

Design de Exposições

Design de uma nova exposição “Tradições e Costumes”

Marcelo Andrade Santos

Trabalho de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em
Design Multimédia
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof.^a Doutora Águeda Simó

setembro de 2020

Agradecimentos

Gostaria de agradecer à minha orientador Prof.^a Doutora Águeda Simó, pela sua orientação e apoio, pelas opiniões e críticas ao longo da realização deste trabalho, pelo incentivo e simpatia constantes.

A todos aqueles com quem contactei ao longo da pesquisa e levantamento de dados necessários para a realização deste projeto, obrigado pela vossa disponibilidade.

Agradeço a todos aqueles que, direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho.

Resumo

O presente relatório aborda e descreve o processo de realização de um projeto final de mestrado em Design Multimédia na área do design de exposição. No relatório encontra-se uma pesquisa teórica, pesquisa em campo e o desenvolvimento de um projeto prático.

Mergulhando na história do design de exposição procuramos conhecer e aprofundar conceitos a aplicar na criação da exposição a que nos propomos, uma exposição que aborda as tradições na agricultura no século XX intitulada *Tradições e Costumes*.

Para adquirir dados de forma mais pessoal efetuou-se pesquisa em campo realizando visitas a museus de conteúdo relevante para o desenrolar do projeto.

Palavras-chave

Exposições; Museu; Museologia; Museografia; Design; Tecnologia Multimédia;

Abstract

This report addresses and describes the process of carrying out a final master's project in Multimedia Design around exhibition design in the report found theoretical research, field research and the development of a practical project.

Diving into the history of exhibition design, we seek to know and deepen concepts to be applied in the creation of the exhibition we propose, an exhibition that addresses traditions in agriculture in the 20th century entitled Traditions and Customs.

To acquire data in a more personal way, field research was carried out, making visits to museums with relevant content for the development of the project.

Keywords

Exhibitions; Museum; Museology; Museography; Design; Multimedia Technology;

Índice

Agradecimentos	III
Resumo	V
Abstract	VII
Índice	IX
Lista de Figuras	XIII
Introdução	1
Capítulo 1	5
1. O Museu	5
1.1 História do museu	6
1.2 Museologia	8
1.3 Exposição	9
1.3.1 Origens e breve história das exposições.	10
1.3.2 Tipos de exposições	16
1.4 Design de exposições	17
1.4.1 Origens	18
1.4.2 Museografia	19
1.4.2.1 Objetos da exposição	22
1.4.2.2 Planta da sala de exposições	22
1.4.2.3 Painéis/localização	22
1.4.2.4 Elaboração de Maquetes	23
1.4.2.5 Percurso da exposição	23
1.4.2.6 Público alvo	24
1.4.2.7 Textos de apoio	25
1.4.2.8 iluminação	25
1.5 Utilização de multimédia nas exposições	26
1.5.1 Vídeo Projecção	26

1.5.2	Vídeo Interativo	27
1.5.3	Painéis interativos	27
1.5.4	Vídeo mapping	28
1.5.5	Sensores	29
1.5.6	Realidade virtual	29
1.5.7	Realidade aumentada	30
1.5.8	QR code	31
Capítulo 2	33
2.	Museus interativos, estudos de caso.	33
2.1	The World of Discoveries	33
2.2	Museu Fábrica do chocolate em Viana do Castelo	38
Capítulo 3	43
3.	Projeto Tradições e Costumes	43
3.1	Contextualização do projeto	43
3.1.1	A ideia/Objetivos	43
3.1.2	Público alvo	44
3.2	Design do Espaço	44
3.2.1	Arquitetura	44
3.2.2	Fluxo da sala de exposição	46
3.2.3	Sala de filme	48
3.2.4	Painéis	48
3.2.4.1	Poesia Da Terra	49
3.2.4.2	Do grão ao pão	50
3.2.4.3	Indumentária.....	51
3.2.5	Vitrines	51
3.2.5.1	Artefactos de Pequena dimensão	51
3.2.5.2	Artefactos de grande dimensão	52
3.2.6	Painéis interactivos	52
3.2.6.1	Wireframes	53

3.2.6.2 Storyboard	54
3.2.6.3 Paleta de cores	55
3.2.6.4 Ícones	56
3.2.6.5 Tipografia.....	57
3.2.6.6 Proposta de painel interativo final	58
3.2.7 Iluminação da exposição	61
3.3 Design de conteúdos	62
3.3.1 Fotografia e Quadras	62
3.3.1.1 Fotografia Encenada	62
3.3.1.2 Quadras	63
3.3.2 Painéis Finais	63
3.3.2.1 A Padeira	63
3.3.2.2 As Ceifeiras	64
3.3.2.3 O Lavrador.....	64
3.3.2.4 A Lavadeira e a Costureira	65
3.3.2.5 A Leiteira e a Aguadeira	66
3.3.3 Tipografia usada nos painéis	66
3.3.4 Protótipo Gião de Entrevista	67
3.3.5 Protótipo Identidade Visual	68
Conclusão	71
Bibliografia.....	75

Lista de Figuras

Figura 1: Percurso Livre (Restrepo e Carrizosa)	24
Figura 2: Percurso Obrigatório (Restrepo e Carrizosa)	24
Figura 3: Percurso Sugerido (Restrepo e Carrizosa)	24
Figura 4: Iluminação (Hughes, 2010)	26
Figura 5: Projeção 180º Museu do Descobrimentos Belmonte. (Jornal Mundo Lusíada).	27
Figura 6: Museu do Descobrimentos Belmonte. Fotografia do autor.	27
Figura 7: Museu do Descobrimentos Belmonte. Fotografia do autor.	28
Figura 8: Jornal Expresso do Oriente Vídeo mapping no Museu do Fado	29
Figura 9: Museu do Descobrimentos Belmonte. Fotografia do autor.	29
Figura 10: Sala de realidade virtual no museu de Serralves. (website RTP Noticias, 2020)	30
Figura 11: Projeto CHIC participa em exposição Serralves. (New Portugal, 2020).	31
Figura 12: Chan - Leitura de um Código QR “Gene Sherman Contemporary Japanese fashion”	31
Figura 13: Primeira sala do museu. The world of discoveries	34
Figura 14: Primeira sala do museu. The world of discoveries	34
Figura 15: Segunda sala do museu. The world of discoveries.....	35
Figura 16: Segunda sala do museu. Painel interativo. The world of discoveries	35
Figura 17: Terceira sala do museu. Interior de uma nau. The world of discoveries	36
Figura 18: Quarta sala do museu. The world of discoveries	36
Figura 19: Odisseia de barco interior do museu. The world of discoveries	37
Figura 20: Segunda sala do museu, Painéis sobre o cacau. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo	38
Figura 21: Segunda sala do museu. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo	39
Figura 22: Terceira sala do museu. Filme 4d. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo.	39
Figura 23: Quarta sala do museu. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo.	40

Figura 24: Quinta sala do museu. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo.	40
Figura 25: Sexta sala do museu. Representação fabrica de chocolate. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo.	41
Figura 26: Planta escola primaria de Lares.....	44
Figura 27: Planta escola primaria de Lares.	45
Figura 28: Representação 3D da escola primaria de Lares (Vista de frente)	45
Figura 29: Representação 3D da escola primaria de Lares (vista de fora do edificio)....	46
Figura 30: Representação 3D da escola primaria de Lares (exposição vista superior) ..	46
Figura 31: Representação 3D exposição (hall de entrada, calendário)	47
Figura 32: Representação 3D exposição (hall de entrada)	47
Figura 33: Representação 3D exposição (sala de filme)	48
Figura 34: Representação 3D exposição (sala principal, vista superior, este).....	49
Figura 35: Representação 3D exposição (sala principal, vista superior, oeste).....	49
Figura 36: Representação 3D exposição (painel central)	50
Figura 37: Representação 3D exposição (do grão ao pão 1º parte)	50
Figura 38: Representação 3D exposição (do grão ao pão 2º parte).....	50
Figura 39: Representação 3D exposição (indumentária)	51
Figura 40: Representação 3D exposição (vitrine junto a janela)	52
Figura 41: Representação 3D exposição (painel interativo)	52
Figura 42: Esboços (painel interativo)	53
Figura 43: Esboços (painel interativo)	53
Figura 44: Esboços (painel interativo, storyboard)	54
Figura 45: Paleta de cores do painel interativo	55
Figura 46: Ícones utilizados no painel interativo	56
Figura 47: Tipografia utilizada no painel interativo	57
Figura 48: Página 1 (opção linguística)	58
Figura 49: Página 2 (temas representados por fotografias).....	58
Figura 50: Página 2 (escolha do tema a visualizar).....	59
Figura 51: Página 3 (a padeira)	59
Figura 52: Página 3 (scroll, vídeo)	60

Figura 53: Página 3 (scroll, ícone e texto).....	60
Figura 54: Painel “A padeira”	63
Figura 55: Painel “As ceifeiras”	64
Figura 56: Painel “A preparação das terras”	64
Figura 57: Painel Ilustração de carro de bois e lavrador	65
Figura 58: Painel “A lavadeira e a Costureira”	65
Figura 59: “A Leiteira e a Aguadeira”	66
Figura 60: Tipografia usada nos painéis físicos da exposição.	66
Figura 61: Logotipo do centro Interpretativo	68
Figura 62: Tipografia Nueva std	68
Figura 63: Tipografia Montserrat	69

Introdução

Este projeto surgiu através de uma proposta de trabalho para a realização de cartazes subordinados ao tema *tradições e costumes*, que eram praticados antigamente, antes da era industrial, em que a atividade produtiva era artesanal e manual. Estes cartazes seriam distribuídos numa aldeia localizada no conselho da Figueira da Foz, com o objetivo de ilustrar as tradições da terra e chamar a atenção para não cair em esquecimento. Mais tarde a proposta de trabalho evoluiu para a criação de uma exposição com o mesmo tema. A frequentar o Mestrado e perante a possibilidade de desenvolver um trabalho com vista à sua implementação em contexto real pareceu-me fazer sentido integrar este projeto de exposição como projeto final de curso. Como os projetos finais de mestrado têm uma componente de investigação resolvi fazer a investigação sobre design de exposição. A exposição pretendida tinha de ter um ambiente rústico, mas também conter alguma tecnologia.

A exposição a ser construída tem como título *Tradições e Costumes* e o principal foco, como o próprio título indica, é as tradições realizadas na pequena aldeia de Lares, localizada na freguesia de Vila Verde, na cidade da Figueira da Foz, no distrito de Coimbra. A exposição irá ser montada numa escola primária que se encontra encerrada há vários anos, em Lares. Este projeto reúne na sua exposição as tradições mais características da região.

A tradição da agricultura sempre foi muito importante, mas nesta localidade temos um cultivo diferente devido à sua localização, junto ao baixo Mondego. O que torna esta região bastante distinta são os campos de arroz nos terrenos ladeados pelas águas do Mondego e os campos de trigo nos montes. O tema da agricultura a ser tratado na exposição mostra várias fases do trabalho dos agricultores desde a preparação das terras até ao cozer da broa, também esta uma tradição muito importante da região pois era o alimento que os camponeses levavam para o campo para se alimentar. Iremos também apresentar tradições e costumes como a lavagem da roupa no rio, o trabalho da costureira, da aguadeira, entre outras.

O projeto insere-se na área do design de exposições pelo que é necessário uma breve abordagem à história do museu. A museologia, ciência teórica que estuda o museu, e a museografia, que estuda a construção de uma exposição.

Como objetivo principal do projeto e pretendido a criação de uma exposição com conteúdo gráfico e tecnológico, mas para o realizar desta tarefa procuramos definir o papel do designer numa exposição de museu através das etapas do projeto museográfico.

Com este projeto tem-se também o objetivo de chamar a atenção para uma disciplina/profissão que atualmente em Portugal não é muito visível ou apreciada. Quando se visita uma exposição não pensamos por que razão é que o espaço está arranjado de certa forma.

É utilizado o método de estudo de caso para fundamentar conceitos e ganhar inspiração por meio da observação de museus focados em tecnologia que proporcionam interatividade ao visitante, através da análise dos seus conteúdos, ou seja, fazendo o registo de como são as exposições, o número de salas apresentadas em cada museu, a sua disposição arquitetónica e iluminação e qual a tecnologia multimédia apresentada para interação com o público. Pretende-se entender como funcionam as dinâmicas do museu e se a utilização de meios interativos torna o museu mais apelativo ao público. O relatório apresenta várias tecnologias multimédia que podem ser empregues em exposições definindo cada uma delas e como devem ser utilizadas em exposições, utilizando dois exemplos de museus em Portugal. Pretende-se tratar o design de exposições em museus com recurso à tecnologia multimédia, utilizada como um instrumento educativo e de entretenimento. Por isso os museus escolhidos para o estudo de caso são museus onde a interatividade é uma das suas características. A introdução de componentes interativos nas exposições permite diversificar a comunicação articulando textos, objetos e imagens de forma a proporcionar um ambiente participativo.

Uma das problemáticas do design de exposição é que as exposições normalmente são construídas por grandes equipas e nunca sabemos ao certo quantas pessoas estão presentes e se são designers de exposições ou não. Por outro lado, a exposição construída neste projeto só tem a perspectiva de um designer por isso temos de ter esse fator em atenção.

O relatório encontra-se dividido em três capítulos. No primeiro capítulo fazemos uma revisão histórica acerca do museu e como surgiu o conceito de exposição através de um resumo histórico de importantes exposições que mudaram a forma de pensar dos designers e curadores. São abordadas algumas técnicas e estilos que influenciaram as exposições, bem como as diferentes etapas de um projeto museográfico a ter em conta na realização de uma exposição. Explora-se alguns dos recursos multimédia e suas características e aplicações em exposições.

No segundo capítulo apresentamos os museus que foram escolhidos como caso de estudo e inspiração para o projeto, descrevendo detalhadamente cada uma de suas salas, retirando conclusões e ideias para o nosso projeto.

No terceiro capítulo expomos o desenvolvimento da exposição *Tradições e Costumes*. Iniciasse com a apresentação da reforma do edifício onde será inserida a exposição e de seguida demonstramos o fluxo da exposição e o seu conteúdo através de uma representação 3d criada no programa *sketchup*¹. Apresenta-se detalhadamente o processo de criação do painel interativo terminando com uma proposta de logotipo para o espaço onde será inserida a exposição.

¹ Sketchup é um software CAD (Desenho auxiliado por computador) de fácil uso, que opera num ambiente em 3D. Ele possibilita os usuários criarem esboços ou até mesmo projetos com precisão de forma fácil e tridimensional. Foi lançado no mercado no ano de 2000 pela empresa Last Software e, em 2006, foi comprado pela Google. Após algumas versões em 2012, foi vendido para a empresa Trimble, a qual suporta e desenvolve o produto hoje.

Capítulo I

1. O Museu

Um museu é, na definição do International Council of Museums (ICOM, 2001), uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos de materiais do homem e de seu entorno, para a sua educação e deleite da sociedade.

Segundo Edward Porter Alexander (2008, p.3) a origem da palavra museu descende do grego “mouscion” apesar de ter tido diferentes significados ao longo do tempo o termo museu nunca será perdido porque o ser humanos continuará sempre com a mesma prática, a prática do colecionismo, a arte de adquirir bens materiais e dar-lhes significado. Este é um processo recorrente na sociedade humana. Por esse motivo, o termo museu nunca será perdido nem ultrapassado.

Douglas Allan, antigo director do museu Royal Scottish em Edinburgh, disse que “a museum in its simplest form consists of a building to house collections of objects for inspection study and enjoyment.” (Allan, em Alexander, 2008, p.2). Alexander (ibid) concorda com esta observação, exceto na sua afirmação em que o museu deve estar confinado a um único edifício.

Neste ponto, Alexander faz uma referência muito importante, ao mencionar que os museus não estão confinados a um espaço específico, logo um museu não é definido pelo espaço, mas sim pelos objetos presentes nele. O espaço onde se encontram vários objetos passa a ser chamado de coleção e são as coleções que definem a temática do museu.

Segundo Mark Lilla:

The museum is an "empowering" institution, meant to incorporate all who would become part of our shared cultural experience. Any citizen can walk into a museum and appreciate the highest achievements of his culture. If he spends enough time, he may be transformed. This is precisely what the museum founders had in mind when they brought great collections to their own cities. (Lilla, 1985, em Alexander, 2008, p.1).

A afirmação de Lilla tem uma conotação importante referindo qual a função de um museu no meio cultural: o museu tem a capacidade e a obrigação de abrigar e partilhar tudo o que faz parte da cultura geral do mundo, ou seja, podemos definir que qualquer tipo de cultura guardada numa gaveta pode estar presente em um museu. Mas como é óbvio nem tudo pode ser exibido e apresentado para o público daí a necessidade de criar coleções o que fez com que os museus dessem um salto gigantesco na relação com o mundo. Agora já não tínhamos caos, mas sim organização na cultura apresentada. Atualmente, os museus abrigam vários tipos de coleções por isso é necessário investir nos profissionais que aqui trabalham existindo já cursos especializados criados com esse intuito. Os Museus atualmente são um aspeto muito importante da nossa cultura, todos os dias nascem museus novos com diferentes propósitos, mas com um objetivo único: enriquecer a cultura, lembrar sempre sem esquecer.

