



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE QUIXADÁ
CURSO DE DESIGN DIGITAL

THALIA SILVA

**DAS PAREDES DOS MUSEUS ÀS TELAS DIGITAIS: A EXPOSIÇÃO VIRTUAL DA
OBRA *O FLAGELO DE LUCAS DA FEIRA* DE CARLO BARBOSA, UTILIZANDO
CONCEITOS DA *WEB ARTE MOUCHETTE.ORG***

QUIXADÁ
2023

THALIA SILVA

DAS PAREDES DOS MUSEUS ÀS TELAS DIGITAIS: A EXPOSIÇÃO VIRTUAL DA
OBRA *O FLAGELO DE LUCAS DA FEIRA* DE CARLO BARBOSA, UTILIZANDO
CONCEITOS DA *WEB ARTE MOUCHETTE.ORG*

Monografia apresentada no curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital. Área de concentração: Programas interdisciplinares e certificações envolvendo Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

Orientador: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho

QUIXADÁ

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

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

- S584p Silva, Thalia.
Das paredes dos museus às telas digitais: a exposição virtual da obra o Flagelo de Lucas da feira de Carlo Barbosa, utilizando conceitos da web arte mouchette.org / Thalia Silva. – 2023.
56 f.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2023.
Orientação: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho.
1. Exposição virtual. 2. Museu Regional de Arte. 3. Carlo Barbosa. I. Título.

CDD 745.40285

THALIA SILVA

DAS PAREDES DOS MUSEUS ÀS TELAS DIGITAIS: A EXPOSIÇÃO VIRTUAL DA
OBRA *O FLAGELO DE LUCAS DA FEIRA* DE CARLO BARBOSA, UTILIZANDO
CONCEITOS DA *WEB ARTE MOUCHETTE.ORG*

Monografia apresentada no curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital. Área de concentração: Programas interdisciplinares e certificações envolvendo Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

Aprovada em: __/__/__.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Dra. Ingrid Teixeira Monteiro
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Aos meus amigos, minha família e a mim.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal do Ceará por ter me dado a oportunidade de estudar numa ótima instituição de ensino.

Ao Prof. João Vilnei, por ter me orientar e incentivar a realizar esta pesquisa.

Aos professores participantes da banca examinadora Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior e Prof^a. Dra. Ingrid Teixeira Monteiro pelo tempo, pelas valiosas colaborações e sugestões.

Aos entrevistados do MRA, a coordenadora Flávia da Silva Oliveira Borges e a estagiária Iara Teo pelo tempo e preciosas informações concedidas nas entrevistas.

Aos participantes nos testes de IHC do site, por seu tempo, colaboração e ajuda.

Aos meus amigos pela inspiração, críticas, sugestões, pela ajuda com os códigos e por nunca terem desacreditado em mim.

À minha família pelo interesse em minha pesquisa e sugestões.

À mim, por ter conseguido chegar até o fim apesar de todas as adversidades e desafios no caminho.

Por fim, gostaria de agradecer a todos os envolvidos para que esse trabalho pudesse acontecer. Me diverti nessa jornada e aprendi muito sobre a história da minha cidade.

RESUMO

No presente trabalho, explorou-se a concepção de uma obra virtual que faz uma releitura da obra *O Flagelo de Lucas da Feira* de Carlo Barbosa, utilizando conceitos da *Web Arte*, com ênfase na obra *Mouchette.org* como referência. O propósito da pesquisa foi utilizar a internet como um espaço de experimentação e descobertas, transferindo uma obra de arte de um museu físico para o ambiente virtual. O estudo abordou os museus e o meio virtual, fornecendo uma compreensão geral sobre a *Web Arte* e discutindo os conceitos presentes na obra *Mouchette.org* e como eles poderiam ser aplicados na exposição. Além disso, foi realizada uma pesquisa, que incluiu entrevistas e pesquisa de campo no Museu Regional de Arte de Feira de Santana, com o intuito de coletar informações sobre a história de Lucas da Feira, o contexto e o conceito da obra, bem como investigar a vida de Carlo Barbosa. Com base nesses dados, foi possível desenvolver um site com *hiperlinks* distribuídos pelas páginas, permitindo que o público explorasse as micro cenas presentes em *O Flagelo de Lucas da Feira* e obtivesse mais informações sobre o autor e o personagem retratados. A avaliação da exposição foi conduzida com a participação de um grupo de 10 pessoas, utilizando técnicas de Interação Humano-Computador (IHC). Verificou-se que muitos participantes encontraram dificuldade em localizar os *links* devido à falta de sinalização, mas essa dificuldade não afetou negativamente suas experiências. Além disso, foi observado que a aplicação causou uma sensação de estranhamento e desconforto nos usuários. Os resultados indicaram que a criação da exposição conseguiu ser bastante interativa com o público, e a narrativa proposta pelos *hiperlinks* foi bem recebida, transmitindo as sensações desejadas. Conclui-se que a utilização de conhecimentos e técnicas de *Web Arte* para transferir obras físicas para a internet abre novos horizontes, permitindo que a arte seja acessível a um público global, superando as limitações de espaço e tempo.

Palavras-chave: exposição virtual; museu regional de arte; Carlo Barbosa.

ABSTRACT

In the present work, we explored the conception of a virtual artwork that reinterprets Carlo Barbosa's work *O Flagelo de Lucas da Feira* (The Scourge of Lucas da Feira) using concepts of Web Art, with a focus on the work Mouchette.org as a reference. The purpose of the research was to utilize the internet as a space for experimentation and discovery, transferring an artwork from a physical museum to the virtual environment. The study encompassed museums and the virtual medium, providing a general understanding of Web Art and discussing the concepts present in the work Mouchette.org and how they could be applied in the exhibition. Furthermore, a research was conducted, which included interviews and field research at the Regional Museum of Art in Feira de Santana, with the intention of gathering information about the history of Lucas da Feira, the context, and the concept of the artwork, as well as investigating the life of Carlo Barbosa. Based on this data, it was possible to develop a website with hyperlinks distributed across the pages, allowing the audience to explore the micro-scenes present in *O Flagelo de Lucas da Feira* and obtain more information about the author and the depicted character. The evaluation of the exhibition was conducted with the participation of a group of 10 people, using Human-Computer Interaction (HCI) techniques. It was found that many participants had difficulty locating the links due to a lack of signaling, but this difficulty did not negatively affect their experiences. Additionally, it was observed that the application caused a feeling of strangeness and discomfort among users. The results indicated that the creation of the exhibition managed to be highly interactive with the audience, and the narrative proposed by the hyperlinks was well-received, conveying the desired sensations. In conclusion, the use of knowledge and techniques of Web Art to transfer physical artworks to the internet opens new horizons, allowing art to be accessible to a global audience, overcoming limitations of space and time.

Keywords: virtual exhibition; regional art museum; Carlo Barbosa.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Botão “it’s me” em <i>Mouchette.org</i>	20
FIGURA 2 – “how can I write this since I’m dead?”	20
FIGURA 3 – Avaliação de acessibilidade do site <i>Mouchette.org</i> Erro! Indicador não definido.	
FIGURA 4 – Fotografia da obra <i>O Flagelo de Lucas da Feira</i> no MRA	24
FIGURA 5 – <i>O Flagelo de Lucas da Feira</i>	26
FIGURA 7 – Carlo Barbosa.....	30
FIGURA 8 – “Língua” em <i>Mouchette.org</i>	36
FIGURA 9 – Tela da exposição “De quem é essa mão amarela?”	37
FIGURA 10 – Página principal da exposição.....	37
FIGURA 11 – Tela da exposição “Carlo Barbosa”.....	38
FIGURA 12 – Tela da exposição “Lucas da Feira”	39

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ASES	Avaliador e Simulador de Acessibilidade em Sítios
BA	Bahia
CE	Ceará
CSS	Cascading Style Sheet, ou Folha de Estilo em Cascatas
CUCA	Centro Universitário de Cultura e Arte
eMAG	Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico
FSA	Feira de Santana
HQ	História em Quadrinho
HTML	HyperText Markup Language, ou Linguagem de Marcação de Hipertexto
IHC	Interação Humano-Computador
MRA	Museu Regional de Arte
UEFS	Universidade Estadual de Feira de Santana

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
1.1	Objetivos	15
1.1.1	<i>Objetivo Geral</i>	15
1.1.2	<i>Objetivos Específicos</i>	15
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1	Museu e o digital	15
2.2	Web Arte e suas possibilidades interativas	17
2.2.1	<i>Análise Qualitativa da Obra Mouchette.org</i>	18
2.2.1.1	<i>Interatividade</i>	19
2.2.1.2	<i>Narrativa</i>	21
2.2.1.3	<i>Hipertexto</i>	21
2.2.1.4	<i>Sensação de desconforto</i>	22
2.3	O Flagelo de Lucas da Feira: Significados e Interpretações	24
2.3.1	<i>Lucas da Feira: Legado Cultural</i>	27
2.3.2	<i>O Flagelo de Carlo Barbosa</i>	29
3	TRABALHOS RELACIONADOS	31
3.1	MuseuM: Uma Aplicação de m-Learning com Realidade Virtual	31
3.2	Aplicação de processos de design de interação na criação do Ada, um website focado em emoções	32
3.3	O objeto museal em diferentes contextos e mídias	33
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	34
4.1	Pesquisar e reunir informações sobre obra, autor e personagem	34
4.2	Criação da exposição	35
4.3	Avaliação da exposição com os usuários	39
5	ANÁLISE DOS RESULTADOS	41
6	CONCLUSÃO	42
	REFERÊNCIAS	44
	APÊNDICE A – MODELO DE ENTREVISTA	47
	APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO	48
	APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA COM IARA TEO SOBRE A OBRA O FLAGELO DE LUCAS DA FEIRA	49
	APÊNDICE D – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA COM FLÁVIA	53

DA SILVA OLIVEIRA BORGES SOBRE A OBRA <i>O FLAGELO DE LUCAS DA FEIRA</i>	
APÊNDICE E – TERMO DE PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA	56

1 INTRODUÇÃO

Os museus são espaços dedicados à preservação, exibição e estudo de objetos, documentos e peças que representam diferentes aspectos da história, cultura e civilizações. (BATISTA, 2023). Com a chegada da pandemia da COVID-19, os museus enfrentaram desafios significativos ao repensar sua relação com o público e adotar estratégias virtuais para manter o contato em meio ao distanciamento social. Nesse contexto, a tecnologia digital se tornou uma ferramenta essencial para superar as limitações físicas e alcançar um público mais amplo. (SILVA, 2021).

A tecnologia possibilitou novas perspectivas para a sociedade, a arte e a cultura. Os museus não ficaram à margem dessa transformação. À medida que a tecnologia digital se tornou cada vez mais presente em nosso dia a dia, os museus passaram por uma reestruturação que contribuiu para uma mudança significativa nas paisagens culturais. (GOBIRA, 2018, p. 85). A reconfiguração dos museus abriu caminho para novas formas de expressão artística, que vão além dos meios tradicionais. A *Web Arte*, em particular, emergiu como uma forma fascinante de expressão contemporânea, caracterizada por sua interatividade e pela reflexão de temas políticos e críticos relevantes para a sociedade atual. (LIESER, 2010).

No presente trabalho, explorou-se a concepção de uma obra virtual que faz uma releitura da obra *O Flagelo de Lucas da Feira* de Carlo Barbosa, utilizando conceitos da *Web Arte*, com ênfase na obra *Mouchette.org* como referência. Uma *Web Arte* que traz uma releitura da personagem Mouchette de um livro de mesmo nome, para a web.

Para a realização deste projeto, busca-se pesquisar e entender mais sobre a história de Lucas da Feira, a obra *O Flagelo de Lucas da Feira* e o autor da pintura, Carlo Barbosa, para que seja possível desenvolver uma exposição virtual da obra, utilizando os conceitos da *Web Arte Mouchette.org*. Por fim, buscou-se avaliar o site por meio do feedback do público, a fim de aprimorar a experiência do usuário. O site se encontra hospedado no *GitHub*, disponível no link: <https://thaliats.github.io/exposicaolucas.github.io/CENA01.html>.

O texto está organizado de maneira que, na primeira parte é apresentado um pouco sobre os museus e a tecnologia digital, *Web Arte* e seus conceitos em *Mouchette.org*. Em sequência, é apresentado um estudo sobre a obra *O Flagelo de Lucas da Feira*, seu autor e personagem retratado. A parte seguinte traz o que foi realizado a partir das pesquisas e a avaliação com os usuários do site da exposição.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver uma exposição virtual, acessível e interativa, da pintura *O Flagelo de Lucas da Feira*, de Carlo Barbosa, utilizando conceitos da obra de *Web Arte Mouchette.org*.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Pesquisar sobre a história de Lucas da Feira.
- Entender o contexto e conceito da obra *O Flagelo de Lucas da Feira*.
- Pesquisar sobre o autor da obra, Carlo Barbosa.
- Produzir uma exposição virtual da obra.
- Realizar uma avaliação do site da exposição com usuários.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O presente capítulo tem por objetivo contextualizar o trabalho que já vem sendo desenvolvido pelos museus em relação a sua presença no meio digital, bem como demonstrar as possibilidades que a tecnologia oferece a essas instituições. A partir desse contexto, busca-se obter informações sobre a *Web Arte* e suas características. Será realizada ainda um estudo qualitativo de uma obra de *Web Arte* chamada *Mouchette.org*, identificando conceitos que virão a ser utilizados na exposição virtual da obra *O Flagelo de Lucas da Feira*, de Carlo Barbosa. Por fim, serão discutidos os possíveis significados da pintura e as representações que ela traz, juntamente com o personagem histórico Lucas da Feira e o autor da obra. A compreensão da história de vida do artista permitirá uma interpretação ampla da pintura.

2.1 Museu e o digital

Os museus possuem um papel fundamental na preservação, investigação, comunicação e exposição da cultura e do patrimônio material e imaterial da humanidade. Conforme afirmou Silva, “Os museus são também uma forma de nos comunicarmos com o mundo, com o passado, presente e futuro. Vemos neles essa possibilidade de comunicação no tempo e no espaço histórico e geográfico.” (SILVA; MEDEIROS, 2021, p. 76). De fato, museus são como máquinas do tempo, nos transportando para diferentes culturas e nos

permitindo conhecer história, arte e costumes de diversas sociedades, inclusive por meio da internet.

A pandemia da COVID-19 em 2020 trouxe desafios para os museus, que tiveram que repensar sua rotina e relação com o público devido ao distanciamento social. Neste cenário, a comunicação virtual se tornou fundamental para manter o contato com o público, levantando discussões sobre o uso de tecnologias em museus. (SILVA, 2021). “(...) a virtualização é um dos principais vetores de criação da realidade. Ela permite que pessoas, coletividades, informações, tornem-se ‘não-presentes’, o que viabiliza um processo de desterritorialização”. (SILVA, 2021). A virtualização permitiu que as instituições pudessem alcançar seu público superando as limitações físicas.

O distanciamento social ofereceu aos museus uma oportunidade de se reinventarem e fez com que a tecnologia se tornasse ainda mais presente em nossas vidas, já que foi necessária para manter a conexão entre as pessoas e para permitir o acesso a serviços e produtos que antes eram obtidos apenas através do contato físico. (SILVA; MEDEIROS, 2021). No caso dos museus, a tecnologia se tornou uma ferramenta fundamental para a comunicação e para permitir o acesso às suas coleções e exposições, mesmo que de forma virtual. “A tecnologia digital modifica a experiência museal, quer por potencializar os processos interativos, quer por gerar novas possibilidades de percepção e de visibilidade.” (ROCHA, 2008, p. 265-266). Diante dessa realidade, museus e galerias têm buscado incorporar cada vez mais tecnologia em suas exposições, com o objetivo de proporcionar experiências mais imersivas e participativas aos seus visitantes.

(...) Da mesma forma, os processos interativos proporcionam uma mudança de atitude do visitante que, contrariamente a uma passividade clássica, tem uma experiência mais participativa, fundada no lúdico e permeada por imagens, dando origem a um reencantamento tecnológico. (ROCHA, 2008, p. 268).

Os museus e organizações de arte têm adotado tecnologias para aprimorar suas práticas. Por exemplo, o Museu do Brooklyn realizou a exposição de fotografia *Click!20*, onde o público pôde avaliar os trabalhos submetidos e influenciar sua seleção e organização. Além disso, houve a colaboração interdisciplinar entre a *Parsons New School for Design* e a Universidade de Artes de Berlim (UdK), que apresentou uma exposição na nuvem, utilizando-a como canal de comunicação, ferramenta de criação e arquivo para as obras. (PAUL, 2019). Essas mudanças têm proporcionado maior acessibilidade, interatividade e diversidade na experiência dos visitantes.

A tecnologia digital potencializou as criações artísticas digitais interativas que despertaram o interesse de diversos autores de áreas distintas do conhecimento, impulsionados pelas múltiplas possibilidades tecnológicas que o ambiente digital oferece. Ao envolver corpo, espaço, som, imagem, sensores, dispositivos e programação em um ambiente interativo, as autorias dessas obras se ampliam além das artes visuais, assim como ocorreu com a Videoarte. (SOGABE, 2019). Os artistas estão constantemente aprimorando sua expressão artística por meio do uso de sensores e programas cada vez mais sofisticados, a fim de materializar suas poéticas e criar uma realidade mais envolvente e dinâmica. Dentre as diversas formas contemporâneas de expressão artística que exploram o potencial da tecnologia, destaca-se a *Web Arte* como uma das mais fascinantes.

2.2 *Web Arte* e suas possibilidades interativas

Com o avanço da tecnologia e a popularização da internet, surgiram novas formas de expressão artística que vão além dos meios tradicionais. Uma dessas formas é a *Web Arte*, também conhecida como *net.art*, que se desenvolveu com a criação da *World Wide Web* (www) em 1994. Os artistas desse meio perceberam que poderiam utilizar esse sistema aberto, não hierárquico e gratuito como uma plataforma para introduzir novas posições e pontos de vista na arte, escapando dos tradicionais centros de poder do mercado artístico, como museus, galerias e exposições. (LIESER, 2010).

A *Web Arte* é caracterizada por refletir temas políticos e críticos contemporâneos, concentrando-se especialmente nas transformações sociais e comunicativas que ocorrem na nossa época. (LIESER, 2010). A arte tradicional é geralmente criada para ser observada de forma passiva, com o público contemplando a obra a partir de um ponto de vista estático. Já a *Web Arte* possui uma característica marcante, a interatividade¹. Os visitantes têm a possibilidade de explorar a obra, a se mover dentro dela, a clicar em elementos e a descobrir novas camadas de significado. (NUNES, 2005).

Diferente do que se vê em museus e galerias, esses trabalhos não se limitam a referenciar artistas ou apresentar suas obras, mas utilizam as possibilidades da rede para criar experiências interativas que questionam a relação entre o usuário e a máquina, assim como as relações interpessoais mediadas pela tecnologia. (NUNES, 2005).

¹ Uma medida do potencial de habilidade de uma mídia permitir que o usuário exerça influência sobre o conteúdo ou a forma da comunicação mediada.

A *Web Arte* não se limita apenas a interações individuais entre o público e a obra, mas também pode criar espaços de interação e participação coletivas. Algumas obras buscam explorar essa possibilidade ao proporcionar interações entre visitantes, seja através de dispositivos de ação em espaços remotos, webcams ou ambientes multi-usuário. (NUNES, 2002). Um exemplo de *Web Arte* com interação e criação em grupo é o *Graphic Jam*, um site internacional criado pelos artistas Andy Deck e Mark Napier. Ao acessar o site os usuários têm acesso a uma tela e diferentes tipos de "pincéis" para interferir no espaço virtual. O que torna esse site único é que várias pessoas podem interagir simultaneamente, sobrepondo seus traços e pinceladas em tempo real, resultando em uma criação coletiva. (NUNES, 2000b). Dessa forma, a *Web Arte* não apenas transforma a relação entre o público e a obra, mas também pode criar formas de interação social e coletiva.

Para a criação da exposição virtual da obra *O Flagelo de Lucas da Feira* de Carlo Barbosa, uma obra de *Web Arte* chamada *Mouchette.org* foi selecionada para ser utilizada como referência por possuir uma narrativa perturbadora que se assemelha à pintura de Carlo Barbosa. Além disso, sua interatividade permite com que o público possa se envolver com a obra de várias maneiras e descobrir diferentes caminhos narrativos.

2.2.1 Análise Qualitativa da Obra *Mouchette.org*

*Mouchette.org*² é uma *Web Arte* criada em 1996 por Martine Neddham. Que escondeu sua autoria e manteve sua obra no anonimato até 2010. (HIPÓLITO, 2015). O site apresenta uma ambientação única que convida o espectador a interagir com suas páginas, criando a ilusão de que está se comunicando com uma garota de quase 13 anos chamada Mouchette. O nome do projeto faz uma referência direta ao livro de mesmo nome, cuja tradução é pequena mosca, publicado em 1937 por Georges Bernanos.

A seguir, serão apresentados pontos observados na obra *Mouchette.org*, com o objetivo de identificar elementos que possam ser aplicados no desenvolvimento deste trabalho.

² Disponível em: <https://Mouchette.org/>. Acesso em: 06 abr. 2023.

2.2.1.1 Interatividade

A interatividade é um conceito fundamental que se refere à capacidade dos meios digitais ou eletrônicos de permitir que os usuários interajam com a informação, dando-lhes a oportunidade de agir sobre ela e modificar seu conteúdo de maneira imediata. Com o avanço contínuo dos meios digitais, essa interação se torna cada vez mais efetiva, proporcionando retornos imediatos e a possibilidade de troca de mensagens instantâneas a cada ação do usuário. (NUNES, 2000a).

A utilização da interatividade na internet está intimamente ligada com o uso de recursos como o hipertexto, que permite ao usuário acessar diferentes conteúdos por meio de *links*, aplicativos multimídia, que possibilitam a utilização de diferentes recursos, como áudio, vídeo e imagens, e animações, que tornam a experiência do usuário mais dinâmica e atrativa. (NUNES, 2000a).

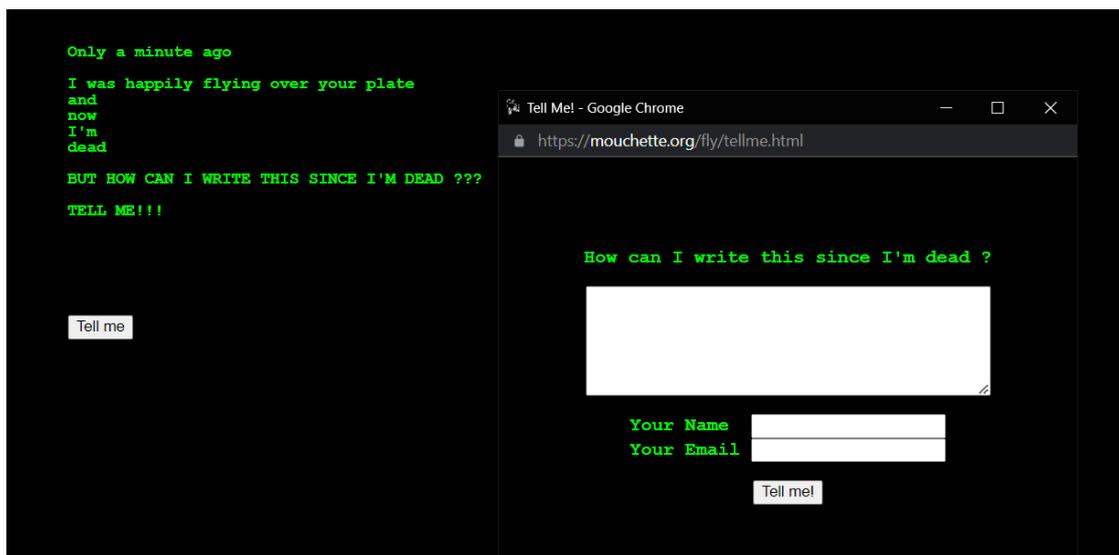
O site *Mouchette.org* é altamente interativo, o que significa que o público pode experimentar diferentes recursos de mídia, como vídeo, áudio, interação com elementos da tela. Seja por meio de um clique curioso que segue uma pequena mosca voando, ou por uma mensagem recebida pela própria personagem Mouchette na caixa de e-mail. Essas particularidades têm o potencial de engajar os visitantes, podendo tornar a experiência mais envolvente.

Um exemplo de interação do site é quando o visitante clica numa imagem de mosca na tela inicial, que o leva a uma página onde precisa esperar o momento certo para conseguir clicar numa caixa de texto flutuante com o nome “it’s me” (FIGURA 1). Após isso, é possível ouvir o choro de Mouchette que agora fala que o visitante a matou, uma animação de diálogo se inicia e em seu decorrer ela cita “how can I write this since I’m dead?” (FIGURA 2) que em tradução livre significa “como posso escrever isso já que estou morta?”. Mouchette então, pede para que o visitante conte a ela como isso está sendo possível. Ao clicar no *link* para respondê-la, uma janela com espaço para enviar um e-mail para a personagem se abre. Ao enviar um e-mail, o espectador é direcionado a uma página onde é possível visualizar as mensagens que outros usuários enviaram para Mouchette.

FIGURA 1 – Botão “it’s me” em *Mouchette.org*

Fonte: Site *Mouchette.org*, 2023.

FIGURA 2 – “how can I write this since I’m dead?”



Fonte: Site *Mouchette.org*, 2023.

A interação da *Web Arte Mouchette.org* está diretamente ligada à sua narrativa. Os cliques levam para novas páginas que contam mais sobre a personagem e criam uma espécie de conversa entre o usuário e o site. O papel do espectador é explorativo, a cada página “encontrada” através dos *hiperlinks*, uma nova informação é obtida. Aos poucos ele vai desvendando o quebra cabeça e obtendo a visão do que o projeto quer contar.

2.2.1.2 Narrativa

A narrativa é o ato de contar uma história. Na literatura, ela se refere à forma como os diferentes elementos de uma história se conectam, como os personagens, o tempo, o espaço e acontecimentos. É uma forma de comunicação que pode ser encontrada em diferentes gêneros e enfatiza elementos de acordo com a função de cada gênero. Sua estrutura comumente se divide em introdução, mudanças, clímax e desfecho. (MATOS, 2023).

Tudo em *Mouchette.org* é organizado em torno de uma narrativa que segue a personagem intitulada de Mouchette de 13 anos que está lidando com sexualidade, rejeição dos pais e descontentamento com a vida. (LIESER, 2010). O fato desse site ter sido inspirado num livro de mesmo nome dá ao público uma base do que acontece com a personagem na história. No romance, a personagem decide acabar com a vida, marcada pela pobreza, violação, se suicidando.

Ao acessar o site, a interação e narrativa viram uma só para o visitante, “A reação sobre as ações do espectador-agente e ‘*Mouchette.org*’ surge como perguntas.”(HIPÓLITO, 2015). O site traz uma interação baseada em incertezas do que a próxima página mostrará, tudo é uma surpresa e a cada clique uma nova informação é passada. O espectador chega num ponto onde percebe que a garota morta da história é na verdade uma mosca que ele mesmo mata para que ela possa adquirir vida. (HIPÓLITO, 2015).

É inegável afirmar que a narrativa é essencial para explorar diversos contextos e descobrir informações valiosas. Sem ela, o visitante poderia navegar pelo site sem se envolver muito, deixando-o vazio e sem reflexões significativas. *Mouchette.org* aborda temas bastante complexos e profundos, como a morte e identidade. Na exposição da obra de Carlo Barbosa, pretende-se criar uma narrativa que discuta questões existenciais assim como *Mouchette.org*.

2.2.1.3 Hipertexto

O hipertexto é um tipo de texto composto por elementos textuais interligados, permitindo múltiplas leituras em diferentes direções. Através de *links* e *hiperlinks*, o leitor pode acessar instantaneamente outras informações, construindo uma rede de conhecimento. Essa forma de escrita associada não sequencial foi definida por Theodor H. Nelson na década de 60, antes mesmo da existência da internet, revelando-se como uma tecnologia inovadora e visionária. (PEREZ, 2023).

Para a *Web Arte* a utilização de *hiperlinks* é fundamental para sua prática. Esses *links* são essenciais para criar uma rede de navegação e interação dentro da *Web Arte*, quando o hipertexto não é utilizado, a navegação na web se torna linear, semelhante à leitura de livros impressos tradicionais. (NUNES, 2000a).

Em *Mouchette.org* os *hiperlinks* espalhados pela página criam uma interação confusa, redirecionando o observador para várias camadas de informações. (DEKKER, 2019). Ao acessar o site, o espectador pode deparar-se com imagens que apresentam distorções ou qualidade inferior, bem como imagens esticadas. Há também ícones, *links*, caixas de texto ou seleção, textos em diversos idiomas, páginas externas, áudios, animações e fotografias de pessoas desconhecidas. O uso de *hiperlinks* num site cria uma experiência não linear e mais interativa, proporcionando ao público um senso de descoberta, de possibilidade de escolher o caminho que deseja seguir. (NUNES, 2000a).

2.2.1.4 Sensação de desconforto

Para obter uma compreensão mais aprofundada das percepções dos visitantes que não possuíam conhecimento prévio sobre a obra *Mouchette.org* ou o livro com o mesmo nome, realizei uma entrevista com um grupo de 10 jovens adultos, com idades entre 18 e 26 anos, que não tinham familiaridade com nenhuma *Web Arte*, mas possuíam uma vasta experiência com tecnologias digitais. Eles foram convidados a explorar o site *Mouchette.org*. A seguir estão algumas das perguntas feitas durante a entrevista:

- a) Qual foi a sua primeira impressão ao entrar no site *Mouchette.org*?
- b) Como você descreveria a aparência e a estrutura do site?
- c) Que emoções ou sentimentos o site despertou em você? Por quê?
- d) Você achou fácil ou difícil navegar pelo site? Por quê?
- e) Com base na sua experiência, você acredita que o site tem alguma mensagem ou propósito por trás dele? Por quê?

Durante a entrevista, observou-se que a obra pode causar desconforto em espectadores que não estejam cientes de seu conteúdo. O estilo visual retrô, o anonimato da obra e os *links* com idiomas diferentes do site podem suscitar uma sensação de estranheza e desconforto nos visitantes. Além disso, ao se depararem com a oportunidade de enviar um e-mail para a personagem *Mouchette*, os visitantes demonstraram preocupação em fornecer seus

dados pessoais, o que indica uma falta de confiança na plataforma. Também foi relatado por alguns visitantes que eles se sentiram perturbados com certas telas do site, como aquela que apresenta um áudio da personagem chorando. Na tela "its me", onde um botão com som de mosca voa pela tela dificultando o clique, foi observado que a maioria dos usuários enfrentaram dificuldades para acertar o tempo exato do clique, resultando em alguns desistindo da ação no site devido ao estresse causado.

No entanto, apesar dessas situações desconfortáveis, foi observado que a curiosidade dos visitantes continuou a ser estimulada a cada nova descoberta feita durante a navegação no site. Isso sugere que, mesmo com os sentimentos negativos provocados inicialmente, o site conseguiu manter o interesse dos visitantes, provavelmente devido à natureza intrigante e enigmática da obra.

Essas respostas coletadas durante a entrevista forneceram *insights* valiosos sobre as percepções e experiências dos jovens adultos que exploraram o site *Mouchette.org* sem qualquer conhecimento prévio sobre ele. Essas informações são essenciais para uma compreensão mais aprofundada do impacto emocional da obra e da eficácia de sua narrativa em envolver o espectador, apesar de causar desconforto, como é o caso de *Mouchette.org*.

2.3 O Flagelo de Lucas da Feira: Significados e Interpretações

FIGURA 3 – Fotografia da obra *O Flagelo de Lucas da Feira* no MRA



Fonte: Museu Regional de Arte de Feira de Santana - BA, Elaboração Própria (2022).

O Flagelo de Lucas da Feira de Carlo Barbosa é uma pintura de 1987, em grande escala, medindo 240cm x 150cm (FIGURA 4). A obra pertence ao acervo do MRA desde 1993 e faz uma alegoria ao enforcamento do personagem Lucas da Feira, um ex-escravo que virou bandido para se libertar. A pintura é considerada o quadro mais importante da carreira do autor. Nela o próprio Carlo Barbosa aparece como o personagem Lucas da Feira. (DA FEIRA, 2019).

A obra apresenta uma série de elementos simbólicos que fazem o espectador refletir sobre o verdadeiro significado dela. O vermelho é usado na coloração do fogo e na pele de Lucas sendo arrancada. Os elementos que compõem a imagem criam uma espécie de caos e opressão, intensificando a dramaticidade da cena.

Também é possível associar a sensação de opressão ao contexto colonialista em que Lucas da Feira viveu, que impôs uma hierarquia social e racial que marginalizava e discriminava os negros. Esse sistema opressor também foi responsável por sua morte.

Neste estudo, apresenta-se uma análise embasada nas informações obtidas durante a pesquisa relacionada ao autor e ao personagem retratado na tela. Para tal propósito, realizou-se uma entrevista no MRA de Feira de Santana - BA, na qual foi possível entrevistar a coordenadora Flávia da Silva Oliveira Borges (APÊNDICE D) e a estagiária Iara Teo (APÊNDICE C) do museu. Durante essa entrevista, foram obtidas diversas informações acerca do estado de saúde e emocional do autor da obra. Segundo o relato da estagiária do MRA de Feira de Santana:

(...) Eu acho uma das obras mais bonitas do nosso acervo, porque ela pertence ao acervo e é uma obra que ela é histórica, porque ela conta a história de uma pessoa que era de Feira de Santana. E o artista que fez essa obra, ele também é um artista feirense. E eu acho de uma criatividade imensa, porque as informações que eu sei ou que eu me lembro nesse momento, elas falam que, tudo que eu sei desses anos, eu li sobre ele e adquiri de informação por pessoas também, e que esse artista estava passando por um momento muito difícil da vida dele. (TEO, 2023, 00:01:59).

No momento da coleta de dados, a obra não se encontrava em exposição no museu. Entretanto, é notável que sempre que a obra de Carlo Barbosa é exibida no MRA, ela atrai a atenção dos visitantes, não apenas devido ao seu tamanho, mas também por causa dos seus possíveis significados que a obra traz. Durante a entrevista foi possível descobrir que Carlo Barbosa estava em fase terminal da vida quando pintou *O Flagelo de Lucas da Feira*. Além disso, foi relatado pela estagiária do MRA, Iara Teo, que o autor se viu no personagem de Lucas da Feira, criando um paralelo entre eles para simbolizar a luta contra o preconceito

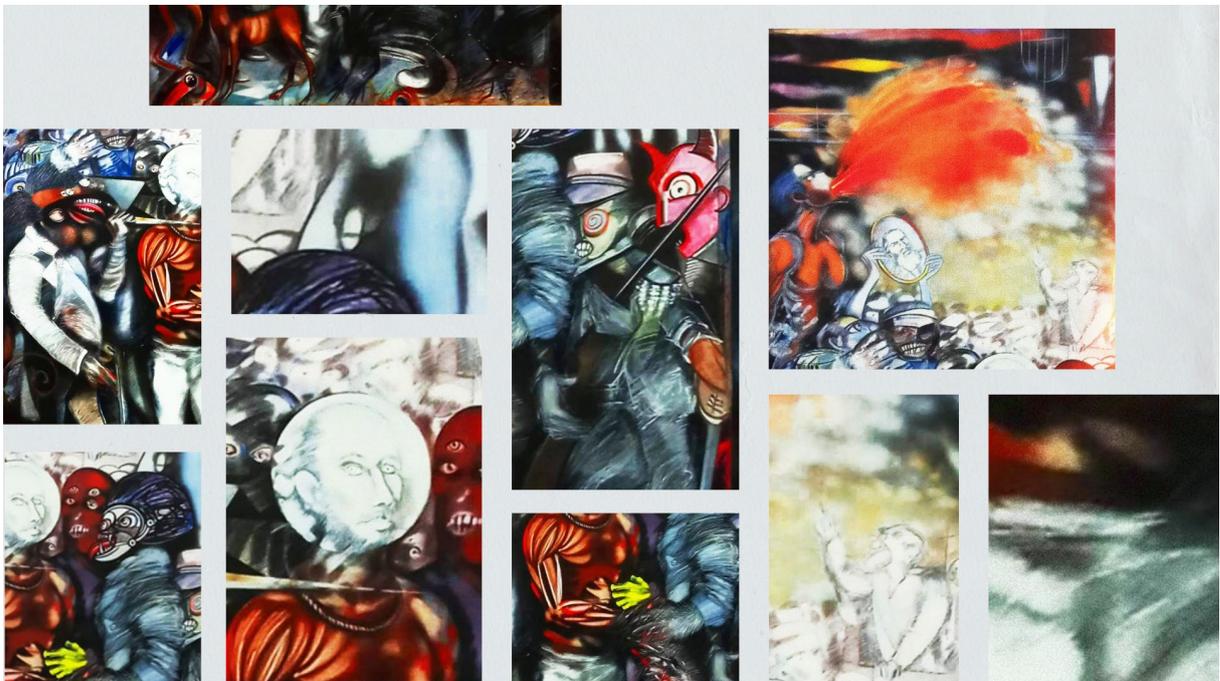
social que Lucas enfrentava na forma de racismo e Carlo enfrentava por ser homossexual. (TEO, 2023, 00:04:04).

(...) Na obra também a gente vê, por exemplo, figuras absurdas que remete a medos. Aí quando eu estou explicando a obra dá a impressão que ele retrata bem a questão do que será, do que está por vir na minha vida. O que será que vai acontecer após a morte? É como se ele estivesse imaginando o que ele iria se deparar depois. (BORGES, 2023, 00:05:00).

A coordenadora Flávia da Silva Oliveira Borges do MRA relata que a obra possui um significado ainda mais sombrio e profundo do que o enforcamento de Lucas da Feira. Ela sugere que o autor pode ter criado uma representação do local para onde a sociedade achava que o autor iria depois da morte. É possível que Carlo Barbosa tenha imaginado um tipo de cenário infernal, onde ele estaria zombando do preconceito das pessoas com a sua figura de pênis ereto.

Para uma análise mais profunda, a obra de Carlo Barbosa (FIGURA 5) é apresentada a seguir. Ao visualizar a obra, é possível identificar aspectos levantados pelas entrevistadas em relação à sexualidade, colonialismo no caso de Lucas da Feira e caos que possivelmente seria o próprio inferno representado.

FIGURA 4 – *O Flagelo de Lucas da Feira*



Fonte: *O Flagelo de Lucas da Feira* (1987). Imagem modificada pela autora para destacar informações da obra.

Como é possível ver na Figura 5, a imagem apresenta um alto contraste, com o uso de cores vibrantes como o vermelho e o amarelo que guiam o olhar do espectador para

pontos importantes da cena. O foco principal da imagem é a figura de Lucas da Feira, com o rosto de Carlo Barbosa em uma espécie de orbe de luz, parecida com um capacete de astronauta. É possível notar que a figura de Lucas/Carlo na imagem está com o órgão sexual ereto, o que pode causar estranhamento ao espectador, por ser um símbolo de prazer e excitação. Isso pode representar uma espécie de conexão com a prática do sadomasoquismo, dado o contexto violento da cena, que liga a flagelação ao prazer.

Mais ao lado, é possível ver um personagem com aparência de demônio que parece arrancar a pele do braço direito de Lucas/Carlo, enquanto outro ser coloca uma lâmina pontuda na direção de seu pescoço, que também possui uma corda, remetendo ao enforcamento de Lucas da Feira.

A imagem também apresenta outros elementos intrigantes, como um outro órgão sexual apresentado ao fundo e um personagem vestido como uma pessoa de alta classe, possuindo um rosto de ave com dentes e aparentemente testículos no queixo. É possível notar também a presença de alguns animais em cena, como cachorros e aves pretas no chão. Mais acima, um personagem fardado pode ser visto armado e com um chapéu na cabeça, representando uma figura policial da época de Lucas da Feira. Ao fundo da cena existem muitas pessoas aglomeradas, uma em destaque aponta para cima com a boca aberta, sua aparência se assemelha a de um rato humanoide e outra cospe fogo, em destaque pode-se notar braços no meio da multidão segurando um retrato circular, deixando uma dúvida no espectador, de quem seria essa pessoa retratada.

2.3.1 Lucas da Feira: Legado Cultural

Lucas Evangelista ou Lucas da Feira nasceu em outubro de 1807, foi um escravo da fazenda Saco de Limão que se rebelou contra o sistema e liderou seu próprio bando. Teve sua trajetória de atuação em Sant'ana da Feira, onde atualmente é a cidade de Feira de Santana. (MORAIS; DIAS, 2018).

O personagem é muito famoso na região e recebeu, até mesmo uma história em quadrinhos baseado em fontes orais sobre o personagem, os autores Marcos Franco, Hércio Rogério e Marcelo Lima tentaram trazer as possíveis motivações que levaram Lucas à vida do crime. (TV UEFS, 2011). Além disso, existe um grupo de teatro em Feira de Santana chamado Grupo Recorte de Teatro que tem como seu espetáculo principal, a peça “Lucas da Feira: Sujeito antes do Mito” que conta um pouco sobre a história do personagem e sua importância para o debate sobre o racismo no Brasil.

Considerado por alguns como herói e por outros como bandido impiedoso, o personagem em questão desperta controvérsias em relação aos seus feitos. Entretanto, para este estudo, não se pretende entrar na discussão sobre valores e ideologias. O objetivo principal aqui é compreender o contexto histórico e social no qual essa figura se inseria, a fim de compreender as circunstâncias que levaram a sua morte e ao seu reconhecimento como símbolo da resistência negra em Feira de Santana.

Fugitivo desde a infância, Lucas da Feira formou um bando aos seus 20 anos de idade e praticou vários crimes desde então. A maioria dos roubos que seu grupo realizava era de manutenção, para se manterem vivos. Como faziam parte da população rural, sua tradição era baseada no escambo, portanto, seus conhecimentos eram limitados quando se tratava de valores monetários. (MORAIS; DIAS, 2018).

Zélia Jesus de Lima explica que:

A fuga para a liberdade nunca foi tarefa fácil, visto que a escravidão, como sabemos, não terminava nas porteiças de fazenda alguma. Ela fazia parte da lei geral da propriedade e, em termos amplos, da ordem socialmente aceita. Além disso, não foi uma reação específica do século XIX, porquanto ocorreu durante toda a vigência do sistema escravista. (LIMA, 1990, p. 07).

Lucas passou a ser caçado não apenas pelos perigos representados por ele e seu bando com seus atos criminosos na província, mas também por ser um ex-escravo independente, o que representava uma verdadeira afronta ao modelo escravista socialmente aceito na região. “A rebeldia escrava, expressa em qualquer uma das formas — individual ou coletiva — , sempre representou uma ameaça aos senhores, cujas atividades econômicas utilizaram a mão-de-obra servil.” (LIMA, 2018, p. 05). A insubordinação de um homem negro, poderia servir de exemplo para os outros, podendo assim, incitar uma rebelião por parte dos escravos. Para impedir isso, as autoridades colocaram um prêmio pela cabeça de Lucas. (MORAIS; DIAS, 2018).

Durante muito tempo acreditou-se que era a vontade de Deus que alguns nascessem escravos e outros nobres. A igreja reforçava a ideia de que o homem não deveria interferir na ordem social, a escravidão era aceita e reforçada através da religião. As consequências dessas ideias faziam com que os senhores não tivessem nenhum tipo de empatia pelos negros escravizados. A fuga por parte dos escravos se tornava uma opção viável quando se questionavam sobre a ordem das coisas. Mas o mundo lá fora também era violento e cheio de repressão. (LIMA, 2018).

Lucas da Feira era conhecido por sempre se safar da morte quando ela aparecia para ele. Muitos diziam que ele tinha o “corpo fechado”³ e existem relatos de que ele andava com um talismã mágico em seu peito. No entanto, cobiçando o prêmio pela cabeça de Lucas, uma companheira de bando chamada Cazumbá o traiu, caçando e atirando em Lucas, dizem que seu amuleto o salvou à vida, mas esse evento resultou em sua prisão. Os tiros de Cazumbá atingiram o braço esquerdo de Lucas e como ele era canhoto lhe amputaram o braço para que ele não representasse mais nenhuma ameaça. Pegaram seu braço amputado e queimaram pelas ruas da Vila de Sant’ana da Feira. O enforcamento de Lucas aconteceu em 25 de setembro de 1849. (MORAIS; DIAS, 2018).

A história de Lucas da Feira representa luta e referência ao movimento negro de Feira de Santana. Muitos acreditam que Lucas roubava para auxiliar famílias negras da região, entretanto, não existem comprovações documentais sobre esse pensamento popular. Apesar disso, não se pode negar que o sistema escravocrata tentou apagar as memórias e história do personagem. Foram muitas as tentativas de o silenciar. A fuga de Lucas do cativeiro e o fato de um ex-escravo ter ganhado um sobrenome, da Feira, mostrou para os outros negros um caminho. (TV UEFS, 2011). Por mais que fosse um caminho perigoso e que em sua maioria das vezes resultava em morte, era o caminho para a liberdade.

2.3.2 O Flagelo de Carlo Barbosa

Intitulada “O Flagelo de Carlo Barbosa”, este capítulo sugere que a flagelação representada em *O Flagelo de Lucas da Feira* reflete, na verdade, o medo, angústia e sofrimento experimentados pelo próprio autor da obra, Carlo Barbosa.

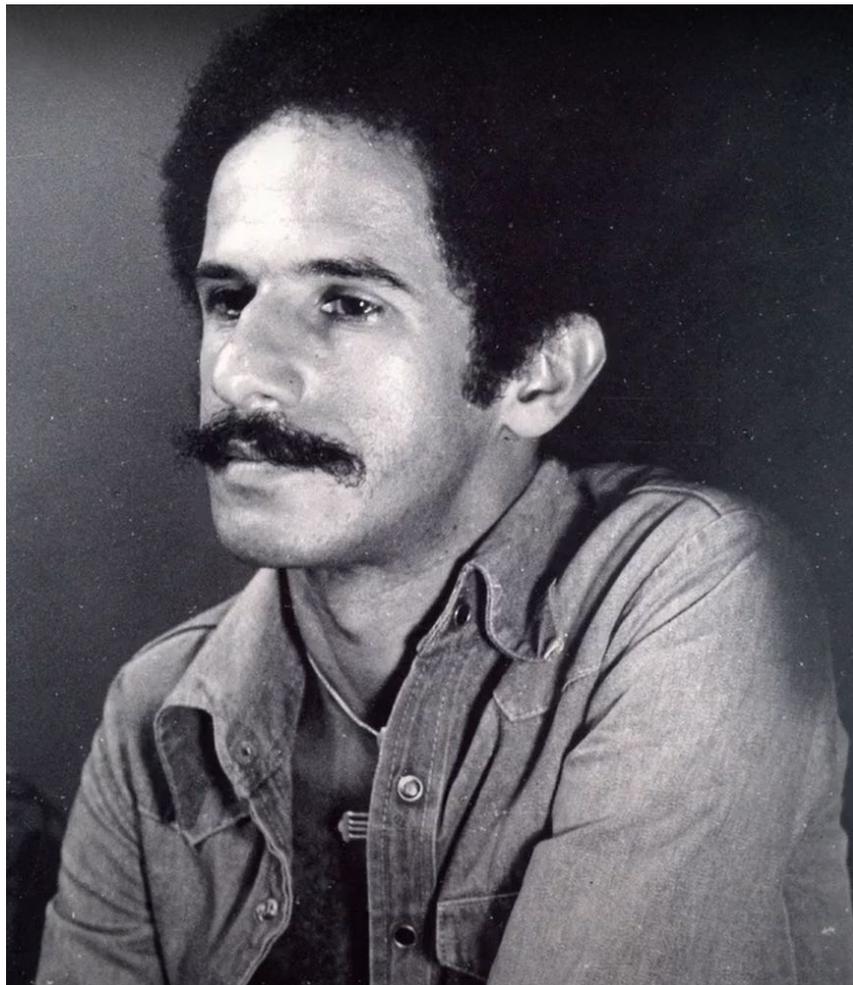
Antônio Carlos de Oliveira Barbosa (FIGURA 8) nascido em 1945 em Feira de Santana, foi um pintor e ilustrador autodidata que começou a pintar aos seus 15 anos. Durante mais de 20 anos, estabeleceu uma carreira sólida participando de exposições coletivas e individuais em museus baianos. Ele faleceu aos 43 anos de idade em 1988 e, 10 anos após sua morte, o Centro Universitário de Cultura e Arte (CUCA) da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS) criou a Galeria de Arte Carlo Barbosa, para homenagear o autor. (CARLO BARBOSA, 2023).

De acordo com a coordenadora do Museu Regional de Arte (MRA) de Feira de Santana a obra *O flagelo do Lucas da Feira* apresenta diversos elementos que nos fazem

³ Corpo fechado é um termo usado por praticantes e simpatizantes de religião de matriz africana. Significa que a pessoa tem imunidade espiritual e proteção contra energias negativas.

refletir sobre o estado emocional em que o artista se encontrava na época em que produziu a obra. Segundo o relato dela, Carlo Barbosa encontrava-se doente em fase terminal, já sem esperanças. O artista havia contraído o vírus do HIV, e nessa época não havia muitos tratamentos disponíveis. Ele estava usando o seu trabalho para manifestar tudo aquilo que sentia. (BORGES, 2023).

FIGURA 5 – Carlo Barbosa



Fonte: Memorial da Feira⁴ (2019).

O Flagelo de Lucas da Feira foi a última produção artística de Carlo Barbosa. É notável que ambos, Lucas e Carlo Barbosa, tenham sido vítimas do preconceito social em virtude de circunstâncias distintas. Enquanto Lucas da Feira sofria as consequências do racismo em uma época de escravidão, Carlo Barbosa enfrentava preconceitos relacionados à sua homossexualidade. (BORGES, 2023).

⁴ Vídeo memorial sobre a vida de Carlo Barbosa, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=m_iCIMKiIuA. Acesso em: 29 mar. 2023.

Diante das informações obtidas através de pesquisas e entrevistas realizadas no MRA, é possível concluir que Carlo Barbosa utilizou sua arte em *O Flagelo de Lucas da Feira* para expressar suas angústias e medos em relação a seu estado de saúde. É inegável que sua obra é dotada de uma força singular, repleta de simbolismos e mistérios que instigam o espectador e o colocam em uma espécie de labirinto de informações.

3. TRABALHOS RELACIONADOS

Neste capítulo, são apresentados três trabalhos que auxiliaram no desenvolvimento desta pesquisa, eles foram escolhidos levando em consideração as diferentes aplicações dos processos digitais em seus objetos de estudo.

3.1 MuseuM: Uma Aplicação de m-Learning com Realidade Virtual

Este artigo, escrito por Edgar Marçal, Raniery Santos, Creto Vidal, Rossana Andrade e Riverson Rios, apresenta uma aplicação de *Mobile Learning* (ou *m-Learning*), que utiliza dispositivos móveis na educação, para representar um museu e suas obras. O objetivo do trabalho é solucionar desafios relacionados à educação, aumentando a motivação dos estudantes para o conhecimento de obras e propiciando excursões virtuais interativas. As aplicações de *m-Learning* na aprendizagem fornecem benefícios, como apoiar e motivar o aprendizado em excursões, fornecer cenários virtuais e informações complementares sobre as obras, melhorar a compreensão sobre determinada obra ou experimento, permitir a simulação e a análise de experiências vivenciadas e possibilitar a demonstração do funcionamento de equipamentos em simulações, para auxiliar na resolução de problemas. (MARÇAL *et al*, 2005).

O artigo apresenta uma metodologia organizada em sessões, abrangendo a apresentação de aspectos envolvidos na aprendizagem através da utilização de dispositivos móveis, características dos museus virtuais, arquitetura da aplicação destacando seus requisitos, descrição dos aspectos da implementação e do protótipo desenvolvido, e apresentação das conclusões.

O protótipo desenvolvido pela equipe demonstrou interatividade, usabilidade e portabilidade, trazendo uma integração entre a realidade virtual e o mundo físico. O MuseuM, como é chamado, traz uma ferramenta de apoio à aprendizagem, onde é possível, durante as visitas aos museus, realizar pesquisas complementares sobre as obras.

A leitura do artigo contribui diretamente para o trabalho em questão, comprovando que as tecnologias virtuais são capazes de aproximar as pessoas de obras físicas. O estudo realizado no artigo analisou que os alunos demonstraram maior atenção e participação no aprendizado ao utilizar celulares integrados à experiência. Ao analisar o artigo, é possível dizer que as tecnologias digitais proporcionam formas novas de interação e permitem possibilidades de explorar ambientes culturais como os museus sob diferentes perspectivas.

3.2 Aplicação de processos de design de interação na criação do Ada, um website focado em emoções

O artigo de Maria Jêscá Nobre de Queiroz começa por explicar que a arte digital e interativa está relacionada com a Interação Humano-Computador (IHC) e é tão importante para as artes digitais quanto as cores e os movimentos de pincel são para a pintura tradicional. O trabalho utiliza técnicas da área de IHC para projetar, conceber, desenvolver e avaliar um website com elementos artísticos. A técnica utilizada pelo estudo é o Design Centrado na Comunicação, que tem como objetivo transmitir efetivamente a mensagem do designer para o usuário. (QUEIROZ, 2019).

O objetivo do trabalho é criar um website com elementos artísticos e uma narrativa inspirada no livro "A guerra que salvou a minha vida". Foram utilizadas técnicas e processos da IHC, como coleta de dados por meio de entrevistas e questionários, modelo de interação, partes do processo de Design Centrado na Comunicação para verificar como a comunicação do designer estava sendo interpretada pelo usuário. O objetivo do trabalho é refletir sobre como os elementos do processo de design voltado para IHC podem contribuir durante o processo de criação de um website que gere emoções e sentimentos nos usuários.

Este estudo não é semelhante à pesquisa apresentada apenas por retratar narrativas de uma obra na arte digital, mas também porque a autora reconhece a importância de empregar métodos de IHC na concepção de um site voltado para a experiência emocional do usuário, esta ideia é de grande relevância, especialmente porque meu projeto busca atingir o mesmo objetivo, porém por meio de uma abordagem distinta. Ao contrário do projeto, no entanto, a concepção do site destinado à exposição da obra de Carlo Barbosa não foi baseada em IHC, mas sim em experiências desenvolvidas em projetos de *Web Arte*. No entanto, é importante ressaltar que uma grande quantidade de informações sobre a obra foi coletada por meio de métodos de coleta de dados da IHC.

3.3 O objeto museal em diferentes contextos e mídias

O artigo de Renata Maria Abrantes Baracho Porto e Cátia Rodrigues Barbosa, explora a relação entre o objeto museal, a memória, o imaginário e a comunicação em diferentes contextos e mídias. As autoras argumentam que a comunicação e a apropriação da informação do objeto museal requerem estratégias comunicacionais que envolvam diferentes áreas do conhecimento, como a computação gráfica e o processamento digital de imagens, para criar estratégias museográficas e recontextualizar o objeto. O planejamento dessas estratégias no contexto da mídia web depende da colaboração entre profissionais de áreas distintas e da habilidade dos profissionais da museologia em contornar diferenças e discordâncias. O artigo destaca que imagens dos espaços e dos objetos museais difundidas pelos museus virtuais e pelas redes sociais podem minimizar tais discordâncias conferindo crédito à comunicação do objeto museal em ambientes virtuais. (BARACHO; BARBOSA, 2011).

O trabalho é dividido em três partes, sendo estas: a importância de avaliar a relação do objeto museal com a memória e o imaginário, a forma como os objetos são apresentados em museus virtuais e redes sociais-web e a recontextualização desses objetos em ambientes virtuais, bem como a necessidade de um trabalho coordenado entre os profissionais envolvidos nesse processo.

Diante do que foi visto na pesquisa, é possível afirmar que esse trabalho se relaciona diretamente com esta pesquisa, visto que para a criação da exposição virtual da obra de Carlo Barbosa, foi necessário conhecimentos de várias áreas profissionais, como programação, conhecimento das artes e de IHC por exemplo, para recontextualizar a obra física em uma obra virtual.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo, serão descritos os procedimentos metodológicos adotados para o desenvolvimento deste projeto, que envolveu quatro etapas distintas. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa detalhada, com o intuito de coletar informações relevantes sobre a obra *O Flagelo de Lucas da Feira*, o autor e o personagem retratado. Em seguida, partiu-se para a criação de um conceito para a exposição virtual, levando em consideração os elementos e temáticas presentes na obra em questão. A terceira fase do projeto consistiu na implementação do site da exposição. Por fim, a avaliação do site por espectadores, visando obter feedback e realizar eventuais ajustes necessários.

4.1 Pesquisar e reunir informações sobre obra, autor e personagem

Inicialmente, foi necessário realizar pesquisas e coletar informações sobre a obra *O Flagelo de Lucas da Feira*, seu autor Carlo Barbosa e personagem representado Lucas da Feira. Para isso, foram conduzidas entrevistas no MRA de Feira de Santana, uma vez que a internet apresentava escassez de dados acerca do tema. Entretanto, ao chegar no MRA para realizar a pesquisa de campo e visualizar a obra em um contexto presencial, constatou-se que ela não estava em exposição.

Com o objetivo de reunir mais informações sobre o tema, visitas ao MRA foram realizadas diversas vezes num período de um mês. Foi possível conhecer e entrevistar a coordenadora do museu, Flávia da Silva Oliveira Borges. Esse tempo foi crucial para explorar e compreender o processo de exposição das obras, que geralmente ocorre por categorias, bem como onde e como são armazenadas no museu.

Além disso, constatou-se que a pintura de Carlo Barbosa é extensa e apresenta dificuldades em sua locomoção para armazenamento e exposição. A estagiária do MRA, Iara Teo, relatou ter auxiliado no transporte da obra em diversas ocasiões, e sempre se surpreendeu com a possibilidade de resgatar significados novos ao vê-la novamente. Por meio das entrevistas realizadas com a equipe do MRA, verificou-se que a obra não se limita a retratar Lucas da Feira, como previamente pensado com base nas descrições disponíveis na internet e no site do MRA, mas sim os últimos momentos de vida do autor, seus desejos, medos e dores.

Foi possível obter também, uma quantidade considerável de informações e entrevistas de jornais regionais acerca de Carlo Barbosa e sua pintura, bem como de artigos acadêmicos, peças de teatro e HQ acerca de Lucas da Feira. No que diz respeito aos artigos

acadêmicos, a obtenção destes exigiu que eu solicitasse o auxílio de professores de história da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Tais artigos foram fundamentais para a compreensão da lenda que envolve o personagem Lucas da Feira, bem como para a análise dos motivos que o levaram a se tornar um ícone da luta contra o racismo na região. O artigo de Zélia Jesus de Lima por exemplo, foi de extrema importância para o estudo, compreensão do contexto em que Lucas viveu e seu significado para a história. Zélia apresentou uma reflexão acerca da tendência contemporânea de romantizar figuras históricas, em detrimento de uma análise crítica das situações vivenciadas no passado. (LIMA, 1990). Seu posicionamento permitiu uma melhor compreensão do passado, elucidando algumas concepções equivocadas e oferecendo novas perspectivas sobre os eventos históricos.

Foi possível descobrir que, em Feira de Santana, a ênfase não é dada à índole do ex-escravo Lucas, mas sim às suas realizações. Embora muitos jovens da cidade não possuam conhecimento sobre quem foi Lucas, a história é contada pela própria cidade, tendo como exemplo a pedra do descanso, um bairro de Feira de Santana que recebeu esse nome por ser o lugar onde Lucas costumava descansar. (TV UEFS, 2011).

Por meio da análise dos dados selecionados acerca da obra *O Flagelo de Lucas da Feira*, de Carlo Barbosa, foi possível identificar diversas possibilidades para a concepção de uma exposição virtual sobre ela. A partir dessas informações, tornou-se viável traçar caminhos que permitam explorar de forma adequada os elementos e as temáticas presentes na obra, a fim de transmitir ao público uma compreensão mais aprofundada sobre os aspectos históricos, sociais e culturais envolvidos em seu contexto.

4.2 Criação da exposição

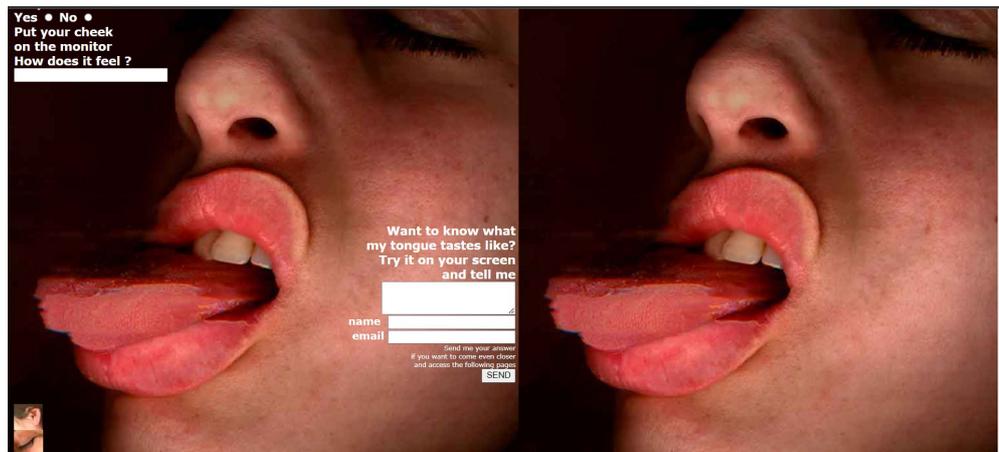
Após a realização das pesquisas, surgiu a dificuldade de representar tantas informações sobre o tema que, em alguns casos, complementam-se muito bem e, em outros, servem apenas como curiosidades sobre o tema. Ao analisar a obra *Mouchette.org*, foi possível identificar a importância da narrativa para uma interatividade que desperta curiosidade. De acordo com o autor Fábio Fon, o discurso narrativo possui uma influência significativa da literatura hipertextual, que utiliza a linguagem verbal como parte fundamental dos elementos de composição, além de incorporar imagens e ações com sequências pré-estabelecidas. (NUNES, 2000c).

Com tantas histórias acerca do tema da obra, partiu-se para a concepção de ideias que trouxessem *hiperlinks* que fizessem relação com *O Flagelo de Lucas da Feira*, percebeu-

se a necessidade de passar a história de Lucas da Feira e Carlo Barbosa, através dos documentos e estudos realizados. A ideia é que a exposição não tire o foco da pintura original de Carlo Barbosa, mas que consiga trazer um enfoque nas micro cenas da pintura, para entender melhor seu contexto, estabelecendo um tipo de recorte com ideias, sugestões e informações para que o usuário possa visualizar a obra de diversos pontos de vista por meio da interação com vídeos, áudios, imagens, gifs, textos e *links* escondidos nas telas.

Deseja-se passar um contexto obscuro, sons e elementos que representem o calor, a tortura, as pessoas atrás, elementos textuais para guiar o usuário e informá-lo sobre o que lhe aguarda, vídeos informativos sobre a história de Lucas e Carlo Barbosa e sugestões de possíveis significados de partes da obra. O Site também permite interação por e-mail, assim como em *Mouchette.org*, quando é possível enviar em diversos momentos um e-mail para personagem respondendo suas perguntas, como na cena em que ela pede para o usuário lambe a tela e contar para ela qual é o gosto de sua língua, como é possível ver na figura 8.

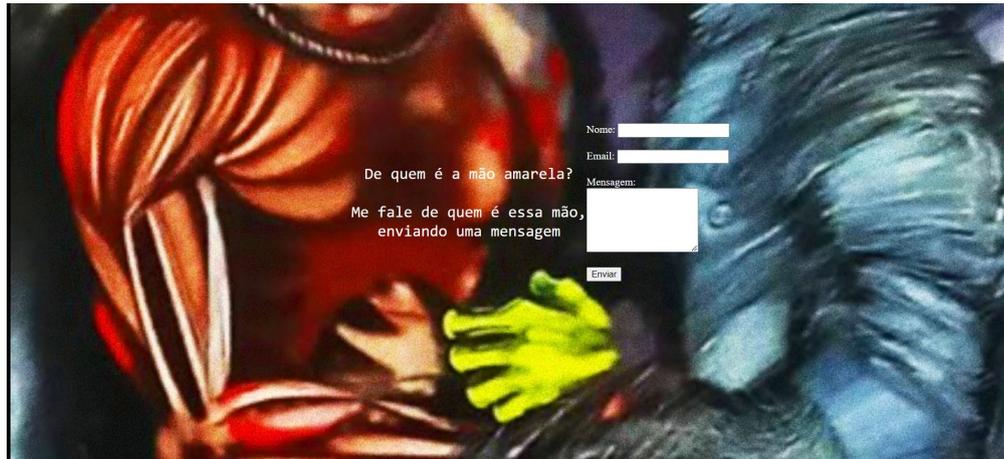
FIGURA 6 – “Língua” em *Mouchette.org*



Fonte: Página do site *Mouchette.org* (2023).

A tela da exposição de *O Flagelo de Lucas da Feira* em questão, traz uma caixa de e-mail para que o usuário possa responder a dúvida levantada pelo próprio site que diz “De quem é a mão amarela? Me fale de quem é essa mão, enviando uma mensagem” (FIGURA 9). Permitindo que o usuário também possua um local de fala, até mesmo para criar uma teoria em cima da imagem.

FIGURA 7 – Tela da exposição “De quem é essa mão amarela?”



Fonte: Página da exposição⁵.

Na figura 10, é possível visualizar a página principal da exposição. Alguns *links* do site têm o propósito de conduzir o espectador de volta, proporcionando uma nova oportunidade para visualizar a obra em sua totalidade. À esquerda da tela, encontra-se uma frase que convida o espectador a interagir com as micro cenas da pintura, redirecionando-o para outras páginas dentro do site. Já à direita, é possível controlar a reprodução dos sons que compõem a cena de *O Flagelo de Lucas da Feira*, incluindo gritos, gemidos de dor, sons de animais, pele rasgando e risadas ao fundo. A combinação desses elementos sonoros parte do questionamento levantado pela minha própria curiosidade artística proporcionada pela pesquisa, “qual som que essa imagem faria?”.

FIGURA 8 – Página principal da exposição

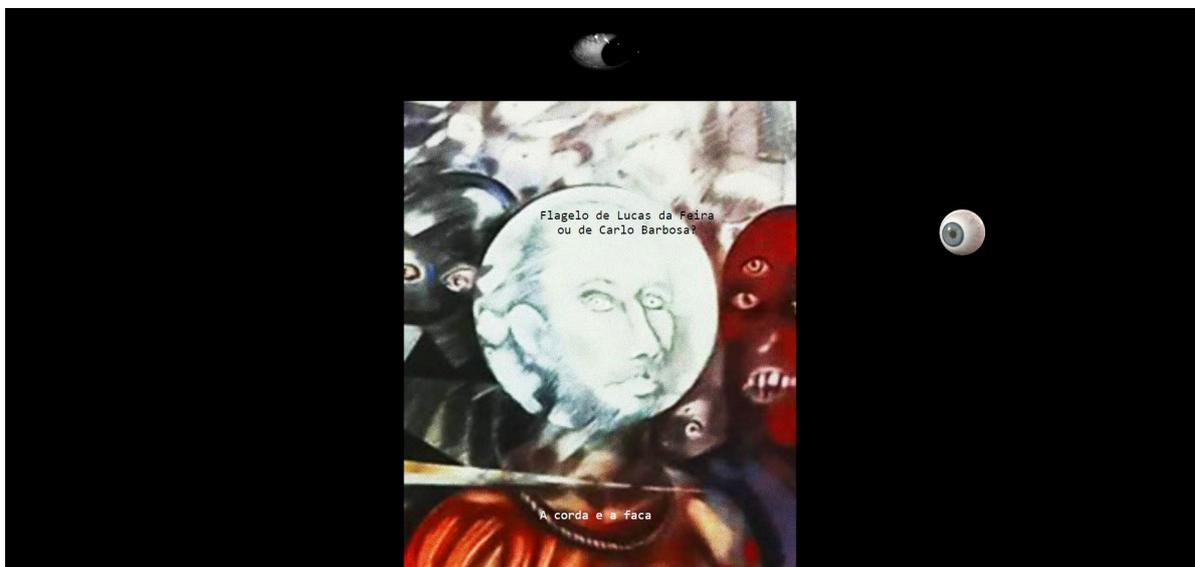


Fonte: Página da exposição⁶.

⁵ Disponível em: <https://thaliats.github.io/exposicaoolucas.github.io/Button08.html>. Acesso em: 06 abr. 2023.

Para garantir uma visualização completa da cena principal da pintura, foram utilizados botões invisíveis sobrepostos a 10 cenas da pintura. A Figura 11 é a tela para onde o usuário é redirecionado quando clica na cabeça de Carlo Barbosa na cena principal. Nessa tela, são exibidos gifs de olhos em movimento e, ao centro, a imagem ampliada da cena selecionada. Nesse ponto, o usuário pode visualizar duas frases referentes às partes da imagem: "Flagelo de Lucas da Feira ou de Carlo Barbosa?" e "A corda e a faca". Essas frases indicam os locais onde o usuário pode clicar na cena. O olho centralizado acima redirecionará o visitante de volta para a cena principal. Ao clicar na cabeça de Carlo Barbosa, o usuário será levado a uma tela informativa sobre o autor. Já ao clicar na corda no pescoço de Lucas, o usuário será direcionado a uma tela informativa sobre Lucas da Feira (FIGURA 12). As telas mais informativas como a de Lucas da Feira, contêm narração de sua história, texto informativo, música e gifs que remetem a capoeira, assim como vídeos e imagem para ilustrar melhor quem foi o personagem. Os créditos das mídias usadas se encontram na própria página.

FIGURA 9 – Tela da exposição “Carlo Barbosa”



Fonte: Página da exposição⁷.

⁶ Disponível em: <https://thaliats.github.io/exposicaoolucas.github.io/CENA01.html>. Acesso em: 06 abr. 2023.

⁷ Disponível em: <https://thaliats.github.io/exposicaoolucas.github.io/CENA03.html>. Acesso em: 06 abr. 2023.

FIGURA 10 – Tela da exposição “Lucas da Feira”



Fonte: Página da exposição⁸.

A criação do site foi cuidadosamente planejada levando em consideração a importância da acessibilidade. Foram implementados diversos recursos, como marcação semântica, textos alternativos, transcrições de vídeos e áudios. É possível reconhecer que a falta de acessibilidade pode dificultar o acesso das pessoas com deficiência à cultura e aos espaços artísticos. Portanto, ao tornar a cultura acessível, estamos garantindo a presença dessas pessoas em discussões artísticas e contribuindo para uma mudança de perspectiva em relação à deficiência, bem como para a efetiva inclusão delas nos meios sociais. (RIBEIRO; CARMO, 2021).

4.3 Avaliação da exposição com os usuários

Para avaliar o site da exposição, foram utilizadas técnicas de IHC. A avaliação foi conduzida com um grupo composto por 10 pessoas, com idades entre 18 e 25 anos, que fazem uso diário de tecnologias digitais e que não conhecem a obra *O Flagelo de Lucas da Feira*. O grupo foi dividido em duas partes: aqueles que já possuíam conhecimento prévio sobre sites de *Web Arte* e aqueles com pouca ou nenhuma familiaridade com essa forma de expressão artística.

⁸ Disponível em: <https://thaliats.github.io/exposicaoolucas.github.io/CENA04.html>. Acesso em: 06 abr. 2023.

Os testes aconteceram de forma remota e individual com cada participante, foi solicitado no teste que os usuários localizassem as telas informativas sobre o autor da obra e sobre Lucas da Feira, ficaram cerca de 3 a 8 minutos utilizando o site, até encontrar as telas solicitadas, quando o teste terminou. Ao encerrar o teste, os participantes passaram por uma entrevista para entender como eles se sentiram e o que entenderam sobre a exposição. As perguntas realizadas foram as mesmas usadas na avaliação do site *Mouchette.org*:

- a) Qual foi a sua primeira impressão ao entrar no site?
- b) Como você descreveria a aparência e a estrutura do site?
- c) Que emoções ou sentimentos o site despertou em você? Por quê?
- d) Você achou fácil ou difícil navegar pelo site? Por quê?
- e) Com base na sua experiência, você acredita que o site tem alguma mensagem ou propósito por trás dele? Por quê?

As perguntas foram focadas na experiência do usuário, para saber se a exposição conseguiu trazer as sensações desejadas e para entender as dificuldades sofridas pelos usuários ao identificar links escondidos pelas telas e se deslocar dentro do site.

5 ANÁLISE DOS RESULTADOS

No teste realizado no site com os usuários, foi observado que eles enfrentaram dificuldades para identificar quem era o autor da obra, pois não possuíam informações suficientes. Apesar disso, ao explorar o site, eles eventualmente encontraram a tela dedicada a Carlo Barbosa, o que os levou ao local desejado. O objetivo dessa tarefa era avaliar a facilidade de localização dos *links* da exposição e determinar se os usuários teriam uma experiência interativa satisfatória.

Verificou-se que 80% dos usuários não conseguiram localizar alguns *links* nas telas, como por exemplo o *link* para voltar à tela inicial, o que os obrigou a retornar à página anterior usando o navegador, uma vez que as páginas não indicavam claramente como voltar. Apesar disso, é importante ressaltar que o *link* para voltar à página anterior está presente em todas as telas. Também foi observado que a maioria dos usuários se sentiu mais confortável para explorar os *links* após concluírem a tarefa, pois puderam navegar pelo site de forma mais espontânea.

Na entrevista realizada com os participantes, pode-se perceber que 70% dos usuários relataram ter uma certa dificuldade em encontrar os *links* no site, porém não consideraram isso como um problema, mas sim como algo positivo, que esses *links* em segredo poderiam incentivá-los a revisitar o site e redescobri-lo. Ao questionar sobre as impressões e sentimentos que os usuários tiveram com a exposição, foram obtidos *feedbacks* que estavam em consonância com a obra de Carlo Barbosa, mesmo que os usuários não tivessem um conhecimento aprofundado sobre ela. Alguns comentários relataram a sensação de caos, desconforto e estranheza com o site.

Para os usuários que já conheciam a *Web Arte*, percebeu-se uma sensação de familiaridade, uma vez que eles consideravam natural a rusticidade do site. Também foram recebidos retornos de usuários que mencionaram que a obra parecia retratar um "inferno pessoal", com o rosto funcionando como uma área segura, representando a mente, enquanto o restante do corpo sofria, simbolizando a realidade. Além disso, alguns usuários interpretaram a representação de um personagem cuspiendo fogo como uma alusão ao ato de receber críticas, injúrias e difamações. Observou-se também que, para alguns usuários, a pintura em si lembrava uma espécie de guerra contida, em que era possível perceber simultaneamente uma grande quantidade de informações, mas ainda assim identificar as individualidades e características dos personagens retratados.

6 CONCLUSÃO

Ao concluir este trabalho, sinto-me extremamente privilegiada como uma artista da minha cidade e uma aluna de Design Digital, capaz de produzir uma experiência única que conta parte da história do meu povo. Através da formação que recebi em Quixadá - CE, pude explorar uma ampla variedade de assuntos e técnicas de forma integrada, resultando na utilização de programação, conhecimentos sobre arte, IHC, web design, edição de vídeo, imagens e sons, que me proporcionaram a oportunidade de levar uma obra física, como a de Carlo Barbosa, para o ambiente digital.

Inspirada pela *Web Arte Mouchette.org*, fui capaz de desenvolver um site de exposição que transmitisse a estranheza da obra retratada e proporcionasse interatividade através de *hiperlinks* espalhados pelas telas, criando conexões, questionamentos e fornecendo informações relevantes.

Durante o desenvolvimento do site, mergulhei profundamente na compreensão da mensagem da obra, seu contexto, o autor por trás dela e sua intenção ao criá-la, bem como do personagem retratado na cena. As pesquisas realizadas e as entrevistas conduzidas revelaram informações que ampliaram minha percepção sobre a obra, apresentando nuances e significados ocultos, como a expressão da sexualidade, dores e medos do autor.

Ao buscar os efeitos sonoros adequados para representar fielmente a cena retratada, encontrei sons livres de direitos autorais e editei sons de fogo, risadas, gritos, gemidos e sons de animais, criando um ambiente caótico e combinando esses ruídos em uma composição única. Incluí áudios narrando a história do autor e do personagem Lucas, que obtive por meio de pesquisas e os gravei com minha própria voz. Além disso, incorporei vídeos informativos de jornais regionais às páginas, dando os devidos créditos. Também editei algumas imagens para torná-las visualmente mais atraentes, adicionando elementos para criar uma composição visual impactante. A inspiração retirada do *Mouchette.org* também se manifestou na inclusão de uma caixa de e-mail interativa, permitindo que os usuários respondessem a algumas perguntas propostas pelo site.

Embora o prazo para a criação do site tenha sido desafiador, acredito que, se tivesse mais tempo, poderia ter aprimorado ainda mais as cenas e tornado o site mais acessível. Contudo, reconheço que o trabalho de desenvolvimento da exposição virtual ainda não está totalmente concluído. Pretendo aprimorar e evoluir essa aplicação em trabalhos futuros, dedicando mais esforços à acessibilidade e avaliando esse aspecto do site, que considero de extrema importância.

A partir desta pesquisa, surge a possibilidade de estender essa experiência a outros artistas e museus, tornando-se a principal contribuição deste estudo. A utilização de conhecimentos e técnicas de *Web Arte* para levar obras físicas para a internet abre um novo horizonte, permitindo que a arte seja acessível a um público global, transcendendo as limitações de espaço e tempo. Convido outros pesquisadores e artistas a explorarem essa abordagem e proporem novas iniciativas semelhantes.

Em suma, esta pesquisa permitiu-me explorar a interseção entre arte, tecnologia e história, transformando uma obra física para o meio digital e criando uma experiência imersiva e informativa. É uma honra ter a oportunidade de realizar um trabalho como este, compartilhando parte da história do meu povo e demonstrando o potencial do Design Digital para ampliar os horizontes da arte. Desejo apresentar este trabalho para o MRA, para que possam visualizar o que foi feito a partir de toda a ajuda e informações que me ofereceram. Acredito que a criação de exposições virtuais, como a realizada neste estudo, é um passo significativo para democratizar o acesso à arte e para o fortalecimento da presença dos museus na internet.

Como artista de minha cidade e profissional de Design Digital, sinto-me inspirada e motivada a continuar explorando essas possibilidades, contribuindo para o avanço da arte digital e ampliando as fronteiras da criatividade. O conhecimento adquirido ao longo desta pesquisa e a experiência vivenciada me impulsionam a buscar novos desafios e a continuar aprimorando minhas habilidades como um agente transformador na área do Design Digital e do mundo.

REFERÊNCIAS

- BARACHO, R. A.; BARBOSA, C. R. O objeto museal em diferentes contextos e mídias. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 195 – 208, 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/22142>. Acesso em: 21 jun. 2023.
- BATISTA, Rafael. "Visita a museus"; **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/ferias/visita-museus.htm>. Acesso em 23 de junho de 2023.
- BORGES, Flávia da Silva Oliveira. Entrevista sobre a obra "*O Flagelo de Lucas da Feira*". Entrevistadora: Thalia Silva. Entrevista gravada. Feira de Santana, Bahia, 27 mar. 2023.
- CARLO BARBOSA. **In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira**. São Paulo: Itaú Cultural, 2023. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa8936/carlo-barbosa>. Acesso em: 29 de março de 2023. Verbete da Enciclopédia.
- DA FEIRA, Memorial. **Personalidades da Feira - Carlo Barbosa**. [Arquivo de vídeo]. YouTube, 14 out. 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=m_iClMKiIuA. Acesso em: 29 mar. 2023.
- DEKKER, Annet. Armazenamento de culturas online e o storytelling como método. **In: GOBIRA, Pablo. (Org.). A memória do digital e outras questões das artes e museologia**. 1ed. Belo Horizonte: EdUEMG, 2019, v. 1, p. 89-112.
- GOBIRA, Pablo. Museus e paisagens culturais pós-digitais. **In: GOBIRA, Pablo. (Org.). Percursos contemporâneos: realidades da arte, ciência e tecnologia**. 1ed. Belo Horizonte: EdUEMG, 2018, v. 1, p. 83-98.
- HIPÓLITO, R. Ser ou Não Ser uma Nuvem? Ou Ecos dos Assassinatos de Uma Mosca. **Revista Farol**, [S. l.], v. 11, n. 14, p. 47 – 60, 2015. DOI: 10.47456/rf.v1i14.11047. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/farol/article/view/11047>. Acesso em: 2 abr. 2023.
- LIESER, Wolf. **Arte digital: novos caminhos na arte**. Potsdam: h. f. Ullmann, 2010.
- LIMA, Zélia Jesus de. Lucas Evangelista: O Lucas da Feira. **Estudo sobre a rebeldia...1807-1849**. Dissertação (Mestrado em História), Salvador, Universidade Federal da Bahia, UFBA, 1990. Disponível (on-line) em: <https://ppgh.ufba.br/teses-e-dissertacoes>. Acesso: em dez. 2018.
- MARÇAL, Edgar *et al.* **museum: Uma aplicação de m-Learning com Realidade Virtual**. **XXXII SEMINÁRIO INTEGRADO DE SOFTWARE E HARDWARE**. São Leopoldo, RS, Brasil. SEMISH, p. 1902-1913, 2005.
- MATOS, Talliandre. "Narração"; **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/redacao/narracao.htm>. Acesso em 26 de maio de 2023.
- MORAIS, Jaime Magalhães; DIAS, José Alves. De legados culturais à luz de tramas envolvendo Lucas da Feira (1822-1850). **Revista de Literatura, História e Memória**, v. 14,

n. 24, p. 307-330, 2018.

NUNES, Fabio Oliveira. A produção brasileira de *Web Arte*. In: **WEBARTENOBRAZIL**, 2002. Disponível em: https://fabiofon.com/webartenobrasil/texto_producaobrasil.html. Acesso em: 02 abr. 2023.

NUNES, Fabio Oliveira. – Que usabilidade nada. Isso aqui é arte!. In: **WEBARTENOBRAZIL**, 2005. Disponível em: https://fabiofon.com/webartenobrasil/texto_usa.html. Acesso em: 02 abr. 2023.

NUNES, Fabio Oliveira. O que é *Web Arte*?. In: **WEBARTENOBRAZIL**, 2000a. Disponível em: https://fabiofon.com/webartenobrasil/texto_qehwebarte.html. Acesso em: 02 abr. 2023.

NUNES, Fabio Oliveira. Sites participativos de *Web Arte*. In: **WEBARTENOBRAZIL**, 2000b. Disponível em: http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_participa.html. Acesso em: 02 abr. 2023.

NUNES, Fabio Oliveira. Três categorias da *Web Arte*. In: **WEBARTENOBRAZIL**, 2000c. Disponível em: https://fabiofon.com/webartenobrasil/texto_3categorias.html. Acesso em: 02 abr. 2023.

PAUL, Christiane. Os museus no passado e no futuro do pós-digital: materiais, mediação, modelos. In: GOBIRA, Pablo. (Org.). **A memória do digital e outras questões das artes e museologia**. 1ed. Belo Horizonte: EdUEMG, 2019, v. 1, p. 51-67.

PEREZ, Luana Castro Alves. "Hipertexto"; **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/redacao/hipertexto.htm>. Acesso em 28 de maio de 2023.

QUEIROZ, Maria Jêscá Nobre de. **Aplicação de processos de design de interação na criação do Ada, um website focado em emoções**. 2019. 104 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Digital) - Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Quixadá, 2019.

RIBEIRO, Natalia (Pessoa Com Deficiência Visual) Pinto da Rocha; CARMO, Carlos Eduardo Oliveira do. A ARTE É PARA QUEM? ACESSIBILIZÁ-LA E ACESSIBILIZAR-NOS. In: ANAIS DO VI CONGRESSO DA ANDA , 2021, Salvador. **Anais eletrônicos...** Campinas, Galoá, 2021. Disponível em: <https://proceedings.science/anda/anda-2021/trabalhos/a-arte-e-para-quem-acessibiliza-la-e-acessibilizar-nos?lang=pt-br>. Acesso em: 02 abr. 2023.

ROCHA, C. P. V. Um “museu vivo” : espetáculo e reencantamento pela técnica. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 13, n. 2, p. 259 – 270, 2008. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/2221>. Acesso em: 5 abr. 2023.

SILVA, N.D.da; MEDEIROS, R.M. Visitas virtuais a museus durante a pandemia. **Geoconexões (online)**, v.1, n.1, p. 73-86, 2021.

SOGABE, Milton. Memórias, arte e tecnologias. In: GOBIRA, Pablo. (Org.). **A memória do digital e outras questões das artes e museologia**. 1ed. Belo Horizonte: EdUEMG, 2019, v. 1, p. 19-35.

TEO, Iara. Entrevista sobre a obra "*O Flagelo de Lucas da Feira*". Entrevistadora: Thalia Silva. Entrevista gravada. Feira de Santana, Bahia, 27 mar. 2023.

TV UEFS, TV Olhos D'Água -. **Lucas da Feira: história de resistência**. [Arquivo de vídeo]. YouTube, 13 mai. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=10ApT3nayCU>. Acesso em: 29 mar. 2023.

APÊNDICE A – MODELO DE ENTREVISTA

PARA PESSOAS QUE TRABALHAM NO MUSEU/CUCA

1. Qual é o seu nome?
2. Em que área você trabalha?
3. Você já teve a oportunidade de conhecer a obra "O Flagelo de Lucas de Feira"? Poderia compartilhar seus pensamentos sobre ela?
4. Você poderia me contar um pouco sobre quem foi Carlo Barbosa?
5. Qual é o significado por trás da obra "O Flagelo de Lucas de Feira"? O que ela retrata em sua representação visual?
6. Para quem não conhece, quem foi Lucas de Feira e qual sua importância cultural?
7. Como o MRA obteve a obra "O Flagelo de Lucas de Feira", considerando que ela faz parte do acervo do museu?
8. Existe algum processo ou serviço específico que os visitantes podem utilizar para ter acesso ao acervo do museu quando este não está em exposição?
9. Onde as obras do museu são armazenadas quando não estão em exposição? Qual é a política adotada para sua preservação e segurança?
10. Você acha que os visitantes têm uma boa experiência observando a obra do acervo de forma digital atualmente? Como você acha que poderia melhorar?

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO

Prezado(a),

Gostaríamos de solicitar sua permissão para participar de nossa pesquisa de TCC intitulada "Das paredes dos museus às telas digitais: A exposição virtual da obra 'O Flagelo de Lucas da Feira' de Carlo Barbosa, realizada por meio da *Web Arte*". O objetivo dessa investigação é compreender a história por trás da obra "O Flagelo de Lucas da Feira" e seu criador, a fim de consolidar informações que serão utilizadas na fundamentação teórica do TCC.

Para alcançar nosso objetivo, nossa metodologia incluirá a escuta de pessoas que trabalham no Museu Regional de Arte de Feira de Santana, por meio de entrevistas individuais para entender melhor a profissão dos entrevistados e sua conexão com a obra.

Gostaríamos de solicitar sua autorização para realizar observações, vídeos, gravações de voz e fotos, além de sua participação na entrevista. É importante destacar que sua participação é voluntária e, caso aceite, você receberá uma cópia deste documento para sua referência.

Se tiver alguma dúvida ou preocupação em relação à pesquisa, sinta-se à vontade para entrar em contato conosco. Agradecemos antecipadamente por sua colaboração. Por gentileza, assine este documento que possui duas vias, uma ficará com você e a outra com a pesquisadora.

O Comitê de Ética em Pesquisa da UFC encontra-se disponível para reclamações pertinentes à pesquisa pelo telefone (85) 33668344.

Feira de Santana, ____ de _____ de 2023.

Nome do entrevistado(a): _____

Assinatura do entrevistado(a): _____

**APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA COM IARA TEO SOBRE A
OBRA *O FLAGELO DE LUCAS DA FEIRA***

(A apresentação foi realizada antes da gravação)

Entrevistadora Thalia: [00:01:01] Qual é a sua profissão?

Iara: [00:01:06] Estudante, estagiária do Museu Regional de Arte. Sou artista, multiartista, performática e cantora.

Entrevistadora Thalia: [00:01:36] Você já teve a oportunidade de conhecer a obra *O Flagelo de Lucas da Feira*?

Iara: [00:01:50] Sim, sim, já vi muitas.

Entrevistadora Thalia: [00:01:52] Pode compartilhar um pouco sobre o que você acha dela?

Iara: [00:01:59] Eu acho a obra assim, muito bonita. Eu acho uma obra muito expressiva. Ela já esteve em várias vezes, nesses anos de estágio aqui. Eu entrei aqui em 2018 como estagiária. Então, de 2018 até agora, que é abril de 2023, março de 2023, eu tenho um visto, a gente já colocou ela aqui pra ser exposta algumas vezes. Não só foi uma vez, eu acho que umas três vezes. Então é uma obra que eu já carreguei e já ajudei a colocar no lugar certo. E é uma obra enorme, muito grande. Eu acho uma das obras mais bonitas do nosso acervo, porque ela pertence ao acervo e é uma obra que ela é histórica, porque ela conta a história de uma pessoa que era de Feira de Santana. E o artista que fez essa obra, ele também é um artista feirense. E eu acho de uma criatividade imensa, porque as informações que eu sei ou que eu me lembro nesse momento, elas falam que, tudo que eu sei desses anos, eu li sobre ele e adquiri de informação por pessoas também, e que esse arte estava passando por um momento muito difícil da vida dele.

Entrevistadora Thalia: [00:03:10] Na época que ele fez a obra?

Iara: [00:03:11] Que ele fez a obra, se eu não me engano, tem relação com enfermidades.

Entrevistadora Thalia: [00:03:16] Ele estava doente?

Iara: [00:03:19] Eu acho. Eu acho que ele estava passando por alguma enfermidade, se eu não me engano. E aí ele fez essa obra. E aí, nesse processo, ele também consegue transparecer um pouco da situação dele, porque eu acho que tem um paralelo entre o Lucas da Feira ter sido uma pessoa perseguida, ter sido uma pessoa que ele fazia certas questões que são consideradas crimes, mas para beneficiar pessoas que tinham condições financeiras inferiores

a outros, né? As pessoas pobres, as pessoas mais marginalizadas. Então esse artista, ele fez um comparativo sobre e se eu não me engano também é porque eu não quero dar certeza sem...

Entrevistadora Thalia: [00:04:01] Pode dar sua opinião sobre o assunto, sem medo.

Iara: [00:04:04] Certo, ótimo. Esse artista eu acho que ele era, ele era homossexual. E aí eu acho que como é que como é que fala, ele também consegue transparecer essa outra coisa, né? A questão de toda perseguição, assim como Lucas era, as pessoas, eu não lembro se na época. Eu não lembro de que data a obra é, se é dos anos 80, 70, 80. Mas acho que é nessa faixa, 80, 80 e pouco, né? Então, naquela época a gente sabe que havia sim as opiniões sobre o preconceito, as opiniões, a discriminação com as pessoas homossexuais. Era de uma forma assim exorbitante, de uma forma que era o ridículo, né? Então nem se comparar hoje em dia, como tá a questão dos direitos, a questão do respeito, a questão, as opiniões das pessoas mudaram muito na consciência. Então, eu acho que essa obra consegue trazer esse paralelo. Eu acho que na hora que ele fez essa obra, ele pintou, ele desenhou, ele conseguiu trazer um paralelo entre uma pessoa que foi perseguida pra ajudar os outros e agora ele também naquela situação toda e ele também sendo homossexual e sendo perseguido e tal. Então acho que ele consegue trazer essa, ele fazer essa interlocução, essa interdisciplinaridade entre essas duas situações. E outra coisa que eu queria falar sobre ela é que às vezes eu acho que ela beira o surrealismo também.

Entrevistadora Thalia: [00:05:44] Surrealismo, né?

Iara: [00:05:46] Eu não sei se é essa escola da obra. Se é a escola artística, porque todas as vezes que a gente coloca ela aqui, eu não, toda hora me lembro. Em qual tipo de exposição e porque essa exposição que está aqui é a das esculturas. Sim, a de lá. Mas acho que essas obras são obras modernistas. Essa outra são as inglesas, se eu não me engano. Quando a gente coloca ela, ela está nas modernistas. Se eu não me engano, o primitivista não é. Os modernistas e o modernismo têm a questão de 1922. E então as outras escolas, elas também vão dar dentro do modernista arte contemporânea, porque foram escolas que vieram depois do surrealismo, por exemplo, que já era uma coisa mais antiga, essa coisa da ilusão do sonho. Então eu acho que ele traz muito isso. Eu consigo ver na obra essa questão de ilusão, essa questão.

Entrevistadora Thalia: [00:06:39] Difícil de definir o que tem ali naquele meio. São muitos personagens, muitos elementos.

Iara: [00:06:45] Muita significância, muito significado.

Entrevistadora Thalia: [00:06:47] E dizem também, se eu não me engano, que o rosto dele é retratado no lugar do rosto do Lucas da feira. Não é isso?

Iara: [00:06:54] Eu acho que sim. Isso é isso que tem. Tem um homem ali, né?

Entrevistadora Thalia: [00:07:05] Tem um homem que não é o Lucas da Feira. É um autorretrato do próprio autor da obra.

Iara: [00:07:06] Ele pode ter trazido, sei lá, de repente, o corpo de Lucas e o rosto dele.

Entrevistadora Thalia: [00:07:11] E fica parecendo isso que você falou da luta que ele está trazendo dele, né? Eu acho que faz muito sentido.

Iara: [00:07:16] A interlocução que ele consegue fazer dos dois num comparativo, um paralelo. É muito legal também a questão de que ele traz do tipo eu não sei. Ele coloca uma aquário na cabeça.

Entrevistadora Thalia: [00:07:28] Num tipo de capacete. Parece um capacete tipo espacial, alguma coisa do tipo.

Iara: [00:07:33] É bem assim. Realmente. E tipo, tenho também uma parte que é como se fosse um um tucano, uma ave. Só que ela tá meio depenada. Ela é bem surreal, diferenciada.

Entrevistadora Thalia: [00:07:49] Tem um demônio também ao lado dele.

Iara: [00:07:51] Tem um demônio. Já vi aí tem umas cores amarelas. Chama bem a minha atenção que eu amo amarelo.

Entrevistadora Thalia: [00:07:56] Muito vivas, né? Entre vermelho e amarelo.

Iara: [00:07:59] Sim, sim, sim, concordo, concordo. Mas tem um personagem que ele coloca essa parte aqui dele como se fossem testículos. Repare bem, e ainda tem uns pelos assim saindo do testículo, tipo assim ele. Ele traz bem evidente.

Entrevistadora Thalia: [00:08:20] Mesmo?

Iara: [00:08:22] Eu acho que é no pescoço. Quando você olhar a obra repare.

Entrevistadora Thalia: [00:09:29] Qual a importância do personagem Lucas da Feira aqui pra Feira de Santana?

Iara: [00:09:41] A importância, na minha opinião? Eu acho assim, ele tem uma importância fixa, uma importância que assim que é estudada, que é que é intrínseca, que não é, que foge à minha opinião pessoal, que é a importância de ter sido uma pessoa que lutou pelas pessoas marginalizadas e mais pobres da cidade. Então era um homem forte, era um homem

inteligente, que tinha estratégias. Era um homem que as histórias que se tem, que eu já ouvi falar, que ele furtava, mas não era. Aí entra num emblema e num discurso ético moral, que vai da subjetividade de cada um e vai dali. Lei também. Mas é assim pra mim. Então ele tem essa importância, né, essa importância cultural que isso. Como uma pessoa que fez tudo isso, todo mundo fala que ele é um Robin Hood de diferenças de Feira de Santana. Então ele tem essa toda essa importância, toda essa coisa. Ele é muito interessante nesse sentido. Tem peças que falam sobre. Inclusive essa festa já foi. Aqui no museu. Não entra ninguém que adora, não. E aí, tipo, então ele realmente é conhecido na cidade? Ele é conhecido aqui. Ai tem essa peça que já foi apresentada aqui em Feira de Santana, a fim de aqui no Cuca. Você percebe cultura e arte no teatro daqui já foi apresentada em outros lugares também da cidade. Essa peça é sobre Lucas da Feira, então ele tem essa importância que eu também só sei. Até aí.

Entrevistadora Thalia: [00:13:21] Questão, porque se eu não me engano ele era um escravo que fugiu.

Iara: [00:13:25] Alguma coisa. Não sei essas informações. Mas aí ele começou a roubar e ajudar pras pessoas pobres e negras e negros também.

Entrevistadora Thalia: [00:13:33] Nossa, eu acho que ele era também cangaceiro.

Iara: [00:13:37] Daqui da região, né? Essas informações eu não sabia ao certo.

Entrevistadora Thalia: [00:14:09] Pronto. Existe algum processo tipo do museu quando a obra não está em exposição, por exemplo? O que acontece com essa obra?

Iara: [00:14:21] Olha, nós temos um acervo aqui no museu, numa sala específica, aqui. No próprio, por aqui mesmo, nesse museu.

Entrevistadora Thalia: [00:14:29] Aqui dentro do museu. É uma sala que vocês guardam as obras?

Iara: [00:14:32] Isso aí, todas as obras que fazem parte do nosso acervo, porque o museu hoje tem alguns acervos. A coleção inglesa permite vistas modernistas. Temos obras de Carybé, temos esculturas. Temos Mario Cravo. Tem muita gente assim, sabe? Interessante. Tem Frans Krajcberg, que é um artista que eu amo, porque ele é bem interessante. Fica numa sala específica, onde ficam todos os nossos quadros bem guardados.

**APÊNDICE D – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA COM FLÁVIA DA SILVA
OLIVEIRA BORGES SOBRE A OBRA *O FLAGELO DE LUCAS DA FEIRA***

(A apresentação foi realizada antes da gravação)

Entrevistadora Thalia: [00:00:01] Você poderia contar um pouco do que sabe sobre a obra *O Flagelo de Lucas da Feira* de Carlo Barbosa?

Flávia: [00:00:07] Então é assim o flagelo do Lucas da Feira. Ele apresenta, na verdade, diversos elementos que levam a gente a crer no estado emocional do artista. Então, de acordo as informações que a gente tem, no período que o artista ele produziu aquela obra, ele estava numa fase terminal, Ele estava doente, numa fase terminal de vida, onde já não tinha assim tanta, na verdade, esperança, talvez. E ele estava usando aquilo ali de trabalho dele pra manifestar tudo o que ele sentia. Então, se você conhece a obra, é uma obra que ela é muito expressiva. E ela é expressiva em sentimentos. Ela mexe com qualquer pessoa que observe. Ela traz a gente uma sensação assim, de medo, de angústia, de sofrimento mesmo, sabe? E aí, o que é que acontece? De acordo com as informações do artista, ele estava numa fase terminal. Ele adquiriu o vírus do HIV e naquele período, no ano de 87, 86 por aí, ainda não tinha aquela o tratamento adequado que hoje nós temos.

Entrevistadora Thalia: [00:01:37] Compreendo.

Flávia: [00:01:39] Inclusive, uma informação muito interessante é que essa obra, *O Flagelo de Lucas da Feira*, foi última obra produzida pelo artista. Então o que é que ele fez? Porque *O Flagelo de Lucas da Feira*. Mas ele, na verdade, ele utilizou o flagelo de Lucas, a história de vida de Lucas para talvez se colocar ali. Ele fez uma relação do que ele estava passando com o sofrimento de Lucas.

Entrevistadora Thalia: [00:02:07] Dizem que o rosto de Carlo está na verdade no corpo de Lucas, certo?

Flávia: [00:02:08] Ele traz o autorretrato só na face. Ele colocou o rosto dele no corpo de Lucas, entende? Então assim ele trouxe. Ele fez conseguir fazer uma relação. E aí a gente vê o Lucas. Ele foi uma pessoa que foi um escravo. Ele era temido por algumas pessoas e ele era aplaudido, ovacionado por outras, né? Claro, ele defendia. Ele foi um símbolo da resistência negra aqui da nossa cidade. Bem, eu digo assim, mas naquele momento, ali no canto, enquanto ele tinha vida, ele estava lutando por isso. Hoje o legado, a história dele faz com que isso permaneça. Mas naquele momento ele estava ali, em carne e osso, lutando mesmo. Até ele, quer dizer, a própria vida lhe custou a própria vida na verdade. Então o Carlos Barbosa, ele também. Ele era uma vítima da sociedade. Claro que ele não era semelhante à história totalmente, mas ele conseguiu pegar fatos que marcaram por essa questão de ser você e não uma vítima da sociedade. Vítima de quê? O Lucas ele era uma vítima do preconceito racial. E

o Carlo foi uma vítima do preconceito social. Então ele tinha uma na forma de viver, ele era homossexual e ele não era aceito pela sociedade, então querendo ou não, isso trazia pra ele também sofrimento. Então outra coisa que eu fiquei sabendo também quando que isso aí já foi passado pela família. Essa sobrinha dele teve filho e ela passou essa informação no momento em que ele estava com ele, começou a que ele foi para essa obra, aconteceu um fato também de preconceito racial também com ele em uma festa aqui, aqui, que ocorre aqui na cidade, que é o micareta, isso tudo em plena micareta. Ela conta os detalhes do lugar, mas eu não lembro bem agora. Ele estava na rua, não sei se ele estava, não sei se ele foi a polícia ou os policiais, tipo assim, prenderam ele e mais um amigo por uma noite inteira, tipo assim, por julgar ele pela aparência, então isso trouxe muito sofrimento também para ele, entende? Foi de foi assim. Sabe quando acontece por engano, ele foi preso.

Entrevistadora Thalia: [00:04:59] Injustiça, né?

Flávia: [00:05:00] Exatamente isso. Justamente por questões assim, de preconceito mesmo numa festa de rua. Então isso trouxe muito sofrimento pra ele. E ele também imprimiu. Segundo a sobrinha, ele imprimiu essas informações na obra, quando, por exemplo, na obra a gente percebe muito assim a figura de pessoas com armas, com capacetes, que remete exatamente ao policiamento daquela época que hoje já é diferente. Mas antigamente as polícias, andavam com aqueles capacetes. Armado e tudo. Então ele traz assim esse perfil. Quando a gente contempla a obra, a gente vê perfeitamente. Na obra também a gente vê, por exemplo, figuras absurdas que remete a medos. Aí quando eu estou explicando a obra dá a impressão que ele retrata bem a questão do que será, do que está por vir na minha vida. O que será que vai acontecer após a morte? É como se ele estivesse imaginando o que ele iria se deparar depois.

Entrevistadora Thalia: [00:06:14] Como se fosse um inferno mesmo né?

Flávia: [00:06:17] Exatamente um inferno astral, exatamente isso, um inferno. Como ele era homossexual. Provavelmente se fez tudo, então ele foi na verdade julgado pela igreja. Talvez eu não sei se pela família não posso dizer. Mas aquela sociedade que naquela época não tinha a mesma mentalidade de hoje, ainda mais no início dos anos 80, isso não era muito só uma novidade, né? As pessoas não podiam ser quem de fato eram, não podiam se mostrar. Então, essa questão da sexualidade ele também apresenta e deixa algumas marcas. Ele deixa algumas impressões na obra quando ele traz um corpo masculino com o órgão sexual muito perfeito, muito aparente mesmo na obra. Então a gente não sabe bem por que, mas isso faz parte do contexto da sua vida, que é algo que ele talvez assim tivesse um valor, algo que agregue, que está ali. Então.

Entrevistadora Thalia: [00:07:22] Muitos simbolismos.

Flávia: [00:07:22] Símbolos fortes, cores os tons, mas ao mesmo tempo é uma obra que, que encanta, digamos assim, porque você fica é curiosa, me desperta. Não só pelo tamanho, mas pela quantidade de informações, de elementos e cores que ele traz ali naquela tela que a gente pode passar, digamos, um dia inteiro. E não acaba. Nunca acaba as informações. Sabe quando você pega sua lupinha e vai botando em cada pedacinho? Parece que aquilo não tem fim. Que algo vai levando a outro? Sabe. São diversas formas, talvez de interpretação daquela obra. Ela é um grande ícone, eu diria, do nosso acervo.

Entrevistadora Thalia: [00:08:18] Só uma pergunta essa questão do acervo, no caso, o que acontece com essa obra quando ela não está aqui em exposição? Ela é guardada aqui no museu?

Flávia: [00:08:30] Isso. Geralmente todas as nossas do acervo, o acervo tem aproximadamente 300 obras. Claro que pelo espaço você percebe que não comporta todas. Então o que é que a gente faz? no decorrer do ano a gente faz o planejamento anual ou de período em período. Durante todo o ano a gente promove exposições com base no acervo para dar oportunidade ao visitante de estar contemplando partes, por partes do nosso acervo. Geralmente a gente vai por coleção e por temáticas.

Entrevistadora Thalia: [00:13:27] Bacana. Muito obrigada pela entrevista. Eu descobri muitas informações novas que eu nem sabia sobre o Carlo Barbosa. Eu acho que entender sobre o autor é fundamental pra entender o contexto em que a obra está inserida, né? Porque a gente só olha a obra sem entender o contexto, a gente só vai ver beleza.

APÊNDICE E – TERMO DE PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Caro(a) Participante,

Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa intitulada "Avaliação da exposição virtual da obra *O Flagelo de Lucas da Feira*". A presente pesquisa faz parte de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) elaborada por Thalia Silva do curso de Design digital da Universidade Federal do Ceará - UFC.

O objetivo desta pesquisa é avaliar a usabilidade, funcionalidade e experiência do usuário do site da exposição virtual, a fim de obter percepções e opiniões sobre sua eficácia e qualidade. Sua participação nesta pesquisa é voluntária e todas as informações coletadas serão tratadas de forma confidencial e anônima.

Ao concordar em participar desta pesquisa, você autorizará o uso das respostas fornecidas para fins acadêmicos, incluindo a inclusão dos resultados no TCC, bem como sua eventual publicação em futuras pesquisas relacionadas ao tema. Ressalta-se que todas as informações coletadas serão utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos e não serão compartilhadas com terceiros fora do escopo deste estudo.

Não há riscos físicos ou psicológicos associados a esta pesquisa. Caso você sinta desconforto ou não queira responder a alguma pergunta, você tem o direito de se recusar a participar ou interromper sua participação a qualquer momento, sem qualquer penalidade ou consequência. Destaca-se que suas respostas serão tratadas com a máxima confidencialidade e apenas o pesquisador responsável terá acesso aos dados coletados. As informações fornecidas serão armazenadas de forma segura e serão utilizadas apenas para fins acadêmicos.

Ao continuar com a participação nesta pesquisa, você está concordando com os termos e condições descritos acima.

Caso você tenha alguma dúvida ou precise de mais informações sobre esta pesquisa, sinta-se à vontade para entrar em contato com a pesquisadora responsável por meio do seguinte endereço de e-mail: thaliasilvastudio@gmail.com.

Agradecemos antecipadamente pela sua colaboração e contribuição para o sucesso deste estudo.

Feira de Santana, ____ de _____ de 2023.

Nome do participante: _____

Assinatura do participante: _____