas exposições comunicativas explicitadas no capítulo anterior.

As exposições comunicativas são também, em sua maioria, interativas, pois buscam fazer com que o público faça parte dela e a recriem a seu modo trazendo à tona a troca de experiências e conhecimento.

CURY (2005, p.41) nos mostra que há muito mais em uma exposição do que uma simples mensagem a ser passada ao público. “Dizer que exposição é a transmissão de uma mensagem a um determinado público-alvo por meio de objetos ganha um sentido negativo ou equivocado ou, ainda, limitado.”

Isso pode passar a ideia de que a instituição já possua todo o conhecimento e compreensão estruturados de forma que o público estará apenas apto a recebê-la e compreendê-la sem a obrigação de interrogá-la.

Antes de mais nada, não podemos falar de exposições e o modo como são estruturadas sem ressaltar que são concebidas com base nas experiências prévias do público.

Sobre os elementos de construção de uma exposição, CURY (2005, p.42) divide-a em duas partes:

Exposição é, didaticamente falando, conteúdo e forma, sendo que o conteúdo é dado pela informação científica e pela concepção de comunicação como interação. A forma da exposição diz respeito à maneira como vamos organizá-la, considerando a organização do tema (enfoque temático e seu desenvolvimento), a seleção e articulação dos objetos, a elaboração de seu desenho (a elaboração espacial e visual) associados a outras estratégias que juntas revestem a exposição de qualidades sensoriais.

Essas seriam as espinhas dorsais de uma exposição. Tendo estes elementos bem delimitados, o enfoque a ser dado ao projeto expográfico poderá ser mais cuidadoso.

Os elementos que poderão ser utilizados em um projeto expográfico são ilimitados, dependendo do enfoque da exposição e do grau de importância que um elemento deverá ter em detrimento ao outro. Esses recursos podem variar de textos, ilustrações, legendas, fotografias, cenários, mobiliários, até sons, texturas, cheiros e a própria temperatura do espaço podem ser trabalhados de forma a causar novas sensações e provocar a interação e imersão do público com os objetos expostos.

A apropriação do espaço expográfico e o desenho da exposição podem torná-la linear, seguindo um começo, meio e fim onde cada acontecimento depende da compreensão do anterior; ou episódica, onde o próprio público irá construir a ordem dos acontecimentos de modo a formar sua própria compreensão da exposição, de forma não linear.

Então, para podermos responder ao questionamento levantado anteriormente, a exposição atingirá seus objetivos onde, além de conseguir comunicar a sua mensagem ao público, fizer com que os mesmos construam seus conhecimentos com as ferramentas interativas disponíveis ao longo da exposição.

2.2. Relação da expografia com o objeto, indivíduo e espaço expositivo

Pudemos notar, com o conteúdo já exposto, que o espaço expositivo é território de intensa discussão entre o indivíduo e os objetos.

Vimos também que o objeto tem como pressuposto comunicar uma mensagem ao indivíduo de forma que a sintetize e gere novos objetos a partir desses questionamentos. Mas de que forma esses objetos são apresentados para que o indivíduo possa realizar essa reflexão?

Eis que entra o espaço expográfico como mecanismo de diálogo entre o indivíduo e o objeto, de modo a transmitir a mensagem de forma clara ao indivíduo. O trabalho da expografia é fazer com que essa tríade funcione em harmonia levantando questionamentos ao indivíduo por meio dos objetos e do espaço expográfico.

Essa relação da expografia com o objeto, indivíduo e espaço expandiu as exposições, que começaram a atingir um público maior e mais diversificado, como é possível observar no relato de Maria Violeta Polo¹⁸ (2005, p. 7)

Em meados da década de 1990 as exposições de arte no Brasil, que antes eram visitadas apenas por uma elite cultural, sofreram uma importante mudança. Elas foram conquistando um espaço cada vez maior, inclusive na mídia, o que favoreceu organizações de mega-exposições populares. Questionamentos sobre a forma dessas exposições tornaram-se cada vez mais presentes. Uma das principais perguntas voltava-se para a escolha da expografia a ser aplicada em cada mostra.

Segundo CURY (2005, p.38) “procura-se a interação entre mensagem expositiva e o visitante, para que a exposição permita uma experiência de apropriação de conhecimento”. Ou seja, a exposição ter por função trabalhar o espaço expositivo com os objetos a serem expostos de modo que possa haver uma interação entre a mensagem a ser transmitida e o público.

Falamos aqui em comunicação e interação, tópicos que serão explicitados mais adiante, como fonte de relação entre essa tríade. CURY (2005, p.87) também afirma que a “exposição não tem importância por si só, mas sim pela interação entre o museu (o autor), a exposição propriamente e o público”.

Assim, para que a exposição receba uma conotação mais importante, ela deverá estar diretamente ligada à experiência do usuário com os elementos expositivos (objetos e espaços).

¹⁸ É Mestre em Artes pela UNESP (2006) e Bacharel em Artes Plásticas pela UNESP (2003). Desenvolveu seu mestrado e iniciação científica como bolsista da FAPESP na área de história da arte com o foco em expografia e curadoria. Atua nas seguintes sub-áreas: escultura e Designer em cerâmica, pintura em encáustica e óleo, fotografia, cenografia, expografia, reciclagem e experimentação de novos materiais.

2.3. Comunicação e interação

Como foi possível observar durante a leitura dessa pesquisa, o objeto no museu é uma informação, pois ele estando em ambiente externo é neutro, ilusório, sem dono, que é tão imparcial, que é composto de vários significados e o objeto colocado no museu, passa por seleção e classificação e se completa com as experiências dos visitantes. Assim sendo, até onde a forma de selecionar, preservar e apresentar esses objetos para a sociedade são as verdadeiras funções do museu? Partindo desse questionamento, os historiadores, curadores e museólogos começaram a pensar nesse objeto como uma forma de comunicação, mas para se alcançar isso seria necessário interação. Com isso, surgiu um novo conceito de exposição, as exposições comunicativas. Esse novo paradigma para a museologia procura a relação entre o objeto, o homem e o espaço.

As mudanças na sociedade e o surgimento de novas tecnologias colocaram os museus a prova e dessa forma estes precisaram sair em busca de novos recursos para apresentar seus objetos para a sociedade. Entende que esse novo modo do museu ver a informação e assim trabalhar as exposições com o olhar da comunicação, dá a ele o rumo que deveria ter seguido desde o início dos tempos:

“Esse novo enfoque, além de reorganizar as práticas museográficas, orientando-as para a sustentação do fenômeno da comunicação, deu à exposição a qualidade de unidade de análise do fato museal. (...) O fato museal é entendido como o processo de comunicação e apreensão da ideia apresentada (tema/conhecimento produzido), através da exposição de um objeto (coleção) em um cenário (museu). (BRUNO, 2004, p.28)

A informação é o registro de um tempo, lugar, cultura e convivência. Para que a comunicação dessa informação aconteça entre o emissor e receptor, é necessária a interdisciplinaridade das mais diferentes áreas com a museologia. No início, a História era a área mais importante e fundamental para o museu. Hoje em dia, áreas como Design, Arquitetura, Planejamento e Gestão cultural complementam a História, permitindo a ampliação do campo de visão da informação. Para que haja a interligação entre essas áreas, é preciso observar a comunicação como transmissão entre emissor e receptor, que ocorre por meio da interação. ROCHA (2005, p.70) expõe que “a comunicação envolve um sistema de significação através do qual uma ordem social é comunicada, reproduzida, experimentada ou explorada”. Esse sentido é construído com a cultura do objeto apresentado e a cultura do receptor. Ou seja, a comunicação provoca um choque de culturas, que faz com que o homem aprenda algo novo, se lembre de algo que ele já viveu ou lhe permite pensar no objeto com funções para o futuro. Essa colisão é a chave para a narrativa do objeto museal que é formada por interpretação e comunicação. ROCHA (2005, p. 52) explica que isso acontece porque o “sentido modifica-se de acordo

com o fluxo interacional entre os sujeitos e os diferentes contextos, que geram uma nova visão de mundo e, conseqüentemente, implicam em cisão, fusão e refusão de culturas.”

A importância da exposição para a comunicação é apresentada através de duas vertentes: na primeira, a representação, se refere à verdade e nesse contexto, a exposição é planejada para apresentar algo existente e no qual não haja mudanças que interfiram em sua forma, conceito ou significação; na segunda, a simulação, que exige uma constante pesquisa e introdução de informação, já que nesse contexto, a exposição irá representar algo existente, mas que está aberto às mudanças todo o tempo. (MONTEIRO¹⁹, 1998, p.52).

CURY (2005, p.39) concorda com MONTEIRO que as exposições têm como finalidade “reduzir a lacuna existente entre o que estimulou o autor (artista) a fazer o artefato”, criando assim uma cadeia de novos significados e expressões que são compartilhados, interpretados e revelados.

A dinâmica cultural criada a partir do contexto da interação permitiu observar que a comunicação faz parte da obra, não sendo apenas um meio para transmitir informação. Assim, o foco de atenção do visitante passa a ser o processo de concepção da obra e não somente o objeto por si só. Nessa nova visão, o museu ganha dinâmica e explora melhor as suas atuações perante a sociedade e valoriza sua própria existência como um local de organização dos objetos e circulação dos seus significados. Essa movimentação de signos se efetiva no momento que a informação é transmitida ao receptor e o diálogo que isso cria transforma o museu em um membro atuante na sociedade e permite ao visitante fazer parte das suas influências e atuações.

2.3.1. Relação entre visitante e exposição

O visitante é peça importante na nova abordagem da Museologia, pois é ele quem faz com que o questionamento sobre a função do museu ocorra. Dessa forma, ele foi incluso no processo da comunicação, como receptor das informações. Isso tudo aconteceu devido as transformações da sociedade que levaram a um aumento na procura de uma mensagem que fosse além daquela pré-estabelecida. Hoje, as pessoas buscam na comunicação uma forma de expressão e contribuição na formação dos significados dos objetos. Ou seja, o visitante passou a ser um colaborador do museu, por meio de suas experiências e conhecimentos.

Para que a comunicação ocorra, CURY (2005, p.45) apresenta os modelos de transmissão e qual a condição do emissor e receptor:

¹⁹ Aline Veríssimo Monteiro tem experiência na área de Psicologia, com Ênfase em Tecnologia e Cognição. Formada em Psicologia pela UFRJ (1993), Mestre e Doutora em Comunicação pela UFRJ (1998/2004).

[...] no modelo transmissivo de comunicação a mensagem é fechada e o público é passivo. Em outro momento, o modelo de comunicação museológica foi flexibilizado pela avaliação. A comunicação tem bases explicativa e argumentativa e o público, embora ativo, é reativo, pois o modelo comunicacional museológico ainda está preso às intenções do museu e à ideia de "impacto" da comunicação na vida das pessoas.

Os métodos atuais da Museologia para elaboração da exposição permite uma ligação indireta entre o visitante e os profissionais que aturam nessa montagem pois, antes de mais nada, os profissionais do museu também são indivíduos, pertencentes a uma sociedade cultural. A exposição então torna-se uma cadeia de troca de conhecimentos e vivências. Nesse âmbito cultural, o visitante procura ter suas expectativas superadas e também que a exposição acrescente novos significados para seus incessantes anseios de conhecimento.

Quando o museu propõe uma nova maneira de apresentar os objetos, focando explorar o processo de criação do mesmo e desvendar seus significados, ele permite ao visitante ser um participante dessa ação, interpretando e (re) interpretando os significados e valores apresentados no espaço expositivo.

Abigail Housen²⁰ (2004, p.371) ressalta que a participação do visitante no projeto expográfico não é um mero trabalho, mas sim um processo de cinco níveis:

▪ **Narrativo**

Os visitantes de museus se entretêm com histórias que utilizem observações e sentidos concretos. A partir dessa primeira perspectiva, suas avaliações acerca das obras de arte são baseadas no que eles gostam e o que eles sabem a respeito de arte. À medida que os visitantes parecem entrar na obra de arte, seus comentários são entremeados por termos emocionais, tornando-se parte do desenrolar de um drama.

▪ **Construtivo**

Os indivíduos criam uma estrutura para observar as obras de arte, usando as suas próprias percepções, conhecimento do mundo natural, valores morais e sociais e visões convencionais do mundo. Se a obra não parece ser do jeito que "deveria" (por exemplo, uma árvore ser alaranjada em vez de marrom ou se a maternidade for transposta para brigas sobre a sexualidade), então o indivíduo julga a obra "estranha", sem valor. A habilidade, a técnica, o trabalho árduo, a utilidade e a função não são evidentes. Respostas emocionais desaparecem à medida que os indivíduos se distanciam da obra de arte, focando só as intenções do artista.

²⁰ É uma psicóloga americana, que atua nas áreas de percepção e reação do público perante às obras de arte.

▪ **Classificatório**

Os indivíduos descrevem a obra usando terminologia analítica e crítica similar à dos historiadores. Eles classificam a obra de acordo com o lugar, a escola, o estilo, o tempo e a proveniência. Eles decodificam a superfície da tela em busca de indícios, usando o seu cabedal de fatos e figuras. Uma vez separada em categorias, o indivíduo explica e racionaliza o significado e mensagem da obra.

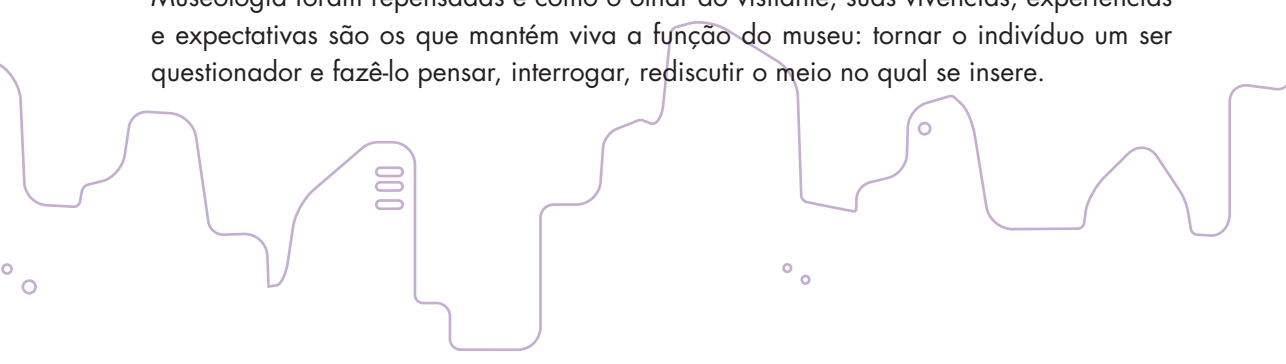
▪ **Interpretativo**

Os indivíduos buscam criar algum tipo de relação pessoal com a obra de arte. Eles exploram a tela, permitindo que interpretações da obra lentamente se revelem; eles apontam sutilezas de linha, forma e cor. Sentimentos e intuições precedem a percepção crítica, à medida que esses indivíduos permitem que os símbolos e significados da obra emergem. Cada novo encontro com uma obra de arte evoca novas comparações, percepções e experiências. Eles aceitam a ideia de que o valor e a identidade da obra estão sujeitos a reinterpretações, e vêem uma possível interpretação passível de mudança.

▪ **Re-criativo**

Os indivíduos, depois de terem estabelecidos uma longa história de observação e reflexão sobre obras de arte, estão agora prontos para suspender a incredulidade. Uma pintura familiar é com um velho amigo – imediatamente conhecida, mas ainda cheia de surpresas, que necessita de atenção diária e plena. Em todas as amizades significativas, o tempo é um elemento-chave. Conhecer a ecologia da obra – o seu tempo, a sua história, as suas questões, as suas viagens e as suas complexidades – a desenvolver a sua própria história com a obra, em particular, e com a observação, em geral, permitem a esses indivíduos combinar uma contemplação pessoal com uma que abarca preocupações mais universais. Aqui a memória mistura a paisagem da pintura, combinando as visões pessoais e universais.

Por esses níveis apresentados, é possível observar que o indivíduo é a peça fundamental do processo cronológico de atividades do museu, ou seja, foi por ele que se surgiu a necessidade de armazenar objetos para contar a história das sociedades, foi para alcançar um público-alvo maior e disseminar a cultura que as perspectivas da Museologia foram repensadas e como o olhar do visitante, suas vivências, experiências e expectativas são os que mantêm viva a função do museu: tornar o indivíduo um ser questionador e fazê-lo pensar, interrogar, rediscutir o meio no qual se insere.



2.4. O Design aplicado na expografia

Partindo do conceito expográfico visto anteriormente, podemos abordar com maior clareza a importância do Design para a expografia. O texto em questão busca questionar a ideia simplista de que o Design é apenas uma atividade projetual que desenvolve produtos industriais, pois, além de objetos, o Designer produz signos.

O Design pode funcionar como um sistema multidirecional que está relacionado diretamente com o objeto, o indivíduo e o espaço. Suas características são: sensorial, trabalha diversas formas de comunicação, busca sistemas de códigos diferenciados dos quais estamos acostumados, ou seja, cria novas condições perceptivas e estabelece o aspecto efetivo do projeto, dando forma e funcionalidade sem perder o objetivo, usando de metodologias já existentes e conceitos estabelecidos na pesquisa.

Para melhor entendermos esta relação, BORDIEAU (apud CARDOSO²¹, 2005, p. 3) nos diz que em suma, expor é, sobretudo um processo cujo resultado não é o de um novo objeto, mas é antes, o de uma profunda experiência cognitiva. Quer isto dizer que à pura percepção dos objetos se sobrepõe a sua interpretação; a orientação à sua leitura; a intervenção do observador e a sua apropriação simbólica ao seu valor de uso.

Desta maneira, entende-se que a real necessidade de um projeto expográfico é atentar-se a detalhes como o uso de materiais específicos e o conhecimento em inovação tecnológica para que dessa forma possa-se construir um significativo conjunto de soluções técnicas e construtivas, para posteriormente estabelecer um diálogo entre o espaço da exposição e objetos e/ou conceitos a expor nesse local de maneira legível e organizada.

Esse processo de elaboração do projeto expográfico permite ao Designer a possibilidade de expandir o espaço expositivo, indo além das estruturas básicas internas, podendo extrapolar o seu espaço interior para além do contentor que o abriga.

É função do Design destacar algumas questões inerentes a qualquer guia expositivo acerca do desenvolvimento funcional, conforme CARDOSO nos apresenta:

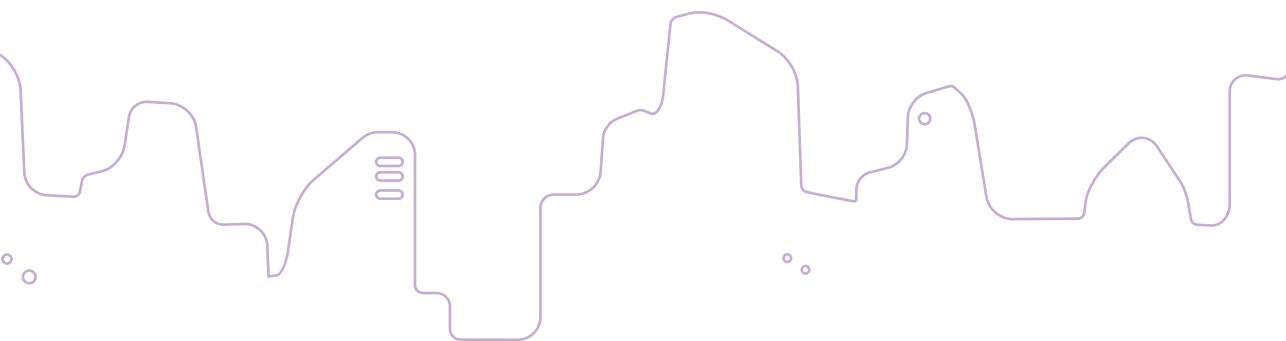
- Que caráter quer dar à exposição, o de permanente ou o de temporária?
- Qual o modo de expor os objetos? Qual a mensagem? Qual o conceito?
- Quais os critérios para a sua percepção visual e qual a articulação com os conteúdos resultantes da pesquisa científica?
- Como ordenar a coleção no espaço então definido? Segundo uma orientação cronológica, temática, tipológica, métrica, sequencial, seriada, etc.
- Como preparar e orientar o circuito da exposição? Usando uma sinalética direcional, instalando monitores de apoio ao visitante, usando um apontamento

²¹ Maria da Luz Nolasco Cardoso é licenciada em Design de Equipamentos pela Escola Superior de Belas Artes de Lisboa e mestre em Museum Studies pela Universidade de Leicester.

linear e cromático ao nível do pavimento, modelando a luz e dirigindo a sua orientação espacial e focal, etc.

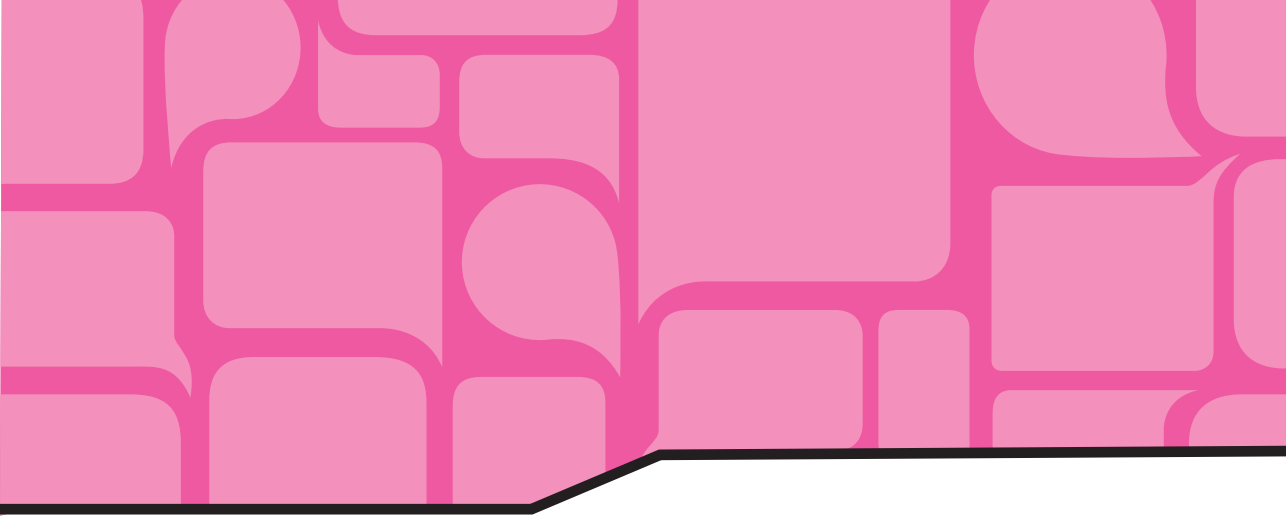
Um exemplo de Design aplicado na expografia é a exposição *Menas, o certo do errado, o errado do certo*, situada no Museu da Língua Portuguesa. Esta foi uma exposição temporária que defendia a ideia de que há mais de uma maneira de analisarmos a linguagem do que a velha dicotomia do certo ou errado, a maneira que olhamos para o mundo e com quais conceitos entendemos nossa língua.

No caso da *Menas*, a exposição funcionou diretamente ligada com a estrutura arquitetônica do museu, trabalhando todo seu espaço de forma linear, seguindo um ritmo, porém episódica, onde o visitante pôde construir o seu próprio caminho dentro da exposição. Merece destaque também a sinalização, com placas claras e objetivas. Além disso, as obras expostas foram cuidadosamente selecionadas e aplicadas de maneiras inusitadas e a interação com o público fez com que ele aprendesse e se divertisse ao mesmo tempo.





ANÁLISES



3

3. Análise de exposições

Quando falamos em projetos culturais expográficos enalteçemos sua importância como veículo de informações sociais, levando cultura a população e fazendo com que o homem repense a sociedade na qual se insere.

A busca por esse meio de comunicação vem crescendo a cada dia e isso faz com que bons projetos culturais tornem-se cada vez mais escassos.

Propor um bom projeto cultural é, antes de tudo, pensar em como o visitante irá utilizar-se do espaço e dos objetos expográficos e repassar esse conhecimento e os questionamentos levantados para o seu cotidiano.

Para isso, as instituições deverão pensar em projetos que atendam aos mais diversos tipos de públicos-alvo, para que seu leque de aplicações seja o mais amplo possível e, conseqüentemente, a absorção de ideias e o *feedback* do público possam ser mais bem aproveitados.

