

Exposição Multimédia da Obra de António Dacosta

Raquel Mendes Silveira

(M10557)

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em

Design Multimédia

(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Francisco Tiago Antunes Paiva

junho 2022

Agradecimentos

Na realização do presente relatório de projeto de Mestrado em Design Multimédia contei com diversos apoios fundamentais. Sem estes, seria mais complicado toda a realização do projeto, daí o meu agradecimento geral a todos os que fizeram com que este fosse concretizado.

Em particular queria agradecer a toda a minha família e amigos pelo apoio que me deram, mantendo-me assim, sempre animada, concentrada e direcionada naquilo que era importante para a concretização deste relatório. Também o amparo emocional se tornou um forte pilar à construção deste projeto. A todos eles gratulo por todo o auxílio que me ajudou a ultrapassar todos os obstáculos encontrados em todo este processo.

Um enorme obrigado ao Professor Doutor Francisco Paiva, pela disponibilidade e orientação de toda a realização do presente relatório de projeto.

Volto a fortificar o meu agradecimento a todos os que contribuíram, direta ou indiretamente, para a realização deste projeto.

Resumo

O presente projeto aborda um formato diferenciado de expor obras de arte, ou seja, a representação do percurso artístico e pessoal do pintor açoriano António Dacosta num website monográfico. Este projeto determina de uma forma breve e expositiva os aspetos principais da obra do artista como, por exemplo, as reconhecidas fases da obra pictórica, onde podemos observar as mudanças técnicas e principalmente temáticas, e assim tendo como principal aspeto a desigual abordagem de expor o trabalho de um artista.

No decorrer do projeto foram focalizadas as três facetas do artista, abordando assim a extensão do seu percurso artístico e o trajeto pessoal do mesmo. Por isso, a decisão da criação de uma plataforma multimédia expositiva, onde cada utilizador conseguisse, através do website, pesquisar, estudar ou conhecer o artista em questão. Tendo assim, como objetivo, perceber de que modo a exposição de obras em formato digital consegue ter os mesmos, ou até mais, efeitos do que uma exposição física, como também promover o desenvolvimento e o interesse do utilizador quer por esta temática quer por este pintor de modo a facilitar a mensagem previamente desejada.

Em suma, pretende-se gerar um maior interesse pela obra de Dacosta que, por sua vez, e um papel importante no Surrealismo em Portugal, e através desta plataforma tecnológica e de design oferecer uma experiência criativa e diferenciada que vá ao encontro dos interesses da sociedade contemporânea.

Palavras-chave

António Dacosta; Açores; Obra de Arte; Surrealismo; Design; Tecnologia

Abstract

This project addresses a different format to exhibit works of art, i.e., the representation of the artistic and personal journey of the Azorean painter António Dacosta in a monographic website. This project determines in a brief and expository way the main aspects of the artist's work, such as, for example, the recognized phases of the pictorial work, where we can observe the technical and mainly thematic changes, and thus having as main aspect the unequal approach to expose the work of an artist.

During the course of the project, the three facets of the artist were focused on, thus addressing the extent of his artistic and personal journey. Therefore, the decision was made to create a multimedia exhibition platform, where each user could, through the website, research, study or get to know the artist in question. Thus, the goal is to understand how the exhibition of works in digital format can have the same, or even more, effects than a physical exhibition, as well as to promote the development and interest of the user either by this theme or by this painter in order to facilitate the previously desired message.

In short, it is intended to generate greater interest in the work of Dacosta who, in turn, and an important role in Surrealism in Portugal, and through this technological and design platform offer a creative and differentiated experience that meets the interests of contemporary society.

Keywords

António Dacosta; Azores; Work of Art; Surrealism; Design; Technology

Índice

Agradecimentos	iii
Resumo	v
Palavras-chave	v
Abstract.....	vii
Keywords	vii
Lista de Figuras.....	xii
Lista de Tabelas	xv
Lista de Acrónimos	xvii
Lista de Anexos	xix
Introdução	1
Capítulo I – AUTOR E OBRA	5
1.1 Percurso pessoal e artístico de António Dacosta	5
1.2 Obras relevantes de António Dacosta	8
1.3 Contexto Surrealista.....	15
Capítulo II – CONCEITOS DE DESIGN EXPOSITIVO	20
2.1 O que é uma exposição?	20
2.2 Exposições Multimédia.....	23
2.2.1 Características, vantagens e desvantagens de uma exposição multimédia.....	23
2.2.2 Tecnologias que podem ser utilizadas nas exposições.....	26
2.2.3 Referências de exposições destacas na atualidade	29
2.3 Design de Mediação	31
2.3.1 Conceito de Design	31
2.3.2 Interdependência Design/História	35
2.3.3 Exploração da tecnologia	37
2.3.4 Interação com o utilizador	38
2.3.5 Estrutura da interação	40
2.3.6 Arquitetura da informação.....	42
Capítulo III – PROJETO.....	45
3.1 Memória Descritiva	45
3.2 Justificação das opções gráficas	45
3.2.1 Plataforma escolhida para o desenvolvimento do projeto	45
3.2.2 Processo de desenvolvimento	54
3.3 Design de Comunicação.....	55
3.3.1 Identidade Visual.....	55

3.3.2 Tipografia	57
3.3.3 Paleta de cores	59
3.3.4 Mapa de navegação/Organograma	60
3.4 Características do projeto.....	61
3.4.1 Inventário das obras de Dacosta.....	61
3.4.2 Conhecer a vida e o percurso artístico.....	68
3.4.3 Criação da maquete de navegação da exposição	70
3.4.4 Dificuldades Encontradas	70
3.5 Layouts finais	71
3.6 Suportes.....	73
3.7 Testes de Utilizador	75
3.8 Apresentação do projeto	81
Conclusão	83
Bibliografia	87
Webgrafia	89
Anexos	92

Lista de Figuras

Figura 1 - Cena Aberta, 1940	10
Figura 2 - Serenata Açoriana, 1940.....	10
Figura 3 - A Festa, 1942.....	12
Figura 4 - A Menina da Bandeira III, 1984	13
Figura 5 - Em Louvor De..., 1985	13
Figura 6 - Em Louvor De..., 1985	14
Figura 7 - Em Louvor De..., 1986	14
Figura 8 - Em Louvor De..., 1986.....	14
Figura 9 - Diante do Tempo das Mãos	29
Figura 10 – Art on Display 1949-69.....	30
Figura 11 - As Oficinas de Criatividade Himalaya.....	31
Figura 12 - Diagrama em árvore das páginas da plataforma	47
Figura 13 - Página ‘Home’	47
Figura 14 - Página ‘António Dacosta: Biografia’	49
Figura 15 - Página ‘António Dacosta: 1928-1938’	50
Figura 16 – Página ‘António Dacosta: 1939-1949’	51
Figura 17 - Página ‘António Dacosta: 1979-1990’	52
Figura 18 - Menu	53
Figura 19 - Cabeçalho e Menu	53
Figura 20 - Rodapé.....	53
Figura 21 - Imagens para referência de identidades visuais existentes	55
Figura 22 - 1º Testes da Identidade Visual somente com tipografia	55
Figura 23 - 2º Teste da Identidade Visual com a ilustração do artista.....	56
Figura 24 - Identidade Visual final	56
Figura 25 - Tipografias utilizadas no projeto	57
Figura 26 - Testes de tipografia e cor	58
Figura 27 - Paleta de cores utilizada no projeto.....	59
Figura 28 - <i>Dois Limões em Férias</i> (1983)	59
Figura 29 - Mapa de navegação da plataforma.....	60
Figura 30 - Layout Página ‘Home’	71
Figura 31 - Layout Página ‘António Dacosta: Biografia’	72
Figura 32 - Layout de todas as Páginas referentes às diferentes épocas de Pintura de Dacosta	72
Figura 33 - Layout da Página de apresentação de cada obra individualmente	72

Figura 34 - Publicação exemplo no Instagram	73
Figura 35 – Publicação exemplo no Facebook	73
Figura 36 - Exemplo Cartaz vertical	74
Figura 37 - Exemplo Cartaz horizontal.....	74
Figura 38 – Gráfico com as respostas correspondente à pergunta de Género.....	75
Figura 39 - Gráfico com as respostas correspondente à pergunta da Idade	76
Figura 40 - Gráfico com as respostas correspondente à pergunta do Grão de Escolaridade.....	76
Figura 41 - Gráfico com as respostas da primeira tarefa	77
Figura 42 - Gráfico com as respostas da segunda tarefa	77
Figura 43 – Gráfico com as respostas da terceira tarefa	78
Figura 44 - Gráfico com a resposta da quarta tarefa	78
Figura 45 – Gráfico com a resposta da quinta tarefa	79
Figura 46 – Gráfico com as respostas da primeira pergunta	79
Figura 47 – Gráfico com a resposta à avaliação geral da plataforma.....	81
Figura 48 - <i>Mockup</i> Página ‘Home’	81
Figura 49 - <i>Mockup</i> Página 'António Dacosta: Biografia'	82
Figura 50 - <i>Mockup</i> Página 'António Dacosta: 1928 - 1938'	82
Figura 52 - <i>Mockup</i> Página 'António Dacosta: 1979 - 1990'	83
Figura 51 - <i>Mockup</i> Página 'António Dacosta: 1939 - 1949'	83

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Fontes e tamanhos nas suas respectivas hierarquias	57
Tabela 2 – Biografia de António Dacosta	69

Lista de Acrónimos

AICA	Associação Internacional de Críticas de Arte
3D	Three-dimensional (Tridimensional)
QR	Quick Response Code (Código de Resposta Rápida)
BLOG	Abreviação para weblog
UX	User Experience (Experiência do Utilizador)

Lista de Anexos

Anexo 1 – Esboços elaborados no início da composição dos Layouts.....	92
Anexo 2 - Continuação da elaboração dos esboços para possíveis Layouts	93
Anexo 3 - Primeira abordagem da Página ‘Home’	93
Anexo 4 - Primeira abordagem da Página ‘Bem-vindo’	93
Anexo 5 - Cabeçalho inicial.....	93
Anexo 6 - Menu inicial.....	93
Anexo 7 - Rodapé inicial	93
Anexo 8 - Cronograma de tarefas	93
Anexo 9 - Identidade Visual em versão negativa.....	93
Anexo 10 - Maquete de navegação do website.....	93
Anexo 11 - Teste de Utilizador	93

Introdução

O presente relatório de projeto, intitulado *Exposição Multimédias da Obra de António Dacosta*, procura cumprir o desiderato de aprofundar a história das obras de António Dacosta, partilhando-a com todos os utilizadores que o assim o desejarem. Pretende-se, desde modo, desenvolver uma pesquisa que elenque todas as plataformas que lhe foram dedicadas, com o objetivo de criarmos um novo objeto de design e, desta forma, obtermos resultados diferenciados.

Feito este introito, convém não esquecermos que, nos dias que correm, é cada vez mais usual o recurso à investigação através dos meios tecnológicos. Note-se que os mencionados recursos tecnológicos de que dispomos hoje em dia são fruto de uma panóplia imensa de transformações que têm ocorrido ao longo dos tempos. É sabido que a evolução, de alguma forma, facilita a aprendizagem e modifica o processo de organização e procura da informação, concomitantemente, de aprendizagem. Todavia, não podemos olvidar que a evolução da tecnologia não estagna, bem pelo contrário, continua a evoluir dia após dia, conseguindo até mesmo, em alguns casos, obter um patamar algo utópico de vir a substituir certas funções tradicionalmente desenvolvidas pelos seres humanos. Uma simples pesquisa na internet poderá comprovar esta mesma ilação.

Graças a estas autoestradas digitais, podemos também ter facilitado o acesso às obras de arte que, de outra forma, teriam de ser visitadas segundo métodos tradicionais que implicavam inclusive a presencialidade e que, pelas mais variadas razões, não estariam ao alcance de todos. Como tal, há um alargamento facilitador da divulgação do conhecimento relativo às obras de arte extensível a várias camadas sociais e faixas etárias e que possibilita inclusive, em alguns casos mais específicos, um experimentalismo que é bastante apelativo.

Não obstante, esta intermediação poderá ser potencialmente problemática, isto é, poderá levantar várias questões, a começar, desde logo, pela relação indireta e pela natureza dos dispositivos e dos protocolos utilizados nessa relação. Pois bem, no presente labor académico procuramos precisamente desenvolver uma relação saudável com a tecnologia, de tal forma que nos permita a exibição, numa plataforma multimédia, de conteúdos relativos às obras de Dacosta de uma forma clara e direta.

Feitos estes esclarecimentos, nos próximos parágrafos, abriremos espaço, a uma breve apresentação da figura em destaque neste trabalho: António Dacosta. Como é sabido, Dacosta afirmou-se na época surrealista, ou seja, ligado a um movimento artístico que teve origem em Paris, na década de 1920, transportando as vanguardas que viriam a compor o modernismo no período entre as Grandes Guerras Mundiais.

Neste período, o pintor em análise enfatiza o papel involuntário na atividade criativa, como também produz uma arte que é entendida pelo próprio surrealismo como sendo destruída pelo racionalismo (Cury, 2005).

Em virtude dos fatos apresentados, António Dacosta foi um dos primeiros pintores a abordar esta temática em Portugal. Dacosta nasceu no ano 1914, na Ilha Terceira, Açores. E, depois de alguns anos, viajou para Lisboa para dar continuidade aos estudos como pintor. Foi nesta época que começou a expor os seus trabalhos de pintura, onde conseguimos observar uma forte abordagem surrealista, embora apresente também outras obras com temáticas religiosas e sensoriais. Anos depois, deu continuidade aos estudos em Paris, com uma bolsa concedida pelo Estado francês. Manteve residência nesta cidade até ao seu falecimento.

Feita esta breve apresentação de Dacosta, gostaríamos de esclarecer que a escolha deste artista como tema do presente trabalho deveu-se, por um lado, à nossa paixão intrínseca pelas artes e, por outro, ao estudo que sobre o mesmo havíamos realizado no passado, concretamente no ensino secundário. Este estudo foi desenvolvido no âmbito das festividades do 100º aniversário do seu nascimento que contou com a organização do Clube Europeu da instituição. Durante a mencionada comemoração, realizou-se uma palestra aberta a toda a comunidade escolar que reunia os trabalhos desenvolvidos pelos discentes e pelo docente de História da Cultura e das Artes, e que contou com a presença e ajuda da esposa e dos filhos do artista, tendo posteriormente circulado por muitas outras escolas quer no arquipélago quer no continente.

Embora tenhamos consciência de que, ao desenvolver este projeto, encontraremos dificuldades materializadas na forma de expor as obras ou até mesmo no modo como o utilizador consegue aceder e entender o nosso propósito aquando da elaboração desta proposta, mantivemos a matriz inicial focada em certos objetivos da premissa inaugural. Com efeito, as determinações dos objetos são fundamentais, conseguido assim antever a integração de objetivos gerais e específicos. Os objetivos gerais consistem em perceber de que modo pode a exposição numa versão multimédia de arte com outra materialidade física ser benéfica, ou como pode resultar a relação de múltiplas áreas de estudo do design, juntamente com a criação de um pintor, com o intuito de desenvolver projetos com esta ligação, arte e design.

Já os objetivos específicos entram no desenvolvimento pessoal em diversas áreas do design; no progresso pessoal, na criação de projetos que envolvam múltiplos meios tecnológicos, na promoção de agregar as artes como um integrante do design, relativamente à exibição e à criação de um projeto multimédia, destinado a expor, divulgar e documentar, através do design, a vida e obra de Dacosta.

Para a concretização deste projeto, seguimos os tradicionais métodos dedutivo-indutivo, comparativo e analítico. Inicialmente, passámos por um processo de seleção das temáticas a serem abordadas, como é o caso dos conceitos que ajudaram na compreensão prática desta exposição multimédia. De seguida, procedeu-se à recolha e posterior análise dos textos que ajudaram no entendimento dos conceitos e, depois, realizou-se o estudo prático, com o intuito de pôr em prática o projeto. Por fim, a execução dos testes de utilizadores e a sua análise também foi um passo relevante que teve o intuito de absorver todas as impressões que estes têm em relação à plataforma.

O presente projeto está disponível no seguinte link: <https://raquelsilveira05.editorx.io/antoniodacosta>. Convém ainda mencionar que este website está dividido em três blocos/momentos que foram vertidos em capítulos que estruturam o presente trabalho académico. O primeiro capítulo dedica-se a uma abordagem referente à análise do percurso artístico e pessoal de António Dacosta. Isto é, podemos neste apartado encontrar algumas passagens mais importantes de sua vida artística e pessoal: percursos, obras mais emblemáticas, não esquecendo o relacionamento que Dacosta teria com outros artistas, além de termos ainda explorado um conceito lapidar na sua vida artística: o surrealismo. Já o segundo capítulo dedica-se somente à abordagem de conceitos de design expositivo, como, por exemplo, o que se trata numa exposição: vantagens, desvantagens e características destas. Além disso, as tecnologias que podem ser utilizadas nas exposições são também tidas em conta, assim como as referências de exposições que se destacam na atualidade, o conceito de design, a interdependência Design/História, a interação com o utilizador, a estrutura da interação e, por fim, a arquitetura da informação.

No terceiro, e último, capítulo, dedica-se à concretização prática da exposição multimédia. Neste momento, tratámos da memória descritiva; justificação das opções gráficas; organograma da informação; identidade visual; tipografia; paleta de cores; mapa de navegação; inventário das obras; conhecer a vida e o percurso artístico; criação de maquetes da exposição; dificuldades encontradas; layouts, testes de utilizador e, por fim, a apresentação final do projeto. Para além destes três capítulos o presente trabalho conta ainda com a introdução, o índice geral, o índice de figuras, a conclusão, a bibliografia e os apêndices.

Em suma, com o projeto agora exposto, pretendemos, então, promover um maior destaque nos conceitos das fases da obra de pintura de Dacosta, através da utilização de uma plataforma tecnológica que consegue oferecer uma experiência mais atualizada e adequada à sociedade contemporânea. O objetivo principal consiste em promover o desenvolvimento, a educação e o interesse do utilizador quer por esta temática quer por este artista de modo a facilitar a transmissão da mensagem

pretendida. Desta forma, através do enorme fluxo de informação contínuo nas obras expostas através de uma plataforma digital, levará a que estas sejam acedidas mais rápida e facilmente por toda a sociedade.

Capítulo I – AUTOR E OBRA

1.1 Percurso pessoal e artístico de António Dacosta

António Dacosta nasceu no dia três de novembro de 1914, na freguesia de Santa Luzia de Angra do Heroísmo, na Ilha Terceira, Açores. No seu agregado familiar já existia uma veia artística, pois o seu avô era carpinteiro e executava vários retábulos nas igrejas da localidade e o seu pai era professor de marcenaria na Escola Comercial e Industrial de Madeira Pinto. O artista, ainda jovem, começou cedo a executar pinturas a óleo das várias paisagens da sua terra, mostrando assim, a sua aptidão para o mundo artístico (Neves, 2016).

Este que é um universo muito difícil de alcançar, na medida em que, conquistar a admiração do público configura uma tarefa exigente, que depende da qualidade do trabalho e da sua continuidade. O artista António Dacosta não foge a esta regra, pelo menos, até um determinado ponto da sua vida. Na realidade, este artista começou a assinar os seus projetos com o apelido, Dacosta, em 1938. Iniciou o seu percurso como pintor, crítico de arte e poeta, sendo inclusive conhecido por ter participado nos movimentos de introdução do surrealismo em Portugal (Neves, 2016). Vitorino Nemésio refere-se-lhe com o seguinte:

“Pelos olhos que trouxe das ilhas, lá de todo o repouso e paz crepuscular, lá do silêncio açoriano que nos ensina a ver com vargas e sem alarido o que é natural e dado para ver” (Nemésio, 1942 *apud* Melo, 2014: 17).

Entretanto, no ano de 1935, Dacosta decide mudar-se para Lisboa, para frequentar a Escola Superior de Belas-Artes, onde realizou o curso de Pintura. Com esta mudança de ambientes cultural, o artista começou a frequentar cafés onde se realizavam encontros de vários intelectuais da época, e com isso, contatou vários jornalistas, escritores e artistas, alcançando uma fácil integração, demonstrativa da sua adaptação a esta nova circunstância. Com efeito, sentiu-se, desde cedo, adaptado neste novo circuito.

Com esta convivência, o desenvolvimento profissional de Dacosta em Lisboa foi natural, de modo que, em 1940 conseguiu apresentar a sua primeira exposição na Galeria Repe, onde demonstra, desde logo, a sua expressão surrealista, com uma apresentação visualmente contrária ao nacionalismo comemorativo da “Exposição do Mundo Português” (JTM, 2014). Esta primeira exposição conseguiu ultrapassar uma grave crise de consciência da realidade, pois com as dezasseis pinturas de António

Pedro, dez pinturas de Dacosta e seis esculturas de Pamela Bonden, alargaram os horizontes da pintura que era, até então, pouco livres e por vezes polémicos. Nota-se que, a pintura de Dacosta sempre conseguiu transitar um carácter dramático, melancólico e angustiante. Características do período surrealismo (França: 335-6).

Dois anos depois, em 1942, o pintor consegue ganhar valorização com o seu quadro *A Festa* (figura 3), galardoado com o Prémio Amadeo de Souza-Cardoso, na 7ª Exposição de Arte Moderna. Esta obra carrega características diferenciadas, ao expor um costume religioso açoriano, o culto do Espírito Santo (Neves, 2016: 6). Tal reconhecimento provocou o interesse de outros artista, como o caso de Vitorino Nemésio, outro açoriano que escreveu sobre o pintor, cuja circunstâncias firmou uma amizade que durou até ao falecimento de Dacosta (JTM, 2014). Embora, o artista desenvolva tanto a pintura, tanto a criação de textos, estas duas facetas tornaram-se importante conseguindo assim, nos inícios dos anos 40, escrever poemas que, foram publicados, em vida, no livro *O Trabalho das Nossas Mãos*. Concluindo assim, que a escrita era um suplemento da pintura de Dacosta, comungando também desta no seu processo criativo.

O modo poético do artista é simplificado e livre, dando a conhecer as suas três fases de pintura. A primeira fase é totalmente afeiçãoada ao seu desenvolvimento enquanto pintor e a segunda ao seu início na pintura surrealista, patente nos poemas de *A Cal dos Muros*. Dedicou-se de terceira, a uma segunda fase atinente ao espírito açoriano na *Saudade* (Neves, 2016).

Posto isto, nos seguintes anos da sua carreira, Dacosta, conteve um infortúnio percalço no seu ateliê. Ao vê-lo ser consumido por um incêndio, decidiu alterar o seu rumo artístico passando a ser, na maior parte do tempo, crítico de arte no *Diário Popular*, dirigido naquela altura pelo Diretor António Tinoco, amigo de Dacosta desde quando este chegou a Lisboa. Com esta modificação na sua vida, no ano 1947 consegue adquirir uma bolsa do governo francês, que lhe permitiu viajar e residir em Paris (Neves, 2016). Mesmo com a mudança, este, continuava a escrever, contudo no ano 1953, principiou a escrita com mais regularidade, dando importância a diversas áreas artísticas, como a pintura e o teatro. Vivendo assim, a fazer críticas às diversas obras dos múltiplos movimentos artísticos de Paris, que por sua vez, eram publicadas em jornais e revistas francesas (JTM, 2014).

Já no ano de 1949, começou a aproximar-se da abstração, embora, tenha participado ainda na Exposição do Grupo Surrealista de Lisboa, com duas obras. Embora, tenha optado no mesmo ano por abandonar a pintura, o artista voltou a pintar assiduamente no ano 1978, vinte e nove anos depois, expondo assim, os seus trabalhos

a partir de 1983, tanto em Portugal como no estrangeiro, logrando ver as suas obras espalhadas por diversos museus e galerias (JTM, 2014).

Neste regresso à pintura, o artista, retoma com um estilo mais abstrato e de obras com pequenas dimensões, usando não só a pintura a óleo, mas também, colagens com temáticas das paisagens açorianas, deste modo demonstrando, o sentimento afetivo para com as suas origens. Já no decorrer dos anos 80, o pintor conseguiu um lugar nos principais museus e galerias de Portugal, começando a ter interesse pelo estilo artístico pós-modernismo, encetando a pintar em formatos diferenciados, como, por exemplo, superfícies triangulares e em formas restringidas por frisos, dando uma aparência de decoração, também consta que, efetuava pinturas em superfícies como madeira em forma de lua, e utilizando-as para temáticas mais religiosas. Futuramente começou também a pintar temas assumidamente figurativos, como figuras humanas, ninfas, animais, sereias e deuses, tendo sempre uma ideologia dedicado às suas origens açorianas (Neves, 2016).

No decorrer do ano de 1978, começou a realizar mais exposições da pintura, conseguindo participar na *Exposição Portuguese Art Since 1910*, na Royal Academy of Art, em Londres, como também, em 1983 conseguiu a participação na Galeria 111, em Lisboa, tendo sido no ano seguinte surpreendido e agraciado com o prémio da AICA – Associação Internacional de Críticos de Arte. Em 1989 realizou uma instalação com oitenta e oito painéis de madeira (Neves, 2016).

No ano da sua morte, 1990, conseguiu efetuar um monumento para a baía de Angra do Heroísmo, *Altar Nave – Em Louvor de ...*, retornando assim às inspirações do culto do Espírito Santo, como também, neste mesmo ano foi-lhe atribuída a Grã-Cruz da Ordem de Mérito (Neves, 2016). Depois da sua morte, em 2003, o Museu de Angra do Heroísmo construiu um espaço onde conseguimos verificar todas as diferentes facetas da obra artística de António Dacosta. Em 2014, o Governo dos Açores declarou o *Ano de António Dacosta*, promovendo assim comemorações do centenário do seu nascimento. Associando-se às festividades, o Centro de Arte Moderna da Fundação Calouste Gulbenkian inaugurou uma exposição sobre toda a história artística de Dacosta, tendo os Correios de Portugal integrado estes festejos com a emissão de um selo de António Dacosta na série *Os Vultos da História e da Cultura*. Prestando também uma homenagem ao pintor que implantou o surrealismo em Portugal. Outra homenagem foi-lhe prestada pela Câmara Municipal de Lisboa, onde concedeu o nome do artista a uma rua da Freguesia da Charneca, atual Freguesia de Santa Clara (Neves, 2016).

Posto isto, conseguimos concluir que a pintura de António Dacosta torna-se por vezes difícil, pois atravessa o estilo expressionismo com o surrealismo figurativo,

explorando as imagens e a modificação de tópicos e formatos para optar por um sentido mais intimistas, devido às suas composições cromáticas que se expressam na sua poesia.

1.2 Obras relevantes de António Dacosta

António Dacosta ficou conhecido por retratar recorrentemente nas suas obras as memórias de infância e principalmente as lembranças que tinha em torno de vários detalhes afetos à Ilha, fossem referentes aos sabores, às cores ou até mesmo aos costumes religiosos que vivenciara. Como é sobejamente sabido, uma das temáticas bastante recorrente nos seus quadros remonta a diversos aspetos relativos ao Culto do Divino Espírito Santo, devido precisamente às experiências vivenciadas na sua terra natal, a Ilha Terceira. Naturalmente, nem todos os quadros traduziam a mesma realidade, não obstante, sabemos que esta temática constituiu um importante ponto de partida para o seu percurso e desenvolvimento artístico no que à pintura diz respeito.

Para além disso, convém não esquecermos que o pintor em análise somava ainda um outro fator aos seus projetos que consistia em refletir as tendências do momento, isto é, as modas. Recorde-se que o artista estudou na Escola das Belas Artes em Lisboa e que esta passagem da Ilha para a capital, Lisboa, acabou por enriquecer a sua perspetiva, a sua base de conhecimentos, proporcionando-lhe um outro olhar em torno da realidade, mais concretamente das coisas ditas banais do dia a dia que naturalmente teve repercussão na sua arte. Com efeito, as suas pinturas desenvolvem um processo de iconografia, que se tornou bem marcante após a sua chegada a Lisboa, devido quer à nova ambiência cultural que então vivenciava, quer ao fator desconhecido que o obrigava a prestar atenção a todos os detalhes deste novo mundo que o circundava. Deste modo, imbuído de uma nova realidade que lhe estimulava novos processos do imaginário, a pintura de Dacosta deixa vir ao de cima um timbre surrealista (Melo, 2014).

