

maucx



**maucx:**  
proposta de  
dispositivo de mediação  
entre museu e cidade

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
CENTRO DE TECNOLOGIA  
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO  
CURSO DE DESIGN

Maria Lorraine Silva Sampaio  
Fortaleza, 2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

S184m Sampaio, Maria Lorraine Silva.  
maucx : proposta de dispositivo de mediação entre museu e cidade / Maria Lorraine Silva  
Sampaio. – 2017.  
87 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro  
de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2017.  
Orientação: Profa. Dra. Claudia Teixeira Marinho.

1. museu. 2. mauc. 3. arte-educação. 4. tecnologias móveis. 5. cibercidades. I. Título.

CDD 658.575





UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO CEARÁ

**maucx: proposta de dispositivo de mediação entre museu e cidade**

**Maria Lorraine Silva Sampaio**

Aprovada em:  
07/12/2017

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal do Ceará como requisito final à obtenção do título de Bacharel em Design

**Orientadora** Prof<sup>a</sup>. Dra. Claudia Teixeira Marinho

**Banca examinadora**

---

Prof<sup>a</sup> Dra. Claudia Teixeira Marinho (orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup> Dra. Camila Bezerra Furtado Barros  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup> Dra. Luciane Germano Goldberg  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

**projeto gráfico e diagramação**

Lorraine Sampaio

**palavras**

~13000

**tempo médio de leitura**

100 minutos



## *agradecimentos* X

Agradeço aos **meus pais**, primeiramente e sempre. Por investir na minha educação e sempre acreditar que eu poderia me formar em uma universidade pública e por nunca questionar a minha escolha pelo curso de Design.

Agradeço aos meus amigos e companheiros de curso nessa reta final do TCC. Ao **Rafael Cavalcante**, obrigada por todos os momentos de procrastinação nesse último semestre de 2017 e por todos os outros momentos vividos desde 2012 que vão muito além do âmbito da faculdade. Por várias vezes ceder seu apartamento, várias ideias surgiram lá. À **Deborah Meira**, fonte de força e inspiração durante essa caminhada, que incita em mim sonhos grandiosos. Por todos os desabafos, discussões e apoio mútuo. Apoiar vocês dois durante esse tempo me fez encontrar forças para terminar meu próprio TCC. A vontade de compartilhar esse momento com vocês foi o que sempre me motivou.

À **Isadora Vilardo**, que vem me acompanhando em momentos chaves da minha vida e que nunca fugiu nos momentos que eu fiquei ausente para terminar esse trabalho. Por todas as palavras de motivação e sempre acreditar no meu potencial.

Aos amigos e colegas da primeira turma de Design na UFC. Todas as experiências vividas juntas, boas e más, contribuíram para a minha formação. À **Marina Pires**, com quem dividi os trabalhos mais importantes durante a faculdade e que sempre teve paciência comigo. Ao **Levi Holanda** e **Livia Perdigão**, pelos encontros coletivos com nossa orientadora compartilhada quando estávamos definindo nossos projetos, pelos nossos devaneios de terminar essa graduação em grande estilo. Vocês me inspiram e me orgulham muito.

A toda equipe que compõe o Museu de Arte Contemporânea do Ceará, em especial **Cris Soares**, a melhor chefe possível, que não só me deu espaço para crescer dentro do MAC mas também se desdobrou para me dar folgas quando eu precisava terminar esse trabalho. Esse TCC foi adiado várias vezes porque eu não queria abandonar meu estágio no MAC, que complementou minha formação para que ele fosse possível.

À **Claudia Marinho**, a melhor orientadora possível, que acredita e defende esse projeto melhor do que eu. Obrigada por sempre me motivar a fazer algo que importe, que deixe um legado. Por nunca permitir que eu fizesse algo simplório. Pelos momentos de descontração e conselhos em nível pessoal. O **maucx** nunca teria essa magnitude se não fosse por você.

A todos os professores que cruzaram meu caminho dentro do Design. A relação próxima de companheirismo e troca de aprendizagem que construímos juntos foi uma jornada marcante na minha vida. À **Alexia Brasil** e **Daniel Cardoso** por todos os ensinamentos, por toda a coragem e ambição de criar um curso de Design dentro da UFC. À **Lilu**, por lições que vou levar para o resto da vida. É difícil não comparar todos os outros professores a ti. À **Camila Barros**, que me ensinou as coisas mais importantes que sei sobre Design. A semente desse TCC foi plantada na sua disciplina de Projeto Gráfico 3. Ao **Eugênio Moreira** e **Tânia Vasconcelos** que qualificaram a pesquisa desse projeto e contribuíram para a melhoria dele. À **Luciane Goldberg** que me mostrou o poder da força da arte e aliou aprendizagem e alívio/respiro enquanto eu cozinhava esse TCC.

Por fim, agradeço e dedico esse projeto ao **Museu da Língua Portuguesa** em São Paulo, cuja visita em 2014 desencadeou meu fascínio por museus e definiu o que eu desejo fazer profissionalmente. Ao programa **Ciências sem Fronteiras** e toda a conjuntura que o fizeram possível, dando a mim uma oportunidade única de estudar e morar fora do país. As cidades por onde passei e os museus que visitei estão refletidos no **maucx**.

## **resumo** X

Este projeto tem como palco o Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará MAUC e sua comunicação com o público. Fundado em 1961 e de caráter histórico, o museu tem em seu acervo artistas cearenses que fizeram parte da Sociedade Cearense de Artes Plásticas SCAP, entidade que difundiu a arte moderna no cenário artístico da cidade de Fortaleza nos anos 40. Sua pesquisa tem como embasamento conceitos de arte-educação, pautados por Ana Mae Barbosa, refletindo sobre como o museu se solidifica como um espaço de educação informal. Bem como, traz a temática das cibercidades, cunhada por André Lemos, que usam recursos das tecnologias móveis e mídias locativas, como a realidade aumentada, para criar uma camada virtual onde se dá o fluxo de informações representadas para além do espaço físico da cidade. Foram aplicadas estratégias de projeto de design para fazer a mediação cultural entre as histórias dos artistas que constituem o acervo do MAUC e a cidade de Fortaleza, ampliando a noção de espaço que permeia entre institucional, urbano e virtual. O **maucx** surge como um dispositivo de mediação que, através de uma peça gráfica e um aplicativo, compõem o sistema de informações visuais que ilustram a trajetória dos artistas cearenses mais relevantes desse acervo, permitindo que seu legado seja acessado em uma nova camada de comunicação.

### **palavras-chave**

museu, mauc, arte-educação, tecnologias móveis, cibercidades

This project starts at Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará MAUC and its communication with the public. Founded in 1961, it's a historical museum and has in its collection artists who were part of Sociedade Cearense de Artes Plásticas SCAP, an entity responsible for diffusing modern art in the artistic scenery of Fortaleza during the 1940s. The research is based on concepts of art education, guided by Ana Mae Barbosa, reflecting on how the museum solidifies itself as an institution for informal education. It also brings cyber cities as a theme, coined by André Lemos, which use resources of the mobile technologies and locative media, such as augmented reality, to create a virtual layer where information is placed beyond the physical space of the city. Design strategies were applied to mediate the stories of the artists who make up the MAUC collection and the city of Fortaleza, extending the notion of space which permeates between institutional, urban and virtual. **maucx** emerges as a mediation device which, through a graphic piece and an app, forms a system of visual information, illustrating the trajectory of the most relevant artists of Ceará and allowing their legacy to be accessed in a new layer of communication.

**keywords**

museum, mauc, art education, mobile technologies, cyber cities

 ***abstract***

## sumário X

17	<b>apresentação</b>
21	<i>objetivo geral</i>
21	<i>objetivos específicos</i>
21	<i>justificativa</i>
22	<b>pesquisa</b>
23	<b>1. fundamentação teórica</b>
24	<i>1.1 museu de arte da universidade federal do ceará, mauc</i>
25	<i>1.2 sociedade cearense de artes plásticas, scap</i>
26	<i>1.3 a relevância do setor educativo de um museu</i>
29	<i>1.4 arte-educação e mediação cultural</i>
31	<i>1.5 a situação atual dos setores educativos em alguns museus do brasil</i>
34	<i>1.6 a tecnologia inserida em abordagens educativas em museus</i>
36	<i>1.7 cibercidades e tecnologias móveis</i>
41	<b>2. metodologia</b>
43	<i>2.1 metadesign</i>
45	<i>2.2 pesquisa-ação</i>
46	<i>2.3 cronograma</i>



<b>projeto</b>	48
1. <i>recorte histórico</i>	50
2. <i>rede semântica</i>	57
3. <i>conceito</i>	59
4. <i>ferramentas</i>	60
5. <i>referências visuais</i>	61
6. <i>elementos visuais</i>	63
7. <i>o dispositivo</i>	66
8. <i>material gráfico</i>	66
9. <i>aplicativo</i>	66
10. <i>considerações finais</i>	76
11. <i>referências</i>	80
12. <i>apêndice</i>	83
13. <i>anexos</i>	92



**jean pierre chabloz**

A arte não pode  
ser torre de marfim  
onde os *rumores da vida*  
não cheguem.

*apresentação* X

A problemática desse projeto parte dos seguintes questionamentos: como os artistas que constituem o acervo histórico do Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará MAUC estão refletidos na cidade de Fortaleza? Como as obras destes artistas traçam uma narrativa imagética na cidade? Como organizar e dar visibilidade a esse conjunto de informações de uma maneira acessível? Como o design se torna um elo entre museu, cidade e público?

A origem dessa conjuntura partiu de intensas pesquisas sobre os artistas que compõem o acervo de obras do MAUC, precisamente sobre a Sociedade Cearense de Artes Plásticas SCAP. Entre livros, entrevistas e catálogos lidos, a SCAP ganhava vida, relevância e apontava possibilidades de traçar as trajetórias destes artistas em diferentes espaços da cidade. Foi possível saber por onde os artistas passaram, como eles usavam o espaço público da cidade, quais as soluções que eles encontraram para se reunir. Foi nítido e por vezes emocionante descobrir a Fortaleza que fez parte da história desses artistas e como estes lugares contribuíram para a realização de suas obras.

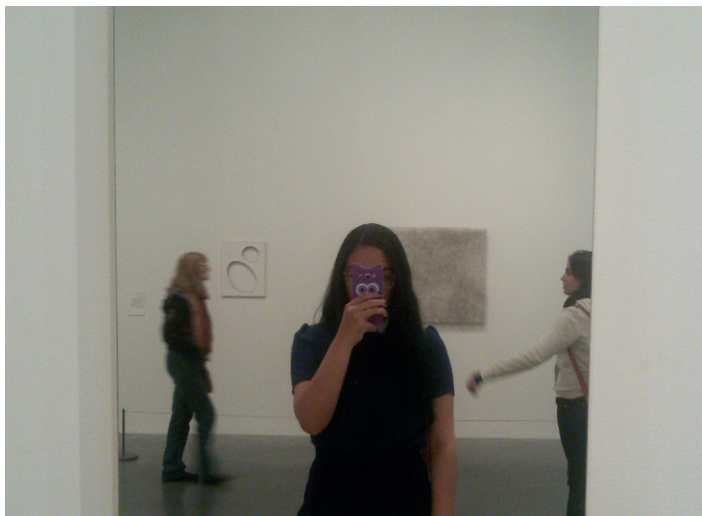
Inicialmente, o projeto ganhou vida na coleta de informações bibliográficas e posteriormente fui elencando as mais relevantes até encontrar vários padrões que se repetiam entre elas para fundamentar o sistema de informação que se apresenta como resultado da pesquisa.

O **maucx** é um dispositivo de mediação, constituído por uma peça gráfica, um aplicativo e roteiros de caminhadas pela cidade de Fortaleza, unindo museu e cidade e comunicando-se com o público pelo viés dos recursos oferecidos pelas tecnologias móveis digitais e recursos gráficos. É um projeto sobre o MAUC, mas fora dele, desdobra-se para além do seu espaço físico; é onde as histórias dos artistas ganham vida e visualidade, onde elas transbordam para além da tela.

Meu interesse em museus se deu inicialmente quando visitei o Museu da Língua Portuguesa *img 1*, em São Paulo. Infelizmente, o museu sofreu um incêndio no final do ano de 2015, porém, lembro que nas exposições



*img 1* fonte: <https://goo.gl/HU5Gof>



acima *img 2.1* / abaixo *img 2.2* arquivo pessoal

que visitei, tanto permanente como temporária, era notória a combinação de elementos de vários períodos da arte e do design. Quadros, pinturas, instalações e projeções, bem como totens multimídia onde o visitante podia interagir e aprender mais sobre a língua portuguesa. A partir dessa experiência, passei a ter uma visão diferente, revendo meus conceitos sobre o que pode ser considerado um museu.

Quando eu fiz intercâmbio, na cidade de Enschede, Holanda, tentei visitar os mais importantes museus de cada cidade europeia que fui, desde os museus de pintura e escultura clássica, *Louvre* de Paris, França, o *Mauritshuis* em Haia, Holanda e a *Galleria degli Uffizi* em Florença, Itália, museus de arte moderna e de arte contemporânea, *Tate Modern* *img 2.1* de Londres, Reino Unido, *MAXXI* em Roma, Itália e o *Centre Pompidou* em Paris, França, e museus dedicados a um único artista como o *Musée Magritte* *img 2.2* em Bruxelas, Bélgica, dedicado ao pintor belga René Magritte. Minha atenção inicialmente esteve voltada para como organizar as obras de arte no espaço expositivo e como isso depende do tipo de arte em questão. Foram observados elementos como iluminação, percurso, legendas, design de informação e identidade visual de uma exposição. Em algumas disciplinas na universidade onde estudei, pude desenvolver trabalhos relacionados à arte, incluindo visitas de campo a museus e produção de projetos para serem expostos em galerias.

A volta à Fortaleza proporcionou um olhar curioso para a produção artística da cidade e onde ela se concentra e se solidifica. Foi então que consegui um estágio no Museu de Arte Contemporânea do Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura MAC-CE como arte-educadora. Até então, eu tinha um conhecimento prévio de algumas partes integrantes de um museu, como a diretoria, curadoria, acervo e restauração, manutenção, equipe de comunicação, porém, o núcleo de ação educativa era um território novo.

Acredito que o museu, como uma instituição pública, deve ser acessível à comunidade na qual está inserido. No caso do MAC-CE, seu papel não deve

ser apenas o de reunir os principais artistas contemporâneos de Fortaleza, mas também de desenvolver estratégias de aproximação do público com o conteúdo exposto no museu, e é nesse ponto que o núcleo educativo entra.

Como arte-educadora *img 3*, estive sempre presente no museu, dentro das exposições, servindo de apoio aos que querem explicação sobre as obras, bem como para zelar pelo estado delas. Porém, temos em mente que mediar uma exposição não se faz suficiente só com interpretações objetivas das obras, temos também que instigar no público uma reação para que ele tenha autonomia e propriedade para interpretá-las. Não se trata apenas de repassar conhecimento do artista e de sua obra para o público, isso implica a existência de uma hierarquia que repulsa o visitante, mas sim sobre proporcionar meios de aproximação, para que exista apropriação e sentimento de pertencimento, onde o educador literalmente serve como uma ponte facilitadora entre a obra e o visitante.

O núcleo educativo do MAC-CE conta com estudantes das ciências sociais aplicadas, como Letras, Arquitetura, Cinema, Artes Visuais. E eu encaro a atividade de mediar através do olhar minucioso do Design. Existe, antes da exposição ser inaugurada, um período de pesquisa onde buscamos detalhes sobre as obras e os artistas. São promovidos encontros com os artistas e curadores, a fim de absorvermos essas informações para construirmos um diálogo futuro com o público. E, a partir das técnicas utilizadas nas obras, pensamos em oficinas onde combinamos teoria e prática para que sejam difundidas com o público. O objetivo é, ao dar oportunidade para que o visitante realize atividades similares aos que o artista produziu, o mesmo se aproprie e crie uma conexão cognitiva com a arte contemporânea. Isso cria repertório, reflexão e discurso para que o visitante tenha autonomia suficiente para vivenciar o museu. Funciona como uma relação mútua, o museu expõe um conteúdo para a cidade e a cidade gera conteúdo a partir dessas reflexões, seja as devolvendo para a instituição ou as levando para sua vida pessoal. Existem museus que possuem um núcleo educativo, mas a rele-



*img 3* foto: Luiz Alves, 2016

vância dele varia de museu para museu. Em alguns, o núcleo educativo é voltado para escolas, desenvolvendo atividades a partir de agendamentos.

No MAC-CE, o núcleo educativo tem presença integral, estando sempre nas exposições, recebendo grupos espontâneos e agendados, de várias faixas etárias. Há museus que não possuem um núcleo educativo e, ao meu ver, apresenta uma defasagem na sua relação com a comunidade e o contexto no qual está inserido, pois é através dele que o museu entra em contato direto com seu público alvo, toma conhecimento de quem está visitando e pode assim moldar e aprimorar sua identidade para melhor recebê-lo. Assim, o museu estará mantendo viva sua relação com a cidade, cumprindo seu papel como uma instituição que difunde a cultura de sua localidade.