Como exemplo, duas exposições visitadas serão citadas, elencando os aspectos-técnicos positivos e negativos delas e, analisaremos por que uma consegue atingir seus objetivos e a outra de certa forma não atinge. Faremos também um levantamento das exposições no circuito atual explicitando os objetivos a serem atingidos.

3.1. Menas: o errado do certo, o certo do errado

Primeiramente, uma das exposições que mais chamaram a atenção no período de pesquisa foi a *Menas: o errado do certo, o certo do errado*, que ocorreu no Museu da Língua Portuguesa no período de 16 de março a 18 de julho de 2010.

Essa exposição contou com sete instalações que mostravam de forma clara e objetiva ao público como a língua portuguesa sofre mutações em sua forma culta para se adaptar ao cotidiano atribulado e corriqueiro dos dias atuais.

A *Menas* revela que os “erros” cometidos por nós no dia a dia, normalmente, não ocorrem de forma intencional pois, pelo fato de nossa língua possuir muitas variantes e inúmeras regras gramaticais, o não conhecimento delas faz com que adaptemos alguns termos para que nossa mensagem possa ser compreendida rapidamente.

De forma interativa e lúdica, segue abaixo um resumo das instalações da exposição *Menas* extraídas do site do Governo do Estado de São Paulo:

▪ Portas Abertas

Ao entrarmos no pátio da bilheteria do Museu da Língua Portuguesa trinta banners estavam grafados com diversas frases contendo erros ortográficos registrados no português popularmente falado no Brasil. *Portas Abertas* é o título desta instalação que, segundo os curadores, tem o objetivo de deixar o visitante “com a pulga atrás da orelha”.

■ Óculos

A segunda instalação é um jogo de placas acrílicas suspensas por cabos de metal que, à primeira vista, sugere ao visitante uma grande bagunça. Um pequeno furo que funciona como leitor óptico pelo visitante coloca ordem nas palavras e formam frases que tem por intuito preparar a mente e quebrar antigas certezas do visitante ao longo da exposição. Abaixo, fotos desta instalação e de como funciona o aparato interativo.

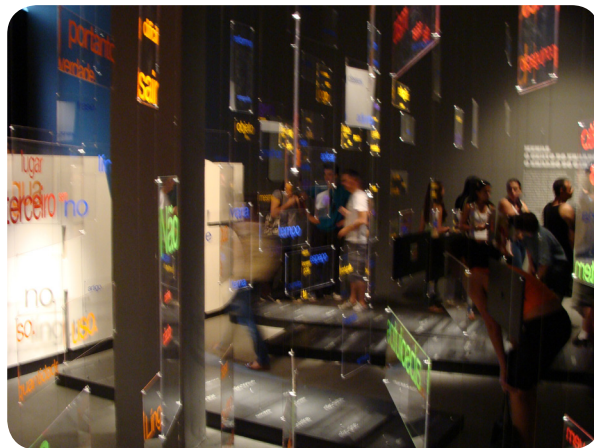


Figura 1. Entrada da exposição *Menas* com as placas suspensas. À direita podemos notar o visitante agachado para ver pelo leitor óptico a frase em destaque.

Fonte: Acervo dos autores



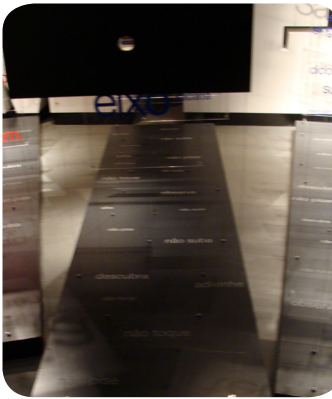
Figuras 2 e 3. Entrada da exposição *Menas*. Em destaque as placas suspensas.

Fonte: Acervo dos autores



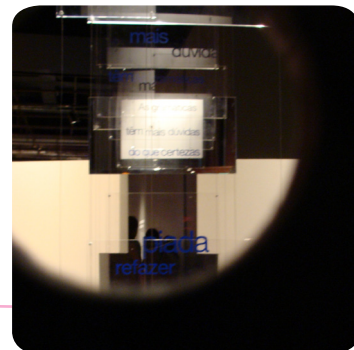
Figuras 4 e 5. Placas de acrílico suspensas na instalação óculos.

Fonte: Acervo dos autores



Figuras 6 e 7. Detalhes do leitor óptico.

Fonte: Acervo dos autores



Figuras 8 e 9. Detalhes do leitor óptico. Na figura 9 forma-se a frase: “Saber falar e escrever é fazer-se compreender”.

Fonte: Acervo dos autores

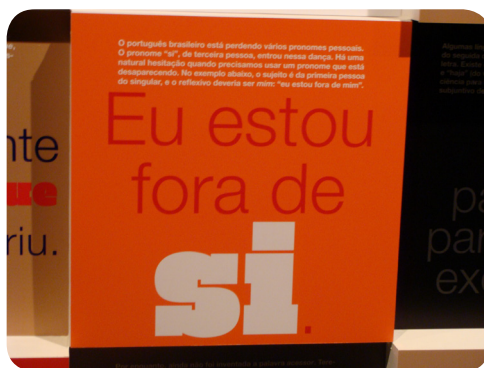
■ Os 100 erros nossos de cada dia

Em um grande painel de 3m x 12m, foram grafados os 100 erros mais habituais - uma seleção de erros lexicais, semânticos, gramaticais e discursivos mais frequentes, que todos nós, por vezes, cometemos. Os comentários que se seguem abaixo de cada erro mostram a motivação estrutural do erro; o que se considera errado hoje já foi considerado certo; a motivação fonética do erro; a ênfase exagerada, etc. O intuito é fazer com que o visitante compreenda o porquê do erro, qual a forma correta de ser falado e que ele possa ver a quantidade de nuances que a língua portuguesa pode ser falada e adaptada.



Figuras 10 e 11. O mural com os 100 erros da língua portuguesa.

Fonte: Acervo dos autores.



Figuras 12 e 13. Detalhe de alguns dos erros do mural. Em evidência a frase com destaque maior para o erro e, acima, sua explicação.

Fonte: Acervo dos autores.



Figura 14. Detalhe de um dos erros aplicados no mural.

Fonte: Acervo dos autores.

▪ **Jogo do certo e do errado**

Essa instalação utilizou nove telas de computador *touch screen* ligadas em rede. O “jogo” proposto era um quiz com 15 perguntas em cada tela. O visitante encontrou uma atividade que desafiaria suas certezas. Entre elas, a que no dia a dia ele encontrará muitas situações em que algo parece estar certo (mas não está) e descobrir outras palavras ou expressões que ele tem certeza de que estão erradas (e, na verdade, não estão). A cada questão correspondem quatro alternativas e o visitante escolhe a que lhe pareça mais adequada. Imediatamente, o sistema calcula o percentual de visitantes que fizeram a mesma escolha. Na sequência, um comentário explica o fundamento das alternativas. A quantificação percentual de todas as perguntas será computada durante todo o período da exposição.

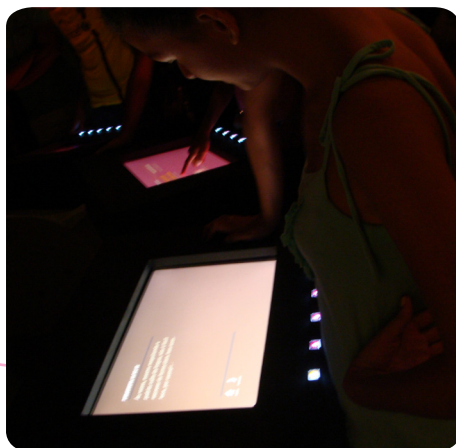
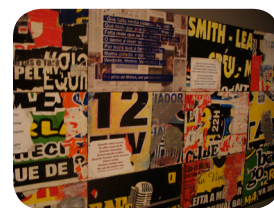
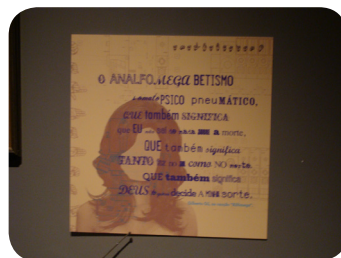
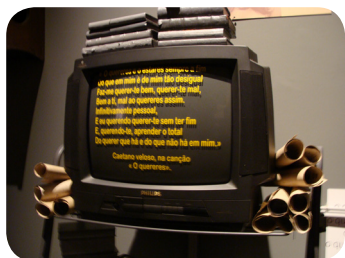


Figura 15. O visitante utilizando a tela de perguntas.

Fonte: Acervo dos autores

■ Biblioteca de Babel

Essa instalação encerra uma desordem intencional, cujo objetivo foi retratar a língua como de fato ela é. Escritores e compositores se manifestam sobre a língua e sobre a vida, apresentando posições inesperadas e criativas que desarranjam a visão tradicional sobre a língua portuguesa. Daí o título: “Biblioteca” - que supõe a organização, as ideias no lugar, o já sabido; “de Babel” - o avesso disso tudo, a desordem criativa, as ideias provocativas, o não sabido.



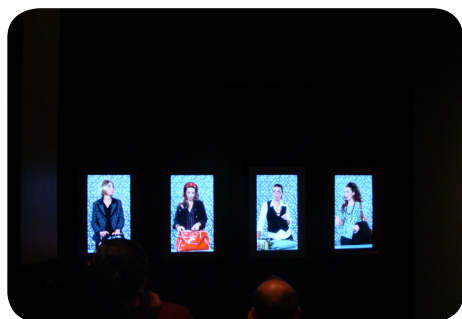
Figuras 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 e 24. Imagens da instalação “Biblioteca de Babel”.

Fonte: Acervo dos Autores.

▪ Norma, a Camaleoa

Dentro da própria língua, há tensões e conflitos de visão de quatro sistemas: a norma gramatical, a norma lexical, a norma semântica e a norma discursiva.

No vídeo Norma, a Camaleoa, a atriz Alessandra Colassanti, encarna as quatro normas da língua portuguesa ao mesmo tempo, apresentando-as e discutindo-as. O encontro ficício das “Normas” se dá no banheiro do museu, que o visitante observa atrás dos espelhos. Entre um retoque de maquiagem e uma ajeitada no cabelo, elas debatem que, ao operar com as regras em nosso cotidiano, podemos selecionar formas aceitas ou formas rejeitadas pela sociedade. Cada sistema abriga tanto o certo quanto o errado.

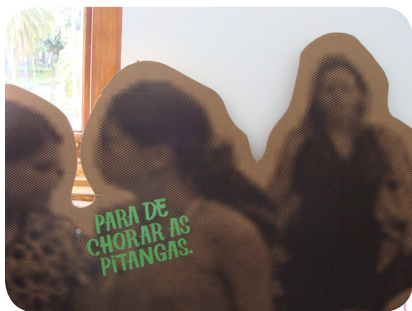


Figuras 25 e 26. Cenas de Norma, a Camaleoa.

Fonte: Acervo dos autores.

▪ Janelas abertas

Depois deste mergulho no português brasileiro, o visitante retorna aos amplos espaços sociais onde é praticada nossa língua. Um corredor estreito e final da exposição, traz à tona índices de uma rua de comércio popular e do linguajar praticado nessas ruas, convidando o público a voltar para a vida fora do Museu e perceber a língua de maneira mais generosa, apreciando sua criatividade e mutabilidade.



Figuras 27, 28. Imagens do último setor da exposição com frases de caminhão, faixas e frases indicando as mutações da língua portuguesa no cotidiano.

Fonte: Acervo dos autores



Figuras 29, 30 e 31. Imagens do último setor da exposição com frases de caminhão, faixas e frases indicando as mutações da língua portuguesa no cotidiano.

As instalações são compostas de forma não linear (episódica), por mais que o visitante não siga a ordem sugerida pelo curador, ele poderá fazer o entendimento do espaço expográfico e da mensagem expositiva sem que qualquer tipo de informação seja prejudicada.

3.2. Wonderland: ações e paradoxos

Outra exposição visitada foi *Wonderland: ações e paradoxos*, realizada no Centro Cultural São Paulo no período de 6 de fevereiro a 25 de abril de 2010.

Nessa exposição foram dispostos no saguão do CCSP dez pontos de exibição multimídia que eram compostos por monitores LCD, uma cúpula sonora e um assento para acomodar o espectador, que abrigava também o material gráfico do evento.

Segundo o site do CCSP:

“Os trabalhos selecionados para esta exposição se relacionam pelo modo como transformam uma ação em objeto de arte. Da mesma maneira em que o corpo do artista se converte em objeto de arte durante uma performance, as ações exibidas em Wonderland substituem o objeto. Essas ações não necessariamente têm uma finalidade estabelecida ou propósito predeterminado - é possível dizer que elas não têm objetivo, tampouco conduzem a nada. Isso faz com que as obras permitam refletir sobre o sentido do sentido e sua relação com o absurdo. Através desses vídeos, a exposição oferece uma série de paradoxos - contradições - que questionam qualquer interpretação lógica.”

As dez obras audiovisuais compreendem uma ação:

▪ **Voyage – artista: Antti Laitinen - ação: Remar**

Nessa obra, o artista confecciona uma ilha e rema por um rio/oceano.



Figura 32. Imagem da obra Voyage

Fonte: http://www.centrocultural.sp.gov.br/projeto_paradas/movimento_exposicoes.htm

- **Hic et nunc – artista: Marilá Dardot - ação: Apagar**

Hic et nunc, que significa “aqui e agora”, é uma obra onde a artista escreve sobre um quadro branco 72 verbos que descrevem os procedimentos adotados em seu trabalho. As palavras são escritas e, logo em seguida, apagadas.

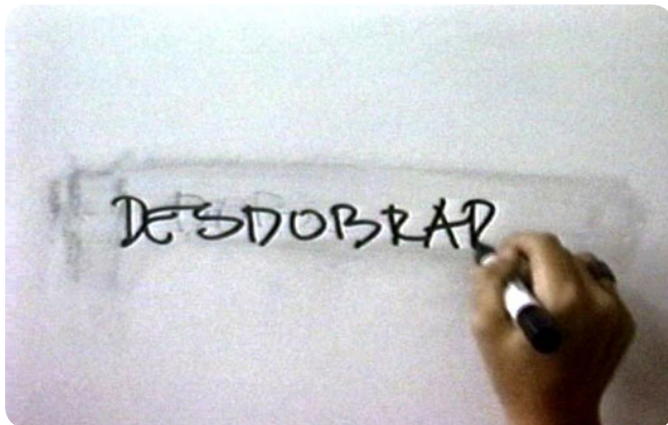


Figura 33. Imagem da obra Hic Et Nunc

Fonte: http://www.centrocultural.sp.gov.br/projeto_paradas/movimento_exposicoes.htm

- **Nado y nada – artista: Laura Glusman - ação: Nadar**

Uma mulher nada pelo Rio Paraná, porém a obra passa a sensação de que ela continua sempre no mesmo lugar.



Figura 34. Imagem da obra Nado y nada

Fonte: http://www.centrocultural.sp.gov.br/projeto_paradas/movimento_exposicoes.htm

▪ **475 volver – artista: Cinthia Marcelle - ação: Cavar**

Uma escavadeira percorre um trajeto em um terreno de terra no formato de um símbolo de infinito, carregando a terra por toda essa extensão dando a sensação de uma amulheta gigante.



Figura 35. Imagem da obra 475 volver

Fonte: http://www.centrocultural.sp.gov.br/projeto_paradas/movimento_exposicoes.htm

▪ **Flickering – artista: Kika Nicolela - ação: Acender**

No instante que a artista apaga e acende um fósforo em um local completamente escuro, ela recria um auto-retrato emocional.



Figura 36. Imagem da obra Flickering

Fonte: http://www.centrocultural.sp.gov.br/projeto_paradas/movimento_exposicoes.htm

- **Vermelho – artista: Renata Padovan – ação: Despejar**

A artista despeja gelatina vermelha sobre um campo coberto de neve e depois mostra os vestígios dessa ação quando essa desaparece.

- **Ferro, leite e garrafa – artista: Rodrigo Castro – ação: Derreter**

Na obra o artista pressiona um ferro de passar roupas sobre uma embalagem de leite. O ferro derrete o plástico e ao mesmo tempo ferve o leite até que os dois sumam.

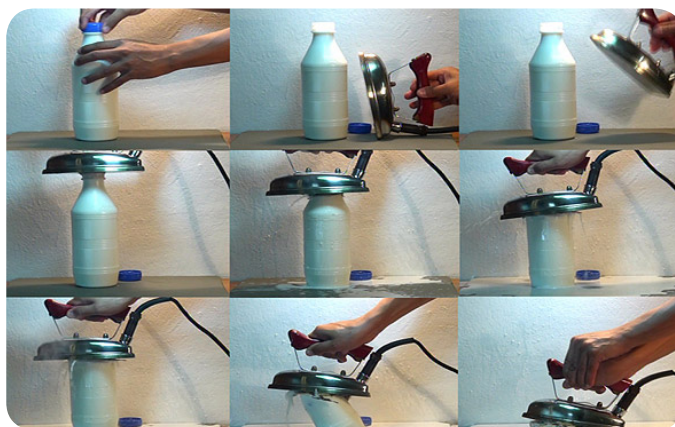


Figura 37. Imagem da obra Ferro, leite e garrafa

Fonte: http://www.centrocultural.sp.gov.br/projeto_paradas/movimento_exposicoes.htm

- **Compensação dos erros – artista: Lais Myrrha – ação: Escrever**

No vídeo a artista busca realizar um desenho de observação de um relógio digital, porém o relógio está ligado e ela tenta atualizar os números ao mesmo tempo em que eles mudam.

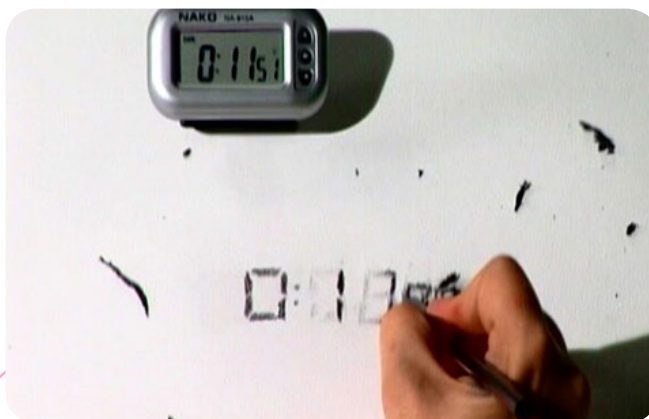


Figura 38. Imagem da obra Compensação dos erros

Fonte: http://www.centrocultural.sp.gov.br/projeto_paradas/movimento_exposicoes.htm

- **Desvios cotidianos – artista: Adriana Aranha - ação: Tomar**

De frente a uma mesa, a artista despeja todo o café contido na chaleira dentro de uma xícara, fazendo com que o líquido transborde.



Figura 39. Imagem da obra Desvios cotidianos

Fonte: http://www.centrocultural.sp.gov.br/projeto_paradas/movimento_exposicoes.htm

- **It happened near the Angel Tube Station – artista: Paola Junqueira - ação: Encher**

Com um balde, a artista retira a água de um rio buscando encher uma caixa.



Figura 40. Imagem da obra It happened near the Angel Tube Station

Fonte: http://www.centrocultural.sp.gov.br/projeto_paradas/movimento_exposicoes.htm

As instalações são compostas de forma não linear (episódica), o entendimento das obras exibidas nas telas apenas são completas quando o visitante toma conhecimento do conteúdo do folder, que descreve de forma sintética a mensagem contida nas obras.

Essas são as exposições que irão guiar nosso raciocínio ao longo desse capítulo. Ambas ocorreram em São Paulo e tiveram públicos-alvo semelhantes.

Outras exposições que ocorreram no circuito foram:

3.3. Urban Manners 2 – Artistas contemporâneos da Índia

Com a ideia de revelar as surpreendentes contradições da Índia globalizada a partir de temas como imigração, meio ambiente, poluição, consumismo, gênero, pobreza e perda dos valores tradicionais, os artistas locais Sheba Chhachhi, Atul Dodiya, Anita Dube, Probir Gupta, Subodh Gupta, Ranbir Kaleka, Jitish Kallat, Reena Saini Kallat, Raghubir Singh, Thukral & Tagra e Avinash Veeraraghavan se expressam pela escultura, pintura e arte em vídeo.

Na vanguarda da arte contemporânea, esses artistas indianos colocam em questão as especificidades de um país em constante modernização, mas que ainda é conhecido pela extrema pobreza e pelas tradições filosóficas e religiosas.



Figura 41. Imagem da exposição Urban Manners 2

Fonte: http://3.bp.blogspot.com/_deHqpxB3Bzg/S1ccqCVFM8I/AAAAAAAAADvs/byL4LcV EUvs/s400/urban_manners.jpg



Figura 42. Imagem da exposição Urban Manners 2

Fonte: http://www.opperaa.com/userfiles/image/artes_visuais/2010/02/urban_manners_2.jpg

3.4. Brava Gente – Tide Hellmeister

A exposição “Brava Gente” conta a história dos personagens criados por Tide, a partir da observação do cotidiano de passageiros do metrô, do ônibus, dos caminhantes nas ruas. Sua coleção de personagens nasceu quando ele morava na Praça da Árvore, em São Paulo, no percurso que fazia para ir trabalhar na região Central da cidade. Depois, no estúdio, imaginava a vida de cada um e recortava, colava e pintava seus rostos: tristes, bondosos, malandros, egoístas, avaros, generosos, abatidos ou conformados.



Figura 43. Imagem da exposição Brava Gente

Fonte: http://blogs.cultura.gov.br/culturaepensamento/files/2010/03/agenda_brava_gente2.jpg



Figura 44. Imagem da exposição Brava Gente

Fonte: <http://i2.r7.com/data/files/2C92/94A4/267A/732F/0126/7AF9/D82F/50FD/ExpoTide Hellmeister.jpg>

3.5. Espelhos de Luz e Sombra

As fontes de inspiração de Irina Lonesco são pinturas simbolistas, filmes hollywoodianos, tragédias gregas, poesia decadente, o kitsch sublimado e o sublime consagrado. Em sua obra, a fotógrafa cria paraísos artificiais, expõe a magia do falso luxo, fabrica jogos a partir de múltiplos espelhos imaginários nessa exposição que ocorreu na Caixa Cultural no período de 06 de março à 11 de abril de 2010.



Figura 45. Imagem da exposição Espelhos de Luz e sombra

Fonte: <http://www.rioscope.com.br/website/IMG/jpg/irina1.jpg>



Figura 46. Imagem da exposição Espelhos de Luz e sombra

Fonte: <http://www.filmeffashion.com.br/blog/arquivos/posts/eva3.jpg>

3.6. Andy Warhol, Mr. América

A Estação Pinacoteca reuniu no período de 20 de março à 23 de maio de 2010 as obras do maior ícone da arte pop mundial, com a exposição Andy Warhol, Mr. América que trouxe as obras que o consagraram como as gravuras de Marilyn Monroe e as latas de sopa Campbell's.



Figura 47. Imagem da exposição Andy Warhol

Fonte: http://www.opperaa.com/userfiles/image/artes_visuais/2010/03/Andy_Warhol_Mr_America.jpg



Figura 48. Imagem da exposição Andy Warhol

Fonte: <http://artabula.files.wordpress.com/2009/10/p1050366.jpg>

3.7. Folheando: Quatro décadas de livros e revistas de artista na Espanha

Hojeando/Folheando apresenta cerca de 200 publicações de artistas espanhóis produzidas ao longo de mais de quatro décadas. Dentre os artistas, nomes como Lara Almarcegui, Miquel Barceló, Dora García, Antoni Muntadas e Javier Peñafiel.



Figura 49. Imagem da exposição Folheando

Fonte: http://danielakutschat.com/blog/wp-content/uploads/2010/03/convite_folheando1.jpg



Figura 50. Imagem da exposição Folheando

Fonte: http://ccebrasil.provisorio.ws/system/project_images/37/final/la-mas-bella.jpg

3.8. Xilogravura: Diálogos entre Técnicas e Gerações

A exposição apresenta parte dos trabalhos realizados nas oficinas de xilogravura tradicional e em quadrinhos, ministradas, em 2009, na biblioteca, por Eduardo Ver e Ezê.