Feito este introito, podemos afirmar que a pintura de Dacosta pode dividir-se em três momentos distintos. O primeiro, referente aos anos 30, consiste no período de formação. Já o segundo, afeto aos anos 40, é alusivo ao período surrealista lisboeta. Retenham-se as palavras de Félix a este respeito:

“Os críticos definiram o artista nos anos 40 como sendo o autor de uma pintura surrealista de raízes expressionistas, dramática, metafísica, exprimindo em inquietantes cenários de solidão e de angústia, a nostalgia dos lugares da

infância. A pintura de agora é, porém, mais liberta. Lírica, simples e sem complexos. A figuração é menos rígida. Menos formal. Mais sugestiva” (Félix, 1988/1987 *apud* Melo, 2014: 20).

Por fim, o terceiro e último momento, concernente aos anos 80, que aconteceu após uma grande pausa no que diz respeito ao percurso da pintura, representa o regresso (Melo, 2014). A propósito deste regresso, Rosengarten refere o seguinte:

“Não recomecei, continuei a ser (...) não se interrompe o que se é, não se deixa de ser quem é, não se recomeça, é-se” (Rosengarten, 1999: 2 *apud* Melo, 2014: 20).

Eis que emerge então um artista que representa, nas suas obras, uma energia de modo a catalisar a propensão surrealista. Note-se que a sua obra está carregada de metáforas abstratas, na medida em que não conseguimos destacar um símbolo específico. Neste sentido, Dacosta tentava sempre ter presente um cenário livre e uma figuração hirta, simples e não complexa (Melo, 2014).

Nos próximos parágrafos apresentamos uma breve análise em torno de algumas das suas pinturas mais emblemáticas. O quadro *Cena Aberta* (1940) é uma das obras mais importantes de Dacosta no seu segundo período de pintura. Pois, esta obra relata um contexto político e cultural da época, tentando sempre retratar uma linguagem do inconsciente: dos sonhos e das alucinações. Com efeito, conseguimos observar neste quadro personagens que demonstram um momento teatral, seja pela sua forma, cor ou até mesmo linha. Todos os elementos são referentes a um mundo imaginário onde tudo se encontra. No primeiro plano conseguimos observar presas de duas criaturas, que nos remete a uma espécie de apólogo da cobiça, o pássaro está a comer a figura feminina e o lobo está a atacar uma figura que ao que tudo indica é um bebé. Em segundo plano, podemos observar uma espécie de *Teatro de Marionetas* (Melo, 2014). Ademais, percebemos também que existem, nesta obra, figuras que não apresentam uma forma reconhecida. A título de exemplo, observemos o lado direito da imagem abaixo exposta, onde se torna evidente que o suposto tronco de uma árvore pertence a um mundo diferenciado, ou seja, apresenta características atípicas ou, por outras palavras, mescladas. Já no fundo observamos um rosto cego com uma flecha que nos remete para alguém que assiste aos acontecimentos. Toda esta obra está localizada numa gruta, proporcionando, ao observador, um momento claustrofóbico, pois só lhe é permitido ver a abertura da mesma, atrás de toda a cena que nos transmite um

ambiente infernal e quente, devido à luz que nos dá a entender ser concedida pelo fogo (Melo, 2014).



Figura 1 - *Cena Aberta*, 1940

Óleo sobre tela, 159,5 x 200cm

Col. CAM-Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa

Fonte: <http://dacosta.gulbenkian.pt/obras/listagem-de-obras/cena-aberta.html>

Outro quadro relevante do artista é a *Serenata Açoriana* (1940) tendo a cumprir, por um lado, um título com cariz religioso e por outro, a vivência de uma incerteza dos caracteres conceptuais e dos aspetos estruturais, ou seja, a apresentação de figuras num ambiente e cenário estranho, fora do normal, conforme os propósitos do surrealismo. Um dos grandes valores nas obras de Dacosta é o constante incógnita que este retrata nas suas pinturas (Melo, 2014).



Figura 2 - *Serenata Açoriana*, 1940

Óleo sobre tela, 81 x 65,7 cm

Col. CAM-Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa

Fonte: <http://dacosta.gulbenkian.pt/obras/listagem-de-obras/serenata-acoreana.html>

De seguida, a obra *Melancolia* (1942), retrata aspetos muito parecidos com as obras de Giorgio de Chirico, no que diz respeito à exposição de dois mundos no mesmo quadro. Obtemos nesta obra, uma existência paralela do tempo, que se obtém por uma parede e por um gato a dormir, já no espaço da direita, conseguimos observar uma atmosfera mais recuada pela existe de ruínas onde consta uma arcada que nos dá a esperança que existe um espaço mais harmonioso e iluminado aquando da passagem. Já o espaço da esquerda é mais perceptível, pois apresenta um céu mais azul e amarelo, que dá origem a sombras que não correspondem às figuras das torres que se encontram neste lado do quadro, onde também ao fundo, podemos observar uma figura estranha.

Nesta obra vemos que existe um espaço perturbante, pois cada elemento tem uma sombra que não corresponde ao que se encontra retratado, dando a entender ser uma espécie de colagem de sonhos ou de pesadelos que se tornam realidade (Melo, 2014).



Figura 3 – *Melancolia*, 1942

Óleo sobre tela, 31 x 25 cm

Col. Maria Antónia Figueiredo de Santos Loureiro

Fonte: <http://dacosta.gulbenkian.pt/obras/listagem-de-obras/melancolia.html>

Outra obra, *A Festa* (1942), não obstante das anteriores, no que diz respeito à riqueza que carrega na vida artista de Dacosta, destacada também com o Prémio Amadeo de Souza-Cardoso, é uma das que não remete para o domínio surreal, mas sim para o domínio sensorial. O artista com esta obra, queria transmitir as simbologias das tradições terceirenses, ou seja, quis representar a festa do bodo, um ritual onde o bezerro é enfeitado e é oferecido ao Espírito Santo, dando assim, vinho e carne às pessoas que neste estão envolvidas. Esta é uma montra feliz de cores harmoniosas que

dão vida ao quadro, transformando os vermelhos (inicialmente com um valor agressivo) para tons rosa. A composição do primeiro plano disputa a atenção com um céu violento e um mar tempestuoso, características das ilhas açorianas (Melo, 2014).



Figura 3 - *A Festa*, 1942

Óleo sobre madeira, 81 x 100 m

Col. Museu Nacional de Arte Contemporânea – Museu do Chiado, Lisboa

Fonte: <http://dacosta.gulbenkian.pt/obras/listagem-de-obras/a-festa.html>

Segundo a autora Assunção Melo, este quadro pode ser considerado o último quadro do primeiro ciclo de pintura de António Dacosta. Mesmo após todo o tempo que esteve dedicado a criticar a arte e afastado da pintura, o artista conseguiu retomar o mundo da pintura, sendo reconhecido como ‘Pintor António Dacosta’, não necessitando assim, de se justificar a cada obra elaborada. Para suplementar esta ideia, Bernardo Pinto de Almeida refere o seguinte:

“A minha pintura é uma impureza que tende para a Luz. É uma espécie de maiêutica” (Almeida, 1999 apud Melo, 2014: 30).

Destarte, a obra *A Menina da Bandeira III* (1984) é onde Dacosta retrata a sua infância, porque nesta pintura, este remete para uma tradição religiosa da ilha, onde a bandeira representa o poder do Império do Espírito Santos, e a figura de branco, a ideia de paz. Tudo a retorno de uma simbologia que retrata esta obra, pois todos os elementos que rodeiam a menina com a bandeira têm um significado, uma celebração do batismo do espírito e do fogo (Melo, 2014).



Figura 4 - *A Menina da Bandeira III*, 1984

Tinta acrílica sobre tela, 160 x 130,5 cm

Col. Museu de Angra do Heroísmo

Fonte: <http://dacosta.gulbenkian.pt/obras/listagem-de-obras/a-menina-da-bandeira-iii.html>

Deste modo, e por fim, o artista cria uma série de quadros intitulados de *Em Louvor De...* dos anos 1984, 1985 e 1986, onde transmite mais uma vez uma tradição das ilhas, como o sacrifício do bezerro. Nesta obra, o pintor leva-nos para uma ideia mais fúnebre da tradição. Estas obras, patenteiam uma carcaça, sendo esta a forma principal do quadro, pousada em um fundo escuro e melancólico. Exceto num dos quadros, onde conseguimos verificar a presença de uma figura humana e alguns elementos que caracterizam as ações do costume (Melo, 2014).



Figura 5 - *Em Louvor De...*, 1985

Tinta acrílica e colagem de papel vegetal sobre contraplacado, 40,5 x 66,5 cm

Col. Museu de Angra do Heroísmo

Fonte: <http://dacosta.gulbenkian.pt/obras/listagem-de-obras/em-louvor-de-7.html>



Figura 6 - *Em Louvor De...*, 1985

Tinta acrílica e colagem de papel vegetal sobre contraplacado, 64 x 42 cm

Col. Museu de Angra do Heroísmo

Fonte: <http://dacosta.gulbenkian.pt/obras/listagem-de-obras/em-louvor-de-4.html>



Figura 7 - *Em Louvor De...*, 1986

Tinta acrílica e colagem de papel vegetal sobre cartão, 40 x 34,8 cm

Col. Museu de Angra do Heroísmo

Fonte: <http://dacosta.gulbenkian.pt/obras/listagem-de-obras/em-louvor-de-3.html>



Figura 8 - *Em Louvor De...*, 1986

Tinta acrílica sobre tela, 100 x 81 cm

Col. António Cortez

Fonte: <http://dacosta.gulbenkian.pt/obras/listagem-de-obras/em-louvor-de-5.html>

1.3 Contexto Surrealista

As revoluções tecnológicas do século XX, trouxeram desenvolvimento à sociedade e à cultura. Todos os envolvidos nessa Nova Era, como os técnicos, as indústrias e os cientistas, conseguiram transformar a sociedade com a introdução de novos aparelhos que deram abertura à produção em massa. Com tudo isso, iniciou-se uma corrente que acredita na utilidade das novas tecnologias, mas que, ao mesmo tempo um pesadelo, devido à substituição do serviço outrora desenvolvido pela mão humana e que passou a ser realizado pelas máquinas, com óbvias implicações no domínio humanístico (Guinsburg & Leirner, 2008).

Com o passar dos tempos, os artistas revoltaram-se e agruparam-se em outros movimentos. Não esqueçamos que o Modernismo, seguido do Impressionismo, passando pelo Expressionismo e pelo Cubismo, até chegarmos ao Futurismo. Este último tornou-se numa vanguarda defensora do capitalismo. Contudo, em 1916, artistas como Tristan Tzara, Jean Arp, Viking Eggeling, Hans Richter, Hugo Ball e Max Ernst procederam a um movimento artístico denominado Dadaísmo, que se revela contrário a todos os sistemas da sociedade, de onde destacamos a não valorização dos valores culturais que, até então, sustentavam a civilização burguesa, mas, antes a uma valorização da pessoa individualmente (Guinsburg & Leirner, 2008).

A partir deste meio artístico, especialmente inspirado na revolução russa de 1917, surge outra vanguarda, desta feita, o Surrealismo, que tem por base o significado de algo que se situa acima do Realismo. Porém, enquanto movimento artístico e literário este manifestou-se com mais intensidade em França no pós-guerra, a partir dos anos 20.

Mas afinal o que é e o que trata o Surrealismo? A palavra “surrealismo” surgiu primeiramente numa carta onde o poeta Guillaume Apollinaire se dirigia a Paul Dermée, no ano de 1917, com o objetivo de se expressar e, sobretudo, de se definir enquanto poeta, abordando a temática do sobrenatural. Este movimento artístico foi anunciado na metrópole, onde todos os artistas e intelectuais davam importância, sobretudo às tradições (7GRAUS, "Significado de Surrealismo", 2021).

Na realidade, o Surrealismo torna-se num movimento artístico e também literário como esta reconhecida origem francesa, que caracteriza, principalmente, a expressão do pensamento do artista, retratado de uma maneira espontânea e instintiva, com base dos impulsos do subconsciente, como afirma André Breton no seu Manifesto Surrealista:

“Surrealismo, s.m. Automaticamente psíquico puro pela qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o

funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento, na ausência de todo o controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral” (Breton, 1924 s.p.).

Como percebemos, Breton consegue deste modo influenciar o pensamento da época, devido à criação de uma nova ideologia da vida do ser humano como também uma mudança no que diz respeito ao processo criativo e artístico.

Este estilo artístico tinha como objetivo transpor os limites da imaginação que anteriormente, através da tradição lógica do pensamento considerado burguês, na sequência dos ideais e tradição do Renascimento, não eram abordados nem permitidos. O Surrealismo tem um conjunto de características, que passam pela valorização do mundo fantasioso e louco, utilizando a reação automática do artista (Guinsburg & Leirner, 2008).

Vários dos especialistas que abordam este movimento artístico têm o objetivo de manusear o potencial do sonho, usando-o como fonte de criação para os quadros. Assim, todas as artes que utilizavam o estilo Surrealismo, seja nas artes plásticas, seja na literatura, eram visualizadas como se fossem um meio de expressão do artista, sendo também consideradas uma realidade absoluta.

Em suma, podemos afirmar que as principais características do Surrealismo são o: pensamento livre, valorização do inconsciente, espontaneidade, cenas artistas irreais paralelamente com a criação de uma realidade. As utilizações de todas estas características podem ser vistas nas pinturas figurativas que tratam um estilo mais pautado na representação de formas existentes, ou seja, formas humanas ou animais, objetos e paisagens. Mas recorre igualmente a entidades abstratas, um estilo artístico moderno, que dá prioridade às formas não claras em detrimento das figuras que consideramos reais, e ambas se tornam técnicas dos poetas Surrealistas. Que se baseiam em reconstruções de um mundo sonhador (Aidar, 2021).

Alcançamos estas abordagens em vários artistas deste movimento como, por exemplo, Max Ernst que começou por ser uma artista dadaísta. Inventou a técnica *frottage*, este friccionar o lápis no papel que por sua vez estava sobre uma plataforma com textura e utilizava-as. Surgiam, assim, como base para um novo desenho, como por exemplo no seu trabalho “A Roda da Luz” de 1925. Onde usou também, a *decalcomania*, uma técnica onde se coloca a tinta em uma superfície de vidro ou metal e pressiona-se sobre o papel, dando assim resultados de formas que eram utilizadas para a criação dos quadros, como “Epifania” de 1940 (Aidar, 2021).

Jean Miró foi um pintor espanhol que na sua obra *Carnaval do Arlequim* de 1924-25, obteve uma grande visualização, cruzou fronteiras entre os símbolos do

mundo real com o subconsciente. A composição deste quadro é organizada através da interferência do consciente, como podemos ver na citação abaixo (Aidar, 2021):

“A tradição das imagens’ de 1929, foi também umas das obras mais relevantes do Surrealismo. René Magritte foi um pintor belga que se destacou neste estilo artístico. Porém este não segue algumas características deste estilo, Magritte rejeita a utilização da espontaneidade da habitação, por considerar esta inexata. Utilizando assim, imagens que parecem convencionais, mas tornando-as com um caráter extravagante” (Aidar, 2021 s.p.).

Por outro lado, temos o pintor Salvador Dalí, pintor espanhol que se considera o mais representativo deste movimento. Este torna-se um membro oficial do grupo Surrealista, transformando-o como uma resistência à atividade paranoica. Dalí era um pintor que dava importância às condições mentais anómalas, como retrata no seu quadro *A persistência da memória* de 1931 que se assemelha à fotografia a cores (Aidar, 2021). Todavia, em Portugal temos também artistas que representaram o Surrealismo, como é o caso de António Dacosta de António Pedro. Pioneiros no que diz respeito ao surrealismo em Portugal. Em 1940, estes concretizam uma exposição surrealista na casa de móveis Repe, que compreendia dezasseis pinturas de Pedro, dez pinturas de Dacosta e seis esculturas de Pamela Boden. Esta exposição foi muito inquietante, por decorrer em paralelo com a denominada “Exposição do Mundo Português”, para a qual nenhum deles teria sido convidado a expor. Mesmo não tendo o sucesso que desejava, Dacosta não desistiu e foi caracterizado por Ruth Rosengarten como:

“A ênfase posta no símbolo – a “contaminação” dos sentidos, a predominância do significado sobre o significante” (Rosengarten, 1999: 14. *apud* Melo, 2014: 15).

Ainda podemos considerar que esta exposição foi, sem dúvida, muito relevante no que diz respeito ao início das tendências que iriam prolongar-se ao longo dos anos. Com o aparecimento já tardio do surrealismo em Portugal, Dacosta e Pedro foram aqueles que oito anos depois afirmaram a conjuntura artística nacional, devido serem uma inspiração para as seguintes gerações de artistas em Portugal (Melo, 2014).

Esta área artística mostrou-se como um método para obter conhecimento, com o objetivo de libertar todas as ideias pré-fabricadas pela cultura e política, logo Dacosta

influenciou esta metodologia: “A pintura de Dacosta era uma erupção violenta no presente” (Pomar *apud* Melo, 2014: 16).

Apesar disso, conseguimos perceber que Dacosta trouxe das ilhas muitas inspirações, temas e motivos, como muitas cores, texturas, sabores, cheiros, muitos sentimentos que por vezes foram a grande inspiração para as suas obras. As obras de Dacosta conseguem se transferir de um lado para o outro, transmitindo nas suas primeiras obras ideais mais religiosos, transpondo-os numa visão Surrealista (Melo, 2014). Como refere Nemésio:

“Pelos olhos trouxe das ilhas, lá de todos o repouso e paz crepuscular, lá do silêncio açoriano que nos ensina a ver com vagar e sem alarido o que é natural e dado para ver” (Nemésio, 1942 *apud* Melo, 2014: 16).

António Dacosta recorreu sempre às características do Surrealismo, como também os artistas Dalí, Miró e Giorgio Chirico. Dacosta era um artista que tentava estar informado e desejava transmitir uma imagem do seu tempo, contudo estava sempre disposto a viagens, por isso Vitorino Nemésio o ter apelidado de “Pintor Europeu das Ilhas (Melo, 2014).

Podemos caracterizar o artista, como um pintor que estava sempre atento e curioso, contudo já sabia que o mundo artístico, sobretudo o surrealismo em Portugal era difícil. Este movimento artístico iniciou em Portugal no ano 1947, não teve grande durabilidade, mas deixou marca quer na literatura, quer na pintura. Contudo o Surrealismo já nos anos 20 tinha chegado a Portugal, mas teria sido ignorado até os anos 40, devido a não abranger formas limpas até 1947 (Melo, 2014).

Nesse mesmo ano, António Pedro reuniu vários artistas, incluindo Dacosta, para dar início ao grupo Surrealista em Portugal. Começaram com uma exibição de pintura e colagem e este catálogo tinha tido a capa censurada, devido a ser uma capa que demonstra apoio ao candidato da oposição a Salazar para as eleições presenciais da altura: Humberto Delgado (Melo, 2014).

Todavia, em Portugal o Surrealismo das artes e da poesia definiu uma linha de vanguarda, tendo sempre como base a visão angustiada e dramática, como também uma ideologia imaginária, com o objetivo de intensificar a expressão que igualava a compreensão das ditas formas artísticas normais. Este movimento artístico chegou tarde, ainda assim, contagiou todo o território, mantendo sempre Lisboa como o berço do Surrealismo devido à repercussão nesta cidade dos manifestos parisienses de Breton. Isto tudo, devido ao momento atual do país, momento salazarista, onde não conseguiam ter abertura para observar o que decorria no exterior, logo a incentivo

de uma política cultural de "equilíbrio" e de "ordem", de onde surgiu uma nova estrutura do pensamento e da recolha de informação, que até lá, não era livre (Tchen, 2001).

Não obstante, a presença do Surrealismo em Portugal, nunca deixou ninguém indiferente, pois este movimento artístico mais sentido nos anos 30 e nos anos 40, trouxe evidentes consequências posteriores, reconhecendo-se ainda a sua presença em múltiplas manifestações nas artes plásticas e nas letras no nosso país.

Capítulo II – CONCEITOS DE DESIGN EXPOSITIVO

2.1 O que é uma exposição?

Na nossa sociedade entende-se por exposição, algo que temos em nosso poder e decidimos exibir para outras pessoas, com o propósito de conseguirmos obter reações por parte destas. Segundo Marília Cury, a exposição não passa de uma forma de comunicação do conceito museológico, consistindo em ações com diversos objetivos, tais como: adquirir, pesquisar, conservar, documentar e por fim comunicar. O processo de exposição tem início aquando da seleção do objeto, e por sua vez, do contexto, que condiciona a finalidade, da exposição e por consequência a sua receção. Portanto, a interação entre estes dois conceitos, pois a exposição é uma parte essencial, trata de escolhas como a integração de instituições e a associação a outros objetos, fazendo assim uma articulação virtuosa (Cury, 2005).

Já o conceito de exposição para as autoras Carla d'Almambert e Marina Monteiro é também comparado a um meio que privilegia a nossa cultura, evidentemente que é a representação do património cultural ou de uma informação específica. A exposição dá aos observadores a possibilidade de conseguirem posicionar-se face à história e à sociedade que integram.

Se pensarmos bem, percebemos que uma das formas de comunicação mais vulgares dos museus passa pelas exposições, ou seja, a forma mais natural de o público conseguir aceder ao património exposto. Numa exposição conseguimos potenciar relação entre o Homem e o Objeto. Todavia, esta é o culminar de um processo museológico que nasce da articulação das diversas formas desta relação num determinado panorama (Cury, 2005). Percebemos então, que um dos maiores objetivos das exposições é atrair o público, que pode ser um primeiro indicador do sucesso destas. Porém, tem como finalidade transmitir objetivos educativos, apresentar qualidade nos objetos expostos e estudar como será a melhor forma de apresentação e comunicar os elementos (D'Alambert & Monteiro, 1990).

Por outro lado, este conceito, além da visualização e manifestação de algo para o público é a possibilidade básica da expressão cultural, por também se tornar uma boa oportunidade dos museus conseguirem manifestar os seus princípios e missões à sociedade, como também afirmarem a sua ideologia institucional (Cury, 2005). De modo a complementar esta ideia, D'Alambert e Monteiro defendem que para conseguirmos classificar uma exposição temos que seguir alguns aspetos, como ter em atenção ao tempo de duração, que pode ser uma exposição com tempo permanente ou

temporária; o local que a exposição é realizada, por um lado, pode ser interna, ou seja, realizada numa instituição como o museu ou num ambiente externo, seja esta concebida e produzida pela instituição mas montada e apresentação noutra local; e por fim, a atração do público, melhor dizendo, a exposição pode ter como objetivo um público restrito ou um público em geral.

No entanto, este modo de expor não tem só vantagens, pois existem pontos negativos desta prática. Estes referem-se mais concretamente às coleções que conseguiram mudar a relação entre o público e os museus, pois a aquisição de coleções retrata uma centralização capaz de representar todo o processo, como a visão que se torna única e muito centralizada nela própria, não tendo em consideração o pensamento cultural prévio do público. No que diz respeito às exposições públicas, refletem um pensamento centrado e ainda mais retraído previamente, pois equivalem ideias acertadas, mas só no que diz respeito aos interessados numa cultura de elite (Cury, 2005).

Podemos considerar que as exposições são, atualmente, o principal meio de proximidade e comunicação da sociedade com o património cultural. Pois, estas começaram por ser organizadas com o intuito de apresentar as coleções e eram estruturadas somente por poucas pessoas, ou até mesmo, por uma só pessoa. De seguida, tornaram-se exposições ativas para o visitante e começaram por ser planificadas por uma equipa que incluía pesquisadores, educadores, designers e museólogos. Logo, conseguimos tirar como conclusão, que os museus já criaram e realizam as exposições com os olhos do público, com uma ótica direcionada diretamente para a sociedade (Cury, 2005).

Em suma, a interação entre a exposição e o público trespassa diretamente a mensagem desejada, permitindo assim uma experiência apropriada no que diz respeito à aquisição da informação exposta. Contudo, se atentarmos uma exposição como uma obra, esta será apreciada perante a experiência que o público tenha desse universo, criando assim uma opinião subjetiva. Logo, esta interação dependerá sempre da interpretação e do conhecimento que o público tem sobre o determinado argumento da exibição (Cury, 2005).

Para conseguirmos planejar uma exposição teremos que seguir aspetos para obtermos uma estrutura consistente e não aleatória. Portanto, a temática desta pode surgir intuitivamente, devido às celebrações de datas culturais ou uma inspiração espontânea que se deve ao assunto do momento. Acresce que o conteúdo da exposição se torna atrativo pela acessibilidade entre os objetos e a temática escolhida, apresentando assim de forma didática e conveniente para a sua visualização (D'Alambert & Monteiro, 1990). Também a escolha do local da exposição, representa e

diz muito do ponto de vista da mesma, ou seja, sobre como cada museu antecipa o comportamento do recetor. Sendo assim, esta é um meio de transmissão de uma mensagem, que simultaneamente constrói valores, como a maneira de se apresentar, dependerá sempre dos recursos, sejam estes sonoros, visuais, táteis e até mesmo financeiros (Cury, 2005).

O espaço que se determina para a composição e exibição de uma exposição deverá ter condições de segurança para as obras que nele se encontram, como para as pessoas que as visitam. Também é de ter em consideração a dimensão do espaço e se este é suficiente para colher todos os objetos e os seus respetivos suportes. No que diz respeito a uma exposição no exterior, os cuidados terão que ser redobrados, pois é de ter em atenção a proteção e manutenção dos objetos e estruturas, como também a iluminação que não possui, ao contrário dos museus, galerias ou casas de culturas (D'Alambert & Monteiro, 1990).

Outro ponto determinante para uma exposição é o modo de organização que esta precisa para ser considerada bem-sucedida. Todos os projetos deverão seguir um cronograma, pois a importância desta metodologia deve-se à concordância de conseguir ordenar as tarefas a serem elaboradas a cada etapa de realização. Como referem D'Alambert e Monteiro: “será mais fácil o controlo do tempo de todas as atividades correlatas da mostra”. A metodologia acima referida, pode ser organizada por etapas, a primeira consiste na pesquisa que podemos considerar ser uma tarefa básica, mas imensamente importante, pois recolhemos com este método tudo o que compõem uma exposição como materiais gráficos e visuais (folhetos, catálogos, cartazes, etc.). Outro ponto a ter em consideração são as escolhas dos objetos a expor, os quais dão origem ao projeto museográfica, que se trata da organização de todos os elementos no espaço e como estes se podem visualizar os objetos (D'Alambert & Monteiro, 1990).

A montagem de uma exposição inicia-se normalmente com as considerações do espaço e dos elementos a expor. Para tal, é indispensável que o local da exposição esteja limpo e com a iluminação adequada para a mesma, posto isto pode-se dar início à colocação das obras nos respetivos lugares, devidamente estudados. Para considerarmos que esta etapa do cronograma foi efetuada com sucesso, é necessária uma verificação final tendo em consideração a colocação de cada objeto, verificar a limpeza do espaço e de todas as vitrines, a colocação das etiquetas de cada obra e a sua veracidade e por fim a segurança de todo o espaço.

Cury considera que a montagem de uma exposição começa por perceber o que podemos colocar e como, tendo em consideração a experiência do público, dando assim, para estabelecer uma relação do conhecimento de ambas as partes. Estruturar

uma exposição, requer a construção da experiência do recetor, como também, a importância de acordo com a interação do mesmo, pois o espaço e como este é organizado, diz muito da aprendizagem sobre determinado assunto. Não podemos esquecer que para uma exposição conseguir a visualização desejada, esta tem que ter elementos gráficos, como acima já referidos, para conseguir este efeito, o design é um instrumento fundamental e grande suporte para este fim. Este é fundamental na composição de uma exposição, pois trata da atratividade que esta pode vir a ter perante o público-alvo, assim como a escolha do tema, dos objetos que se encontram expostos e sobretudo da organização espacial, como acima referido.

Os materiais gráficos produzidos consistem principalmente em cartaz, catálogo, convite e folheto informativo. Este conjunto de elementos gráficos tem como objetivo a promoção e a divulgação da exposição, a responsabilidade de divulgação de informações complementares, o catálogo representa a documentação da exposição, e por fim a divulgação interna como externa dos eventos paralelos à exposição.

Perante todas estas especificidades podemos concluir que uma exposição é algo que consegue atrair a interação entre o público e os elementos que nela se expõem, mas também a criação de uma esfera criativa para o visitante. Isto permite-nos perceber que existem diversas possibilidades de escolhas para criar no recetor, uma ideia própria de perguntas e respostas, traçando assim a sua própria linha de conhecimento (Cury, 2005).