Os museus são complexos e vão muito mais longe do que o edifício em si, são muito mais do que edifícios em que o ser humano preserva e conserva a sua cultura e história. Definir certo museu é difícil porque o gosto de cada um influencia a sua definição, (Alexander, 2008, p.2) mas com o evoluir da tecnologia os museus estão muito mais modernos até que transcenderam a ideia de edifício através de registos digitais. O museu já não é restringido pelo edifício são instituições que espalham a cultura para todos através do meio digital.

1.1 História do Museu

Na Grécia antiga as construções dedicadas às divindades eram as mais parecidas com os museus da atualidade. O conceito de museu era inexistente, o que havia eram os templos dedicados às suas musas e deusas. (Alexander, 2008, p.3) Os templos gregos tinham grandes quantidades de ofertas de artefactos de ouro, prata e bronze e pinturas que podiam ser exibidas pagando uma taxa, com o intuito de certos colecionadores mostrarem a sua superioridade em relação a outros. Estes bens doados aos templos também podiam ser utilizados em caso de desastre como fundo de investimento.

Os romanos faziam estas exposições de forma diferente, exibiam pinturas e esculturas, muitas vezes do espólio das suas conquistas, nos jardins públicos, templos, teatros e banhos para fazer uma demonstração do seu poder bélico.

O museu da antiguidade mais famoso era o de Alexandria, um museu tão vasto, com tamanha coleção que atualmente não existe um museu sozinho que pudesse conter todos os seus artefactos.

The most famous museum of that era was founded at Alexandria about the 3rd century BC by Ptolemy Soter (“Preserver”)... The Mouseion of Alexandria had some objects, including statues of thinkers, astronomical and surgical instruments, elephant trunks and animal hides, and a botanical and zoological park... (Alexander, 2008, p.3).

A ideia de museu na idade média, na Europa ocidental, era algo inexistente. A única coisa que existia era colecionismo pessoal onde cada um criava a sua própria coleção. A igreja também adotou esta prática do colecionismo, ou seja, começou por coletar bens como pedras preciosas e colocá-las em suas imagens. “...Churches, cathedrals, and monasteries venerated alleged relics of the Virgin, Christ, the apostles, and the saints and embellished them with gold, silver, and jewels, manuscripts in sumptuous metal bindings, and rich oriental fabrics.” (Alexander, 2008, p.5).

Joseph Mordaunt Crook, (1972) disse no seu estudo arquitetónico do Museu Britânico, que o museu é um produto do humanismo renascentista, ou seja, o museu moderno tem muitas influências no renascimento começando por deixar de olhar tanto para a superstição e dar mais atenção aos métodos científicos. Como os conceitos começaram a mudar no século XVI surgiram novos termos como o termo galeria que representa um tipo de exposição onde existia um grande salão iluminado com luz natural. Apesar destas novas terminologias estas grandes exposições ainda eram muito fechadas ao público em geral. (Alexander, 2008, p.5) Com todas as mudanças que o renascimento trouxe os museus só começaram a abrir ao público quase um século depois. “Basel opened the first university museum in 1671, and the Ashmolean Museum appeared at Oxford a dozen years later.” (ibid).

Segundo a Direção Geral do Património Cultural (DGPC) existem muitos museus em Portugal por isso em seguida vamos ver museus fundados em Portugal porque não é só no estrangeiro que encontramos boas coleções.

“O Museu Biblioteca da Casa de Bragança - Paço Ducal de Vila Viçosa foi criado em 1933, embora a sua origem remonte a 1915, data do testamento do último rei de Portugal, D. Manuel II.” (DGPC, 2019). O museu inclui várias coleções independentes com relevância para a cultura nacional, como o museu da caça, o museu de arqueologia e muitas outras coleções. Em seguida podemos olhar para o museu nacional da música.

O Museu Nacional da Música possui uma das mais ricas coleções da Europa de instrumentos musicais dos séculos XVI a XX, de tradição erudita e popular. Destacam-se instrumentos

manufaturados em Portugal, como o cravo de Joaquim José Antunes (1758), os violinos e violoncelos de Joaquim J. Galvão, as guitarras de D. J. Araújo e as flautas da família Haupt. (DGPC, 2019).

Este é um dos museus mais importantes de Portugal com uma grande importância histórica para a nossa cultura e tudo simplesmente começou por alguém recolher instrumentos e partituras esse alguém foi o musicólogo Michel'Angelo Lambertini.

O museu nacional do Traje também é um grande exemplo da nossa cultura nacional. “O Museu Nacional do Traje foi inaugurado em 1977 e resultou de um projeto consolidado com a realização da exposição “O Traje Civil em Portugal”, da responsabilidade de Natália Correia Guedes, que veio a ser a sua primeira diretora.” (DGPC, 2019).

Este é um museu muito importante para Portugal, com este museu podemos mostrar ao mundo toda uma tradição de moda que atualmente é completamente intrínseca nas nossas vidas. Este museu, inicialmente, foi construído por doações particulares, mas mais tarde outros museus contribuíram na criação da sua coleção.

1.2 Museologia

Museologia é a ciência que se ocupa dos museus, especialmente no que se refere a sua organização e funcionamento. Ela trata do “pensar-se o museu” expressão usada por, Marlene Suano em 1986. A Museologia pode ser considerada uma disciplina contemporânea por ter-se instituído principalmente a partir da segunda metade do século XX e que era entendida, inicialmente, como um ramo do conhecimento voltado para os objetivos e organização dos museus (Bauer, 2014, p.25).

O conceito de museu nasceu antes do conceito museologia por essa razão podemos afirmar que a museologia foi a ciência que veio estudar o propósito do museu. Um museu é constituído por várias partes como os artefactos, a arquitetura do próprio edifício e as suas coleções e temáticas pelo que, houve a necessidade de criar um conceito científico que englobasse o museu. Surgiu, assim, a museologia.

A museologia está se construindo como campo de conhecimento em distintas localidades – núcleos de formação e pesquisa em vários países – e instituições museais que constituem o universo de sua aplicação, instituições estas marcadas por seus contextos socioculturais. Ela vem ganhando importância e se renovando

como uma (possível) ciência humana que ainda carece de maior precisão terminológica, para assim ser reconhecida nas interfaces com outras ciências – e esta é uma realidade tanto brasileira, como mundial. (Desvallées e Mairesse, 2013, p.25).

Na citação anterior percebemos que a museologia ainda é uma ciência frágil pois, apesar de ser uma ciência, está, muito ligada á arte e sabemos que a arte está em permanente evolução. Contrariamente à matemática em um mais um é sempre igual a dois. As barreiras de onde a museologia pode ir ainda não estão bem definidas: estuda apena e só o museu ou pode-se expandir para qualquer tipo de exposição por mais invulgar que seja, como por exemplo se pode estudar uma exposição de carros de luxo que não seja realizada dentro de um museu.

A museologia integra várias outras ciências do campo teórico como a história e a sociologia. Defini-la como uma ciência pode ser arriscado por isso propunha que no âmbito académico a museologia fosse antes vista como um curso do qual todas as outras ciências fazem parte e a completam. Contudo, a museologia não pode ser apenas vista como um campo de estudo teórico porque ela também faz parte da construção do museu, não estuda só depois da construção. Por isso, podemos considerar esta ciência como uma ciência teórica e prática. Mas, a museologia vai muito mais longe, porque não é só uma ciência que apresenta resultados, interagindo diretamente no mundo da arte, ela desenvolve-se e evolui por caminhos imprevisíveis.

1.3 Exposição

As exposições “São parte de um sistema de comunicação, com lógica e sentido próprios. Pretendem desempenhar um papel para representar e comunicar histórias, tradições, novidades, conhecimentos, modos de fazer e viver.” (Bordinhão, Valente e Simão, 2017, p.11).

Uma exposição deve ser organizada de acordo com o seu público e para a conseguir realizar temos de ter em atenção vários tipos de conhecimento começando por definir o local da exposição, em seguida o seu título e conteúdos, depois é pensado o tempo de duração da exposição pois se for uma exposição de tempo reduzido é importante definir a data de abertura e encerramento. Para escolhermos os objetos de uma exposição é necessário fazer um estudo do seu público alvo para ter uma melhor perceção dos objetos a utilizar.

Uma exposição pode ter vários temas como a escultura, fotografia ou poesia, mas a partir do século XX os artistas começaram a pensar a exposição como um todo e não apenas exibir um único objeto, mas sim a sua envolvimento no espaço, ou seja, fazendo uma metamorfose entre o ambiente e objeto da exposição. “Exposições vão muito além do ato de pendurar quadros em paredes ou objetos em vitrines com textos e legendas.” (Bordinhão, Valente, e Simão, 2017, p.43).

Atualmente existem exposições, com finalidades específicas e podemos referir duas em particular, exposições com fins educativos e exposições como fins publicitários ou de venda de produtos. As primeiras normalmente são exposições em museus realizadas de uma forma mais séria com o objetivo de gerar conhecimento para os visitantes, São exposições de cultura e tradições de certos locais e seus povos ou são mais viradas para as ciências de forma a educar os visitantes. Já as exposições com fim lucrativo como a venda de determinado produto são realizadas de forma muito mais simples e rápida porque não precisam de ser permanentes apenas precisam de causar impacto no observador e chamar a atenção para o objeto a publicitar.

1.3.1 Origens e breve história das exposições.

Segundo o autor Philip Hughs (2010, p.10) a exposição faz parte do comportamento humano, ou seja, em geral o comportamento humano tem certos traços característicos que nos definem como seres conscientes. Um desses comportamentos é o de criar ligações íntimas com objetos do dia-a-dia como peças de roupa ou acessórios bem como, com objetos decorativos.

O homem comum cria as suas próprias exposições sem se aperceber do que está a fazer, isto é, como ele arranja a mobília de sua casa, como dispõem os seus objetos, está a transmitir uma imagem a terceiros do seu conceito e da sua maneira de ver o mundo. Há que ter em atenção que só os especialistas em exposição é que têm esta linha de pensamento em relação ao arranjo que o homem comum tem com os seus objetos. (ibid).

É relevante mencionar que a criação de exposições não acontecer só em casas particulares também acontece em pequenos negócios onde os comerciantes têm de ter uma boa amostra para os seus clientes. Contudo, mas nenhum destes empreendedores pensa que está a montar uma exposição. “Exhibition design and the creation of public

displays is an increasingly significant part of life in all areas of the globe, whether for commercial purposes or in public galleries and museums.” (Hughes, 2010, p.7).

Philip Hughes defende que a arquitetura em edifícios religiosos está muito direcionada para a arte da criação de uma exposição que são os edifícios que mais se parecem com museus. “Many of them use their architecture to elevate iconic objects, to communicate the need for reverence, to frame views that concentrate attention on a single sacred object or place (“the altar”) and to stimulate the senses...” (Hughes, 2010, p.10).

Assume-se, que os designers de exposições por norma criam uma exposição direcionada a um artefacto e podemos afirmar que é de conhecimento geral que uma exposição gira sempre em torno de um artefacto mais promissor e ao direcionarmos toda a atenção de um espaço para ele acaba por se tornar um altar como os existentes nas igrejas.

Como começaram as exposições de artefactos? Não foram em museus públicos, mas sim em casas particulares. Em primeiro lugar temos de ter em conta que quem possuía obras de arte ou artefactos de importância histórica são famílias consideravelmente ricas que tinham posses para fazer este tipo de aquisições e com estas famílias surgiram as coleções privadas. “Museum and art gallery display mainly evolved out of the collections of rich patrons, whose curiosities and artefacts were normally shown only to other wealthy families.” (Hughes, 2010, p.10).

As exposições têm vários propósitos como educar os mais jovens acerca do seu passado ou mostrar novas tecnologias recém-descobertas, o autor refere que as exposições têm um duplo propósito que é de abrigar e proteger o artefacto e de providenciar conhecimento para aumentar a cultura da população. “Quite often, museum or art gallery displays were set up with a dual purpose: to house an existing collection of artefacts and to provide educational opportunities for an increasingly literate and self-educating population.” (Hughes, 2010, p.11).

O propósito que o autor refere e que pensamos ser muito importante é que museus e galerias sirvam de abrigo a obras de arte pois de outra forma as obras de arte não poderiam ser observadas nem divulgadas ao público. Fazendo uma analogia é como ter vários armazéns espalhados pelo mundo a preservar o conhecimento material da humanidade.

Segundo Hughes, (2010, p.11) a primeira galeria de arte pública do Reino Unido foi Dulwich Picture Gallery no sudeste de Londres. Este foi um importante marco na história do design de exposição pela própria arquitetura da galeria, desenhada pelo arquitecto

britânico John Soane. O principal conceito de arquitetura aqui era as enormes claraboias que permitiam a entrada de luz natural direta sobre os artefactos da exposição. Atualmente é normal favorecer a luz natural numa galeria com o uso de claraboias, mas quando esta galeria foi construída desta maneira era algo inovador. Podemos dizer que Soane revolucionou a arquitectura das exposições.

O conceito de museu moderno, o primeiro com princípios educacionais, nasceu em Londres em 1683, com a criação do Museu Ashmolean, criado pela Universidade de Oxford. Considerado o mais antigo do mundo pelo website “viajario.oi” website de viagens demonstra ser para o público em geral um dos museus mais importantes.

Com o aparecimento de mais museus todos pretendiam ter os melhores artefactos para exhibir. Não existiam muitas leis sobre o transporte de artefactos pelo que muitos museus ficaram com peças importantes de locais históricos de outros países.

Transportation issues aside, there were few restrictions on the movement of artefacts between countries, and many irreplaceable works of art were removed from historic sites, most notoriously, perhaps, the frieze from the Parthenon in Athens which is now in the British Museum in London.” (Hughes, 2010, p.12).

Para o público em geral que não tinha muitas posses para viajar e obter conhecimento, com esta deslocação de artefactos o conhecimento e a cultura chegam às famílias de baixos recursos. Este conhecimento era por vezes mal-interpretado pelo facto de não existir um sistema definido para identificar e catalogar os artefactos.

Segundo Hughes (2010) houve necessidade de criar e implementar métodos de registo mais rígidos que ainda hoje são os alicerces em que os museus assentam para sistematizar as suas coleções. The introduction of more scrupulous practices was influenced by distinguished scientists such as Charles Darwin and Linnaeus, the Swedish taxonomist, who were concerned with the careful classification and ordering of natural phenomena. (Hughes, 2010, p.12).

O edifício Crystal Palace foi uma revolução no mundo do design de exposições por abrigar uma exposição tão histórica que ficou registada na história de vários países, esta exposição forneceu a ligação entres artistas, cientistas e muitos outros, de diferentes países, para que pudessem partilhar conhecimentos. O Crystal Palace, projectado por Joseph Paxton, era uma maravilha da engenharia, construída em apenas seis meses usando componentes de vidro e aço, que influenciaram profundamente a arquitetura não

só a nível de criar exposições, mas também todo o género de arquitetura construída posteriormente.

The Great Exhibition of 1851 in London, housed in the revolutionary Crystal Palace, was a substantial milestone in the history of exhibitions and for that matter in the intellectual history of Europe. (The Great Exhibition represented the beginning of the World Expo movement, currently overseen by the International Exhibitions Bureau in Paris.) (Hughes, 2010, p.13).

Antes da invenção da lâmpada por Thomas Edison não era possível iluminar algo por longos períodos. Assim, numa era antes da eletricidade contou-se com a infiltração inteligente de luz natural nas galerias e museus. A luz natural era a principal e única fonte de iluminação o que tornava as exposições muito mais exclusivas por causa da sua localização. Como não existia luz focada nas vitrines nem diretamente nos artefactos a serem exibidos o visitante tinha mais dificuldade na sua visualização. Como dependiam exclusivamente de luz natural algumas exposições eram exibidas por algumas horas com capacidade total de deslumbre.

As técnicas modernas de exposição começam a ganhar destaque no início do século XX quando designers e arquitetos se depararam com uma nova forma de compreender um espaço. As paredes, o chão e o teto passam a ser encarados como planos de exposição onde seria possível apresentarem as exposições ao contrário de criarem um altar como referido anteriormente. Todo o espaço de uma sala de exposições era aproveitado para criar uma exposição.

Exhibition environments were reconceived in many different forms by Surrealists, Futurists and Constructivists. Simultaneously, artists like Duchamp pioneered installation art in which the envelope of the gallery, formerly treated as an empty shell into which the display was placed, was itself transformed into an element of the artwork. (Hughes, 2010, p.14).

Segundo Hughes (ibid) a arte da performance também foi transferida para dentro das galerias fazendo com que um público habituado apenas a visualizar arte passe agora a fazer parte da peça artística desenvolvida na própria galeria.