Relacionando essas reflexões na presente pesquisa, tornou-se evidente que existe um problema na comunicação do MAUC com seu entorno. O MAUC é um museu histórico que perdeu força para outros equipamentos de cultura existentes em Fortaleza. Seu rico acervo possui obras de renomados artistas cearenses que se confundem com a história da cidade, porém, essas obras não tem visibilidade. Trabalhando dentro do conceito de cibercidade, essa pesquisa tem como meta se apropriar de tecnologias digitais que facilitem a comunicação do acervo do MAUC com a cidade. Mais do que fazer um cartaz, a proposta é explorar outros meios que podem ser empregados para servir de mediação cultural entre museu e cidade. São inúmeras as possibilidades para pensar nessas estratégias que podem envolver mídias móveis através de um *smartphone*, como, por exemplo, a realidade aumentada e GPS (sistema de posicionamento global) a fim de desenvolver um dispositivo que possa realizar intervenções urbanas.

Como levar a história do MAUC para a cidade usando recursos de comunicação em rede? Como o acervo do MAUC pode ser alcançado em espaços que não sejam propriamente museológicos? Como mostrar, levar e difundir o legado do MAUC para o público? De que outras maneiras o acervo do MAUC pode ser exposto a fim de criar relações com a cidade?



## OBJETIVO GERAL

Sendo assim, o objetivo geral da pesquisa é desenvolver estratégias de aproximação entre o MAUC e a cidade por meio das tecnologias de mídias locativas, como a realidade aumentada.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicação dos conhecimentos e experiências de arte-educação adquiridas com o estágio do MAC-CE no MAUC;
- Visibilidade de parte do acervo histórico do MAUC, com recorte focado na SCAP, para a cidade a partir das estratégias do design;
- Aplicação do design como ferramenta para melhorar a comunicação do museu com seu público;
- Realização de experimentações de projeto em design para refletir sobre o papel das mídias locativas nos processos de mediação em museus.

## JUSTIFICATIVA

A relevância da pesquisa se justifica pelo fato de o MAUC possuir um dos acervos de arte moderna mais importantes do país, com pintores cearenses renomados como Antonio Bandeira e Raimundo Cella, dentre outros. Aliar esse contexto histórico que o museu traz consigo às tecnologias emergentes da era digital é uma proposta que renova o caráter da instituição, permitindo que seu legado chegue para um público que não frequenta o museu. Bem como, inserir um museu de caráter histórico, como o MAUC, nas discussões sobre como as tecnologias emergentes pode auxiliar na gestão da comunicação com seu público, o que torna esta pesquisa uma proposta que reflete sobre as intensas mudanças que estamos passando como sociedade contemporânea e como o MAUC acompanha esse processo ✘

*pesquisa* X



### 1.1 Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará, MAUC

O ponto de partida desse projeto encontra-se no acervo do Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará, o MAUC. Fundado em 1961 pelo então Reitor Antônio Martins Filho, o museu reuniu ao longo dos anos um conjunto de obras que inclui os mais notórios artistas cearenses, dentre eles Antonio Bandeira, Aldemir Martins e Raimundo Cela. São nomes ligados à Sociedade Cearense de Artistas Plásticos SCAP – entidade que promoveu uma renovação cultural em Fortaleza nos anos 40. O grande prestígio do MAUC se mantém vivo na memória da esfera artística fortalezense, porém, nos últimos anos, seu poderio vem perdendo força para outros equipamentos culturais instalados na cidade. A revitalização e empoderamento dessa instituição se mostram como um escopo principal nessa pesquisa, para que toda a sua herança cultural seja visível, desfazendo barreiras entre público e arte, aproximando museu e cidade.

A constituição do acervo se deu basicamente por duas modalidades, compras feitas pela Reitoria da UFC e através de doações dos próprios artistas ou seus representantes. A diretoria do MAUC e a Reitoria da UFC tinham relações próximas nos primeiros anos do museu. O reitor em exercício na época também era um grande incentivador das manifestações culturais da cidade e tinha contato direto com alguns pintores que formava a SCAP. O MAUC é famoso também por abrigar uma vasta coleção de arte popular, como xilogravuras e esculturas em madeira. Porém, o grande tesouro para o qual essa pesquisa se volta, são as obras plásticas de alguns artistas que definiram a produção de arte moderna no Ceará.

Em termos quantitativos, o artista mais expressivo do acervo é Raimundo Cela, com mais de 200 obras que incluem pinturas, gravuras e desenhos. E a coleção mais significativa, que proporciona ao MAUC uma posição privilegiada no campo das artes, pertence ao pintor Antonio Bandeira. Dentre suas obras, Cidade Queimada de Sol, 1959, dedicada à Fortaleza, foi doada pelo próprio pintor. Para se ter uma noção geral do acervo do MAUC, segue uma lista com alguns dos pintores mais significativos da SCAP por ordem de

quantidade de obras.

Raimundo Cela, 240 obras  
Aldemir Martins, 80 obras  
Sérvulo Esmeraldo, 76 obras  
Antonio Bandeira, 40 obras  
Zenon Barreto, 19 obras  
Floriano Teixeira, 16 obras  
Barrica, 9 obras  
Nice Firmeza, 7 obras  
Estrigas, 5 obras  
Barbosa Leite, 3 obras  
Heloyza Juaçaba, 2 obras

O corpus da pesquisa é definido pela identificação de que boa parte do acervo do MAUC se constitui de obras que pertencem a artistas cearenses que firmaram seus nomes na história de Fortaleza através de um grupo chamado SCAP. Sua relação com o MAUC é tanta que alguns desses pintores, como Raimundo Cela e Antonio Bandeira, possuem salas permanentes em exposição no museu.

A história de trajetória da SCAP se confunde com a herança cultural marcada em Fortaleza. Antes da SCAP surgir foi fundado em 1941 o Centro Cultural de Belas Artes em Fortaleza CCBA; o intuito dessa associação de artistas era aproximar pintores, criar uma escola de desenho e pintura e estabelecer uma galeria de exposições dos trabalhos. Em 1944, devido a uma demanda crescente de artistas e atividades, a SCAP surgiu como uma entidade, englobando todo o conjunto do CCBA.

Durante sua existência, a SCAP como qualquer outra, encontrou em seu caminho “desventuras e glórias”, como posto por Nilo de Brito Firmeza, codinome Estrigas, que redigiu vários livros sobre a SCAP e seu pintor mais ilustre, Antonio Bandeira. Estrigas fala sobre as estratégias que a entidade desenvolvia.

## *1.2 Sociedade Cearense de Artes Plásticas, SCAP*

### *1.3 A relevância do setor educativo de um museu*

<sup>1</sup> **ESTRIGAS, 1983, p.42**

Através de suas mostras a SCAP proporcionou ao público o contato com as manifestações estéticas, desenvolvendo-lhe o gosto artístico por intermédio dos trabalhos expostos e das palestras realizadas no recinto das exposições que também proporcionavam conhecimentos sobre o assunto.<sup>1</sup>

Os valores da SCAP, que emergiram da vontade de os artistas se reunirem para se expressarem por meio de pinturas, leituras, palestras, cursos e exposições, foi precursora de muitas das manifestações culturais que ainda persistem em Fortaleza nos dias de hoje e, portanto, inspiram profundamente essa pesquisa, principalmente no ato simbólico de reunir pessoas com interesses comuns para causar uma renovação no modo como as artes são vistas pelo público.

Tal como a SCAP revolucionou de sua maneira, em seu próprio tempo, aproximando artistas e ponderando sobre suas relações com a cidade, o nosso contexto contemporâneo demanda novas medidas de aproximação entre museu e público. É dever do MAUC, como detentor desse patrimônio cultural, difundir o legado desses artistas com seu público.

O museu, em sua concepção, é uma instituição disseminadora da cultura e um espaço de educação informal, que tem como um de seus deveres capacitar seu público a gerar reflexões críticas e ter autonomia sobre elas. Em “A função educativa dos museus”, Lutz coloca a educação à frente:

<sup>2</sup> **LUTZ, 2008, p.31**

Primeiro, difundir a instrução e contribuir para o recreio intelectual da massa do povo; segundo, proporcionar ao pesquisador científico o ensejo de examinar e estudar detidamente todos os espécimes que constituem as coleções do Museu.<sup>2</sup>

[...] diria que a arte capacita um homem ou uma mulher a não ser um estranho em seu meio ambiente nem estrangeiro no seu próprio país. Ela supera o estado de despersonalização, inserindo o indivíduo no lugar ao qual pertence, reforçando e ampliando seus lugares no mundo. A arte na educação, como expressão pessoal e como cultura, é um importante instrumento para a identificação cultural e o desenvolvimento individual.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> *BARBOSA, 2010, p.99*

A pesquisadora Ana Mae Barbosa complementa defendendo que, um indivíduo, ao entrar em contato com a arte, não aprende só sobre o nome do artista e qual seu recorte na linha do tempo, mas constrói uma formação cognitiva e sensorial. Os interesses dessa pesquisa são direcionados a toda e qualquer forma de comunicação do museu com o seu público e como serão desenvolvidas estratégias para criar ou melhorar esse processo.

Muitos dos museus no exterior reconhecem a importância de se ter um núcleo educativo, exigindo profissionais especializados na área, com o cuidado de fortalecer esse núcleo que faz uma ponte direta com o seu público.

[...] hoje, nos Estados Unidos, as políticas públicas reconhecem na prática o território educacional como essencial à manutenção da hegemonia política de instituições e até do próprio país. Isso tudo tem levado outros profissionais de museus a reconhecer a necessidade da colaboração dos educadores em suas especialidades, e já se pode falar em integração interdisciplinar entre curadoria, educação, marketing e comunicação. Essa interdisciplinaridade tem sido bastante facilitada pelas chamadas novas tecnologias, que prefiro chamar de tecnologias contemporâneas [...]<sup>4</sup>

<sup>4</sup> *BARBOSA, 2010, p.106*

A autora relata que existe tal reconhecimento e legitima o setor educacional como um fator de integração com os outros elementos que constitui

um museu. É como se o núcleo educativo moldasse a identidade do museu, levando suas propostas de mediação para suas outras áreas de atuação. Quando existe a compreensão de que as medidas educativas são um meio de comunicação com o público, a instituição procurará melhorar a sua imagem perante a ele.

É Nicholas Serota, o admirável diretor da Tate Gallery e da Tate Modern, que vem defendendo o conceito mais contemporâneo e amplo de educação em museus. Para ele, educação em museus não se restringe a um departamento que lide com criança, escola, comunidade, cursos para adultos, guias de exposições etc. A curadoria e o design das exposições são educação também. A maneira de expor, de pendurar as obras, está diretamente ligada a conceitos de como se aprende arte que dominam uma sociedade. [...] O que Nicholas Serota propõe é um museu que eduque pela experiência para a interpretação. [...] Serota define sua abordagem como aquela que desenha paralelos entre períodos, explora relações entre artistas e que podem ser consideradas como instalações.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> BARBOSA, 2010, p. 105-107

É, através desse exemplo, que Barbosa introduz a noção de que o núcleo educativo em um museu é mais do que organizar estratégias de aproximação com o público através de atividades lúdicas, mas sim como incorporá-las em seu ambiente e na construção de sua identidade. O modo como o museu organiza seu acervo e dispõe essas informações, didaticamente ou não, reflete na percepção que o público concebe antes e depois de visitar a instituição. Toda uma conjuntura é pensada para que se privilegie a experiência do visitante e em como ele vai receber a obra de arte, ao invés de colocar o artista e a obra, e até mesmo o próprio museu, em um patamar mais alto.

A proposta de projeto permeia esses questionamentos: como dar visibilidade ao acervo do MAUC e conectá-lo à cidade pelo viés das possibilidades



oferecidas pelas mídias móveis? A comunicação passa pela maneira como a informação está organizada visualmente. Porém, não se trata apenas de melhorar a comunicação interna do museu, isso não cumpre plenamente a proposta, é preciso ampliar essa discussão de uma maneira que chegue ao espaço público.

O conceito de mediação aqui empregado tem como ponto de partida os estudos da pesquisadora Ana Mae Barbosa (1998), principal referência em arte-educação no país, para ser ampliado a partir das discussões sobre os processos digitais de comunicação no contexto de cibercidade.

Segundo a autora, o que é chamado hoje de mediador, anteriormente teve várias outras nomenclaturas como guia, monitor e educador. Pela semântica do termo “mediação”, é evidente que sua abordagem se dá entre os meios, ficando entre obra e público, não como um empecilho, mas como um facilitador. Um dos objetivos da pesquisa é relatar sobre essas práticas de aproximação da arte com o público e como ampliar o conceito de mediação, com foco nas mídias móveis locativas, (georreferenciamento, realidade aumentada, etc) a fim de construir reflexões sobre as obras juntamente com os visitantes. E, assim, ponderar como estes dispositivos e as estratégias do design podem ser usados a fim de promover e melhorar essa mediação.

**Uma das funções da arte-educação é fazer a mediação entre a arte e o público. Museus e centros culturais deveriam ser os líderes na preparação do público para o entendimento do trabalho artístico. Entretanto, poucos museus e centros culturais fazem esforço para facilitar a apreciação da arte.<sup>6</sup>**

Como já mencionado anteriormente, Barbosa foi uma pioneira na difusão da arte-educação no Brasil. Quando começou a se pensar arte-educação no país eram poucos os museus que possuíam um setor reservado para ação

#### *1.4 Arte-educação e mediação cultural*

<sup>6</sup> BARBOSA, 1998, p.18

educativa dentro da instituição. Quando Barbosa atuou no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, o MAC-USP, a pesquisadora criou referência e base para o estabelecimento de setores educativos em muitos outros museus do Brasil.

A partir de seus estudos, Barbosa identificou e sugeriu um conjunto de fatores que facilitam o ensino da arte. A Proposta Triangular, desde então, entrou no programa de ensino de escolas e museus.

<sup>7</sup> BARBOSA, 1998, p.33

A Proposta Triangular deriva de uma dupla triangulação. A primeira é de natureza epistemológica, ao designar os componentes do ensino/aprendizagem por três ações mentalmente e sensorialmente básicas, quais sejam: criação (fazer artístico), leitura da obra de arte e contextualização.<sup>7</sup>

Nesta proposta, o mediador realiza um conjunto de atividades que facilita o entendimento das obras, tais como contextualizá-la em termos históricos, técnicos, sociais, psicológicos e utilizar de técnicas similares que foram usadas nas obras para que o público tome conhecimento do que pode ser produzido a partir delas, e, também, usar todo o repertório construído para que se possa interpretar a obra de arte. Apesar de aqui apresentar uma ordem, a Proposta Triangular não se prende a uma hierarquia pois esses processos podem fluir de acordo com o contexto na qual for se desenvolver.

A Proposta Triangular erroneamente é difundida com um tipo de metodologia, porém, não existem etapas definidas para a sua execução, o que vai definir seu desenvolvimento, muitas vezes, são fatores externos. Às vezes, o público já apresenta um repertório anterior ao desenvolvimento dessas atividades, mas a Proposta Triangular chega como um complemento a essas noções do visitante. Ela potencializa uma visão e situa o visitante em relação à arte e o museu, realmente criando um laço afetivo entre eles.

## *1.5 A situação atual dos setores educativos em alguns museus do Brasil*

Para aprofundar nas questões educativas em museus, é preciso ter um panorama geral da situação dos núcleos de ação educativa em diferentes instituições, as quais, dentro dessa pesquisa, englobam museus de Fortaleza e São Paulo, sendo a última cidade sede dos mais importantes museus do país. Todas as informações colhidas resultam de visitas de campo a esses locais, bem como através de consultas aos seus respectivos *sites*.

Um museu que se torna referência em assuntos educativos vem sendo o Museu de Arte Contemporânea do Ceará, o MAC-CE. O museu reconhece que uma forte campanha educativa vem aproximando o público através de oficinas e eventos. O núcleo educativo do MAC-CE investe na formação de seus arte-educadores, através de visitas a ateliês de artistas, conversas com curadores e visitas educativas aos outros museus de Fortaleza. A coordenação do núcleo incentiva a expressão artística dos arte-educadores, permitindo que eles se aprofundem em assuntos que são de seus interesses, relacionado com seu curso de graduação. Porém, a tecnologia não vai além do recurso das redes sociais para estabelecer comunicação com seu público. A movimentação do núcleo educativo é intensa, realizando oficinas abertas ao público durante os finais de semana que uma exposição está em cartaz.

Outros museus e instituições de Fortaleza possuem programas educativos. O Espaço Cultural Airton Queiroz, que faz parte da Universidade de Fortaleza, construiu um dos acervos mais importantes do país, reunindo tanto artistas regionais como nacionais. Seu prestígio se dá mais pelo fato de reunir obras relevantes do que na força de seu núcleo educativo, que embora presente, concentra mais suas energias para as visitas guiadas agendadas do que no desenvolvimento de atividades abertas ao público.

O Museu do Ceará depende de recursos financeiros vindos do Governo do Estado do Ceará e, por isso, varia na contratação de arte-educadores. Quando existe um núcleo educativo, seu programa é voltado para a educação de grupos escolares que frequentemente visitam o museu. Os recursos tecnológicos são inexistentes no que se diz respeito às atividades educativas.

Pelo fato de Ana Mae Barbosa ter sido diretora do MAC-USP seu núcleo educativo continua sendo referência para outros museus. Espera-se, pelo fato de a instituição estar ligada a uma das maiores universidades do país, que as discussões sobre arte sejam encaminhadas a partir de uma maior interdisciplinaridade, movimentando discussões nas áreas das artes, história e sociologia através de encontros, cursos e simpósios e, devido ao seu grande acervo, existe um sentimento que cultiva relações de proximidade do público com o museu.

Os arte-educadores que compõem o núcleo são graduados em áreas afins e as atividades se concentram mais palestras e rodas de conversa, que são importantes aliados na formação de um pensamento crítico por parte do público, mas também existem atividades práticas voltadas para grupos específicos, porém, que são restritas às práticas e técnicas modernas, como o desenho, pintura, fotografia.

Em meu ponto de vista, o caso do MAC-CE se assemelha ao MAUC, pelo fato de os dois museus estarem inseridos em uma universidade pública. Fato que justifica o projeto, ao propor um estímulo a integração e interdisciplinaridade entre seu corpo docente e discente. No entanto, a USP dá ênfase ao circuito artístico, investindo em programas de pós-graduação em conjunto com o museu nas áreas de artes, história e museologia, situando a instituição em um campo privilegiado.

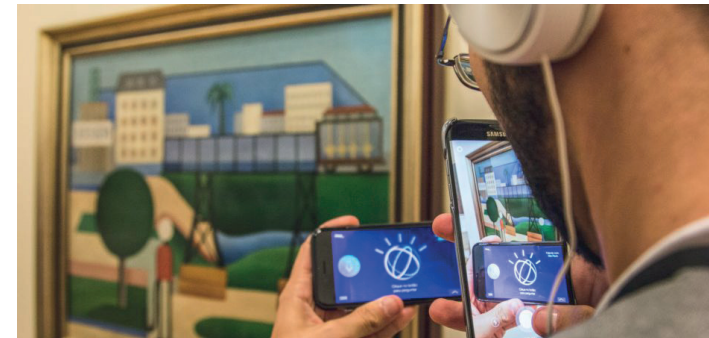
Já o MASP, Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, tem características radicais sobre o conceito de arte-educação em museus. O museu não oferece visitas guiadas, mas se preocupa em dar autonomia aos estudantes e professores que visitam a instituição, oferecendo cursos e palestras com curadores e mediadores para a formação complementar desses indivíduos. O MASP uniu suas atividades educativas às curatoriais, ampliando a noção de arte-educação, porém, ainda possui oficinas como instrumento de aproximação com o público, muitas vezes em parceria com artistas que possuem obras expostas ou não. O museu também se preocupa com

seu papel político dentro da cidade, sendo localizado na Avenida Paulista, o espaço do museu já foi usado diversas vezes para protestos e eventos de cunho político e social.

O Instituto Tomie Ohtake, também em São Paulo, apresenta o Núcleo de Cultura e Participação, que realizam medidas educativas através de visitas, debates, cursos e projetos. O Museu Afro Brasil também expande suas estratégias educativas para além de visitas guiadas.

Um exemplo pontual de uso de tecnologias aliadas à ações educativas é a parceria da Pinacoteca de São Paulo com a IBM Watson. 'A Voz da Arte' *img 4* foi um projeto desenvolvido especialmente para a área expositiva da Pinacoteca que permite o visitante fazer perguntas para as obras de arte que, por sua vez, respondem em áudio através de um *smartphone* distribuído na entrada do museu. O IBM Watson é um software de programação cognitiva que pode reconhecer emoções, ouvir sons, interpretar textos e imagens e até mesmo responder de fato a uma interação humana. Pela divulgação desse projeto por parte da Pinacoteca através de vídeos, podemos rapidamente inferir que esse software não faz nada além de substituir o papel do mediador dentro de uma exposição. Perguntas básicas como informações sobre a obra e o artista podem ser simplesmente respondidas através de legendas ou conversas com os próprios mediadores. É importante reconhecer e ressaltar o potencial que um software de programação cognitiva pode oferecer, porém, é necessário criticar sua aplicação e desempenho. Muitas vezes o uso superficial da tecnologia, sem instrução embasada, pode provocar repulsão no público.

Vale ressaltar também que muitos museus de São Paulo, seguindo exemplos de museus ao redor do mundo, oferecem programas de sócios, onde visitantes assíduos do museu podem estabelecer uma relação mais direta com a instituição. Alguns desses privilégios resultam em descontos nas entradas e produtos e participação ativa de encontros e eventos dedicados exclusivamente aos membros. É, com algumas ressalvas, uma forma de segregação;



*img 4* fonte: <https://goo.gl/eYqFpX>

### 1.6. A tecnologia inserida em abordagens educativas em museus

<sup>8</sup> BARBOSA, 2010, p.109

museus com essas estratégias devem focar no seu público como um todo, ao invés de direcionar suas melhores atividades para determinado grupo.

A conclusão é que esses museus são ativos nas suas produções educativas, buscando novos meios de afetar o público, seja tradicionalmente, a partir de visitas guiadas, até uma noção maior de formação, oferecendo cursos e oficinas para seus visitantes. Mas poucos ou nenhum deles aliaram as inovações que as tecnologias emergentes podem abordar com a forma que a informação sobre as exposições são repassadas.

É bem verdade que as tecnologias contemporâneas já operam mudanças inesperadas em várias áreas do museu, da comunicação à restauração de obras, possibilitando o armazenamento de grande volume de informação e facilitando a difusão e transporte dessa informação. Acho até que, pelo menos no Brasil, a área menos beneficiada pelas tecnologias contemporâneas em museus é a educacional.<sup>8</sup>

Uma das questões apresentadas por Barbosa é que a tecnologia já chegou nos diferentes setores do museu, bem como para a vida pessoal de muitos de seus visitantes, o que são duas visões completamente paralelas, mas que não se encontram. Na visão da autora, o que não acontece é uma integração dessa tecnologia com os deveres educativos do museu. Muitos museus digitalizaram seu acervo, mas não se preocuparam em como o visitante irá acessar esses dados, acabando por banalizá-los. Esse exercício sem educação e colaboração não é satisfatório. Muitos museus do Brasil, ao apresentar suas atividades pedagógicas, ainda utilizam técnicas modernas, como a pintura e o desenho, e não vão além disso. Ainda existe um receio em inserir tecnologias, embora muitas delas sejam acessíveis. A tecnologia não deve se sobrepor e sim complementar o papel da mediação, servindo como uma plataforma que facilita essa comunicação.

[...] O que se impõe hoje não é somente o entendimento da obra de arte, mas do campo de sentido da arte que não deixa resíduos permanentes. Como ver, como ouvir, como aprender e ensinar as artes aliadas às novas tecnologias é a indagação dos epistemólogos contemporâneos. Como usá-las como instrumento de mediação cultural é tarefa dos arte/educadores de hoje.<sup>9</sup>

Porém, antes de qualquer proposição, é importante entender a tecnologia como uma potencialidade a ser explorada. Ela não é o fim em si, mas o meio, o elo que vai unir duas pontas: museu e público. É preciso ampliar os limites da tecnologia e usá-la ao nosso favor, ao invés de apenas instrumentalizar os visitantes a usar a tecnologia sem a construção de um discurso próprio.

Em muitos museus é comum o uso de audioguias. É uma estratégia que envolve tecnologia e interatividade, mas com algumas ressalvas. Alguns museus os usam como complemento às obras e outros museus os tem como recurso obrigatório, como o caso do Museu de Música Instrumental em Bruxelas, Bélgica, onde o visitante, ao pagar pelo ingresso, recebe um equipamento semelhante a um *iPod* *img 5*. Quando o visitante se aproxima dos instrumentos, o equipamento automaticamente toca uma faixa musical. Os audioguias são amplamente oferecidos em museus que recebem uma grande quantidade de turistas de várias nacionalidades. Museus como o *Louvre* de Paris e o do Vaticano oferecerem audioguias em várias línguas, permitindo que qualquer visitante saiba mais sobre a obra. O audioguia permite que o visitante tenha autonomia para fazer seu próprio percurso dentro do museu, mas substitui o dinamismo e a intimidade que o arte-educador pode oferecer, através de conversas, perguntas e incentivos para o visitante interpretar a obra sozinho, através de reflexões críticas.

<sup>9</sup> *BARBOSA, 2010, p.112*



*img 5* arquivo pessoal

## 1.7 Cibercidades e tecnologias móveis

Para que se possa desenvolver projetos que envolvam a cidade e toda a sua complexidade, é preciso entender o contexto midiático no qual a cidade está inserida.

A história de uma cidade está intrinsecamente relacionada com a conjuntura social e política de cada época, sendo esse tópico importante para essa pesquisa, pois aponta para como a comunicação se relaciona com o crescimento e a expansão das cidades. Essa pesquisa aborda a cidade e o espaço urbano através dos estudos sobre cibercidade, como proposto por André Lemos (2000).

O conceito de cibercidade é introduzido pelo autor como uma extensão virtual das cidades reais, sendo a característica mais importante dessas cibercidades a forma como a comunicação flui dentro delas. Para que isso exista, é preciso construir esse espaço virtual que servirá como meio para essa troca de informações.

**O objetivo de uma cibercidade não seria substituir a cidade real pela descrição de seus dados, mas insistir em formas de fluxos comunicacionais e de transporte através da ação à distância (característica das redes telemáticas). Ela deve reivindicar ser uma 'narrativa' da cidade e não sua transposição literal ou espacial.<sup>10</sup>**

<sup>10</sup> LEMOS, 2004

Segundo Lemos, a cibercidade se encontra na esfera do virtual, onde a informação se dá por meio de códigos digitais, é produto de uma evolução natural do papel que a Internet vem desempenhando nos últimos 20 anos. A ideia das cibercidades transpõe barreiras físicas, porém não serve como um substituto da cidade real, suas informações estão apenas representadas em um outro nível de comunicação. É nítido que as redes digitais contribuíram para uma nova forma de propagar a comunicação, permitindo que ela se dê à distância, tópico a ser aprofundado posteriormente.

O conceito de cibercidade vem para complementar o uso dos espaços



urbanos já existentes; é um espaço potencializador das cidades reais, onde, através dessa camada de fluxo de informações, o espaço público tem a possibilidade de se reabilitar, dando uma nova voz aos lugares que foram degradados com o passar do tempo: trata-se de uma nova camada de complexidade que é adicionada à noção de cidade real. É nesse contexto de abandono e esquecimento de um local – no caso o MAUC – que as tecnologias digitais em conjunto com o conceito de cibercidade irão promover o empoderamento dessa instituição.

O grande desafio é como ampliar o espaço de alcance informacional do MAUC usando a esfera virtual e como preparar seus visitantes para que exista apropriação por parte deles através desses meios tecnológicos. E mais do que mirar o projeto como voltado para um público específico, significa criar uma interface de inclusão que possibilite que a informação seja alcançada para além de uma elite privilegiada.

Existem informações de acesso imediato, como cartazes, catálogos, *folders* e mapas. Porém, existe também uma camada de informações que se dá em um nível cognitivo que dependem de reações sensoriais e nela estaria potencializada todo tipo de experiência que o visitante tem antes, durante e depois de visitar um museu. Essas informações que não são tácitas ou carecem de uma representação gráfica podem ser transformadas em dados projetados para uma cibercidade. É um novo patamar da comunicação: identificar onde existe falha dentro desse fluxo de informação para potencializá-la, ampliá-la. Lemos alia o conceito de cibercidades com mobilidade, assunto que serve de base para introduzir as tecnologias contemporâneas como um dos argumentos dessa pesquisa.

Agora, em pleno século XXI, com o desenvolvimento da computação móvel e das novas tecnologias nômades (*laptops, palms, celulares*), o que está em marcha é a fase da computação ubíqua, pervasiva e senciente, insistindo na mobilidade. Estamos na era da conexão.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> LEMOS, 2004

O autor afirma que já passamos por uma profunda transformação com a introdução dos *personal computers* e a criação da Internet. Agora, o que muda os parâmetros são as chamadas tecnologias móveis, que permite que o usuário esteja conectado em qualquer lugar através de um *laptop* ou celular, combinadas com uma rede de Internet sem fio e de alta velocidade. Isso dá ao usuário uma grande autonomia e uma posição privilegiada que consiste em não mais ser passivo diante de um computador, onde o usuário se deslocava até a rede. Agora, a rede abrange o usuário em uma conexão complexa. Lemos defende a importante função dessa mobilidade.

**Trata-se, efetivamente, de uma fusão, do surgimento de práticas híbridas entre o espaço físico e o espaço eletrônico. Essa nova configuração vai disseminar práticas de nomadismo tecnológico onde as tecnologias tornam-se cada vez mais pervasivas, transparentes e ubíquas. A era da conexão configura a cultura da mobilidade contemporânea.<sup>12</sup>**

<sup>12</sup> LEMOS, 2004

A partir do pensamento de Lemos, temos como objetivo hibridizar os espaços físico e virtual do MAUC, através dessas tecnologias nômades. As potenciais propostas de projeto tenderão a conceber essa nuvem virtual como um complemento do espaço físico do MAUC, nesse sentido, a noção de espaço será ampliada e potencializada através dessas mídias móveis.

Porém, a ideia de uma mídia itinerante, que possa ser acessada livremente, introduz uma dualidade: em um primeiro momento, o usuário parece estar limitado ao manejo de um celular, por exemplo, exercendo uma individualidade alheia ao restante. Mas, na verdade, com os usos dessas tecnologias, ele estará estabelecendo conexões com o ciberespaço, conectado com uma rede que vai além da territorialidade. Isso se deve a uma reflexão sobre o modo como nos comunicamos e interagimos com os outros e com objetos, o qual mudou radicalmente. Não podemos desconsiderar que o al-

cance da informação digital chega de maneira mais rápida e efetiva a um número maior de pessoas devido ao uso dessas tecnologias sem fio.

Em torno desta temática, identifiquei um modo de pensar os processos de mediação na arte como um desafio para designer. Neste projeto, o uso das tecnologias da realidade aumentada RA, da mídia impressa e de um roteiro de caminhada, definem um sistema que explora os recursos de interatividade para a atualização em tempo real de conteúdos históricos do acervo do MAUC.

Segundo Claudio Kirner e Robson Augusto Siscoutto, a realidade aumentada é definida de várias maneiras:

a) é o enriquecimento do ambiente real com objetos virtuais, usando algum dispositivo tecnológico, funcionando em tempo real; b) é uma melhoria do mundo real com textos, imagens e objetos virtuais, gerados por computador [Insley, 2003]; c) é a mistura de mundos reais e virtuais em algum ponto da realidade/virtualidade contínua, que conecta ambientes completamente reais a ambientes completamente virtuais [Milgran, 1994]; d) é um sistema que suplementa o mundo real com objetos virtuais gerados por computador, parecendo coexistir no mesmo espaço e apresentando as seguintes propriedades: combina objetos reais e virtuais no ambiente real; executa interativamente em tempo real; alinha objetos reais e virtuais entre si; aplica-se a todos os sentidos, incluindo audição, tato e força e cheiro [Azuma, 2001].<sup>13</sup>

<sup>13</sup> KIRNER, SISCOUTTO, 2007

A RA é aplicada para a adição, em tempo real, de informações virtuais em um ambiente real; para adicionar elementos – de áudios e animações – em imagens inseridas em locais da cidade. O ato de reunir um número de pessoas em prol de uma causa através dessa tecnologia, serve de cenário para dar início ao projeto pensado para o MAUC. É preciso utilizar desses novos meios de comunicação para que o museu possa atingir mais pessoas e com isso refletir sobre seu legado na cidade.

Em um mundo onde a miscelânea é palavra herdada dos nossos tempos – tudo tende a ser misturado, hibridizado, – Lemos (2004) oferece uma resposta para as questões dessa pesquisa quando afirma que, “A era da conexão parece estar colocando em sinergia espaço virtual, espaço urbano e mobilidade.” Como no conceito de rede, tudo está ou tende a ser conectado. A hibridização dos espaços físicos e virtuais é apenas um passo natural que se completa com a ajuda das tecnologias móveis.

*2 metodologia*

41

Em uma palestra realizada para estudantes e pesquisadores da área do design, Latour (2008) articula sobre a notória expansão do design que forma profissionais capacitados em estruturar sistemas e resolver problemas. Segundo o autor, isso é resultado de como lidamos hoje com objetos e ações em contextos sociais.

O foco do design, ao longo dos anos, se estendeu de meros detalhes e ornamentos em objetos até todas as coisas que precisam ser reelaboradas, desde gestões de cidades até a própria natureza. Isso proporciona um entendimento das dimensões do design contemporâneo e expande os limites de atuação do designer para além do cenário da produção industrial, conferindo a ele um papel estratégico no que diz respeito às relações entre tecnologia e sociedade, propondo novos processos de comunicação.

Para contextualizar a metodologia que foi abordada neste projeto, faz-se necessário ressaltar os estudos de Schneider (2010) sobre a pesquisa através do design. Esse tipo de pesquisa traduz a função do design como uma estratégia de investigação sobre processos que envolvem a interdisciplinaridade. Para o autor, o designer que se encontra em um ambiente de complexidade, que envolve várias outras áreas de conhecimento para além da sua, consegue desenvolver a capacidade de pensar projetualmente através da pesquisa em design. Este projeto usa o design como uma ferramenta para mediar várias áreas de conhecimento – computação, artes, comunicação, arte-educação – trabalhando colaborativamente para solucionar problemas.

A crescente complexidade dos problemas de design refletem que o designer sozinho, mesmo com toda sua proficiência na área, não é capaz de prever todos os fatores viáveis para a resolução dos problemas nessa cadeia complexa, justificando assim uma abordagem sistêmica do projeto, em conjunto com outros profissionais de outras áreas de conhecimento. Ao invés de o designer se prender a questões específicas dentro do projeto, ele treina seu olhar para um pensamento sistêmico, que pensa nas relações interdisciplinares entre essas esferas.

Bürdek já previa que o designer precisaria pensar em redes para desenvolver esses projetos:

**Um mundo cada vez mais complexo não pode ser mais dominado pelo designer individualmente. A teoria dos sistemas foi reconhecida como disciplina importante e que poderia ser útil para o design. Ela ganha hoje uma nova atualidade, quando se procura [...] pensar o design sistematicamente, quer dizer, de forma integral e em rede.<sup>14</sup>**

<sup>14</sup> BÜRDEK, 2010, p.256

É possível destacar três áreas neste projeto que possui sua respectiva complexidade, começando por o museu, que compreende equipe de curadoria, expografia, restauração, acervo, comunicação, manutenção e educação. A cidade com seus espaços físicos e urbanos, percursos de pedestres, patrimônios culturais e históricos. E por fim toda a área de tecnologia, que envolve as cibercidades e as mídias locativas, que compõem uma camada virtual.

Ao lidar com essas áreas e buscar uma integração entre elas, justifica-se o uso do metadesign, ferramenta que ajuda no entendimento do projeto como um todo, dando norte ao seu desenvolvimento, e a pesquisa-ação, para lidar com estratégias aplicadas dentro do projeto.

O metadesign surge para lidar com os projetos de alta complexidade que estão inseridos dentro do design. Levando em consideração o nível de camadas que este projeto aborda, o metadesign serve para organizar as ideias e estabelecer resultados a partir delas. Mesmo sendo dividido em etapas, o processo permite uma certa independência para a decisão das ações, gerando uma reflexão sobre esses processos como objeto final.

**Metadesign é um ambiente conceitual emergente direcionado para a definição e criação de infraestruturas sociais e técnicas nas quais novas formas de design colaborativo podem surgir. Ele estende a noção**

## *2.1 Metadesign*

<sup>15</sup> GIACCARDI e FISCHER, 2004, online

tradicional de design de sistema para além do desenvolvimento original para incluir um processo coadaptativo entre os usuários e o sistema, no qual os usuários se tornam codesenvolvedores ou codesigners.<sup>15</sup>

Quando se menciona metadesign em um projeto, é subentendido que o design colaborativo seja uma peça fundamental dentro de seu desenvolvimento. É necessário valorizar a criação de um espaço fluido de aprendizagem que garanta autonomia a todos os participantes envolvidos, desde funcionários do MAUC, profissionais especializados em mídias locativas, até o público geral que irá interagir tanto com o espaço físico quanto virtual do museu.

E, para além disso, o metadesign serve como um entendimento maior do papel do design nas relações de comunicação do MAUC com o público, dando autonomia e empoderamento para a instituição.

Nas etapas propostas por Vassão (2010), a abstração é o processo de identificação dos elementos que são válidos para serem considerados dentro do projeto. É uma maneira de lidar com a complexidade e desconstruí-la ao nosso favor, partindo de elementos essenciais que moldam o projeto. Essa fase incluiu pesquisas sobre as obras do acervo no MAUC e estudos para como relacioná-las com a história da SCAP na cidade.

Na fase de diagramas, todos esses dados que foram coletados na fase de abstração foram organizados e padrões foram identificados, estabelecendo assim as diretrizes de projeto que, posteriormente, foram inseridas na fase de procedimentos.

Aos procedimentos cabem um conjunto de ações que foram tomadas a partir da demanda exigida durante o processo. Foram pensadas desde estratégias de comunicação interna quanto externas, aliadas ao uso das mídias locativas, bem como a concepção dessa esfera virtual inserida dentro do contexto expandido de cidade, que são as cibercidades. Por fim, na fase de emergência, o aplicativo ganhou visualidade, resultando assim em uma proposta de dispositivo de mediação.



Pesquisa-ação é uma forma de investigação baseada em uma autorreflexão coletiva empreendida pelos participantes de um grupo social de maneira a melhorar a racionalidade e a justiça de suas próprias práticas sociais e educacionais, como também o seu entendimento dessas práticas e de situações onde essas práticas acontecem. A abordagem é de uma pesquisa-ação apenas quando ela é colaborativa...<sup>16</sup>

## 2.2 Pesquisa-ação

<sup>16</sup> **KEMMIS e MC TAGGART, 1988, apud Elia e Sampaio, 2001, p.248**

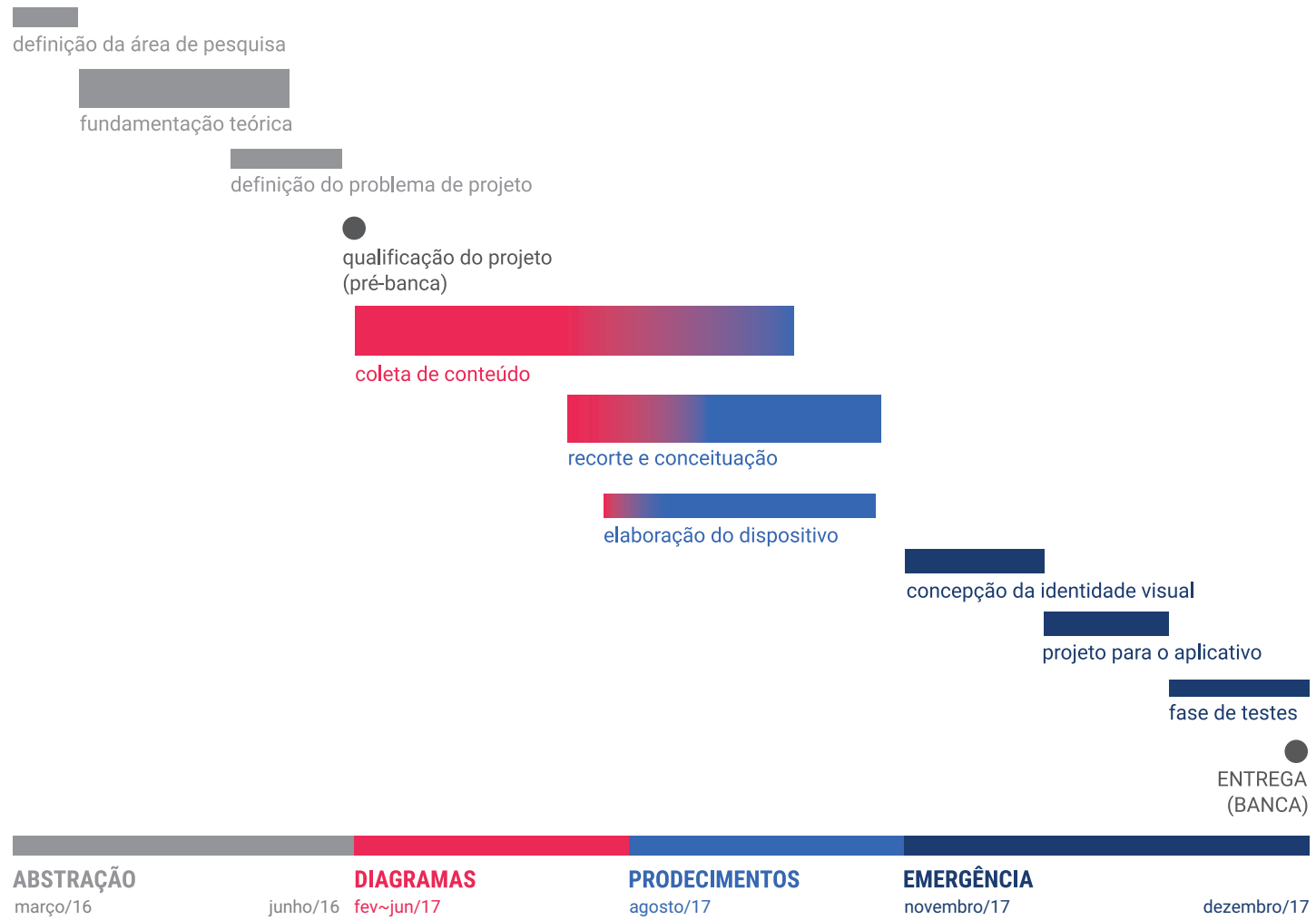
A pesquisa-ação entra como um desdobramento dentro das etapas do metadesign. É um método que une a compreensão e entendimento daquilo que se estuda ou o contexto no qual a pesquisa está inserida ao ato de aplicar estratégias e perceber como as eventuais mudanças são benéficas ou não dentro do projeto. Consiste então, em um processo cíclico de ações, que permitem que as estratégias, pensadas através do metadesign, sejam aplicadas e posteriormente diagnosticadas.

A fase de testes se demonstra essencial durante a execução do projeto, pois serão analisados os ganhos e as perdas, e, aprendendo com os erros, será possível evoluir e compreender melhor o projeto como um todo. A pesquisa-ação se encaixa perfeitamente em um sistema complexo, onde as mudanças e o acaso são levados em consideração, fazendo parte integral do projeto.

O escopo dessa pesquisa é fazer um recorte do acervo do MAUC, analisar suas obras – para ter um panorama geral de sua relevância – para propor estratégias de intervenções na cidade pelo viés o uso das mídias digitais e tecnologias móveis.

### 2.3 Cronograma

Para ilustrar o processo desse projeto, segue o cronograma com as fases do metadesign e suas correspondências. Algumas fases começam e continuam entre as outras. Importante também destacar e esclarecer que dentro desse cronograma existiu um hiato grande de meses entre as duas primeiras fases do projeto, sendo a fase diagramas quando de fato o projeto começou a tomar forma ✕



*projeto* **XX**

**antonio bandeira**

Às vezes fico me indagando o que há  
com Fortaleza porque inspira esse  
amor tão forte. Depois de meditar um  
pouco respondo a mim mesmo.

*É brisa, é luz, é gente.*

## 1. recorte histórico

Boa parte do material coletado vem dos livros publicados pelo artista plástico Nilo de Brito Firmeza, Estrigas, nos últimos 30 anos. Neles estão relatos simples, muitas vezes em primeira pessoa, de um indivíduo que viveu o fervor de uma fase que deixou legado em Fortaleza e é, também, o principal responsável por manter viva a memória das atividades que a SCAP realizou.

Nomes recorrentes e pivotais nesses materiais são os pintores **Antonio Bandeira** (1922-1967), **Raimundo Cela** (1890-1954), **Mário Baratta** (1915-1983) e **Jean Pierre Chabloz** (1910-1984), sendo os dois últimos mais destacados pela influência e articulação da classe artística de Fortaleza. Todos os mencionados possuem obras significativas no acervo do MAUC e fizeram parte da SCAP. Antes dessa Sociedade, Baratta fundou, depois de muitas conversas nos **ateliês de Francisco Ávila e Delfino Silva**, o **Centro Cultural Belas Artes CCBA**, entidade que organizou exposições no **Palácio do Comércio**.

Deste modo, foi a partir dos encontros entre os artistas nos ateliês de Francisco Ávila e Delfino Silva que nasceu, em 30 de junho de 1941, o Centro Cultural de Belas Artes, a primeira instituição dedicada às artes plásticas do Estado do Ceará. Seu maior agente catalisador e ideólogo foi o carioca Mário Baratta (1914-1983), chegado à cidade de Fortaleza em 1932, foi também o primeiro diretor da instituição.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> MAIA, 2012

Antonio Bandeira foi um pintor que sempre me fascinou por seus traços abstratos. Enquanto boa parte dos pintores cearenses conhecidos tem influências figurativas, Bandeira se destaca com seus quadros. A razão que me motivou a procurar mais sobre a curta estadia de Bandeira em Fortaleza foi o fato de o pintor ter doado uma obra em homenagem à Fortaleza intitulada “Cidade Queimada de Sol”, 1959, ao MAUC. Procurei saber suas motivações e o que o levou a realizar tal obra. Durante a pesquisa, encontro um poema<sup>18</sup> de mesmo título:

CIDADE QUEIMADA DE SOL

Bom dia  
Fortaleza  
te ofereço  
esse carinho de viajor  
do filho  
que não sabe  
se vem ou se vai  
o que olha e medita  
indo e voltando  
à sua cidade  
envelhecendo e remoçando  
com ela (ela és tu)

Fortaleza  
te ofereço  
esse carinho de gente  
para outra gente  
(porque é gente a que  
nasce do teu ventre)  
de corpo e alma também  
ofereço  
cadinho de ferro e bronze  
(uma lembrança de meu pai)  
cadinho de corpo e alma  
esse cadinho de raças  
Fortaleza

Antonio Bandeira

<sup>18</sup> *ESTRIGAS, 2001*

E foi como encontrar uma história escondida, um pedaço de informação que ajuda analisar melhor a obra. A partir disso, tudo que envolvia Bandeira e seu percurso na cidade foi o ponto de partida para a elaboração do conteúdo do projeto.

No livro “A fase renovadora na arte cearense”, de Estrigas, Afonso Bruno conta um relato sobre o começo da carreira do pintor:

Em fins de dezembro de 1941, ao passarmos pela rua Dona Isabel, “achamos” Antonio Bandeira na porta da sua residência. Embora ele parecesse ainda leigo em pintura, Baratta o convidou para a excursão que fazíamos ao Morro do Moinho. Bandeira seguiu-nos, e, tudo indica que foi aí que ele pegou em pincéis pela primeira vez, mas surgiu então a sua comentada aquarela “Três por dois vintéis”. O suíço Chabloz, que então vivia entre nós, deu-lhe estímulo. E ele venceu.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> *ESTRIGAS, 1983, p. 80*

A localidade do **Morro do Moinho** é por vezes relatada como um ponto assíduo de artistas da SCAP, que faziam sessões coletivas de pintura usando seus cenários como inspiração. Juntamente com esse ponto, o **Poço da Draga** também era reconhecido como local de inspiração. Como relata Mário Baratta em “A fase renovadora da arte cearense”:

Vivíamos a fazer descobertas. Descobrimos o Poço da Draga, que é a foz do velho e histórico Pajeú, e o riacho da Jacarecanga, e se eles estavam ligados à história política da Cidade de Fortaleza de N.S da Assunção, então ficaram ligados à história de sua arte. Vivíamos a hora das grandes navegações - descobríamos a beleza plástica do Morro do Moinho.<sup>20</sup>

<sup>20</sup> *ESTRIGAS, 1983, p. 82*

A SCAP começou então a organizar exposições que mostravam o resultado dessas obras. Foi quando surge o **Salão de Abril** em 1943. Esse Salão



acontece até hoje, com 74 anos de história e 68<sup>o</sup> edições e permeia inúmeros cantos da cidade. É uma das principais exposições de arte de Fortaleza e funciona como uma espécie de vitrine e projeção de artistas locais. Um dos materiais mais importantes desse projeto vem de catálogos de Salões de Abril passados, organizados em um site produzido pela Secretaria de Cultura de Fortaleza (Secultfor). Neles é possível observar a evolução dos temas encontrados pelos artistas para retratar Fortaleza:

Esses temas, em sua maioria, são alusivos a lugares da cidade de Fortaleza, tais como: Ponte Metálica, Mucuripe, Poço das Dragas, entre outros. É interessante observar que estes títulos repetem-se em mais de uma das edições do Salão de Abril. No catálogo da edição de 1949, o título Poço das Dragas aparece como obras de Hermógenes Silva, Jonas de Mesquita, e Murilo Teixeira. Hermógenes Silva também expôs um trabalho chamado Tarde no morro, sendo que no Salão anterior (1948), Paulo Pamplona eles apresentaram uma obra com o mesmo título.<sup>21</sup>

<sup>21</sup> SILVA, 2015

Os primeiros Salões de Abril carregam grande valor simbólico e histórico, principalmente pelo fato de Bandeira e Cela terem seus trabalhos expostos neles. A primeira edição acontece na Livraria Comercial, como é relatado por Estrigas no catálogo de 1970:

Foi numa segunda-feira de 1943, 19 de abril, que se instalou em Fortaleza o I Salão de Abril (de Artes Plásticas, lembrou-nos uma vez Jean Pierre Chabloz). A hora, 1h, e o local o prédio onde funcionara, até bem pouco tempo, a Livraria Comercial, cedido pela sua proprietária, dona Pierina Hinko.<sup>22</sup>

<sup>22</sup> Disponível em: <<http://www.salaodeabril.com.br/docs/catalogos/Catalogo+salao+de+abril+1970.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2017.

A Livraria Comercial é onde hoje funciona a Livraria Paulus, na praça do Ferreira, centro de Fortaleza. Sua segunda edição aconteceu nos depósitos

da **Livraria Aequitas**, naquela época situada na esquina da rua Liberato Barroso com a rua Senador Pompeu. Segundo Estrigas, Mário Baratta fez um discurso sobre as dificuldades já presentes sobre a divulgação dos trabalhos dos artistas.

A SCAP já possuiu várias sedes pela cidade. A mais emblemática, com forte apelo emocional é o ateliê que ficava nos altos da esquina da rua Guilherme Rocha, na praça José de Alencar, como lembra Estrigas.

<sup>23</sup> **ESTRIGAS, 1983, p. 09**

Somente em 1950 passei a frequentar a SCAP no intuito de iniciar-me na técnica do desenho e da pintura. Nesse tempo a SCAP funcionava na esquina da rua General Sampaio com Guilherme Rocha nos altos.<sup>23</sup>

Quando a entidade não possuía uma sede, muito é citado o ateliê particular de Baratta, o **Artys** (ou Artjs ou Artis), local que ele dividia com João Maria Siqueira, outro pintor.

<sup>24</sup> **ESTRIGAS, 1983, p. 16**

Nos períodos sem sede os artistas frequentavam mais o ateliê particular de Baratta e Siqueira, o **Artys**, na Barão do Rio Branco, e ainda tem outro, também de Baratta com Bandeira, Inimá e Aldemir Martins, na Guilherme Rocha esquina da Praça José de Alencar para onde em 1946 iria a SCAP.<sup>24</sup>

A SCAP continuou realizando Salões de Abril até 1958, quando se desfez. Depois de iniciativas de Zenon Barreto, a Prefeitura encabeça a realização das exposições.

[...] a SCAP (Sociedade Cearense de Artes Plásticas) fundada em 1944, que lhe deu existência, e resistência, até 1958, quando, então, a própria SCAP veio a desaparecer mas deixando uma marca muito profunda, difícil de apagar. Por cima dessa marca, e ocupando a fun-

ção da SCAP, a Prefeitura Municipal de Fortaleza, por intermédio de sua Secretaria de Educação e Cultura, recebendo sugestão e ajuda do escapiano Zenon Barreto, assume a responsabilidade de dar sobrevivência ao Salão de Abril que se interrompera, como ficou dito, em 1958, com o fim da SCAP.<sup>25</sup>

Já assumindo os Salões de Abril, a Prefeitura inaugura em 1970, três anos após sua morte, a **Galeria Antonio Bandeira**. Suas instalações fazem parte de uma nova configuração da Praça do Ferreira. Além de carregar seu nome, o local deu abrigo a várias edições do Salão de Abril que viriam a acontecer até o final da década de 80.

Por uma coincidência, o XX Salão, que temos a honra de apresentar, inaugura, se bem que ainda não definitivamente - pois ainda existe algo a fazer -, a Galeria Subterrânea da nova Praça do Ferreira, construída especialmente para fins culturais, em particular artísticos.<sup>26</sup>

“Quando assumi a curadoria do Salão de Abril em 1986, a convite do presidente da Funcet Dr. Claudio Pereira, ele atravessava uma de suas mais difíceis fases. Os próprios artistas plásticos reuniram-se na galeria Antonio Bandeira, na época no subsolo da Praça do Ferreira, em deprimente e inesquecível tarde, propondo a extinção dessa importante mostra de artes plásticas.” - João Jorge<sup>27</sup>

É importante ressaltar tamanha importância de Bandeira para o cenário artístico de Fortaleza. Tendo ele encontrado sucesso cedo em sua carreira, alternando seu endereço entre aqui, Paris e Rio de Janeiro e alcançado projeção internacional, é notório ver o porquê de uma galeria receber seu nome em homenagem. Bandeira possui cerca de 40 obras, as mais importantes de sua carreira, no acervo do MAUC.

<sup>25</sup> Disponível em: <<http://www.salaodeabril.com.br/docs/catalogos/Catalogo+salao+de+abril+1990.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2017.

<sup>26</sup> BARROSO, A. G. Disponível em: <<http://www.salaodeabril.com.br/docs/catalogos/Catalogo+salao+de+abril+1970.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2017.

<sup>27</sup> MAIA, 2010

Em 1991, a Galeria foi demolida em uma nova reforma da Praça do Ferreira. Ela foi então realocada temporariamente no Passeio Público e depois fincou no **Centro Cultural Banco do Nordeste** CCBNB, onde permanece até hoje.

Uma ponte curiosa de observar, dentre as demais que já citei, é que o CCBNB fica hoje onde já foi o antigo Mercado Central de Fortaleza, na rua Conde d'Eu. O pintor Chabloz cita esse local com carinho em seus relatos.

Durante toda a manhã e até as primeiras horas da tarde, a zona do Mercado Central se torna, assim, o coração ardente da Capital, para o qual aflui toda a sua vida material e a de numerosos subúrbios. Na Rua Conde d'Eu, os camponeses da noite escoam, agora, seus produtos, sem pressa, mas sem esmorecimento, pois o Ceará não é uma Normandia e seus camponeses sabem demais com que dificuldades a terra lhes entrega seus tesouros.<sup>28</sup>

<sup>28</sup> **CHABLOZ, 1993, p.29**

São essas histórias que se cruzam e se relacionam que interessam ao projeto. Chabloz também relata encontros com o pintor Raimundo Cela na coluna que escrevia para o jornal O Estado e também em seu livro *Revelação do Ceará*, 1993.

De fato, fora de algum íntimos sinceros admiradores do ilustre e culto filho de Camocim, quantos são aqueles que passam diariamente diante do Teatro José de Alencar, sem suspeitar a presença por traz da serena fachada branca dos altos, do grande pintor que aí passa o melhor de sua existência, inteiramente devotada à Pintura!<sup>29</sup>

<sup>29</sup> **CHABLOZ, 1944**

Fiz também algumas visitas ao pintor Cela. Ele trabalhava num bonito atelie situado acima da entrada nobre do Teatro José de Alencar.<sup>30</sup>

<sup>30</sup> **CHABLOZ, 1993, p.127**

O pintor Baratta também recorda histórias que ligam o nome de Raimundo Cella ao **Theatro José de Alencar**. Durante um tempo, o pintor usava o foyer da fachada do prédio como seu ateliê, fazendo-se notar tamanho prestígio que o artista possuía na época. Em entrevista ao jornal O Povo, Max Perlingeiro, pesquisador das obras de Cella afirma que o foyer foi usado para pintar uma obra encomendada pelo Governo do Estado do Ceará, o que iria se tornar em 1938 o quadro “Abolição”.

Posteriormente, recebe a encomenda do Governo do Ceará para fazer um grande painel. O foyer do Theatro José de Alencar vira o ateliê para “Abolição (1938)”, que narra a libertação dos escravos no Ceará, primeiro estado do Brasil a abolir a escravidão.<sup>31</sup>

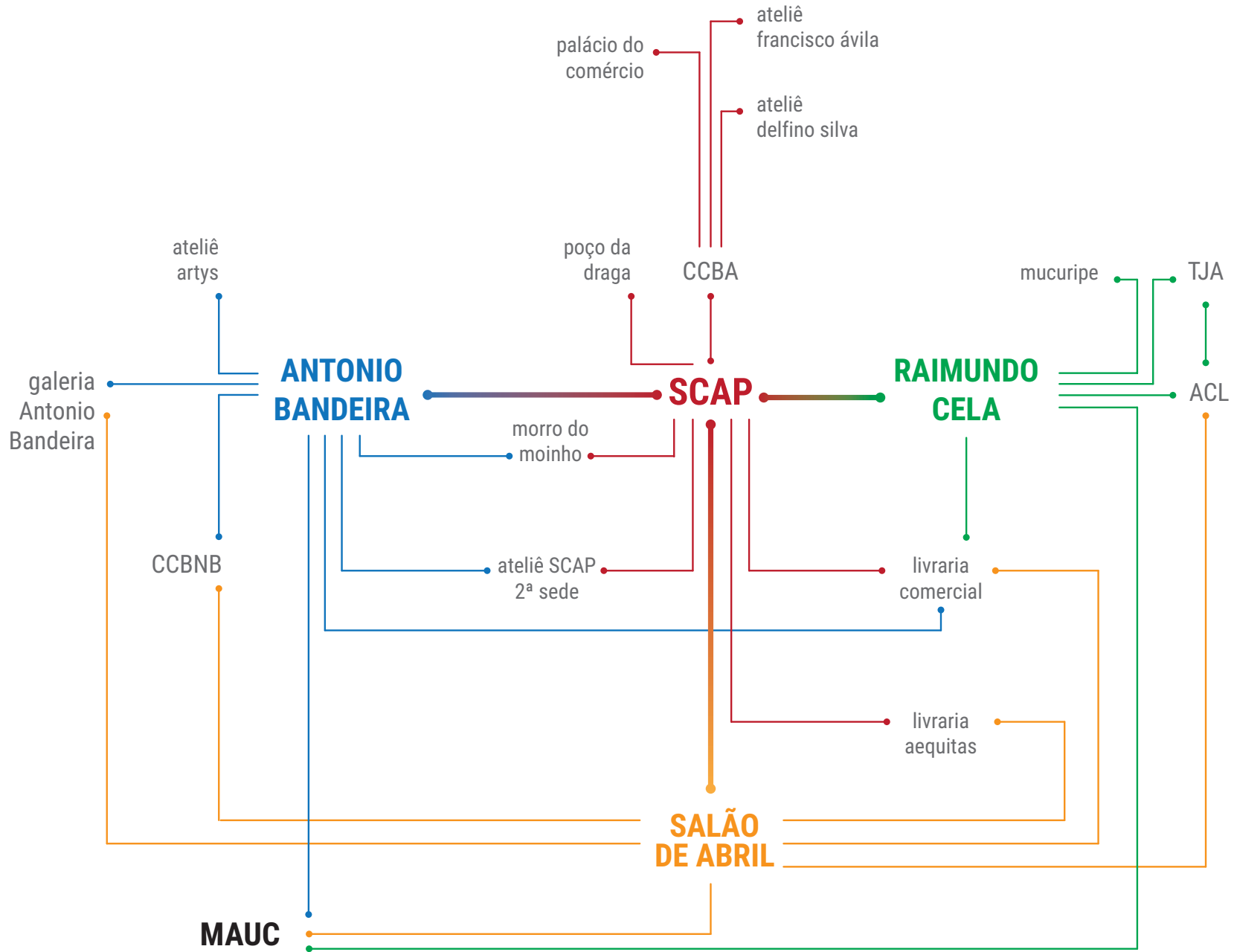
A obra está fixada permanentemente na sede da **Academia Cearense de Letras ACL**, no Palácio da Luz. Encontra-se aqui um local potente que pode funcionar como um desdobramento do espaço expositivo do MAUC. O visitante pode ser instigado a ver a obra de Cella na ACL e saber que existem mais trabalhos no pintor no museu.

Durante os anos 60/70 o Palácio da Luz, depois de vários usos, transformou-se em Casa de Cultura Raimundo Cella e com esse nome abrigou algumas edições do Salão de Abril na década de 80.

O projeto parte de rede semântica de personalidades, acontecimentos, instituições e espaços urbanos. Os nomes mais fortes, que lideram e delimitam esse projeto, são a SCAP, os pintores Antonio Bandeira e Raimundo Cella e o Salão de Abril. A partir deles, é possível ter noção de seus desdobramentos e as relações construídas para com a cidade. Segue o diagrama de suas inter-relações na página a seguir.

<sup>31</sup> Disponível em: <<https://www20.opovo.com.br/app/divirta-se/2016/06/11/noticiasdivirtase,3623085/exposicao-em-sao-paulo-reune-120-obras-de-ramundo-cella.shtml?m=0>>. Acesso em: 30 nov. 2017.

## **2. rede semântica**



### 3. conceito

Para melhor entender o que cada lugar representa dentro do contexto do projeto, ao decorrer desse percurso fui encontrando similaridades entre eles. Percebi que existem os lugares que serviram de inspiração para os artistas, geralmente localizados no litoral de Fortaleza. Foi também interessante em ver como os artistas exploravam cenários alternativos dentro da cidade, aproximando-se de comunidades locais. É o caso do **Morro do Moinho**, **Poço da Draga** e a **Praia do Mucuripe**. Lugares que na década de 40 eram completamente diferentes de como hoje conhecemos.

Existem também os cantos de trabalho, onde os artistas tinham seus ateliês. Eram locais onde eles se reuniam para discutir suas ideias e produzir. Uns funcionavam como uma espécie de escola de artes e outros foram readequados para receberem artistas. São eles o **ateliê de Francisco Ávila**, **ateliê de Delfino Silva**, **ateliê da 2ª sede da SCAP**, **ateliê Artys** e o foyer do **Theatro José de Alencar**, usado por Raimundo Cela.

Por fim, temos os lugares que serviram e ainda servem como locais de exposição. Uns foram demolidos ou estão sem função. Outros foram realocados e permanecem até hoje. São galerias, espaços expositivos adaptados e até mesmo museus. São o **Palácio do Comércio**, as **Livrarias Comercial** e **Aequitas**, a **Galeria Antonio Bandeira** da Praça do Ferreira, a **Academia Cearense de Letras**, o **Centro Cultural do Banco do Nordeste** e o **MAUC**. Foram então concebidas das 3 camadas do projeto: inspirações, ateliês e exposições.

Entendo esse trabalho como uma expansão do espaço expositivo do MAUC. São histórias de seus artistas contadas no âmbito da cidade de Fortaleza. Do nome 'MAUC expandido', vem **maucx**. A letra x dinamiza seu nome e é comumente usada para representar novas versões de produtos. E é assim que encaro esse projeto, como uma nova etapa para o MAUC. O x é uma grafia que tem um apelo visual muito forte e foi pensando nisso que notei que ele estava presente em diversos verbos que usei para separar as 3 camadas. Foi então que dentre várias permutações de verbos, foram escolhidos explorar, exercitar e exibir.

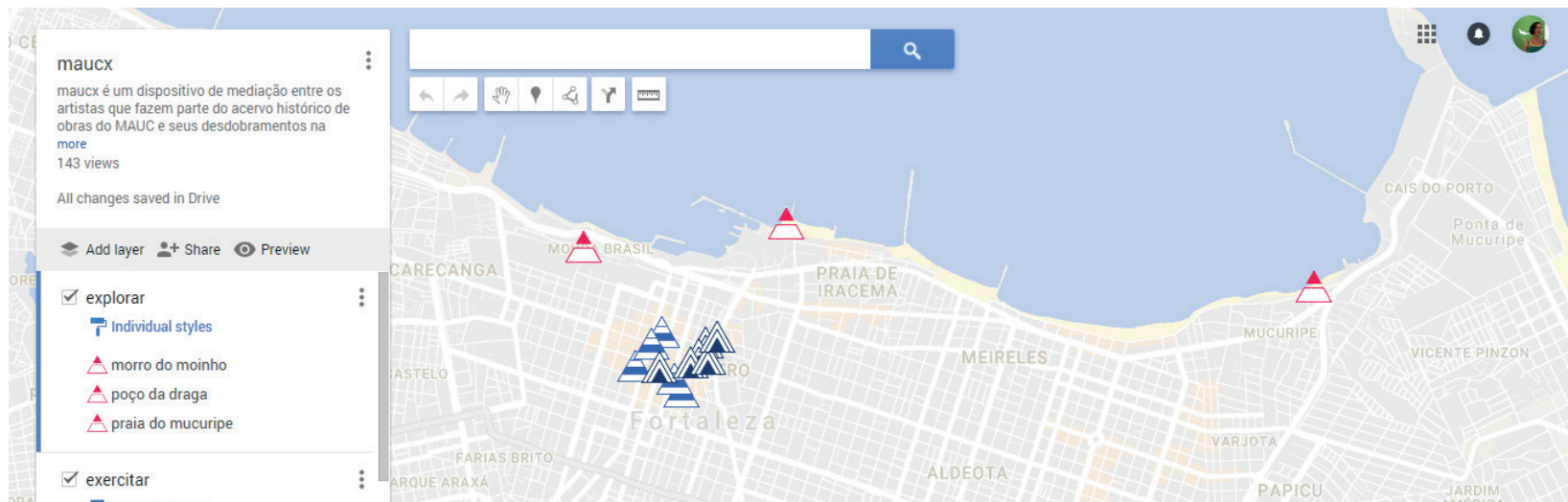
#### 4. ferramentas

A descoberta desse percurso natural dentro da cidade feita por esses artistas é o que considero o momento chave desse projeto.

Inicialmente, para dar visibilidade aos lugares no mapa de Fortaleza, foi fomentado um mapa virtual no *Google Maps* *img 6* com informações básicas. Ao clicar nos ícones, é possível encontrar descrições dos 15 lugares acompanhado de uma foto do local. Esse mapa se tornou uma alternativa para quando o uso do aplicativo não é possível, ajudando também a ter uma noção de como os ícones estão espalhados pela cidade.

Para parte de sua comunicação, o **maucx** escolhe fazer uso da realidade aumentada, uma tecnologia visual que une o real à elementos virtuais. Em tempo real, através de um *smartphone*, objetos virtuais são inseridos no ambiente físico.

Todas essas ferramentas se encontram em uma plataforma digital chamada *Vuforia Unity*. Essa ferramenta permite o desenvolvimento de aplicativos sem que exista uma prévia noção de programação.



*img 6* fonte: <https://goo.gl/wePfrJ>







*img 8.1* fonte: <https://goo.gl/gT9L7K>

*img 8.2* fonte: <https://goo.gl/qXU9kC>

no Japão. Consiste em um aplicativo que anima obras de arte relevantes no cenário mundial das artes. A equipe, que conta com designers gráficos, animadores e programadores, começou animando obras como Mona Lisa, de Leonardo da Vinci e Moça com Brinco de Pérola do pintor holandês Johannes Vermeer, mas prontamente expandiu seus recursos devido à crescente popularidade do aplicativo. O projeto oferece *workshops* e dá a oportunidade ao usuário de animar suas próprias obras.

**Re+Public** *img 8.1* é um grupo de artistas urbanos que fazem intervenções artísticas na cidade através de realidade aumentada. Eles pintam murais que são animados posteriormente e se complementam. O grupo tem uma série de projetos que revitalizam espaços públicos, substituem publicidade por peças artísticas, entre outros, sempre usando grande apelo visual. O intuito desses projetos é puramente estético.

**Streetmuseum** *img 8.2* é uma iniciativa datada de 2010 que se destaca por ser do Museu de Londres. O aplicativo mistura fotos antigas da cidade de Londres com os cenários atuais da cidade. É possível comparar ambos tempos e perceber o que mudou ou não.



## TIPOGRAFIAS

Para compor a ordem tipográfica do **maucx**, foi escolhida a fonte **Ubuntu**, uma sem serifa com formas arredondadas que traduz seriedade, leveza e clareza para o nome principal. Apenas o x é da fonte **Dosis**, peso extrabold, tornando-se assim esse elemento mais enfático.

A tipografia secundária, de apoio, é a **Roboto**, amplamente usada em sistemas operacionais como *Android* e *IOS*, que funciona em grande parte dos *smartphones*. Roboto apresenta um fluxo discreto e contínuo na leitura, apropriada para aplicações em uma escala menor. Seus vários pesos, bem como sua versão condensada, é usada em diversas partes desse projeto.

Ubuntu regular  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Dosis extrabold  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Roboto regular  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%`~&\*()

Roboto condensed  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%`~&\*()

## 6. elementos visuais

maucx

fonte primária

fonte primária

fonte secundária

fonte secundária

## CORES

O MAUC se destaca no espaço físico pelo uso do azul, que se tornou uma cor institucionalizada pelo museu. O **maucx** não destoou dessa visualidade e variou em dois tons de azul. A forte cor rosa completa a paleta, trazendo contraste e dinamismo, funcionando como um respiro aos tons frios. A camada explorar tem a cor rosa, traduzindo descoberta, animação e empolgação. O tom de azul mais claro é da camada exercitar, uma cor que acalma e ao mesmo tempo é neutra, que funcionaria muito bem dentro de um ateliê. O tom de azul que se aproxima do índigo é da camada exibir, o último estágio do percurso, uma cor madura que passa a sensação de que as ideias estão fundamentadas após um longo processo de desenvolvimento. O cinza 60% funciona como cor de apoio, fechando a paleta de cores.

*c 1 m 95 y 57 k 0*  
*r 228 g 34 b 76*  
*#e4224c*



*c 83 m 62 y 0 k 0*  
*r 62 g 96 b 170*  
*#3e60aa*



*c 100 m 86 y 30 k 14*  
*r 33 g 53 b 104*  
*#213568*



*c 0 m 0 y 0 k 60*  
*r 135 g 135 b 135*  
*#878787*

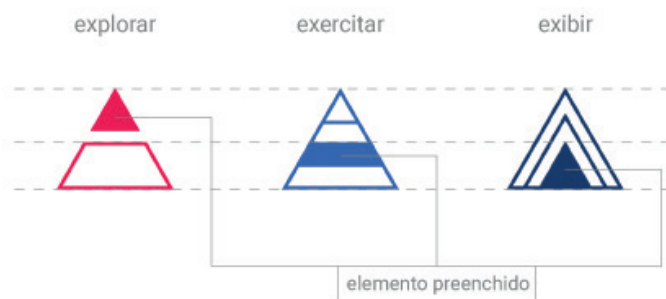


## ÍCONES

Era preciso desenhar ícones para identificar as 3 camadas do **maucx**. Eles identificam o lugar dentro do mapa.

A camada explorar é a única que é composta por dois elementos separados. O ícone tenta traduzir a busca do artista por inspiração, algo que o excite e eleve. A camada exercitar já apresenta o triângulo fechado, organizado em linhas horizontais, dando sensação de ordem e repetição, de exercício. A camada exibir apresenta três triângulos empilhados um atrás do outro em escalas diferentes, traduzindo o que seriam várias obras expostas. A sensação de propagação nesse ícone também é forte, o que reflete bem o conceito dessa camada, de difundir suas obras com o público e a cidade.

Os elementos preenchidos finalizam a visualidade dos ícones, dando a eles corpo, formato e contorno mais claro. O ícone explorar tem seu elemento preenchido na parte superior, o ícone exercitar tem o seu no meio, próximo do fim, e o ícone exibir tem o seu na parte inferior. A espessura da linha é 2 pontos.



## 7. o dispositivo

O **maucx** permeia entre o âmbito institucional e conceitual, físico e virtual. Sua proposta, como um dispositivo educacional, é incitar discussões e reflexões sobre o passado e presente das relações sociais, urbanas e artísticas de Fortaleza através de um sistema visual.

O conteúdo do **maucx** deriva de livros, catálogos e artigos. Todas essas informações foram coletadas, organizadas e mapeadas para estarem em um só dispositivo. É através desse sistema de fluxo de informações que o **maucx** propõe uma experiência mais viva, intensa e dinâmica do museu.

O acesso à essas informações começa quando o visitante adentra o MAUC. Através do material gráfico impresso, é possível visualizar todos os 15 lugares que estão dispostos em um mapa da cidade. Cada lugar irá conter uma marcação que o identifique, e, através do aplicativo, novas informações serão acessadas, complementando esse material. O aplicativo tem espaço para conter fotos, áudios, vídeos, animações e modelos em 3D, gerando assim uma plataforma de informações visuais.

## 8. material gráfico

Foi desenvolvido um material de apoio gráfico, a base do **maucx**. O panfleto tem formato A3 e é dobrável para caber em bolso. O acesso às informações se origina nele, contendo uma explicação geral sobre o **maucx**, como obter o aplicativo, um mapa com os 15 lugares e textos e imagens sobre eles.

## 9. aplicativo

Para complementar o material gráfico, foi projetado um aplicativo. É uma maneira de expor informações que vão além da imagem estática. O aplicativo pode conter vídeos, animações e até mesmo áudios, compondo assim o sistema de informações do **maucx**.

Duas instâncias são exploradas nesse dispositivo, o físico e o virtual. É através de materiais impressos que o usuário pode acessar as informações no meio digital e isso se dá por meio do aplicativo. Nele, existem os recursos da realidade aumentada, que, ao reconhecer imagens, reproduzem animações ou áudios, dependendo do local.



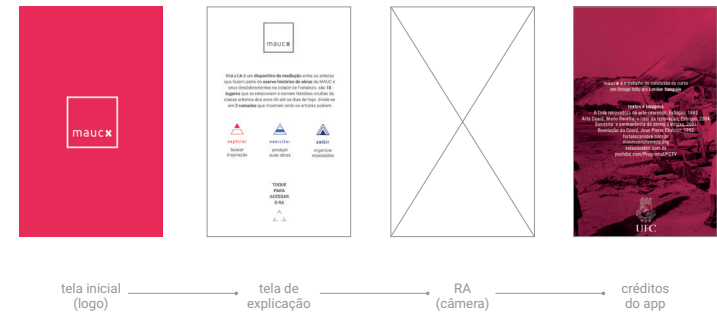
O aplicativo tem interface simples, com telas iniciais para identificar e dar uma breve explicação sobre a ra. Todas as interações digitais acontecem através da câmera do *smartphone*. Ao lado, um esboço da arquitetura da informação do aplicativo a ser desenvolvido pela plataforma *Vuforia Unity*.

Existem três tipos de visualidade para o aplicativo, 1) fotos ou obras que, no meio físico, são impressos em formato de cartaz, apenas com partes de seu todo e serão completadas com o uso da realidade aumentada, 2) imagens, fotos ou ícones que disparam áudios com depoimentos de artistas e 3) um conteúdo misto que permeia entre vídeo e animação. Os roteiros das caminhadas serão exemplificados.

## IMAGENS

Ao chegar na localização do Morro do Moinho, encontra-se a obra de Antonio Bandeira em cartaz, em uma versão vetorizada, apenas contendo partes. O aplicativo, através do RA, reconhecerá a imagem e irá projetar sobre ela a obra final do artista. Em Poço da Draga e em Centro Cultural Banco do Nordeste, os respectivos locais atuais serão reconhecidos e uma foto antiga será sobreposta, comparando passado e presente. Em Praia do Mucuripe, a obra Vencendo o Escarcéu de Raimundo Cela repete o ato de Morro do Moinho. Em SCAP 2ª sede, o material impresso terá a silhueta de uma foto de alunos, a qual será mostrada posteriormente com o RA. Em Academia Cearense de Letras, o esboço da obra Abolição de Raimundo Cela se sobrepõe à tela real.

A seguir, uma tabela que exemplifica as imagens que estarão sobrepostas:



LUGARES

  
morro do  
moinho  
explorar

FÍSICO

cartaz impresso e afixado



VIRTUAL

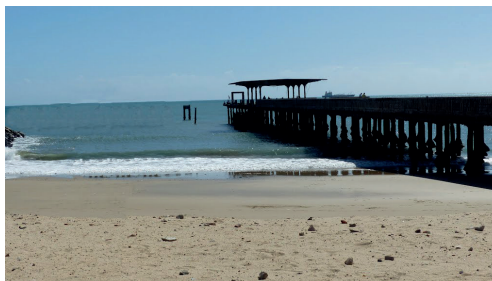
Três por dois vintês, Antonio Bandeira, 1942



68

  
poço da  
draga  
explorar

fonte: <https://goo.gl/tDFJrh>



fonte: <https://goo.gl/3u8TyD>



cartaz impresso e afixado

  
praia do  
mucuripe  
explorar



Vencendo o escarcéu, Raimundo Cella, 1943



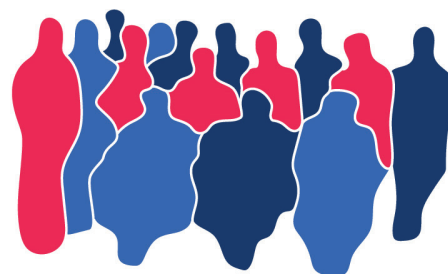


## LUGARES



## FÍSICO

cartaz impresso e afixado



## VIRTUAL

fonte: A fase renovadora na arte cearense, 1983



fonte: <https://goo.gl/zFdT8h>



fonte: Raimundo Cella, um mestre brasileiro



fonte: <https://goo.gl/uCLXRz>



fonte: <https://goo.gl/HE96c3>



## ÁUDIOS

Em Theatro José de Alencar, será afixado um autorretrato de Raimundo Cela. O aplicativo, ao reconhecê-lo, tocará um depoimento de Mário Baratta:

Fatos há que dão uma ideia perfeita de quem era Cela. O primeiro ocorreu quando Cela já estava com seu ateliê no foyer do José de Alencar. Eram cerca de oito horas da manhã quando ali cheguei e lá já estavam o Prof. Mozart Solon e um senhor que era diretor ou presidente do Banco da Borracha. Ele acabava de negociar com Cela duas bonitas telas. Fez o pagamento e saiu. Quando ele saiu Cela passou a acariciar suas telas e as lágrimas rolavam de seus olhos. Olhou para mim de olhos marejados e disse, como que se desculpando de um pecado:

- Eu, se pudesse, não vendia meus quadros. Principalmente para o estrangeiro. Nunca mais verei estes trabalhos. É que estou precisando...<sup>32</sup>

<sup>32</sup> *ESTRIGAS, 1983, p.83*

Em Ateliê Francisco Ávila e Ateliê Delfino Silva, a fase de coleta de dados encontrou dificuldades para achar fotos e obras desses artistas. A ideia é que reproduções de suas obras sejam afixadas no local e que áudios sejam reproduzidos a partir deles. O mesmo acontece em Palácio do Comércio, onde aconteceram os dois Salões organizados pelo CCBA. A ideia é que fotos dessa exposição estejam afixadas no local, reproduzindo áudios. Em Ateliê Artys, uma cópia do cartão de visitas de Mário Baratta estará impresso no local, reproduzindo o relato de Chabloz:

Mário Baratta convidou-me para visitar seu ateliê, que havia instalado com um colega, João Maria Siqueira, no primeiro andar do n. 1189 da Rua Barão do Rio Branco, uma rua central, a mais concorrida - ou a mais "andada", deveria escrever, pois no Ceará, como em todas as

regiões tropicais, quase nunca se corre. Minúsculo, o Atelié Artis não era nem muito frequentado, nem muito ativo. Lá se reuniam, trabalhavam e discutiam alguns jovens cearenses que o demônio da expressão plástica havia mordido: Antonio Bandeira, Raimundo Campos, Aldemir Martins, Angelica Souza, para citar somente os “satélites” mais assíduos que gravitavam, em torno dos dois patrões: Baratta e Siqueira.<sup>33</sup>

<sup>33</sup> *CHABLOZ, 1993, p. 125*

Em Livraria Aequitas, estará uma foto do grupo de escritores que formaram o grupo Clube de Literatura e Arte, o CLĀ, reproduzindo assim o áudio com o discurso de Baratta durante o II Salão de Abril:

Neste final de tarefa muito nos ajudou a Livraria Aequitas, mas nas tarefas de todos os dias, nos incentivando, vivendo conosco o melancólico drama da nossa arte, foram os nossos companheiros do Clube de Literatura e Arte, que por muitas vezes nos desbastaram as estradas, facilitando nossa marcha. Estes sempre nos compreenderam, sempre tiveram olhos abertos para os nossos quadros. Para vocês companheiros do Clube de Literatura e Arte não temos outro agradecimento senão lhes mostrar o que fizemos e dizer que os nossos ouvidos estarão abertos a todas as críticas. A crítica não nos magoa.<sup>34</sup>

<sup>34</sup> *ESTRIGAS, 1983, p. 45/46*

A seguir, uma tabela que simula as aplicações desses conteúdos:

---

**LUGARES****FÍSICO****VIRTUAL**

---



**ateliê  
francisco  
ávila**  
exercitar

obras do pintor Francisco Ávila  
ou de algum dos pintores que  
passaram pelo ateliê

áudio informativo sobre o local



**ateliê  
delfino  
silva**  
exercitar

obras do pintor Delfino Silva  
ou de algum dos pintores que  
passaram pelo ateliê

áudio informativo sobre o local



**palácio do  
comércio**  
exibir

fotos ou cartazes das exposições  
organizadas pelo CCBA

áudio informativo sobre essas exposições

---

---

**LUGARES****FÍSICO**

Mário C. Baratta  
Pintor  
Com Curso na Faculdade de  
Direito do Ceará  
A. Artis  
R. B. Rio Branco, 1189 - Sala 1  
Fortaleza-CE

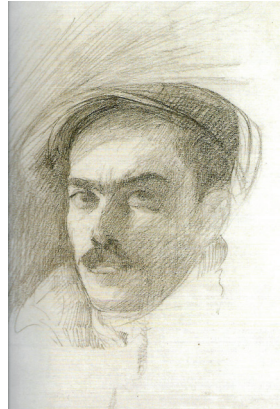
**VIRTUAL**

citação <sup>33</sup>

---

fonte: Raimundo Cella, um mestre brasileiro

citação <sup>32</sup>



---

fonte: <https://goo.gl/tMuK5b>

citação <sup>34</sup>



## ANIMAÇÕES E OUTRAS MÍDIAS

Em MAUC, quando o aplicativo reconhecer a obra Cidade Queimada de Sol, de Antonio Bandeira, um vídeo será reproduzido com o poema que o pintor escreveu, acompanhado de sua recitação. As palavras serão animadas, criando dinamismo na leitura.

Em Livraria Comercial, é possível, através de uma curta animação, ver todos os cartazes das edições do Salão de Abril, a partir do reconhecimento do primeiro cartaz da edição de 1943, que será impresso e afixado no local.

Em Galeria Antonio Bandeira, será produzido um modelo renderizado em 3D da galeria subterrânea, baseada em fotos antigas. Com isso, será possível ter noção de como era esse cenário, visto de todos os ângulos.

A seguir, tabela com as propostas para aplicações:

## LUGARES

## FÍSICO

## VIRTUAL



mauc  
exibir

fonte: <https://goo.gl/mhGrFP>



poema <sup>18</sup> em versão animada



livraria  
comercial  
exibir

fonte: <https://goo.gl/vimD5G>



animação com vários outros cartazes das edições passadas do Salão de Abril



galeria  
antonio  
bandeira  
exibir

fonte: <https://goo.gl/pk9WQx>



modelo renderizado em 3D baseado em fotos. fonte: <https://goo.gl/2TfZby>





## 10. *considerações finais*

É difícil sair da imersão desse projeto e visualizá-lo com olhos de quem está descobrindo-o pela primeira vez. É até mesmo difícil definir e explicar em poucas palavras esse trabalho de conclusão de curso. Não me sinto confortável em resumir todo o trabalho que tive e definir o **maucx** como um aplicativo, até porque essa não era a intenção inicial.

Esse projeto passou por várias mutações desde quando comecei a concebê-lo em março de 2016. Depois de 20 meses, é incrível parar para apreciar, aceitar e aprender junto com ele. O que nasceu do fascínio por uma obra de arte, se juntou a minha experiência como arte-educadora no Museu de Arte Contemporânea e se encontrou no Design.

Ele também andou paralelamente, do começo ao fim, junto a minha experiência como arte-educadora no MAC. Em maio de 2016, o museu sediou o 67º Salão de Abril, sendo assim fonte de inspiração e motivação para pesquisar sobre essas histórias. A vivência da mediação educativa no MAC auxiliou diretamente nas escolhas projetuais, no sentido de ter previamente uma noção de como eu queria mediar uma exposição interativa na cidade sobre o MAUC.

Eu encaro o **maucx** como um sistema de informações visuais. Para mim, o que fica, foi a longa jornada de pesquisa para encontrar e refazer os percursos dos artistas na cidade. Foi a vontade de querer dar voz aos lugares esquecidos e até mesmo que não existem mais. Foi querer comunicar para as pessoas sobre o MAUC e toda a conjuntura que fez esse museu surgir.

Tenho total consciência de que o designer não se sustenta sozinho, ele também tem seu papel mediador; um maestro de interdisciplinaridades. Conceber esse dispositivo em sua totalidade seria o trabalho de uma equipe. Pelas minhas limitações, a fase final do aplicativo encontra-se em fase projetual, ainda no papel. Porém, a vontade é de tocar esse projeto adiante, eventualmente. É importante também perceber que o sistema – ou a alma, digamos assim – do **maucx** pode ser reproduzida e levada para outras cidades que possuem outras histórias adormecidas para serem contadas. Outros museus com outros acervos em outras cidades com outros artistas. Sistematizar es-



ses percursos e criar uma visualidade para essas informações são o coração desse projeto, e é onde o Design entra.

Confesso que desenvolver a parte gráfica muito mais me agrada do que explorar o potencial da realidade aumentada, um campo que até o desenvolvimento desse TCC era mágico e desconhecido. O potencial do RA é imenso e não merece ser tratado como um recurso estético superficial. Várias vezes esse projeto foi sendo prolongado porque eu estava descobrindo e aprendendo com essa nova visualidade.

Espero também que o **maucx** seja encarado não só como uma extensão virtual do MAUC mas também como uma singela homenagem às memórias dos artistas que deixaram um legado muitas vezes não reconhecido por Fortaleza. Mário Baratta e Jean Pierre Chabloz nasceram, respectivamente, no Rio de Janeiro e na Suíça, mas ancoraram suas vidas aqui, escolheram essa cidade. Articularam e projetaram nomes como Antonio Bandeira, Aldemir Martins e Chico da Silva, artistas cujas obras estão em exposição permanente no MAUC desde sua inauguração. É uma responsabilidade enorme usar o Design como agente mediador para levar as histórias desses artistas em uma nova camada de comunicação.

Aproximar a arte do povo sempre foi a força motriz do **maucx**



***[milton dias]***

Como levar arte ao povo?

***[antonio bandeira]***

Alfabetizando-o e educando-o primeiro para isto. Depois a arte vai a ele ou ele vem a ela. Não é importante quem chega primeiro. *O essencial é chegar.*

## 11. referências

**40° E 41° SALÃO DE ABRIL.** 1990. Disponível em: <<http://www.salaodeabril.com.br/docs/catalogos/Catalogo+salao+de+abril+1990.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2017

**XX SALÃO MUNICIPAL DE ABRIL.** 1970. Disponível em: <<http://www.salaodeabril.com.br/docs/catalogos/Catalogo+salao+de+abril+1970.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2017

ARAUJO, Amanda. **Raimundo Cela para o Brasil.** O povo, Fortaleza, 11 jun. 2016. Divirta-se. Disponível em: <<https://www20.opovo.com.br/app/divirta-se/2016/06/11/noticiasdivirtase,3623085/exposicao-em-sao-paulo-reune-120-obras-de-raimundo-cela.shtml?m=0>>. Acesso em: 30 nov. 2017.

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. **Arte/educação contemporânea:** consonâncias internacionais. 3. ed. São Paulo, SP: Cortez, 2010. 432 p.

\_\_\_\_\_. **Tópicos utópicos.** Belo Horizonte: C/Arte, 1998. 198 p.

BÜRDEK, Bernhard E. **Design:** história, teoria e prática do design de produtos. 2.ed. São Paulo, SP: Blucher, 2010. 496 p

CHABLOZ, Jean-Pierre. **Revelação do Ceará.** Fortaleza: Secretaria de Cultura e Desporto do Estado do Ceará, 1993. 202p.

\_\_\_\_\_. **Revelação de Raimundo Cela ao grande público.** O Estado, Fortaleza, 27 ago. 1944. Arte & Cultura, p. 7.

ELIA, M.F., SAMPAIO, F.F. **Plataforma Interativa para Internet:** Uma proposta de Pesquisa- Ação a Distância para professores. Anais do XII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 102-109, 2001

Estrigas. **A fase renovadora na arte cearense**. Fortaleza: Edições UFC, 1983. 112 p.

\_\_\_\_\_. **Antonio Bandeira**: a permanência do pintor. Fortaleza: Imprensa Universitária da Universidade Federal do Ceará, 2001. 108p

GIACCARDI, Elisa e FISCHER Gerhard. **Metadesign**: a framework for the future of enduser development. In: End user development: empowering people to flexibly employ advanced information and communication technology. Dordrecht, The Netherlands: Kluwer Academic Publishers, 2004. online em < <http://l3d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/EUD-meta-design-online.pdf> > acessado em maio/2008.

KIRNER, C. AND SISCOOTTO, R. 2007. **Realidade Virtual e Aumentada**: Conceitos, Projeto E Aplicações. Porto Alegre: Editora SBC.

LATOIR, Bruno. **Um Prometeu cauteloso?**: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). Agitprop: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

LEMOS, André. **Cibercidade**: A Cidade na Cibercultura. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2004. 318 p.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura e mobilidade**: a era da conexão. Razón y Palabra, n. 41, 2004b.

LUTZ, Bertha; Museu Nacional (Brasil). **A função educativa dos museus**. Rio de Janeiro: Museu Nacional; Niterói, RJ: Muiraquitã, 2008. 236p

MAIA, Ana Valesca. **Salão de abril: 1980-2009** : de casa para o mundo do mundo para casa. Fortaleza, CE: Lumiar, 2010. 282p.

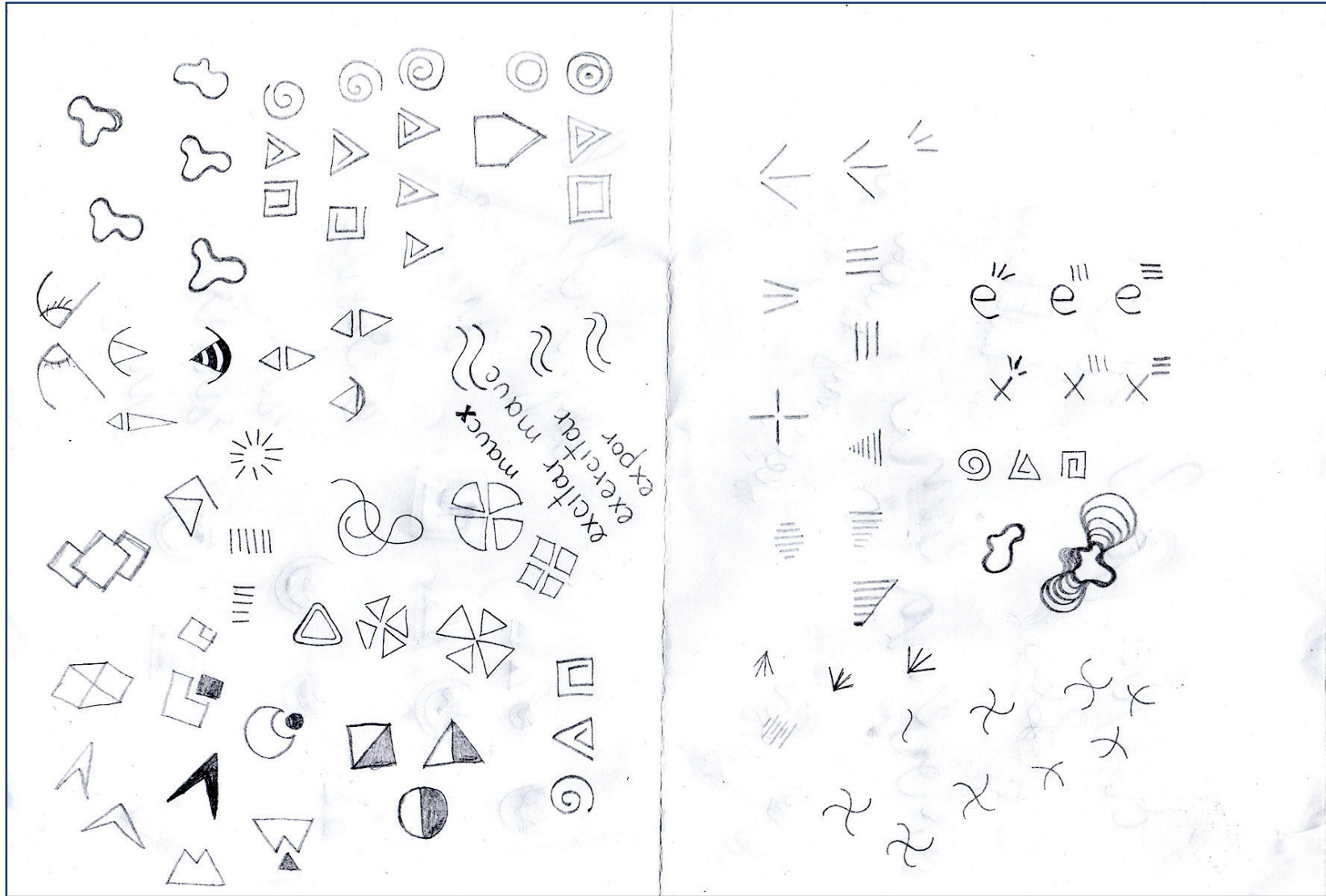
MAIA, Nertan Dias Silva. **A trajetória de Jean Pierre Chablos na constituição do meio artístico da cidade de Fortaleza no âmbito das artes visuais**. 2012. 148 f. Dissertação (Mestrado) - Centro de Educação, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2012.

SCHNEIDER, Beat. **Design - uma introdução**: o design no contexto social, cultural e econômico. [s.i]: Blucher, 2010. 304 p.

SILVA, Anderson de Sousa. **O Salão de Abril em dois momentos**: Sociedade Cearense de Artes Plásticas (SCAP) e Prefeitura Municipal de Fortaleza (1944 – 1970). 2015. 158 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em História Social, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2015.

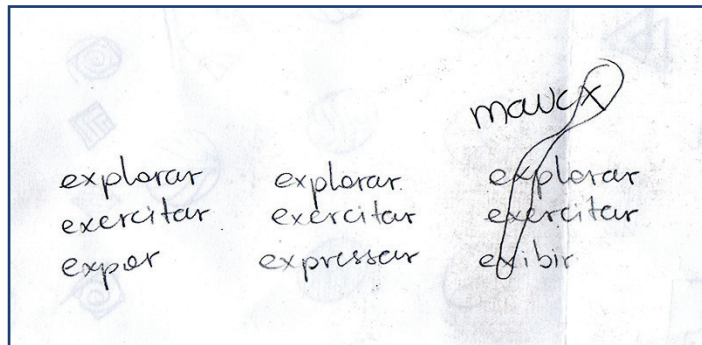
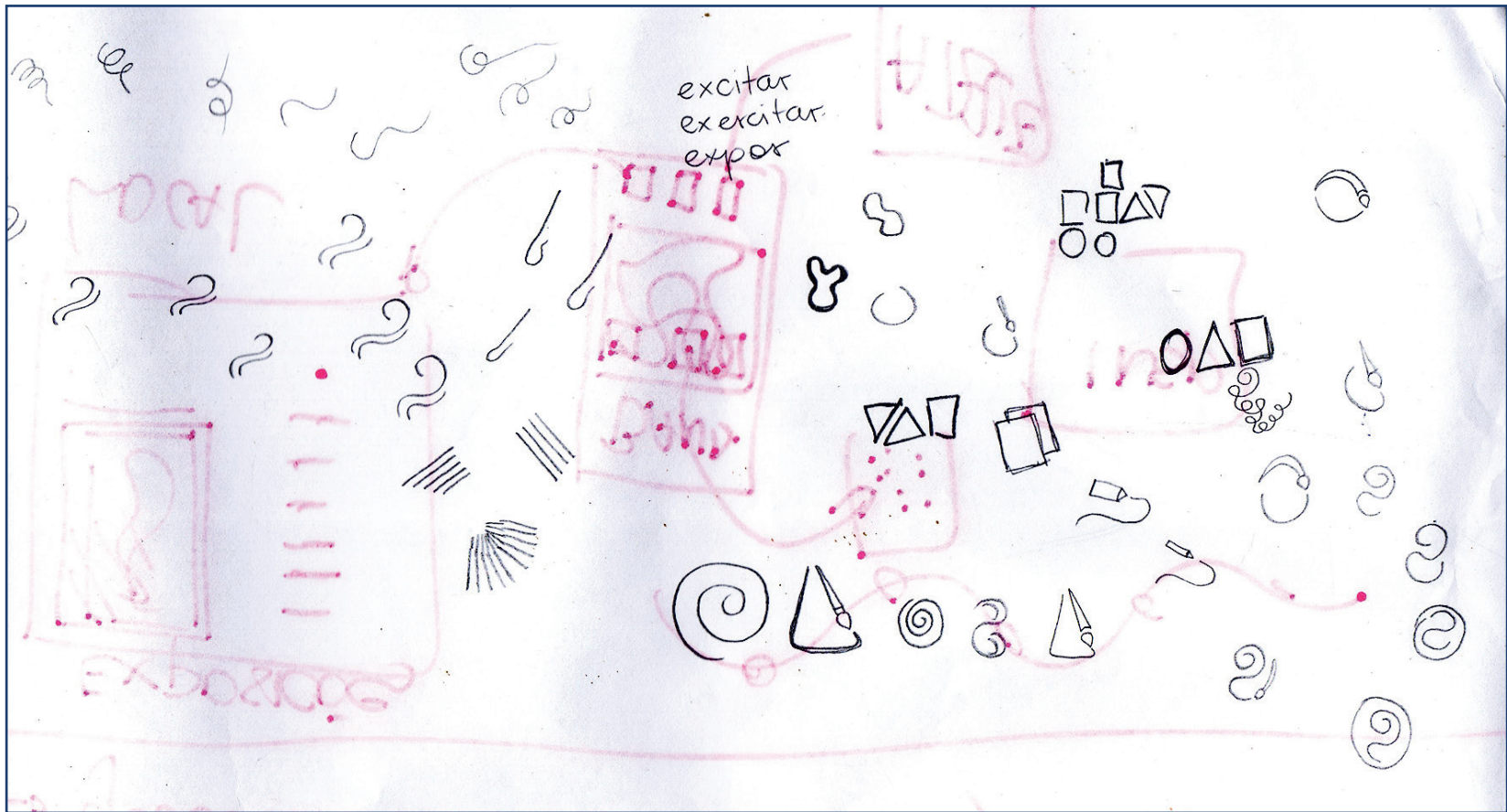
VASSÃO, Caio Adorno. **Metadesign**: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo, SP: Blucher, 2010. 129 p.





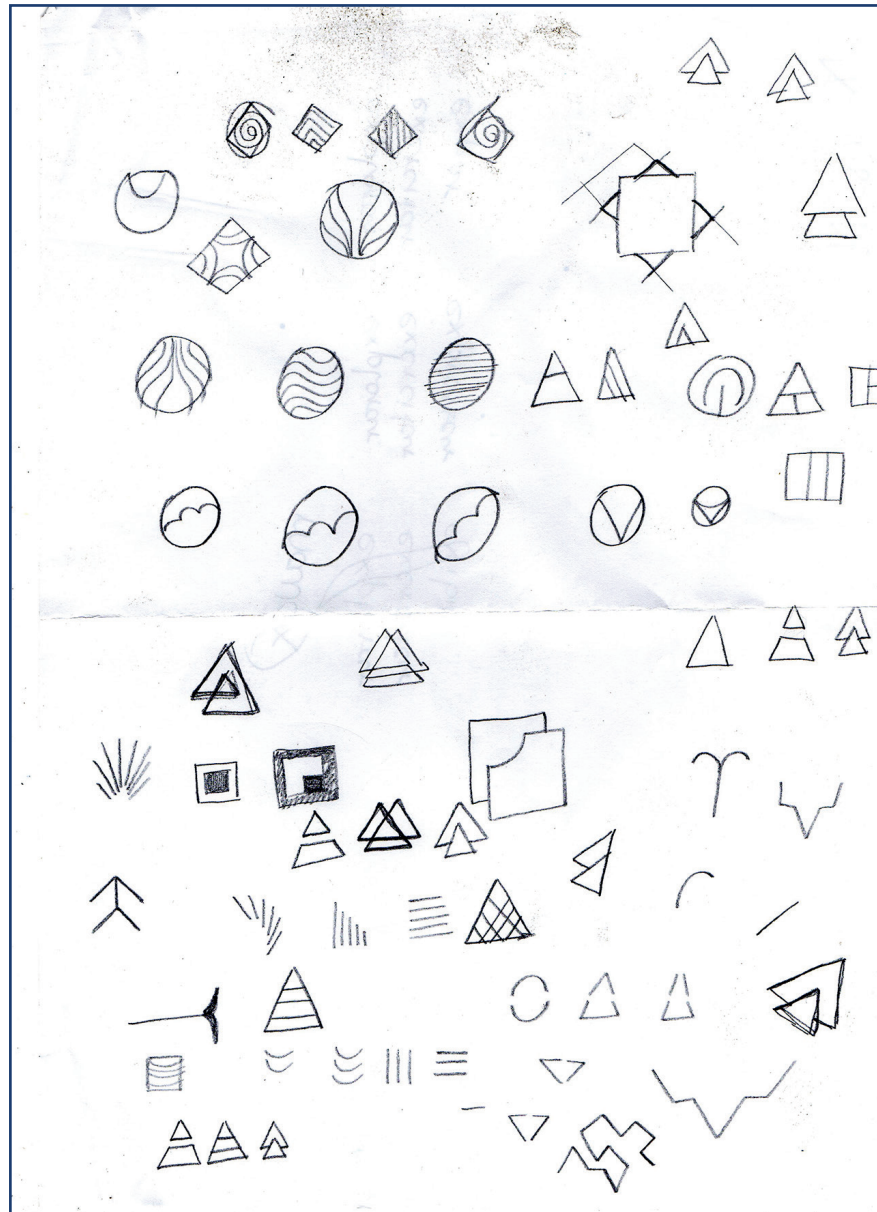
3. Processo de concepção da iconografia

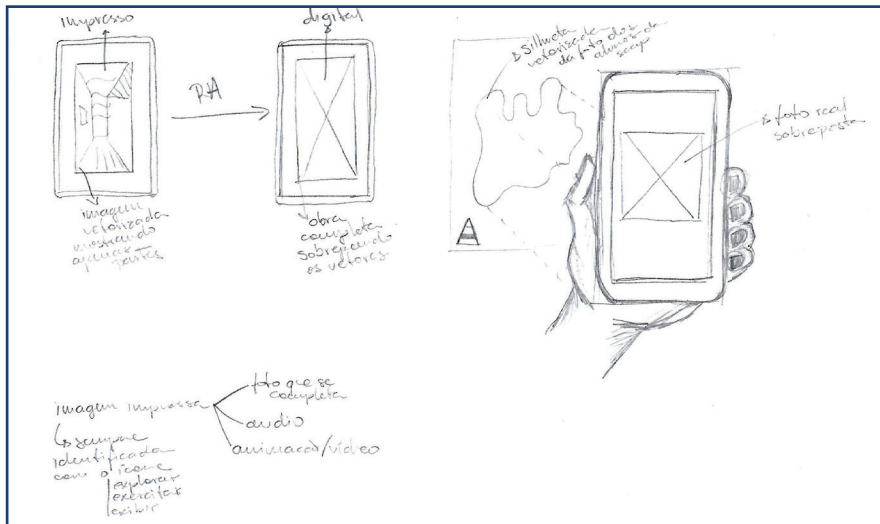
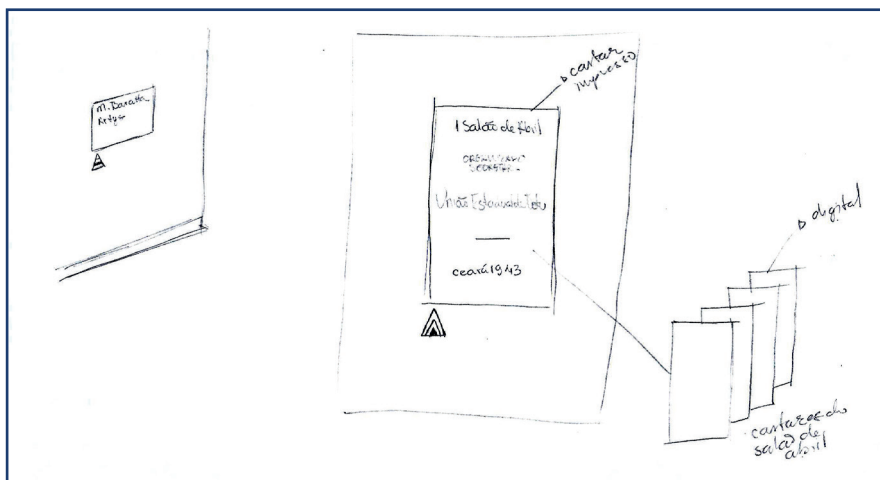




(acima) 4. Processo de concepção da iconografia

(ao lado) 5. Sugestões de nomes para as 3 camadas

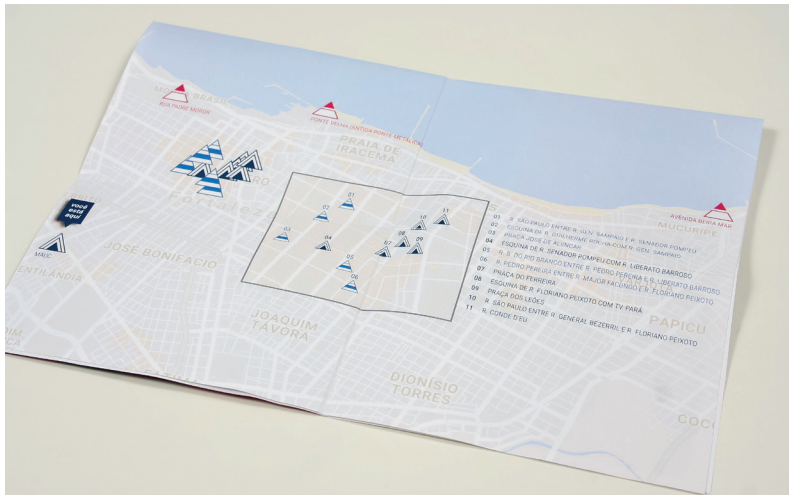




7. Rascunho de uma das telas do aplicativo

8. Rascunho da concepção visual do aplicativo

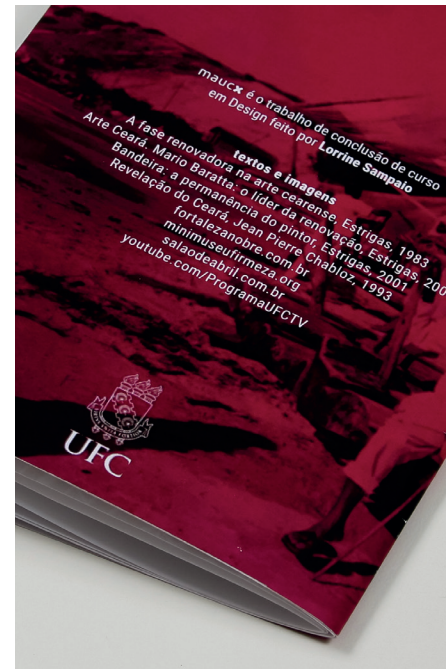




Panfleto que constitui a peça gráfica do dispositivo

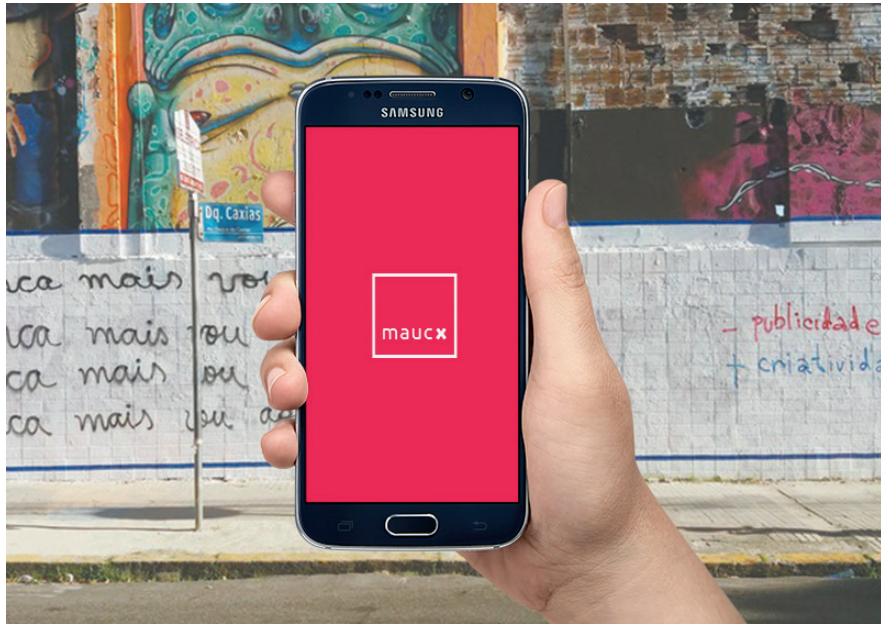
Impresso em papel couchê 80, tamanho A3

fotos Rafael Cavalcante

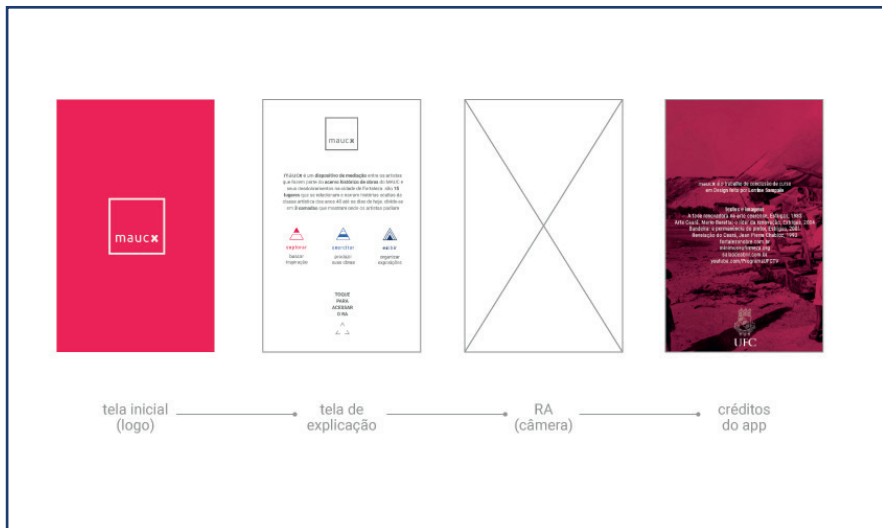
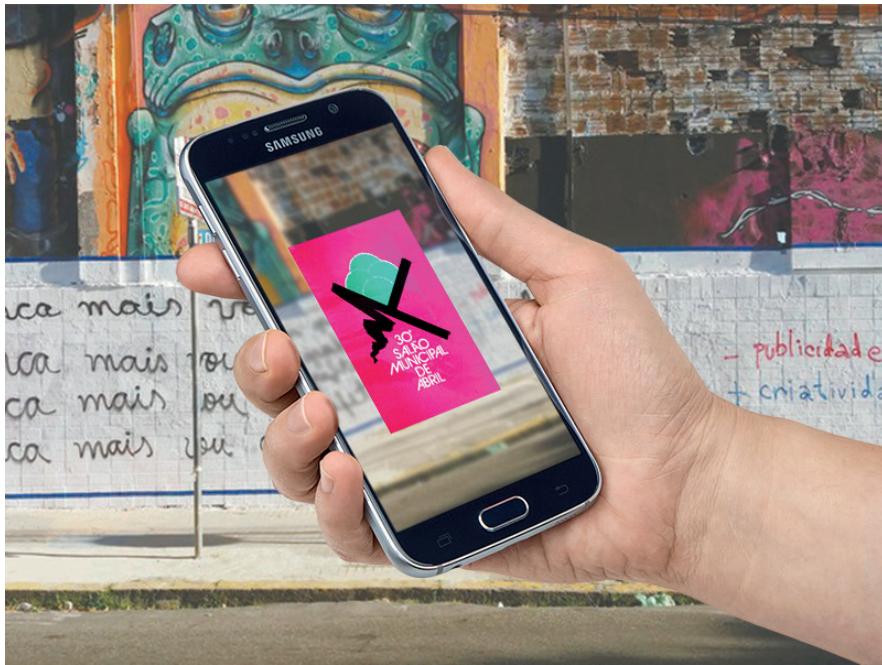


Sugestão de manuseio do panfleto  
fotos Rafael Cavalcante





Telas do aplicativo que constitui a peça virtual do dispositivo



Arquitetura da informação do aplicativo



### 13. anexos

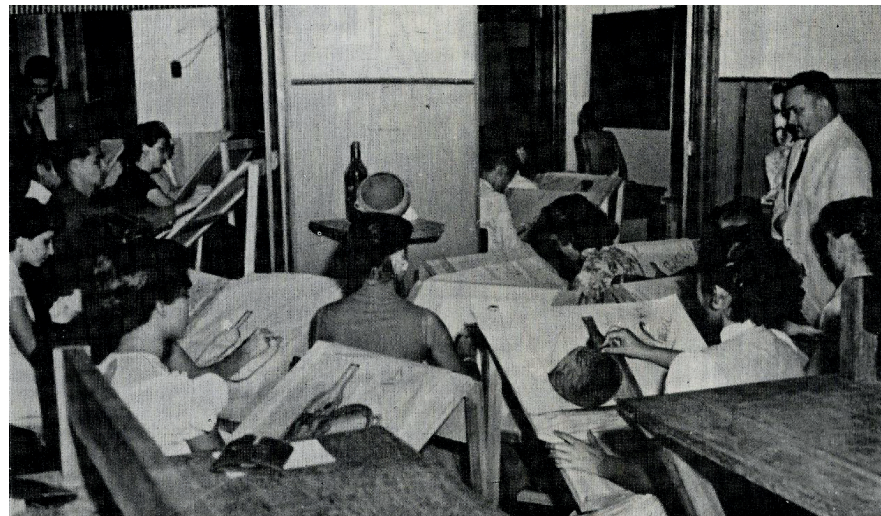
*Pintores e alunos no Morro do Moinho, um dos locais mais frequentados pelos pintores*

**fonte: A fase renovadora na arte cearense, Estrigas, 1983**



*Escola de Belas-Artes da SCAP (alunos e professor)*

**fonte: A fase renovadora na arte cearense, Estrigas, 1983**







*Na sede da SCAP - de pé, da esquerda para a direita: Rolney Correia - Teófilo - Geraldo Markan (escritor) - Florivaldo Mendes - Zenon Barreto - Sérvulo Esmeraldo - o garoto Pedro Paulo Soares - Goebel Weyne Rodrigues - Floriano Teixeira - João Maria Siqueira - Murilo Teixeira - Marinheiro. Sentadas, na mesma ordem: Maria Nice - Nilza - Lizete.*

**fonte: A fase renovadora na arte cearense, Estrigas, 1983**



*2ª Sede da SCAP (nos altos), localizada na esquina das Rua Guilherme Rocha com a Rua General Sampaio. Foto datada por volta da década de 80.*

**fonte: A fase renovadora na arte cearense, Estrigas, 1983**

# 1.º Salão de Abril

ORGANIZADO PELA SECRETARIA  
DE ARTE DA

**União Estadual de Estudantes**

---

CEARA' — 1943

*Cartaz do 1º Salão de Abril em 1943.*

*A Secultfor digitalizou a maioria dos catálogos dos Salões  
e os organizou em um site.*

**Disponível em: <<http://www.salaodeabril.com.br/publicacoes/catalogos>>**



*Uma das poucas fotos detalhadas da antiga Galeria Antonio Bandeira na Praça do Ferreira, inaugurada em 1970 e demolida em 1991.*

**Disponível em:** <<http://www.salaodeabril.com.br/o-salao-de-abril/breve-historico>>



*Imagens de um vídeo sobre Antonio Bandeira. O pintor desenha nas areias de uma praia em Fortaleza..*

**Disponível em:** <<https://www.youtube.com/watch?v=qAo49oETHOM&t=>>