Conseguimos também perceber que para a construção de uma exposição são necessárias várias etapas importantes. Não basta reunir todas as obras que queremos expor, temos que saber construir e elaborar corretamente a “arte de expor”.

2.2 Exposições Multimédia

2.2.1 Características, vantagens e desvantagens de uma exposição multimédia

A arte de expor envolve muitas técnicas, das quais é importante serem bem executadas, tendo como produto final uma exposição convenientemente efetuada e recomendada, mas contém também os seus contras, dando assim uma visão mais distorcida do que realmente deveria ser uma boa exposição.

Segundo Lionello Venturi, temos que entender a arte como uma expressão subjetiva da época que representa, pois, cada obra permite que pensemos, através do estilo aplicado, sobre a época que o artista quis representar (Anelli, 2009). Para complementar esta opinião, podemos observar a obra museográfica do artista alemão Alexander Doner e as instalações dos artistas El Lissitzky e Antonella Huber, porque

estes representam uma rutura que, por sua vez, dá início a uma representação de uma transformação na conceção expositiva (Anelli, 2009), como refere o autor Anelli:

“A construção do gosto não depende de uma intelecção da obra exposta, uma vez que o juízo estético se estende a relação visuais e espaciais que não passam necessariamente por uma objetivação” (Anelli, 2009: 94).

Contraímos então, a ideia de que o progresso para expor objetos e imagens não é simples, pois teremos que obter vários parâmetros para conseguirmos este feito. Muito dos estudos para esta conclusão foi feita por Bienais de Monza e Trienais de Milão, que começaram por montagens de inúmeras propagandas em lojas e vitrines comerciais, que acabaram por ser levadas para exposições de objetos de arte, passando assim para a museografia. A montagem, como acima referido, é um dos períodos mais importantes de uma exposição, permitindo assim, que haja um contacto entre o passado, a atualidade e por vezes o futuro, dando um novo olhar ao público visitante e contribuindo para uma nova cultura, como demonstra Pinta na citação abaixo (Anelli, 2009):

“Demonstrar que a arte não tem situações de tempo e que é possível reunir em um mesmo espaço peças antigas e contemporâneas sem outorgar ao conjunto um estilo” (Pinto, 1948 *apud* Anelli, 2009: 102).

Esta cultura contemporânea, pode ser considerada um património artístico presente em museus que não serve para complementar os especialistas ou até mesmo a admiração dos visitantes, mas sim, na base deste novo conceito a dispersão na produção industrial. Quando o design, fica a cargo da publicidade, dos elementos gráficos e das tendências que nos remetem por vezes à Bauhaus, embora o envolvimento do design nos museus remonte mais a origens italianas. O design é um grande recurso para os museus, se entendermos que este pode complementar os recursos que reforçam a popularização do museu, no sentido de relembrar uma nova consciência, como refere Lina Bo: “adquirir consciência é politizar-se”.

“Suportes, móveis e divisórias tornam-se componentes padronizados que além de cumprir uma função espacial, contribuem para a identificação das qualidades da marca exposta” (Anelli, 2009: 106).

Tal envolvimento oportunidade ao visitante de experimentar este novo espaço dotado de equipamentos produzidos através do design, dando assim uma ligação entre a obra e a informação que esta pode transmitir ao visitante. Contudo, para conseguir chegar ao ponto de conseguir expor todas estas obras repletas de informações, temos que as retirar de algum suporte. Tendo assim como base outros artistas e outros livros, por exemplo. As bibliotecas são repositórios de informação, onde o conhecimento da antiguidade, ou mesmo atual, é armazenado. Porém, já conseguimos aceder a essa informação através de um único serviço, como a internet, ou até mesmo um dispositivo rígido, do qual conseguimos anuir mais rapidamente ("Sistemas multimídia Vantagens e Desvantagens", 2021).

Um estudo realizado por pesquisadores da Universidade do Sul da Califórnia em 2002, refere que a informação armazenada num formato multimédia, pode ultrapassar dados analógicos que constam em livros, jornais ou até mesmo em formatos tradicionais. Contudo, em 2007 concluíram com este estudo que noventa e quatro por cento de dados mundialmente foram colocados em um formato digital, concluindo assim que esta opção está, cada vez mais, em crescimento, dando a este método uma forma nova de depositar informações. Todavia, esta nova metodologia pode acarretar uma facilidade em manipular a informação que nela consta. Toda a informação que é acedida pode ser rapidamente misturada com outra que contém no mesmo arquivo. Mas também pode ser uma facilidade de necessidade para um público-alvo específico. Isto para constar que este no método de reter a informação tem os seus contras e as suas simplicidades ("Sistemas multimídia Vantagens e Desvantagens", 2021).

Pormenorizadamente, os formatos multimédia podem ser editáveis ou alterados para refletir as novas realidades. Embora possam simplificar a recolha da informação de comunicação, podem também fazer um depósito que necessita de uma manutenção da rede, como dos formatos multimédia e principalmente dos dispositivos que acumulam todo o conhecimento, e isto seria uma desvantagem para as áreas mais remotas. Com a constante evolução da tecnologia, começou a surgir uma facilidade de compatibilidade entre diversos dispositivos que podem também ser um problema, ao tentar movimentar ou até mesmo na reprodução dos conteúdos. Isto pode levar a colocar a informação em patamares diferenciados todos os dias, ou seja, a informação que hoje se encontra como inovadora e aditiva, amanhã pode constar como um conteúdo retrógrado ("Sistemas multimídia Vantagens e Desvantagens", 2021).

Os erros de funcionamento acontecem, e neste sistema não é diferente, pode acontecer um simples erro no servidor onde todos os conteúdos podem ser alterados. A propagação dos formatos multimédia, representa uma despesa no que diz respeito à introdução de novos programas e equipamentos para acompanhar essa metodologia.

Isto pode significar que as organizações não consigam acompanhar simultaneamente a constante evolução dos formatos dos média. Num polo diferente, conseguimos perceber que estas exposições, conseguem transmitir uma facilidade de entendimento da informação. Uma das grandes vantagens é a capacidade de incluir um único formato, dando a oportunidade de aproveitar os diversos estímulos na captação de atenção, e sobretudo, o interesse de causa ao utilizador. Se alcançarmos uma apresentação mais completa e atraente, conseguimos tirar melhor proveito dessa pesquisa. Sistemas multimédia criam uma representação que atrai uma conveniente e simples observação da informação recolhida, aumentando assim a capacidade do público, no que diz respeito à interpretação da informação ("Sistemas multimídia Vantagens e Desvantagens", 2021).

Ao percebermos que a tecnologia é um sistema que evolui cada vez mais rápido, é possível direcionar toda a tecnologia para o fim de criar uma forma de apresentar algo inovador. Além de criar entusiasmo em todas as gerações, pode trazer sempre algo novo para incluir numa exposição, onde pode também revigorar o benefício ao acesso presencial aos museus.

2.2.2 Tecnologias que podem ser utilizadas nas exposições

As exposições são a forma mais comum de apresentar a arte, conseguindo assim atrair a atenção e a imaginação do observador para os produtos expostos. A arte de expor tem como desenvolvimento uma parte teórica sobre o conceito de *Expografia* que trata da importância dos pesquisadores como dos profissionais que trabalham na elaboração de exposições contemporâneas (Boelter, 2016).

Falando concretamente deste conceito, *Expografia*, este é um conjunto de técnicas onde as habilidades do design também estão incluídas e desenvolvidas com o intuito de produzir fisicamente uma exposição. Esta metodologia foi originada pelo autor Desvallés, contudo não o associou ao design, mas podemos correspondê-lo para tal também, pois é um processo atualmente muito interligado à criação da exposição propriamente dita (Lanz, 2016).

A propagação dos museus e das suas exposições, dá origem a vários estudos: a *Expografia* e a *Museografia*, que trata da produção artística entre grupos de estudos como publicações e conferências, conseguindo assim, que se fale de todos os campos essenciais para o desenvolvimento de uma exposição. Como sabemos, o design atualmente consegue ter um grande peso no que diz respeito ao progresso técnico de uma exposição, como por exemplo, o design gráfico e o design de produto que podem

ser considerados a base para a concepção criativa e expositiva de uma exposição (Boelter, 2016).

Diante disso, o design gráfico fica responsável por tudo o que é visual, ou seja, por todos os elementos de ideologia gráfica que poderão acompanhar a peça, como também, a sua responsabilidade na divulgação, quer da exposição quer dos objetos/produtos expostos. Podemos comprovar isto em determinados produtos físicos como, por exemplo, *layouts* dos painéis, legendas das peças, paleta de cores, elementos de comunicação e imagens. Todavia, não podemos dar a responsabilidade da planta da exposição, como a correspondência dos percursos e narrativa adotada a este método, mas sim ao design de exposição, dado isso, podemos dizer que o design é responsável por todos os elementos necessários para a prática de uma exposição (Lanz, 2016).

Contudo, é necessário que os museus estejam equipados com todos os princípios para conseguirem acolher uma exposição com recurso às novas tecnologias, como comprova Gasparetto na seguinte citação:

“A maioria dos museus não dispõe de infraestrutura básica para as obras/projetos/trabalhos que não exigem tanta sofisticação tecnológica, pois não disponibilizam nem o mínimo necessário de recursos como computadores, projetores ou conexão com a internet, para montar uma mostra” (Gasparetto, 2014 *apud* Boelter, 2016: 119).

Daí, reconhecermos que para a elaboração de uma nova exposição, é essencial ter uma equipa com diversos profissionais e diferenciadas áreas de trabalho com o intuito de acompanhar as novas tecnologias, trazendo-as para as exposições. Por isso, a incorporação de design, arquitetos, programadores e produtores para este enfeito. Como por exemplo no Museu do Amanhã no Rio de Janeiro, onde os projetos expostos são todos ligados às novas tecnologias e estratégias de design, outro exemplo, é o Studio Guto Requena em São Paulo, que também dá importância à utilização do design e da tecnologia inovadora nas suas exposições, como refere abaixo:

“Refletir sobre cibercultura e narrativas poéticas digitais no design, investigando o impacto das tecnologias numéricas em nosso cotidiano, bem como as suas aplicações em projeto” (Studio Guto Requena *apud* Boelter, 2016: 121).

Toda esta procura por novas utilizações das tecnologias deve-se à utilização constante da internet, que ocupa neste momento um lugar muito importante no

cotidiano do sere humano, como também no processo de uma exposição, porque consegue favorecer a arte. A autora Débora Gaspareto (2016) defende que esta maior procura deve-se também porque o público contém já uma facilidade de pesquisar e consumir a arte digitalmente. Esta menciona o seguinte:

“Ainda se estruturam em modos de visibilidade e experiência artística conforme modelos de um paradigma anterior. Ainda lidamos com as questões da espacialidade, temporalidade, experiência estética, como se essas se mantivessem inócuas às contaminações pelos modos de subjetivação promovidos segundo as possibilidades tecnológicas de nosso tempo. Ainda tratamos dos espaços expositivos como estanques para uma experiência compartimentada, muitas vezes, isoladas do contexto maior da exibição” (Gaspareto, 2014 *apud* Boelter, 2016: 126).

As exposições que utilizam as novas tecnologias, estão de certa maneira condicionada pelo espaço físico tradicional da exposição, pois na prática não é sempre possível atualizar o espaço para conseguir adotar uma exposição mais tecnológica, tendo assim uma visão mais digital, ou seja, uma visão mais projetada para telas ou paredes inutilizadas. Logo, conseguimos capacitar que a tecnologia é um grande passo para a inovação nas exposições, mas pode ser também, um entrave, devido aos espaços não estarem adequados a esta Nova Era. As exposições de arte com a utilização da tecnologia digital, tem uma nova concepção *Expográfica*, como também a inclusão de novos profissionais especializados: projeção 3D, QR Code, Moving Mapping, entre outros são exemplos de tecnologias utilizadas nas novas propostas de exposições (Boelter, 2016).

Posto isto, acreditamos que as novas tecnologias incorporadas nas exposições vão ao encontro do conceito já apresentado de Boelter, pois credenciamos que a tecnologia já é algo que está completamente integrado no dia a dia das pessoas, daí a necessidade de a incorporar em tudo o que nos rodeia, e as exposições não são exceção. Para além que conseguimos testemunhar que esta consegue facilitar o seu desenvolvimento e consequentemente a sua apresentação aos visitantes. Contudo, a falta de desenvolvimento no que diz respeito aos próprios espaços que acatam as exposições não serem por vezes os mais adequados, pois se não houver um seguimento evolutivo do espaço, não poderemos ter um bom casamento destes conceitos.

2.2.3 Referências de exposições destacadas na atualidade

Rodolfo Silveira – *As Mãos*

Rodolfo Silveira no seu projeto intitulado *As Mãos: As tuas mãos terminam em segredo – Fernando Pessoa*, inspirou-se no processo criativo para a representação biológica das mãos e no método de desenvolvimento que conseguimos elaborar com elas, utilizando-as como instrumentos: “O espírito faz a mão, a mão faz o espírito” (Silveira, 2021).

Conseguimos observar que Rodolfo Silveira no seu portfólio online, apresenta várias formas de expor os seus projetos sobre as mãos. Percebemos que dá muita importância ao lado sensorial representativo. Ostentando várias formas de expressar e expor este conceito de preceptiva como, por exemplo, sucede no vídeo *Diante do tempo das mãos*. Trata-se de um vídeo expositivo onde este relata o desenvolvimento das nossas mãos. Adquirimos perceber que as mãos são elementos muito importante plano sensorial do nosso corpo.



Figura 9 - Diante do Tempo das Mãos

Fonte: <https://rodolfo-silveira.com/film>

Penelope Curtis – *Working with Collections*

Ao longo da sua carreira, Penelope Curtis trabalhou em coleções, como a Tate Liverpool, o Henry Moore Institute, a Tate Britain e o Museu Gulbenkian. Esta curadora reflete sobre o melhor modo de expor, trabalhando com coleções e com a reconstrução de modelos clássicos de expor na atualidade com as obras expostas no Museus. O seu trabalho destaca-se nas montagens de uma exposição, pois esta pensa

como será a melhor maneira de expor os objetos, de modo que estes representem uma concordância entre todos eles e o autor destes (Curtis, 2021).

Nas exposições representadas no livro *Art on Display 1949-69* do Museu da Gulbenkian, Curtis constrói uma exposição onde conseguimos observar que as obras se encontram numa parede transparente, dando a entender que estas estão suspensas e todas ao nível dos olhos dos observadores. Conseguimos contemplar também, que essa parede transparente que suporta cada quadro está apoiada num bloco cinza, transmitindo suporte para as obras. A visualização das obras desta forma, permite ao visitante conseguir interligá-las entre si mais facilmente e com o ambiente que as rodeia (Curtis, 2021).



Figura 10 – Art on Display 1949-69

Fonte: <https://www.ugent.be/vandenhove/en/lectures/archive/penelope-curtis-working-with-collections-a-question-of-authenticity>

Luísa Pacheco Design

Luísa Pacheco é uma especialista em design de produção, direção de arte, cenografia de projetos visuais. Desenvolveu projetos para o teatro, cinema e televisão, exposições e design para diversos museus como para espaços públicos e privados. Atualmente, continua a trabalhar em cenografia, direção de arte e design de produção. Esta cria conceitos visuais com o intuito de serem representados em espaços públicos ou exposições ou museus (Pacheco, 2021).

Um dos seus projetos foi *As Oficinas de Criatividade Himalaya*, que se destaca num espaço destinado à divulgação da cultura científica, educação e enriquecimento cultural com base na obra do Padre Himalaya. Neste projeto, a artista destacou a interação com os visitantes, colocando jogos na exposição, complementando esta (Pacheco, 2021).



Figura 11 - As Oficinas de Criatividade Himalaya

Fonte: <https://www.luisapacheco.pt/pt/design-de-museus-e-exposicoes/oficinas-de-criatividade-himalaya/>

2.3 Design de Mediação

2.3.1 Conceito de Design

O conceito de design é, foi e será sempre uma questão e um debate em aberto ao longo dos tempos, sendo consequentemente também uma das questões menos respondidas ou até, por vezes, respondida por muitos, mas com opiniões diferenciadas, como data Wollner na seguinte citação:

“Uma definição de design... é muito difícil, porque a evolução da linguagem, dos elementos técnicos é tão rápida que se fala de uma coisa hoje e ela é diferente amanhã” (Wollner, 2003 *apud* Frantin, 2016 s.p).

No mundo moderno, onde se engloba muito mais o design, este já é considerado como algo banal, pois parece estar ao alcance de todos. Contudo, se atentarmos a um objeto de design efetuado por um designer qualificado, este deve ser harmonioso num ambiente dito normal. Segundo Heskett (2005), o design carrega uma leve e decorativa ideologia posta pelos média, pois estes defendem também que o design é algo que pode ser divertido e útil de um modo marginal como também imensamente lucrativo nos meios rápidos de idiotismo e redundância.

Já Wollner considera o design como:

“Mas a gente pode dizer que é dimensionar uma estrutura onde todos os elementos visuais nos vários meios de comunicação visual. (...) Deve saber, por exemplo, como uma embalagem redonda se comporta, como ela pode ser fragmentada e como a publicidade vai ser usada dentro dessa estrutura.”

Com a prática do design, seja ela profissional ou amadora, conseguimos perceber que existe um grande manejo de materiais, sejam estes efêmeros ou mais duradouros, como por exemplo, as diversas embalagens de produtos e modelos de carros, que se encontram em constante mudança de forma e de estilo. Estas mudanças devem-se aos níveis de protensão dos utilizadores. A prática de design contemporâneo, está ausente no que diz respeito ao uso de cânones fixos (Heskett, 2005).

É de ter em atenção também que existem várias práticas de técnicas que podem ser consideradas como artesanato. Todas estas facetas são responsáveis por uma realidade subjacente, que por sua vez, o design não deve ser confundido como um todo (Heskett, 2005). Como por exemplo, o design de informação, é um conceito que deparamos constantemente no nosso dia a dia, este tem a capacidade de apresentar todas as informações numa forma fácil e clara de entender, contudo pode ser considerado uma ramificação do design gráfico, porque trata de expor as informações de maneira eficiente (Guthrie, 2021).

O autor Vilém Flusser, na obra *O mundo codificado* defende que o design e a técnica devem sempre caminhar lado a lado, conseguindo assim um complemento de interajuda:

“Design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, consequentemente, pensamentos, valorativo científico) caminham juntas, com pesos equivalente, tornando possível uma nova forma de cultura” (Flusser, 2018 *apud* Frantin, 2016 s.p).

Por consequente, percebemos que existe um design mal desenvolvido e com um mau uso nas diversas máquinas e técnicas da informação, que por vezes podem se tornar difíceis de codificar e formatar, transportando assim problemas que se tornam cumulativos, transpassando, portanto, a separação com o idealismo da arte que Flusser defende, logo, um bom design é essencial, pois é profundamente importante para as inúmeras formas de representação. Sabemos que existe uma discussão sobre o design, como inicialmente referido, por este conter um problema com a própria palavra Design (Heskett, 2005).

Sobre isso Flusser menciona o seguinte:

“Em inglês a palavra design funciona como substantivo e verbo (circunstância que caracteriza muito bem o espírito da língua inglesa). Como substantivo significa entre outras coisas: ‘propósito’, ‘plano’, ‘intenção’, ‘meta’, ‘esquema maligno’, ‘conspiração’, ‘forma’, ‘estrutura básica’, e todos esses significados estão relacionados a ‘astúcia’ e a ‘fraude’. Na situação de verbo – to design – significa, entre outras coisas, ‘tramar algo’, ‘simular’, ‘projetar’, ‘esquemematizar’, ‘configurar’, ‘proceder de modo estratégico’. A palavra é de origem latina e contém em si o termo *signum*, que significa o mesmo que a palavra alemã *Zeichen* (‘signo’, ‘desenho’)” (Flusser, 2018 *apud* Frantin, 2016 s.p).

Design pode se encorpar em várias áreas, por isso a ideia de discussão e complicação na designação certa deste termo. Encontramos design “no desenho artesanal, na arte industrial, na arte comercial, no desenho de engenharia, design de produto, design gráfico, design de moda e interativo” (Heskett, 2005). Esta procura sobre o verdadeiro significado de design pode seguir duas vertentes, a primeira que carrega a definição de padrões de atividades que impliquem a propagação, com o intuito de instituir juízos de estrutura e sentido. Já a segunda remete, à procura de padrões da história, com a intenção de justificar e entender a atual confusão que existe sobre esta temática.

Privado da sua essência, o design consegue ter a capacidade de moldar e atender às necessidades humanas, dando assim o seu significado. Esta capacidade de moldar, permite que consigamos por vezes perfeitas condições, a nível de detalhe para o decorrer da vida do ser humano, condicionando esta com os resultados do design. Todas as formas e estruturas criadas pelo design, dão o privilégio de conseguirmos ter um mundo adaptado para uma vida humana sem muitos problemas. Ao criar processos de design, damos a certeza de que as mensagens recebidas dos problemas existentes, são solucionados com os objetos criados através do design (Heskett, 2005).

“Design é a visualização criativa e sistemática dos processos de interação e das mensagens de diferentes atores sociais; é a visualização criativa e sistemática das diferentes funções de objetos de uso e sua adequação às necessidades dos usuários ou aos efeitos sobre os recetores” (Schneider, 2010 *apud* Frantin, 2016 s.p).

A capacidade que o design tem de, através da sua linguagem manifestar uma diversidade de maneiras de processos, dos quais conseguimos entrar na arquitetura,

engenharia civil e por exemplo no design de moda (Heskett, 2005). Katz diz o seguinte a esse respeito:

“Design é a organização das partes de um todo, de um modo que os componentes produzam o que foi planejado. Só que esse arranjo é sempre improvável, seja o design de algo extraordinário ou não. E isso ocorre porque o número de modos pelos quais as partes podem ser combinadas é excessivo. Cada arranjo não passa de uma quantidade enorme de possibilidades. Ou seja, cada arranjo realizado é tão improvável quanto todos os outros, não realizados” (Katz, 2007 *apud* Frantin, 2016 s.p).

Este pode ser explicado como uma história, pois pode ser considerado enfatizando de movimentos e estilos, com novas manifestações atualizadas das anteriores. A história do design foi, segundo Heskett (2005), um processo de estratificação, do qual foi se atualizando à medida que o tempo passava. A nova ideia deste conceito, tem também como base o seu desenvolvimento no que diz respeito às suas vantagens, isto significa que é necessário dar valorização ao processo e não somente às ideias iniciais. Todavia, depois de percebermos que o design é um conceito com vários significados. Podemos chegar à conclusão de que este, só conseguiu o seu desenvolvimento, devido às tecnologias, seja ela de informação, seja material (como os computadores e *softwares*) que estão em constante desenvolvimento. Esta evolução consente que haja novas eventualidades no design interativo, mas também a modificação nos produtos e serviços que complementam os já existentes (Heskett, 2005).

Para complementar, Moura alude que:

“Design significa ter e desenvolver um plano, um projeto, significa designar. É trabalhar com a intenção, com o cenário futuro, executando a concepção e o planejamento daquilo que virá a existir. Criar, desenvolver, implantar um projeto – o design – significa pesquisar e trabalhar com referências culturais e estéticas, com o conceito da proposta. É lidar com a forma, com o feitio, com a configuração, a elaboração, o desenvolvimento e o acompanhamento do projeto” (Moura, 2009 *apud* Frantin, 2016 s.p).

Depois de muitas ideias do que é o conceito de design, de diversos autores. Conseguimos perceber que o design é um conceito essencial para a vida do Homem, pois consegue solucionar vários problemas, permitindo assim um estilo de vida melhor

para todos. Podemos considerar o trabalho do design um processo complicado, contudo pode ser considerado um recurso exatamente enriquecedor e adaptável o que nos proporciona um maior amplo de entendimento da diversidade (Heskett, 2005).

2.3.2 Interdependência Design/História

Existe sempre uma relação entre a história e o design, pois muitos dos objetos contemporâneos são versões adaptadas e renovadas de objetos antigos. Todavia, a evolução está constantemente a ocorrer, devido à combinação de diferentes fatores. Como, por exemplo, no campo do artesanato, que tem sofrido algumas mudanças e modificações, também por causa da evolução da tecnologia, do desenvolvimento da sociedade, do conceito de marketing e da evolução no mundo do design. Todos os objetos conseguem refletir diversas características de uma determinada época e sociedade, transpondo dissemelhantes padrões, tecnologias e estruturas culturais, transpondo assim vínculos para as pessoas e uma herança social. Neste sentido, conseguimos perceber que o design é uma parte importante para o desenvolvimento do produto, trespassando assim símbolos e técnicas que permitem dar uma nova imagem a alguns objetos. Estas funções vão desde o processo de desenho ao desenvolvimento do processo industrial, transmitindo a cultura do artesanato para uma nova era da tecnologia (Mazza, Ipiranga & Freitas, 2007).

Para conseguirmos caracterizar melhor esta ideia, de que o design e o desenvolvimento das tecnologias trouxeram uma mais-valia para os objetos artesanais, permitindo assim uma melhor adaptação por parte da sociedade, temos que perceber primeiro como conseguimos chegar a esta premissa. Esta ideia de que uma obra de arte é uma percepção de um momento que aconteceu, seja por parte do artista que a desenvolveu, seja da sociedade em que esta se introduz. Até ao século XVII, os objetos artísticos eram considerados peças únicas (Mazza, Ipiranga & Freitas, 2007). Daí a assimilação de que o artesão, tal como o artista, tinha a função de efetuar objetos únicos, dando assim a percepção à pessoa que adquiriu uma peça de que tinham algo único no mundo e especial (Cardoso, 2004 *apud* Mazza, Ipiranga & Freitas, 2007).

Em função disso, a sociedade evoluiu e conseguimos perceber que desde então esse pensamento de exclusividade foi alterado. Existe um novo modelo de organização no que diz respeito ao produto e ao conceito, os valores da sociedade, tais como o comportamento tradicional foram transformados, tendo uma implicação de novas relações de conceitos de objetos e conceitos de processos de realização (Bigal, *apud* Mazza, Ipiranga & Freitas, 2007).

O que contribuiu muito para esta transformação de pensamento foi a Revolução Industrial, que permitiu que os objetos outrora produzidos manualmente como únicos, passassem a ser efetuados a uma larga escala, com diversos e novos materiais e utilizando consequentemente novas técnicas. Colocando assim, o trabalho dos artesões de lado, ao conseguirem produzir em série e colocando mais ornamentos, tentando assim que estes tivessem um valor superior, contudo nasceu a disputa entre o estilo e a função. Podemos considerar que historicamente, a concepção de todos os processos de elaboração de uma peça feita por uma única pessoa é diferente, pois existe uma separação grande no que diz respeito aos processos de fabricação das marcas que caracterizam o design.

Em 1973, no congresso *International Council of Societies of Industrial Design*, o design foi definido como uma extensão, no que diz respeito às novas práticas da tecnologia. Este foi considerado um conceito que engloba o processo de desenvolvimento dos produtos, tendo em consideração a sua função como a estética industrial. Todavia, temos que perceber que todos os objetos, sejam eles elaborados por artesãos, sejam eles efetuados em série, além da simples utilidade, assumiam a função de comunicar, ou seja, tornavam-se um método de exibição de valores culturais, como *status* e personalidade. No design gráfico, por exemplo, que vai muito além dos objetivos gráficos, ou seja, não trata apenas dos processos gráficos ou desenvolvimento dos sistemas de identidade visual, mas antes de conseguir transmitir uma boa comunicação (Cardoso, 2008).

Este projeto reflete um universo semântico e por vezes simbólico, antecipado pela pessoa que o elabora, artista ou designer. Esta comunicação transmite e expressa muitas vezes os elementos que rodeiam a nossa cultura, por ser algo todos os dias presente e também porque pode ser só aquilo que conhecemos, logo a fonte maior de inspiração. Esta funcionalidade exposta nos objetos, requer também os benefícios e o valor do mesmo, tenha este uma função prática ou somente uma função estética e simbólica, como podemos observar na citação abaixo:

“O design torna-se então uma forma expressiva assimilável à arte, quando esta é encarada como uma transformação, uma mudança de forma, da forma como se apresenta na natureza para a forma da linguagem” (Mazza, Ipiranga & Freitas, 2007: 4).