Figura 51. Imagem da exposição Xilogravura

Fonte: http://3.bp.blogspot.com/_zqcMKqA26qc/S4zl1JR8Gyl/AAAAAAAAC7k/YFNgEeHSRgY/s320/a+xilografia-trabalho_de_maria_lucimar_soares_1267474835.jpg

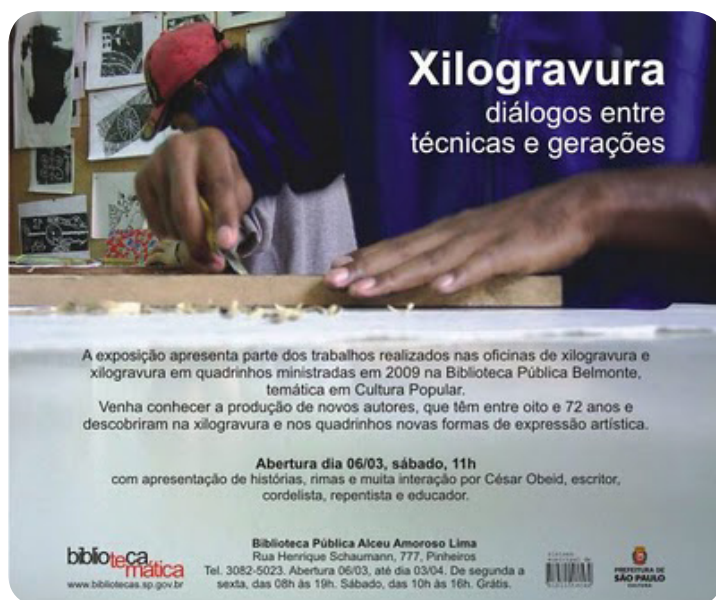


Figura 52. Imagem da exposição Xilogravura

Fonte: http://3.bp.blogspot.com/_X3pVuEQB4YY/S42x3PrzEvl/AAAAAAABY0/irhZpIMhDww/s400/convite+1.jpg

3.9. Divulgação

As divulgações de exposições geralmente seguem um padrão. São divulgadas nos sites das respectivas instituições e variam quanto ao grau de importância que as próprias instituições dão aos projetos. Por exemplo, a exposição *Menas* recebeu além da divulgação no site do Museu da Língua Portuguesa, um *hotsite* próprio, com ferramentas interativas e que recriam os ambientes da exposição. Já o CCSP efetuou apenas a divulgação da exposição *Wonderland* em seu site, mostrando rascunhos do projeto e imagens de algumas das obras expostas.

A internet ajudou a alavancar as divulgações de exposições e as instituições passaram a adotar essa ferramenta como meio de comunicação mais veloz, barato e amplo, pois poderá atingir um público muito maior do que com a divulgação impressa. A criação de *blogs*, e perfis em sites de relacionamentos como *Facebook*, *Twitter* e *Orkut* também são utilizados como meios de divulgação, haja visto que a sociedade atual encontra-se muito mais conectada a essas formas de comunicação. MARTINEZ (2007) reafirma essa importância dizendo que:

“Na mesma medida é também inquestionável a importância de seus subprodutos circulantes: catálogos, folders, sítios na internet, por meio das quais um grande número de pessoas que se encontram distantes da realização do evento em tempo e espaço, tem acesso a um de seus registros.”

Muitas instituições optam por fazer a divulgação também em *folders* internamente e/ou em outras instituições. O trabalho de todo o material gráfico das exposições também varia de acordo com a relevância que a instituição tem para o projeto. Normalmente exposições menores, em instituições não muito divulgadas, não se preocupam muito com a qualidade gráfica desse meio de divulgação por ser um tanto quanto oneroso.

Outro meio impresso que não é muito utilizado são cartazes. Nas exposições visitadas nenhum cartaz foi encontrado fazendo a divulgação na parte externa das instituições, inclusive a exposição *Menas* que possuía a instalação “Portas abertas” não contava com seus cartazes expostos no saguão do museu. Na parte de dentro, das exposições visitadas, somente na do artista plástico Andy Warhol pudemos ver uma parede com o título da exposição e uma foto trabalhada do artista no saguão da Estação Pinacoteca.

Uma forma alternativa e relativamente barata de comunicação em massa das exposições são os jornais gratuitos de grande tiragem como, por exemplo, em São Paulo os jornais: Destaque SP, Metro e Metrô News. Apenas a exposição *Menas* teve matérias escritas nesses meios de comunicação.

Os recursos de divulgação são inúmeros, sendo impressos ou digitais, e são de suma importância para o sucesso da exposição.

3.10. Pontos positivos e negativos

Muitos pontos puderam ser observados nas exposições visitadas, dentre eles a preparação dos educadores pelas instituições para guiar e ajudar o espectador durante toda a exposição.

Eles são de vital importância não só para solucionar dúvidas dos visitantes durante a exposição, mas os educadores bem instruídos propõem novos questionamentos ao visitante, fazendo o papel de mediador entre o material exposto e o visitante, e dessa forma fará com que o público consiga captar e absorver melhor o conteúdo da exposição.

É importante também que, já que todos os elementos expositivos como cartazes, folders, sites e ingressos sigam o mesmo padrão gráfico da exposição, os educadores também devem estar trajando uniformes com o tema da exposição e bem identificados com crachás para que o público possa encontrá-los facilmente em caso de dúvida.

Nas exposições visitadas, como pontos negativos, *Wonderland* e *Hojeando/Folheando*, todas no CCSP, não possuíam nenhum educador para orientar o público durante as exposições. Tudo era deixado a cargo do único material comunicativo impresso, um

folder no caso de *Wonderland*, ao lado das poltronas de exibição, e um livreto sobre uma mesa no caso de *Hojeando/Folheando*.

A exposição *Menas* não possuía material impresso de divulgação no local do evento e o catálogo não estava disponível nos primeiros dias da exposição, o que dificultou a comunicação entre os visitantes. Isso gera um grande problema, pois o catálogo depende da foto-documentação da exposição.

Como pontos positivos podemos destacar a interatividade de praticamente todas as exposições visitadas. Umas mais bem trabalhadas do que outras, todas buscaram de certa forma fazer com que o visitante compreendesse o conteúdo da exposição por mecanismos multimídia. *Wonderland* buscou mostrar as obras por meio de telas e caixas acústicas suspensas; já *Menas* trabalhou inúmeros e diversos mecanismos de apresentação do material ao público que iam desde vídeos, montagens tridimensionais, leitores ópticos 3D, até faixas e cartazes nas paredes. *Hojeando/Folheando* buscou mostrar os livros de uma forma não convencional, em molduras de madeira que faziam menção a embalagens de transporte e uma projeção em uma tela nesse tipo de moldura.

A exposição *Menas* foi a única dentre todas as exposições visitadas onde os educadores estavam trajando uniformes com o tema da exposição, como podemos ver abaixo, e eram treinados a levantar discussões com os visitantes.



Figura 53. Educadora trajando uniforme na exposição *Menas*.

Fonte: Acervo dos autores

3.11. Materiais e processos utilizados

As utilizações de diferentes materiais e suas aplicações nas exposições podem valorizar ou empobrecer o conteúdo expográfico dependendo da forma como são aplicados.

Como o ponto focal de grande parte das exposições visitadas foi a interatividade do expectador com a obra, partindo desse princípio, os materiais a serem aplicados para comunicar a mensagem da exposição foram diversos.

A exposição *Menas* utilizou uma gama diversa de materiais e aplicações. Na primeira instalação, "Portas Abertas", foram trabalhados *banners* ao longo do saguão do museu. Na segunda, "Óculos", foram utilizadas placas de acrílico transparente suspensas por cabos de aço e as inscrições que estavam nas placas eram feitas em adesivo. O recurso de adesivagem vinílica foi muito bem explorado nessa exposição. Na terceira, "Os 100 erros nossos de cada dia", o mural foi montado em peças de plástico coloridas e escritas em adesivos. Na quarta, "Jogo do certo e do errado", telas *touchscreen* proporcionavam maior interatividade entre o expectador e o conteúdo da exposição. A quinta, "Biblioteca de Babel", utilizou diversos tipos de objetos cenográficos que iam desde aparelhos de televisão à toca-discos antigos, quadros, camisetas, boa parte trabalhada seguindo a técnica dos adesivos. Havia também a simulação de uma biblioteca impressa em Lycra. Essa técnica simulou um efeito óptico de biblioteca tridimensional e esse tipo de material uniu a necessidade de transparência, já que por trás de algumas partes da "estante da biblioteca" havia um jogo de luz onde estavam expostos mais materiais como podemos ver abaixo.



Figuras 54 e 55. Instalação Biblioteca de Babel

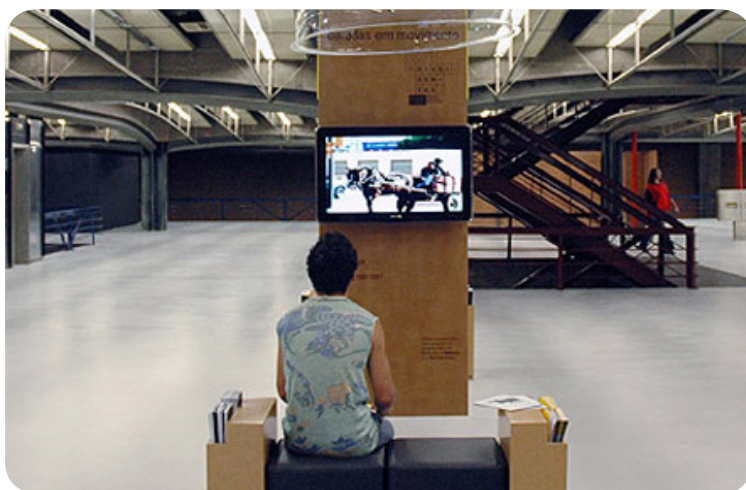
Fonte: Acervo dos autores

Já a sexta, "Norma a Camaleoa", dispunha de quatro telas planas na vertical de 42 polegadas onde eram transmitidas cenas de vídeo. Por último, "Janelas Abertas", trabalhou também uma grande diversidade de materiais e aplicações tais como a simulação de traseiras de caminhão feitas em madeira e pintadas à mão, banners impressos e cartazes feitos à mão mostrando um pouco da cultura vernacular e papel micro-ondulado para simular pessoas em um ambiente cotidiano.



Figura 56. Aplicação do papelão (papel microondulado) e o efeito proporcionado.
Fonte: Acervo dos autores

A exposição *Wonderland* contou com acessórios multimídia audiovisuais como televisores de tela plana e caixas de sons. Cada vídeo possuía uma instalação como nas imagens abaixo:

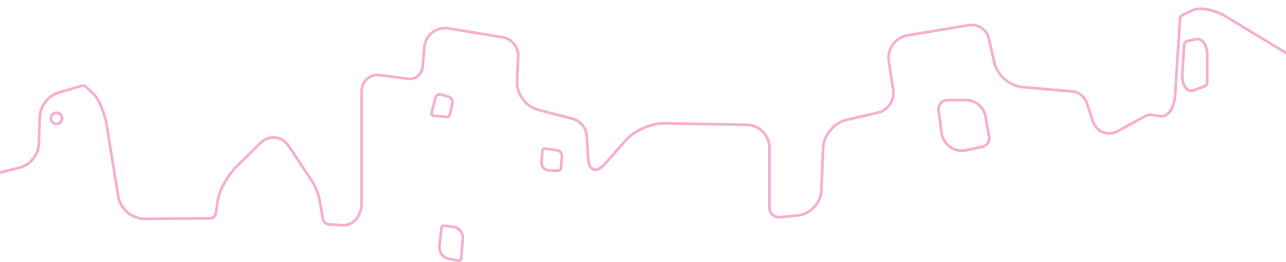


Figuras 57 e 58: Instalações da exposição *Wonderland* no CCSP. Na parte superior uma redoma acústica de acrílico com uma caixa de som, os assentos com as bases para acomodar os folders nas laterais e, de frente, o painel com a tela e as informações aplicadas na madeira que dá sustentação à tela.

Fonte: http://www.centrocultural.sp.gov.br/projeto_paradas/movimento_imagens.htm

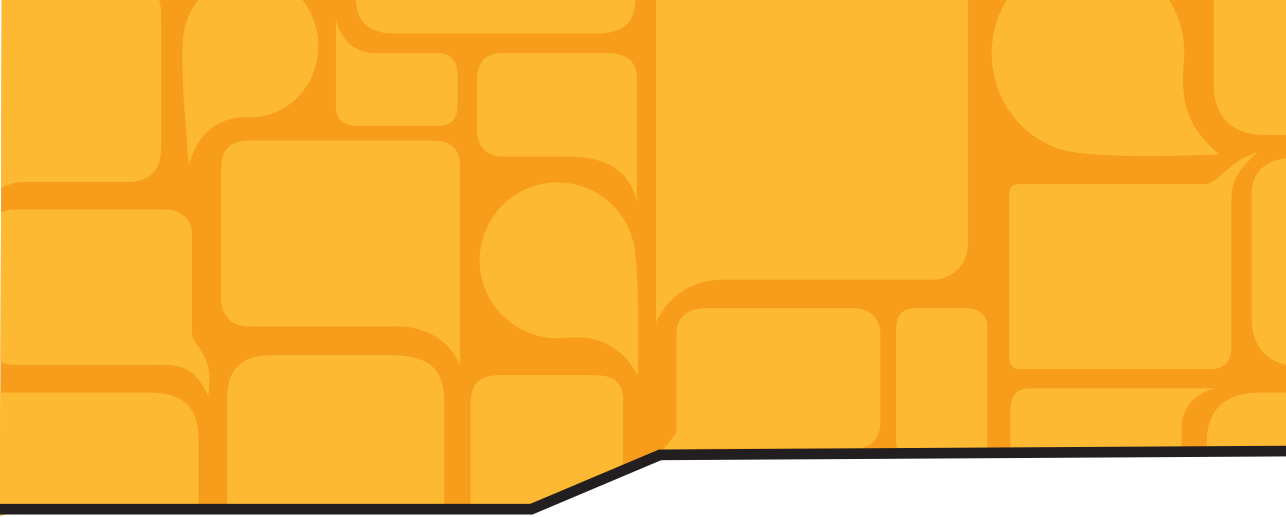


Como pudemos ver nas imagens acima as instalações de *Wonderland* foram projetadas para que houvesse a interação direta do espectador com a obra, de modo que ele, de certa forma, fizesse parte dela ao ver e sentir o que está na tela, e ouvir os sons dos quais está vendo as imagens por meio do equipamento de som suspenso. Porém, como afirmamos anteriormente, esse tipo de instalação é um tanto falha, pois por mais que o som esteja indo diretamente ao espectador através da redoma de acrílico ainda há a interferência de ruídos externos.



The image features a white background with three large, angular orange shapes. Each shape is filled with a pattern of rounded rectangular bricks, similar to a brick wall. The shapes are separated by thin black lines. One shape is in the top right, another is on the left side, and a third is at the bottom left. The word 'METODOLOGIA' is centered in the white space between the shapes.

METODOLOGIA



4. Metodologias: como elaborar projetos expográficos

Como visto no capítulo 2 no que tange os conceitos de expografia, elaborar projetos expográficos não é uma tarefa fácil. Para a concepção da exposição, esta deverá conter uma equipe multidisciplinar de forma que todas as áreas envolvidas no projeto possam ser bem trabalhadas.

Não é uma tarefa fácil, porém há alguns passos básicos que devem ser seguidos para a boa elaboração e montagem de um projeto expográfico.

Como afirma ARAUJO (apud TEIXEIRA²², 2005, p.7):

... a concepção e montagem de uma exposição, ou seja, a passagem do nível conceitual para o nível prático, implica no acompanhamento de um diálogo entre os objetos, os espaços, as cores, a luz, as linguagens de apoio e a visualização do público potencial. Esse diálogo que, invariavelmente, leva à delimitação, seleção, triagens, possibilita, também a geração, a partir de um saber constituído, da elaboração (para o público) de imagens, saberes e valores.

Dessa forma, o conjunto de elementos contidos na exposição deverão ser acompanhados de perto, bem como o público que deve receber atenção especial por ser um dos pilares do projeto expográfico.

Para podermos relatar os métodos de elaboração de exposições, devemos ressaltar que existem diversas maneiras de se montá-la e os métodos seguem princípios básicos e comuns entre si, diferenciando-se por pequenas variações. Serão esses princípios básicos que nortearão a pesquisa adiante.

Antes de partir para a parte prática da concepção da exposição, devem-se pensar os temas e recortes a serem utilizados para o projeto expográfico. “É traçado um mapa cognitivo com temas gerais e específicos, prioritários e secundários com relação de interdependência e/ou hierarquia. Esses temas e recortes serão tratados em exposições e educação” (CURY 2008, p.7). É nesse momento onde selecionamos o conteúdo a ser levado ao público.

Esses temas são pensados visando exposições a curto, médio e longo prazo para que todos os detalhes de comunicação e ações de marketing possam ser feitas.

Após essa etapa de seleção e delimitação do tema, propõe-se que seja feita a divisão de tarefas e principalmente quem será o responsável pela tomada de decisões

²² Graça Teixeira é Museóloga e professora assistente do curso de Museologia da UFB. Mestre em História da Arte e Doutoranda em História – UFB.

dentro do grupo. Isso é de extrema importância para o bom andamento do cronograma de elaboração da exposição. Existem três métodos de tomadas de decisão: **o método autocrático** onde somente pessoas delegadas podem tomar as decisões pelo grupo, **o método em equipe** onde se faz a reunião de todos os profissionais a fim de tomarem as decisões de forma coletiva e, por fim, **o método participativo** onde, além dos profissionais, o sujeito – pertencente ao público-alvo da exposição - também participa dos debates expondo seu ponto de vista. Após esse processo partimos para o processo de concepção e montagem da exposição seguindo 5 fases fundamentais descritas por CURY (2008, p.22):

- 1. Planejamento de ideias
- 2. Desenho
- 3. Elaboração técnica
- 4. Montagem
- 5. Manutenção, atualização e avaliação

A primeira fase corresponde à definição da proposta central da exposição, que tipo de exposição pretende-se montar e quais estratégias e métodos de trabalho serão adotados. Ainda nessa fase serão definidos os objetivos, justificativas, o tema, estimativa orçamentária e o cronograma.

Na segunda fase a parte de estudos, conceituação, preparação e apresentação da forma e circuito da exposição serão trabalhadas e discutidas. Esses estudos gerarão aperfeiçoamentos na planta do espaço expositivo e preparação de maquetes de estudo.

A terceira fase compreende as ferramentas técnicas e executivas que serão adotadas para a instalação do espaço expositivo. Nessa fase deverá ser elaborado um guia de montagem da exposição que compreenda todas as instalações e a forma como devem ser confeccionadas.

A fase quatro é a de produção e instalação no espaço físico expositivo. É nesse momento que a exposição começa a tomar forma e sair do papel efetivamente.

Na quinta fase, com a exposição finalizada e já aberta ao público, caberá a manutenção da qualidade visual, a avaliação do processo e pesquisa de recepção com o usuário da exposição. Esse *feedback* é muito importante para que se possa entender se o conteúdo da exposição foi bem absorvido pelo público e se a exposição atingiu os objetivos propostos e planejados na fase um.

Esses são os métodos para a concepção de exposições, que focam num estudo profundo do objeto a ser exposto e no conteúdo da exposição muito mais do que na montagem propriamente dita. Seus métodos visam a pré e pós-produção em detrimento da produção.

Continuando na linha de metodologias, Maria Ignez Mantovani Franco²³ (2008, p.18) descreve o método de processo, planejamento e gerenciamento de exposições começando por quatro perguntas básicas: O quê, por quê, para quem e com quê.

A pergunta referente ao “o quê” propõe-se que se responda qual a “história” que se quer contar. “Por quê” deverá justificar o tema, qual sua relevância e pertinência. “Para quem” define-se o público-alvo beneficiado pela exposição. Por último, “com quê”, deverá ser respondido levantando os recursos disponíveis e possíveis de serem utilizados no projeto que irão desde pesquisas de fundamentação, elementos expositivos, recursos financeiros, materiais e humanos a parcerias e apoios.

Com base nessas respostas deverá ser traçada a estratégia para a elaboração da exposição que compreendem: metodologia, gestão, planejamento e cronograma, recursos humanos, orçamento e avaliação. Essas etapas devem ser seguidas visando a elaboração do produto final (exposição).

Um ponto crucial que Franco destaca em seu texto é a preocupação com a itinerância da exposição. Todos os detalhes de logística e de cuidados com os objetos devem ser tomados para que a exposição possa ser levada de um local a outro sem qualquer tipo de dano.

Segundo FRANCO (2008, p.18) “democratizar a cultura é um dos pontos altos dos programas de itinerância de exposições, mas é recomendável que nos certifiquemos de que tais ações estão corretamente dimensionadas para motivar diversos públicos, de diferentes países, regiões, locais e culturas.”

Com isso, podemos concluir que ambas as metodologias possuem passos básicos que se constituem em delimitar o tema, escolher o público-alvo, delimitar qual tipo de exposição virá a ser (autocrática ou comunicativa), a seleção das ferramentas para a montagem, a montagem efetiva e a avaliação e retorno do público.

Dessa forma os passos sugeridos nesse tópico tornarão mais viáveis os caminhos de planejamento e execução para a concepção de uma exposição.

4.1. Linguagens de leitura expográfica

Existem diversos mecanismos e ferramentas para se confeccionar uma exposição. Os materiais são variados e caberá a equipe, ou ao coordenador, decidir quais os materiais que atingirão os objetivos propostos da exposição.

Como um dos objetivos dessa pesquisa é o estudo de exposições comunicativas, uma das técnicas que estão em maior evidência no mercado e nas exposições atuais é o 3D.

²³ Graduada em Comunicação Social, com especialização em Museologia, cursou doutorado em História Social na Universidade de São Paulo, este não concluído.

O 3D – abreviação para três dimensões – segundo a revista INFO EXAME (2010, p. 31) surgiu em 1838 com o cientista inglês Charles Wheatstone que criou o estereoscópio – dispositivo que permitia ver imagens tridimensionais.

Há diversas maneiras de se proporcionar o efeito óptico do 3D, porém o conceito básico advém da ilusão obtida pela distância entre nossos olhos. Cada um enxerga a mesma imagem por ângulos diferentes e isso proporciona o efeito de profundidade. Ao simularmos isso em um plano 2D – duas dimensões, como uma tela de cinema por exemplo – temos o efeito de profundidade característico do 3D.

A seguir, apresentaremos algumas técnicas que simulam esse tipo de efeito e outras que trabalham o efeito 3D de outra maneira e, que poderão ser aplicados no produto final desta pesquisa caso se adéquem aos objetivos propostos.

4.1.1. Anaglífos

Segundo o site E-escola, Instituto Superior Técnico (2007), os óculos anaglíficos foram inventados por volta de 1850 pelo físico português José Carlos de Almeida.

O efeito óptico proporcionado pelos óculos anaglíficos funciona da seguinte maneira: nossos olhos enxergam a mesma imagem por perspectivas diferentes, ou seja, o lado esquerdo enxerga a imagem mais desviada para a esquerda e o direito mais desviado para a direita. Com isso, ao duplicarmos a imagem em duas camadas diferentes, a direita em azul/verde e a esquerda em vermelho, quando colocamos os óculos cada olho irá ver a camada que é correspondente a sua cor, atuando como um filtro, e isso irá proporcionar o efeito de profundidade.

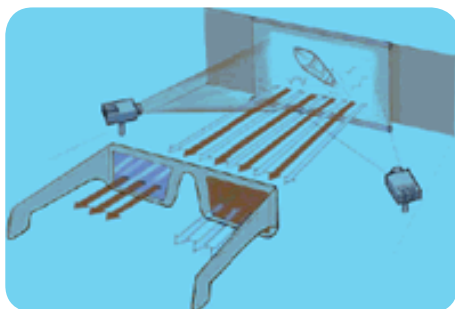


Figura 59. Modelo de como funciona um óculos anaglífico.

Fonte: <http://www.e-escola.pt/destaques.asp?id=78>



Figura 60. Exemplo de óculos anaglífico.

Fonte: <http://www.e-escola.pt/destaques.asp?id=78>.