A performance foi um dos movimentos modernos mais conhecidos, mas no caso de exposições em geral houve um movimento moderno ainda com mais influência na criação

de exposições: o movimento minimalista. Ao transpor estas características para o design de exposições as galerias de museus iriam ser muito geométricas, sem a utilização de muita cor de forma a facilitar a exposição de vários trabalhos, em simultâneo. Assim construía-se uma galeria que não distinguia os tipos de arte a serem exibidos, eram todos tratados de forma igual.

Com o movimento modernista surgiram várias exposições famosas, contudo, não muito acarinhadas pelo público da época devido á controvérsia gerada. Tomemos como exemplo a exposição *Machine Art* no museu de Arte Moderna de Nova York (MOMA) em 1934 que só ganhou fama por causa do livro escrito por Jennifer Jane Marshall. *Machine Art* foi uma grande exposição onde foram exibidos objetos da indústria criados sem qualquer intenção artística. O organizador desta exposição, Philip Johnson, pretendeu mostrar que objetos criados não como peças de arte o poderiam ser.

Johnson was the founding Chairman (1932-34) of the Museum's Department of Architecture, the first department of its kind in a museum of art. Johnson, like Barr, believed that industrial objects of good design merited aesthetic praise and validation, a conviction stemming from the Bauhaus approach of dealing with various media on an equal aesthetic scale. (MOMA).

Posteriormente, em 1942, o MOMA apresenta a exposição *Road to Victory*, realizada por três artistas, o fotógrafo Edward Steichen, o poeta Carl Sandburg e o designer gráfico Herbert Bayer. *Road to Victory* tinha como objetivo causar impacto no público em relação a guerra através da exibição de 150 fotografias do tamanho de morais.

O museu de Arte Moderna de Nova York, contribuiu muito para o mundo das exposições por isso temos de referir um grande influenciador no mundo da exposição, de nome Alfred Barr, o director fundador do museu. Barr modificou muito o design de exposições com a sua maneira de ver o próprio design e o movimento modernista, foi influente no movimento criando várias exposições ligadas ao movimento moderno. A sua abordagem ao design de exposições foi muito marcante.

Alfred Barr, the museum's founding director, pioneered exhibitions of paintings hung at wide intervals, with a sizeable border of empty space around each exhibit. The common practice of "skying" paintings high on the walls, one above the other, was eliminated and a neutral wall colour was chosen, first a beige monk's cloth and later white paint. (Hughes, 2010, p.16).

Com estas modificações Barr ficou conhecido como um dos principais defensores do movimento moderno e do minimalismo nas exposições. Criando um ambiente onde a peça artística é que importava, onde todas as peças eram tratadas por igual.

No final do século XX assistiu-se a uma mudança brusca no mundo do design de exposição com o aparecimento de exposições interativas. Começaram por ser de tema científico em que o espectador poderia fazer a sua própria experiência, mas mais tarde expandiram-se para outras áreas da cultura, designadamente exposições sobre a história dos descobrimentos, isto aconteceu porque estas exposições foram bem aceites pelo público. “In the 1960s a new revolution in exhibition display was brought about by the growth of the "hands-on" exhibition, ...” (Hughes, 2010, p.17). Este tipo de exposição era muito mais direcionado para a educação porque é a fazer que o ser humano aprende.

Um local de destaque para a nova arte foi o Centro Pompidou, em Paris. Com uma arquitetura invulgar em que podemos imaginar um edifício “sem pele” ou seja, podemos ver as suas “veias” e “músculos”. Utilizamos esta metáfora porque para nós é o que o edifício representa, olhar para dentro da arte e de nós próprios. Este é um prédio que entra em confronto direto com as galerias clássicas como o Louvre, mas como se destaca pela sua tecnologia de ponta é o edifício ideal para a criação de novas práticas de exposição e de novas instalações direcionadas aos mais jovens.

Com as novas tecnologias como a Internet e mais recente as redes sociais houve uma mudança na perspetiva de como o público visualiza a exposição. Hoje, os jovens não olham para os museus da mesma forma porque agora, com a ajuda da tecnologia, estão muito mais virtuais. Os próprios museus tiveram de expandir as suas campanhas publicitárias para incluir o público mais jovem que já não responde as técnicas clássicas. Atualmente, tudo se encontra disponível na internet. Quem pretende visitar um museu faz uma pré-visita virtualmente seja através do próprio website seja através das redes sociais. Formula uma opinião antecipada e decide se o vai ou não visitar. Um ponto positivo acerca deste tipo de consumismo é que o museu tem muito mais publicidade sem haver necessidade de um grande investimento. Em contrapartida, a vantagem de ver um museu ao vivo consegue, ainda assim, surpreender o visitante porque a experiência única, vivida nos museus, de proximidade com as obras, possibilita emoções e sensações que nem sempre são sentidas no mundo virtual. Como observa Hughes, (2010) “...physical experience of holding an event has not been replaced by virtual exhibitions, ...” (p.18).

Apesar de agora as exposições estarem mais presentes no mundo virtual não quer dizer que as exposições físicas percam visitantes porque estes vão querer sempre confirmar a

autenticidade do que viram no mundo virtual. A utilização das redes sociais pelos museus permite ao visitante dar a conhecer as suas preferências pelas exposições e as suas percepções pela arte. Com esta ferramenta os museus puderam melhorar a sua relação com o visitante assim como desenvolver mais as exposições. No futuro, é possível que o virtual se torne tão imersivo que seja possível ao público deixar de frequentar o museu, mas ainda não chegamos lá e, se algum dia chegarmos a esse ponto de rutura a instituição da exposição terá de se adaptar como já fez inúmeras vezes sempre que surgia um novo movimento no mundo artístico.

Nos dias mais atuais a exposição tornou-se uma prática muito importante na divulgação de um determinado produto ou artefacto, o ambiente que envolve uma obra num museu ou o ambiente no qual se apresenta um carro num stand tem a função de chamar a atenção, e de criar uma experiência memorável para o visitante ou cliente. Por isso, hoje os designers trabalham sempre com grandes equipas porque os projetos de exposição tem sempre complicações onde é necessário a experiência não só de designers, mas também de outras áreas como exemplo a arquitetura. As tecnologias existentes fazem com que, atualmente, as exposições sejam muito mais dinâmicas de maneira a interagir com o público. Com a utilização da realidade virtual e da realidade aumentada surgem novos tipos de exposições. Um bom exemplo destas novas tendências de exposição é o museu dos Descobrimentos em Belmonte.

1.3.2 Tipos de exposições

Segundo Dávila Marçal Martins e Márcia Santos Anjo Reis, (2019 pp. 153-154) os tipos de exposição podem dividir-se em exposição individual realizada com o trabalho de um só artista; exposição coletiva realizada com um grupo de artistas com a mesma tendência estética, ou seja, os artistas ou os vários temas da exposição têm de se enquadrar todos no mesmo conceito; exposição antológica em que são expostas as obras principais de certo artista ou as obras que representam melhor o conceito da exposição; exposição retrospectiva como o próprio nome indica é uma exposição que faz uma retrospectiva de um tema ou das obras de um autor escolhendo as principais obras para serem expostas, aquelas que representam melhor o artista ou o tema em questão; exposição histórica, expõem-se obras ou objetos que representem determinado período histórico; exposição comemorativa realizada para destacar uma personagem ou uma tradição ou cultura relevante; exposição cronológica com o conceito de destacar uma época ou momento determinado de tempo; exposição temática realizada de forma a focar uma temática específica que é extraída da realidade e do quotidiano de uma comunidade.

Normalmente estas exposições têm como objetivo mostrar tradições e costumes e não são tão focadas em peças de arte

As Exposições podem ser divididas de acordo com a sua duração em três vertentes, (ibid), exposições permanentes, temporárias e itinerantes. Exposições permanentes, como o próprio nome diz é uma exposição realizada para ser exibida num só lugar por um longo período, embora possa sofrer pequenas alterações de melhoria durante a sua exibição prolongada. Exposições temporárias são aquelas que são construídas com uma data de validade, ou seja, estão presentes em certa localização por um tempo determinado. Exposições itinerantes são exposições que migram de espaço em espaço, por isso são contruídas de forma a serem transportadas de forma mais simples.

As exposições podem ser rotuladas com vários tipos, mas por vezes, para a conceção de uma exposição completa, os criadores reúnem vários tipos de exposição como por exemplo fazer uma exposição temática e cronológica. Encontramos assim um conceito muito mais específico para a exposição.

1.4 Design de exposições

“Design é uma atividade científica de projetar, integrando várias áreas do conhecimento, estabelecendo relações múltiplas para a solução de problemas de produção de objetos que tem por alvo-final atender às necessidades do homem e da comunidade.” (Witter, em Iplinski e Romani, 2008, p.12). A citação anterior referente ao design pode ser muito bem aplicada ao design de exposição porque este também é uma atividade de projetar objetos ou espaços com a utilização de outras áreas do conhecimento como a arquitetura e a engenharia, como o objetivo final de agradar e educar o visitante a cerca de determinado assunto.

Para encontrar uma definição para o design de exposições têm sido feitos vários debates ao longo do tempo. Uma definição que se destacou foi a da Sociedade para o Design Gráfico de Experiência (Society for Experiential Graphic Design SEGD) que categorizou design de exposição como uma união entre comunicação e ambiente. (Schwartz, 2017, p.20).

Com o crescimento das exposições tornou-se claro a necessidade de estudar as especificidades dos projetos desses ambientes daí surgiu a disciplina design de exposições.

O surgimento da disciplina Design de Exibições é razoavelmente recente na história do Design. Nasceu da necessidade, percebida pela indústria de produção de bens de consumo, de disseminar o conceito de “bom gosto”, que pretendia influenciar o gosto da população desde o século XVIII. A prática de exibir publicamente esses bens ganhou regularidade nos séculos XIX e XX e sua importância se confere facilmente até hoje. (Schwartz, 2017, p.22).

O design de exposições tornou-se a disciplina que proporciona o mecanismo que irá transmitir a cultura ao público em geral.

O Design de Exibições é um ramo do Design que ambienta o espaço expositivo visando evidenciar ao público os objetos em exposição, colocando-o frente a frente com os produtos. Ainda, o Design de Exibições intenta evidenciar, de forma clara e atrativa, as características e qualidades dos objetos em questão demonstrando ao consumidor seus benefícios. (Schwartz, 2017, p.32).

Através de um ambiente apelativo qualquer produto ganha mais destaque e é com esse intuito que o design de exposição trabalha uma sinestesia entre o ambiente e o produto nem que tenha de criar um ambiente completamente artificial para destacar qualquer objeto.

1.4.1 Origens

Tentar definir o momento em que o design de exposição surgiu é algo difícil porque o design inclui-se nas disciplinas chamadas ciências sociais onde as suas definições nunca são matemáticas. Definir a data e o local do surgimento torna-se algo impossível porque ideias surgem geralmente em diferentes sociedades praticamente no mesmo período por isso não podemos afirmar nada com certezas.

...Design de Exibições, acredita-se que essa disciplina de Campo do Design guarda relação direta com a necessidade das sociedades europeias maquinizadas do século XIX (destaque para Inglaterra e França) de ter seus produtos, agora compreendidos dentro de uma nova perspectiva, isto é, como mercadorias, expostos a uma grande quantidade de pessoas e de forma próxima, direta a elas. Logo, esses objetivos poderiam ser alcançados por meio de exposições públicas. (Schwartz, 2017, p.31).

Com estas mudanças a aconteceram no século XIX na Europa ocidental e a sociedade a ficar mais capitalista surgiram os grandes mercados onde vários produtos tinham de ser expostos de forma organizada e coerente daí podemos constatar que estas foram as primeiras movimentações do design de exposição. Podemos concluir que apesar de termos encontrado o possível começo para o design de exposições não quer dizer que tenha nascido exatamente aqui porque tudo aquilo que é criado pela sociedade humana não nasce em um instante, mas sim através de várias interações sociais. Tal como já referido não se pode localizar o momento exato da conceção do design de exposição porque há autores que defendem que começou no século XVIII, mas só ganhou destaque no século XIX e XX. Por isso, podemos dizer que ganhou conceito e forma através das exposições presentes nestes três séculos.

1.4.2 Museografia

A museografia tanto é considerada um componente da museologia como é considerada uma ciência independente porque estuda os aspetos técnicos do museu, ou seja, a montagem de coleções, o ambiente, a arquitetura do edifício, os aspetos administrativos e outras atividades rotineiras do universo dos museus. Portanto, a museografia é uma atividade técnica e prática.

Para definirmos o que é a museografia temos de ter em conta o que é o projeto museográfico de um museu, porque a museografia é baseada neste. São vários os fatores a ter em consideração conforme se enuncia: a arquitetura do museu, os seus visitantes, os artefactos a serem expostos, os textos de apoio, o grafismo que liga a exposição, o percurso da exposição, a iluminação, o clima, os escritórios administrativos e os planos de evacuação.

Podemos, portanto, entender que uma exposição museológica pressupõe um projeto museográfico que carrega no seu bojo outros projetos como arquitetónico e luminotécnico, gráfico e design dos suportes e outros elementos, que, junto com as pesquisas, formam um conjunto de informações e definições que a geram. (Ennes, 2008, p.15).

Dentro da museografia existe um termo que é a expografia que especifica melhor o trabalho do designer e a sua importância. A expografia “abrange todo o conhecimento prático e técnico que vai da iluminação, conservação, etc., ao mais subtil pormenor do diálogo entre o objeto e a arquitetura, a organização e a relação entre as peças de uma

exposição, a percepção do visitante e o estudo e dos seus pontos de vista.” (Rico, 2006, p.17). Comunicar algo com o espectador independentemente do motivo que o tenha levado a visitar uma exposição, permitir o seu contacto o mais perto possível de um objeto, é o objetivo de uma exposição, por sua vez, do museu. Pela importância que o museu tem, o papel do designer é de extrema responsabilidade, pois é quem comunica diretamente através da exposição com o visitante. O trabalho do designer é bem conseguido quando através dos elementos visuais consegue despoletar emoções no visitante.

Os designers estão mais focados em determinados aspetos como os artefactos, os conteúdos da exposição, o grafismo, o percurso, e a iluminação. Tentar comunicar uma mensagem através de pequenos detalhes é importante para as instituições razão pela qual os designers planeiam, detalhadamente, cada passo que o visitante é sugerido a dar para uma melhor experiência.

O que faz com que um artefacto interaja com o visitante é a experiência sensorial que o visitante tem do espaço da exposição e não só do artefacto em si. Para que isso aconteça é necessário que todo o ambiente que rodeia o artefacto seja quarente, como o design a sua volta. Como observa Vasconcelos (2019):

O espaço em que ocorre a exposição não é definido somente pelo seu conteúdo - objetos, suportes, vitrines, aspetos culturais e históricos - mas também pelo espaço de comunicação e interação social, tanto dos visitantes com o acervo, com o conhecimento, ou dos membros da equipe que participam do trabalho da exposição. (p.2).

A exposição pode ser identificada por vários meios, seja pelos artefactos presentes, pela sua história, pela fama do museu, pela performance criada ou ainda pelo ambiente da própria exposição. Como ambiente da própria exposição considera-se tudo o que constitui a exposição, todas as pequenas ligações entre peças e entre salas. A imagem de marca de uma exposição até pode ser um artefacto, mas se o ambiente à sua volta não for coerente com ele o artefacto perde relevância e não causa impacto no espectador.

Toda a exposição deve ter uma identidade que a distinga de outras de mesmo tema ou que ocorra no mesmo local; para isso na museografia, se faz necessária a inserção e a criação da identidade visual da exposição (abrangendo logotipos, padrão cromático, padrão tipográfico, entre outros necessários para a correta

aplicação da mesma) que deverá ser única e convergir com a proposta museográfica. Neste ponto o designer também se torna peça chave para o desenvolvimento, pois pode aplicar seus conhecimentos técnicos para uma melhor identificação da exposição com os objetivos e com o público. (Landeira, 2010, p. 43).

O feedback nos dias de hoje é algo importante para aqueles que trabalham para públicos e uma das melhores maneiras de obter um feedback positivo entre o público e o trabalho do designer é ter em atenção como é utilizado o design emocional. Este é caracterizado pela reação emocional que o público tem em relação ao design, ou seja, a capacidade de promover experiências onde o público sinta por exemplo, alegria, inquietação ou até mesmo choque ou desconforto dependendo de qual é a intenção do designer.

Segundo Tonetto, (2011, p.1): “Esse tipo de atividade, de certa maneira, sempre foi exercida pelos designers sem a certificação de que suas intenções projetuais tinham realmente o impacto desejado sobre os usuários.” Mas agora com utilização do design emocional, o designer procura perceber as emoções que determinado artefacto ou grafismo produzem nos seus espectadores.