Assim, tendo o design como uma forma de facilitar a produção e representatividade da arte, este também se tornou uma vantagem no que diz respeito à

capacidade de produção em alta qualidade, mas a baixo custo (Faria & Guedes *apud* Mazza, Ipiranga & Freitas, 2007).

Portanto, com esta facilidade de produção e de adesão por parte da população, é necessário perceber o que é necessário fazer para alcançarmos esse feito. Segundo Ribeiro (1989) a produção de produto pode compreender quatro aspetos:

- 1^a) A ideologia do indivíduo;
- 2^a) A produção tem que ser conducente do comportamento;
- 3^a) Tem que ser um produto que seja funcional; e
- 4^a) Objeto que tenha o conceito do original, contudo modificado para facilitar a produção e a adesão.

Estas etapas pedem sempre a compreensão dos métodos antigos, ou seja, pedem que o artesanato seja sempre componente de consideração, como elemento da cultura, cuja ideologia não seja apenas numa conceção formal, mas sim pela transmissão de um significado mais simbólico (Mazza, Ipiranga & Freitas, 2007).

O design gráfico é um bom exemplo, pois permite fazer um uso mais criativo das matérias-primas, bem como das técnicas e das ferramentas, tudo para um melhor uso e comunicação. Tendo este passado por diversas evoluções e transformações, muitas delas lado a lado com a sociedade e cultura (Cardoso, 2008). Posto isto, conseguimos perceber que os artesãos são aqueles que transmitem as soluções para os desejos e necessidades do momento numa dada cultura, já o design pode ser visto como alvo de alterações, levando mais em consideração as novas necessidades e o poder de comprar e de uso dessa mesma cultura. Logo, a importância e a responsabilidade do trabalho de um designer no processo de desenvolvimento de um determinado objeto, com base em objetos artesanais, são determinantes para a comunicação de símbolos, estéticas diferenciadas, funcionalidades e novas técnicas, permitindo também um desenvolvimento cultural conjunto.

Qualquer produto pode ser inspirado noutro, contudo a qualidade estética reflete o universo decidido pelo *designer-artista*, que está sempre presente no processo de desenvolvimento caracterizado como o processo mais importante para este feito, tendo uma mensagem a passar: “tornando o design uma forma expressiva assimilável à arte”.

2.3.3 Exploração da tecnologia

A tecnologia é algo que na atualidade, o Homem se recusa a não utilizar, pois conseguimos perceber que esta está em quase tudo o que nos rodeia, como também, a sua evolução é algo que nos traz imensos objetos inovadores que nos surpreendem

sempre e conseguem manter o interesse constante nestes novos elementos. Sendo intrínseca à realização das diversas atividades pessoais ou de trabalho, conseguindo através de um conjunto de atividades como o desconforto, insegurança, otimismo e novidades tecnológicas. Para os autores Elliott e Hall todas as pessoas que utilizam a tecnologia, são influenciadas pelos novos produtos tecnológicos (Popadiuk & Nishimura, 2013).

O aparecimento da tecnologia advém da Revolução Industrial, ocorrida na Inglaterra no século XVIII, que gerou a reviravolta do capitalismo comercial para o capitalismo industrial. Daí, conseguimos observar que este acontecimento histórico mudou a vida daquela época, como também mudou uma vida futura, transformando tudo o que nos rodeia e generalizando o uso da tecnologia (Cavalcante & Silva, 2011). A Revolução Industrial dá-se essencialmente no setor da indústria têxtil devido ao crescimento da população, provocando assim um excesso de mão-de-obra. Contudo, paralelamente a ciência evoluiu, principalmente com o aparecimento da máquina a vapor e as restantes invenções tecnológicas, dando assim o desenvolvimento da revolução. Todavia, este acontecimento além de proporcionar o grande desenvolvimento da tecnologia da produção em massa, também consolidou o aumento da produção de diversos trabalhos, originou novos comportamentos na sociedade e reverteu para uma nova visão da sociedade. Isto prova que a nova tecnologia veio para deixar de lado a mão de obra perdendo assim o interesse na vida do ser humano, deixando o viciado a esta nova sociedade toda ela agregada à tecnologia (Cavalcante & Silva, 2011).

Este acontecimento mudou toda a história e ainda muda a nossa atualidade e mudará o nosso futuro também (Cavalcante & Silva, 2011).

2.3.4 Interação com o utilizador

O utilizador é o elemento essencial aquando de um desenvolvimento de um projeto de design, pois é para ele que temos que empregar corretamente o design com o intuito de este conseguir ter uma navegação e utilização no produto, adequada e eficaz. Segundo Jaffe (2008) todos os utilizadores de uma aplicação móvel pretendem que esta tenha rápidas respostas às perguntas que executam. Por outro lado, os utilizadores são cada vez mais perspicazes e cuidadosos, pois tendem a realizar as suas pesquisas em todos os serviços e produtos, tendo assim mais noção do que são publicações falsas. Por isso, uma maior rapidez na procura à sua resposta. Este, torna-se rigoroso na sua pesquisa, como também, consegue desligar facilmente no caso de não estar satisfeito com a aplicação (Jaffe, 2008).

Concluindo assim, a ideia de que o novo utilizador é aquele contem características diferenciadas de um possível antigo utilizador, pois estes são considerados mais inteligentes porque adquirem capacidades de aceder mais rapidamente e constantemente à informação exposta, uma vez que, estão sempre ligados à Internet. Por outro lado, é importante realçar que estes novos utilizadores se encontram ocupados, o que os torna automaticamente mais seletivos e críticos à recolha de informação fornecida, fator que aumenta as expectativas, face às novas plataformas de design. Na maioria dos casos, a exigência dos utilizadores com as novas plataformas de design, são refletidas nas suas avaliações, por vezes nas próprias redes social, tendo como consequência a possibilidade de atribuir falácias perante possíveis novos utilizadores (Pereira, 2016).

Pelo lado dos designers, estes pretendem dar aos utilizadores uma boa experiência no seu objeto de design, e para isso, a utilização do design da experiência do utilizador (UX) que tem o intuito de realizar um estudo prévio com vários utilizadores para posteriormente conseguirmos alterar e melhorar, se necessário, o produto de design. Para um bom estudo é necessário que o estudo seja claro, eficaz e compreensível dando assim um percurso lógico sem que este se sinta perdido durante este itinerário. Logo, um designer de UX tem como objetivo pesquisar, projetar e testar as escolhas de design até que estas sejam bem resolvidas e o problema obtenha uma resposta eficaz (Guthrie, 2021).

Esta metodologia também é encontrada no conceito de design de informação, pois a centralização no utilizador e nas suas necessidades, colocam aspetos primários para resolução. Conhecido também como *Design Thinking*, este processo consiste na aplicação de técnicas centradas no utilizador com o intuito de resolver os problemas apresentados por estes (Guthrie, 2021). Para Fling (2009), o utilizador tem a ideia de que uma aplicação móvel tem que funcionar corretamente, com o intuito de viver novas experiências como também diferenciadas e inovadoras, como por exemplo, o processo cercado durante a plataforma. Porém, todas as plataformas têm os seus diversos desafios, um deles é o consumidor não ter espaço necessário no telemóvel, outro deve-se aos termos, que na atualidade são necessários aceitar para que a aplicação funcione corretamente, entre outros aspetos.

Diante disso, desde o início temos que ter a consciência que o utilizador é o principal agente e destinatário da utilização e resolução dos problemas de um produto de design. Todos estes têm a total acessibilidade de consentir em qualquer lugar, daí haver a possibilidade de ter críticas e exigências, o que significa que todos os produtos de design não podem atuar sem um pensamento centrado no utilizador e na resolução de problemas.

2.3.5 Estrutura da interação

A maioria dos estudos sobre esta temática, são centralizados no conceito da interatividade (Amaral, 2016). Logo, conseguimos perceber que a interação torna-se relevante no mundo do design, pois é com este conceito que conseguimos deter uma ligação com o utilizador, como também, perceber se o nosso trabalho, enquanto designers, foi bem sucedido e em que medida o problema que nos foi apresentado foi resolvido, consoante a avaliação da manipulação do utilizador. Todavia, temos que perceber que o design de interação, segundo Thaler e Fialho (2015), baseia-se na construção de ferramentas cognitivas que ajudam na montagem das nossas destrezas, ou seja, ter o desígnio de fortalecer a perceção, a memória e o raciocínio num dado ambiente virtual, com os fundamentados nos conceitos e processos de usabilidade.

O influxo que está presente no design de interação, baseia-se nos processos de comunicação, portanto este consegue ter uma técnica na produção dos produtos interativos, que muitas vezes se encontram em espaços digitais (Amaral, 2016). Como refere Amaral:

“Este campo do design define as metáforas visuais e os seus comportamentos com vista a delinear a interação possível” (Amaral, 2016: 2).

Por conseguinte, percebemos que, com o crescimento e desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação, o desenvolvimento de interfaces torna-se num desafio gradual, pois existe um determinado leque de ferramentas que ajudam neste processo, principalmente, no que diz respeito, a um melhor desempenho e facilidade de aprendizagem e de utilização, relativamente às tarefas do utilizador (Thaler & Fialho, 2015).

Os modelos conceptuais de design são utilizados para oferecer uma boa experiência ao utilizador aquando de uma navegação por uma interface. Embora, exista a necessidade de comparar produtos, como de definir etapas do processo de desenvolvimento e de produção (Amaral, 2016). E para isso, é fundamental perceber os utilizadores, pois são estes que vão fazer uso aos nossos objetos de design. Existe portanto, cinco formas para compreender os utilizadores segundo Thaler & Fialho (2015):

- 1^a) Conseguir perceber o que os utilizadores elaboram bem ou ma;
- 2^a) Achar uma solução para o problema do utilizador;
- 3^a) Tentar efetuar sempre uma boa experiência ao utilizador;
- 4^a) Elaboração de testes de utilizador; e

5^a) Utilização dos resultados dos testes, para conseguirmos efetuar um design com base somente nos nossos utilizadores.

Com estas cinco etapas, percebemos que os utilizadores são o principal foco de um projeto de design. Contudo, para conseguirmos que este tenha uma navegação facilitada, temos que refletir na usabilidade e na interatividade. Estes devem ser capazes de modelar e simplificar os dados apresentados, como também reconhecer facilmente a perceção e compreensão da informação exposta, e aumentar assim a sua capacidade de tomar as decisões adequadas (Thaler & Fialho, 2015).

Falando do conceito de interatividade, propriamente dito, este concentra-se nos processos de interação e de comunicação com o utilizador, especialmente no que diz respeito aos ambientes informáticos. Logo, a navegação que se baseia nas possibilidades existentes; nos conteúdos; na adaptabilidade das interfaces; no controlo que o utilizador exerce durante a sua navegação e na comunicação com as ferramentas que permitem o diálogo entre a interface e o utilizador, todos estes, pontos essenciais para uma boa interatividade com o utilizador. Esta nova componente de comunicação tecnológica possibilita a tomada de ações claras por parte do utilizador aquando de uma boa leitura do discurso (Amaral, 2016).

Após esta contextualização do design de interação e das suas interfaces, é importante perceber outras visões sobre esta temática, começando por Bonsiepe (1997), que defende o design de interface como um conjunto de comunicações entre o utilizador e o aparelho, por exemplo, o computador. Este considera também, que a interface de um produto de design é composta por dois momentos: o primeiro que compreende a ação institucional no uso do produto e o segundo diz respeito à ação comunicativa através de signos de informação (Bonsiepe, 1997 *apud* Thaler & Fialho, 2015).

Já Preece, afirma que o design de interação é unicamente o resultado das ações de uma pessoa comum numa interface, sendo esta a maior preocupação para um designer. Pois, quem vai usufruir deste produto será o utilizador, daí o designer pensar primeiramente neste, sabendo que é necessário transformar dados de investigação em definições da interface (Preece et al, 2002 *apud* Festas, 2017).

Bill Verplank (2007), ampara que este processo deve ser também dividido em quatro etapas (Verplank, 2007 *apud* Thaler; Fialho, 2015):

- 1^a) Desenvolvimento de ideias e consequentemente os erros;
- 2^a) Perceber qual o cenário que se enquadra neste processo;
- 3^a) Perceber quais são os modelos e as tarefas mais adequadas; e
- 4^a) Conseguir efetuar um bom mapeamento entre o utilizador e o produto.

O autor Dan Saffer (2005), refere o seguinte sobre esta temática:

“The art of facilitating or instigating interactions between humans (or their agentes), mediated by products. To a lesser degree, interaction design can also signify interactions between humans and reactive or responsive productsn”¹ (Saffer, 2005 *apud* Amaral, 2016: 4).

Assim sendo, compreendemos que a estrutura da comunicação permite a liberdade entre os utilizadores e os suportes físicos de design, onde se encontram as interfaces. Já os ambientes virtuais de aprendizagem, conseguem acumular diversas ferramentas que ajudaram na utilização da interface entre todos os utilizadores (Thaler & Fialho, 2015). Contudo, não podemos afirmar que a interatividade num objeto de design depende somente deste conceito: design de interação. Outros aspetos deste conceito concebem relação com a sua função, ou seja, as metáforas visuais correspondem ao seu comportamento. Daí, o design de interação ter componentes de navegação e de arquitetura de informação, cujos elementos conseguem trabalhar em conjunto, de modo que o design alcance o desenvolvimento das aplicações interativas (Amaral, 2016).

À vista disso, podemos considerar que o utilizar é o ponto chave do design de interação, pois é este que participa e dá retorno na conceção e construção do projeto, como também, define qual a melhor forma para este pode vir a ter e conseguir uma melhor experiência com a interface. Partindo do princípio, que estes conceitos apresentam uma noção base de construção, para conseguirem concluir o processo. Conseguindo assim, que estes tenham uma ligação perfeita entre o Homem e o computador (Amaral, 2016).

2.3.6 Arquitetura da informação

O termo de Arquitetura da informação advém da obra *Information Anxiety 2* de Wurman (2001), onde o autor introduz esta expressão de uma forma bastante abreviada, este conceito pode assim ser definido:

“A arquitetura da informação é a prática de decidir como organizar as partes de alguma coisa de modo a torná-la compreensível” (Xavier, 2018 s.p.).

¹ “A arte de facilitar ou instigar interações entre seres humanos (ou os seus agentes), mediada por produtos. Em menor grau, a conceção da interação pode também significar interações entre seres humanos e produtos reativos ou reativos.” (Tradução livre).

No entanto, o autor Robredo (2008) defende que este termo contém nos profissionais, que provém de escolas de ciências da informação, uma substrução informática devido às descobertas que se fomentam na internet, dando azos à criação de interfaces que podem vir a facilitar a comunicação entre o utilizador e o produto de design.

A função deste conceito determina nos utilizadores um auxílio que vá ao encontro das suas necessidades, seja em objetos ou locais físicos, seja em espaços digitais, tendo assim a finalidade de alumiar o utilizador que se mantém ligado à tecnologia (Xavier, 2018). Nós designers temos que ter a consciência de como expomos a informação num determinado produto de design, pois é sabido que, o modo como o utilizador entende a mensagem advém muito da forma a expomos. Logo, a colocação dessa ter que ser configurada e estruturada corretamente, de guisa a que tenha descerrado limites para novas tendências que exibem a informação (Robredo, 2008).

Porém, esse pensamento dos designers também é posto em causa devido aos novos perfis que estão sob influencia da perseverante evolução da Internet, consentindo que haja aberturas de novas profissões emergentes, Wurman (2001) refere sobre esta temática que:

“Arquiteto da informação: 1) o indivíduo que organiza os padrões inerentes aos dados, tornando o complexo claro; 2) a pessoa que cria a estrutura ou mapa da informação, que permite aos outros encontrar seus próprios caminhos na direção do conhecimento; 3) a atividade profissional que surge no século 21 apontando para as necessidades da época, com foco na clareza, na compreensão humana e na ciência da organização da informação” (Wurman, 1996 *apud* Robredo, 2008: 123).

Desse modo, uma das maiores vantagens funcionais do conceito de arquitetura da informação seja baseada no contexto dos artefactos digitais, possibilitando o desenvolvimento dos produtos e serviços que possam oferecer uma navegação que dê respostas ao utilizador (Xavier, 2018). Existem algumas áreas de trabalho que contribuem para a expansão deste mesmo conceito, como a ciência da computação e cognitiva; design UX, gráfico, instrucional e web; sociologia, psicologia organizacional entre outras. Estas têm em comum a interação com o utilizador e a preocupação da estruturação da informação, pois isto resulta de um mundo que evolui cada vez mais com influência da rede, a Internet (Robredo, 2008).

Com a constante evolução desta rede, conseguimos entender que os profissionais têm como dever o seu acompanhamento, ou seja, a existente perseverança na procura de novas informações, de modo a haver uma transformação no que diz respeito ao ensino. É essencial que exista a oferta de uma maior variedade de cursos com absoluta imersão e especialização da informação, permitindo assim uma adaptação à atualidade e principalmente a um futuro próximo (Roberto, 2008).

“A fundamentação da arquitetura da informação vem, de facto, da fundamentação da ciência da informação.” / “Fundamentação teórica da arquitetura da informação tem seus pressupostos vindos dos pressupostos da ciência da informação, (...) porque a segunda contém a primeira” (Ix Enancib *apud* Robredo, 2008: 117).

Neste contexto, conseguimos perceber que o conceito debatido, requer características do design web e da usabilidade, permitindo que a informação exposta seja clara e de fácil compreensão, tudo isto, tendo em conta as ciências da informação. Como já referido, toda esta estrutura engloba uma linguagem com grande centralização no design e nas novas tecnologias, conseguindo assim um alargamento nos horizontes de um futuro próximo (Xavier, 2018).

Capítulo III – PROJETO

3.1 Memória Descritiva

Exposição Multimédia da Obra de António Dacosta (<https://raquelsilveira05.editorx.io/antoniodacosta>) é um projeto onde pretendemos expor e tornar acessível, a todos os utilizadores da plataforma, as obras de um artista e pintor açoriano que teve grande importância no aparecimento e desenvolvimento do Surrealismo em Portugal. Mais concretamente, desejamos que o presente projeto seja uma mais-valia para o conhecimento da sociedade, ou seja, para aqueles que desejam aprender mais sobre a pintura deste artista português de grande relevância na sua época. O desenvolvimento desta temática deve-se à paixão pelas artes, mas também à constante permanência do interesse no artista e principalmente nas suas obras.

Os objetivos no desenvolvimento deste projeto são, como já anteriormente referidos, dar a conhecer as obras de Dacosta, assim como, perceber de que modo pode ser benéfico e mais inteligível expor numa versão multimédia a obra deste. Portanto, pretendemos apresentar num determinado contexto o percurso artístico deste pintor, como também o seu trajeto de vida, que por vezes, foi conturbado.

Todo este projeto foi desenvolvido online, com o intuito de, assim que pronto, ficar disponível mais facilmente, como também, melhorar e tornar mais rápido o acesso dos utilizadores que desejam aceder a este conteúdo. Estes serão, portanto, aqueles que pretendem pesquisar, estudar e perceber mais sobre arte portuguesa, especialmente, sobre o artista António Dacosta, como também os que tem mais aptidão no acesso às ditas, novas tecnologias, pois por tratar-se de uma plataforma totalmente expandida na internet.

3.2 Justificação das opções gráficas

3.2.1 Plataforma escolhida para o desenvolvimento do projeto

Este projeto foi elaborado online, numa plataforma de edição e composição visual, na qual foi produzida toda a estrutura e todo o desenvolvimento visual do mesmo. Contudo, até chegar à plataforma final, fomos executando algumas análises de todas as possíveis plataformas que tivessem como fim o desenvolvimento de websites.

Por isso, procedemos à preparação de um estudo dos prós e contras das diversas plataformas: *Figma*,² *Adobe XD*³, *Readymag*⁴ e *Editor X*⁵.

Embora algumas dessas ferramentas de trabalho sejam mais favoráveis que outras, a nossa opção passou pelo *Editor X*, pois trata-se de uma plataforma de trabalho cem por cento online, com uma liberdade criativa, que por sua vez também é inspiradora no que diz respeito aos exemplares nela existentes. Outra grande vantagem para esta preferência foi a otimização no seu *layout*, pois conseguimos criar e movimentar elementos muito facilmente. Contudo, esta plataforma tornou-se um pouco complicada no que diz respeito à configuração final das versões para *Tablet* e *Mobile*.

Após a escolha da plataforma, começou-se com o ensaio de diversas opções, no que diz respeito da composição visual e colocação dos elementos em cada página. Foram elaborados diversos esboços com este mesmo intuito: descobrir qual a melhor forma de conseguirmos um produto final bem executado (Apêndice 1 e 2).

Posto isto, outro tópico pensado foi como seria a melhor forma de apresentar as obras de Dacosta, tendo estas uma grande importância neste projeto, pois são um dos aspetos principais. Decidimos, portanto, que seria mais acertado que todas estas fossem apresentadas com a imagem correspondente, numa boa qualidade, com o intuito de o utilizador, se assim o desejar, consiga fazer zoom e ver detalhadamente as pinceladas e os pormenores da obra. Outro aspeto importante deste processo foi também, conter uma descrição clara e objetiva da mesma, para que o utilizador consiga perceber claramente de que obra se trata. Assim sendo, concluindo que, as obras seriam expostas com o nome, ano de execução, material utilizado e o seu tamanho real.

Deste modo, circunscrevemos que a nossa plataforma multimédia teria como composição cinco páginas (Figura 12 – Diagrama em árvore das páginas da plataforma), e estas com as seguintes denominações: 1ª Página ‘Home’; 2ª ‘António Dacosta: Biografia’; 3ª ‘António Dacosta: 1928-1938’; 4ª ‘António Dacosta: 1939-1949’ e a 5ª ‘António Dacosta: 1979-1990’. Subsequentemente, tratamos de como seria a composição de cada página, começando pela página de entrada/ ‘Home’, que será a página que o utilizador terá o primeiro contato. Nesta página permite-se aceder a um

² Figma é um editor gráfico online que proporciona uma prototipagem de projetos de design, principalmente baseados na navegação web.

³ Adobe XD é uma ferramenta de criação de interfaces de websites como de aplicações mobile, com o intuito de concentrar somente na experiência do utilizador no que diz respeito à sua navegação.

⁴ Readymag é uma ferramenta online com o intuito de ajudar no desenvolvimento da criação de websites e portfolios, e tudo isto sem a utilização de código.

⁵ Editor X trata que ser uma plataforma online com centenas de *templates* quase concluídos elaborados por designers. Outra vantagem na sua utilização é a utilização das suas ferramentas para compor o Layout.

menu com toda a restante informação, com a opção primária de consultar a biografia do artista ou seguir para as épocas de pintura do mesmo.

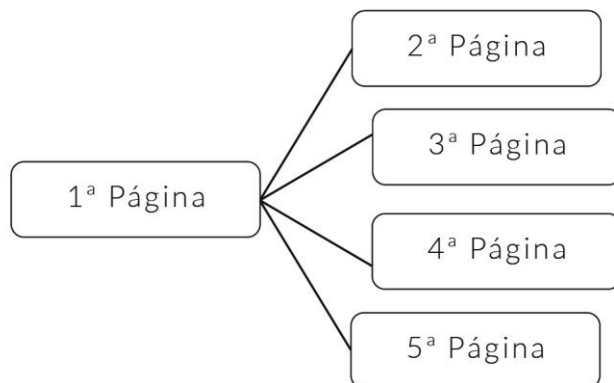


Figura 12 - Diagrama em árvore das páginas da plataforma

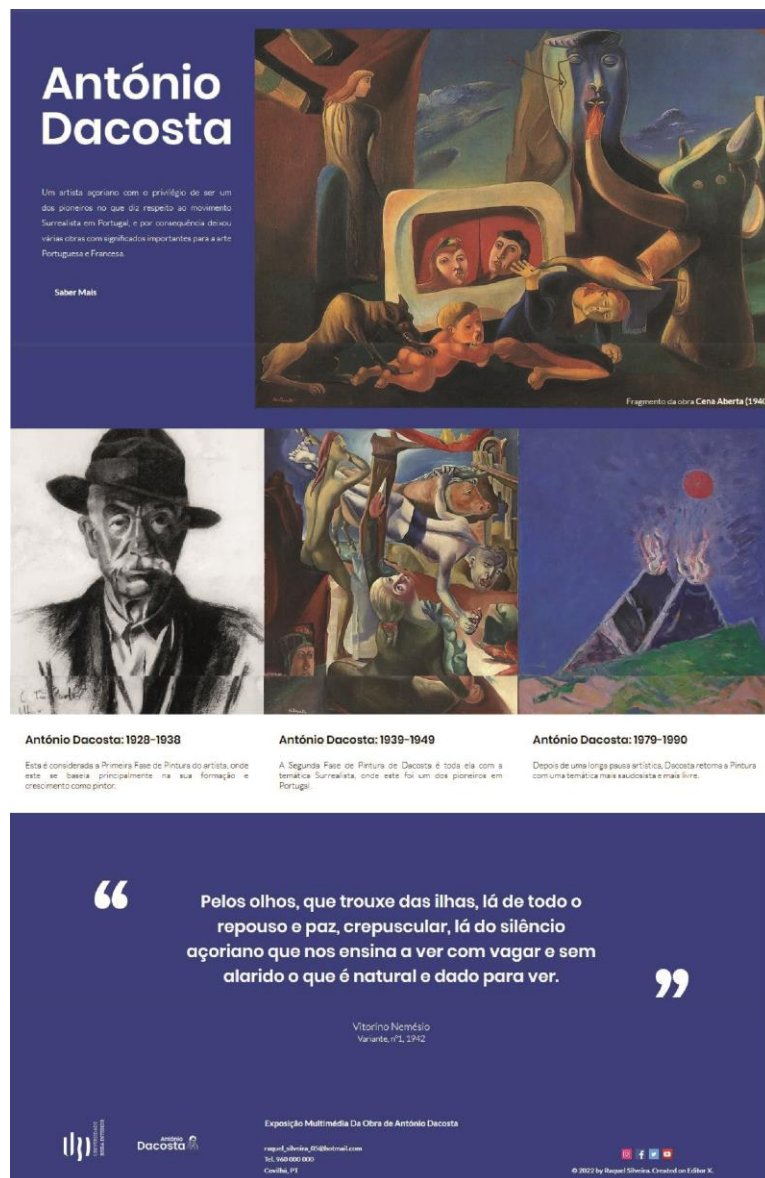


Figura 13 - Página ‘Home’

Esta página pode ser vista por duas frações, ou seja, os blocos que se encontram a azul correspondem à biografia do artista, cor de fundo que se mantém na página da biografia, tendo assim uma concordância de temáticas. Já o grupo que se encontra branco dá ligação às três épocas em que se convencionou dividir a pintura do artista, cada uma delas exemplificada com uma obra do respetivo período que, por sua vez, permite ligar às páginas correspondentes.

A apresentação da obra *Cena Aberta*, logo no começo da página, estabelece uma analogia para com o utilizador, como se este entrasse num espaço onde tivesse pleno controlo daquilo que queria pesquisar ou analisar.

Passando para a seguinte página, Biografia, esta é apresentada com o intuito de que o utilizador conheça as datas mais marcantes na vida do artista. Optamos por colocar a data correspondente ao acontecimento, dando destaque ao “19”, que se encontra em todas as datas. Conseguindo assim, que haja uma interação do utilizador no decorrer no *scroll* na página. Para complementar, qualificamos importante dispor algumas fotográficas de António Dacosta, sejam apontamentos familiares, sejam determinados detalhes de espaços ou exposições, com o intuito que o utilizador consiga fazer um mapa mental no decorrer da interação com as respetivas datas e acontecimentos expostos. E se assim o desejar, o visitante consegue ver mais pormenorizadamente cada imagem, fazendo zoom, como acontece igualmente com as obras.

Não menos importante, relatamos que, nesta página é possível encontrar um menu fixo, permitindo assim que haja a possibilidade de mudar de página logo que o utilizador almeje. Todavia, uma das grandes dificuldades nesta página, foi a sincronização no “19” em todas as datas, ou seja, conseguir colocar na posição correta a data, porque este elemento está fixo em toda a página, mas torna-se difícil a sua colocação correta com a data apresentada. Porém, nota-se que esta falta de coincidência também difere de computador para computador, dando assim, por vezes uma instabilidade à página devido à falta de sincronização.

António Dacosta: Biografia

↪ **1914**

Nasceu o artista António Dacosta na freguesia de Santa Luzia em Angra do Heroísmo na Ilha Terceira, Açores.