Atualmente existem dois tipos de óculos para ver imagens em três dimensões: os ativos e os passivos. Segundo a revista INFO EXAME (2010, p.33):

“Os passivos, comumente usados no cinema, se dividem em dois modelos: os anaglíficos (em geral em azul e vermelho) filtram as imagens por cor, enquanto os polarizados fazem as separações por ondas na vertical e na horizontal. Já os ativos, que acompanham as TVs 3D e são mais caros, têm dois pequenos painéis de LCD no lugar das lentes e, sincronizados por infravermelho, mostram as imagens alternadamente para cada olho.”

Os óculos anaglíficos e polarizados possuem algumas limitações. À revista INFO EXAME (2010, p.34), Célia Nakonami, chefe de oftalmologia pediátrica da Universidade Federal de São Paulo, afirma só ser possível ver o efeito 3D quem possui os olhos alinhados. Pessoas com estrabismo, ambliopia (redução significativa ou perda da visão de um dos olhos) não podem ver o efeito 3D pelos polarizados e, quem possui daltonismo pode não notar o efeito pelos óculos anaglíficos.

4.1.2. Anamorfose

A técnica da anamorfose consiste em observar uma figura aparentemente distorcida com um espelho – este podendo ser quadrangular, cilíndrico ou piramidal dependendo da obra. Ao colocarmos o espelho no local correto da imagem, este refletirá a imagem focalizada da obra permitindo que se consiga decifrá-la.

Do Grego *anamorphosis*, Raul Mendes Silva²⁴ (2010) afirma que:

²⁴ Formado em Direito pela Faculdade de Direito da Universidade de Coimbra. Sócio-fundador do Círculo de Artes Plásticas e do Centro de Iniciação Teatral (Citac) da mesma cidade. Frequenta a Faculdade de Filosofia, na Universidade de Coimbra.

“Na história da pintura ocidental é mencionado um caso típico e célebre de anamorfose, o quadro *Os embaixadores*, do alemão Hans Holbein (1497-1543), pertencente à National Gallery, de Londres. Na parte de baixo da obra surge uma forma oblonga estranha. Quando observada do lado direito e bem perto do plano da tela, descobre-se que é uma caveira humana.

”

Segue abaixo uma reprodução do quadro *Os embaixadores* de Hans Holbein.



Figura 61. A figura acima mostra a imagem original distorcida no quadro de Holbein e a sua representação normalizada através do efeito de um espelho.

Fonte: <http://www1.ci.uc.pt/iej/alunos/1998-99/cbs/entrada2/skull.gif>

Na antiguidade a anamorfose servia como método para camuflar imagens de conteúdo político ou pornográfico.

Um exemplo típico da aplicação da anamorfose na atualidade são as sinalizações nas estradas, como por exemplo, as palavras escritas na pista. Quando olhadas por qualquer ângulo são esticadas, distorcidas, porém quando as vemos pelo ângulo correto, de dentro do automóvel, vemos as letras tomarem formas normais.



Figura 62. Exemplo de aplicação da anamorfose na pista.

Fonte: <http://linux.alfamaweb.com.br/setransp/conteudo.php?c=186&s=586&ct=32528&o=1>

4.1.3. Estereoscopia

O termo "estereoscopia" engloba todas as técnicas que utilizam o mecanismo visual binocular do ser humano, para criarem uma sensação de profundidade em duas ou mais imagens bidimensionais do mesmo objeto representado por meio de diferentes perspectivas. A palavra "estereoscopia" deriva do grego "stereos" e "skopein", que significam, respectivamente, "sólido", "relevo" e "olhar", "ver", quer dizer, visão em relevo. A frequente interpretação de "estéreo" no sentido de "dois" é resultante do fato de necessitarmos de dois olhos e dois ouvidos para vermos e ouvirmos espacialmente. No fim do século passado e começo deste a estereoscopia atingiu grande divulgação como entretenimento e ainda hoje as inúmeras imagens estereoscópicas, que podemos encontrar em livrarias, atestam o fascínio que as mesmas exercem sobre as pessoas. As primeiras máquinas estereoscópicas, que possibilitaram uma simples imagem de estereograma, foram fabricadas logo a seguir à invenção da fotografia. Outros dispositivos necessários à observação de estereogramas usufruíram de um considerável aperfeiçoamento nesta época, criando-se, por exemplo, os óculos verde-vermelhos, ainda hoje muito divulgados. Porém, não é tão conhecida a possibilidade de produção de estereogramas, cuja observação dispense qualquer aparelho especial. No entanto, os auto-estereogramas que aqui serão apresentados apresentam uma particularidade: observados superficialmente, parecem uma composição de padrões dispostos apenas ao acaso e sem qualquer sentido. A imagem tridimensional só será identificada por meio de uma técnica de observação, cuja explicação será dada em "visualizando".

4.1.4. Auto-estereogramas

Os auto-estereogramas são imagens que, num primeiro momento não parecem fazer muito sentido, passando a sensação de pontos meramente aleatórios. Porém, utilizando-se de duas técnicas básicas é possível visualizar a imagem tridimensional contida do estereograma.

As técnicas de visualização dos auto-estereogramas são o Método Convergente e o Método Divergente, e foram extraídas do site www.estereomagia.com.br:

- **MÉTODO CONVERGENTE:** olhe para o estereograma, porém concentrando o sua visão em um objeto imaginário como se estivesse localizado há alguns metros atrás da tela. Permaneça nessa posição por algum tempo sem desviar o olhar dessa posição. Decorrido alguns instantes eis que, num dado momento, surge a figura em três dimensões, cuja imagem parece saltar do seu plano em direção aos olhos;

- **MÉTODO DIVERGENTE:** em frente à figura, suspenda um lápis há aproximadamente 20 cm de distância do nariz e, olhando em direção à tela, concentre sua visão fixamente em sua ponta, permanecendo nessa posição por alguns instantes. Após alguns segundos, retire-o lentamente e eis que novamente surge a figura. É possível que consiga reconhecer imediatamente a imagem tridimensional mesmo sem as seguintes instruções.

É possível que se consiga visualizar a figura tridimensional contida nos estereogramas sem seguir esses métodos, eles servem apenas para facilitar e adaptar a visão do espectador para que ele alcance o resultado em menos tempo.

Porém, o site Estereomagia (2010) faz um alerta ao dizer que “é provável que tenha de esforçar-se durante meia hora ou mais, até aprender a técnica correta de olhar.” (<http://www.estereomagia.com.br/port/estereo.html> acesso 19/05/2010 às 15:46) Ou seja, pode levar um certo tempo até que nossa visão focalize corretamente a figura tridimensional, mas conforme o treinamento dos métodos vai melhorando é bem provável que esse tempo diminua.

A seguir veremos alguns estereogramas e as imagens tridimensionais contidas que estão contidas neles.

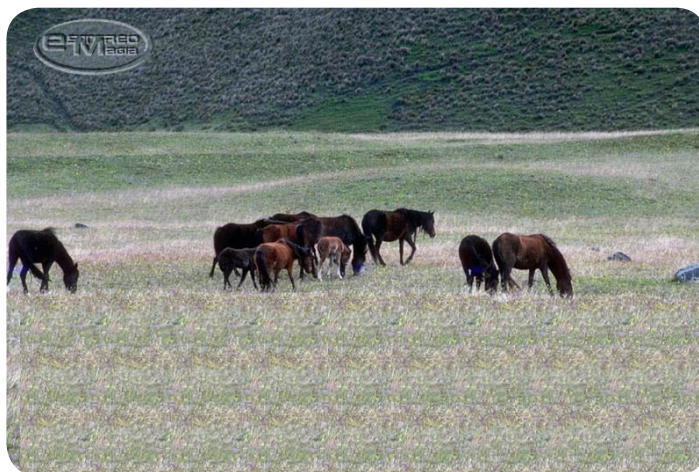


Figura 63. Estereograma que forma a figura de uma granja

Fonte: <http://www.estereomagia.com.br/port/cavalos.html> acesso: 24/05/2010 às 12:20

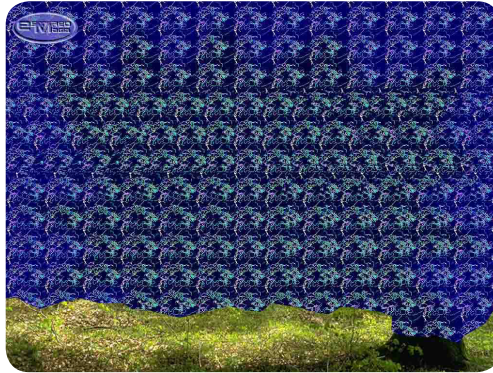


Figura 64. Estereograma que forma a figura de um cogumelo

Fonte: <http://www.estereomagia.com.br/port/cogumeo.html> acesso: 24/05/2010 às 12:22



Figura 65. Estereograma que forma a figura de um atleta de hockey

Fonte: <http://www.estereomagia.com.br/port/hokey.html> acesso: 24/05/2010 às 12:26

Os estereogramas apresentados são mais bem visualizados e transmitem melhor a imagem tridimensional se estiverem em tamanho maior.

4.1.5. 3D Style

O 3D Style não é propriamente uma técnica de 3D que simula efeitos ópticos. Esta técnica, utilizada no graffiti, transforma letras chapadas em letras mais volumétricas e que passam a sensação de estarem saltando da parede. É uma técnica que leva um efeito realista de luz e sombra simulando volume e profundidade sem a necessidade de utilizar óculos.

Esse tipo de técnica rompe com a bidimensionalidade do suporte utilizado e busca trabalhar os elementos de modo que pareçam estar vinculados ao suporte.

A seguir podemos visualizar a aplicação dessa técnica:



Figura 66. Aplicação de graffiti em parede.

Fonte: Catálogo JAMAC – Jardim Miriam Arte Clube 2007



Figura 67. Aplicação da técnica do 3D Style.

Fonte: Revista Graffiti Japan 2008.

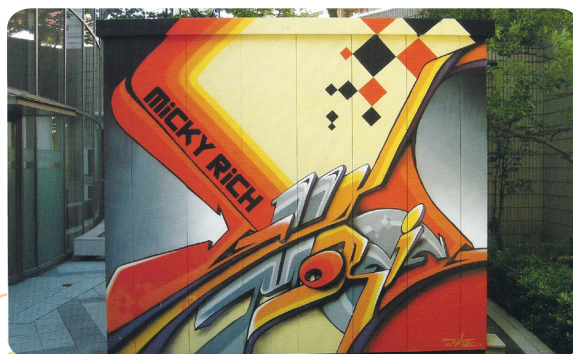


Figura 68. Aplicação da técnica do 3D Style.

Fonte: Revista Graffiti Japan 2008.



Figura 69. Aplicação da técnica do 3D Style.

Fonte: Revista Graffiti Japan 2008.



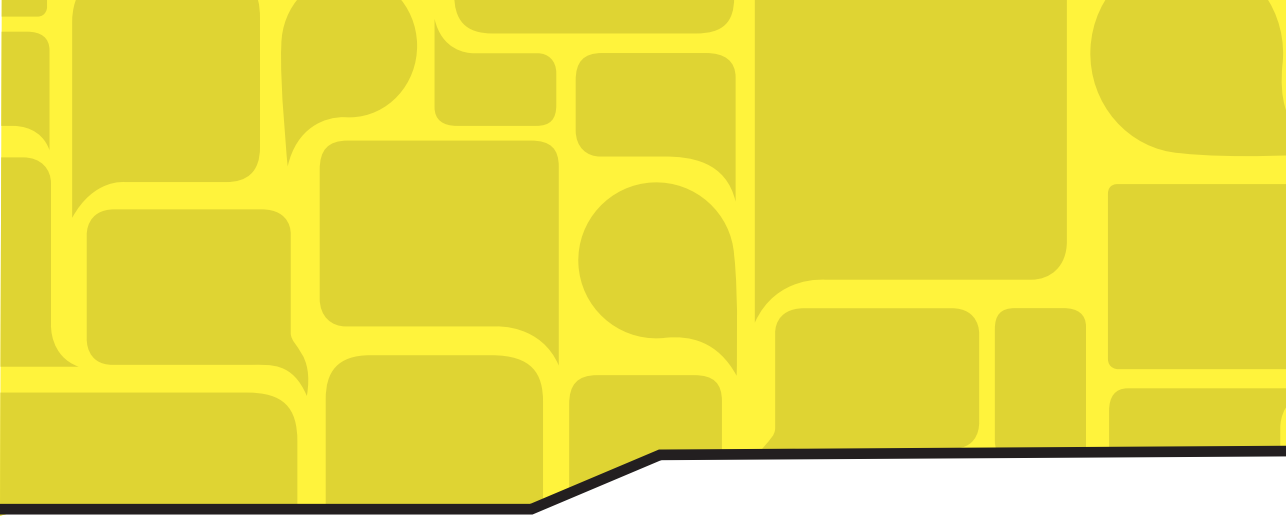
Figura 70. Aplicação da técnica do 3D Style.

Fonte: Revista Graffiti Japan 2008.

Após essa análise podemos perceber que os métodos de linguagens expográficas são muitos e sua aplicação dependerá muito dos objetivos do projeto final. A forma como esses elementos poderão ser aplicados nos objetos da exposição incorrerá na interação com o público de modo que a exposição comunicará de forma clara e interativa o conteúdo exposto.

The image features a white background with three abstract geometric shapes in shades of yellow and green. These shapes are defined by thick black outlines and contain a pattern of rounded, overlapping shapes. One shape is in the top right, another in the middle left, and a third in the bottom left. The text 'A CULTURA' is centered in the white space.

A CULTURA



5. A cultura e o Design social

Partindo de uma visão antropológica para melhor entendemos alguns conceitos estabelecidos na sociedade, podemos definir cultura como uma rede de significados, que cria sentidos ao mundo que cerca um indivíduo e que engloba um conjunto de diversos aspectos, como valores, crenças, leis, línguas, etc. Seguindo estes critérios podemos afirmar que é impossível um indivíduo não ter cultura, pois desde que nascemos estamos involuntariamente inseridos em um contexto social seja ele qual for.

Observando o Design como um processo criativo onde a compreensão supera a de tê-lo somente como um lampejo artístico, ou como uma ação racional, requer diversas variáveis relacionadas ao aspecto cultural, para se desenvolver algo que atenda as necessidades materiais e culturais da sociedade. Portanto encarar o Design como uma atividade cultural, é assumir seus valores, lembrando que o Design é uma atividade multidisciplinar, que buscará junto com outras áreas do conhecimento maneiras de melhor desempenhar seu trabalho, gerando recursos a favor da sociedade.

Nesse contexto de cultura e as constantes transformações na sociedade abrem caminhos para o surgimento de novas questões para sustentabilidade, meio ambiente e inclusão social. Esse tipo de questionamento atinge não só as áreas de economia e política, mas também a área de Design. É importante que o Designer esteja apto a trabalhar e a entender essas transformações, refletindo assim no Design social. Vale a pena ressaltar, conforme Klaibert Miranda (2008, s.l.):

“É preciso deixar claro, no entanto, que o Design social nada tem a ver com assistencialismo, as ações desta vertente do design têm como foco, transformar situações de desigualdade social e tecnológica, oferecendo através do design, recursos para que estas barreiras sejam superadas, gerando oportunidades de desenvolvimento com resgate da cidadania e a dignidade.”

Não podemos falar de Design cultural sem mencionarmos, comunidades, afinal os dois estão diretamente ligados. O Designer procura comunidades carentes onde haja uma necessidade iminente de ajuda para que possa haver um desenvolvimento não somente social, mas industrial, e é por meio da cultura que buscaremos ferramentas junto com a comunidade para ao menos tornarmos visíveis os tipos de manifestações que correm dentro das comunidades para os outros nichos sociais, pela utilização de ícones e signos.

Considerando o Designer um agente cultural, que trabalha ao lado de diversos outros profissionais de outras áreas do conhecimento, podemos avaliar o impacto que pode-se causar perante um profissional que ignora ou desconhece as peculiaridades

que constituem certa identidade regional e, ao mesmo tempo, ignora os significados sociais ali instituídos. Seu papel como agente formador de cultura é diagnosticar formas de Design que trabalham junto com a sociedade, dando suporte sem interferir em seus conceitos. Para isso ele precisa estar ciente de que a identidade se constituiu ao longo do tempo por meio de relações sociais das pessoas e suas comunidades.

Assim sendo, o Design social tem como foco os projetos que visem a transformação de um determinado grupo social e que auxiliem esse grupo no resgate da cidadania e da cultura. O Designer necessita ter em mente que seus projetos podem e devem contribuir para a sociedade provocando mudanças comportamentais que implicarão em uma responsabilidade social onde, muitas vezes, não paramos para pensar, mas envolvem nosso processo de criação, visando otimizar o desempenho referente ao que estamos trabalhando.

5.1. Análise da contribuição do Design social para a comunicação de projetos culturais

O Design social possibilita a estruturação de projetos sócio-culturais que não possuem um trabalho de impacto. Por mais que o trabalho desenvolvido por esses projetos culturais possuam conteúdo relevante, cabe ao Designer trabalhar isso de forma que esse projeto ganhe visibilidade, dando maior perspectiva no futuro.

Um dos projetos culturais que nos chamaram a atenção no decorrer da pesquisa, além do estudo de caso que será relatado adiante, foi o JAMAC – Jardim Miriam Arte Clube, que tem por finalidade lutar contra a exclusão social, trabalhando com os moradores do bairro Jardim Miriam aspectos como noções de cidadania, buscando transformar o bairro em um centro de trabalho da arte social, fazendo com que artistas possam cultivar sua criatividade ao máximo e explorando de maneira ativa o potencial transformador da arte. Seu objetivo é, com isso, tentar melhorar a qualidade de vida do bairro, oferecendo-lhes uma opção de lazer e formas de capacitar seus moradores em suas habilidades artísticas. Seus trabalhos são aplicados em paredes, praças, muros de museus, muros de galerias, locais de passagem, ou seja, em paredes e muros externos, as pinturas de paredes são projetos prioritários do JAMAC, como podemos ver logo abaixo.





Figura 71. Aplicação dos grafismos desenvolvidos pelo JAMAC nas paredes.

Fonte: Catálogo JAMAC - Jardim Miriam Arte Clube – 2007



Figura 72. Aplicação dos grafismos desenvolvidos pelo JAMAC em um mural.

Fonte: Catálogo JAMAC - Jardim Miriam Arte Clube – 2007

Após uma breve análise do que é o projeto Jardim Miriam Arte Clube, podemos apontar a relevância do Design para projetos culturais. Juntamente com Mônica Nador, pintora, desenhista e gravadora, formada em Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado - FAAP, São Paulo, em 1983, idealizadora e coordenadora do projeto JAMAC e que tem como assistente Paulo Meira, um artista plástico e Designer que é responsável pela concepção dos projetos gráficos, é ensinar as técnicas de pinturas aplicadas nas paredes para as pessoas da comunidade. O Designer neste caso, influencia

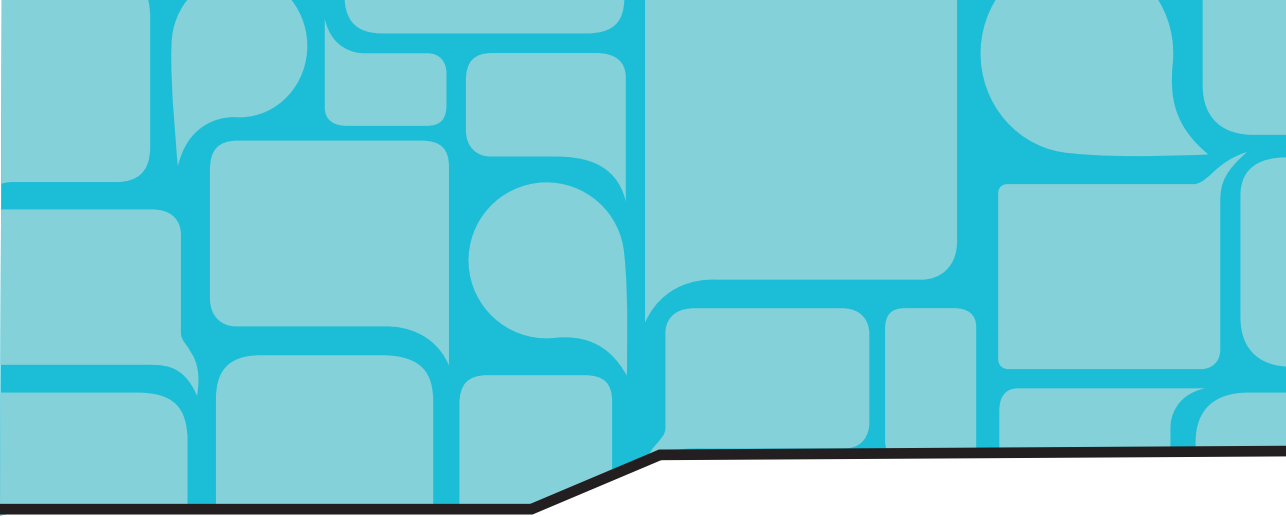
na divulgação do projeto e na forma como ele será apresentado para o público, tanto comercialmente quanto culturalmente, agregando valor a algo que até então não havia sido discutido. Lembrando que o Designer não trabalha neste âmbito sozinho, ele precisa inserir em sua dinâmica o grupo para poder adquirir conteúdo que dará significados por meio destas relações estabelecidas, podendo depois de uma análise traçar modos e metodologias para trabalhar com estas comunidades sem perder o foco principal do projeto, como é o caso do JAMAC.

Outro ponto que nos chamou a atenção para o projeto JAMAC foi a relação dos moradores de Santo André, São Paulo, para com o grupo, que além de incentivar os trabalhos artísticos dos moradores por meio de “workshops”, promoveu um encontro mensal em seu barracão chamado de café filosófico, onde debatem temas como arte, graffiti, política, entre outros temas e discutem a relação de como o trabalho deles influencia no bairro e que dimensão esse projeto tomou.





ESTUDO DE CASO



6. Estudo de caso: morro da macumba

O **Morro da Macumba** é uma região do bairro Parque Residencial Cocaia, Zona Sul de São Paulo e recebeu esse nome por ter sido no passado um local de despejo de muitos corpos mutilados, advindos da violência devastadora que atormentou essa área por anos. Neto²⁵ explica que o termo *Macumba* foi associado ao bairro pelos pastores evangélicos, leigos em religiões, que deram esse nome por causa do aspecto ali encontrado, que era de medo e escuridão. Por meio do depoimento de Dalila Angioleto²⁶ podemos ter uma visão de como era a região:

Teve uma época lá no Morro que era desmanche de carro. Veio um helicóptero e com tiros de cima para baixo matou uns três ou quatro. Inclusive conhecíamos um rapaz. O Morro da Macumba só tinha macumba o que tinha de despacho, talvez porque tinha muito mato.

Os primeiros moradores foram para esse bairro como uma única solução de fugir dos problemas da vida, como Jonato Rodrigues²⁷ descreve: “Todos eles, fugiam: uns fugiam da polícia, outro dos bandidos, uns do aluguel, outros do nordeste. Enfim, todos fugiam.”

As memórias individuais de cada um dos moradores representam como foi o nascimento do bairro; a maioria veio do Nordeste, assim como outros milhares de nordestinos que chegam a São Paulo em busca de uma vida melhor. ANGIOLETO ressalta que: “quando chegamos aqui não tinha nada. Uma casa aqui e outra ali. Não tinha água, não tinha luz.” Outra moradora, Ilda Vieira²⁸ complementa esses relatos do início do bairro:

Quando o recanto foi fundado isso aqui era só mato, não tinha muitos moradores, só uns três ou quatro neste lugar aqui e aos poucos foram vindo outros. Dos fundadores restam poucos a maioria foi embora. A nossa luta maior aqui foi água, luz, lixo. Deu muito trabalho. As pessoas tinham que pegar água numa biquinha lá longe. A água encanada não chegava até aqui então começamos a trazer água encanada por canos pretos e finos por baixo da terra e distribuimos entre nós um emprestado do outro.

25 Morador do bairro há 12 anos. Morava no Jardim Eliana antes de ir para o Parque Residencial Cocaia

26 Moradora do bairro desde 1972.

27 Artista plástico e grafiteiro, morador do bairro Parque Residencial Cocaia, idealizador do projeto Morro da Macumba. Seus pais foram um dos primeiros moradores.

28 Moradora do bairro há 20 anos.

Foram muitas as lutas diárias enfrentadas por esses moradores. Desde os problemas com saneamento básico e de estrutura: “não tinha chuveiro então enchíamos um balde com água e esquentávamos e jogávamos dentro de outro pendurado com furos embaixo.” (ANGIOLETO). Outro grave problema enfrentado pelos moradores era a violência, hoje em proporções menores, mas que no início eram preocupantes. José Francisco Costa²⁹ relata que a violência era presente na marginalidade espalhada pela região e pelo medo imposto pelos traficantes:

Houve um tempo em que realmente as coisas eram feias, mas conosco não tivemos nenhum problema. Chegou uma época em que os traficantes queriam cobrar dos moradores para fazer segurança local. Há uns 7 ou 8 anos, mas me recusei e nada aconteceu conosco. Acredito em Deus. Acha que eu vou financiar a marginalidade? Por favor, me respeitem, quem guarda meu lar é Deus.

Ivan Cariri³⁰ faz um desabafo onde a apresenta as outras vertentes da violência:

Os caras falam de violência, a violência pra mim é um pacote: o desemprego é uma violência, a falta de perspectiva é uma violência. A falta de áreas de lazer para os jovens é uma violência. A fome é a maior de todas as violências. E tem muita gente passando fome.

Os problemas enfrentados por essas pessoas é o reflexo de como é o processo de criação de áreas de moradias nas periferias do Brasil. Falta todo um amparato que é de direito de cada cidadão e que só é alcançado ao longo dos anos, em alguns casos, até hoje faltam saneamento básicos e ruas asfaltadas.

Se hoje o bairro Parque Residencial Cocaia se encontra em melhores condições, se deve à luta de seus moradores. Além de serem a peça-chave da formação da memória coletiva desse espaço, seus protestos e revoluções foram de grande importância. A educação no bairro era de péssima qualidade, não haviam professores para dar as aulas. A prefeitura, na época, dizia que não tinham alunos suficientes para abrir uma escola. VIEIRA relata o que fizeram para inverter essa situação:

Juntamo-nos em umas 20 pessoas e fizemos um varal com os cadastros das crianças penduradas em um varal. Pra você ter uma ideia, esticamos o varal na rua e ainda faltou rua para que o varal se esticasse por completo. Na reivindicação muitas pessoas se comoveram

²⁹ Morador do bairro há 12 anos.

³⁰ Geraldo Ivan de Souza, pernambucano, mora no bairro há 20 anos.

e nos ajudaram. Foi aqui que mandaram alguns professores mas aí a situação ainda era precária, pois faltavam carteiras e cadeiras pros alunos sentarem, então sentavam no chão.

Outro grande idealizador de propostas de melhoria para o bairro é CARIRI, que faz o seu relato perante a necessidade de se pensar em combater a violência com propostas de cidadania para os jovens:

Então começamos através das associações a tentar encaixá-los em projetos sociais. Consegui vagas para alguns no pró-jovem. Alguns me agradecem até hoje. Fui assim, trabalhando assim. Eu era presidente da associação Cariri. Sempre lutava por asfalto, saúde e melhorias para nossa região. Fiz muitos trabalhos voluntários como mutirão de saúde, odontologia, aquisição de documentos. Sou um cara sempre na ativa.

Todas as lutas, protestos e reivindicações refletem no panorama que vemos nesse lugar e nos faz perceber como tudo foi feito às pressas e como isso influenciou a estrutura que hoje se vê: tijolos vermelhos, casas sem acabamentos ou pinturas, construídas uma em cima da outra, algumas ruas com asfaltos outras não. Agora eles tem escolas, farmácia, padaria, transporte público, postos de saúde, etc.

O **Morro da Macumba** é considerado até hoje um local que carrega em si a desgraça e o abandono. Não é a visão dos moradores que ali permaneceram, pois para eles apesar das histórias passadas, hoje trata-se de um local que cada dia acolhe mais e mais pessoas. O espaço onde eles habitam é formado pelas lembranças e relatos de cada um, que mantém viva as expectativas de uma vida cada dia melhor.

6.1. O projeto Morro da Macumba

Viver em um local que é considerado amaldiçoado faz com que muitas pessoas não queiram nem pensar no seu passado. Mas um morador resolveu conhecer melhor a história do bairro onde cresceu, primeiramente através dos relatos de seus pais e vizinhos. E percebeu que o desejo de resgatar as raízes culturais do bairro se misturava com o resgate da sua própria identidade. É possível observar durante os relatos esse entrelaçamento:

“Aos poucos, já mais velho, eu fui entrando na ondinha do movimento urbano, andar de skate, fazer tag na rua. E foi quando rolou o meu primeiro contato com graffiti. Quando me deparei com aquilo na parede eu falei: “Isso é feito com o quê? Com spray? Impossível”. Era um tipo de acesso à informação, do que era aquilo e como fazer aquilo em si, que não tinha. Surgiu toda uma identificação com essas coisas, com esses movimentos que vêm da rua.”(RODRIGUES, Jonato.)

Essa apresentação entre RODRIGUES e o *graffiti* permitiu a ele o uso de vários experimentos para concretizar as ideias para um projeto para o bairro, como o exercício de olhar a cidade, apreender seus movimentos, suas contradições e realizar os registros artísticos. Da elaboração das poesias sobre o Morro da Macumba, surgiu o desejo de ir além de simples textos e ampliar o trabalho em uma narrativa gráfica, como RODRIGUES (2009, s.l.) apresenta: “a ideia do projeto **Morro da Macumba** surgiu a partir da vontade de contar uma história; era uma vontade de fazer um *graffiti* diferenciado; era a vontade de juntar as potencialidades artísticas de cada um.”



Figura 73. Estudos e referências – processo de criação Morro da Macumba
Fonte: Arquivo Jonato



Figura 74. Estudos e referências – processo de criação Morro da Macumba
Fonte: Arquivo Jonato.

A partir disso, Jonato e sua esposa Paula Dias deram início ao planejamento do projeto do **Morro da Macumba**. Mas qual o tema ou dialética que eles poderiam utilizar? Resolveram utilizar a ideia de resgate da história do bairro como expoente gráfico.

O processo de elaboração desse projeto teve início com a gravação dos depoimentos dos moradores mais velhos do bairro e que tiveram importância para o crescimento do mesmo. Após as gravações, Jonato e Paula escreveram todos os depoimentos em folhas de *sulfite* (já que não possuíam computador) para poderem utilizar no entendimento da história. Após essa etapa, eles partiram para a escolha do suporte onde seriam aplicadas as artes. Então, decidiram realizar as pinturas na fachada das casas da Rua 9, a única sem asfalto e que lembrava as antigas vielas no início da formação da região.

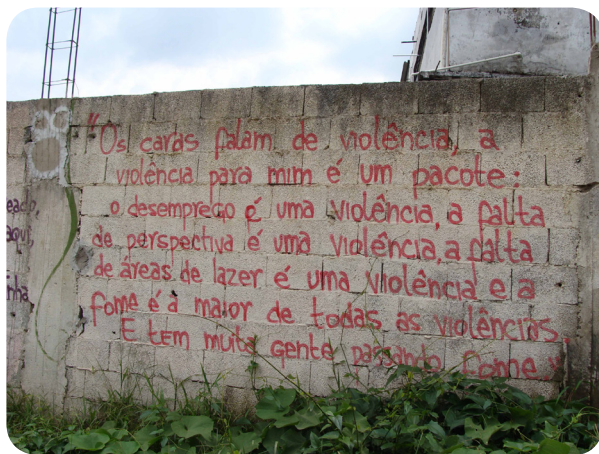


Figura 75. Trecho dos depoimentos dos moradores.

Fonte: Arquivo Jonato.

Foram selecionadas quinze casas.



Figura 76. Fachada das casas antes das pinturas.

Fonte: Arquivo Jonato.

No decorrer dos trabalhos de pesquisa, Jonato e Paula chamaram os irmãos Everaldo e Ronaldo, artistas plásticos da região para fazer parte do processo. A inserção dos irmãos proporcionou ganhos estéticos incríveis ao projeto, já que eles têm noções de histórias em quadrinhos, escultura e artesanato.

Com o *briefing* elaborado, eles realizaram a inscrição do projeto no VAI - Programa para a Valorização de Iniciativas Culturais - da Prefeitura de São Paulo, que incentiva a propagação de projetos culturais. Esse programa seleciona, entre os inscritos, aqueles cujos trabalhos valorizem a cultura local e atue diretamente na comunidade, com cursos, workshops, palestras, etc. Não basta apenas ter um projeto artístico; é necessário que este seja um mediador de significados e valores na comunidade, além de proporcionar aos moradores o convívio com a cultura, já que esta muitas vezes fica limitada a elite da sociedade.

O projeto Morro da Macumba foi selecionado pelo Programa e recebeu R\$19.000,00 para ser colocado em prática. Os integrantes do projeto então foram às compras dos materiais necessários.

Os trabalhos foram iniciados e movimentou os moradores do bairro: uns curiosos, outros sem entender nada, outros preocupados em não admitir que pintasse suas casas, outros dispostos a ajudar. Além das pinturas, foram utilizadas esculturas de árvores.



Figura 77. Processo de execução do projeto Morro da Macumba.

Fonte: Arquivo Jonato.



Figura 78. Processo de execução do projeto Morro da Macumba.

Fonte: Arquivo Jonato.

Durante o processo de execução, os integrantes do projeto ensinaram aos moradores, em um workshop, a criar folhas de árvores de garrafa pet. Com essas folhas, foi possível a criação de árvores falsas que representassem o início do bairro, que era cercado por mato.



Figura 78. Folhas criadas com garrafa pet pelos moradores.

Fonte: Arquivo Jonato.

Como não havia árvores reais para representar essa etapa da narrativa gráfica, os artistas montaram troncos falsos com material sintético para acoplar as folhas de garrafa *pet*.



Figura 79. Tronco de árvore montado com material sintético.

Fonte: Arquivo Jonato.



Figura 80. Parede escolhida para colocação de uma das árvores.

Fonte: Arquivo Jonato.

O resultado ficou impressionante. Quem passava pelo local não acreditava que as árvores não eram reais.



Figura 81. Árvores finalizadas.

Fonte: Arquivo Jonato.

Os desenhos criados acompanham os elementos presentes nas fachadas, enriquecendo o trabalho.

Os irmãos Everaldo e Ronaldo criaram elementos de perspectiva nos desenhos. Indo além, elaboraram outros itens para expandir o campo de visão do trabalho e com isso permitiram que as pessoas tivessem a sensação de estar saltando do espaço.



Figura 82. Perspectiva e uso dos elementos presentes nas fachadas compondo os desenhos.

Fonte: Arquivo Jonato.



Figura 83. Mão feita com gesso, passando a sensação de estar saltando da parede.
Fonte: Arquivo Jonato.



Figura 84. Sapato feito com gesso, passando a sensação de estar saltando da parede.
Fonte: Arquivo Jonato.

Após a finalização dos trabalhos, o talento e a criatividade estavam expressas nas fachadas da rua de terra do Parque Residencial Cocaia. Conforme os artistas comentaram, o projeto finalizado teve uma ótima repercussão na mídia. Foram vários convites para participar de outros projetos culturais.

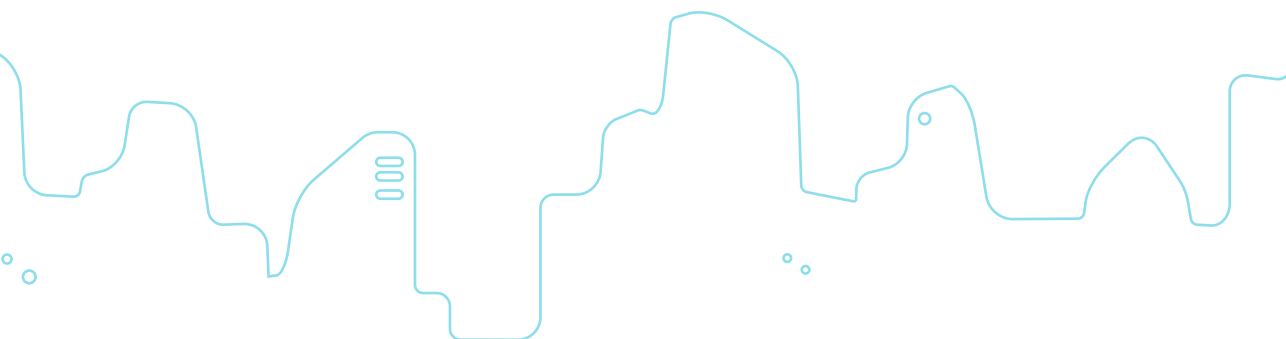
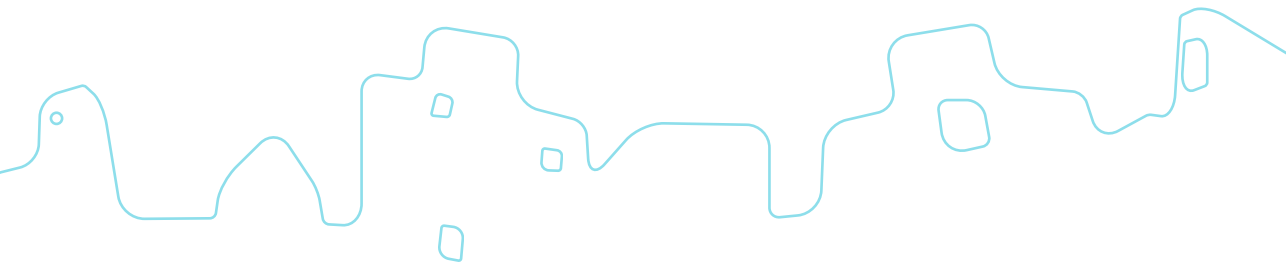




Figura 85. Projeto finalizado.

Fonte: Arquivo Jonato.

A proposta do trabalho nos apresenta uma nova visão sobre como pensar o espaço onde vivemos. Não foi apenas uma pintura para dar uma nova perspectiva para o bairro. O projeto Morro da Macumba foi pensado e elaborado de forma a ser um atuante cultural na comunidade no qual ele está inserido. A Arte, assim como o Design, também precisa ter a sua vertente de atuação social para expandir e difundir a cultura.





DOSSIÊ



7

7. Dossiê curatorial

Após toda a pesquisa realizada, iniciamos a elaboração do dossiê curatorial, no qual será inserido os conceitos do projeto expográfico proposto, bem como toda a elaboração da linguagem visual. Os elementos gráficos que irão compor os materiais desse projeto expográfico foram pensados à partir de nossos estudos realizados ao longo dessa pesquisa teórica. Com o intuito de aplicar os conceitos de memória individual e coletiva nos materiais gráficos e nas instalações.

7.1. Conceito

Com base nas pesquisas realizadas, foi possível observar que o projeto Morro da Macumba, assim como o bairro Parque Residencial Cocaia são formados pelas memórias individuais dos moradores que, por meio dos depoimentos, transformaram-se em histórias que compõem a memória coletiva.

Maurice Halbwachs³¹ (1990, p. 23) ressalta que a memória individual existe porque o indivíduo está em uma constante busca de identidade e as memórias coletivas são fundamentais para isso. HALBWACHS complementa:

“O indivíduo carrega em si a lembrança, mas está sempre interagindo com a sociedade, seus grupos e instituições. É no contexto destas relações que construímos as nossas lembranças. A rememoração individual se faz na tessitura das memórias dos diferentes grupos com que nos relacionamos.”

Partindo deste contexto da memória, observamos também que ela se transforma em algo concreto quando os indivíduos comunicam essas lembranças e essa ocorre principalmente na forma oral. Assim, o projeto Morro da Macumba é uma narrativa gráfica da história do bairro, que foi composta pelos depoimentos relatados pelos moradores na forma oral, que foram transcritos e aplicados com a arte na fachada das casas.

Após nossa pesquisa, decidimos pelo nome da exposição como **Memórias do Morro**, onde apresentamos as diferentes memórias presentes no projeto Morro da Macumba como peças-chaves na formação do espaço do bairro.

31 Geraldo Ivan de Souza, pernambucano, mora no bairro há 20 anos.

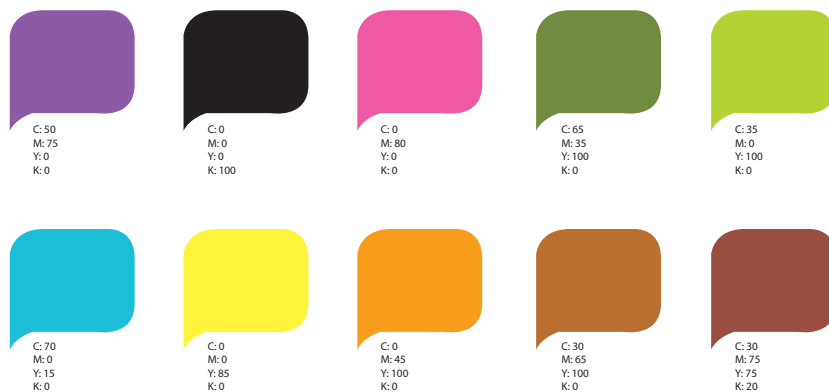
7.2. Linguagem Visual

Todos os itens relacionados anteriormente devem buscar essa premissa, explorando tanto graficamente quanto em forma de *popup*, os elementos que podem ser encontrados no projeto original Morro da Macumba e que será o diferencial desse novo projeto.

Os elementos gráficos que serviram de apoio para a construção da linguagem visual estão divididos à seguir.

7.2.1. Paleta cromática

O conjunto de cores que formam a linguagem visual do projeto está diretamente ligada ao projeto original. O projeto Morro da Macumba utiliza uma vasta gama de cores, que o torna atrativo e impactante. As cores selecionadas são:



7.2.2. Tipografia

Utilizamos duas famílias tipográficas: uma para logotipo e outra para os textos dos materiais impressos e da cenografia das instalações. A tipografia que usamos para a composição do logotipo possui algumas características:

Sem serifa

A família tipográfica principal (que será utilizada para a confecção do logotipo da exposição e toda a parte tipográfica dos títulos dos materiais gráficos, desde o catálogo até os materiais de divulgação) deverá ser sem serifa, pois nossa linguagem visual se baseia em 3 eixos centrais: memórias (depoimentos), histórias em quadrinhos e grafitti. Os dois últimos eixos (HQ e grafitti) possuem linguagem características: o HQ por fazer o uso de fontes sem serifas nos textos e o grafitti pelo uso de letras mais estilizadas (arredondadas) e que, portanto, servirão de base para a criação da linguagem visual.

Alusão ao HQ

Como afirmado anteriormente, a busca de elementos que remetam ao universo dos quadrinhos poderão ser utilizados como elementos visuais para a confecção da linguagem. A tipografia por sua vez terá papel fundamental, sendo ela simplificada, de boa legibilidade e que remonte a elementos de HQ.

Dentro dessas definições escolhemos a seguinte tipografia:

Armor Piercing

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 , . ; ? / [] ()

Para as massas de texto escolhemos a família Futura, por ser uma fonte de alta legibilidade, além de ser utilizada como fonte de leitura em muitas exposições:

Futura Md BT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 , . : ^ ` () [] ? /

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 , . : ^ ` () [] ? /

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 , . : ^ ` () [] ? /

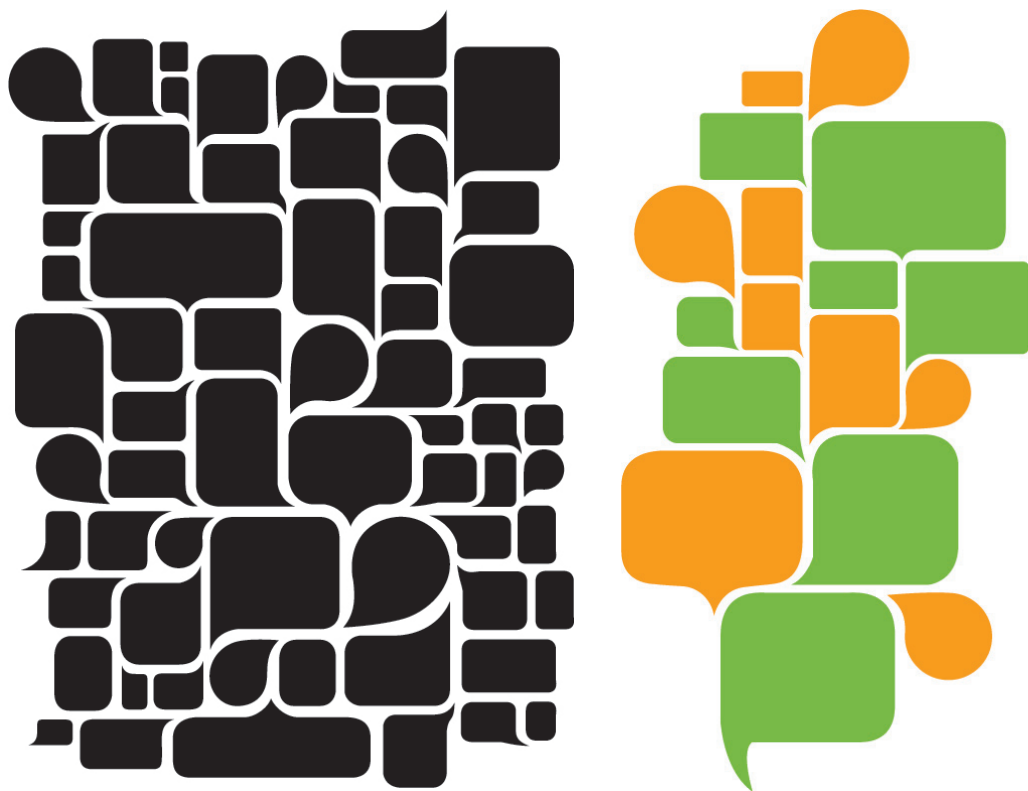
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 , . : ^ ` () [] ? /

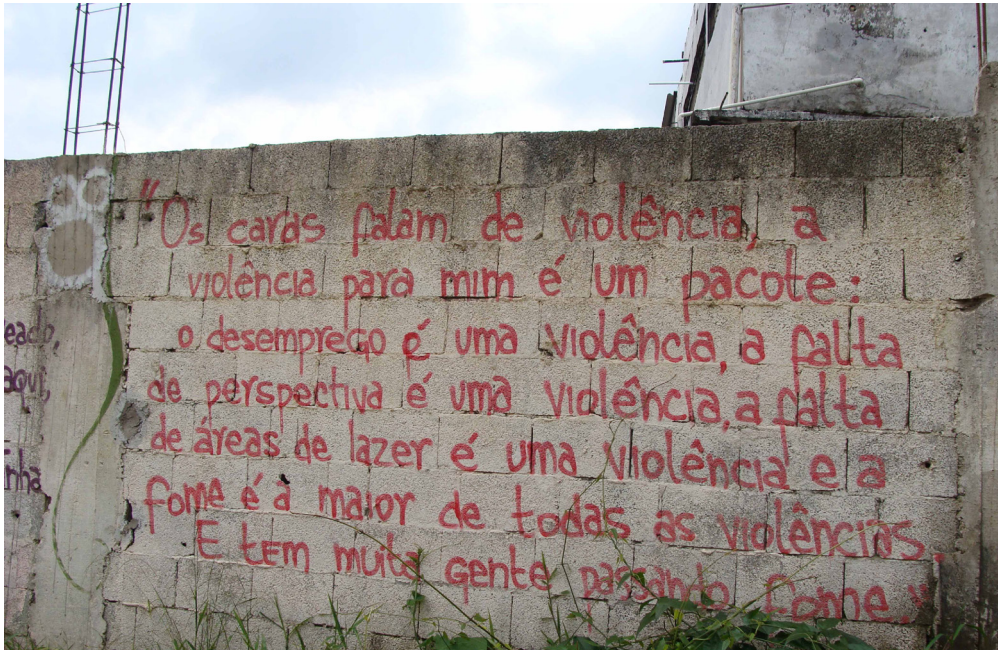
7.2.3. Elemento gráfico

O elemento gráfico que compõe a linguagem visual é o balão de fala de histórias em quadrinhos. Fazendo alusão aos HQs, os balões também simbolizam os depoimentos, as falas. Sua aplicação em diferentes formatos simbolizam os diferentes depoimentos dos moradores do Morro, que em conjunto formam as memórias individuais e coletiva.



As aplicações dos balões em diferentes tamanhos e formatos formam uma malha que foi trabalhada em conjunto com a paleta de cores definidas para o projeto. Essa malha trabalhará com a dualidade onde o fundo terá uma cor mais forte e os balões com uma cor mais clara, porém menos chamativa para não tornar a peça carregada e cansativa. Com isso, criamos uma textura de balões, que aparentam “tijolos”, pois refletem que esse projeto foi construído a partir das memórias.



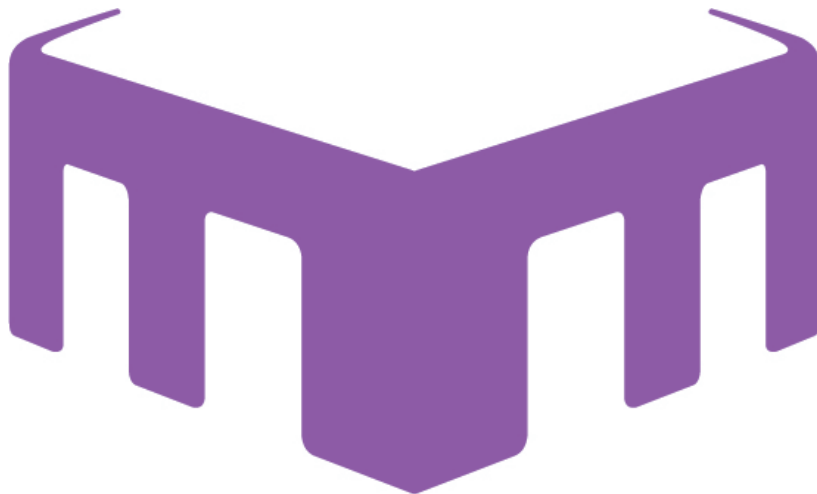


A ideia dos balões foi utilizada também na criação do logotipo da exposição. Este é formado por quatro balões de diferentes formatos e tamanhos, com a distribuição do nome da exposição.

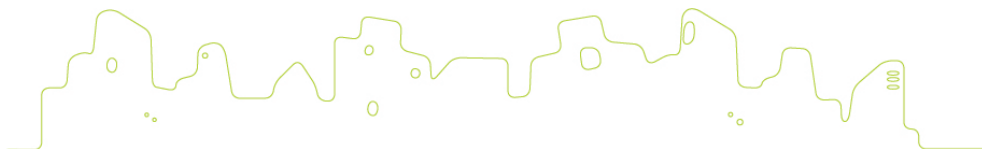


Outro elemento gráfico de impacto que também é aplicado no conjunto da linguagem visual foi elaborado pensando na própria construção da exposição. A parte externa é montada formando duas letras "M", letras iniciais do nome do projeto, e que

funcionam como as portas de entrada e saída da exposição. O elemento gráfico possui um forte impacto se utilizado como *popup* nos materiais gráficos e essa possibilidade de aplicação diferenciada desse símbolo contribui para o interesse do público em ver a exposição. Suas formas simples possibilitam também que ele possa formar um padrão gráfico, tal qual a aplicação dos balões.



Para representar a irregularidade das casas do Morro da Macumba, foi criado um elemento gráfico de uma linha de casas irregulares, que foi aplicado nos materiais impressos como uma maneira de representar que as memórias saíram do Morro.



7.3. Plano de comunicação

A comunicação, como observado ao longo da pesquisa é um diferencial para a exposição. Pensando nisso, elaboramos um planejamento que visa a divulgação antes, durante e após a exposição e dos materiais que precisaremos entregar ao final do projeto:

Elaboração

- Elaborar planejamento de divulgação
- Elaborar inauguração

- Elaborar planejamento do Fórum de discussão – pauta, convidados, agenda, E-MKT, PDF com todas as informações.
- Apresentação
- Relatório de qualidade da exposição
- Material de apresentação do projeto todo (“portfólio”) - finalizar
- Fotos da exposição

Divulgação

- Nas principais mídias do metrô
- Em escolas, bibliotecas, espaços de exposição
- Colagem de lambes pelos muros da cidade
- Releses em cadernos de arte, cultura e entretenimento de jornais como Destak e Metro

Entrega

- Relatórios para patrocinadores e apoiadores.
- Inauguração
- Apresentação (banca)
- Todo material do trabalho (banca)

Inscrição

- Inscrição do projeto em atividades artístico-sociais (enviar o “portfólio” da exposição).

Relatórios pós exposição

- Verificar se todo o plano de comunicação foi bem feito e se cumpriu com os objetivos
- Atendimento de prazos de montagem
- Frequência de público
- Avaliação de compreensão dos objetivos propostos aos visitantes
- Relacionar quantidade de material para cada patrocinador de acordo com as respectivas cotas
- Dossie de imagens contendo fotos do processo de confecção, do período de realização da exposição e de desmontagem
- Com esse planejamento de comunicação, foram elaborados materiais que serão utilizados para a divulgação da exposição:

7.3.1. Cartazes

Os cartazes são mídias comuns para divulgação de exposições. Pensando em uma maneira de criar um diferencial para os cartazes, elaboramos três tipos:

Principal - contém o logo da exposição e as principais informações da exposição, bem como os patrocinadores.

RESCATE

TRANSFORMAÇÃO

VIVÊNCIAS

ARTE

QUADRINHOS

SENSAÇÕES

MEMÓRIAS

INTERAÇÃO

Descubra como você pode transformar o espaço onde vive.
Conheça a exposição **Memórias do Morro.**

acesse:
www.memoriasdomorro.com.br

Patrocínio

oi SAMSUNG X8 STANDS & CENOGRAFIA

Apoio

SÃO PAULO Suvinil universidade anhembi morumbi

Virais - cartazes para despertar curiosidade; em cada um desses, escolhemos uma palavra que represente o projeto, aplicado com uma frase, além das informações principais da exposição e os patrocinadores. Esses cartazes poderão ser utilizados como lambe-lambes nos muros da cidade, como uma forma de divulgação.

MEMÓRIAS DO MORRO

Os espaços onde vivemos são formados pelas memórias de cada um dos que ali habitam ou habitaram, que são lembranças, sensações e sentimentos que todos levam consigo.
Venha conhecer as memórias do Projeto Morro da Macumbá.

ARTE

Arte urbana transformando espaços cotidianos

Local: Universidade Anhembi Morumbi
Av. Roque Petroni Jr., 420 - Anhembi -
CEP: 04707-000 - São Paulo - SP
Dias: 21 de Maio a 23 de Julho de 2011
Horário: Terça a Domingo, das 11h às 19h
e informações: (11) 5096-1819
ou e-mail: www.memoriadomorro.com.br

Patrocínio: oi, SAMSUNG, X3, SAE PAULO, Savini, Universidade Anhembi Morumbi

Apoio: SAE PAULO, Savini, Universidade Anhembi Morumbi

MEMÓRIAS DO MORRO

Os espaços onde vivemos são formados pelas memórias de cada um dos que ali habitam ou habitaram, que são lembranças, sensações e sentimentos que todos levam consigo.
Venha conhecer as memórias do Projeto Morro da Macumbá.

QUADRINHOS

Ferramenta para construção da narrativa gráfica

Local: Universidade Anhembi Morumbi
Av. Roque Petroni Jr., 420 - Anhembi -
CEP: 04707-000 - São Paulo - SP
Dias: 21 de Maio a 23 de Julho de 2011
Horário: Terça a Domingo, das 11h às 19h
e informações: (11) 5096-1819
ou e-mail: www.memoriadomorro.com.br

Patrocínio: oi, SAMSUNG, X3, SAE PAULO, Savini, Universidade Anhembi Morumbi

Apoio: SAE PAULO, Savini, Universidade Anhembi Morumbi

MEMÓRIAS DO MORRO

Os espaços onde vivemos são formados pelas memórias de cada um dos que ali habitam ou habitaram, que são lembranças, sensações e sentimentos que todos levam consigo.
Venha conhecer as memórias do Projeto Morro da Macumbá.

MEMÓRIAS

Relatos que se transformam em história

Local: Universidade Anhembi Morumbi
Av. Roque Petroni Jr., 420 - Anhembi -
CEP: 04707-000 - São Paulo - SP
Dias: 21 de Maio a 23 de Julho de 2011
Horário: Terça a Domingo, das 11h às 19h
e informações: (11) 5096-1819
ou e-mail: www.memoriadomorro.com.br

Patrocínio: oi, SAMSUNG, X3, SAE PAULO, Savini, Universidade Anhembi Morumbi

Apoio: SAE PAULO, Savini, Universidade Anhembi Morumbi

MEMÓRIAS DO MORRO

Os espaços onde vivemos são formados pelas memórias de cada um dos que ali habitam ou habitaram, que são lembranças, sensações e sentimentos que todos levam consigo.
Venha conhecer as memórias do Projeto Morro da Macumbá.

RESCATE

Da memória individual à coletiva

Local: Universidade Anhembi Morumbi
Av. Roque Petroni Jr., 420 - Anhembi -
CEP: 04707-000 - São Paulo - SP
Dias: 21 de Maio a 23 de Julho de 2011
Horário: Terça a Domingo, das 11h às 19h
e informações: (11) 5096-1819
ou e-mail: www.memoriadomorro.com.br

Patrocínio: oi, SAMSUNG, X3, SAE PAULO, Savini, Universidade Anhembi Morumbi

Apoio: SAE PAULO, Savini, Universidade Anhembi Morumbi

Ambos os cartazes aqui mencionados foram confeccionados em formato A2 (para mídias do metrô) e A3 (para universidades, instituições de ensino, bibliotecas e espaços culturais).

Horizontal do metrô – Esse cartaz foi elaborado para ser aplicado nas mídias superiores dos trens do metrô. Com formato de 1,12m x 0,30m, ele contém as informações principais da exposição, patrocinadores e uma tirinha com as imagens do projeto Morro da Macumba.



7.3.2. Banner

O banner de divulgação para ser colocado na Estação Sé de Metrô, por ter uma grande dimensão e por ter muitas pessoas que o visualizam. Ele é composto pela linha que representa as casas irregulares do Morro da Macumba. Acima, encontram-se os balões de memórias que passam a sensação de estarem saindo do Morro. Nesses balões, colocamos as palavras que norteiam o trabalho, além das informações principais da exposição e o endereço do hotsite, instigando as pessoas a entrarem neste espaço da web para conhecer e saber um pouco mais sobre a exposição.



Descubra como você pode transformar o espaço onde vive.

Conheça a exposição
Memórias do Morro.

acesse:
www.memoriasdomorro.com.br

Patrocínio



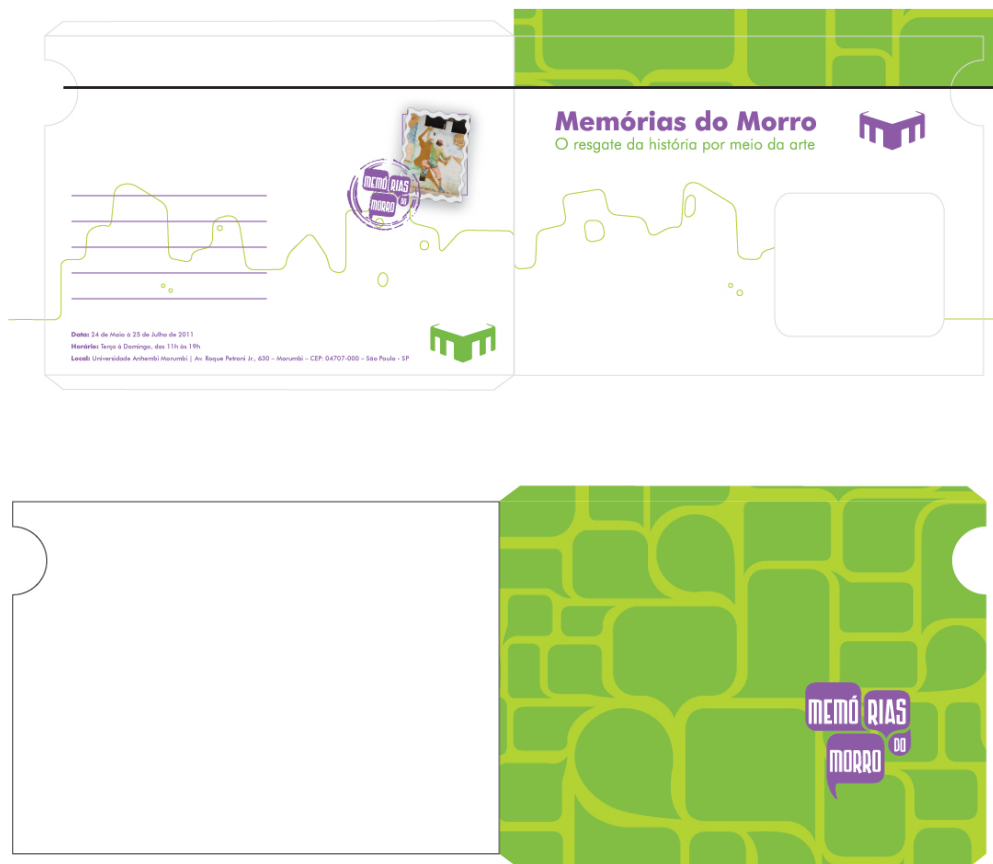
STANDE
& CENOGRAFIA

Apoio



7.3.3. Folder

Buscando trabalhar com a interação nos materiais gráficos, elaboramos um envelope que remete a ideia de um envelope de carta, com as medidas 18x13cm, para representar algo para ser guardado.



Dentro desse envelope, encontra-se o folder, em formato sanfonado, com as medidas de 18x30,5 (aberto). Nesse folder estão as principais informações sobre o que é o projeto. No verso, encontra-se a planta da exposição para que as pessoas possam guardar e levar no dia da visita e identificarem as áreas no qual estão visitando, além das informações de local, datas e horários e os patrocinadores. Esse material será utilizado na comunicação em polos culturais: museus, pinacotecas, instituições que apóiam eventos culturais.

Memórias do Morro

O resgate da história por meio da arte



Quando arte urbana e história se juntam, o resultado vai além dos muros grafitados na fachada das casas do Parque Residencial Cocóia, Zona Sul de São Paulo. O projeto Morro da Macumba resgata a história de luta dos moradores que lá viveram e vivem até hoje. Passado e presente juntos, contribuindo para um futuro melhor.

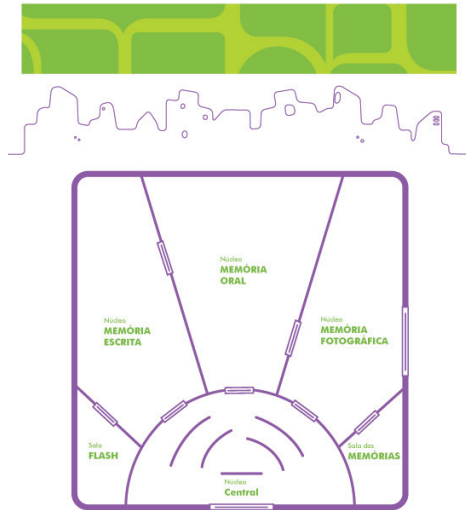


Nossa memória individual é responsável pela formação da memória coletiva, ou seja, as histórias são a reunião dos fatos dessa memória de cada indivíduo. O resgate dessas histórias geralmente é realizado das seguintes maneiras: escrita (livros, diários) e oral (depoimentos, fatos contados). O projeto Morro da Macumba tem como intuito o resgate

das memórias do bairro Parque Residencial Cocóia por meio da arte, não uma representação artística surreal, mas a transformação da memória individual em uma narrativa gráfica composta pelo graffiti.



Venha conhecer a exposição que mostra todo o processo de criação do projeto, por meio da memória oral, escrita e fotográfica, e veja como é importante repensarmos nosso espaço cotidiano.



Local: Universidade Autêntica Morumbi
Av. Roque Petroni Jr., 630 - Morumbi -
CEP: 04707-000 - São Paulo - SP
Data: 24 de Maio a 25 de Julho de 2011
Horário: Terça e Domingo, das 11h às 19h



+ Informações: (11) 5098-1819
ou acesse:
www.memoriadomorro.com.br

Patrocínio



Apoio



7.3.4. Convites

Foram elaborados dois modelos de convites, com as medidas 15x10cm, para comunicar sobre a *vernissage* da exposição, que ocorrerá um dia antes da abertura para o público e contará com um coquetel e a presença dos idealizadores do projeto, que apresentarão o processo de criação do projeto original e os criadores da exposição, explicando como funciona cada uma das instalações. Esse convite será direcionado para o pessoal de outros coletivos de artistas que participem de projetos sociais; curadores, historiadores e museólogos e artistas plásticos.


O outro convite contém as principais informações para convidar as pessoas para participarem do fórum de discussão sobre a *Relação da Arte, História, Cultura e Design com o espaço onde vivemos*. Será enviado para todos que tiverem interesse e fizerem a inscrição pelo site.


Todos os convites terão uma versão online, estilo de E-MKT, que funcionará como um lembrete dos eventos ao qual foram convidados.

// São coisas que a gente lembra e que guardo como boas recordações, e outras a gente esquece //
 Daífo Angieleto

A
Universidade Anhembi Morumbi tem o prazer de convidar para a vernissage da exposição **Memórias do Morro: a transformação por meio da arte**. Haverá uma palestra e bate-papo sobre o tema **Design Social na relação do objeto, indivíduo e espaço**, com a participação dos criadores do projeto **Morro da Macumba** e os designers responsáveis pela exposição.

Local: Universidade Anhembi Morumbi
 Av. Roque Petroni Jr., 630 – Morumbi –
 CEP: 04707-000 – São Paulo - SP
Data: 23 de Maio de 2011
Horário: a partir das 19h30
+ Informações: (11) 5098-1819
ou acesse:
www.memoriasdomorro.com.br

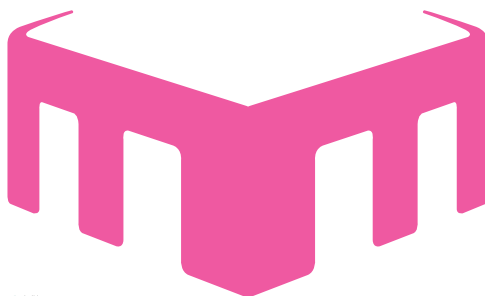
Patrocínio: 

Apelo: 

MEMÓRIAS DO MORRO

Colocar que o convite é individual e intransferível.

O projeto Morro da Macumba faz o resgate da história do bairro Parque Residencial Cocaia através das suas memórias individuais e coletivas. Venha conhecer a exposição que apresenta o processo desse projeto por meio da memória oral, escrita e fotográfica e veja a importância de se repensar o espaço onde vivemos.



Patrocínio: 

Apelo: 

7.3.5. Hotsite

O hotsite é de fundamental importância para a divulgação da exposição e também funciona como uma extensão da mesma. Será um espaço online onde as pessoas poderão ter acesso as principais informações da exposição, conhecer um pouco mais sobre o projeto Morro da Macumba, além de enquetes, vídeos, fotos da exposição e do projeto, contatos, mapa de localização da exposição. Contará também com um espaço onde as pessoas poderão se inscrever para o fórum e workshops que acontecerão durante a exposição. Uma área da exposição, a sala das memórias, será representada no site também, possibilitando ao visitante a oportunidade de montar o espaço virtual com suas memórias.



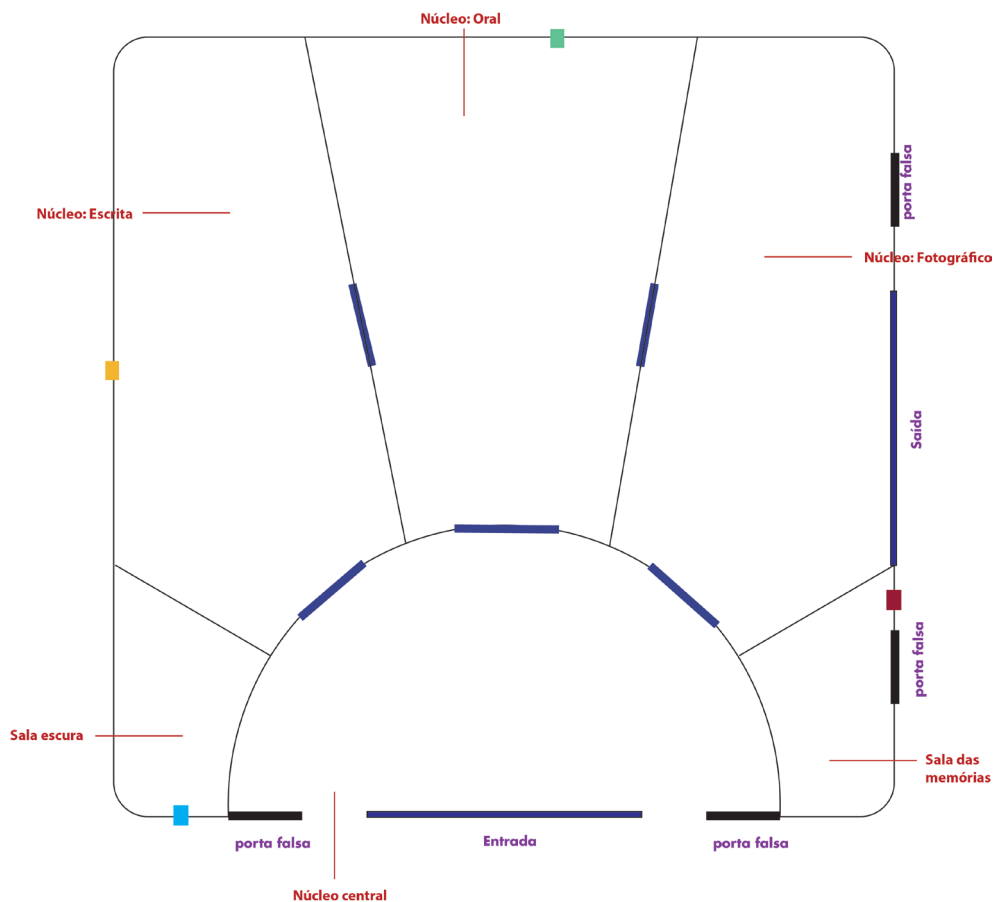
7.4. Projeto expográfico

Após toda a pesquisa de campo e levantamento de informações para a temática do trabalho, montamos o projeto expográfico. Este terá como temática curatorial o projeto Morro da Macumba apresentado através da memória individual e coletiva.

A estrutura da exposição é composta por quatro núcleos: central, escrito, oral e fotográfico. Esse planejamento da exposição tem como objetivo a interatividade entre público e instalações, criando assim um ciclo de troca de experiências e vivências, onde o visitante é peça importante para a composição do espaço da exposição.

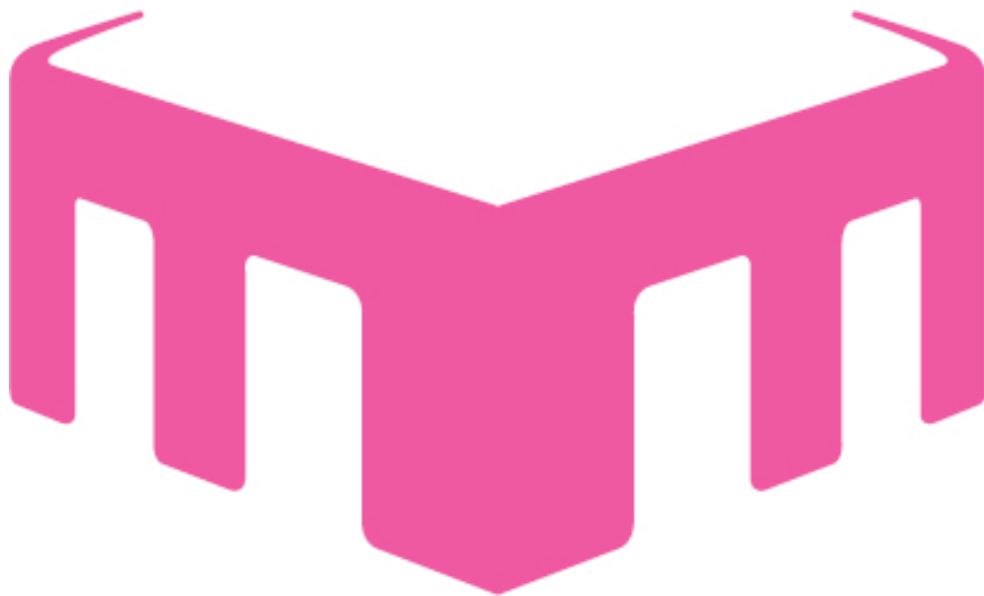
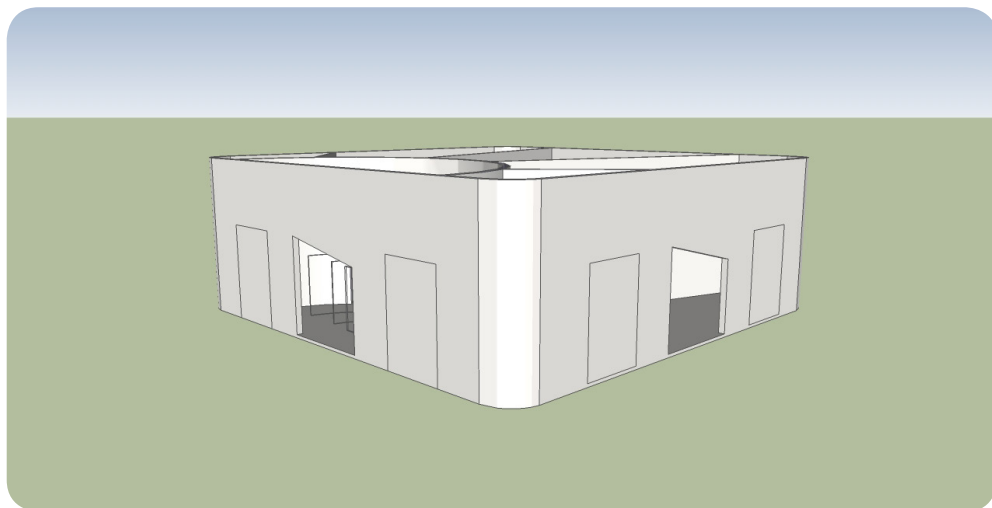
7.4.1. Planta

A planta da exposição inicialmente foi elaborada com as divisões principais dos núcleos, onde estarão a entrada e saída, as passagens entre os núcleos. A partir desse primeiro esboço, foi possível elaborar a visão de quais materiais serão usados para compor esse espaço.

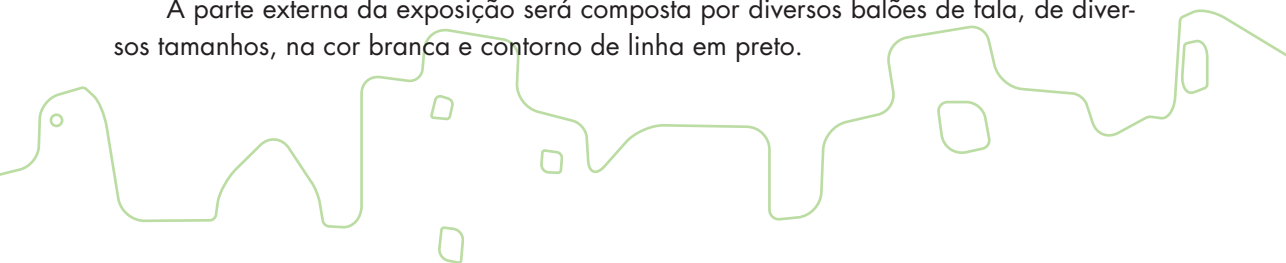


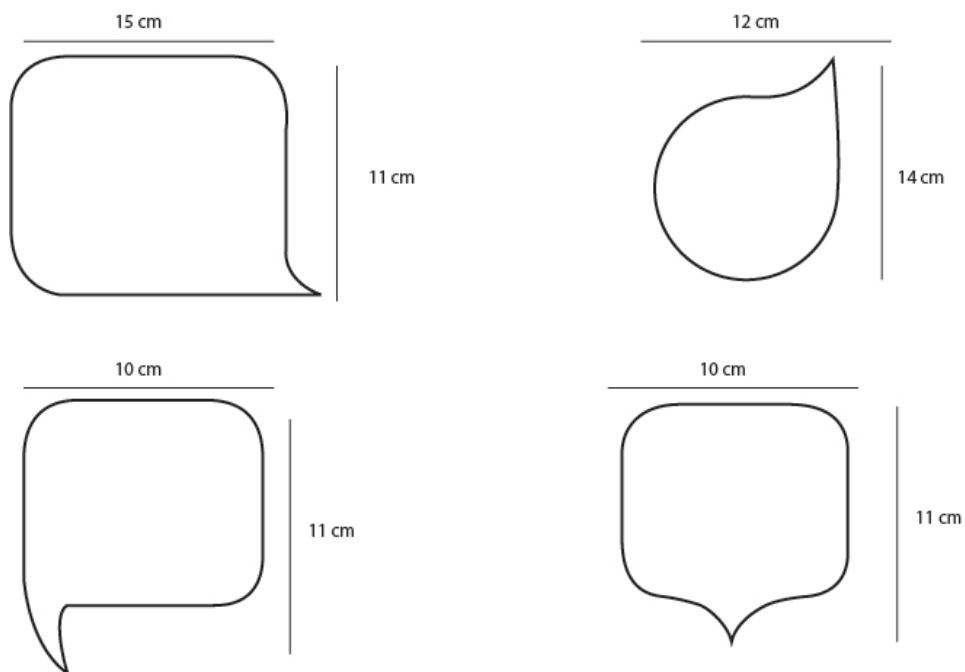
- Elementos a serem construídos
- Portas
- Portas falsas
- Nomenclatura das salas e núcleos
- Parede - frente
- Parede - fundo
- Parede - saída
- Parede - lateral

A estrutura base da exposição tem como objetivo a formação do elemento gráfico "M", desenvolvido para aplicação nos materiais gráficos e que representa a inicial de memórias, morro e macumba.

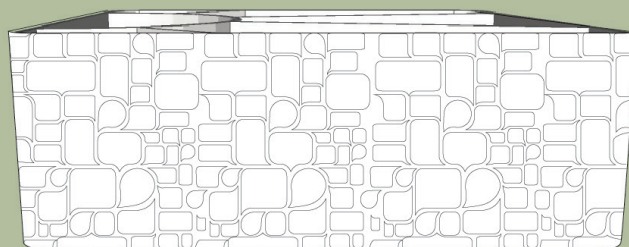


A parte externa da exposição será composta por diversos balões de fala, de diversos tamanhos, na cor branca e contorno de linha em preto.

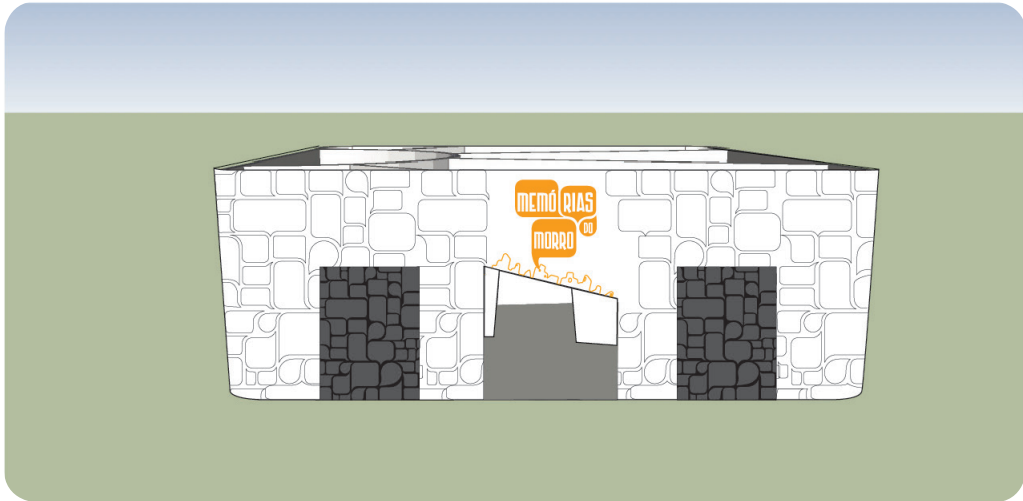




Serão colados no estilo de lambes, formando uma parede no estilo de tijolinhos. A proposta apresentada nessa parte é a de que o visitante faz parte da construção da exposição com suas vivências, curiosidades, conhecimentos e memórias. Assim, ao sair da exposição, os educadores estarão com canetas esferográficas de diversas cores e os visitantes são convidados a escreverem alguma memória ou opinião sobre a exposição, em poucas palavras, nos balões, e dessa forma, também tornando-os coautores da exposição.



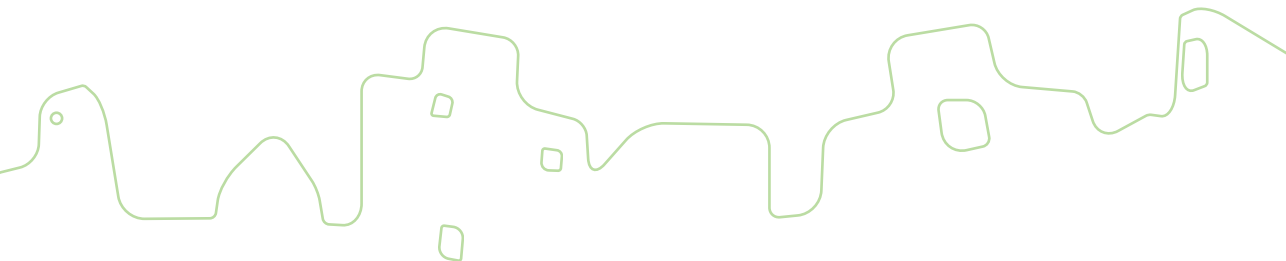
Na parte superior da entrada será aplicado um adesivo com o elemento gráfico da linha de casas do Morro com o logotipo em laranja. Essa parte não terá balões de fala. As portas falsas estarão em preto e com o adesivo dos balões em cinza.



Os núcleos escrito, oral e fotográfico serão divididos por painéis de acrílico adesivados com balões transparentes para que, apesar da divisão dos núcleos, os visitantes possam observar a exposição como um todo.

7.4.1. Núcleo central

Ao adentrar a exposição, o visitante passará pelo núcleo central, que é o responsável por apresentar o processo do projeto Morro da Macumba por meio de uma narrativa gráfica. O primeiro painel contará com uma apresentação do projeto por meio de um personagem do Morro, o graffiteiro, aquele que com suas cores, criatividade e dever social resgatou a história no qual resultou o projeto Morro da Macumba e essa exposição. Foi uma vontade dele, um sentimento de “obrigação” em fazer algo pelo lugar onde vive.



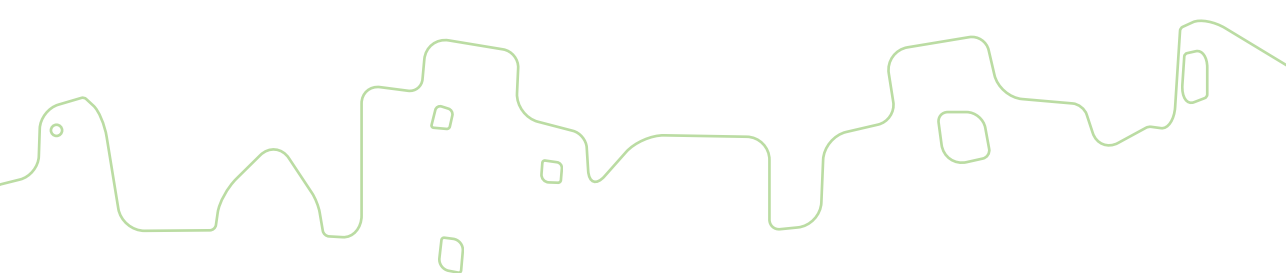
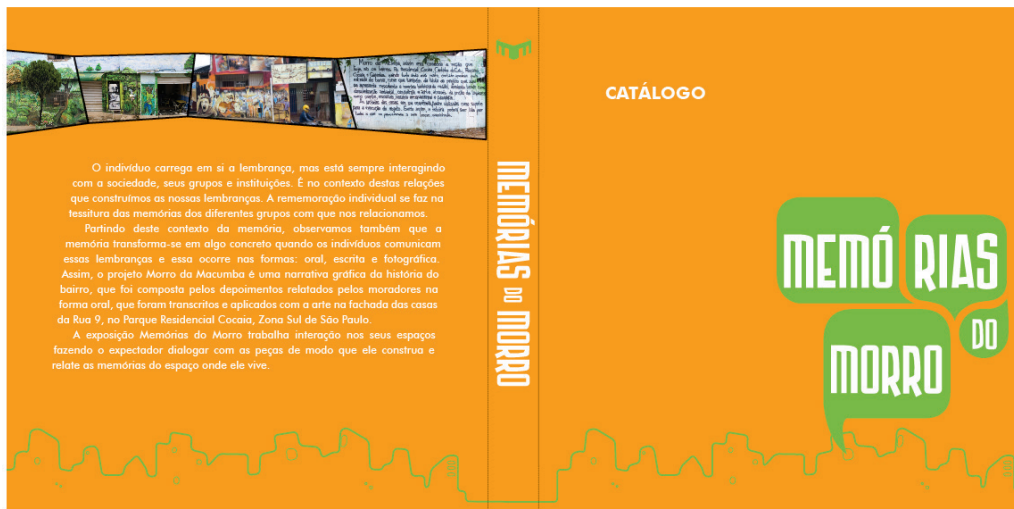


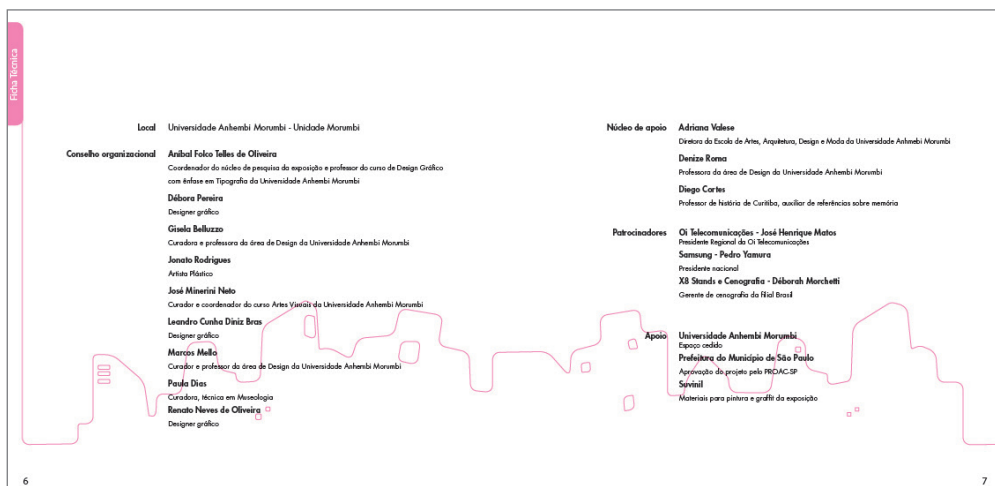
Viver em um local que é considerado amaldiçoado faz com que muitas pessoas não queiram nem pensar no passado desse lugar.

Mas um morador resolveu resgatar a história do bairro onde cresceu, reunindo as memórias individuais dos moradores, construindo assim o espaço onde eles vivem.

Ao lado, estará uma banca de informações e para retirada de alguns materiais:

- Catálogo – geralmente, os catálogos das exposições são distribuídos na pós-exposição e para alguns selecionados. Pretendemos colocar o catálogo à disposição do público desde o início da exposição. Ele contará com a história do projeto Morro da Macumba e do bairro Parque Residencial Cocaia, além de um diferencial: como toda a exposição foi elaborada e pensada. Dessa maneira, destacar a importância que se pensar o espaço tem para o resultado final. Cada detalhe de como tudo foi pensado são as nossas memórias individuais para a formação de uma memória coletiva, que se realiza na exposição final.



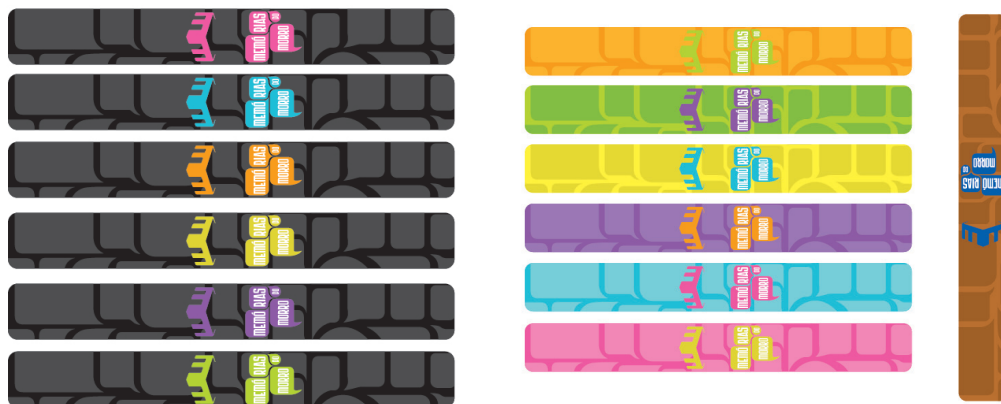


- Óculos - serão utilizados para uma parte específica da exposição. Como é uma exposição interativa, os depoimentos estarão escritos em alguma parte da instalação e somente será possível sua leitura com os óculos especiais. Um jogo de palavras estará nas legendas, palavras embaralhadas num primeiro momento e com as cores verde, amarelo e vermelho. Ao colocar os óculos, o visitante enxergará somente as letras em verde, o restante será "apagado" pelo acetato vermelho.



- Brindes - Para reforçar a imagem da exposição, um adesivo com o logotipo será confeccionado e entregue a cada espectador que visitar a exposição. Além disso, serão entregues marcadores de livros de imãs.

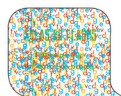
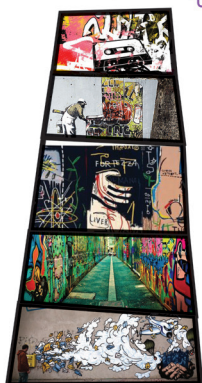




Os demais painéis apresentam, por meio de relatos da história do projeto, os caminhos percorridos para alcançarem a transformação visual do espaço onde eles vivem.



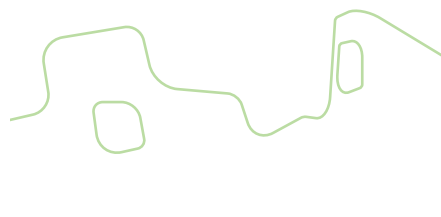
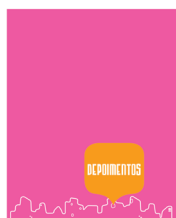
A apresentação do graffiti para Jonato permitiu a ele o uso de vários experimentos para concretizar as idéias para um projeto para o bairro, como o exercício de olhar a cidade, apreender seus movimentos, suas contradições e realizar os registros artísticos.



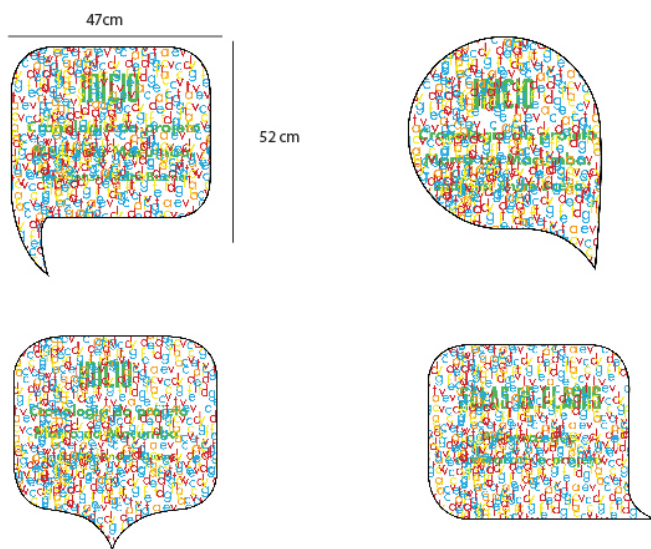
Após essa etapa, eles partiram para a escolha do suporte onde seriam aplicadas as artes. Então, decidiram realizar as pinturas na fachada das casas da Rua 9, a única sem asfalto e que lembrava as antigas vielas no início da formação da região.



A partir disso, Jonato e sua esposa Paula Dias deram início ao planejamento do projeto Morro da Macumba. O processo de elaboração desse projeto teve início com a gravação dos depoimentos dos moradores mais velhos do bairro e que tiveram importância para o crescimento do mesmo..



Esses painéis contaram com legendas de identificação das fases ao qual representam. Essas legendas, terão o formato dos balões e para ler seu conteúdo, serão utilizados os óculos distribuídos na entrada.



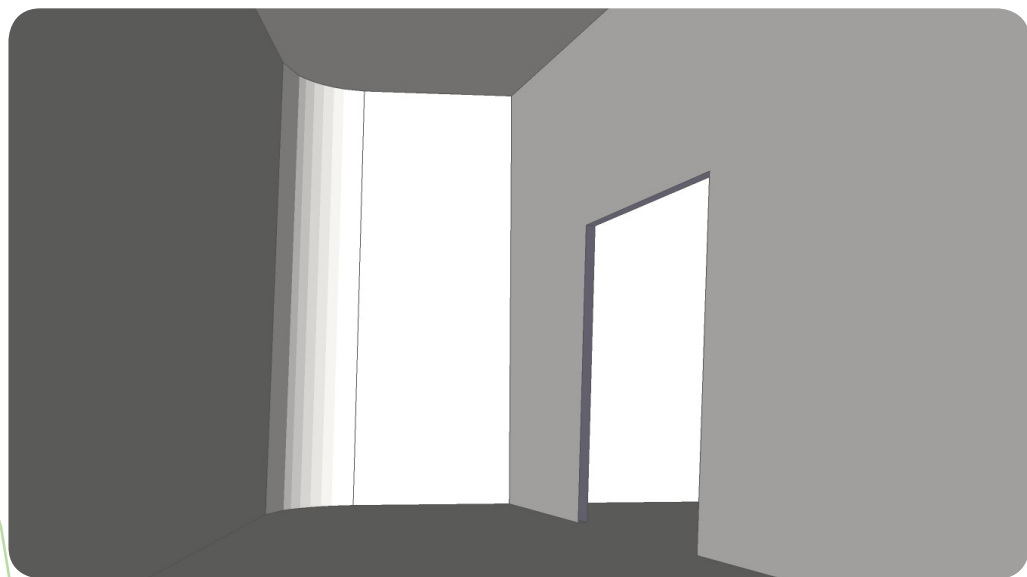
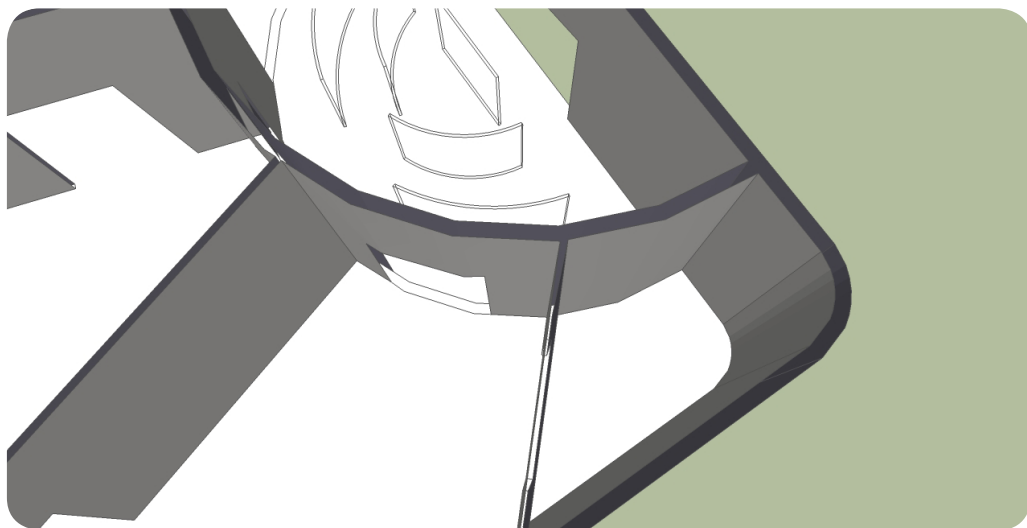
Esses painéis contarão com metiês em preto, onde serão coladas com adesivo as imagens. Esses quadros serão presos por um gancho que os deixarão saltados da parede, para não ficar algo simples e sem interação.

Nas paredes no entorno desse núcleo, será possível notar as histórias em quadros do processo para elaboração do projeto no bairro Parque Residencial Cocaia.



7.4.2. Núcleo escrito

O núcleo das memórias escritas representa todos os depoimentos que foram utilizados durante o projeto Morro da Macumba em sua forma escrita. Nessa área serão montadas instalações que apresentam a importância da memória escrita para a busca de identidade de cada indivíduo.



Teremos porta-folders espalhados onde o visitante poderá retirar um dos cartazes da exposição para levar para casa como recordação.



DOS MURROS PARA O COTIDIANO

Os depoimentos recolhidos nos muros de Rua 4 em Petropolis Residencial Caxias, antiga Vila dos Murros, revelam a história do bairro e compõem um mosaico das lembranças que os moradores tiveram ao longo das décadas. Essas histórias foram reunidas em um caderno de bolso que por sua vez passou a ser exposto e exibido em pontos de turismo da Vila do Bairro de Rua 4 em Petropolis.

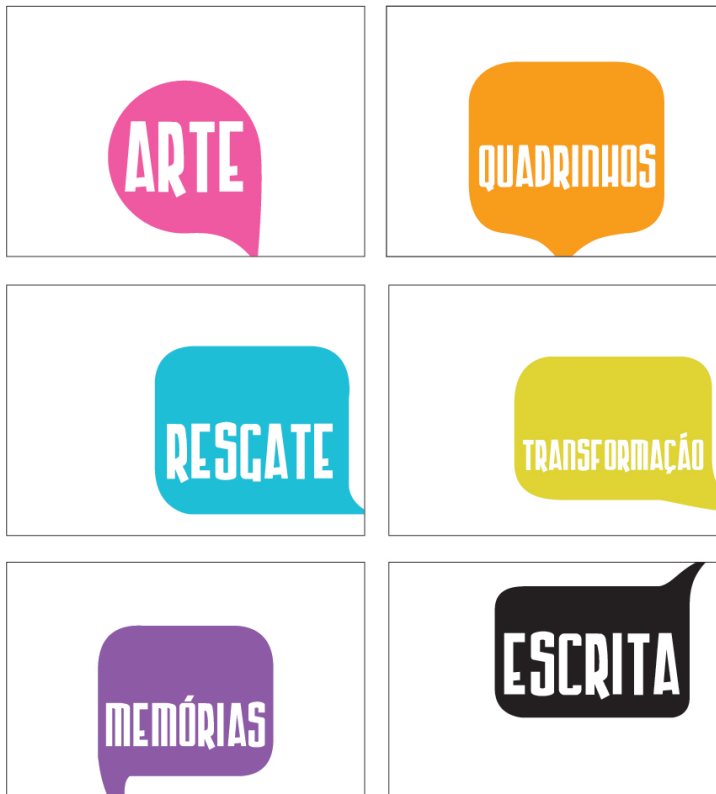
DOS MURROS PARA O COTIDIANO

Os depoimentos recolhidos nos muros de Rua 4 em Petropolis Residencial Caxias, antiga Vila dos Murros, revelam a história do bairro e compõem um mosaico das lembranças que os moradores tiveram ao longo das décadas. Essas histórias foram reunidas em um caderno de bolso que por sua vez passou a ser exposto e exibido em pontos de turismo da Vila do Bairro de Rua 4 em Petropolis.

DOS MURROS PARA O COTIDIANO

Os depoimentos recolhidos nos muros de Rua 4 em Petropolis Residencial Caxias, antiga Vila dos Murros, revelam a história do bairro e compõem um mosaico das lembranças que os moradores tiveram ao longo das décadas. Essas histórias foram reunidas em um caderno de bolso que por sua vez passou a ser exposto e exibido em pontos de turismo da Vila do Bairro de Rua 4 em Petropolis.

Atrás desses porta-folders, ficarão os porta-postais que o visitante também poderá retirar como recordação dessa exposição. Esses postais conterão as palavras que nortearam esse projeto.



- Nesse núcleo também teremos uma sala escura de flashes de depoimentos de Ivan Cariri, um dos principais moradores do bairro Parque Residencial Cocaia.



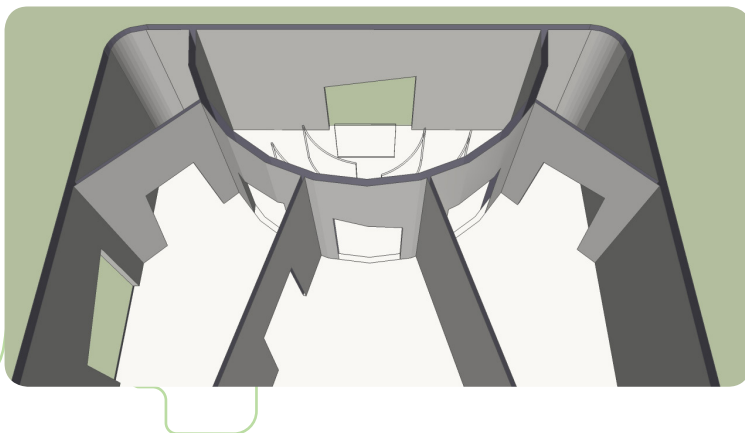
Os caras falam de **violência**, a violência pra mim é um pacote: o desemprego é uma violência, a falta de perspectiva é uma violência. A falta e áreas de lazer para os jovens é uma violência. **A fome é a maior de todas as violências.** E tem muita gente passando fome.

Acredito que a **cidadania** é composta de direitos e deveres, se cumprir meus deveres tenho meus direitos, **então meus direitos eu cobro.** E cobro mesmo.

- Varal das memórias – será colocado um varal onde serão pendurados folhas em branco. Serão projetadas nessas folhas diversas palavras que compõe o projeto.
- Porta dos depoimentos – na parede principal desse núcleo, serão colocadas três portas, em formato de madeira, grade e ferro. Ao abrir as portas, os visitantes se depararão com os depoimentos que foram graffitados nos muros da rua 9, no bairro Parque Residencial Cocaia.

7.4.3. Núcleo oral

O núcleo das memórias orais será responsável por apresentar o projeto Morro da Macumba por meio dos mais diferentes tipos de áudios.



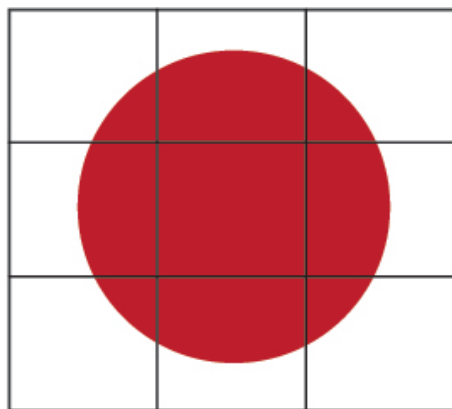
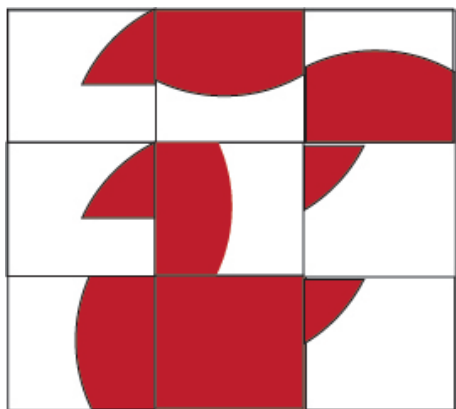
As sensações causadas pelos diversos sons presentes no bairro e quais lembranças isso provoca no visitante.

- Caixas de recordação – serão espalhadas quatro caixas no espaço desse núcleo. Ao abrir as caixas, os visitantes ouvirão alguns depoimentos dos moradores do bairro Parque Residencial Cocaia.
- Audiovisual – estarão espalhadas nas paredes, placas de protesto com telas apresentando os vídeos gravados sobre o projeto. Esses vídeos serão a representação visual das principais características presentes no processo do projeto.
- Bluetooth – serão disponibilizados depoimentos do projeto Morro da Macumba via bluetooth para os visitantes que estiverem com os celulares habilitados.

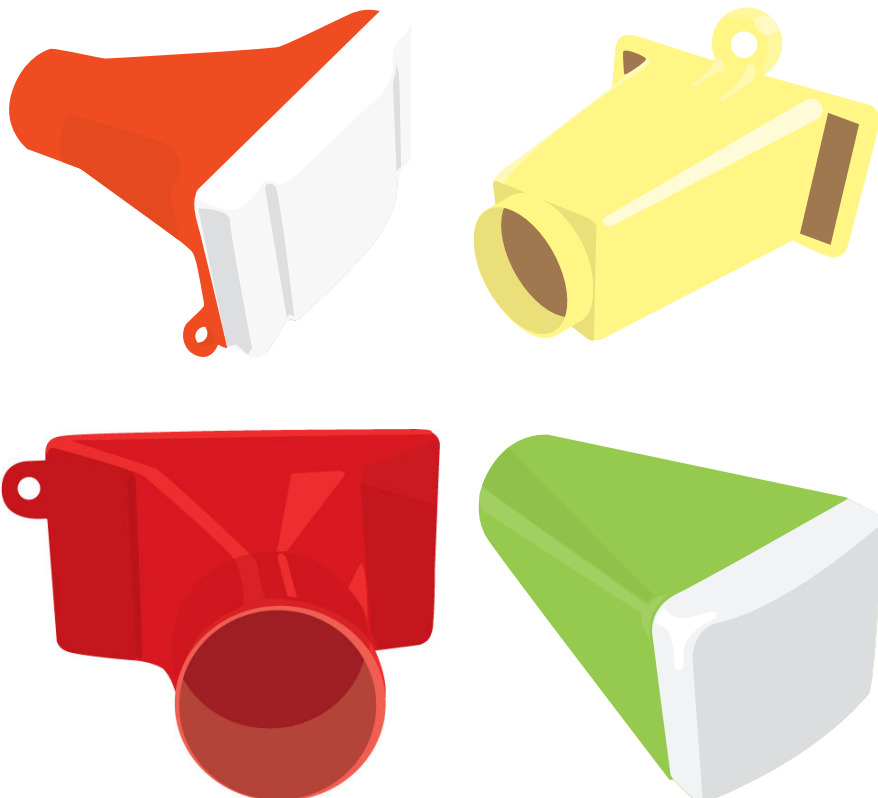
7.4.3. Núcleo fotográfico

O núcleo das memórias fotográficas apresenta as memórias do projeto por meio de fotografias e de interação. O visitante é convidado a participar da montagem das memórias por meio de instalações:

- Jogo das memórias – nessa instalação a pessoa é convidada a participar de um jogo interativo de cartas, no estilo jogo das memórias. Essas cartas terão as imagens das fachadas das casas e no verso estarão o logo da exposição aplicado no fundo branco.
- Monta-imagens: essa instalação será composta por painéis com as imagens do projeto embaralhadas. O visitante é convidado a interagir com a instalação, montando suas peças.



- Monóculos – essa instalação vem a ser uma recordação. Quem não se lembra dos monóculos, umas das primeiras formas de se ver as fotos? Nesse espaço, o visitante poderá observar por monóculos de diferentes formatos algumas imagens que compõem o projeto Morro da Macumba.



- Porta-retratos – nessa instalação, o visitante verá porta-retratos gigantes com imagens dos principais detalhes das fachadas das casas, como por exemplo, os elementos dos graffiti que interagem com os elementos presentes nas casas.

Toda a exposição será uma parceria com os criadores do projeto Morro da Macumba. Procuraremos representar nas instalações os elementos interativos que foram utilizados para a composição do projeto original, além de algumas paredes terem os graffiti reproduzidos novamente por eles. É importante destacar que essa troca de experiências na montagem transformaram a exposição em um verdadeiro convite para que os visitantes conheçam as Memórias do Morro, que formam e transformam o espaço onde eles vivem.



CONSIDERAÇÕES FINAIS



8. Considerações finais

A presente pesquisa surgiu perante os questionamentos acerca da atuação que o Designer precisa ter na sociedade, já que ele é um mediador simbólico das mais diversas culturas. Observando que o Designer tem um papel fundamental nas relações sócio-culturais, chegamos aos estudos da nova Museologia que vem aos longos dos anos, reforçando os ideais de que o objeto, o indivíduo e o espaço são elementos que interagem entre si. Partindo desse pensamento, procuramos apresentar a função do museu na sociedade atual e como esse pensamento pode ser um viés de estudo para aplicação do Design na expografia. O Designer como interlocutor de informações poderá auxiliar os profissionais de museu na elaboração de projetos expográficos por meio da comunicação e interação. Para isso, pesquisamos sobre a metodologia de projetos expográficos e linguagens visuais, proporcionando a nós uma visão expandida de como poderemos atuar no espaço expositivo.

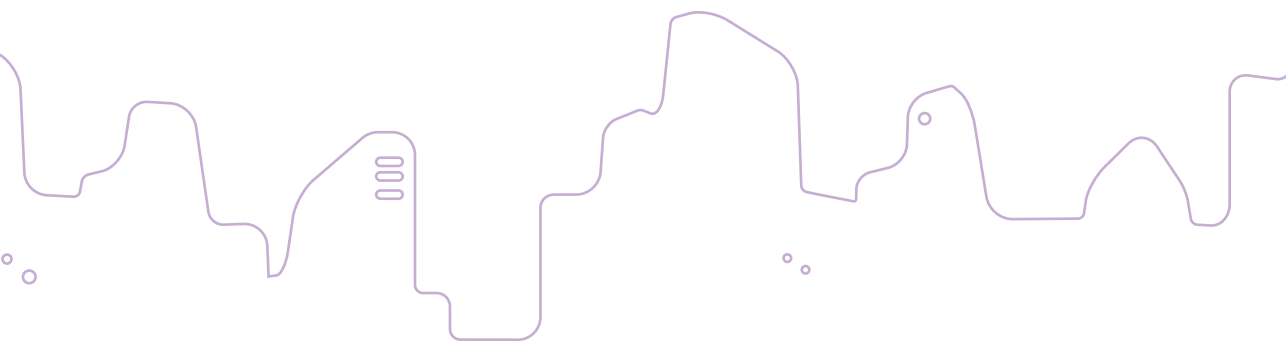
Podemos perceber que o Design na relação do objeto, indivíduo e espaço poderiam estar inseridos em projetos sociais e o projeto Morro da Macumba é um grande exemplo de atuação do indivíduo na sociedade e que ele tem, com seus conhecimentos, a capacidade de repensar o espaço onde ele está inserido.

O projeto Morro da Macumba é pouco conhecido e divulgado. Teve uma repercussão maior apenas ao final da execução do projeto e por isso é importante uma exposição que mostre não apenas o resultado final da pintura das casas, pois há por trás talento, criatividade e pensamentos de pessoas que acreditam que a arte pode transformar um espaço, proporcionando para os que ali vivem uma aproximação com sua própria cultura.

O conceito elaborado para o projeto Memórias do Morro tem como premissas a relação entre o objeto, o indivíduo e o espaço, sendo estes três elementos presentes no cotidiano, sejam na montagem de um projeto expográfico. Para que projetos sociais como esse ganhem visibilidade, é fundamental um bom planejamento de comunicação, que vai desde a criação das peças gráficas (cartazes, folders, convites), passando pelos recursos hiperativos (site, blog, vídeo) até como a exposição será divulgada (releases, mapeamento de locais de divulgação).

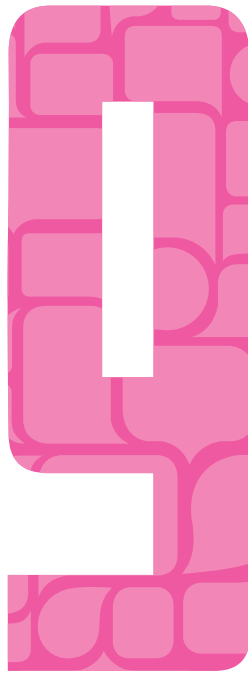
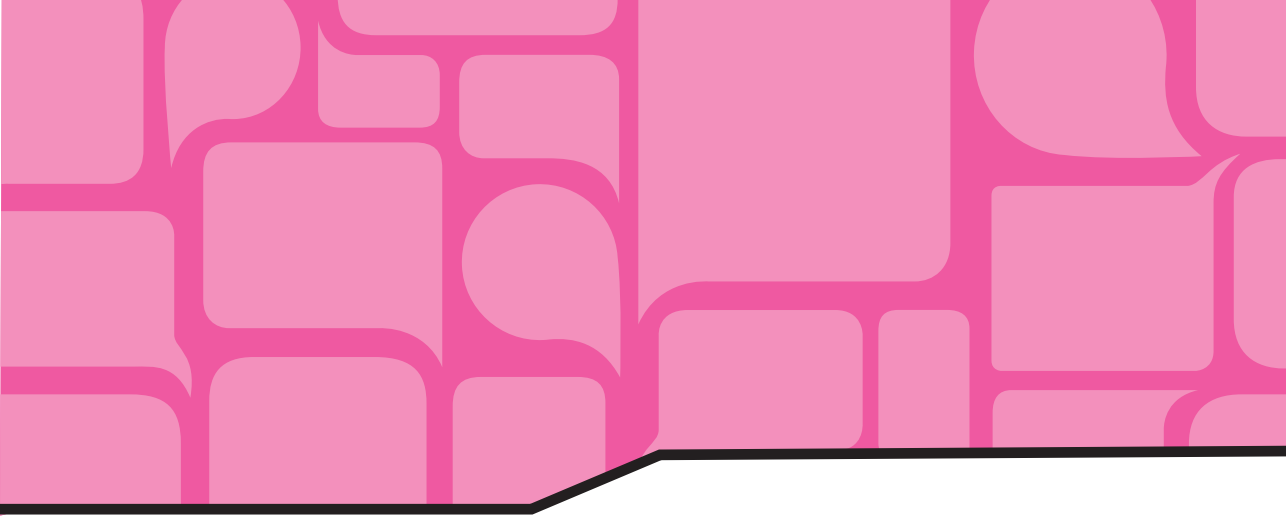
A busca do indivíduo por sua identidade acontece por meio das suas memórias individuais que se complementam na memória coletiva. Partindo desse foco da memória individual dos moradores que refletem na história do bairro (memória coletiva), foi possível destacar a formação e transformação do espaço onde eles vivem. Isso serviu de embasamento para criarmos um projeto expográfico que seja um convite para que as pessoas conheçam as memórias do Morro e possam repensar as suas próprias memórias e que isso possa refletir no espaço onde elas vivem.

O trabalho que propomos não tem a finalidade de encontrar todas as soluções, nem muito menos ser o melhor projeto expográfico, mas sim utilizar da função da expografia que é propor novas ideias e novos paradigmas que poderão ser expandidos no futuro. Acreditamos que o Designer tem esse papel na sociedade, de criar novos signos e significados, que poderão ser estendidos para os projetos culturais.





REFERÊNCIAS



9. Referências bibliográficas

ALMEIDA, Maria José Pereira M; NASCIMENTO, Silvana Sousa. *Objetos de museu, objetos de ensino: interpretações de um diretor de um museu de ciências*. (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Minas Gerais, 2001.

ARAUJO, Marcelo Mattos. *Comunicação Museológica: princípios fundamentais*. IN: Seminários de Capacitação Museológica. Instituto Cultural Flávio Gutierrez, Belo Horizonte: Museu de Arte e ofício, 2004.

BRUNO, Maria Cristina de Oliveira. *Museus Hoje: aspectos metodológicos*. IN: Seminários de Capacitação Museológica. Instituto Cultural Flávio Gutierrez, Belo Horizonte. Museu de Arte e ofício, 2004.

CARDOSO, Maria da Luz Nolasco. *Conceptualizando a ideia de exposição - um método de intervenção da activo no processo comunicativo*. Livro de Actas. Universidade de Aveiro, Portugal, 2005.

CURY, Marília Xavier. *Expografia: concepção, montagem e avaliação*. São Paulo. Annablume, 2005.

ENNES, Elisa Guimarães. *A narrativa na exposição museológica*. Rio de Janeiro: PUC-RIO (Programa de Pós-graduação em Design - O lugar do narrativo na mídia visual: temporalidade paralela). Orientador: Luiz Antonio L. Coelho. Dissertação, 2003.

GEERTZ, CLIFFORD. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: Zahar. 1989

GUARNIERI, W.R.C. *Museu, Museologia, Museólogos e Formação*. IN: Revista de Museologia. Ano 1, nº 1. Instituto de Museologia de São Paulo / FESP. São Paulo, 1989.

HOUSEN, Abigail. *Níveis de conhecimento estético*. IN: Seminários de Capacitação Museológica. Instituto Cultural Flávio Gutierrez, Belo Horizonte: Museu de Arte e ofício, 2004.

MARTINEZ, Elisa de Souza. *Têtes Coupées: uma análise semiótica em contexto de exposição*. Disponível em: <<http://www.uol.com.br/bienal>> Acessado em 18/03/2010.

MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. *O Museu como espaço de ficção*. IN: Seminários de Capacitação Museológica. Instituto Cultural Flávio Gutierrez, Belo Horizonte: Museu de Arte e ofício, 2004.

MONTEIRO, Aline Verissimo. *Da representação à simulação: Comunicação e conhecimento*. Rio de Janeiro: UFRJ/ CFCH / ECO (Mestrado em Comunicação). Orientadores: Marcio Tavares D'Amaral e André Martins, 1998.

O'DOHERTY, Brian. *No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

POLO, Maria Violeta. *Processos de pesquisa: relações entre obra e espaço expositivo*. Anais iii fórum de pesquisa científica em arte. Escola de Música e Belas Artes do Paraná. Curitiba, 2005

ROCHA, Luisa Maria Gomes de Mattos. *Museu, Informação e Comunicação: o processo de construção do discurso museográfico e suas estratégias*. Rio de Janeiro:

UFRJ/ECO (Mestrado em Comunicação). Orientadores: Regina Maria Marteleto e Rosali Fernandez de Souza. Dissertação, 1999.

SANTIAGO, Débora Maria. *Espaços fluídos*. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO (Mestrado em Comunicação), 2002.

SANTOS, Magaly de Oliveira Cabral. *Algumas Reflexões sobre Princípios Fundamentais da Comunicação Museológica*. IN: Seminários de Capacitação Museológica. Instituto Cultural Flávio Gutierrez, Belo Horizonte: Museu de Arte e ofício, 2004.

VICTOR, Isabel Maria Pinto Duarte. *Programas Museológicos: desafios metodológicos*. IN: Seminários de Capacitação Museológica. Instituto Cultural Flávio Gutierrez, Belo Horizonte. Museu de Arte e ofício, 2004.

9.1. Referências de sites

Urban Manners 2

Disponível em <<http://www.sescsp.org.br/sesc/revistas/subindex.cfm?Paramen-d=1&IDCategoria=6402>> Acesso: 19/04/2010 14:51.

Brava Gente - Tide Hellmeister

Disponível em <http://www.rioecultura.com.br/expo/expo_resultado2.asp?expo_cod=1324> Acesso: 19/04/2010 14:57.

Espelho de Luz e Sombra

Disponível em <http://www.rioscope.com.br/website/article.php3?id_article=276> Acesso: 19/04/2010 15:00.

Andy Warhol

Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u708029.shtml>> Acesso: 20/04/2010 18:20.

JAMAC

Disponível em <<http://ww2.ccebrasil.org.br/programacao/2010/3/1/hoje-andofolheando-quatro-decadas-de-livros-e-revistas-de-artista-na-espanha>> Acesso: 20/04/2010 18:26.

XILOGRAVURA

Disponível em <http://3.bp.blogspot.com/_X3pVuEQB4YY/S42x3PrzEvl/AAAAA-AAABY0/irhZplMhDww/s1600-h/convite+1.jpg> Acesso: 20/04/2010 18:34.

NOTAS DE RODAPÉ

Disponível em <<http://lattes.cnpq.br/>> Acesso em Maio/2010.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Angélica Ilacqua CRB-8/7057

Pereira, Débora Aparecida da Silva

O design na relação do objeto, homem e espaço: memórias do morro [livro eletrônico] /
Débora Aparecida da Silva Pereira ; Leandro Cunha
Diniz Bras ; Renato Neves de Oliveira. – São Paulo:
Blucher Open Access, 2020.

140 p.

Bibliografia

ISBN 978-65-5550-016-5

1. Desenho industrial – Aspectos sociais. I. Título.
II. Bras, Leandro Cunha Diniz. III. Oliveira, Renato
Neves de.

20-0398

CDD 745.4

Índices para catálogo sistemático:

1. Desenho industrial