O design de uma exposição consiste na conjugação de várias vertentes do próprio como o design de produto para construir as estantes, como o design emocional usado no grafismo da exposição com o objetivo de criar uma ligação com o visitante. Podemos, pois, dizer que uma exposição precisa da museologia para fornecer o conteúdo, da museografia para a construção de forma sustentável, do design para a sua comunicação excecional. Com a utilização do design gráfico para ligar os elementos(objetos) de uma exposição, ou seja, fazer ligações entre artefactos de maneira coerente poder-se-á criar uma narrativa para o visitante experienciar. Interagindo constantemente com o design de emoção para tornar o museu/exposição memorável para o visitante, levando em consideração para quem é a exposição, ou seja, tendo em conta o público alvo. Como dizem Alembert e Monteiro, (1990):

A programação visual de uma exposição tem o poder de complementar o planejamento da apresentação do acervo no sentido de criar um padrão visual para a expografia, comunicando mensagens que podem ser percebidas pelos visitantes, tanto a nível racional (caráter informativo) quanto ao sensorial (caráter estético). (p.29).

De seguida, apresentam-se alguns dos aspetos mais importantes a ter em conta num projeto museográfico, ou seja, os vários aspetos e fases que temos de ter em atenção para a realização de uma exposição.

1.4.2.1 Objetos da exposição

Um dos aspetos importantes de uma exposição é saber o que será exibido, que tipo de artefacto é: pinturas, esculturas ou artefactos históricos. Em seguida, temos de ter em atenção as medidas do trabalho a ser exposto para que possamos tirar o máximo proveito da peça a ser exibida.

Para trabalhos bidimensionais, é conveniente ter em conta as medições do trabalho. As medições são as seguintes: alta x largura x profundidade. Para ser ainda mais específico as medidas de uma pintura devem ser retiradas desta maneira: altura do trabalho sem moldura; largura do trabalho sem moldura; profundidade do trabalho sem moldura; altura do trabalho com moldura; largura do trabalho com moldura. As medidas de elementos tridimensionais são: altura x largura x profundidade x altura da base. Esta última, normalmente aplicasse a objetos demasiado grandes, expostos sem vitrines, como as esculturas.

1.4.2.2 Planta da sala de exposições

Para começar o projeto, é essencial ter em conta a área de cada um dos quartos que compõem o espaço disponível, bem como a área total existente para montar a exposição. Há que estabelecer as paredes e painéis adequados para a montagem, bem como a altura de cada um. A identificação clara de acessos e saídas e tendo presente os regulamentos de segurança os quais exigem, entre outras medidas, que as obras sejam expostas a uma distância inferior a 30 metros de uma saída por motivos de incendio ou outra eventualidade.

1.4.2.3 Painéis/localização

Através de um estudo cuidadoso do roteiro e das conversas com o curador são determinadas as necessidades de subdivisão do espaço de acordo com o tema da exposição. Este levantamento assume especial relevância neste momento porque pode reforçar os certos temas da exposição que são exigidos pelo curador seja pelo uso de painéis diferentes e divisórias, de mudanças de iluminação ou de localização de textos. Em certos casos, pode incluir o nome de cada espaço e numerá-lo para facilitar a viagem.

Da mesma forma, pode destacar peças importante exibindo-as em um painel num espaço independente, no centro da sala ou com iluminação especial. Estas são algumas das técnicas disponíveis para diferenciar a hierarquia da exposição.

Um elemento fundamental de montagem, são as proporções de cada trabalho que devem sempre levar em conta como unidade de medida o utilizado de uma exposição. Quando um painel é projetado, há um elemento muito importante que se deve ter em consideração: a linha do horizonte, que é o que determina a altura em que os painéis devem ser colocados e que corresponde ao nível dos olhos do ser humano.

1.4.2.4 Elaboração de Maquetes

É recomendado desenvolver um projeto básico onde a sua intenção global é expressa. Onde se dá forma as ideias de construção e localização geral dos espaços temáticos, propostas de tipografia e de cores.

A elaboração das maquetes é onde reunimos toda a informação que dispomos para a construção da exposição e a testamos, ou seja, verificamos o grafismo dos painéis e a sua adequada localização, visualizamos percurso e dispomos as peças para uma melhor compreensão do espaço. A maquete é o local onde todos os elementos da exposição são experimentados para que não ajam dúvidas em relação ao projeto museográfico e expográfico da exposição.

1.4.2.5 Percurso da exposição

Existem diferentes tipos de rotas de acordo com o tipo de visitantes do museu e de exposições. Estas podem ser determinadas através da utilização de painéis, da gestão de cor, da localização dos textos e da localização das obras. Para exposições com ordem sequencial o percurso deve começar à esquerda.

Segundo o “manual básico de montaje museográfico” por Paula Dever Restrepo e Amparo Carrizosa, existem três tipos de percurso: sugerido (Fig.3), livre (Fig.1) e obrigatório (Fig.2). Descrevendo melhor que tipo de percurso são eremos começar pelo percurso sugerido que é o mais usado. Embora apresente uma ordem sequencial para uma melhor compreensão da exposição, permite que o visitante se desloque à vontade dentro da própria exposição. O percurso livre é utilizado normalmente para exposições sem narrativa pois permite ao visitante realizá-lo de acordo com o seu interesse ou preocupações. Não é um percurso adequado a museus de carácter histórico porque o visitante perderá o contexto da própria exposição. É antes, um percurso mais adequado para exposições com obras de carácter singular. O terceiro e último é o percurso obrigatório que como o nome indica só permite um caminho sem desvios onde o visitante segue à risca a narrativa da exposição.

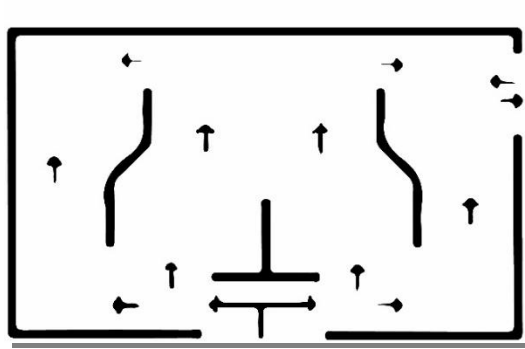


Figura 1: Percurso Livre (Restrepo e Carrizosa, s.d.,p.12)

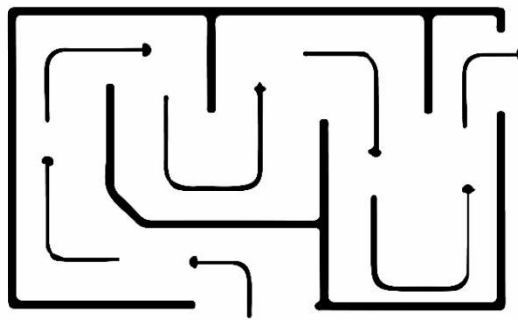


Figura 2: Percurso Obrigatório (Restrepo e Carrizosa, s.d.,p.12)

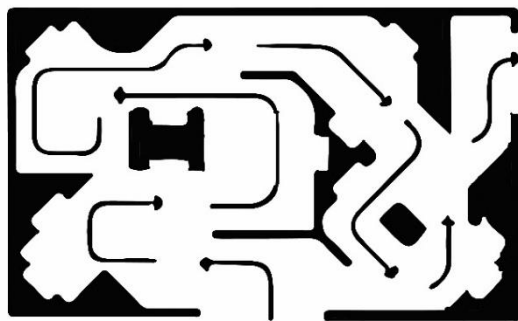


Figura 3: Percurso Sugerido (Restrepo e Carrizosa, s.d.,p.12)

1.4.2.6 Público alvo

Definir o perfil do público alvo de uma exposição é um elemento chave para um bom desempenho da mesma. Para uma melhor interpretação dos diferentes públicos Hughes (2010, pp. 40-41), define quatro perfis diferentes de público que visita exposições: especialista, turista habitual, aventureiro e desorientado. O visitante especialista é aquele que como o nome indica é especialista no assunto da exposição e quer conhecer uma visão diferente do óbvio, ou seja, uma experiência mais aprofundada. Uma solução para lidar com este público são bancos de dados onde ele pode perder horas a testemunhar a

opinião de outros especialistas. O perfil turista habitual é um visitante que tem algum conhecimento acerca do tema e gosta de explorar mais. Para manter o interesse deste visitante é importante que estejam presentes novas informações ao longo da exibição e que exista um website para consulta prévia porque eles não gostam muito do completo desconhecido. O perfil aventureiro representa o visitante que não tem qualquer conhecimento sobre o assunto apresentado por isso procura pequenas informações para se sentir orientado, a informação deve estar bem organizada e manter sempre uma coerência cromática para ajudar este tipo de visitante. O último perfil apresentado é o desorientado, este é um perfil onde são incluídas as crianças ou pessoas que nunca participaram de uma exposição, para conseguir atingir este grupo os designers têm de ter em conta a construção de um espaço para as crianças onde elas possam desfrutar da exposição como os adultos.

1.4.2.7 Textos de apoio

Os textos de apoio têm a função de explicar, descrever e ilustrar as ideias e conceitos que o curador tenta transmitir. São usados no começo de uma exposição para apresentá-la, e, igualmente, no início dos tópicos que compõem uma exposição, para explicar alguns aspetos em relação aos objetos que são exibidos. A informação que contém deve ser apresentada do geral para o particular, o que resulta numa gestão de diferentes níveis de profundidade e detalhe. O seu conteúdo deve ser claro e preciso para permitir compreensão por parte dos diferentes públicos: crianças, estudantes, adultos e especialistas. Podem ser acompanhados de imagens ilustrativas. A função da imagem é informar e remeter o visitante para um objeto específico.

1.4.2.8 Iluminação

Para iluminação em geral, temos três fontes básicas de Iluminação: luz natural, luz incandescente e luz fluorescente. Para uma iluminação eficaz, é recomendado que se tenha em mente que a melhor iluminação artificial é a que mais se aproxima da naturalidade da luz do dia. Por isso é recomendado sempre uma fonte de luz natural. Mas vamos falar um pouco de outros tipos de iluminação. Segundo Hughes (2010, p.136) existem três tipos principais de iluminação artificial para painéis expostos em paredes lisas: (Fig.4) “Spotlights” consiste em iluminar a área pretendida da parede onde se encontra a peça exposta apenas com um foco de luz intenso; “Wall-wash” técnica de iluminação que se baseia em expandir a luz por toda a parede e não só pelo objecto em exposição; “Contoured spotlight” técnica em que se ilumina apenas o artefacto atingindo toda a sua superfície fazendo com que o artefacto pareça um ecrã numa parede escura.

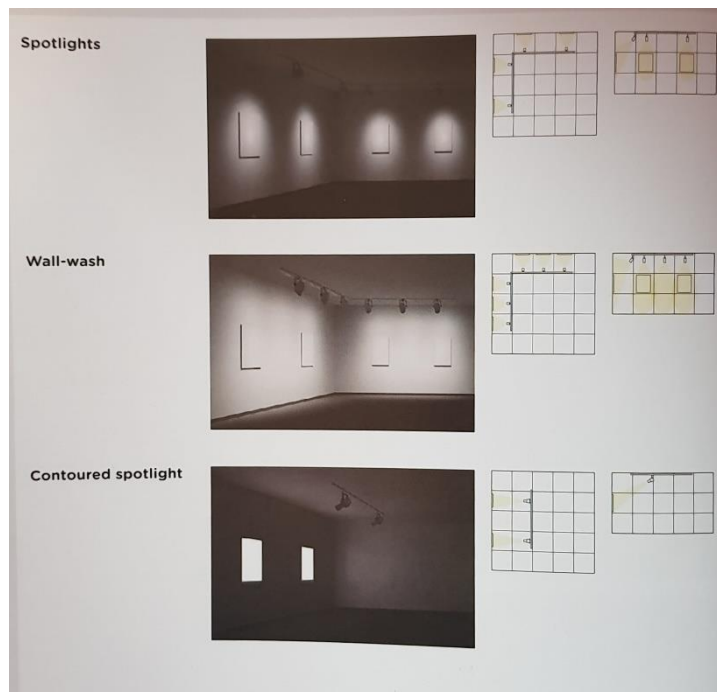


Figura 4: Iluminação (Hughes, 2010, p.138)

A luz ambiente em alguns casos pode ser importante para a criação de um ambiente mais leve e com mais alegria do que um ambiente apenas com luz artificial onde se torna tudo mais sombrio e menos acolhedor para uma exposição. Em exposições grandes convém sempre haver uma grande fonte de luz natural para iluminar os grandes objetos e não cansar a vista ao visitante. Os visitantes tendem a achar a luz ambiente alta mais confortável que a iluminação de destaque, embora menos dramática. Também é útil onde os visitantes devem fazer uma atividade física, como interagir com um dispositivo mecânico, jogar jogos em equipe ou vestir roupas históricas.

1.5 Utilização de Multimídia nas Exposições

Neste ponto relatamos tecnologias multimídias presentes em exposições. Expomos as suas funções como normalmente são utilizadas no âmbito da exposição.

1.5.1 Vídeo Projeção

Um projetor de vídeo ou videoprojector é um dispositivo que processa sinais de vídeo e projeta a imagem correspondente em uma tela de projeção, usando um sistema de lentes. Todos os tipos de projetores de vídeo utilizam uma luz muito brilhante para projetar a imagem e os mais modernos podem corrigir inconsistências como curvas, borrões e outras através de ajustes manuais. Os Projetores de vídeo são usados principalmente para apresentações, conferências, treinamento, e em sistemas de home theater. Mas no

caso de uma exposição, a projeção de vídeo é utilizada em simuladores e apresentação de temas para mais de uma pessoa em simultâneo.



Figura 5: Projeção 180° Museu do Descobrimentos Belmonte. (Jornal Mundo Lusíada).

1.5.2 Vídeo Interativo

O vídeo interativo é muito semelhante ao seu anterior que agora é chamado de vídeo linear. Com o vídeo interativo o utilizador pode escolher o percurso do seu vídeo e ignorar o que não lhe interessa e mais tarde pode voltar atrás e rever o vídeo num contexto diferente. Vídeos interativos podem utilizar diferentes tipos de interfaces físicas como sensores de pressão no chão ou simplesmente ecrãs tácteis.



Figura 6: Museu do Descobrimentos Belmonte. Fotografia do autor.

1.5.3 Painéis interativos

Projetado geralmente para as crianças no âmbito educacional com o conceito de envolver e colaborar dentro das salas de aulas, a mesa/painel favorece a interação com recursos multimídias, vídeos, jogos, e muitos outros, é também utilizada no mundo dos negócios, pois atualmente é crucial que as empresas disponham da maior quantidade de informação disponível e que esta seja passível de ser utilizada como suporte à tomada de

decisão. As mesas/painéis interativos são muito utilizadas em museus porque possuem uma grande variedade de funções e o museu pode incluir muita informação em apenas um único sítio do museu, é importante condensar a informação dada ao visitante para que ele possa escolher o conteúdo que pretende aprender. Por exemplo, no museu queremos exibir determinado objeto que é demasiado grande para estar exposto podemos sempre criar uma imagem digital do mesmo e expor num painel interativo onde o visitante tem a capacidade de focar o que mais deseja.



Figura 7: Museu do Descobrimientos Belmonte. Fotografia do autor.

1.5.4 Vídeo mapping

Vídeo mapping é uma tecnologia de projeção que nos permite alterar a realidade em determinado lugar. Qualquer fachada ou objeto pode ser a nossa tela. Vídeo mapping é uma técnica que tem vindo a ganhar muito público pela sua capacidade de interagir com os diferentes públicos existentes. Tem ganho grande importância no campo da performance fazendo grandes demonstrações em edifícios emblemáticos como catedrais. Segundo o blog pikwhip, a primeira vez que se viu este tipo de projeção foi em 1996 na Disneyland.

Em 1969 foi feita a primeira projeção em superfícies não lisas. A Mansão Assombrada, na Disneyland, incluía uma diversidade de ilusões de ótica inovadoras, nomeadamente a música oficial interpretada por 5 bustos (Grim Grinning Ghosts) e a cabeça da Madame Leota. Este efeito foi obtido através da filmagem de planos da face dos cantores e da sua projeção em 5 bustos.

Esto quer dizer que vídeo mapping já existe há cerca de 23 anos, mas só mais recentemente é que se tornou num campo da multimédia com sérias competências. Através de software especializado e de tecnologia apropriada poderemos mudar a arquitetura de um edifício durante uma determinada performance. Isso é o que chamamos de vídeo mapping. Mas o vídeo mapping dentro das exposições e museus,

normalmente e numa escala menor apenas para ajudar a simulação de determinado ambiente, como por exemplo, mudar o formato do chão ou fazer com que o teto pareça o céu azul ou uma noite estrelada. Uma parte muito importante do vídeo mapping é a utilização de som já que é uma ferramenta usada para distorcer a realidade.



Figura 8: Jornal Expresso do Oriente Vídeo mapping no Museu do Fado

1.5.5 Sensores

Os Sensores atualmente são muito utilizados para a interação com o público. Através destes, o público pode ter uma experiência muito mais personalizada, como podemos observar, no museu dos descobrimentos. Nesta sala do museu (Fig.9) para desencadearmos uma ação na projeção colocamos no sensor diferentes objetos, dependendo do objeto colocado obtemos diferentes reações do personagem na projeção. E com isto o visitante pode aprender o significado de cada objeto no contexto de dar como presente a um nativo.



Figura 9: Museu do Descobrimetos Belmonte. Fotografia do autor.

1.5.6 Realidade virtual

A Realidade virtual diz respeito a um ambiente separado do mundo físico completamente criado por computador onde existe uma imersão completa pelo utilizador. É uma tecnologia de interface entre um usuário e um sistema operacional através de recursos

gráficos 3D cujo objectivo é criar a sensação de presença em um ambiente diferente do real. Por isso, a realidade virtual deve ser utilizada em exposições, mas de uma maneira muito específica por causa da sua particularidade de ser completamente imersiva e de conseguir que o utilizador viaje para outra realidade que não a do museu. A realidade virtual funciona muito bem quando queremos que o visitante experiencie algo mais realista como um acontecimento do passado que não é possível recriar no mundo físico de atualmente.



Figura 10: Sala de realidade virtual no museu de Serralves. (website RTP Noticias, 2020)

1.5.7 Realidade aumentada

A definição de realidade aumentada tem várias nuances, mas podemos definir realidade aumentada como função de colocar informação digital no mundo real. Um utilizador de realidade aumentada pode utilizar óculos translúcidos ou câmaras conectadas a um dispositivo computacional, e, através destes, poderá ver o mundo real bem como imagens geradas por computador projetadas no mundo. Com o uso de smartphones e marcadores no mundo real podemos fazer aparecer elementos digitais em determinadas zonas para onde a camara aponta. Atualmente é possível ter uma exposição de paredes completamente vazias apenas com algum tipo de marcador para que o dispositivo a ser utilizado saiba que informação precisa de colocar no local através de um ecrã. A realidade aumentada pode ser muito bem utilizada em exposições para adicionar, mas uma camada de informação porque faz com que o visitante interaja mais com a exposição porque ao procurar os marcadores até simula uma caça ao tesouro.



Figura 11: Projeto CHIC participa em exposição Serralves. (New Portugal, 2020).

1.5.8 QR Code

O QR Code já é muito utilizado no mercado, de várias formas, por exemplo usado na realidade aumentada como marcador. Numa exposição, a utilização de QR code funciona como atalho para informação adicional ao espaço, normalmente este esclarecimento é dado através de uma página web para o qual o visitante é direcionado pelo QR code.



Figura 12: Chan - Leitura de um Código QR “Gene Sherman Contemporary Japanese fashion”

Capítulo II

2. Museus interativos, estudos de caso.

O ponto dois foca mais a investigação em campo, de como os museus funcionam, e sua museografia. Assim neste ponto relatamos duas visitas a museus que usam tecnologia para interagir com o público.

Os museus escolhidos para apreciação no relatório foram dois museus atuais que utilizam tecnologias nas suas exposições. Nestes museus é interessante como o público interage com o tema das exposições através de tecnologia.

2.1 The World of Discoveries

O World of Discoveries é um Museu Interativo e Parque Temático dedicado aos Descobrimientos portugueses localizado no interior dos antigos armazéns da Real Companhia Velha, no centro histórico do Porto. O Parque Temático reconstrói a fantástica odisséia dos navegadores portugueses, que cruzaram oceanos à descoberta de um mundo desconhecido.

Existem representações dos caminhos marítimos descobertos pelos portugueses, com passagens pela China, Japão, Indonésia, Índia, Norte de África e Brasil. Isto tudo feito através de um passeio de barco.

Com 5.000 metros quadrados, o museu tem salas temáticas com a evolução das embarcações, instrumentos de navegação, cartografia, globos interativos e ecrãs táteis sobre personalidades conhecidas da época dos descobrimentos, e ilustrações como seria a vida a bordo.

As quatro salas do museu possuem conteúdo multimédia com o auxílio de ecrãs táteis já que este é considerado um museu interativo a maior parte da informação está presente num meio digital para que o utilizador possa escolher o conteúdo a visualizar.

Quanto à primeira sala do museu (Fig.13 e 14) é dedicada às naus e ferramentas marítimas, onde se encontra amostras das mesmas e representações de naus. Em frente a cada modelo de nau deparamo-nos com um ecrã tátil onde é possível visualizar informações específicas de cada nau. Quanto à iluminação utilizada, é uma sala clara com

projetores uni direcionais colocados de forma a iluminar as peças da exposição sem interferir com luz nos monitores presentes na mesma.

Esta é uma sala ampla sem um percurso de exposição delineado e podemos afirmar que é uma sala onde cabe um grande número de pessoas em simultâneo apesar de haver só certo número de ecrãs para visualizar informação. Nem todos os visitantes querem visualizar os ecrãs ao mesmo tempo porque existe um fluxo constante de visitantes a querer chegar o mais rápido possível à próxima peça da exposição.



Figura 13: Primeira sala do museu. The world of discoveries. Fotografia do autor.



Figura 14: Primeira sala do museu. The world of discoveries. Fotografia do autor.

A segunda sala do museu (Fig.15) é mais interactiva do que a primeira. Nesta sala podemos encontrar vários ecrãs de parede e projeções com informação sobre personalidades, rotas marítimas efetuadas pelos navegadores, mapas de vários anos.

Quanto à tecnologia utilizada temos a projeção de um filme animado mostrando as rotas diferentes ao longo dos anos. Nos ecrãs tácteis, existentes na parede, a informação apresentada trata as diferentes profissões dentro do navio, e a história de várias personalidades que cruzaram os mares. Isto e tudo apresentado de forma interativa para que o espectador possa seleccionar o conteúdo a visualizar.

A iluminação e a cor/ambiente desta sala remetem para a cor do mar profundo utilizando paredes escuras e iluminação muito específica, realizada de propósito para não interferir com a projecção e os ecrãs presentes na sala de exposição.

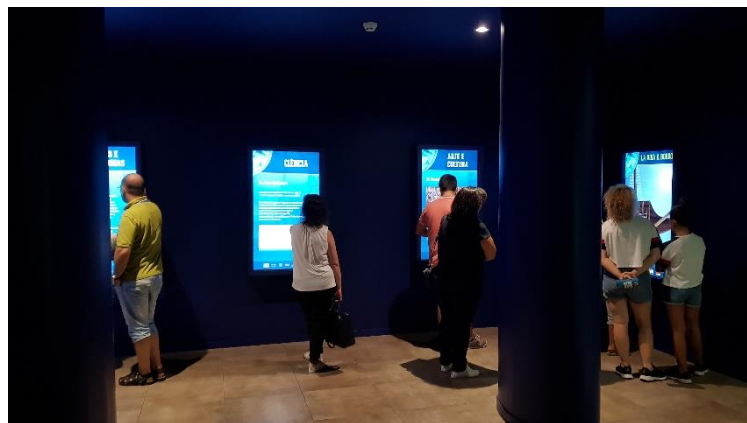


Figura 15: Segunda sala do museu. The world of discoveries. Fotografia do autor.



Figura 16: Segunda sala do museu. Painel interativo. The world of discoveries. Fotografia do autor.

A terceira sala do museu, (Fig.17) também interactiva foi construída de forma a representar o interior de uma caravela e seus conteúdos em tamanho real. Mas a tecnologia também está presente nesta sala. Encontravam-se ecrãs tateies espalhados pela mesma com informação sobre cada objeto presente. A iluminação da sala era colocada de forma a reconstruir a iluminação presente nas naus e para iluminar objetos específicos.



Figura 17: Terceira sala do museu. Interior de uma Nau. The world of discoveries. Fotografia do autor.

A quarta sala do museu (Fig.18) é a representação de uma oficina onde eram construídas as naus. Esta representação era encenada por marionetes robóticas que faziam um simples movimento. A iluminação desta sala era feita através de holofotes singulares direcionados para o centro da sala e para uma das paredes que continha texto.



Figura 18: Quarta sala do museu. The world of discoveries. Fotografia do autor.

O museu também providencia uma odisséia de barco onde encontramos diferentes culturas. Quanto a mecânica do museu o barco encontrasse sobre um carril cujo percurso é feito através dos diferentes povos e culturas com que os navegadores se deparavam nas suas viagens. Esta encenação é feita através da simulação de paisagens e criação de

ambientes recorrendo a sons e cheiros e a manequins vestidos de acordo com a cultura que representam.



Figura 19: Odisseia de barco interior do museu. The world of discoveries. Fotografia do autor.

Este é um museu muito interessante que nos leva a viajar pelo mundo dos descobrimentos portugueses e onde podemos aprender muito sobre essa época através da recriação de espaços como o interior das naus ou através de tecnologia com múltiplos ecrãs que permite várias interações com conteúdos diferentes.

O ambiente criado neste museu é completamente artificial sem qualquer luz natural para que a luz possa ser completamente controlada para que não interfira nos meios digitais. Mas do ponto de vista do design é feito de maneira a que haja uma imersão sem distrações, o ambiente escuro ajuda a visualização dos ecrãs, mas também torna o museu muito mais interessante. Ou seja, focar com luz apenas os objetos mais importantes do museu ajuda o visitante a manter o foco na exposição.

Este foi um museu de onde surgiram algumas ideias que posteriormente foram implementadas para a montagem da exposição presente neste relatório. Por exemplo a utilização dos painéis interativos.

2.2 Museu Fábrica do chocolate em Viana do Castelo.

O Museu da Fábrica do Chocolate em Viana do Castelo localizado na antiga fábrica de chocolates da empresa Avianense oferece um conjunto de soluções interpretativas sobre o chocolate e o cacau, com uma forte componente interativa através de tecnologia multimédia. A fábrica do chocolate é composta por um hotel com 18 quartos temáticos, um restaurante e um museu que ocupando toda a cave do edifício, com uma área total de 500 metros quadrados o museu está dividido em 6 espaços distintos, interligados e organizados em circuito.

O percurso percorrido pelo visitante do museu leva-o numa jornada pelo ciclo do chocolate desde as plantações, à sua produção em tablete. No decorrer da exposição apende-se várias curiosidades sobre o chocolate através de ecrãs táteis com vídeos interativos e jogos.

A primeira sala do museu podemos dizer que é a receção onde o visitante adquire os bilhetes para a exposição. Nesta entrada o visitante é recebido por uma projeção que antecipa alguns momentos da exposição em si. O objetivo é deixar o visitante empolgado e motivado para continuar. Também é tirada uma fotografia que depois é enviada através de email para o visitante sem qualquer custo.

A segunda sala do museu (Fig.20) contém informação em televisores em lópe, assim o visitante pode ficar a saber tudo sobre os países produtores do cacau e sobre a planta e sua colheita. Também posou uma encenação de uma roça de cacau representada na figura 20.



Figura 20: Segunda sala do museu, Painéis sobre o cacau. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo.

Fotografia do autor.



Figura 21: Segunda sala do museu. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo. Fotografia do autor.

Na terceira sala do museu (Fig.22) podemos visualizar um filme chamado de *xocolatl*. Este é um filme sobre as origens do cacau e dos primeiros povos a conhecê-lo como os Olmecas, os Maias e os Aztecas. Ainda conhecemos o cacau como bebida sagrada, e a chegada à Europa transportado pelos navegadores espanhóis. Mas isto não acontece num sala de cinema comum porque o filme é altamente imersivo através do uso de tecnologia cinematográfica 4D que se baseia na apresentação de um filme 3D adicionando efeitos físicos que ocorrem em sincronia com a ação do filme. Como por exemplo o aumento da temperatura da sala quando o filme apresenta um vulcão, ou a libertação de aromas quando visualizamos a colheita do cacau.



Figura 22: Terceira sala do museu. Filme 4D. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo. Fotografia do autor.

A quarta sala do museu (Fig.23) intitulada *mundi* dispunha nas suas paredes de ecrãs tácteis com jogos sobre as descobertas do chocolate no mundo com referências a várias datas e momentos importantes. Estes jogos nos ecrãs são importantes para um público mais jovem.



Figura 23: Quarta sala do museu. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo. Fotografia do autor.

A quinta sala do museu (Fig.24) apresentava mesas interactivas com vídeos interativos sobre o chocolate e a sua influência na sociedade. O utilizador apenas tinha de seleccionar o conteúdo que gostaria de visualizar mais detalhadamente.



Figura 24: Quinta sala do museu. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo. Fotografia do autor.

A sexta sala do museu (Fig.25) é a representação de uma fábrica de chocolate com os vários processos que o cacau passa até ficar como nos o conhecemos, em tabletes. A encenação do processo permite a interação do visitante com as máquinas através da simplificação de carregar num botão vermelho presente em cada miniatura de máquina.



Figura 25: Sexta sala do museu. Representação fabrica de chocolate. Fábrica do chocolate em Viana do Castelo. Fotografia do autor.

Em resumo, podemos dizer que o museu pode-se dividir em duas partes com temáticas diferentes uma científica e a outra histórica. A temática história faz uso de cores como castanhos e verdes, cores que representam a natureza. Nesta parte abordasse a história do cacau/chocolate desde sua origem nas plantações na antiga mesopotâmia até aos dias de hoje. A temática científica é representada por cores brancas e cinzentas que representam um ambiente laboratorial. A temática científica aborda o próprio fabrico do chocolate e as suas propriedades científicas e medicinais. A utilização de cores para formar um ambiente foi onde me inspirei para a criação da exibição presente no relatório também utilizando apenas uma gama de cores.

Do ponto de vista mecânico é um museu muito bem feito onde podemos passar muito tempo porque contém vários jogos e vídeos onde podemos interagir. Há muita interatividade em vários locais com ecrãs tácteis, um dos locais onde podemos experimentar mais interatividade sem a utilização de ecrãs tácteis e na representação da fábrica de chocolate como mostra a figura vinte e cinco. A sala de cinema (Figura 23) deste museu é algo diferente e pouco habitual em museus, com um filme em 4D. A utilização do calor funcionou muito bem porque no ecrã estávamos-nos a aproximar de um vulcão.

O museu da Fábrica do Chocolate é um museu muito interessante de visitar e sempre divertido para quem gosta de chocolate.

Capítulo III

3. Projeto “*Tradições e costumes*”

Neste ponto e descrito o processo de criação da minha exposição desde como surgiu ideia, a apresentação de fotografia encenada, as poesias presentes nos painéis assim como uma maquete do espaço da exposição realizada através de modelagem 3d.

3.1 Contextualização do projeto

O projeto tem como objetivo o design de um protótipo de uma exposição que se enquadra na criação de um centro interpretativo, que tem como tema as tradições.

“O CI.TC.LAR ES - Centro Interpretativo das *Tradições e Costumes* de Lares está a ser implantado na antiga Escola Primária de Lares, situada na freguesia de Vila Verde, concelho de Figueira da Foz, pensamos que este centro terá um importante contributo para a preservação da memória histórica da sociedade rural das localidades junto à foz do rio Mondego, mais propriamente na sua margem direita – Freguesia de Vila Verde, entre os anos de 1920 a 1970. Pretende-se que se assuma como um centro etnográfico que visa reforçar a memória individual e coletiva daquilo que foi a atividade mais importante na freguesia e no concelho – a agricultura e a orizicultura. Como em Lares eram trabalhados tanto os campos junto do rio Mondego, como eram trabalhados os montes das suas encostas, considerava-se uma localidade muitíssimo rica em atividades, gerando muita mão de obra, que trabalhavam nos produtos que abasteciam a cidade da Figueira da Foz. Uma cidade ali tão perto e tão longe ao mesmo tempo, pois os meios de transporte eram escassos e muito lentos, recorria-se na altura aos meios de transporte através de animais ou de comboio, não estando este último ao alcance de todos, por uma questão financeira, restando por vezes, apenas, o transporte a pé.” Citando o documento de proposta da criação do centro interpretativo.

3.1.1 A ideia/Objetivos

A ideia do projeto surgiu a partir de uma proposta de uma associação da aldeia onde resido para a criação de posters/outdoors com o tema das tradições como a de lavar a roupa no rio ou de fazer a monda do arroz. Mais tarde, esta ideia evoluiu para a criação de uma exposição, tendo eu decidido transformar no meu projeto de mestrado.

A exposição a criar para o centro interpretativo é designada a uma única sala onde deveríamos encontrar referencias à própria aldeia de lares assim como aos seus costumes na agricultura e às suas tradições no passado.

Os objetivos da exposição é a criação de um espaço onde se possa perpetuar a memória de um povo, recordar os tempos antigos e suas tradições através de histórias contadas pelas pessoas da terra, através de poesia, e vídeo/entrevistas e fotografia.

O design da exposição é inspirado por tempos antigos então envolve a utilização de madeiras para decoração o que dá um aspeto muito rústico a sala da exposição.

3.1.2 Público alvo

O público a que se destina esta exposição é todo aquele que tiver interesse em relembrar o passado, as tradições e os costumes da localidade. No caso dos mais novos é conhecer como era a vida das pessoas antigamente, quais eram os seus trabalhos e tradições. E, se anteriormente refiro um público mais local, ambiciona-se também atrair público de diversos pontos do país porque dar a conhecer as tradições de uma localidade é importante para descobrirmos paralelismos até com outras pessoas que conhecem outras histórias de outras aldeias.

3.2 Design do Espaço

Neste ponto do relatório focamos a arquitetura da exposição assim como o seu fluxo tendo em conta o público alvo e demonstrado o edifício onde a exposição era ser montada assim como a sua própria estrutura como a localização de painéis e divisórias do espaço utilizado.

3.2.1. Arquitetura

Na figura 25, está representada a planta da escola onde a exposição deverá ser montada, antes da remodelação pretendida para a criação do Centro Recreativo de Lares.

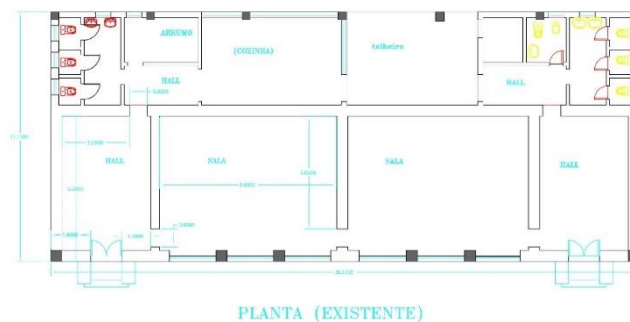


Figura 26: Planta escola primaria de Lares.

Na Figura 19, que se apresenta a seguir, visualizamos a planta da escola de lares onde irá ser feito o museu, já com as alterações feitas para abrigar a exposição presente neste projeto.

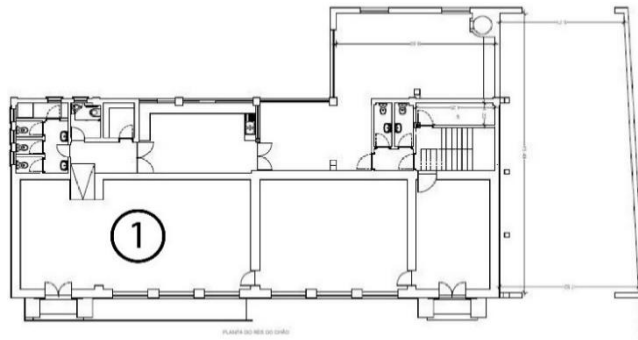


Figura 27: Planta escola primária de Lares.

A exposição é construída na maior sala que, nesta planta (Fig.27), se encontra numerada com o número 1. Esta sala tem proporções de 13 metros por 6 metros e 50 centímetros. Tem uma entrada para o edifício e depois tem duas ligações interiores.

Para a criação desta exposição irei demonstrar tudo através de modelagens 3d. Utilizei o programa de modelagem e arquitetura “sketchup” para fazer uma representação fidedigna do espaço da exposição e os seus elementos como os painéis.

Encontrasse representado na figura vinte e oito a representação 3d do edifício que irá abrigar a exposição.



Figura 28: Representação 3D da escola primária de Lares (Vista de frente).



Figura.29: Representação 3D da escola primaria de Lares (pormenor vista de fora do edificio).

A figura 29 mostra uma representação vista do exterior. Através da janela, é possível vislumbrar a sala de exposição simulada para este projeto.

3.2.2. Fluxo da sala de exposição

Em seguida, vamos ver como funciona o percurso da exposição, quais as suas particularidades, qual a rota designada para os visitantes e as saídas e entradas da exposição.



Figura 30: Representação 3D da escola primaria de Lares (exposição vista superior).

Na figura trinta, pode-se visualizar uma vista de topo da sala de exposição que se encontra dividida em três espaços diferentes. O primeiro espaço é hall de entrada onde o visitante é recebido e encaminhado para a sala seguinte. Aqui, existe uma tela de cinema por isso, podemos considerar esta uma pequena sala de cinema. O terceiro espaço da exposição é o maior, onde o visitante tem a capacidade de navegar sem orientação, visualizar o que pretender da forma que pretender. Podemos designar de percurso livre de visita. Na figura trinta e um, podemos ver com clareza o hall de entrada

onde se encontra o nome da exposição esculpido em madeira, conferindo um aspeto mais rústico à exposição e, na parede lateral, constará um calendário de todas as atividades desenvolvidas na localidade onde se encontra esta exposição.



Figura 31: Representação 3D exposição (hold de entrada, calendário).

Todas estas paredes que constituem a exposição são feitas a partir de madeira para dar um aspeto mais acolhedor e antigo, ajudando ao simbolismo que nela está contido como a tradição dos antigos.

Na Figura trinta e dois, podemos ver a saída da exposição, em que, quando o visitante vê a exposição toda volta para o hall de entrada. Nesta parede encontrasse poesia que tanto pode ser vista à entrada como à saída da exposição.

A existência do hall de entrada permite que exista uma conversa prévia com o visitante antes da sua entrada na exposição e fornecer algumas indicações sobre a mesma.



Figura 32: Representação 3D exposição (hold de entrada).

3.2.3 Sala de filme

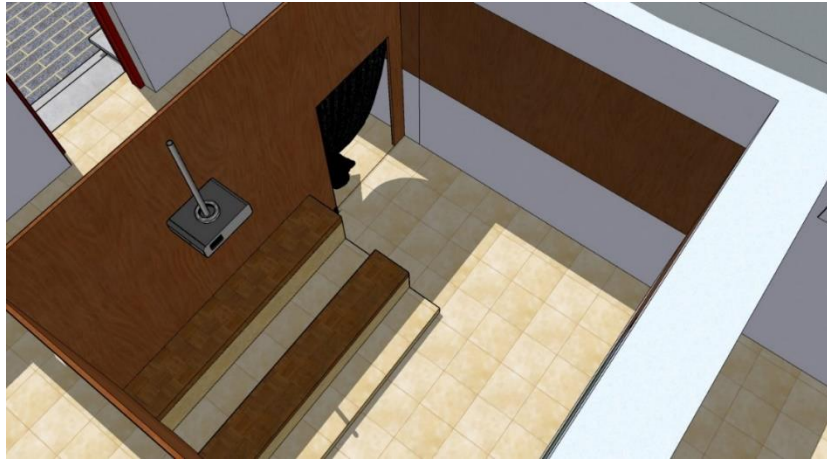


Figura 33: Representação 3D exposição (sala de filme).

A sala de filme é um espaço na exposição onde vão estar presentes vídeos sobre a localidade, sobre a agricultura, do local do centro interpretativo e de momentos de eventos que ocorrem no centro interpretativo. Esta sala é construída em madeira, mas irá ser minimamente isolada por causa do som dos filmes. Também possui dois bancos como se pode ver na figura trinta e três onde o espectador pode relaxar e assistir à tela. Em cada porta desta sala está uma cortina preta para manter a sala escura e em perfeitas condições de visualização.

3.2.4 Painéis

No maior espaço do Centro é onde se encontram vários painéis com quadras sobre o tema da exposição, fotografias encenadas de acordo com as quadras presentes. Esta parte da sala contém diferentes elementos nas suas paredes laterais. Apresentam-se painéis com poesia e fotografia, junto às janelas tem vitrines e no centro da sala estão dois painéis interativos.

Esta é uma sala com um ambiente muito rústico e muito pouco moderno apesar de integrar tecnologia. Todo o design da exposição é dirigido para um ambiente rústico e antigo porque é o que mais se enquadra no tema de fazer uma exposição sobre tradições.

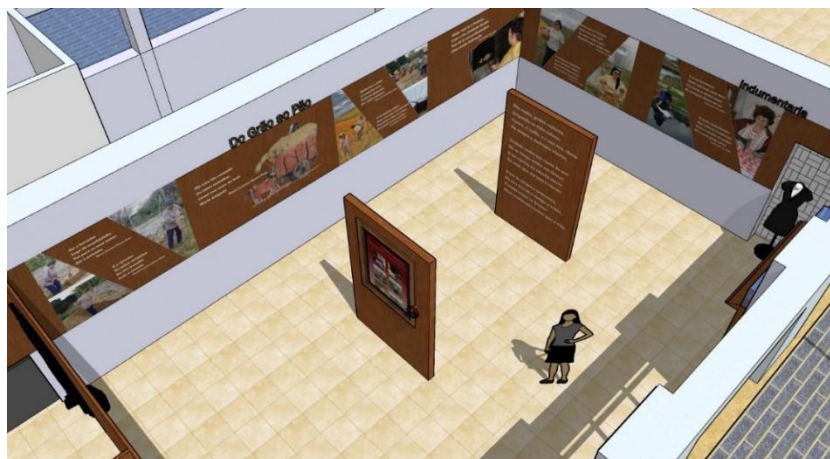


Figura 34: Representação 3D exposição (sala principal, vista superior, este).



Figura 35: Representação 3D exposição (sala principal, vista superior, oeste).

3.2.4.1 Poesia Da Terra

Poesia da terra são todos os painéis que contêm poesia escrita por pessoas da terra, ou seja, pessoas que vivem nesta aldeia de lares. As quadras presentes nas paredes do centro interpretativo foram produzidas para o centro ou fazem parte de um grupo de cantos e contos que tem como propósito recordar tradições através de um grupo de cantares.

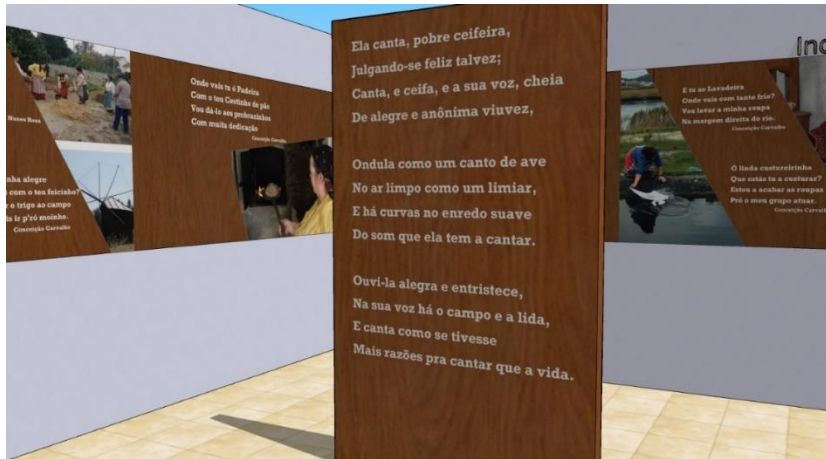


Figura 36: Representação 3D exposição (painel central).

3.2.4.2 Do grão ao pão

Do grão ao pão é um painel ao longo de uma parede onde inclui tradições que tenham a ver com o percurso do pão. Ou seja, este painel exhibe algumas tradições que ocorriam no fazer do pão.



Figura 37: Representação 3D exposição (do grão ao pão 1º parte).



Figura 38: Representação 3D exposição (do grão ao pão 2º parte).

Este painel contém várias representações de tradições referentes à agricultura, como a preparação dos campos, as ceifeiras que faziam a monda do arroz e ceifavam o milho e o trigo, a profissão da padeira que ainda hoje existe, embora, não como antigamente, por isso é que cozer pão à moda antiga e considerado uma tradição. Nas figuras anteriores são apresentadas propostas de painéis para a exposição.

3.2.4.3 Indumentária

O painel intitulado indumentária representa os costumes que as pessoas tinham com as suas roupas, como eram usadas, como eram feitas, como eram lavadas.



Figura 39: Representação 3D exposição (indumentária).

Podemos visualizar um manequim de exposição de roupa, o qual não é um simbolismo, mas sim um objeto a ter na exposição para poder expor vários trajes de antigamente. Inicialmente irá ter apenas um devido ao espaço disponível para a exposição, posteriormente, prevê-se acrescentar mais conteúdo de traje à exposição.

3.2.5 Vitrines

As vitrines estão divididas em duas: as que se destinam a artefactos pequenos e de fácil transporte e as de artefactos maiores e de locomoção mais reduzida.

3.2.5.1 Artefactos de Pequena dimensão

Os artefactos mais pequenos irão ser mantidos isolados por vidro para sua proteção e do visitante.



Figura 40: Representação 3D exposição (vitrine junto a janela).

Como podemos verificar na figura quarenta, encontra-se em frente a uma das janelas uma vitrine onde irão ser colocados os artefactos de pequena escala.

3.2.5.2 Artefactos de grande dimensão

Os artefactos de grande dimensão serão pendurados na coluna mais à direita, revestida de madeira, que se vê na figura quarenta. Estima-se que todos os artefactos existentes possam ser colocados nesta vitrine ou coluna. Se tal não for possível á que considerar outras alternativas como sendo colocar o artefacto, momentaneamente, no chão para ser exibido. Importa referenciar que, todos os artefactos a serem exibidos no centro interpretativo são doados por particulares.

3.2.6 Painéis interativos

Os painéis interativos nesta exposição estão localizados no meio da sala de exposições.



Figura 41: Representação 3D exposição (painel interativo).

A utilização de painéis interativos é necessária e é um elemento indispensável nesta exposição pois complementa a informação presente ao redor deles. A interatividade permite ao visitante escolher o que visualizar. O painel inclui vídeos com histórias sobre as tradições e os costumes da terra assim como fotos para complementar o que está presente nas paredes da exposição. Inclui ainda pequenas informações detalhadas de alguns costumes e tradições bem como profissões da época. O design e cores do painel é feita de forma a que a tecnologia passe despercebida com a utilização da madeira a sua volta, a cor de fundo do painel é inspirada no edifício onde a exposição esta localizada porque todas as suas portas e aros de janelas são vermelhos.

3.2.6.1 Wireframes

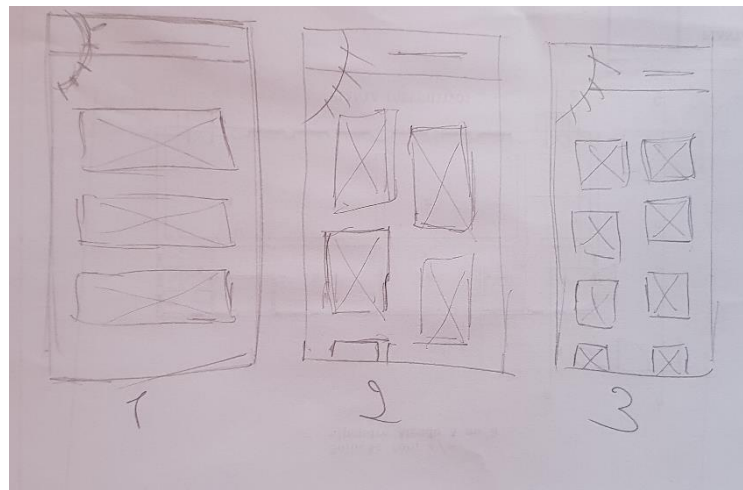


Figura 42: Esboços (painel interativo).

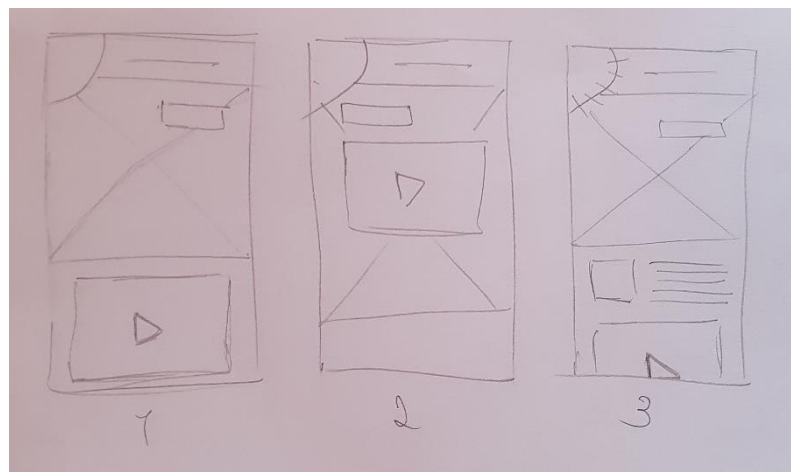


Figura 43: Esboços (painel interativo).

Nas figuras quarenta e dois e quarenta e três estão os esboços dos Wireframes que desenvolvi para o painel interativo da exposição. Na figura quarenta e dois estão todas as nuances que imaginei para a página inicial do painel, com todas as opções de escolha de entre os temas onde o utilizador pode escolher o que pretende ver. Já na figura quarenta e três estão as opções de como seriam as páginas com a informação. Fiz várias hierarquias visuais para ver a melhor ordem entre as fotos, o vídeo e texto.

3.2.6.2 Storyboard

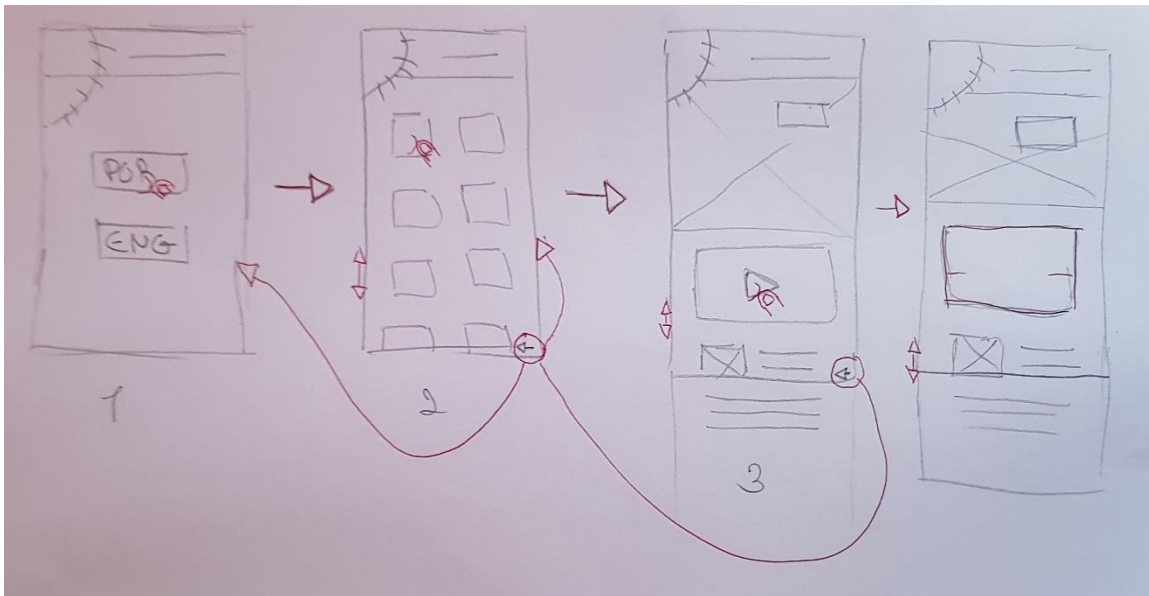


Figura 44: Esboços (painel interativo, storyboard).

O storyboard deste painel começa pelo utilizador, neste caso, um visitante da exposição, escolher entre visualizar em português ou inglês. De seguida, a página principal do painel onde poderá escolher o que visualizar. Feita a escolha é remetido para a página onde se encontra a informação sobre a tradição do costume selecionado. Nesta página, representada na Figura quarenta e quatro, como o número 3 é onde o visitante tem acesso a mais informações sobre o tema escolhido utilizando a função de scroll, o visitante também poderá visualizar vídeos neste painel. Utilizando a seta no canto inferior direito o utilizador pode voltar à página anterior.

3.2.6.3 Paleta de cores



Figura 45: Paleta de cores do painel interativo.

Estas são as cores escolhidas para o painel, porque honram a terra e a agricultura e representam a tradição. Tentei não insistir nos castanhos uma vez que à volta do painel já é tudo em madeira. Assim, é utilizada a cor RGB: 255/233/191 para contrastar com a cor RGB: 123/0/0.

A cor RGB: 0/13/131 é usada para representar a língua inglesa já que é uma cor presente na sua bandeira.

A cor RGB: 13/93/0 é utilizada para representar Portugal porque o verde é uma das cores da bandeira embora, seja uma tonalidade um pouco mais escura para combinar com a cor RGB: 123/0/0.

As cores RGB: 246/147/34 e RGB: 251/175/60 são utilizadas no ícone do sol.

3.2.6.4 Ícones



Figura 46: Ícones utilizados no painel interativo.

Os ícones presentes na figura quarenta e seis representam artefactos importantes para as profissões, retratadas na exposição *tradições e costumes*.

Estes foram os designs que fiz a partir de objetos reais para não maçar o visitante sempre com fotografia. Cada ícone pode ser associado ao objeto real e encontrá-lo na sala de exposição, essa é uma das intenções fazer com que o visitante depois de visualizar o painel olhe ao seu redor e identifique os objetos expostos com base no ícone no ecrã. Mais tarde, com este conceito poder-se-á criar um jogo baseado em encontrar determinado artefacto na exposição.

3.2.6.5 Tipografia

Aa

Fonte: Ribeye
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Aa

Fonte: Roboto
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Aa

Fonte: Open Sans
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Aa

Fonte: Old English Text MT
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

Figura 47: Tipografia utilizada no painel interativo.

A tipografia utilizada no painel tem diferentes hierarquias como o corpo do texto, o título e ainda alguns destaques importantes. Para o corpo do texto utilizamos duas fontes, sem serifas, para tornar o texto mais limpo e claro. Assim, “open sans” e “roboto” são fontes leves e de fácil leitura. Para o título utilizamos a fonte “ribeye”, com serifas e mais arredondada, simboliza bem, a meu ver, o tema dos painéis. A fonte “old english texto mt” é utilizada para dar nome aos ícones presentes no painel. Como são ícones de artefactos que já caíram em desuso achei que uma tipografia que lembra a antiguidade era perfeita para lhes dar nome.

3.2.6.6 Proposta de painel interativo final

As figuras seguintes representam apenas um percurso do painel interativo onde é escolhido a profissão da padeira.

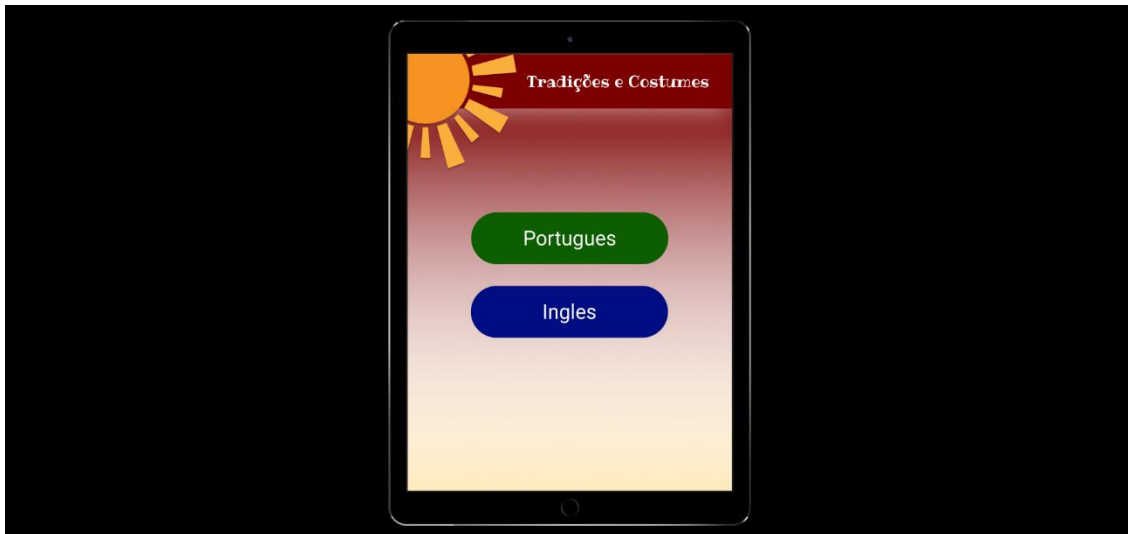


Figura 48: Página 1 (opção linguística).

Na figura anterior temos a opção de escolher visualizar em português ou em inglês e escolhemos em português.



Figura 49: Página 2 (temas representado por fotografias).

Na figura quarenta e nove é-nos apresentado diferentes tradições através de fotografias e vamos escolher uma para visualizar mais detalhes.

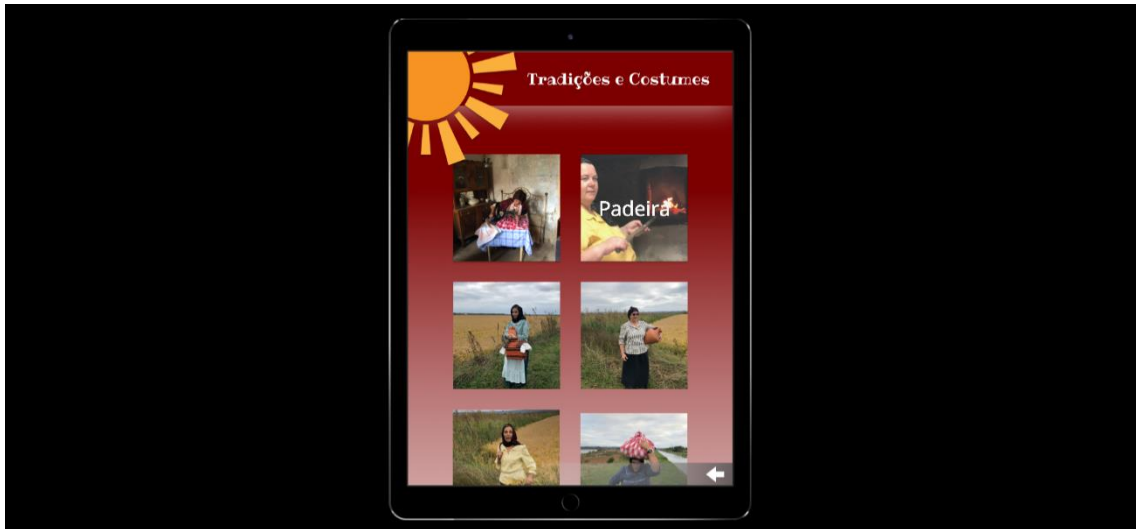


Figura 50: Página 2 (escolha do tema a visualizar).

Na figura anterior encontra-se selecionada a tradição e profissão de padeira a qual é apresentada em maior detalhe na próxima figura.



Figura 51: Página 3 (a padeira).

A Figura cinquenta e um, na parte superior da página tem a designação da “padeira” que se visualiza através de uma fotografia encenada de uma broa a sair do forno.



Figura 52: Página 3 (scroll, vídeo).

A figura cinquenta e dois explicita a utilização de scroll em relação à figura cinquenta e um, mostrando o que existe mais na página. Nesta parte, podemos assistir a um vídeo com entrevistas de pessoas a relatarem acontecimentos relacionados com a tradição da cozedura do pão.



Figura 53: Página 3 (scroll, ícone e texto).

A figura cinquenta e três mostra o que se segue na página. Nesta parte temos representado o utensílio que melhor simboliza a profissão da padeira com textos e poemas direcionados à mesma. Esta página estará em constante alteração dependendo do material que for fornecido para a exposição. Como exemplo, inserindo novos poemas ou adicionando histórias diferentes contadas por pessoas da terra.

3.2.7 Iluminação da exposição

Na iluminação desta sala há que ter em atenção que existem painéis impressos, painéis digitais e uma série de artefactos em exposição. Embora exista uma sala de projeção não temos de nos preocupar com ela pois encontra-se isolada do resto da exposição. O principal problema é que gostaria de ter luz natural para iluminar a exposição toda, mas isso não é possível por causa dos aparelhos digitais, como os painéis, no meio da sala. Por isso, o mais indicado para uma sala onde precisamos de diferentes tipos de iluminação é a iluminação artificial que nos permite controlar a luz e não ser controlado por ela. Apesar de escolhermos preferencialmente iluminação artificial não quer dizer que devemos excluir por completo as grandes janelas que a sala tem. Estas poderão ser utilizadas para tornar a exposição mais clara e alegre.

O conceito de iluminação a ser empregado nesta exposição é um termo já referido anteriormente no capítulo I, de nome “Wall-wash”. Podemos traduzir da seguinte forma, lavar a parede com luz de cima a baixo, ou seja, iluminando todo o painel com a mesma intensidade. Esta técnica de iluminação será utilizada em todos os painéis de parede com grandes dimensões.

Quanto à iluminação nas vitrines, aplicar-se-á a técnica de “spotlight”, ou seja, focaremos cada artefacto com um foco de luz.

3.3 Design de conteúdos

Este é um ponto onde é descrito o conteúdo dos painéis presente na exposição. Como foram realizadas as fotos encenadas.

3.3.1 Fotografia e Quadras

A criação dos painéis que decoram as paredes da exposição tem um design muito simples para dar destaque apenas a um elemento de cada vez. Os painéis possuem apenas dois elementos que são: fotografia encenada e quadras de poemas escritos por personalidades da aldeia. As tradições são demonstradas desta forma para serem de fácil compreensão e assimilação para o visitante.

Os painéis são divididos em cinco tradições: a padeira; as ceifeiras; o lavrador; a lavadeira e a costureira; a leiteira e a aguadeira. Todos estes painéis possuem uma ou mais fotografias encenadas fotografadas por mim. A cor escolhida para os painéis foi uma cor baseada no vermelho e também pensado para ser uma cor mais rústica por isso é um vermelho escuro quase que lembra o sangue. A cor dos painéis é para ser implementada no local, mas também há outra opção, que as quadras fique sobre a madeira para que o ambiente ainda pareça mais rústico.

3.3.1.1 Fotografia Encenada

O processo da criação das fotografias encenadas envolveu uma parceria com um grupo *Cantos e Contos de Lares* que faz atuações de cantares e recriações de tradições antigas e que se apresentam com trajes antigos. Com a participação deste grupo tínhamos o necessário para fazer algumas das encenações porque para além dos trajes eles disponibilizaram alguns utensílios como o latão do leite e a máquina de costura. Relativamente a localização para as fotografias, foram realizadas nos compôs de arroz e junto ao rio Mondego na freguesia de Vila Verde. E ainda nos foi disponibilizado um forno antigo em casa de um particular para a encenação da tradição da padeira. As fotografias foram todas tiradas por mim em três sessões diferentes onde tirei por volta de 200 fotografias por sessão. Depois tive que escolher e tratar digitalmente algumas delas para as usar nos painéis, exatamente onze fotografias. As fotografias não foram editadas a parecerem antigas, pois queremos que se perceba que são fotos dos dias de hoje. Nestas encenações houve alguns contratempus como no fundo das fotografias existir sempre um elemento paisagístico que não deveria existir na época que estamos a encenar. Para contornar esta dificuldade tivemos de repetir várias fotos com diferentes ângulos e fundos.

3.3.1.2 Quadras

As quadras presentes nos painéis foram realizadas com o conceito de lembrar as tradições e os trabalhos de antigamente, foram escritas por autores amadores de nome Conceição Carvalho e Maria Ferreira Nunes Rosa. Estas quadras foram concebidas em primeiro lugar para um grupo de cantares da região na qual as autoras participam. Quanto a cor, a que apresentamos as quadras, escolhermos o branco porque facilita o destaque na cor de fundo.

3.3.2 Painéis finais

Foram contruídos 6 painéis para ilustrar algumas tradições utilizando fotografia encenada e poesia.

3.3.2.1 A Padeira

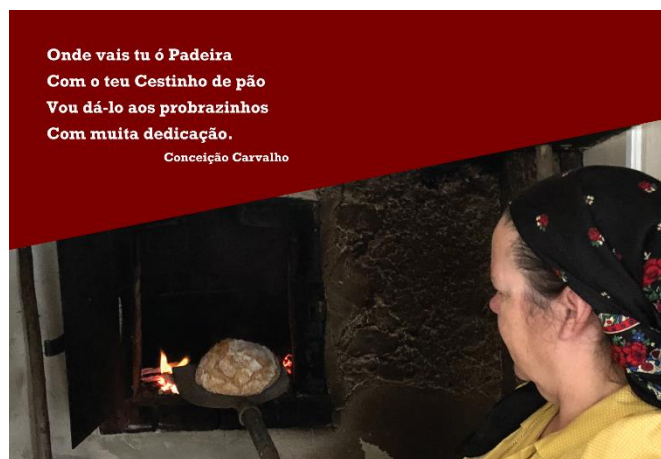


Figura 54: Painel “A padeira”.

No painel da padeira encontramos uma fotografia encenada do ato de tirar a broa do forno. Também podemos visualizar uma quadra dedicada a padeira que nos mostra de como era uma profissão nobre e honesta. Esta fotografia foi encenada num forno a lenha dos antigos, onde tivemos a possibilidade de cozer a broa da foto.

3.3.1.2 As Ceifeiras



Figura 55: Painel “As ceifeiras”.

As quadras deste painel estão presentes no meio e na diagonal para dar mais dinamismo ao painel e com isso chamar a atenção ao visitante. Este painel contém três imagens que simbolizam várias das atividades das ceifeiras, a foto mais a direita e a colheita dos cereais que tivemos a possibilidade de encenar para fotografar. Nas fotos da esquerda temos as tradições da malha na eira e do moinho que não tive a possibilidade de entrar até ao momento.

3.3.1.3 O Lavrador

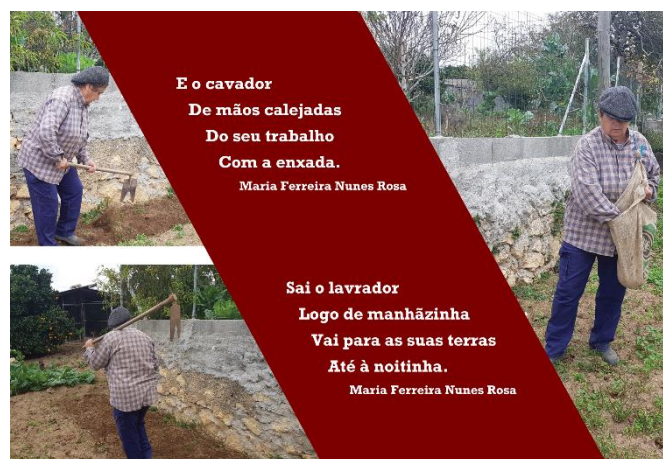


Figura 56: Painel “A preparação das terras”.

No painel do lavrador encontramos três fotografias encenas das atividades do lavrador no seu ato de semear o cereal. A encenação destas fotografias não foi feita com perfeita exatidão porque atualmente é complicado encontrar um cenário que proporciona as mesmas condições/ambiente de antigamente.

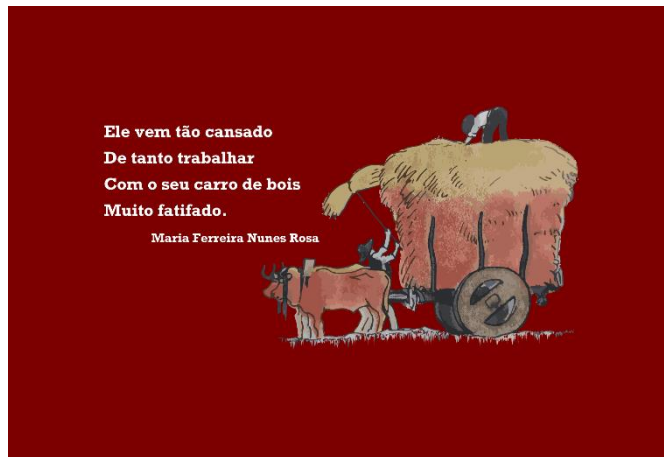


Figura 57: Painel Ilustração de carro de bois e lavrador.

O painel presente na figura cinquenta e sete é uma ilustração para ilustrar a quadra porque não era possível fazer fotografia encenada porque não tinha acesso ao animal necessário e também para que os painéis não fossem demasiado repetidos na sua forma de apresentar.

3.3.1.4 A lavadeira e a Costureira



Figura 58: Painel “A lavadeira e a Costureira”.

As tradições da lavadeira e da costureira são colocadas no mesmo painel porque ambas tem traços comuns nos seus costumes. Mais uma vez as quadras encontrasse no meio e na diagonal para dar alguma ação ao painel. A encenação destas fotografias foi sem contratempos já que os utensílios precisos ainda se encontram em algumas coleções privadas e nos foram emprestados de boa vontade.

3.3.1.5 A Leiteira e a Aguadeira



Figura 59: Painel “A Leiteira e a aguadeira”.

As tradições da leiteira e da aguadeira são colocadas no mesmo painel porque ambas tem traços comuns nos seus costumes. Mais uma vez as quadras encontrasse no meio e na diagonal para dar alguma dinamismo ao painel. A encenação destas fotografias foi sem contratempos já que os utensílios precisos ainda se encontram em algumas coleções privadas e nos foram emprestados de boa vontade.

3.3.3 Tipografia usada nos painéis

Aa

Fonte: Rockwell Nova
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Figura 60: Tipografia usada nos painéis físicos da exposição.

A fonte utilizada para tipografia dos painéis impressos foi a fonte Rockwell Nova. Esta é uma fonte serifada e de fácil leitura. As serifas ajudam a tornar-se uma fonte mais poética, o ideal para escrever quadras e, sendo também uma fonte com alguma espessura, que não esconde detalhe, é visível a uma maior distancia.

3.3.4 Protótipo Guião de Entrevista

Este é um protótipo de entrevista a ser aplicado às pessoas mais antigas de forma a termos uma melhor perspetiva de como era o quotidiano na região.

Perguntas gerais a fazer a quem trabalhou no campo e no monte nomeadamente na agricultura ou a quem conheceu essas pessoas.

Como se fazia esta tarefa antigamente?

Quais os utensílios e ferramentas que eram utilizados?

Como se deslocavam para as terras?

Quem executava este tipo de tarefa?

Como faziam as refeições diárias?

O que comiam no decorrer das fainas?

Perguntas mais específicas a fazer sobre profissões como padeira, costureira e leiteira.

No caso da Padeira, pergunta-se onde ia buscar a farinha.

No caso da costureira, onde iam comprar os tecidos e linhas.

No caso da Leiteira como era feita a colheita do leite e a sua venda, onde iam vender, quem eram os clientes.

Por fim, pedir sempre ao entrevistado para contar alguma história sobre os tempos antigos com base nas suas experiências, aquilo que ouviu de seus pais e avós.

3.3.5 Protótipo Identidade Visual



Figura 61: Logotipo do centro Interpretativo.

A identidade visual do centro interpretativo é baseada na ideia de convidar o público a recordar daí a porta meio aberta que convida todos a participar (entrar). O significado de porta aberta transmite a ideia de possibilidade e de algo novo. A cor e configuração do desenho da porta são inspiradas nas portas existentes do edifício que albergará o centro interpretativo. O símbolo presente na porta varia de acordo com o tema de mais destaque no momento. Neste momento, na figura sessenta e um, o ícone presente na porta representa o agricultor.

Relativamente à tipografia que completa o logotipo existem dois tipos de fontes, a saber: Nueva Std e Montserrat.



Figura 62: Tipografia Nueva std.

“Memórias” é uma fonte a bold de nome Nueva Std. Utiliza serifas que dão um aspeto, mais artístico por não ser completamente uniforme e para quem lê é uma mistura de caligrafia mais antiga com uma moderna o que permite apelar a diferentes públicos alvo.



Figura 63: Tipografia Montserrat.

Em “Centro Interpretativo *Tradições e Costumes Lares*” a tipografia empregue no subtítulo do nome é a forma regular da fonte Montserrat, utilizada pelo seu aspeto mais formal com letras alinhadas e perfeitamente redondas. O tamanho das letras entre a primeira e segunda linha difere devido ao alinhamento lateral.

Conclusão

Tendo em vista os vários aspetos observados na realização do projeto podemos retirar algumas conclusões. Neste projeto começamos por investigar o que é um museu, qual a sua história e os diferentes tipos de museus existentes. Analisados estes pontos chegamos à conclusão de que o mundo dos museus é muito vasto, mas também podemos tirar algumas elações como, os museus serem definidos pelos artefactos que expõem e não pelo local onde se encontram localizados, embora os locais também possam inspirar a criação de museus. Museus são os depósitos de cultura do ser humano e têm a obrigação de a partilhar. Com o evoluir dos tempos os museus já não são só edifícios porque até já podem existir online.

Até chegarmos ao conceito de museu tal como o conhecemos hoje, passou por um percurso que teve origem na Grécia antiga com a criação dos templos para as suas divindades. Quando chegamos à idade média, na europa ocidental, esse conceito foi perdido devido à influência da igreja que apenas venerava a imagem de Cristo. O termo museu voltou a surgir com o aparecimento das galerias no renascimento embora fossem ainda muito fechados ao público em geral.

Mais tarde, com a exposição artística, dividida em diferentes tipos, cada um com as suas particularidades, surge o design de exposições que vem complementar e redesenhar as exposições. Disciplina que ganhou particular importância pois envolve vários tipos de design como o gráfico, o multimédia e o emocional, assim como, profissionais de outras áreas designadamente, arquitetos e engenheiros.

O design de exposição teve o seu início em casas particulares onde apenas alguns tinham acesso às obras. Mais tarde, as obras migraram para as galerias onde poderiam ser vistas por todos. Como reflexo, as galerias tiveram de evoluir para poderem expor qualquer tipo de obra. Esta evolução deu-se no modernismo. Atualmente, com os avanços tecnológicos que se verificaram e a introdução da componente interativa, as exposições vieram modificar a forma como o público se envolve com a exposição, podendo interagir e fazer parte dela.

Compreendemos que a museologia é a ciência que veio estudar os museus e que por sua influência os museus evoluíram porque apesar de ser uma ciência do campo teórico conta com outras disciplinas que fazem parte dela. Por isso, dizemos que é uma ciência teórico-prática que ajuda na construção de um museu.

A museografia é um campo separado da museologia, mas que a completa. Os designers direcionam-se mais para a museografia porque engloba os aspetos gráficos, arquitetónicos, localização dos artefactos, luz e clima. Para a criação de uma exposição o designer recorre a diferentes campos da sua área como o design de produto e o gráfico para conceber um ambiente específico que pode ser baseado num tema ou centrado em um artefacto. Recorre, igualmente, ao design emocional para conseguir feedback, ou seja, quando cria algo deve manter no pensamento qual o impacto que este design vai ter no visitante. O projeto museográfico é composto por vários elementos e aprendemos que não convém deixar nenhum de lado.

É importante perceber que o design de exposição é um campo interdisciplinar que envolve técnicas e conceitos de diferentes áreas, por isso para a construção de uma exposição é necessário a criação de uma equipa com profissionais de especialidades diferentes. Mas o projeto apresentado foi apenas realizado por um designer.

Antes da realização do projeto se realizou uma investigação de campo visitando dois museus com conteúdo interativo e tecnológico para usar como inspiração na proposta a apresentar. Estes museus ajudaram a delinear e desenvolver uma exposição que se pretende cativar e envolva o público, definindo ideias de como usar o percurso da exposição, como transformar a sala de exposição num ambiente que enquadre o tema da exposição, exemplo da Fábrica do Chocolate em que existe uma visível distinção entre a parte histórica e a parte científica. Por outro lado, The World of Discoveries permitiu-nos observar aspetos da iluminação de exposição assim como painéis interativos e sua utilização.

No decorrer do projeto compreendemos que atualmente a multimédia está muito presente nas exposições. Estas, aliam-se à tecnologia, por um lado constitui uma excelente forma de promoção através de publicidade, por outro, com o fim de tornar as exposições mais interativas com o público através, por exemplo, da utilização de sensores ou mais imersivas com a utilização de realidade virtual e realidade aumentada. No entanto nem todos os museus podem utilizar este tipo de tecnologias porque lhe falta poder monetário.

O projeto de criação desta exposição teve sempre em conta a sua localização e qual o seu propósito: relembrar e cultivar tradições nos mais jovens. Nesse sentido o grande desafio foi o design de um ambiente rústico, mas também moderno com a utilização de tecnologia. A nossa proposta avança no sentido de criar uma exposição aberta a todo o público com um teor rústico, através do design gráfico, mas também incluindo projeção e painéis interativos.

Para a construção desta exposição foi necessário fazer uma simulação em 3D de todo o espaço. Houve necessidade de fazer alteração à arquitetura da sala com a destruição de uma parede para tornar duas salas numa sala porque desta forma podemos fazer uma melhor utilização do espaço. Para albergar esta exposição foram construídos vários elementos em madeira que são painéis, estantes e divisória para podermos separar diferentes ambientes da exposição como a sala de projeção da sala principal da exposição isto fez com que o espaço fosse muito mais bem aproveitado. Os painéis interativos apresentam informação e curiosidades mais detalhadas de costumes e tradições através de histórias contadas. O espólio desta exposição é doado por “pessoas da terra”.

Relativamente ao logotipo é o “rosto” de uma instituição. Pode ser feito de várias maneiras, usando formas, *lettering* ou símbolos. Neste caso, o logotipo foi inspirado no próprio edifício (escola primaria de lares)

Estamos conscientes de que ainda há espaço para melhorar algumas propostas e para consolidar o conjunto. No entanto, esperamos que os visitantes e os investidores gostem da exposição.

Bibliografia

- Alambert, C. C., e Monteiro, M. G. (1990). *Exposição: materiais e técnicas de montagem*. Secretaria de Estado da Cultura.
- Alexander, E. P. e Alexander, M. (2008). *Museums in Motion: An Introduction to the History and Functions of Museums*. United kingdom: AltaMira Press.
- Andrade, J. (2008). *O museu na era da comunicação online*. Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação. Instituto de Ciências Sociais - Universidade do Minho, 72pp. Consultado 20 fevereiro, 2020 em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/9524/1/Tese%20de%20Juliana%20Filipa%20Dias%20Andrade.pdf>
- Anelli, R. (2009). *O design da exposição e a exposição do design*. Consultado 20 fevereiro, 2020 em: https://www.ufrgs.br/propar/publicacoes/ARQtextos/pdfs_revista_14/04_RA_gosto%20moderno_070210.pdf
- Bauer, J. E. (2014). *A Construção de um Discurso Expográfico: Museu Irmão Luiz Godofredo Gartner*.
- Bordinhão, K., Valente, L., e Simão, M. (2017). *Caminhos da memória: para fazer uma exposição*. Brasília.
- Chan, Sebastian. (março 2009). *QR codes in the museum – problems and opportunities with extended object labels*. Consultado 20 agosto, 2020 em: <http://www.freshandnew.org/2009/03/qr-codes-in-the-museum-problems-and-opportunities-with-extended-object-labels/>
- Crítica expográfica. (s.d.). *o que é design de exposições? você concorda?* Consultado 30 janeiro, 2019 em: <https://criticaexpografica.wordpress.com/2016/04/26/o-que-e-design-de-exposicoes-voce-concorda/>
- Designices design, livros, tipografia e referências. (s.d.). *O que é o Design*. Consultado 30 janeiro, 2019 em: <https://designices.com/o-que-e-design/>
- Desvallées, A., e Mairesse, F. (Eds.). (2013). *Conceitos-chave de Museologia*. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus.

- Expresso do Oriente. (novembro 2018). *Vídeo mapping no Museu do Fado*. Consultado 20 agosto, 2020 em: <https://expressodoorient.com/videomapping-no-museu-do-fado/>
- Ennes, E. G. (junho de 2008). *Espaço Construído: O Museu e suas exposições*. Dissertação de Mestrado apresentada à Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- Hughes, P. (2010). *Exhibition Design*. Londres: Laurence King.
- Iplinski, M., e Romani, R. (2008). *O que é o design? Conceitos e Ideias*.
- Jan Lorenc, L. S. (2007). *What is Exhibition Design?*. Universidade da Califórnia: RotoVision.
- Jornal Mundo Lusíada. (janeiro 2019). *Arquivo Histórico da Marinha identifica documento inédito do almirante Gago Coutinho*. Consultado 20 agosto, 2020 em: <https://www.mundolusiada.com.br/cultura/arquivo-historico-da-marinha-identifica-documento-inedito-do-almirante-gago-coutinho/>
- Landeira, G. d. (2010). *Design de Exposição; Estudo de Caso - design UFRGS*. Trabalho de conclusão de curso de design visual. Faculdade de arquitetura e urbanismo – UFRGS.
- MOMA. (2019). *Research and learning, Archives*. Consultado 30 janeiro, 2019 em: <https://www.moma.org/research-and-learning/archives/archives-highlights-10-1991>
- NEM Portugal. (julho 2019). *Projeto CHIC participa em exposição Serralves*. Consultado 20 agosto, 2020 em: <http://nemportugal.com/projecto-chic-participa-exposicao-serralves/>
- Pacheco, L. (s.d.). *Design de Museus e Exposições*. Consultado 30 janeiro, 2019 em: <https://www.luisapacheco.pt/pt/design-de-museus-e-exposicoes/>
- Património cultural. (s.d.). *Homepage*. Consultado 30 janeiro, 2019 em: <http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/>
- Pikwhip. (2020). *O que é Vídeo Mapping?* Consultado 20 fevereiro 2020 em: <https://www.pikwhip.com/pt/blog/video-mapping/>

- Restrepo, P., e Carrizosa, A. (2006). *Manual básico de montaje museográfico*. División de museografía. Museu Nacional de Colômbia. Consultado 20 fevereiro, 2020 em:
http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/manual_museografia.pdf
- Rico, Juan Carlos (2006). *Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas*. España: Silex.
- Rivière, G. H. (1989). *La muséologie selon Georges Henri Rivière: cours de muséologie: textes et témoignages*. Dunod.
- RTP Notícias, (janeiro 2020). *Eletric: A virtual reality exhibition em Serralves*. Consultado 20 agosto, 2020 em: https://www.rtp.pt/noticias/cultura/eletric-a-virtual-reality-exhibition-em-serralves_a1200303
- Schwar, k. G. (março de 2017). *O lugar do design nas exposições de arte: algumas contribuições para a definição de suas funções*. Dissertação de mestrado.
- Semedo, A. e Costa, P. (2011). *Ensaio e Práticas em Museologia*. Consultado 20 fevereiro, 2020 em: <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/8926.pdf>
- Tonetto, L. M., e Costa, F. C. (dezembro de 2011). *Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa*. Strategic Design Research Journal
- Triscele. (s.d.). *O que é museografia?* Consultado 30 janeiro, 2019 em: <https://www.triscele.com.br/triscele/o-que-e-museografia>
- Triscele. (s.d.). *Design de exposição em museus*. Consultado 30 janeiro, 2019 em: <https://www.triscele.com.br/triscele/expografia/design-de-exposicao-em-museus>
- Vasconcelos, V. G. (2019). *Cultura Material e a produção de narrativas expográficas: o caso do Museu de Artes e Ofícios*. Seminário nacional do centro de memória UNICAMP.