35

40

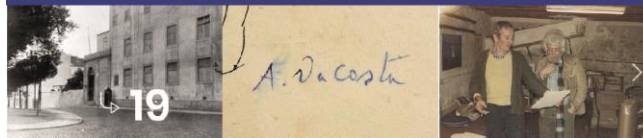
Fez a sua primeira exposição na Casa Regia em Lisboa, juntamente com o seu amigo e parceiro no Movimento Surrealista em Portugal, António Pedro.

↳ 1942

Ganha o Prêmio Souza-Cardozo com a exposição de Arte Moderna do SPN (Secretariado da Propaganda Nacional).

44

Um ano terrível para o artista, houve um incêndio no seu ateliê onde queimou quase todas as suas obras.



47

Parte para Paris, como bobeteo do governo francês, ficando a viver permanentemente até à sua morte.

49

Participação na exposição do Grupo Surrealista de Lisboa com obras onde se aproxima da abstração, mas neste mesmo ano interrompe a prática artística.

— —

Durante 30 anos a ligação de Dacosta à pintura sobreviveu, sobretudo, através da escrita sobre a arte de forma regular no jornal brasileiro O Estado de S. Paulo. Porém, a meados da década de 70 o pintor deu os primeiros indícios da sua fase final, no que diz respeito à pintura, como podemos ver com o seu quadro, Paisagem da Terceira, Amanhecer, 1975.

19

78

Algumas das suas obras do período surrealista são apresentadas em Londres na exposição Portuguese Art Since 1910. António Dacosta ao visitar a exposição, poderá ter acentuado o desejo de regresso à prática artística, levando a retomar gradualmente a pintura.

83

84

Recebe o prémio AICA (Associação Internacional de Críticos de Arte) em Lisboa.

↳ **1988**

A sua obra é apresentada de forma extensiva no Centro de Arte Moderna José Azevedo Perdigão, em Lisboa e na Casa de Serralves no Porto.

89

90



Exposição Multimédia Da Obra de António Dacosta

Figura 14 - Página 'António Dacosta: Biografia'

Nas últimas páginas, correspondentes às obras, como já referido, foi atribuído uma cor a cada época artística/período do pintor. Concretamente, a cada uma das páginas foi concedida uma cor da paleta utilizada, conseguindo assim destacar, unificar e diferenciar cada uma delas. Nestas, estão disponíveis uma pequena descrição do período em questão e as obras correspondentes, como também, se oferece ao utilizador a opção de escolher uma determinada temática ou visualizar todas as obras em simultâneo. O esquema de *scroll* horizontal, foi o escolhido para apresentação das obras, por acreditarmos que este transmite uma forte apreciação por ter semelhança ao folhear de um livro.

O primeiro período de pintura corresponde ao intervalo 1928-1938, fase em que o artista se dedica à sua formação e ao crescimento enquanto pintor. Portanto, nesta página, o utilizador terá a possibilidade de conseguir visualizar todas as obras correspondente a este intervalo cronológico, conseguindo também optar por ver mais minuciosamente cada pintura com a opção zoom, tendo também, a possibilidade de escolher qual a temática que quer visualizar, neste caso destacam-se os títulos correspondentes às sub-páginas: Todas as Obras, Retratos e Paisagens.



Figura 15 - Página 'António Dacosta: 1928-1938'

Já no segundo período de pintura do artista, o utilizador consegue optar pelas seguintes temáticas: Todas as Obras, Retratos, Estilo Livre e Ilustrações. Entre 1939-1949, Dacosta dedicou-se somente ao surrealismo.

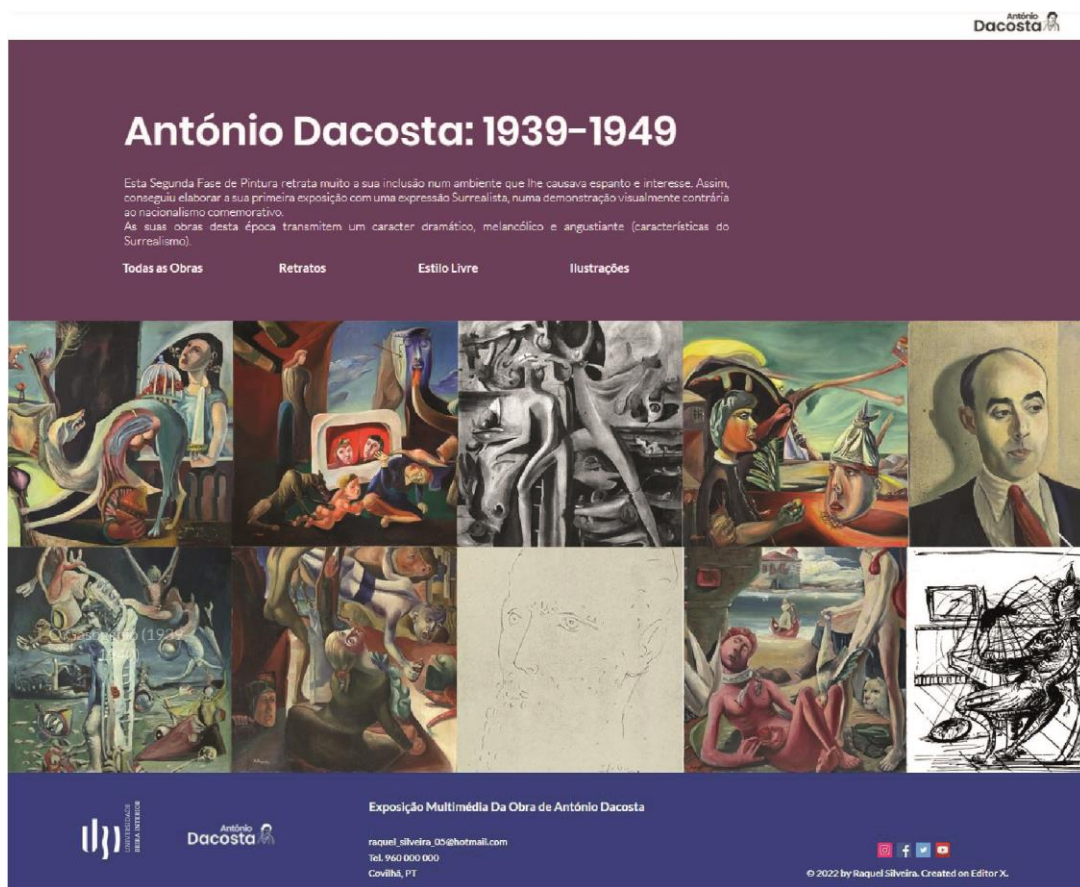


Figura 16 – Página ‘António Dacosta: 1939-1949’

Por fim, a última fase de pintura de Dacosta, referente aos anos 1979-1990. Existe uma discrepância muito grande no que diz respeito ao final da fase anterior e esta, pois o pintor decidiu, por alguns anos, distanciar-se da pintura e dedicar-se à crítica de arte e à poesia. Esta terceira fase é de temática mais saudosista, ou seja, retrata mais as suas origens. Pode ser dividida em: Todas as Obras, Estilo livre; Paisagens e Ilustrações.



Figura 17 - Página 'António Dacosta: 1979-1990'

Passando agora para os últimos três elementos desta plataforma: o Menu, o Cabeçalho e o Rodapé. Optamos por não colocar o menu na página Home, para que o utilizador percorra esta de modo a conseguir interagir com as ligações para as restantes páginas existentes. Contudo, nas restantes páginas conseguimos observar um menu lateral, que é acedido através da identidade visual deste projeto, que se encontra no lado superior direito, e esta deparar-se fixa durante toda a utilização na página. É ainda de referir, que mudará de cor, o conteúdo que se encontra ativo, ou seja, a página que o utilizador decidir visualizar encontra-se a azul no menu. Este elemento de menu é o único que conseguimos encontrar no cabeçalho.



Figura 18 - Menu

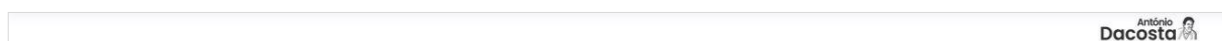


Figura 19 - Cabeçalho e Menu

Por fim o Rodapé, que contém as informações complementares da elaboração deste projeto, como as Informações Institucionais, o Título do Projeto, a Identidade Visual, Contatos referentes à minha pessoa, *Links* para as possíveis restantes redes sociais associadas ao projeto e por fim a autoria, a plataforma utilizada e o ano de execução.



Figura 20 - Rodapé

3.2.2 Processo de desenvolvimento

Antes de chegarmos à forma final acima descrita, o projeto passou por algumas fases de desenvolvimento. Inicialmente, foi considerado ter uma página de Boas-Vindas, que corresponderia à primeira interação que o utilizador detinha. Esta seria, portanto, o ponto de partida na navegação do utilizador. Teria como elementos o quadro Cena Aberta, uma breve descrição do artista e botões que seguiriam para as páginas correspondentes, como: ‘Home’, Biografia e a primeira Fase de Pintura.

Por fim, esta página foi pensada e aplicada inicialmente, com o intuito, de forma simples e clara, o utilizador conseguir perceber rapidamente o que se tratava este projeto e definir prontamente por onde começar a sua navegação. Todavia, percebemos que esta não seria a melhor conformação de ‘receber’ o utilizador neste projeto (Apêndice 3).

Caso o utilizador tenha optado pela página ‘Home’, este podia encontrar a possibilidade de aceder à biografia de Dacosta, como às três fases de pintura do artista. Esta página era toda ela muito contrastante, ou seja, destacava-se por não utilizar uma das cores principais da paleta escolhia. Contudo, percebemos que este não era o melhor percurso a andarilhar, por não dar a possibilidade ao utilizador de conseguir fazer ligação à restante plataforma (Apêndice 4).

Posto isto, as páginas referentes às obras de António Dacosta, foram divididas em três períodos, estas que se mantiveram até à versão final deste projeto. Esta páginas foram as que sofreram menos alterações, pois conseguimos chegar a um resultado mais rapidamente que através das outrem, o mesmo podemos dizer da página correspondente à Biografia do artista.

Por último, os elementos Cabeçalho, Rodapé e Menu que também foram pensados primitivamente de uma forma, que depois de alguns testes vimos que não era a mais adequada. Primeiramente, no cabeçalho era possível encontrar a Identidade Visual deste projeto e um Menu Hambúrguer, que foi opção por ser um menu acessível e não tão ruidoso visualmente. Contudo, esta ideia foi substituída para uma junção dos dois elementos, como podemos encontrar na versão final.

O Menu foi simplificado, no sentido dos títulos das páginas, com o propósito de facilitar a navegação e entendimento do utilizador e por fim o rodapé mantém os mesmos, contudo, mudando só a cor de fundo (Apêndice 5, 6 e 7).

É importante referir que tudo o que acima foi descrito deve-se ao fragmento técnico e pratico deste projeto. Pois, este design pode ser dividido em dois blocos, o teórico e o prático. Como ajuda para organizar o tempo da execução deste, foi realizado inicialmente um cronograma que nos ajudou a ter uma perspetiva de como realizar o trabalho necessário e consequentemente a ordem de tarefas (Apêndice 8).

Posto isto, chegou-se à conclusão que seria mais interessante visualmente se juntássemos uma pequena ilustração do busto do artista, António Dacosta, como também a versão vertical e horizontal do conjunto da identidade.



Figura 23 - 2º Teste da Identidade Visual com a ilustração do artista

Por último, depois de alguns testes, concluímos que a ilustração teria assim muito detalhe, logo a opção em transformá-la em algo mais simples e limpo visualmente. Alterámos a tipografia para a utilizada no projeto, conseguindo assim uma uniformidade entre as a informação apresentada no mesmo como a Identidade Visual que o representa. Aceitamos também por ter a versão negativa do mesmo, caso necessário a colocação em fundos com cores mais escuras (Apêndice 9).



Figura 24 - Identidade Visual final

3.3.2 Tipografia

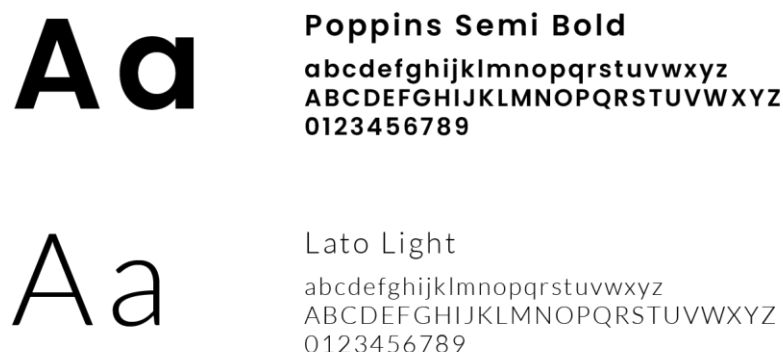


Figura 25 - Tipografias utilizadas no projeto

A tipografia escolhida para o projeto foi a “Poppins Semi Bold” por concernir de uma fonte geométrica sem serifa e com formas lineares, conseguindo assim manter a cor da letra uniforme. Esta fonte foi utilizada em títulos e subtítulos com diferenciadas dimensões/corpos, dando assim destaque ao à temática apresenta na respetiva página apresentada.

Já a “Lato Light”, outra fonte tipográfica, foi utilizada no corpo/blocos de textos. Esta não contem serifa, permitindo assim, que o utilizador tenha uma ideia de “transparência” e ao mesmo tempo de harmonia e de elegância, como também, uma leitura clara, perceptível e natural. Utilizada no corpo de texto, nas legendas das figuras e nos botões da plataforma, esta tem dimensões diferenciadas com correspondência ao seu valor visual.

Tabela 1 - Fontes e dimensões nas suas respetivas hierarquias

Poppins Semi Bold 80pt	TÍTULO 1
Poppins Semi Bold 50pt	TÍTULO 2
Poppins Semi Bold 20pt	SUBTÍTULO 1
Poppins Semi Bold 90pt	SUBTÍTULO 2
Lato Light 15pt	TEXTO
Lato Light 15pt	BOTÃO
Lato Light 20pt	LEGENDA

Na tabela acima (Tabela 1) estão representadas as dimensões/corpos, em pontos, de todos os elementos textuais, como também a correspondência da fonte ao respetivo componente hierárquico. Dando assim mais destaque aos títulos, de seguida aos subtítulos e por fim ao corpo de texto, como também aos restantes elementos gráficos, como as legendas das obras e os botões. Tudo isto para ir ao encontro de uma boa conformidade, perfeita leitura e compreensão do utilizador.



Figura 26 - Testes de tipografia e cor

Para complementar esta componente visual importante do projeto, realizámos testes de cores das tipografias em diferentes fundos, ou seja, foi feito ensaios com as duas fontes escolhidas nas cores branco e preto em fundos de todas as cores da paleta de cores (Figura 26 – Testes de tipografia e cor).

Concluímos assim que no fundo de cor amarela, lilás e branca a tipografia de cor preta é a que se apropria melhor, ao contrário dos fundos roxo, azul, cinza e branco, onde se proporciona uma melhor leitura com a fonte em cor branca.

3.3.3 Paleta de cores

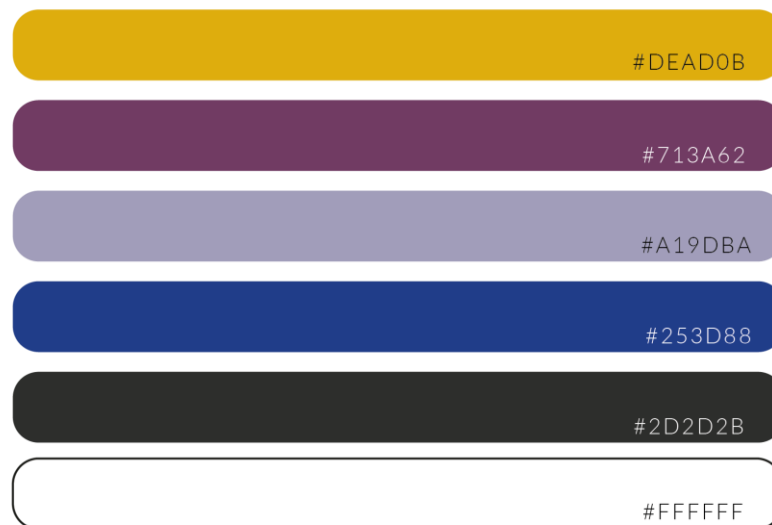


Figura 27 - Paleta de cores utilizada no projeto



Figura 28 - *Dois Limões em Férias* (1983)

Fonte: <https://gulbenkian.pt/dacosta/works/dois-limoes-em-ferias/>

A paleta de cores escolhida para este projeto foi inspirada no quadro *Dois Limões em Férias* do artista, do qual podemos e conseguimos fazer algumas analogias como:

- A cor amarela (#DEAD0B) é representativa do sol, o qual conseguimos encontrar numa ilha, e como este está presente todo o ano. No quadro, obviamente corresponde aos limões.
- A cor roxa (#713A62) é simbólica da personagem humana no quadro.
- A cor lilás (#A19DBA) que é a cor atribuída à Ilha Terceira, pois a cada ilha dos Açores é atribuída uma cor. Já no quadro é equivalente às pinceladas de todo o fundo.

- A cor azul (#253D88) é representativa do mar que rodeia uma ilha como também do elemento apresentado no quanto superior direito da obra.

As outras duas cores complementares (#2D2D2B e #FFFFFF) foram utilizadas para o texto e para os botões do projeto, servindo como cores neutras e não obstante das cores ditas principais.

Outra razão da escolha das diversas cores foi que decidimos atribuir a cada página deste projeto uma cor, dando assim uma personalidade e independência a cada uma delas. Portanto, a página Biografia foi atribuída a cor azul porque ser representativa do mar e das origens do artista; na página da 1º Fase de Pintura a cor lilás porque simboliza o começa da pintura de Dacosta na Ilha que é atribuída como Ilha Lilás; a página da 2º Fase de Pintura é representada pela cor roxa por ser a fase Surrealista do artista, onde esta cor é a mais adequada a esta temática e por fim a página da 3º Fase de Pintura que é feita com a cor amarelo por ter a ligação à última fase de pintura de Dacosta.

3.3.4 Mapa de navegação/Organograma

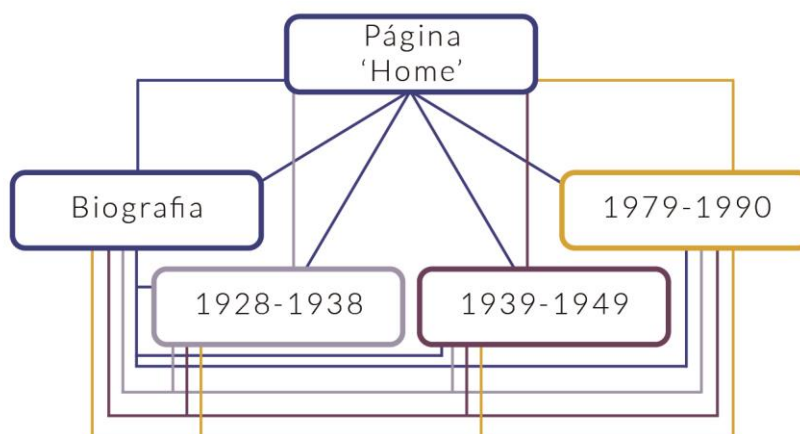


Figura 29 - Mapa de navegação da plataforma

O Mapa de Navegação deste projeto é simples, com o intuito de que o utilizador não encontre dificuldades no que diz respeito à navegação nesta plataforma. Logo, o utilizador mal aceda à plataforma começa sempre pela página 'Home', onde pretendemos que este tenha, logo de início, acesso a toda a informação exposta na plataforma.

Sendo assim, aquando da interação com as restantes páginas, o utilizador consegue celeremente, através da página atual, transigir para os restantes conteúdos, como por exemplo, a Biografia, 1ª Fase de Pintura, 2ª Fase de Pintura, a 3ª Fase de Pintura e voltar à página 'Home'.

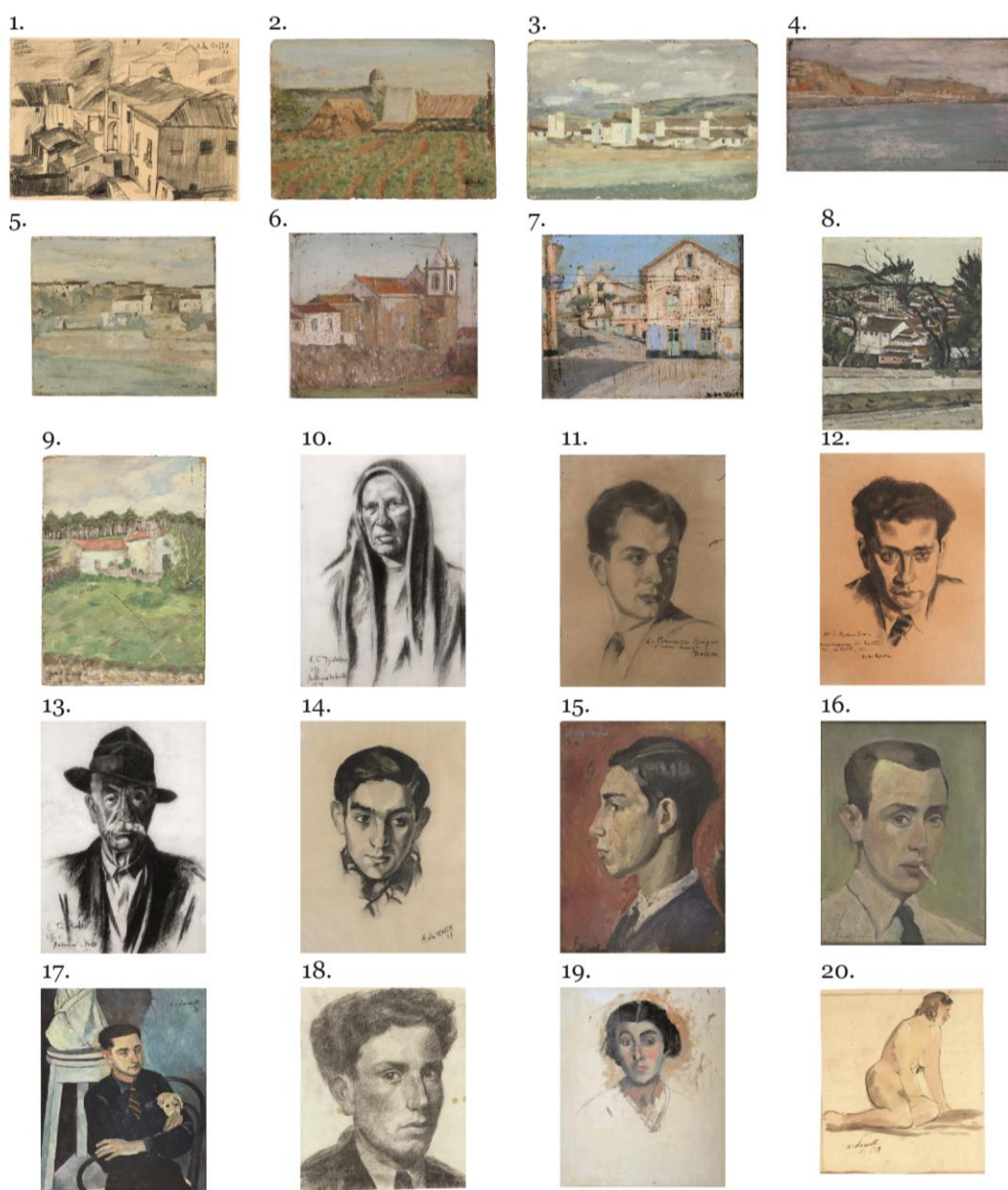
3.4 Características do projeto

3.4.1 Inventário das obras de Dacosta

Com o decorrer e desenvolvimento do presente projeto tivemos a necessidade de corresponder com um inventário das obras do artista António Dacosta. Sendo assim, abaixo apresentamos as suas obras devidamente separadas pelas Fases de Pintura, expondo em primeiro as obras na horizontal e de seguida as verticais.

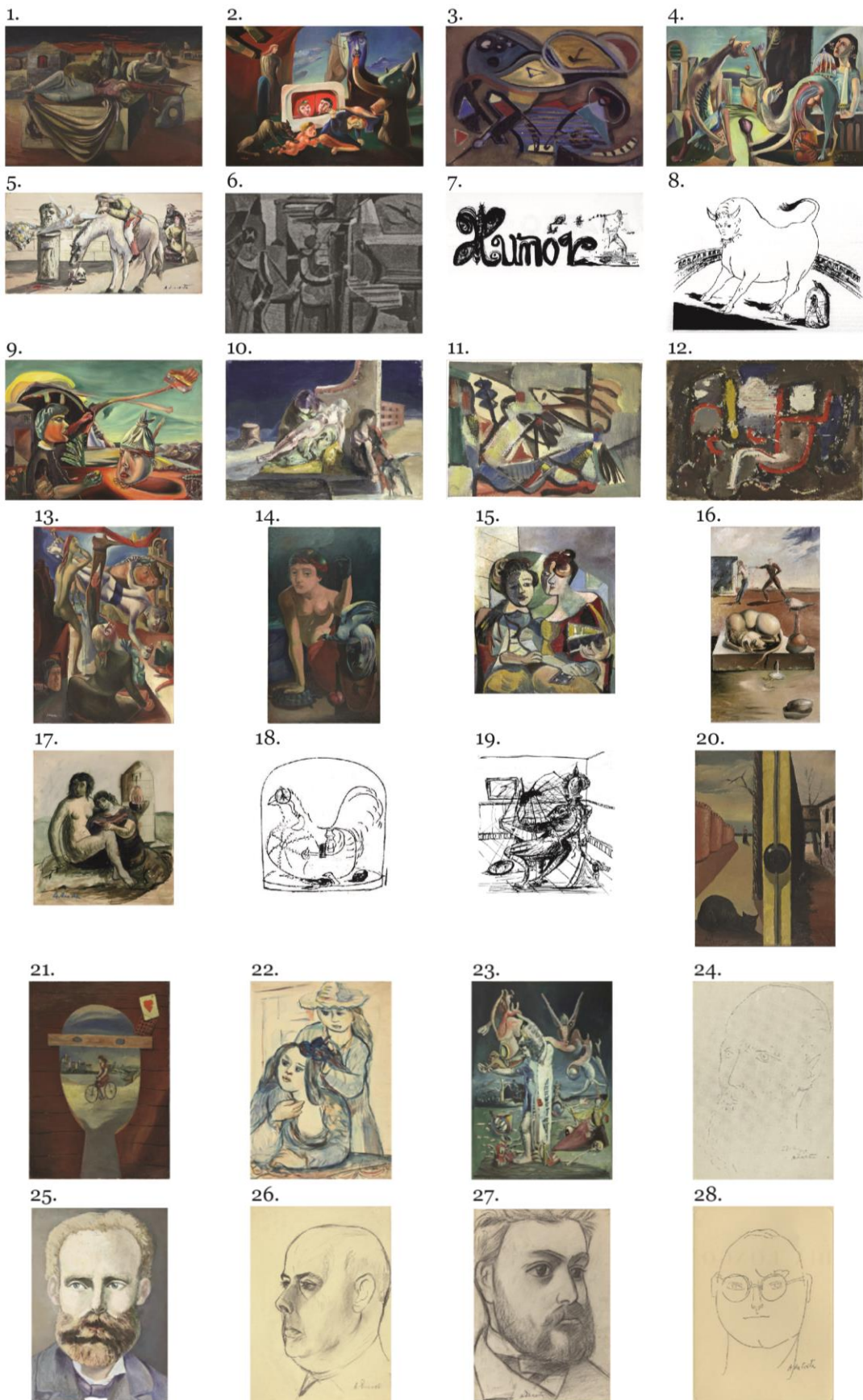
Em cada Fase, por vezes, as pinturas podem estar agrupadas por temáticas ou seqüências de obras com o mesmo nome.

