

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:**



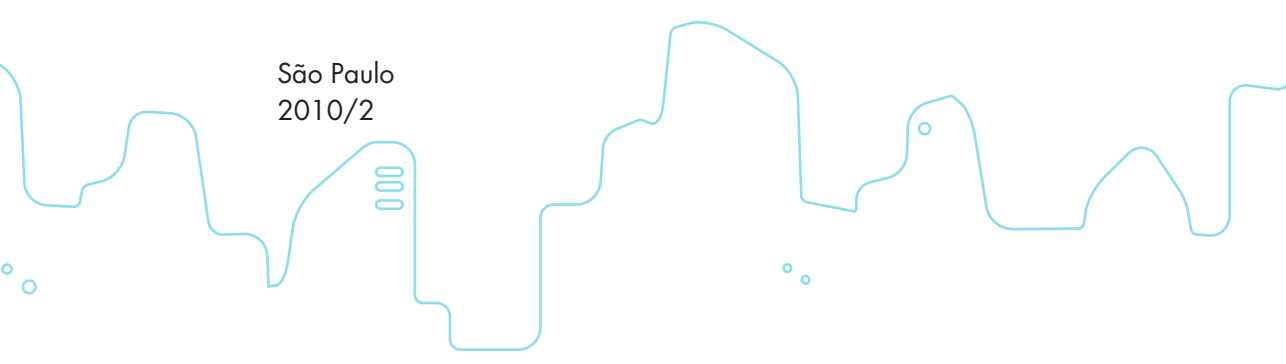
Débora Aparecida da Silva Pereira  
Leandro Cunha Diniz Bras  
Renato Neves de Oliveira

**design gráfico com ênfase em tipografia**

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

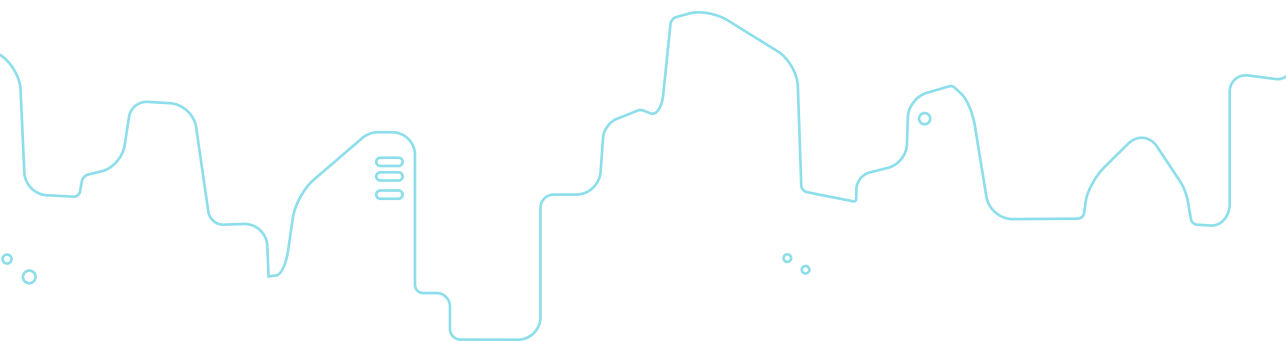
Trabalho apresentado como exigência parcial para a obtenção do título de bacharel em Design Gráfico com ênfase em tipografia da Universidade Anhembi Morumbi sob orientação do Profº M.S. Aníbal Folco Telles de Oliveira.

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.

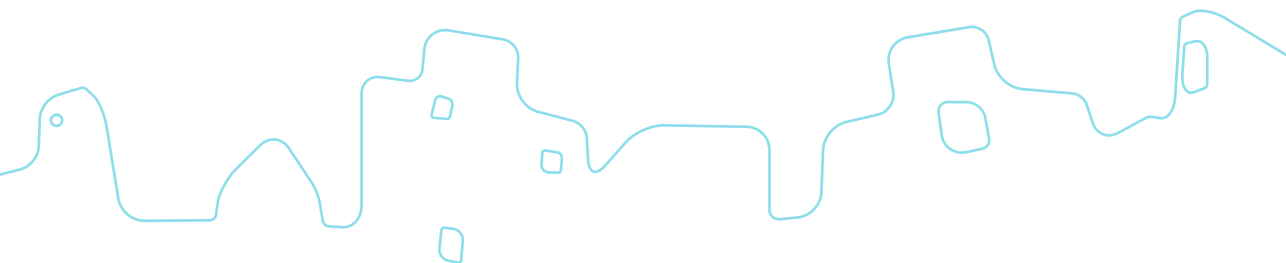
Ao professor José Minerini Neto por ter acreditado em nosso projeto desde o início e pelas orientações nos corredores da universidade. Agradecemos pelas inúmeras correções e direcionamentos nessa área que, até então, nos era pouco familiar.

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.

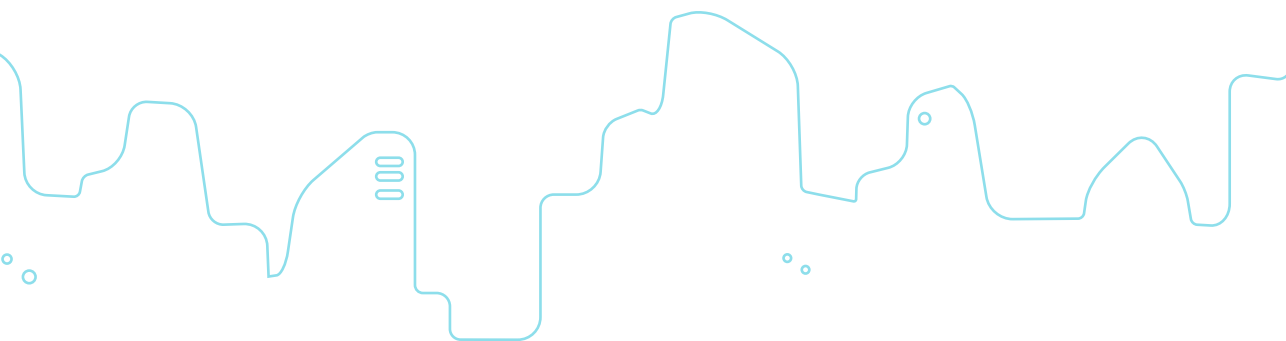
À nossas famílias por compreenderem nossas ausências e proporcionarem todo o apoio psicológico e emocional necessários para a confecção de um Trabalho de Conclusão de Curso.

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.



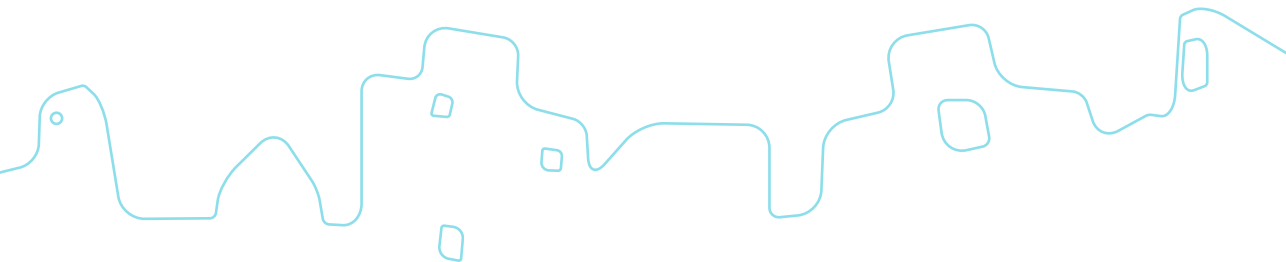
## Resumo

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.

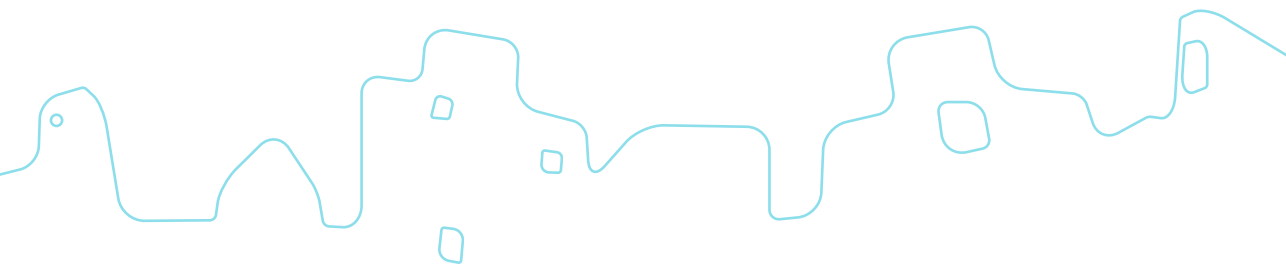


# Sumário

<b>Introdução</b>	<b>9</b>
<b>1. Museologia</b>	<b>14</b>
1.1. O papel do museu na atualidade	16
1.2. Objeto museal	18
1.3. Indivíduo (visitante)	19
1.4. Espaço expositivo	21
<b>2. Expografia</b>	<b>26</b>
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
<b>3. Análise de exposições</b>	<b>38</b>
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
<b>4. Metodologias: como elaborar projetos expográficos</b>	<b>66</b>
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



<b>5. A cultura e o Design social</b>	<b>80</b>
5.1. Análise da contribuição do Design social para a comunicação de projetos culturais	81
<b>6. Estudo de caso: morro da macumba</b>	<b>86</b>
6.1. O projeto Morro da Macumba	88
<b>7. Dossiê curatorial</b>	<b>100</b>
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
<b>8. Considerações finais</b>	<b>132</b>
<b>9. Referências bibliográficas</b>	<b>136</b>
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.