- Primeira Fase de Pintura do artista (1928-1938):



1. *Casa dos Cortes Reais* (1936), 15,8 x 22,1 cm, Grafite sobre Papel
2. *Torre do Castelinho* (1928), 9,6 x 13,5 cm, Óleo sobre Madeira
3. *Vista da Cidade* (1928), 14,3 x 21 cm, Óleo sobre Madeira
4. *Vista para a Fortaleza de São Sebastião* (1928), 12 x 21,1 cm, Óleo sobre Madeira
5. *Vista de Angra do Heroísmo* (1929), 13,3 x 15,5 cm, Óleo sobre Madeira
6. *Igreja do Posto Santo* (1928), 13,4 x 15,3 cm, Óleo sobre Madeira
7. *Vista São Sebastião (Angra do Heroísmo)* (1929), 13,2 x 15, 5 cm, Óleo sobre Madeira
8. *Vista de Angra* (1934), 46,6x38,5cm, Óleo sobre Tela
9. *A Lapinha* (1928), 14,8x10,6cm, Óleo sobre Madeira
10. *Retrato 'A Tia Isabelinha'* (1934), 59,4x43,3cm, Carvão sobre Papel
11. *Retrato de Francisco Borges* (1936-1937), --, Carvão sobre Papel
12. *Retrato de Maduro Dias* (1936), 47,1x34cm, Carvão sobre Papel
13. *Retrato de Maduro Dias* (1936), 47,1x34cm, Carvão sobre Papel
14. *Retrato de Pedro Moutinho* (1937), 44,4x32,8cm, Carvão sobre Papel
15. *Retrato de Pedro Moutinho* (1936-1937), 40,9x30cm, Óleo sobre Cartão Prensado colado em Madeira
16. *Autorretrato* (1936-1937), 50,2x34cm, Óleo sobre Papel colado em Cartão
17. *Retrato de Maduro Dias* (1937), 96,1x75,7cm, Óleo sobre Tela
18. *Autorretrato* (1933-1934), 30,7x26,6cm, Carvão sobre Papel
19. *Retrato de Alcina* (1935), 61,3x50,2cm, Óleo sobre Tela
20. *Estudo para Figura de Nu Feminina* (1937-1938), 23,8x21,3cm, Tinta da China e Aguarela sobre

- Segunda Fase de Pintura do artista (1938-1948):



29.



30.



31.



32.



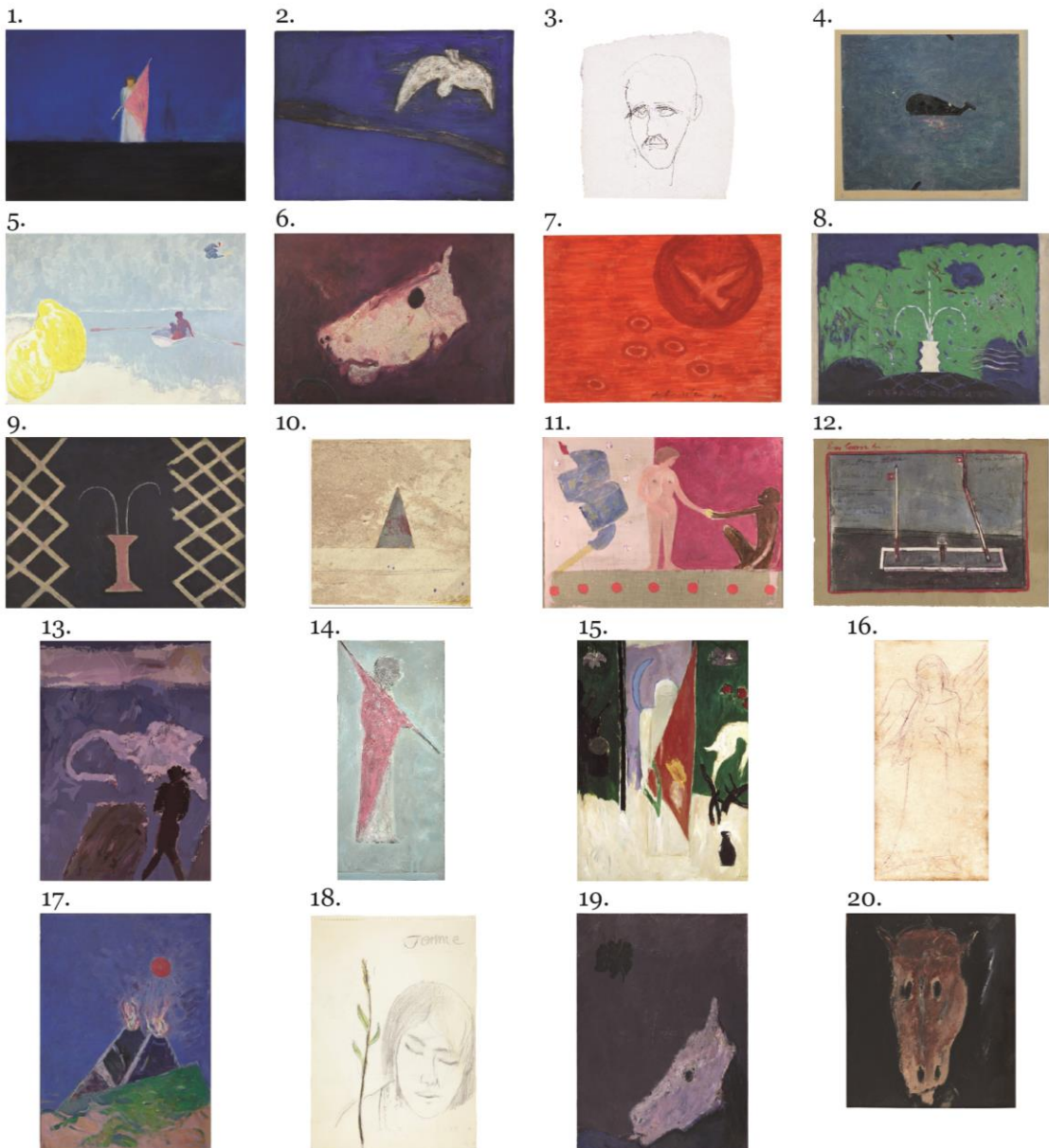
1. *Amor Jacente* (1941), 54,8x66cm, Óleo sobre Tela
2. *Cena Aberta* (1940), 159,5x200cm, Óleo sobre Tela
3. *Cuidado com os Filhos* (1948), 38x46cm, Óleo sobre Tela
4. *Diálogo* (1939), 61x99cm, Óleo sobre Madeira
5. *Encontro do Poeta com a Morte* (1941), 20,5x39,7cm, Guache sobre Papel
6. *Espaço Ocupado* (1948), --
7. *Ilustração para 'Humor'* (1941),--
8. *Ilustração para 'O Toiro visto pelo Toureiro'* (1942), --, Tinta da China sobre Papel
9. *O Usuário* (1940), 79x98,5cm, Óleo sobre Tela
10. *Pietá* (1941), 26,5x31cm, Óleo sobre Tela
11. *Sem Título* (1948), 13x17,5cm, Óleo sobre Papel colado em Cartão
12. *Sem Título* (1949), 14x17,5cm, Guache sobre Carvão
13. *Antítese da Calma* (1940), 100x80cm, Óleo sobre Tela
14. *Cena com um Pêndulo* (1941), 89,5x51cm, Óleo sobre Tela
15. *Duas Figuras* (1944), 65,5x54,5cm, Óleo sobre Tela
16. *Episódio com um Cão (Cão e Outras Coisas)* (1941), 90x51cm, Óleo sobre Tela
17. *Figuras* (1941-1942), 28x25cm, Tinta da China e Guache sobre Papel
18. *Ilustração para 'Galinha'* (1942), --, Tinta da China sobre Papel
19. *Ilustração para 'Monólogo'* (1941), Tinta da China sobre Papel
20. *Melancolia* (1942), 31x25cm, Óleo sobre Tela
21. *Menina da Bicicleta* (1942), 65x54cm, Óleo sobre Tela
22. *Meninas* (1942), 35,5x24,5cm, Guache sobre Papel
23. *O Gasogénio* (1939-1940), 81,7x65,7cm, Óleo sobre Tela
24. *Retrato de Antero* (1940), --, Tinta da China sobre Papel
25. *Retrato de Antero de Quental* (1942-1943), 48,5x33cm, Guache sobre Papel
26. *Retrato de António Ferro* (1942), 32,2x24,7cm, Grafite sobre Papel
27. *Retrato de Oliveira Martins* (1942-1943), 32x26cm, Grafite sobre Papel
28. *Retrato de Ribeiro Couto* (1944), --
29. *Retrato de Tomaz de Figueiredo* (1941), 59,2x34,5cm, Óleo sobre Tela

30. *Retrato de Visconde de Meirelles* (1946), 26,6x21cm, Carvão sobre Papel colado em Cartão

31. *Serenata Açoreana* (1940), 81x65,7cm, Óleo sobre Tela

32. *Sonolência Desfeita* (1940), --, Óleo sobre Tela

- Última Fase de Pintura do artista (1979-1990):



21.



22.



23.



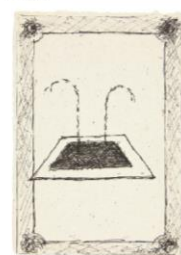
24.



25.



26.



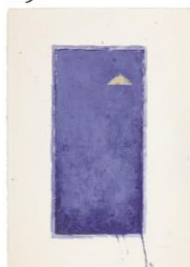
27.



28.



29.



30.



31.



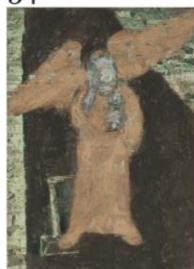
32.



33.



34.



35.



36.



37.



38.



39.



40.



41.



42.



43.



44.



1. *A Menina da Bandeira IV* (1981), 51x60,5cm, Pastel sobre Papel
2. *Açoriana* (1990), 34,5x44cm, Tinta Acrílica sobre Madeira Laminada
3. *Autorretrato* (1986), 10x9cm, Caneta de Feltro sobre Papel
4. *Baleia* (1989), 18,5x21cm, Tinta Acrílica sobre Papel
5. *Dois Limões em Férias* (1983), 97,5x128,5cm, Tinta Acrílica sobre Tela
6. *Em Louvor De...* (1985), 40,5x66,5cm, Tinta Acrílica e Colagem de Papel Vegetal sobre Contraplacado
7. *Espírito Santo* (1990), 10,5x14,7cm, Caneta de Feltro sobre Papel
8. *Fonte de Sintra I ('Saudades deste Sítio')* (1980), 89x116,4cm, Tinta Acrílica sobre Tela
9. *Fonte de Sintra III* (1980), 55x65,4cm, Tinta Acrílica sobre Tela
10. *Memória* (1979), 11,1x10,6cm, Tinta Acrílica e Colagem sobre Papel colado em Papel de Suporte
11. *Pós de Perlímpimpim* (1983), 112,5x152,5cm, Tinta Acrílica sobre Tela
12. *Estudo para Altar Nave 'Em Louvor De...'* (1988), 13x21cm, Tinta Acrílica, Lápis de Cera e Colagem sobre Papel
13. *A Leda e o Cisne* (1990), 210x143cm, Ponto de Portalegre
14. *A Menina da Bandeira* (1987), 33,8x15,6cm, Tinta Acrílica sobre Papel colado em Madeira
15. *A Menina da Bandeira III* (1984), 160x130,5cm, Tinta Acrílica sobre Tela
16. *Anjo* (1988-1989), 18,7x8,8cm, Esferográfica sobre Papel
17. *Vulcões* (1979), 62x46,2cm, Tinta Acrílica sobre Contraplacado
18. *'Jeanne'* (1988-1989), 41x32cm, Grafite e Pastel sobre Papel
19. *Em Louvor De...* (1984), 61,5x48,5cm, Tinta Acrílica sobre Madeira
20. *Em Louvor De...* (1985), 40x34,5cm, Tinta Acrílica e Colagem de Papel Vegetal sobre Cartão
21. *Em Louvor De...* (1986), 100x81cm, Tinta Acrílica sobre Tela
22. *Está Calor em Évora* (1983), 146x114cm, Tinta Acrílica sobre Tela
23. *Sonho de F.P. Debaixo de uma Latada numa Tarde de Verão* (1982-1983), 134x121cm, Tinta Acrílica sobre Tela
24. *Janela de Molière* (1979), 73,4x60,6cm, Tinta Acrílica e Colagem sobre Tela
25. *Fonte de Sintra II* (1980), 100x81cm, Tinta Acrílica sobre Tela
26. *Fonte de Sintra* (1989), 10,7x10,5cm, Esferográfica sobre Papel
27. *Ilha* (1980-1982), 76x57cm, --
28. *Ilha* (1979), 75x57,5cm, Tinta Acrílica e Colagem sobre Papel
29. *Ilha* (1979-1980), 76x57,2cm, Tinta Acrílica e Colagem sobre Papel
30. *Ilha* (1980-1983), 76,5x57,3cm, Tinta Acrílica e Colagem sobre Papel

31. *'Down The Rabbit Hole'* (1989-1990), 20,8x16,4cm, Caneta de Feltro e Aguarela sobre Papel
32. *'I'm Late'* (1989-1990), 9,9x7cm, Esferográfica sobre Papel
33. *Quero este Pato* (1983), 116x89cm, Tinta Acrílica sobre Tela
34. *Postal-Anjo* (1989), 15x10,5cm, Tinta Acrílica sobre Postal
35. *Estudo para Duas Sereias à Boca de uma Gruta* (1980), 29,5x18,3cm, Aguarela, Grafite e Lápis de Cera sobre Papel
36. *Duas Sereias à Boca de uma Gruta* (1980), 100x81cm, Tinta Acrílica sobre Tela
37. *Nas Águas do Rio* (1980-1983), 61,5x50cm, Tinta Acrílica sobre Tela
38. *Mulher Nua com um Pássaro* (1984), 75x55,5cm, Tinta Acrílica sobre Contraplacado
39. *Memória* (1980), 45,5x33cm, Tinta Acrílica e Colagem sobre Papel
40. *Memória* (1980), 76x57cm, Tinta Acrílica sobre Papel
41. *Memória* (1982), 75,5x56,5cm, Tinta Acrílica sobre Papel

3.4.2 Conhecer a vida e o percurso artístico

Ao perpassar do planeamento deste projeto foi pertinente incluir uma página web onde consta-se o percurso de vida de António Dacosta. Para isso, o surgimento da Página “António Dacosta: Biografia”, onde se consegue encontrar esse mesmo percurso pessoal de uma forma horizontal começando no ano que o pintor nasceu e terminando no ano que este faleceu. Destacamos, portanto, os aspetos mais importantes na sua vida, como a sua formação, os prémios que recebeu pelo reconhecimento de algumas obras marcante no mundo da pintura portuguesa e francesa, como também a sua pausa na pintura e a sua dedicação a criticar de arte e à poesia.

Principais datas e acontecimentos biográficos de António Dacosta:

Tabela 2 – Biografia de António Dacosta

1914	Nasceu o artista António Dacosta na freguesia de Santa Luzia em Angra do Heroísmo, Ilha Terceira, Açores.
1935	Parte para Lisboa com o intuito de entrar na Escola de Belas Artes.
1940	Fez a sua primeira exposição na Casa Repe, em Lisboa, juntamente com o seu amigo e parceiro no Movimento Surrealista em Portugal, António Pedro.
1942	Ganha o Prémio Souza-Cardozo com a exposição de Arte Moderna do SPN (Secretariado da Propaganda Nacional).
1944	Um ano terrível para o artista, houve um incêndio no seu ateliê onde queimou quase todas as suas obras.
1947	Parte para Paris como bolseiro do Governo Francês, ficando a viver permanentemente até à sua morte.
1949	Participação na exposição de Grupo Surrealista de Lisboa com obras onde se aproxima da abstração, mas neste mesmo ano interrompe a prática artística.
19--	Durante 30 anos a ligação de Dacosta à pintura sobrevive sobretudo, através da escrita sobre a arte de forma regular no jornal brasileiro O Estado de S.Paulo. Porém, a meados da década de 70 o pintor deu os primeiros indícios da sua fase final, no que diz respeito à pintura, como podemos ver com o seu quadro, Paisagem da Terceira, Amanhecer, 1975.
1978	Algumas das suas obras do Período Surrealista são apresentadas em Londres na Exposição Portuguesa Art Since 1910. Dacosta ao visitar a exposição, poderá ter acentuado o desejo de regressar à prática artística, levando a retomar gradualmente à pintura.
1983	Expõe pela primeira vez os seus novos quadros na Galeria 111 em Lisboa.
1984	Recebe o Prémio AICA (Associação Internacional de Críticos de Arte) em Lisboa.
1988	A sua obra é apresentada de forma extensiva no Centro de Arte Moderna José Azevedo Perdigão, em Lisboa e na Casa de Serralves no Porto.
1989	Agraciado com a Grã-Cruz da Ordem do Mérito.
1990	António Dacosta falece em Paris

3.4.3 Criação da maquete de navegação da exposição

A *Exposição Multimédia da Obra de António Dacosta* é, por sua vez, uma exibição clara e direta onde pretendemos que o utilizador consiga aceder aquilo que pretende, sem ter muitos problemas, percorrer e navegar na plataforma.

Portanto, este inicia com uma página ‘Home’, onde consegue aclarar por onde quer começar a sua navegação, ou seja, a partir desta página inicial consegue ir diretamente para todas as restantes páginas como a Biografia e as fases de pintura do artista.

Pretendeu-se que todo este projeto fosse de navegação simples, pelo que em toda a plataforma é possível aceder às restantes páginas. Por uma ordem cronológica, o utilizado acede primeiro à Página ‘Home’, de seguida à Página ‘António Dacosta: Biografia’, à Página ‘António Dacosta: 1928-1938’, à Página ‘António Dacosta: 1939-1949’ e por fim à Página ‘António Dacosta: 1978-1990’ (Apêndice 10). Todavia, como já referido, o utilizador consegue alterar esta ordem, iniciando pela temática que pretende, tendo sempre a possibilidade de consultar as restantes páginas com a excedente informação.

Esta exposição é passível ser acedida através de um computador com o respetivo link (<https://raquelsilveira05.editorx.io/antoniodacosta>) do *website*. Contudo, também é possível a sua visualização na versão Tablet e Mobile, mas estas não estão configuradas por completo devido a alguns problemas encontrados durante o processo, porque esta plataforma foi pensada para ser visualizada na versão PC com sistema operativo Microsoft Windows.

3.4.4 Dificuldades Encontradas

Aquando do desenvolvimento de um projeto de design é inevitável o aparecimento de dificuldades, e este projeto não fugiu à regra. Uma das primeiras dificuldades encontradas foi o desenvolvimento da identidade visual, no qual tivemos algumas dificuldades, no que diz respeito, à visibilidade e pormenores que se encontraram na ilustração de António Dacosta, que não estavam a ser bem visível numa escala menor. Tudo isto se resolveu com a simplificação e redução de pormenores neste elemento de design, mantendo em diferentes escalas uma melhor legibilidade.

Outra dificuldade encontrada no decorrer da execução deste, foi encontrar qual seria a melhor navegação para o utilizador, melhor dizendo, quantas páginas seriam o ideal para apresentar toda a informação e simplificar a pesquisa. Logo, chegamos a conclusão que seria melhor reduzir o número de páginas tendo, portanto, como finais

as páginas já descritas acima no relatório. Ainda referente às páginas, a apresentação das obras do artista foi também um tema a ser discutido, pois queríamos que fosse uma exibição clara e simples para o utilizador, mas a apresentação de todas elas na mesma página podendo ser visualizadas pelo *scroll*, tornou-se uma tarefa um pouco confusa. À vista disso, a opção foi a utilização do *scroll* horizontal com a opção de visualização de todas as obras, como também de obras correspondentes a uma temática em específico.

Por fim, outro dos problemas encontrados foi na correspondência da plataforma escolhida no quis respeito à transição da versão de computador para a versão *mobile* como para a versão *tablet*. É difícil executar corretamente esta transição devido à falta de rigor da plataforma. Logo, este ser ainda um dos problemas a trabalhar neste projeto.

3.5 Layouts finais

Nas figuras abaixo apresentam-se todos os layouts finais correspondentes a cada página deste projeto. Por ordem de acesso, a página ‘Home’, de seguida a página da Biografia e por fim a página referente às diferentes épocas de pintura de Dacosta, da qual usei o mesmo Layout só diferencia a informação exportada. Digo o mesmo referente à página de apresentação da obra individualmente.

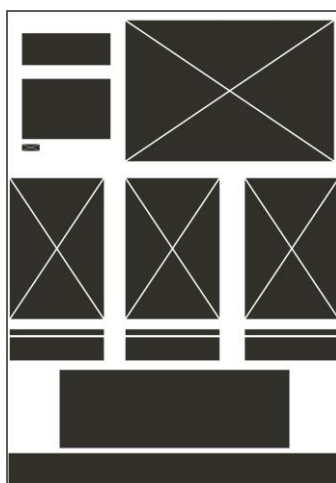


Figura 30 - Layout Página ‘Home’

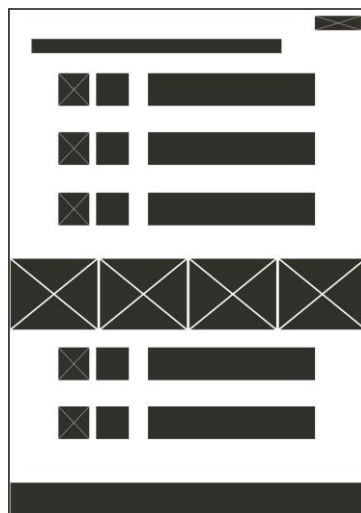


Figura 31 - Layout Página 'António Dacosta: Biografia'

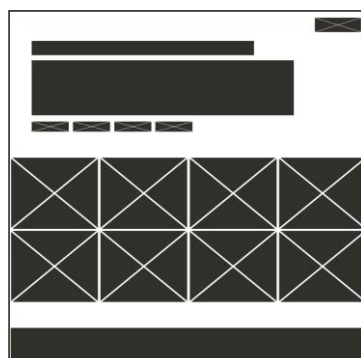


Figura 32 - Layout de todas as Páginas referentes às diferentes épocas de Pintura de Dacosta

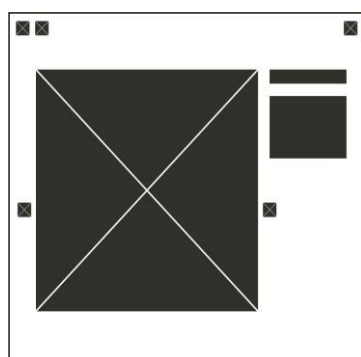


Figura 33 - Layout da Página de apresentação de cada obra individualmente

3.6 Suportes

Com a possibilidade de uma futura divulgação da plataforma em diversas redes sociais, permitindo assim uma maior adesão a este projeto, consideramos na elaboração de algumas publicações exemplo nessas mesmas redes, sendo estas provisórias. Podemos encontrar nelas um Código QR que quando lido encaminhará para a plataforma. Estes apresentados nos *mockups* abaixo:



Figura 34 - Publicação exemplo no Instagram

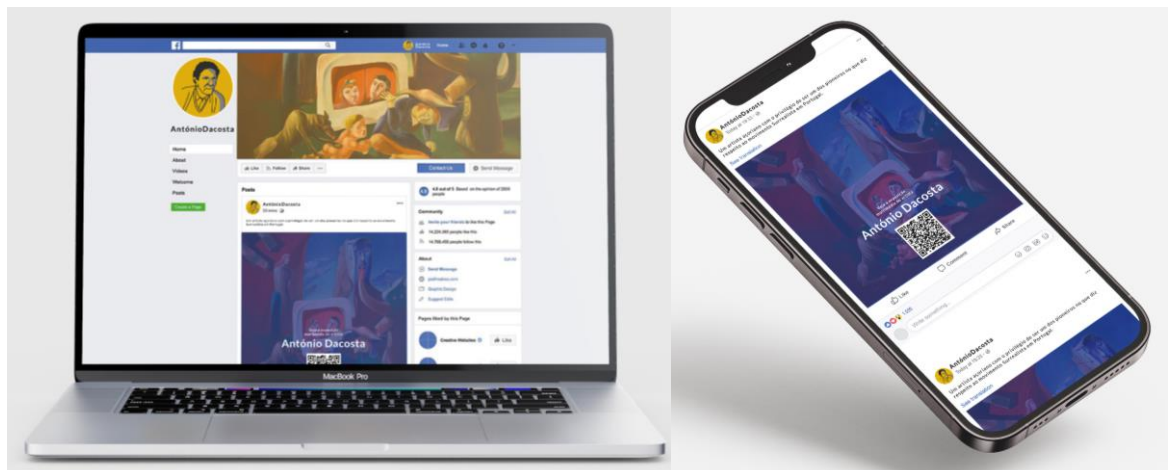


Figura 35 – Publicação exemplo no Facebook

Mesmo sabendo que as tecnologias na atualidade já são um dos meios preferíveis para publicitar, optamos também por criar este exemplo para versões físicas, como cartazes. Este inclui também o Código QR com acesso à plataforma e seguem a mesma linguagem gráfica das publicidades virtuais.



Figura 36 - Exemplo Cartaz vertical



Figura 37 - Exemplo Cartaz horizontal

3.7 Testes de Utilizador

Os testes de utilizador realizados no presente projeto permitiram constatar como foi a experiência e o contato que os utilizadores tiveram com a plataforma. Alcançando assim, resultados que nos transmitem e ajudam a perceber se existe melhor forma para melhorar a navegação por parte do utilizador. Este inquérito foi realizado na plataforma *Google Forms*, via online, com o respetivo link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfszRIiA_amm8XsCDAIFT2RqXxIVBKDUDDihqteOoigKo1IQ/viewform?usp=sf_link.

Este teste estava organizador por etapas, assim dizendo, primeiramente o utilizador encontrava questões relacionadas consigo mesmo, caracterizando o universo respondendo ao seu género, idade e ano de escolaridade; depois este deparava-se com tarefas que tinha que realizar na plataforma e respetiva avaliação, se conseguiu ou não realizá-las com sucesso e por fim estes teriam que fazer um balanço atendendo a perguntas de resposta livre (Apêndice 11).

Conseguimos, vinte respostas válidas, todas elas de forma anónima, tendo sido respondidas na sua maioria pelo género feminino (60%), como descreve a Figura 38 – Gráfico com as respostas correspondente à pergunta de Género

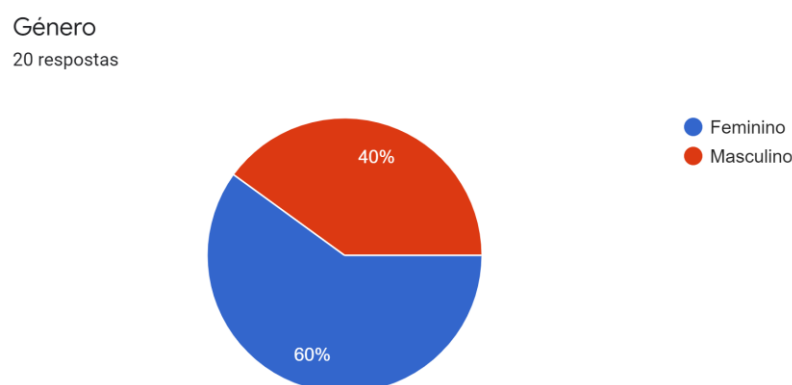


Figura 38 – Gráfico com as respostas correspondente à pergunta de Género

O maior fluxo de idades foi entre os dezoito anos e os vinte cinco anos (Figura 39 – Gráfico com as respostas correspondente à pergunta de Idade), isto é, jovens que se encontram ainda a estudar ou até mesmo recém-licenciados. Utilizadores que tem mais adesão a este tipo de plataforma de forma a obterem respostas aos seus trabalhos, como também são este com mais aptidões na usabilidade destas novas tecnologias.

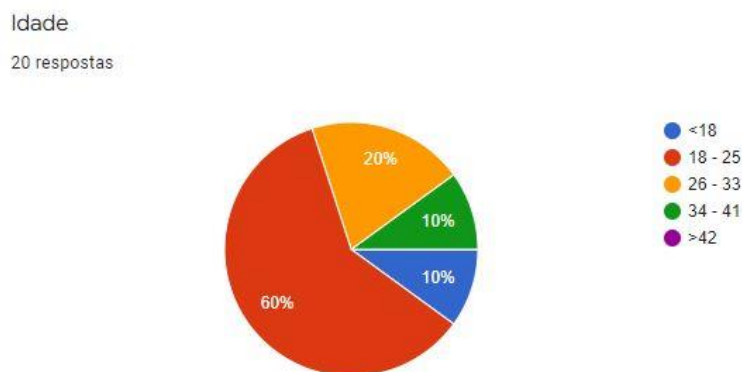


Figura 39 - Gráfico com as respostas correspondente à pergunta da Idade

Para complementar a ideia de que os utilizadores mais assíduos nestas plataformas são estudantes, como podemos ver na Figura 40 – Gráfico com as respostas correspondente à pergunta de Grão de Escolaridade, a maioria das respostas ao grau de estudos é análoga à licenciatura e ao mestrado.

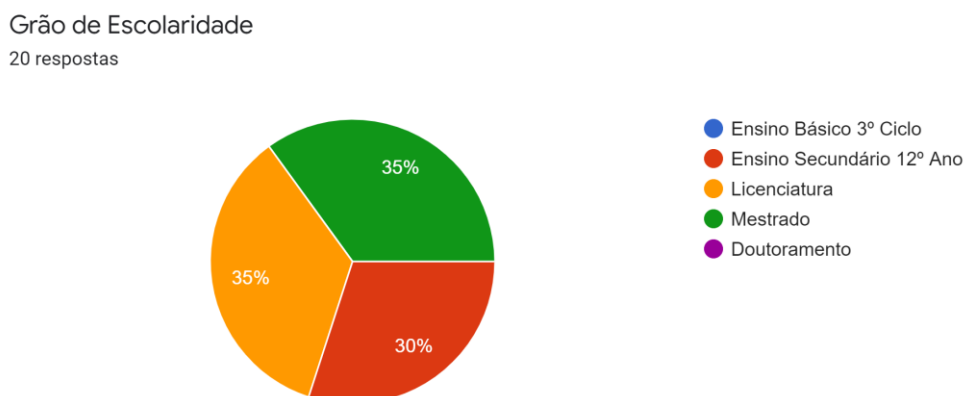


Figura 40 - Gráfico com as respostas correspondente à pergunta do Grão de Escolaridade

Posto esta introdução do utilizador, passamos para as respostas correspondentes às tarefas que este teve que realizar na plataforma, dando, posteriormente a sua avaliação de 1 a 5, sendo 1 tarefa falhada e 5 tarefa executada com sucesso. A primeira tarefa correspondia em: “Abrir o link e navegar na plataforma até conseguir aceder à página à página ‘António Dacosta: 1978 – 1990’”, que pelas respostas, conseguimos perceber que 65% dos utilizadores conseguiu executar perfeitamente esta tarefa, atribuindo-a com a classificação 5, 30% atribuiu uma classificação 4 e por fim 5% respondeu com um 3. Embora, tenhamos um utilizador que considere esta uma tarefa um pouco confusa, podemos referir que alcançámos

resultados positivos nesta tarefa, pois a maioria conseguiu, e bem, realizar esta tarefa, como podemos observar na Figura 41 – Gráfico com as respostas da primeira tarefa.

Tarefa 1 - Após abrir o link, navegue na plataforma até conseguir aceder à página "António Dacosta: 1978 - 1990".

20 respostas

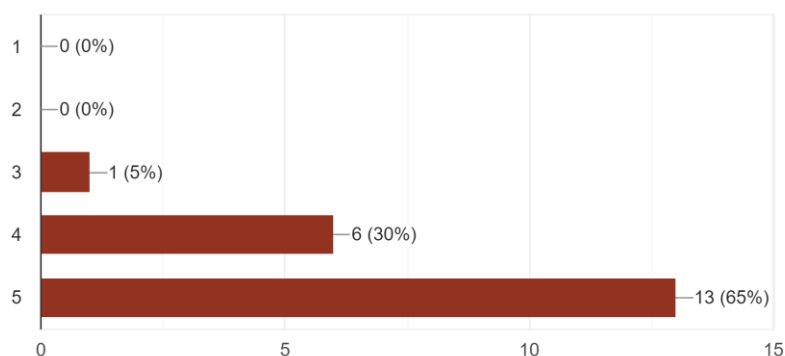


Figura 41 - Gráfico com as respostas da primeira tarefa

O mesmo padrão repete-se nas seguintes tarefas, onde conseguimos perceber a maioria dos utilizadores consegue executar as tarefas com sucesso. Tendo assim, como conclusão, que todas as tarefas propostas aos utilizadores foram executadas com sucesso, dizendo então que a navegação elabora está adequada a que estes consigam fazer uma navegação clara e objetiva na plataforma. As restantes tarefas são as seguintes:

Tarefa 2 – Permanecendo na página da tarefa anterior, terá que, de seguida, navegar até conseguir aceder à página 'António Dacosta: Biografia'. Contudo, terá que fazê-lo através da página 'Home' (Figura 42 – Gráfico com as respostas da segunda tarefa).

Tarefa 2 - Permanecendo na página da tarefa anterior, terá que, de seguida, navegar até conseguir aceder à página "António Dacosta: Biografia". Contudo, terá que fazê-lo através da página "Home".

20 respostas

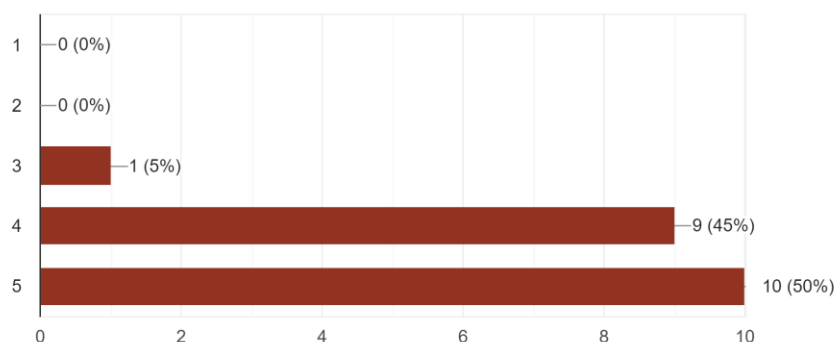


Figura 42 - Gráfico com as respostas da segunda tarefa

Tarefa 3 – Navegue pela plataforma até conseguir aceder a uma obra do artista, conseguindo também verificar os detalhes desta, como o nome, o tamanho, o material e fazer zoom (Figura 43 – Gráfico com as respostas da terceira tarefa).

Tarefa 3 - Navegue pela plataforma até conseguir aceder a uma obra do artista, conseguindo também verificar os detalhes desta, como o nome, o tamanho, o material e fazer zoom.

20 respostas

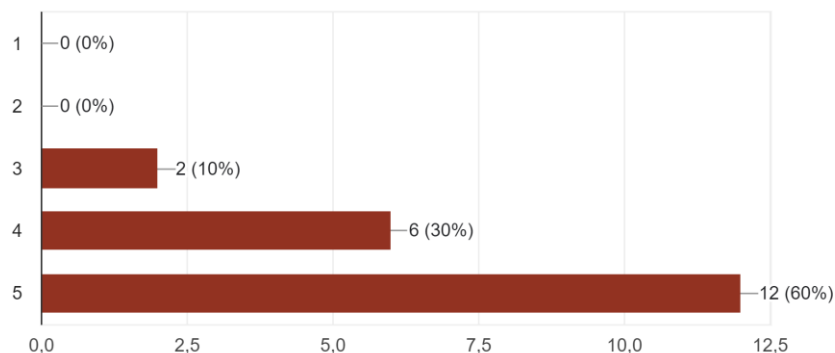


Figura 43 – Gráfico com as respostas da terceira tarefa

Tarefa 4 – Através da página ‘Home’ aceda a um dos períodos de pintura de António Dacosta (Figura 44 – Gráfico com a resposta da quarta tarefa).

Tarefa 4 - Através da página "Home" aceda a um dos períodos de pintura de António Dacosta.

20 respostas

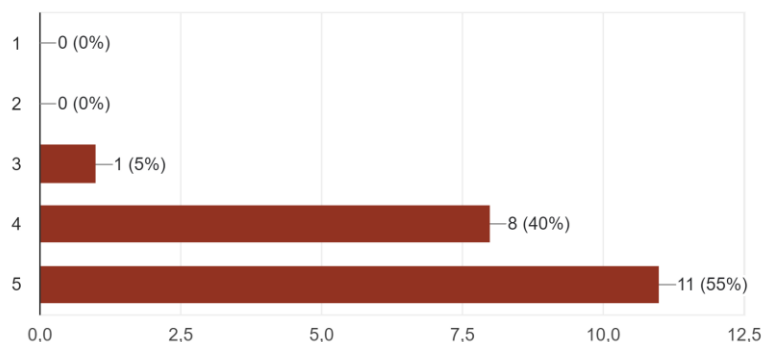


Figura 44 - Gráfico com a resposta da quarta tarefa

Tarefa 5 – Na página ‘António Dacosta: 1939 – 1949’ tente filtrar em ‘Estilo Livre’ e verifique a obra ‘Cena Aberta’ (Figura 45 – Gráfico com a resposta da quinta tarefa).

Tarefa 5 - Na página "António Dacosta: 1939 - 1949" tente filtrar em "Estilo Livre" e verifique a obra "Cena Aberta".

20 respostas

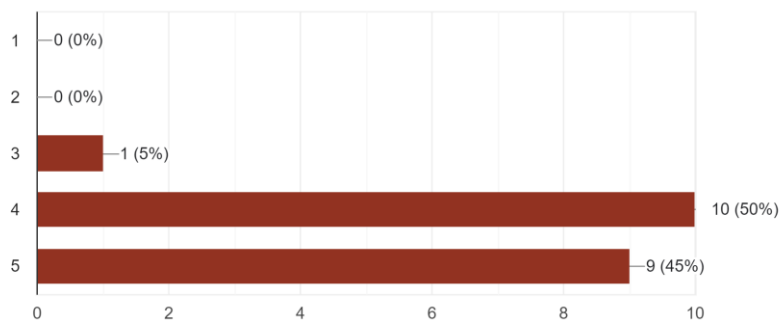


Figura 45 – Gráfico com a resposta da quinta tarefa

Posteriormente a esta análise das respostas das tarefas realizadas pela navegação dos utilizadores na plataforma, vamos tentar perceber o que estes acreditam ser melhor atualizar para uma navegação mais adequada. Logo, seguimos com várias questões de resposta livre. A primeira diz respeito à avaliação em geral da plataforma, onde percebemos que, mais uma vez, a maioria das respostas (75%) requer que o presente projeto tem uma boa interação (Figura 46 – Gráfico com as respostas da primeira pergunta).

1 - No geral, como avalia as interações da plataforma?

20 respostas

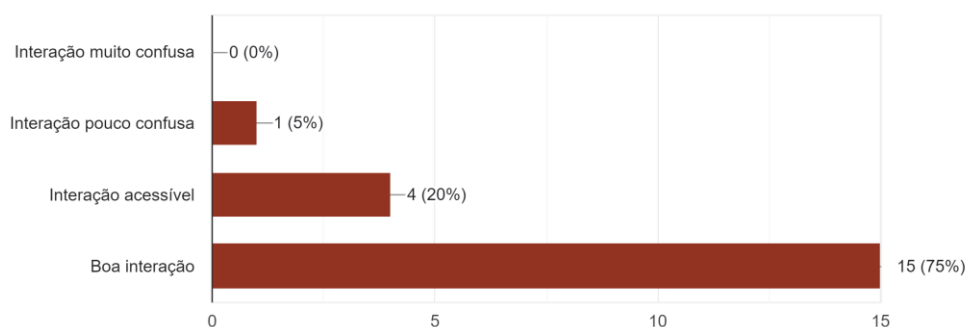


Figura 46 – Gráfico com as respostas da primeira pergunta

Já a segunda pergunta correspondente ao que o utilizador mudaria para melhorar a interação na plataforma, e a maior das respostas foram que não mudariam nada nessa interação, o que nos indica mais uma vez, que estes conseguiram ter uma navegação objetiva e clara na plataforma, como podemos comprovar na seguinte resposta: “Depois de uma breve navegação pelo website, conseguimos nos adaptar a ele, logo não melhorava nada no que diz respeito à interação com o utilizador”. Contudo, obtivemos respostas como: “Apenas o utilizador tem de ser conhecedor e interessado no assunto” e “As páginas carregarem mais fluidamente. Podia não ser necessário abrir tantas páginas diferentes”, o que concluímos que determinados utilizadores consideram importante a redução das páginas, e assim, obterem uma navegação mais fluída.

A pergunta número três, perguntava ao utilizador que aspetos este mudaria na plataforma e porquê. Perante todas as respostas, a maioria replica que não mudaria nada, como podemos observar nas seguintes respostas: “Nada, porque a plataforma está simples e eficaz” ou “Não alterava nada, porque acho ser uma plataforma simples e clara para todos”. Embora, também exista utilizadores que deram a sugestão de adquirir uma apresentação de outros artistas, o que poderá ser umas das ideias futuras a considerar. De seguida, a pergunta quatro, onde o utilizador respondeu se recomendaria esta plataforma a outra pessoa e o porquê, todos os 20 participantes responderam que sim, que recomendariam. Podemos comprovar com as seguintes respostas: “Sim. Porque consegui compreender bem o que se tratava e com facilidade, logo recomendaria a outro utilizador que tivesse interesse nesta temática” e “Sim, porque não. Trata-se de uma plataforma dedicada aos utilizadores que desejam pesquisar sobre este tema e este projeto é mais que adequado para este efeito”.

Por fim, a quinta pergunta correspondia a uma avaliação numa escala de 1 a 5, sendo 1 extremamente inadequada e 5 totalmente adequada, onde conseguimos observar na Figura 47 – Gráfico com as respostas à avaliação geral da plataforma, que a maioria dos utilizadores (75%) considera mais do que adequada esta plataforma. Portanto, concluímos que num todo, esta aplicação contém uma navegação simples e fácil aos olhos dos futuros utilizadores, conseguindo este ter uma pesquisa sem muito ruído.

No geral, de 1 (extremamente inadequada) a 5 (totalmente adequada), como avalia esta plataforma?

20 respostas

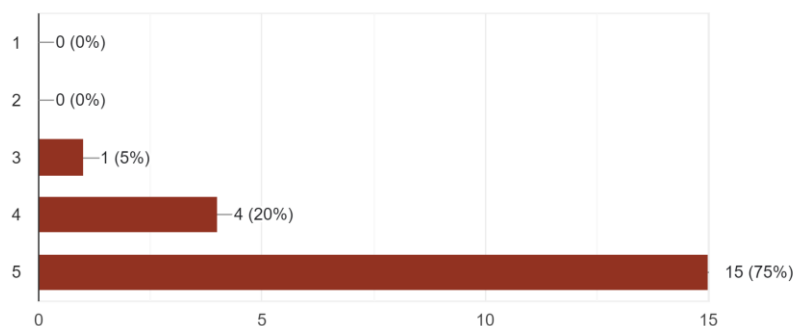


Figura 47 – Gráfico com a resposta à avaliação geral da plataforma

3.8 Apresentação do projeto

Para uma visualização clara e uma navegação adequada deste projeto, basta aceder ao seguinte link: <https://raquelsilveira05.editorx.io/antoniodacosta>. Abaixo apresento alguns *mockups* criados com o intuito de uma adube visualização de uma possível navegação pela plataforma do ponto de vista de um utilizador.



Figura 48 - Mockup Página 'Home'

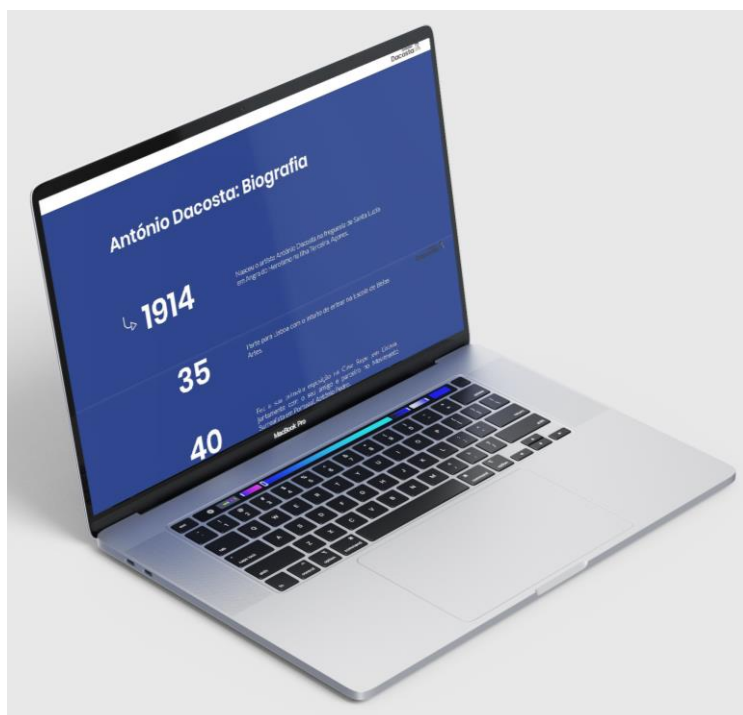


Figura 49 - Mockup Página 'Antônio Dacosta: Biografia'

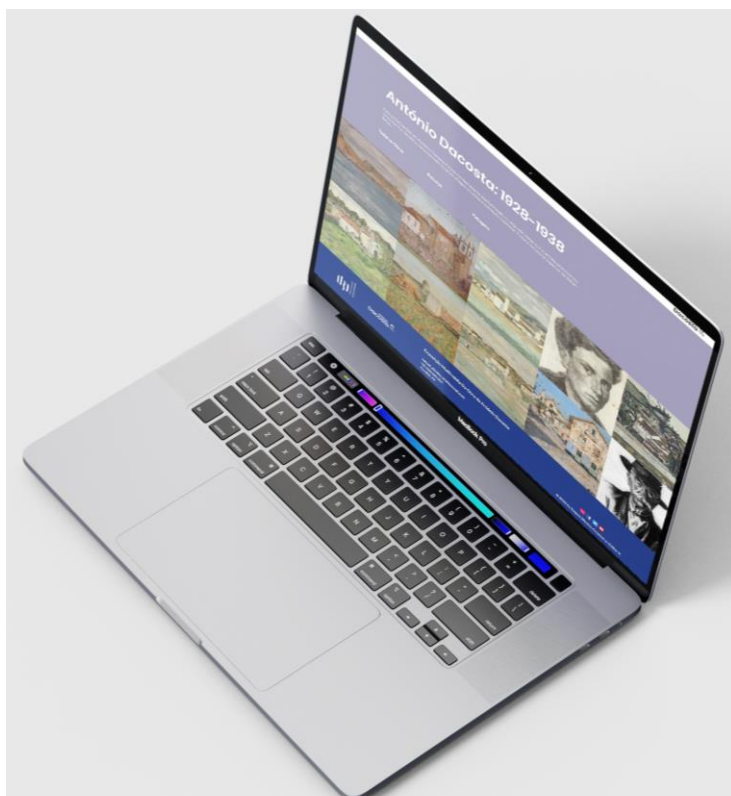


Figura 50 - Mockup Página 'Antônio Dacosta: 1928 - 1938'



Figura 52 - Mockup Página 'António Dacosta: 1939 - 1949'

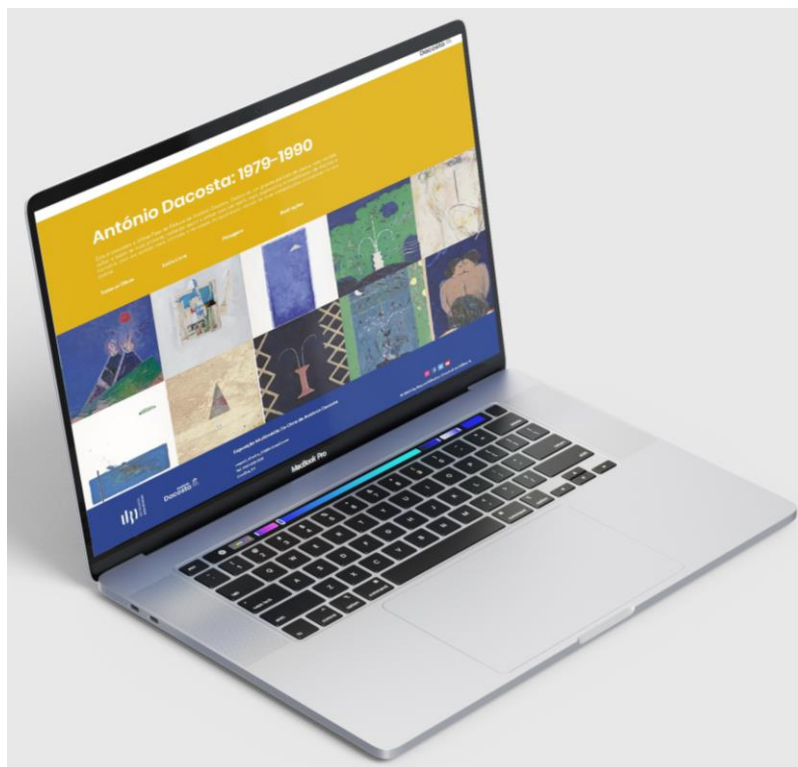


Figura 51 - Mockup Página 'António Dacosta: 1979 - 1990'

Conclusão

O presente relatório de projeto focou-se na elaboração de uma exposição multimédia dedicada ao artista açoriano António Dacosta. Com este estudo procurámos explorar diversos meios tecnológicos, interligando o design e a arte, conseguindo através desta plataforma, não só divulgar e documentar a vida do artista, como também entender o modo mais benéfico de expor esta temática, conjugando várias áreas de estudo do design.

Posto isto, com o intuito de conhecer melhor o artista, o primeiro capítulo é somente dedicado à sua biografia, começando por um levantamento da sua vida pessoal e passando por todo o seu percurso artístico. Percebemos, portanto, que a pintura de Dacosta percorre várias temáticas, como é o caso do expressionismo com o surrealismo figurativo, conseguindo, deste modo, explorar e transformar formatos com o intuito de obter um sentido mais intimista com a ajuda da cor e da complementação da poesia. Posteriormente, ainda no mesmo capítulo, estudamos o quão relevante foram as obras de Dacosta, visto que entendemos que este pintor congrega uma energia de modo a catalisar a propensão surrealista, conseguindo considerar metáforas abstratas como um destaque de símbolos específicos. Segundo este ponto de vista, Dacosta tentava sempre ter presente um cenário livre e uma figuração hirta, simples e não complexa. Por fim, abordamos o conceito de surrealismo, uma vez que constitui uma das principais temáticas tratadas nas obras de Dacosta, tendo concluído que estamos perante um conceito que pode ter como características o pensamento livre, a valorização do inconsciente, a espontaneidade e as cenas irreais intercaladas com a criação de uma realidade. Todas estas singularidades são incorporadas nas suas obras, pois em Portugal este estilo não deixou ninguém indiferente, tendo sido plasmado nas múltiplas manifestações nas artes plásticas.

Já no segundo capítulo abordamos enunciados que vão ao encontro do design expositivo. Iniciamos com considerações em torno de uma exposição, tendo concluído este conceito assenta na interligação entre a comunicação e a conceção museológica, materializando-se assim a exposição em algo com essência, com alma, com personalidade, e conseguindo, deste modo, concretizar escolhas onde impera a integração de instituições e outros objetos, fazendo-se, desta forma, uma articulação virtuosa.

Concluímos também que, para efetuar um projeto deste género, torna-se imprescindível delinear um esboço com várias etapas intransponíveis, não obstante, refira-se que a elaboração e construção correta da “arte de expor” é a peça central. Naturalmente, este conceito, “arte de expor”, tem os seus prós e contras. Após as leituras

efetuadas, concluímos que, na senda de Lionello Venturi, cada obra contém uma expressividade subjetiva que permite pensarmos através do seu estilo e, assim, conquistarmos o envolvimento do visitante, interessado em experienciar o espaço expositivo, dotado de equipamentos produzidos através do design que possibilitam uma perfeita simbiose entre a obra e a informação apresentada. Com efeito, percebemos que a tecnologia pode ser considerada um dos instrumentos ao serviço da forma como a criatividade se materializa, além de ser muito útil na angariação do interesse de várias e diferentes gerações e de gerar uma excelente oportunidade de acesso presencial aos museus e de contacto direto com os artefactos.

Ainda no segundo capítulo o estudo do conceito de design revelou-se muito produtivo, sendo que concluímos que existe um debate aberto, ao longo dos tempos, em seu redor. Muito resumidamente, segundo Flusser (2018), o design e a técnica devem caminhar lado a lado, permitindo uma interajuda, já Katz (2007) refere que este conceito é a organização de um todo, ou seja, é um modo de produção e planeamento que, por vezes, se torna improvável, já que o design tem como significado o desenvolvimento de um plano, trabalhando e planeando o que virá a existir. Na senda de Schneider, entendemos o design como um meio de transmitir mensagens de diferentes setores sociais com uma visão criativa dos processos de interação, como também, algo que permite atender às necessidades dos utilizadores. Em suma, depois das várias leituras empreendidas em torno deste assunto, concluímos que o design é essencial para a vida do Homem, permitindo a solução de vários dos seus problemas, sendo, por conseguinte, um recurso enriquecedor e adaptável que proporciona diversidade.

Com o desenvolvimento do restante capítulo retiramos outras conclusões, como: os conceitos Design/História conseguem se interligar, tendo em comum no processo de desenvolvimento do produto, a construção de uma mensagem e de uma reflexão do designer ou do artista; a tecnologia é algo que se encontra muito intrínseca na nossa sociedade e que permitiu que houvesse o desenvolvimento técnico que podemos encontrar ao nosso redor; o utilizador é o elemento central aquando do desenvolvimento de um projeto de design, como também é o principal agente e destinatário da utilização do objeto de design; a interação não passa da ligação entre o produto de design e o seu utilizador, conseguindo portanto, que esta se torne relevante e perceptível, tanto para o designer perceber se conseguiu efetuar um bom trabalho, tanto para o utilizador conseguir utilizar na perfeição o produto de design, e por fim o conceito da arquitetura da informação, onde concluímos que requer de características do design web e da usabilidade, conseguindo uma compreensão por parte do utilizador,

se assim bem executada, fácil e clara obtendo por consequência um alargamento de horizontes.

Após este estudo aprofundado de diversos conceitos essenciais, conseguimos esclarecer questões praticas mais abrangentes, principalmente, na área do design, que ajudaram no desenvolvimento prático do projeto. Em geral, o projeto obteve uma boa reação por parte dos utilizadores, o que evidencia as vantagens, anteriormente expostas associadas à ligação do design com a arte. Assim sendo, concluímos que este projeto pode ser apresentado a todo o público, tendo como finalidade o conhecimento das obras do artista Dacosta de um modo mais adequado aos interesses da sociedade atual.

Uma vez que o presente projeto foi desenvolvido online, encontramos alguns problemas que pretendemos resolver num futuro próximo, como a correta adaptação para uma versão *Mobile* e uma versão *Tablet*, permitindo assim uma maior adesão por parte dos utilizadores, tendo assim uma diversidade no que diz respeito aos dispositivos de adesão à exposição. Posto isto, no futuro pretendemos uma continuidade do projeto, conseguindo, talvez, uma ligação e exibição nos espaços já existente dedicados ao artista nos Açores.

De um modo geral, a apresentação da obra do artista António Dacosta será um dos principais objetivos com este projeto. Noutro prisma mais pessoal, acreditamos que com o desenvolvimento de todo este relatório de projeto houve um crescimento enquanto pessoa e como profissional, permitindo um olhar com diversas possibilidades para os conceitos abordados, que serão aplicados no processo de desenvolvimento de futuros trabalhos de design.

Bibliografia

Amaral, I. (2016). *Modelo Circular da interação: design da interação na esfera do ciberjornalismo*. Lisboa: Journal, vol. 10.

Anelli, Renato L. S. (2009). *Gosto Moderno: O Design da Exposição e a Exposição do Design*. Brasil: ARQTEXT0 14.

Boelter, V. (2016). *Design de Exposição na Arte e Tecnologia Digital: uma prática em construção*. Rio de Janeiro: Estudos em Design.

Burdek, B. E. (2010). *DESIGN – História, Teoria e Prática do Design de Produto*. São Paulo: Editora Blucher. (Consultado a 4 de novembro 2021, de https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=IjBdDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=design+e+historia&ots=b_KWevgf n3&sig=k4-2PooOzgYNMTqnaUlwHaLrRx8#v=onepage&q&f=false).

Cardoso, R. (2008). *O design gráfico e a sua história*. *Revista artes visuais, cultura e criação*. Rio de Janeiro: Senac.

Cavalcante, Z. V., & Silva, M. L. S. (2011). *A Importância da Revolução Industrial no Mundo da Tecnologia*. Paraná: CESUMAR.

Cury, M. (2005). *Exposição*. São Paulo: Annablume.

D'Alambert, C., & Monteiro, M. (1990). *Exposição: Materiais e Técnicas de Montagem*. São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura.

Festas, S. (2017). *Identidade Visual, User Experience Design e Design de Interação*. Castelo Branco.

FLING; B. (2009). *Mobile Design and Development*. O'Reilly: Shroff Publishers & Distributors.

Ginga Tchen, A. (2001). *A aventura surrealista*. Lisboa: Ed. Colibri.

Guinsburg, J., & Leiner, S. (2008). *O surrealismo*. São Paulo: Perspectiva.

Heskett, J. (2005). *Design*. Oxford: Oxford University Press.

Jaffe, J. (2008). *O declínio dos media de massa: por que os comerciais de TV de 30 segundos estão com os dias contados*. São Paulo: M. Books.

Lopes et al. (2017). *Cultura e Digital em Portugal*. Portugal: Afrontamento.

Mazza, A., Ipiranga, A., & Freitas, A. (2007). *O design, a arte e o artesanato deslocando o centro*. Brasil: Cadernos EBAPE.BR.

Melo, Assunção (2014). *António Dacosta: A Clarividência da Saudade*. Portugal: Secretaria Regional da Educação e Cultura & Direção Regional da Cultura.

Mendonça, L. S. (2016). *ANTÓNIO DACOSTA. Pintor*. Portugal: Impresa Municipal de Lisboa (Consultado a 23 novembro 2021, de <https://silo.tips/download/antonio-dacosta-pintor>).

Paulino, C., Campino, A., Curtis, P., & Heuvel, D. (2019). *Art on display 1949-69*. Museu Calouste Gulbenkian.

Pereira, Vanessa, F. M. C. (2016). *Aplicações Móveis: Uma mais-valia para o Marketing das empresas? Os casos TAP e NOVO BANCO*. Tese para obtenção de grau de mestre em Ciências da Comunicação, Universidade Católica Portuguesa.

Popadiuk, Silvio & Nishimura, Camila S. (2013). *Exploração e Exploração Individuais e Prontidão para Tecnologia*. São Paulo: Pretexto.

Robredo, Jaime (2008). *Sobre arquitetura da informação*. Brasília: Portal de Periódicos da UnB.

Sousa, I. (2021). *No centenário de António Dacosta, o pintor das ilhas (1914-2014)*. Portugal: Lusofonias. (Consultado a 15 novembro 2021, de https://www.academia.edu/25577763/NO_CENTENÁRIO_DE_ANTÓNIO_DACOSTA_O_PINTOR_DAS_ILHAS_1914-2014_).

Thaler, A.; Fialho, F. (2015). *Aplicação do Design de interação na construção de Ambientes Virtuais de Aprendizagem*. Florianópolis: n. Especial Design.

Webgrafia

Aidar, L. (2021). Surrealismo: resumo, características, artistas e obras. Consultado a 4 novembro 2021, de <https://www.todamateria.com.br/surrealismo/>.

Alves, I. (n.d.). Significado de Surrealismo (O que é, Conceito e Definição). Consultado a 4 novembro 2021, de <https://www.significados.com.br/surrealismo/>.

BLOG – Rodolfo Anes Silveira. (2021). Consultado a 29 novembro 2021, de <https://rodolfo-silveira.com/blog>.

Breton, A. (2021). Manifesto Surrealista. Consultado a 4 novembro 2021, de <https://www.marxists.org/portugues/breton/1924/mes/surrealista.htm>.

Curtis, P. (2021). Working with Collections: A question of authenticity?. Consultado a 29 novembro 2021, de <https://www.ugent.be/vandenhove/en/lectures/archive/penelope-curtis-working-with-collections-a-question-of-authenticity>.

Frantin, R. (2016). O que é design? | designices. Consultado a 27 novembro 2021, de <https://designices.com/o-que-e-design/>.

Fundação Calouste Gulbenkian. António Dacosta 1914–2014 [visita guiada]. Consultado a 1 dezembro 2021, de <https://gulbenkian.pt/historia-das-exposicoes/audio-visuals/373/?fbclid=IwARooB2roZXZZSDPCJFNB9a2-gKzEgLY81dP4IvQ2YD8cHJyqdhtJI76Jyxk>.

Google Arts & Culture. Consultado a 28 fevereiro 2022, de <https://artsandculture.google.com/?hl=pt-PT>.

Guthrie, G. (2021). What is information design, and why is it important? | Cacao. Consultado a 28 janeiro 2021, de <https://cacao.com/blog/what-is-information-design-and-why-is-it-important/>.

Hillier, L. (2021). How museums are using immersive digital experiences (pre- and post-pandemic). Consultado a 5 dezembro 2021, de <https://econsultancy.com/how-museums-are-using-immersive-digital-experiences/>.

Lanz, Renata F. (2016). O que é design de exposições? Qual a diferença entre design de exposições e expografia?. Consultado a 28 dezembro 2021, de

<https://criticaexpografica.wordpress.com/2016/04/26/o-que-e-design-de-exposicoes-voce-concorda/>.

MAEDASTUDIO - 2021. Consultado a 16 fevereiro 2022, de <https://maedastudio.com>.

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Consultado a 20 janeiro 2022, de <https://gigapixel.museoreinasofia.es/en/>.

O impulso criador de António Dacosta - RTP Ensina. Consultado a 18 fevereiro 2022, de <https://ensina.rtp.pt/artigo/antonio-dacosta/>.

Pacheco, L. (2021). Production Design / Art Direction. Consultado a 29 novembro 2021, de <https://www.luisapacheco.pt>.

Queirós, L. M. (2021). Uma nova casa para a obra de Alberto Carneiro. Consultado a 10 março 2022, de https://www.publico.pt/2021/11/27/culturaipsilon/noticia/nova-casa-obra-alberto-carneiro-1986558?fbclid=IwAR33yiuBz6QwYlVENOLtleTmblHyNi9Ufkk8NABVgNuZMA8-ndlSnio_Hjs.

Romano, A. (2022). These 12 Famous Museums Offer Virtual Tours You Can Take on Your Couch. Consultado a 1 maio 2022, de <https://www.travelandleisure.com/attractions/museums-galleries/museums-with-virtual-tours>.

Sena, J. (2013). O Surrealismo em Portugal. Consultado a 5 novembro 2021, de <http://www.lerjorgedesena.letras.ufrj.br/antologias/novo-o-surrealismo-em-portugal/>.

Sistemas multimídia Vantagens e Desvantagens. (2021). Consultado a 25 novembro 2021, de <http://ptcomputador.com/Ferragens/workstations/64064.html>.

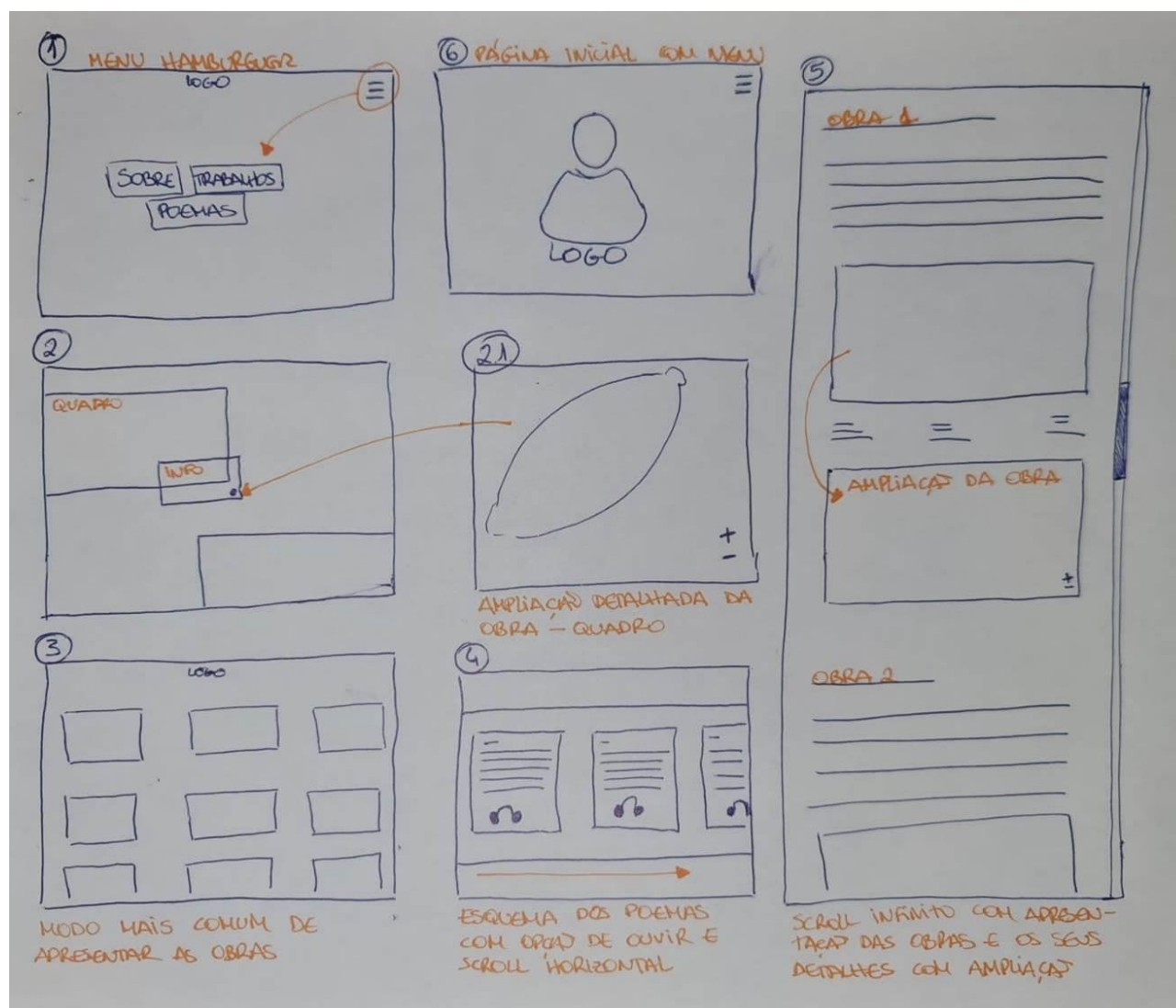
TATE. Consultado a 15 janeiro 2022, de <https://www.tate.org.uk/visit/art-on-display>.

Wilson, A. (2020). 10 of the world's best virtual museum and art gallery tours. Consultado a 15 dezembro 2021, de <https://www.theguardian.com/travel/2020/mar/23/10-of-the-worlds-best-virtual-museum-and-art-gallery-tours>.

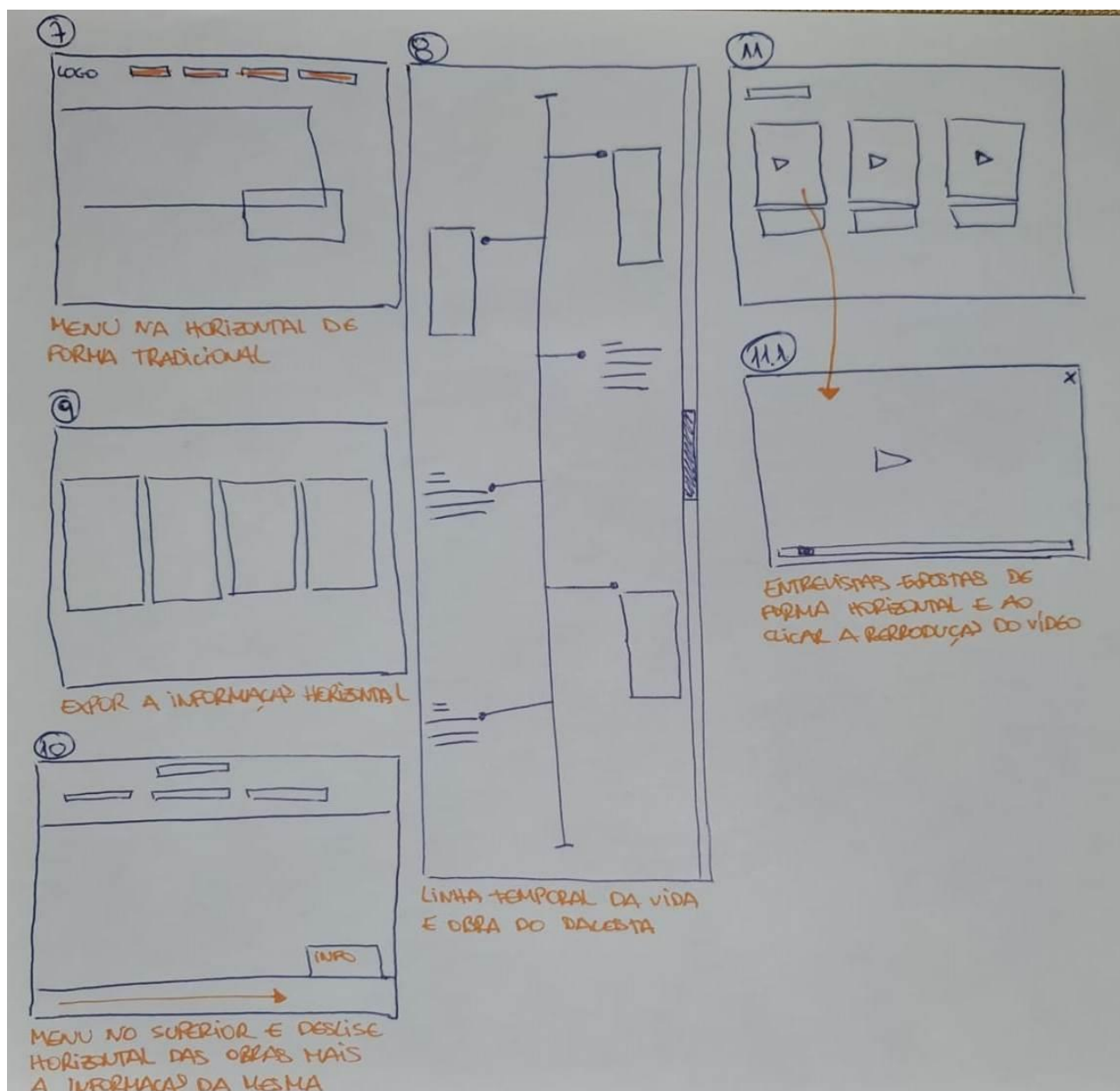
Xavier, T. (2018). Arquitetura da Informação: entenda esse conceito e como ele funciona. Consultado a 20 janeiro 2022, de <https://rockcontent.com/br/blog/arquitetura-da-informacao/>.

Anexos

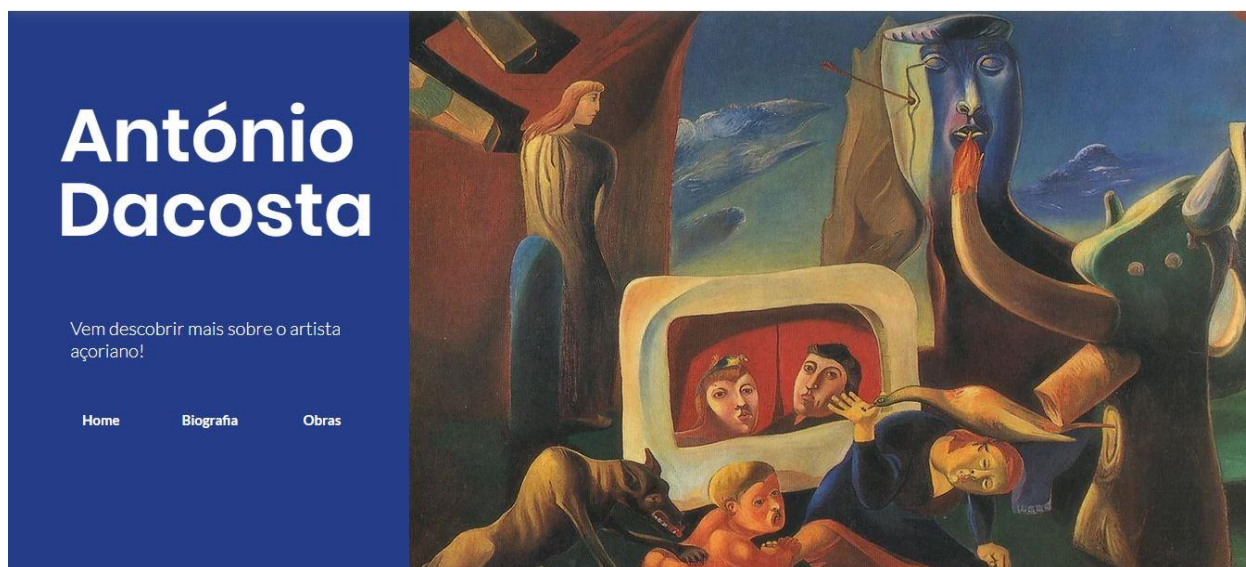
Anexo 1 – Esboços elaborados no início da composição dos Layouts



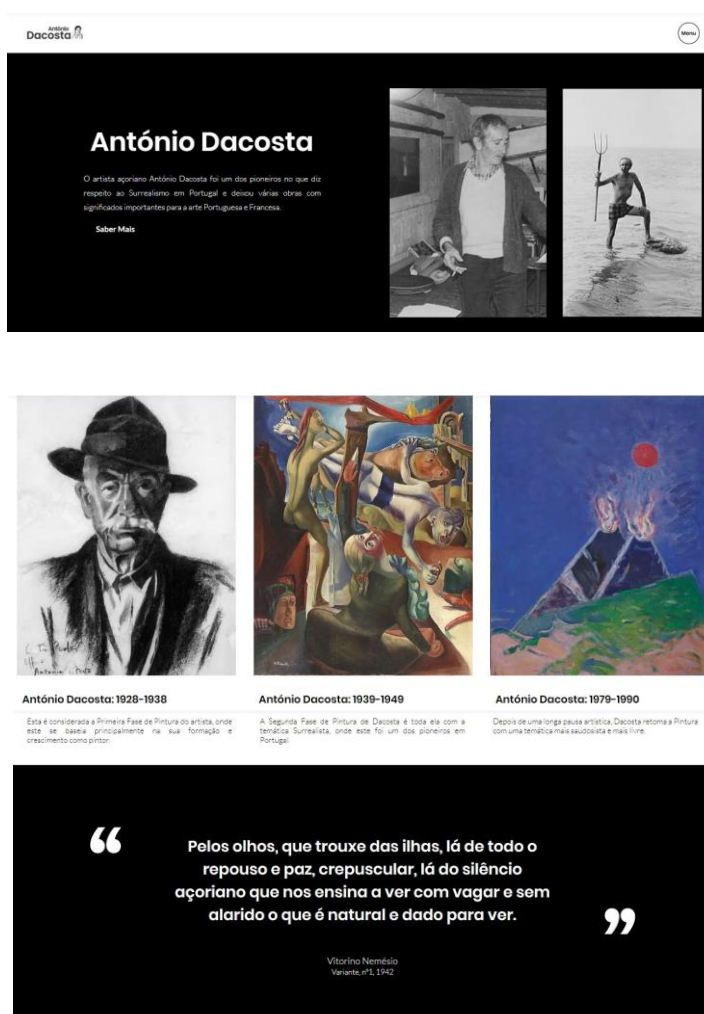
Anexo 2 - Continuação da elaboração dos esboços para possíveis Layouts



Anexo 4 - Primeira abordagem da Página ‘Bem-vindo’



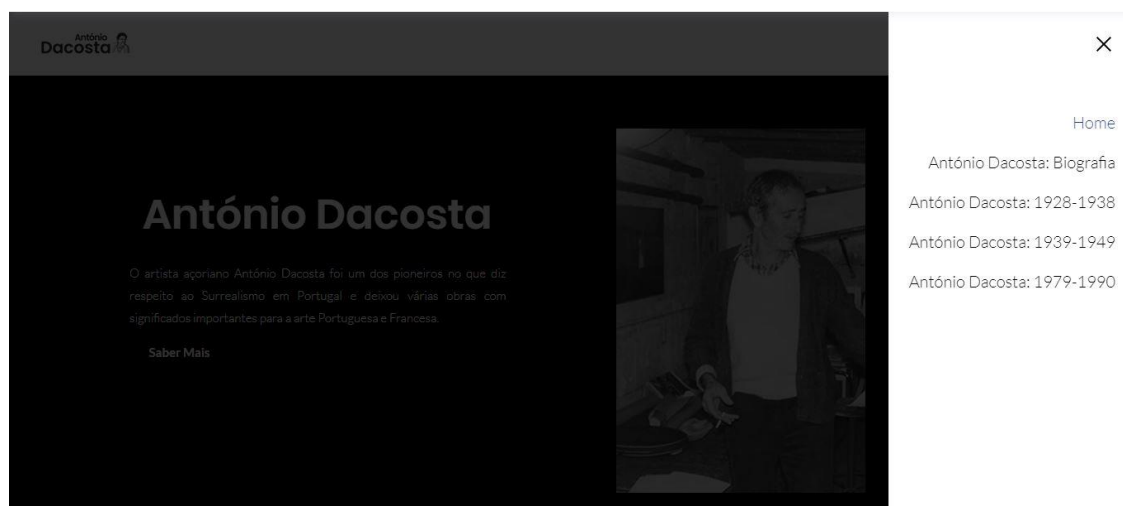
Anexo 3 - Primeira abordagem da Página ‘Home’



Anexo 5 - Cabeçalho inicial



Anexo 6 - Menu inicial



Anexo 7 - Rodapé inicial



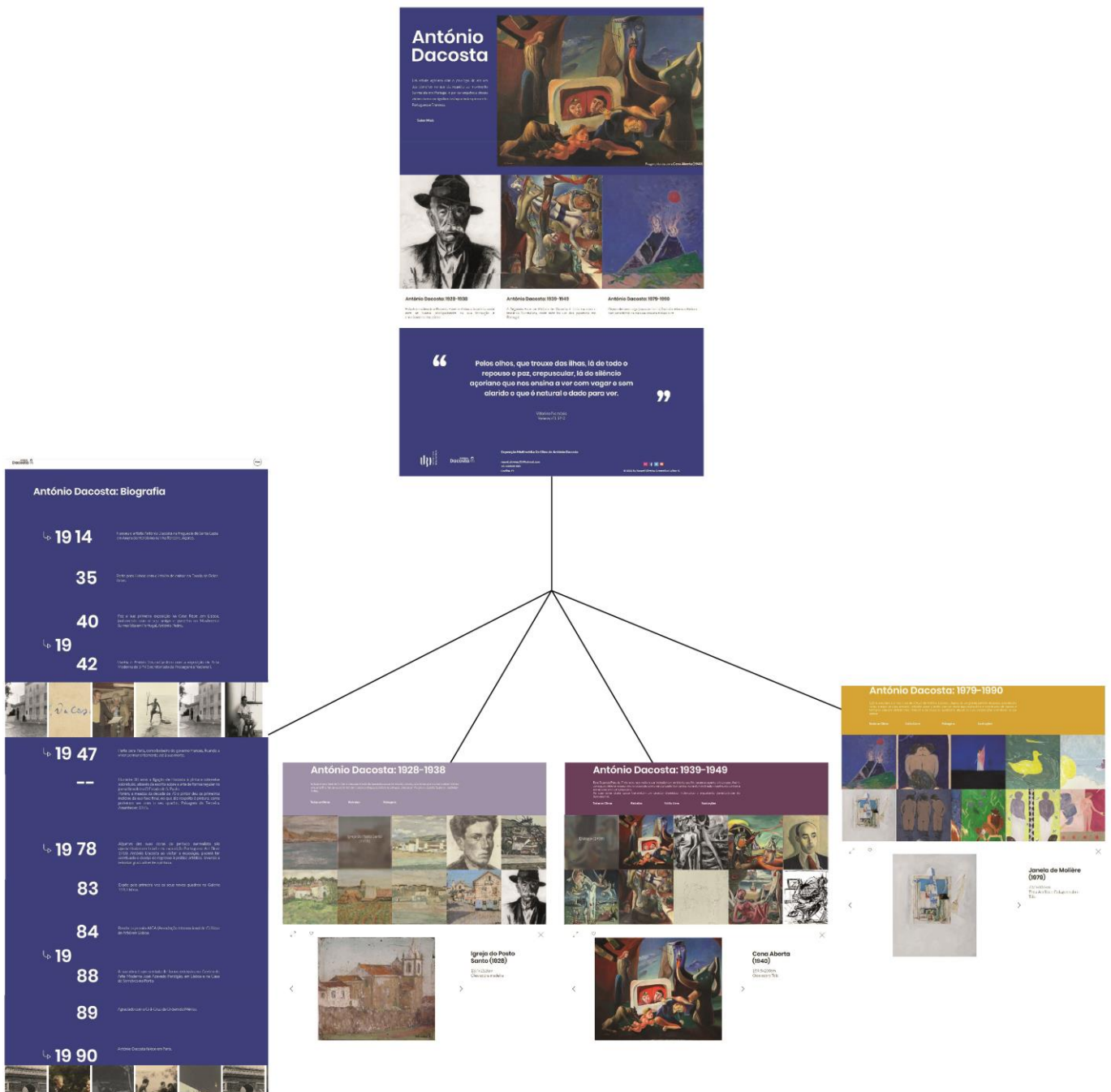
Anexo 8 - Cronograma de tarefas



Anexo 9 - Identidade Visual em versão negativa



Anexo 10 - Maquete de navegação do website



Anexo 11 - Teste de Utilizador

Exposição Multimédia da Obra de António Dacosta

Este questionário destina-se à recolha de dados para justificar as futuras mudanças a efetuar para uma melhor navegação do utilizador no projeto expositivo, este no âmbito do Mestrado em Design Multimédia.

As respostas são anónimas e confidenciais destinando-se exclusivamente ao estudo em curso.

Desde já agradeço a sua colaboração.

Abaixo encontra-se o link do website que terá que consultar para conseguir responder às questões:

<https://raquelsilveira05.editorx.io/antoniodacosta>

***Obrigatório**

1. Género *

Marcar apenas uma oval.

☐ Feminino

☐ Masculino

☐ Outra: _____

2. Idade *

Marcar apenas uma oval.

☐ <18

☐ 18 - 25

☐ 26 - 33

☐ 34 - 41

☐ >42

3. Grão de Escolaridade *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Ensino Básico 3º Ciclo
- ☐ Ensino Secundário 12º Ano
- ☐ Licenciatura
- ☐ Mestrado
- ☐ Doutoramento
- ☐ Outra: _____

Tarefas

As seguintes questões são colocadas como tarefas onde terá que executá-las e classificá-las numa escala de 1 a 5, sendo 1 tarefa falhada, 2 tarefa muito confusa, 3 tarefa um pouco confusa, 4 tarefa nada confusa e 5 tarefa executada com sucesso.

4. Tarefa 1 - Após abrir o link, navegue na plataforma até conseguir aceder à página "António Dacosta: 1978 - 1990". *

Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

5. Tarefa 2 - Permanecendo na página da tarefa anterior, terá que, de seguida, navegar até conseguir aceder à página "António Dacosta: Biografia". Contudo, terá que fazê-lo através da página "Home". *

Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

6. Tarefa 3 - Navegue pela plataforma até conseguir aceder a uma obra do artista, *
conseguindo também verificar os detalhes desta, como o nome, o tamanho, o material e fazer zoom.

Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

7. Tarefa 4 - Através da página "Home" aceda a um dos períodos de pintura de António Dacosta. *

Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

8. Tarefa 5 - Na página "António Dacosta: 1939 - 1949" tente filtrar em "Estilo Livre" *
e verifique a obra "Cena Aberta".

Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

Perguntas de resposta livre

Nesta ultima fase do questionário, responda às questões de forma a corresponder à sua navegação pela plataforma.

9. 1 - No geral, como avalia as interações da plataforma? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ Interação muito confusa
- ☐ Interação pouco confusa
- ☐ Interação acessível
- ☐ Boa interação

10. 2 - O que pensa ser necessário para melhorar a interação com o utilizador? *

11. 3 - O que mudaria nesta plataforma? Porquê? *

12. 4 - Recomendaria esta plataforma a outro utilizador? Porquê? *

13. No geral, de 1 (extremamente inadequada) a 5 (totalmente adequada), como *
avalia esta plataforma?

Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários