

1 2 9 0



UNIVERSIDADE D
COIMBRA

Talita Piscioti Paes

SACO DA BAIXA
DESIGN DE EXPOSIÇÃO E INTERATIVIDADE

Dissertação no âmbito do Mestrado em Design e Multimédia, orientada pelo Professor Doutor Artur Rebelo e pelo Professor Daniel Lopes e apresentada ao Departamento de Engenharia Informática da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.

Julho de 2023



DEPARTAMENTO DE
ENGENHARIA INFORMÁTICA
FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DE
COIMBRA

Talita Piscioti Paes

Saco da Baixa

Design de Exposição e Interatividade

Dissertação no âmbito do Mestrado em Design e Multimédia, orientada pelo Professor Doutor Artur Rebelo e pelo Professor Daniel Lopes, apresentada ao Departamento de Engenharia Informática da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.

Julho de 2023



DEPARTAMENTO DE
ENGENHARIA INFORMÁTICA
FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE D
COIMBRA

Talita Piscioti Paes

Saco da Baixa

Exhibition Design and Interactivity

Dissertation in the context of the Master in Design and Multimedia,
advised by Professor Artur Rebelo and by Daniel Lopes, presented to the
Department of Informatics Engineering of the Faculty of Sciences and
Technology of the University of Coimbra.

July 2023

Agradecimentos

Eu não poderia começar os agradecimentos sem citar com muito amor e carinho os meus pais, João Bosco e Vilma, que sempre apoiaram meus sonhos e me impulsionaram a conquistá-los. Vocês são a base sólida de tudo o que venho construindo. Obrigada!

Agradeço imensamente aos meus orientadores Artur Rebelo e Daniel Lopes, por todo o suporte e aprendizado compartilhados ao longo deste mestrado que foram essenciais para a conclusão da dissertação.

Assim como, não posso deixar de expressar minha gratidão a Catarina Pires, diretora artística e curadora do projeto “Saco da Baixa”, por ter contribuído com informações e conhecimentos na área, tornando possível a realização deste projeto.

Vale lembrar com muito carinho e admiração de todas as mulheres participantes do “Saco da Baixa” que, gentilmente, cederam suas peças para a exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Vocês são a alma deste projeto. Muito obrigada!

Resumo

O “Saco da Baixa” é um projeto da Associação “Há Baixa” que procura promover a inclusão social da população feminina sénior e desempregada da Baixa de Coimbra através da formação artística e da criação de redes de sociabilidade. Porém, para demonstrar o valor cultural e social do projeto e das contribuições das mulheres envolvidas, todo o processo, obras artísticas e aprendizagens criadas necessitam de ser divulgadas de uma forma cativante e impactante.

Esta dissertação tem como objetivo estudar e criar formas de expor e transmitir os pontos acima enumerados. Para isso, foi desenhada e montada uma exposição na oficina do “Há Baixa”, na Baixinha da cidade de Coimbra. Além de expor algumas das obras realizadas, exploraram-se componentes tecnológicos multimédia e interativos. Tais como, o som para comunicar histórias e saberes não evidentes nas obras plásticas; computação física para transmitir o movimento e ‘vida’ por trás do processo de criação das obras, reforçando a interdisciplinaridade do projeto Saco da Baixa e procurando cativar o interesse de novos públicos; e, ainda, foi adicionada uma peça a ser progressivamente criada pelos visitantes, trazendo a componente colaborativa, base do projeto, para dentro da exposição e levando-a à comunidade de visitantes. Inquéritos realizados com os visitantes indicam que as componentes interativas “Feltragem Nuno”, peça de computação física; “O Saco da Baixa Lembra-me...”, peça colaborativa; e “Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima”, peça sonora, foram as mais impactantes na exposição, cativando fortemente a atenção do público, sugerindo que pode ser vantajoso testar este tipo e abordagem em exposição futuras.

Palavras-Chave design de exposição; cocriação; interatividade; arte de novas mídias.

Abstract

“Saco da Baixa” is a project created for “Há Baixa” Association which aims to include senior and unemployed female population of Coimbra Downtown, by the artistic development and raise of sociability networks. However, in order to present the cultural and social value of this project is necessary to including the contributions of the women involved, the entire process, artistic works and creative learning need to be spread in a captivating and impactful way. This thesis has as central point, study and create ways to exposing and spread the topics listed above. For this, an exhibition was designed and mounted in the “Há Baixa” atelier, in Baixinha in the city of Coimbra. In addition to exhibiting some of the works carried out, multimedia and interactive technological components were explored. Such as, sound to communicate stories and knowledge not evernt in plastic works; physical computing to transmit the movement and 'life' behind the creation process of the works, reinforcing the interdisciplinary nature of “Saco da Baixa” project and seeking to captivate the interest of new audiences; and, still, a piece was added to be progressively created by the visitors, bringing the collaborative component, the basis of the project, into the exhibition and taking it to the community of visitors. Surveys carried out with visitors indicate that the interactive components “Feltragem Nuno”, a physical computing piece: “O Saco da Baixa Lembra-me...”, the collaborative piece; and “Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima”, a sound piece, were the most impactful in the exhibition, strongly captivating the public's attention, suggesting that it may be advantageous to test this type of approach in future exhibitions.

Keywords exhibition design; co-creation; interactivity; media art.

Índice

| | | |
|---------------------|------------------------------------------------------------------|------------|
| Capítulo 1 | Introdução | 17 |
| 1.1 | Motivação e Objetivos | 18 |
| 1.2 | Estrutura do Documento | 19 |
| Capítulo 2 | Saco da Baixa | 21 |
| Capítulo 3 | Estado da Arte..... | 24 |
| 3.1 | A Exposição | 24 |
| 3.2 | O Designer de Exposição | 25 |
| 3.3 | Comunicação de Informação através de Exposições | 30 |
| 3.4 | Interatividade no Contexto de Exposição | 37 |
| 3.5 | Cocriação na Arte..... | 48 |
| 3.6 | Conclusão de Capítulo | 51 |
| Capítulo 4 | Metodologia e planificação..... | 53 |
| Capítulo 5 | Projeto..... | 57 |
| 5.1 | Início do projeto | 57 |
| 5.1.1 | Definições Orçamento, Público, Duração e Tema da Exposição | 57 |
| 5.1.2 | Inventário das obras | 58 |
| 5.1.3 | Curadoria das obras | 59 |
| 5.2 | Desenho da Exposição | 60 |
| 5.2.1 | Local da Exposição - Maquete física e 3D | 60 |
| 5.2.2 | Narrativa e percurso da exposição | 64 |
| 5.2.3 | Componentes Interativos | 73 |
| 5.2.4 | Sinalética e Materiais de Apoio | 79 |
| 5.2.5 | Iluminação e Campo de Visual..... | 84 |
| 5.2.6 | Material Gráfico e Plano de Divulgação da exposição..... | 85 |
| 5.2.7 | Souvenirs | 90 |
| 5.2.8 | Exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte" | 91 |
| 5.2.9 | Feedbacks..... | 97 |
| Capítulo 6 | Conclusão e Trabalho Futuro..... | 99 |
| Bibliografia | | 102 |

Lista de Figuras

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 - Oficinas: à esquerda, “Dentro da Vida” - Oficina de Arte têxtil e Poesia; ao meio, “Coimbra no Saco: De longe, De perto e De Cima”; à direita, Módulo III- “Feltragem”. Retirado de https://www.instagram.com/sacodabaixa/ | 22 |
| Figura 2 - “Man, Machine and Motion”, foto de instalação de Richard Hamilton (2014). Fotos de Mark Blower, retirado de https://archive.ica.art/whats-on/richard-hamilton-ica/ | 27 |
| Figura 3 - Instalações da exposição, “an Exhibit”, na Hatton Gallery, em Newcastle (1957), de Richard Hamilton. Retirado de https://afterall.org/project/an-exhibit-1957-and-related-projects/ | 27 |
| Figura 4 - “an Exhibit”, foto de instalação de Richard Hamilton no ICA (2014). Fotos de Paul Knight, retirado de https://archive.ica.art/whats-on/richard-hamilton-ica/ | 28 |
| Figura 5 - A ilustração mostra como criar uma experiência imersiva através do espaço. Herbert Bayer, Diagram of Extended Vision. 1935. Retirado de Bayer (1940, p.25)..... | 32 |
| Figura 6 - Distância adaptada para visualização e acessibilidade para deficientes motores de acordo com o Guidelines for Accessible Exhibition Design. Retirado de Janice Majewski (2010, p. 13) | 33 |
| Figura 7 - Exemplo de como ajustar o ângulo de objetos relativamente a fontes de luz; à esquerda, foco de luz prejudica a leitura; à direita, foco de luz permite uma leitura mais confortável. Retirado de Giles Velarde (1988, p. 76). | 34 |
| Figura 8 - Acima, o percurso não organizado; abaixo, circuito organizado em uma só direção. Retirado de Herbert Bayer (1940, p.18). | 34 |
| Figura 9 - Modelo de circulação de exposições, por Dean (1994); à esquerda, exemplo de um percurso pré-definido; ao meio, exemplo de um percurso livre; à direita, exemplo de um percurso sugerido. Retirado de Fernández & Fernández (2010, p.49)..... | 35 |
| Figura 10 - Exemplos de vários tipos de percurso, por Lehbruck (1974). Retirado de Belcher (1994, p.141)..... | 36 |
| Figura 11 - Instalação penetrável de Hélio Oiticica, “Tropicália e Éden”. Retirado de https://www.tate.org.uk/art/artists/helio-oiticica-7730/story-helio-oiticica-and-tropicalia-movement | 37 |
| Figura 12 - Instalações da exposição “Cybernetic Serendipity”. Retirado de http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/3755/full.jpg | 38 |
| Figura 13 - Dispositivo multimédia interativo do Museu Marítima Nacional (Greenwich). Fotos por Talita Paes (2022)..... | 40 |
| Figura 14 - Dispositivo interativo com projetor do Museu Marítima Nacional (Greenwich). Fotos por Talita Paes (2022)..... | 40 |
| Figura 15 - Dispositivo de áudio e língua gestual do Museu Marítima Nacional (Greenwich) Fotos por Talita Paes (2022)..... | 41 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 16 - Jovem experimentando a tecnologia Watson na Pinacoteca de São Paulo. Retirado de https://www.youtube.com/watch?v=1rOAgvCnZpw&t=132s | 41 |
| Figura 17 - Visitantes da exposição "Revealing Krishna" do Museu de Arte de Cleveland com fones de ouvido Hololens 2 participando de uma reconstrução digital de uma caverna no Camboja. Retirado de https://www.clevelandart.org/exhibitions/revealing-krishna-journey | 42 |
| Figura 18 - Entrada da exposição "The Color Factory", em Chicago, EUA. Retirado de: https://jcandersoninc.com/case-studies/color-factory-willis-tower/ . | 44 |
| Figura 19 - Piscina de bolinhas "Into the Blue", parte da exposição "The Color Factory", em Chicago, EUA. Retirado de https://www.colorfactory.co/ | 44 |
| Figura 20 - "Chromorama", uma instalação baseada em cheiros, criada pela organização sem fins lucrativos "Art & Olfaction em Houston". Parte da exposição no "The Color Factory", Chicago, EUA. Retirado do artigo "Fabricando Imagens na Fábrica de Cores" | 45 |
| Figura 21 - Instalação "Pick A Color, Any Flavor", parte da exposição "The Color Factory", Chicago, EUA. Retirado de https://www.colorfactory.co/ | 45 |
| Figura 22 - À esquerda, instalação "Sing me high, sing me low, bring me back, let me go" e, à direita, instalação "Bright Noise", ambas baseadas no som. Ambas fazem parte da exposição "The Color Factory", Chicago, EUA. Retirado de https://www.colorfactory.co/ | 46 |
| Figura 23 – "Witch Pricker" (2013): instalação interativa composta por componentes sonoros software, eletrônica, lã e anáguas. Retirado de blurringartandlife.com/vb/witchPricker.html | 47 |
| Figura 24 - "Llorón" obra interativa de Pilar del Puerto. Retirado de https://galerianueva.com/expositores/perspectivas-e-identidades-colectiva/ | 48 |
| Figura 25 - Captura de tela do projeto "Xenoimage Dataset". Retirado de http://www.xenoimagedataset.xyz/www | 49 |
| Figura 26 - "Junk2Genius" no "David Art Center". Retirado de https://davisartscenter.org/junk-2-genius/ | 50 |
| Figura 27 -Workshop "Nas Nuvens: Oficina de Aquarela", no âmbito do projeto "Saco da Baixa". Retirado de https://www.instagram.com/sacodabaixa/ | 51 |
| Figura 28 - Reprodução do processo de Design de Nigel Cross. | 53 |
| Figura 29 - Captura de tela do Gráfico de Gantt no início do projeto. | 55 |
| Figura 30 - Captura de tela do Gráfico de Gantt com as alterações realizadas durante o processo. | 55 |
| Figura 31 - Exemplo de inventário para a oficina "Dentro da Vida", do projeto "Saco da Baixa". Foto por Talita Paes (2022). | 59 |
| Figura 32 - Algumas peças selecionadas para a exposição "Saco da Baixa". À direita, o workshop "Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima", ao meio "Lanolina" e à esquerda "Memória em Ponto Bordado" | 60 |
| Figura 33 - Planta baixa da Galeria Almedina, Baixa de Coimbra. Imagem cedida pela galeria. | 61 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 34 - Imagens do desenvolvimento da maquete em papelão à escala de 1:10. Fotos por Talita Paes (2022)..... | 62 |
| Figura 35 - Moldes em cartão para auxiliar na construção de painéis em Kline; Vista de cima da maquete em Kline à escala de 1:20; Vista em perspectiva da maquete em Kline à escala de 1:20. Fotos por Talita Paes (2022). | 62 |
| Figura 36 - Planta baixa do Espaço Há Baixa, na Baixa de Coimbra. Imagem cedida pela diretora artística Catarina Pires..... | 63 |
| Figura 37 - Captura de tela do espaço “Há Baixa” em 3D. | 64 |
| Figura 38 - Captura de tela da vista em perspectiva do desenho de exposição em 3D..... | 65 |
| Figura 39 - Captura de tela do desenho para o workshop “Memória em ponto bordado” em 3D..... | 66 |
| Figura 40 - Peça pronta do workshop “Memória em ponto bordado” para exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Daniel Lopes . | 66 |
| Figura 41 - Máquina de Tear que compôs o espaço de “Memória em ponto bordado” na exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Daniel Lopes. | 67 |
| Figura 42 - Captura de tela do desenho para o workshop “Lanolina” em 3D. | 68 |
| Figura 43 - Peças prontas do workshop “Lanolina” na exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Daniel Lopes. | 68 |
| Figura 44 - Captura de tela do desenho para a peça interativa “Feltragem Nuno” e da tela multimédia no workshop “Lanolina” em 3D..... | 69 |
| Figura 45 - Peça “Feltragem Nuno” do workshop “Lanolina” com instalação interativa pronta para a exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Talita Paes. | 69 |
| Figura 46 - Captura de tela do desenho para o workshop “Dentro da Vida”, com o complemento interativo “O Saco da Baixa Lembra-me...” em 3D..... | 70 |
| Figura 47 - Peça pronta do workshop “Dentro da Vida” na exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Daniel Lopes. | 71 |
| Figura 48 - Instalação interativa “O Saco da Baixa Lembra-me...” pronta para a exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Daniel Lopes. | 71 |
| Figura 49 - Captura de tela do desenho para o workshop "Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima" em 3D..... | 72 |
| Figura 50 -Peças prontas do workshop "Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima", com a instalação sonora, na exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Daniel Lopes..... | 73 |
| Figura 51 - Tela multimédia do workshop "Lanolina". Foto por Daniel Lopes. | 74 |
| Figura 52 - Captura de tela de modelo do projeto em Arduino da peça interativa "Feltragem Nuno". | 75 |
| Figura 53 - Imagens referentes a molde físico e testes da peça interativa "Feltragem Nuno". Fotos por Talita Paes. | 75 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 54 - Interação com a peça "Feltragem Nuno". À direita, o visitante se aproxima da obra, ainda com os olhos fechados. À esquerda, os olhos abertos com a presença do visitante a frente. | 76 |
| Figura 55 - Imagens da montagem da peça interativa "O Saco da Baixa Lembra-me..." e do resultado da interação cocriada na exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte". Fotos por Talita Paes e Daniel Lopes. | 77 |
| Figura 56 - Imagem da entrevista realizada com as mulheres participantes do "Saco da Baixa". | 78 |
| Figura 57 - À esquerda, imagem do teste realizado para o componente sonoro e, à direita, imagem da peça pronta com coluna de som na parte interior do saco.... | 78 |
| Figura 58 - Captura de tela da placa de legendas no desenho da exposição em 3D e imagem do teste físico feito com K-line. Foto por Talita Paes..... | 79 |
| Figura 59 - Captura de tela do conteúdo aprovado das legendas para a exposição | 80 |
| Figura 60 - Imagem das legendas prontas para a exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte". Fotos por Daniel Lopes..... | 81 |
| Figura 61 - Folha de Sala (frente/verso) da exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte"..... | 83 |
| Figura 62 - Imagens da iluminação pronta para a exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte". Fotos por Talita Paes. | 84 |
| Figura 63 - Campo visual de um dos espaços da exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte". Foto por Talita Paes..... | 85 |
| Figura 64 - Cartaz da exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte"..... | 86 |
| Figura 65 - Imagens da divulgação dos cartazes da exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte", nas ruas de Coimbra. | 87 |
| Figura 66 - Captura de tela da divulgação no Facebook da exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte"..... | 88 |
| Figura 67 - <i>Post</i> da exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte"..... | 88 |
| Figura 68 - Captura de tela do reels no Facebook da exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte". | 89 |
| Figura 69 - Captura de tela da divulgação da exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte", no jornal NIT. | 90 |
| Figura 70 - Cartazes de antigos workshops na exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte". | 91 |
| Figura 71 - Vitrine da exposição vista da rua. | 92 |
| Figura 72 - "Memória em ponto bordado". | 92 |
| Figura 73 - Máquina de Tear. | 93 |
| Figura 74 - "Lanolina". | 93 |
| Figura 75 - "Feltragem Nuno" | 94 |
| Figura 76 - Tela multimédia. | 94 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 77 - Experiência real das mulheres realizando um workshop. | 95 |
| Figura 78 - “Dentro da Vida”. | 96 |
| Figura 79 - “O Saco da Baixa Lembra-me...” | 96 |
| Figura 80 - "Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima". | 97 |

Capítulo 1

Introdução

Em Portugal, mais de metade da população com mais de 65 anos é constituída por mulheres, maioritariamente viúvas e que vivem sozinhas, o que as torna especialmente vulneráveis a situações de exclusão social e pobreza, de acordo com Catarina Pires, em entrevista pessoal realizada em 29 de agosto de 2022 (ver Anexo I). Adicionalmente, Pires. C (2022) alega que existem situações de grande vulnerabilidade de mulheres desempregadas acima dos 55 anos, cuja idade torna difícil a sua integração no mundo do trabalho remunerado.

O “Saco da Baixa”, sediado na Baixa de Coimbra, é um projeto da Associação “Há Baixa” que pretende promover a inclusão social, o empoderamento feminino e a conscientização da saúde e bem-estar. Pelos motivos acima referidos, o projeto é principalmente dedicado a mulheres desempregadas ou reformadas com mais de 55 anos e pretende valorizar a experiência de vida e o saber-fazer dessas mulheres, especialmente nas artes manuais.

Para isso, são promovidas oficinas e outros eventos onde, através da cocriação, as participantes trocam saberes com profissionais das mais diversas áreas artísticas e tecnológicas, valorizando a sua experiência de vida e criando laços entre os que habitam, trabalham ou usufruem da Baixa de Coimbra.

No entanto, para demonstrar o valor cultural e social do projeto “Saco da Baixa” e das contribuições das mulheres e artistas envolvidos, todo o processo, obras artísticas e aprendizagens criadas necessitavam de ser divulgadas publicamente a toda a comunidade de uma forma cativante e impactante, sensibilizando para a importância de continuarem a existir projetos análogos que envolvam estas e outras comunidades vulneráveis.

Esta dissertação teve como primeiro objetivo estudar e criar formas de expor e transmitir as obras e ideais acima referidos. Para isso, foi desenhada uma exposição, exibida no espaço da Associação, aberto ao público na Baixa de Coimbra, com o objetivo de demonstrar a qualidade do trabalho realizado no projeto “Saco da Baixa” e transmitir conhecimentos ou informações relevantes, adquiridas ao longo do projeto.

Visando apresentar os conteúdos de uma forma ainda mais cativante e impactante, explorou-se a inserção de componentes multimédia e interativos no design da exposição. Tais como, o som para comunicar histórias e saberes não evidentes nas obras plásticas e a computação física (i.e. robótica) para transmitir o movimento e ‘vida’ por detrás do processo de criação das obras, reforçando a interdisciplinaridade do projeto “Saco da Baixa” e procurando cativar o interesse de novos públicos. Também, foi adicionada uma peça a ser progressivamente criada pelos visitantes, trazendo para a exposição a componente colaborativa, base do projeto “Saco da Baixa”, e levando-a à comunidade de visitantes.

Por fim, para avaliar o impacto dos diferentes componentes, foram realizados inquéritos com os visitantes. Os resultados indicaram que as componentes “Feltragem Nuno”, peça de computação física; “O Saco da Baixa Lembra-me...”, peça colaborativa; e “Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima”, peça sonora, surtiram um efeito positivo na experiência do visitante, tornando a visita mais interessante, captando a atenção para a peça. A abordagem interativa mostrou-se vantajosa e eficaz para futuras exposições.

1.1 Motivação e Objetivos

Posto isto, pode resumir-se a motivação desta dissertação em três principais pontos:

1. Colmatar a necessidade de divulgação do processo, produto e ensinamentos do projeto “Saco da Baixa”;
2. Compreender o papel do design de exposição;
3. Compreender as vantagens e desvantagens de diferentes componentes multimédia, interativos e não interativos, no design de exposição, na interpretabilidade de peças visuais ou como catalisador de públicos mais generalistas.

Nesse segmento, podem resumir-se os principais objetivos como:

1. Pensar e projetar uma exposição, aberta ao público, para um espaço físico na Baixa de Coimbra, apresentando uma seleção de obras criadas no âmbito do projeto “Saco da Baixa”.
2. Explorar componentes multimédia, interativos e não interativos, para acrescentar uma camada de interpretabilidade e promover um maior envolvimento do público no contexto de exposição artística (particularmente, no contexto da exposição desenvolvida).

Para organizar os trabalhos de desenvolvimento, delinear-se os seguintes sub-objetivos:

1. Levantar requisitos, estudar o projeto “Saco da Baixa” e inventariar obras a expor, junto da Associação “Há Baixa”;
2. Explorar e analisar o estado da arte;
3. Investigar conceitos teóricos e boas práticas do design de exposição, assim como e técnicas para a implementação dos componentes interativos neste contexto expositivo;
4. Explorar e analisar casos de estudo e entrevistar profissionais ligados à área do design de exposição;
5. Selecionar técnicas a explorar relativamente aos componentes interativos;
6. Criar um modelo de representação visual para o design da exposição;
7. Criar maquetes dos conteúdos multimédia a adicionar;
8. Implementar a exposição em contexto real;
9. Estudar o impacto das decisões de design de exposição e do componente interativo;
10. Disseminar os resultados obtidos.

1.2 Estrutura do Documento

Este documento divide-se em 6 capítulos: (i) Introdução (o presente capítulo), (ii) Saco da Baixa, (iii) Estado da Arte, (iv) Metodologia e Planificação, (v) Projeto, e (viii) Conclusão e Trabalho Futuro.

No capítulo Saco da Baixa são retratadas informações relevantes para entender o contexto desta dissertação, apresentando informações sobre o projeto “Saco da Baixa”, a sua importância no panorama da cidade de Coimbra e o porquê desta dissertação se focar fortemente nesta iniciativa.

No capítulo Estado da Arte é apresentado o estudo realizado sobre o design de exposição, a história e sua evolução ao longo do tempo, e o papel do designer neste contexto. Foram realizados estudos complementares de algumas exposições e de alguns estudiosos da área que serviram como referência para o nosso projeto. Também, foi feito um aprofundamento teórico do conceito sobre a inserção do componente interativo no design de exposição, assim como, uma breve noção da importância da cocriação no cenário artístico.

No capítulo Metodologia e Planificação é apresentado o modelo de trabalho utilizado para executar com sucesso as tarefas definidas durante o projeto desta dissertação, e ainda é apresentada a planificação das tarefas necessárias para o desenvolvimento do projeto.

No capítulo Projeto são apresentadas as etapas e experiências realizadas para o desenvolvimento da exposição, incluindo a curadoria das obras, feita em conjunto com a Catarina Pires, o design do espaço e o desenvolvimento das diversas componentes multimídia e interativas. Ainda, é apresentada a exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte” e descrito o resultado e o *feedback* da execução do projeto.

Por fim, no capítulo Conclusão e Trabalho Futuro, são apresentadas conclusões obtidas a partir do trabalho de pesquisa e da realização do projeto na prática, assim como, possíveis melhorias para exposições futuras.

Capítulo 2

Saco da Baixa

O “Saco da Baixa” é um projeto criado pela Associação “Há Baixa” (ou simplesmente, o “Há Baixa”), uma organização sem fins lucrativos criada em 2016 por um grupo de estudantes de Arquitetura e Design e Multimédia da Universidade de Coimbra, com o objetivo de promover a aproximação da Universidade e a Cidade, fortalecer relações entre a comunidade local e os estudantes e desenvolver momentos de trabalhos colaborativos. Assim, o “Há Baixa” procura criar uma atmosfera capaz de aplicar o conhecimento académico e as práticas de cidadania ativas, tendo como base uma perspectiva multidisciplinar.

Mais especificamente, a Associação “Há Baixa” procura criar e envolver-se em projetos de âmbito artístico-cultural que visem a partilha horizontal de conhecimentos e que motivem a prática artística como ferramenta de transformação social. Foi neste espírito que em junho de 2016 foi organizada uma oficina, localizada na Baixa de Coimbra e coordenada pelo projeto “A avó veio trabalhar” (um projeto originário da cidade de Lisboa), mulheres residentes na Baixa de Coimbra e jovens voluntários da Associação “Há Baixa” desenvolveram o protótipo do que viria a ser o “Saco da Baixa”.

Porém, foi em 2020, que o projeto “Saco da Baixa” desenvolveu o seu formato atual, mais consolidado, quando começa a fazer parte do programa “Arte, Partis & Arts For Change”, da Fundação Calouste Gulbenkian e da Fundação La Caixa. De acordo com Catarina Pires, diretora artística do projeto “Saco da Baixa”, foi esta a oportunidade que “contribuiu para reorganizar o projeto de forma mais estruturada, mas mantendo a sua ideologia inicial”.

Em suma, o “Saco da Baixa” pretende acolher pessoas mais vulneráveis, seja pela sua idade, gênero ou condição socioprofissional, oferecendo um ambiente favorável onde estas se possam sentir produtivas e ativas para a comunidade. Neste sentido, o projeto foca-se, especialmente, em criar condições de empoderamento para mulheres idosas e desempregadas com mais de 55 anos, como reforça Catarina Pires:

“Em Portugal, mais de metade da população com mais de 65 anos é constituída por mulheres, maioritariamente viúvas e a viver sozinhas (...)

Este contexto torna-as especialmente vulneráveis a situações de exclusão social e pobreza, condição confirmada pelo Diagnóstico Social do Concelho de Coimbra (2018), que aponta o isolamento e a solidão como um dos principais problemas da população idosa desta região. Por outro lado, existem situações de grande vulnerabilidade de mulheres desempregadas, ‘demasiado novas para serem velhas’, cuja idade torna difícil a sua integração no mundo do trabalho remunerado. Dos mais de 92 mil inscritos no IIEFP sem trabalho remunerado, 25% têm mais de 55 anos. Este projecto procura responder às questões apontadas, promovendo a inclusão social da população feminina sénior e desempregada, através da formação artística e a criação de redes de sociabilidade” (ver depoimento integral no Anexo I).

Dentro das atividades promovidas por este projeto, a cocriação é um dos conceitos base e sempre presente, fomentado através da realização de oficinas (ver Figura 1) e da criação de novas peças. As participantes do projeto trocam saberes e conhecimentos com profissionais das mais diversas áreas artísticas e tecnológicas, como por exemplo, cruzando a costura e o bordado com o design gráfico, design generativo, ilustração, serigrafia, design têxtil ou artes sonoras experimentais.



Figura 1 - Oficinas: à esquerda, “Dentro da Vida” - Oficina de Arte têxtil e Poesia; ao meio, “Coimbra no Saco: De longe, De perto e De Cima”;

à direita, Módulo III- “Feltragem”.
Retirado de <https://www.instagram.com/sacodabaixa/>

Como o intuito de demonstrar a importância de iniciativas como o “Saco da Baixa” para as comunidades participantes, os comerciantes do Centro Histórico de Coimbra, a comunidade artística envolvida e entidades do turismo interno na cidade de Coimbra, sugeriram a realização de uma exposição, acessível a toda comunidade, com os trabalhos produzidos nas oficinas realizadas ao longo do projeto. Além de enaltecer e valorizar as peças criadas pelas participantes, esta exposição vem ao encontro dos ideais inerentes ao projeto “Saco da Baixa”, como a inclusão social, o empoderamento feminino e a conscientização da saúde e bem-estar, criando impacto social por meio do conhecimento e da arte.

Como referido no capítulo anterior, esta dissertação pretende adereçar a tarefa de design de exposição, estudando e projetando uma forma adequada e inclusiva de expor as obras, transmitindo os ideais acima mencionados. Para isso, como também já referido, propõe-se explorar componentes multimédia e a interatividade de forma a acrescentar uma camada de interpretabilidade e promover o envolvimento do público. Neste seguimento, é importante destacar que o papel de curadoria será desempenhado em colaboração com Catarina Pires e as participantes e artistas envolvidos, enfatizando a premissa de cocriação e a troca de saberes.

Capítulo 3

Estado da Arte

Neste capítulo é feita uma contextualização e esclarecimento de conceitos, história e o estado atual de áreas e temas abordados nesta dissertação, como o design de exposição, o papel do designer de exposição, a interatividade no contexto expositivo e a cocriação na arte.

3.1 A Exposição

Entre outras definições possíveis, o termo “Exposição” pode definir-se como:

“(...) uma apresentação/manifestação pública ou privada de objectos, artísticos ou outros, que estimulam a criatividade, a produção, o comércio ou a cultura.” (Gave, 2006, p.36)

Pode-se acrescentar ainda que as exposições servem como tradução de discursos e narrativas por intermédio de imagens, sons, cheiros e sensações, expondo mais ou menos indiretamente questões, respostas, afirmações, anseios, medos, entre outras preocupações humanas, fomentando a discussão pública e coletiva em prol de soluções para possíveis problemas (Bordinhão, K., Valente, L., Simão, S., 2017).

Frequentemente, o conceito “exposição” aparece ainda vinculado à origem da palavra “Museu”, que origina do grego “museion” para “templo dedicado às musas” (Alexander, E. P. & Alexander M., 2008). Por sua vez, na mitologia grega, “musas” eram entidades ligadas à criação e inspiração artística, letras e ciências (Dicio, 2023). Assim sendo, numa analogia moderna, pode interpretar-se as obras de uma exposição como “musas”, ou seja, como formas de inspiração para os visitantes as que experienciam.

Compreende-se que um dos primeiros museus de sucesso pode ter sido fundado por Ptolomeu Soter, no século III A.C. e guardava um vasto acervo, incluindo estátuas de pensadores, instrumentos astronómicos e cirúrgicos, trombas de elefantes, peles de diversos animais, e continha ainda parques botânicos e zoológicos. (Alexander, E. P. & Alexander M., 2008)

Ao longo dos séculos, o conceito passou por algumas transformações e, em meados de 1896, surge pela primeira vez o termo “musealização” ou “musealizar”, que pode descrever-se como um processo que integra preservação e comunicação, idealmente, com o objetivo de ensinar algo a alguém (Cury X., 2005).

De forma simplista, pode-se então assumir que o entendimento de exposição passa fortemente por um evento para comunicar ou ensinar algo (o que se alinha com os nossos objetivos). No entanto, esta compreensão só se desenvolveu a partir da II Guerra Mundial. De um modo geral, antes deste período, as exposições eram vistas como algo complexo que somente os especialistas eram capazes de perceber devidamente (Cury X., 2005). Só mais tarde, na década de 1960-1970, com a evolução do conceito, se identificou a necessidade de ampliar e melhorar essa relação com o público. Aí sim, começou-se a entender a exposição como um agente intermediário entre a obra/artista (conhecimento) e o seu receptor. No livro “Gave: Guia de artes visuais e do espetáculo” (Gave, 2006), o autor defende que o termo seja ainda fortemente cunhado como uma “manifestação cultural”, ligada ao desenvolvimento cultural e intelectual.

No que diz respeito a entidades intervenientes, normalmente, o ambiente expositivo contém profissionais de diferentes áreas. Além de artistas/criadores, existem frequentemente equipas interdisciplinares, formadas, por exemplo, por investigadores, educadores, curadores, designers, museólogos, entre outros (Cury, M.X., 2005). Assim, pode entender-se que a concepção de uma exposição profissional é frequentemente um trabalho colaborativo, o que sustenta o nosso intuito de desenhar a exposição para o “Saco da Baixa” também nessa vertente. Para os propósitos do nosso trabalho, entre os intervenientes acima descritos, é especialmente importante examinar o papel do designer de exposição e do curador.

3.2 O Designer de Exposição

A área de design de exposição e, conseqüentemente, o designer de exposição ganharam maior notoriedade durante o século XX, no decorrer das diversas transformações que aconteceram no cenário cultural e econômico durante a revolução industrial, após a segunda metade do Século XVIII, e que vieram evidenciar a necessidade de trabalhar a atratividade e melhorar a comunicação da informação nas exposições (Schwartz, 2017).

De forma mais específica, como defende Schwartz (2017), o designer de exposição tem como parte dos seus objetivos evidenciar e comunicar as obras expostas de forma clara, intuitiva, cativante, e idealmente, didática. O autor exemplifica ainda algumas das tarefas associadas ao designer de exposição, tais como criar materiais de comunicação visual, como textos explicativos (por exemplo, impressos ou em paredes), legendas das obras, ou material didático como folhas de sala, sinalética, materiais de divulgação, ou catálogos (Schwartz, K. G., 2017).

Entre as grandes referências da área de design de exposição, está o artista britânico Richard Hamilton, que após a Segunda Guerra Mundial (1945), procurou adaptar-se às novas tecnologias de arte e design, incluindo o uso de computadores, com a intenção de desenvolver técnicas mais modernas e comunicação visual e comercial.

“Man, Machine and Motion” (1955) pode ser considerada um dos seus projetos de referência. A exposição continha trinta quadros de aço modulares e abertos, que serviam de moldura a 200 imagens fotográficas que podiam ser vistas de ambos os lados das estruturas (ver Figura 2).

Como complemento a esta exposição, Hamilton lançou "An Exhibit" (1957), co-criada com o artista Victor Pasmore e o crítico Lawrence Alloway, e que terá aberto caminho para que outros artistas pensassem o desenho de exposição de formas mais inovadoras (ver Figura 3). Esta exposição apresentou um experimento participativo em torno de um sistema de suspensão modular, onde a intenção era dar aos visitantes a oportunidade de “gerar suas próprias composições”, criando assim um ambiente dinâmico e interativo (ver Figura 4).



Figura 2 - "Man, Machine and Motion", foto de instalação de Richard Hamilton (2014).
Fotos de Mark Blower, retirado de <https://archive.ica.art/whats-on/richard-hamilton-ica/>

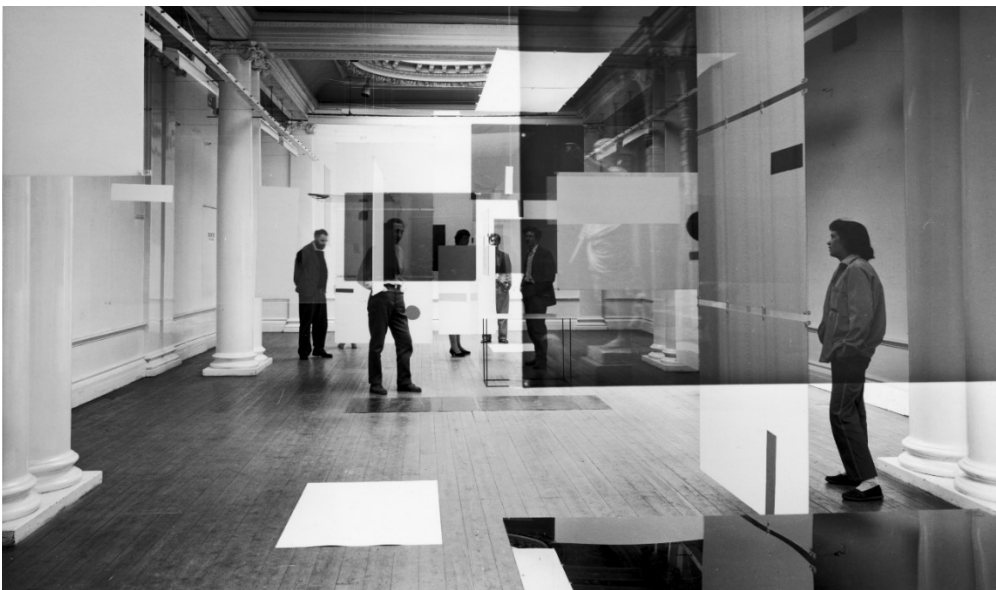


Figura 3 - Instalações da exposição, "an Exhibit", na Hatton Gallery, em Newcastle (1957), de Richard Hamilton. Retirado de <https://afterall.org/project/an-exhibit-1957-and-related-projects/>



Figura 4 - “an Exhibit”, foto de instalação de Richard Hamilton no ICA (2014).
Fotos de Paul Knight, retirado de <https://archive.ica.art/whats-on/richard-hamilton-ica/>

Muitas vezes, o designer de exposições envolve-se ainda em tarefas como a escolha do tema, dos objetos e da organização espacial dos elementos, de forma a proporcionar a melhor experiência possível para o público, criando assim cruzamentos com as tarefas de curadoria:

“O designer de exposições, intimamente alinhado à concepção curatorial, planifica o projeto expográfico, isto é, o desenho do espaço ocupado pela mostra, a estipulação ou a liberdade do percurso de visita, seus painéis, vitrines, bases, suportes em geral, textos e tipografia, cores, iluminação....” (Schwartz, K. G., 2017, p.14)

Desta forma, é ainda importante examinar o papel do curador de uma exposição. Segundo Gave (2006), este pode ser definido como:

“(...) alguém que trabalha num museu ou numa galeria de arte e que está encarregue de zelar por uma colecção, organizá-la, pesquisar informação e escrever sobre ela e, naturalmente, exibi-la ao público nos espaços pelos quais é responsável.” (Gave, 2006, p.37)

Em suma, podemos identificar sobreposições nas responsabilidades dos designers e curadores de exposições, tais como a organização das obras, tarefa intimamente ligada à criação do percurso de visita, e ainda o desenho do espaço e da forma

como são dispostas e apresentadas as obras e outros elementos necessários, tais como mobiliário, sinalética ou iluminação.

Estas questões podem ser discutidas e planejadas em conjunto, entre o curador e o designer, ou o designer pode ser instruído por um *briefing* prévio, criado pelo curador. Desta forma, ao invés da escolha e organização de elementos, o designer pode dedicar o seu tempo maioritariamente a tarefas estéticas, conceituais ou de comunicação, como desenho do espaço envolvente, mobiliário, sinalética, folhas de sala, catálogos, entre outros. Ainda assim, o designer deve manter um sentido crítico e construtivo e, se necessário, em prol de melhores soluções e junto ao curador, deve discutir as decisões fornecidas no *briefing* inicial.

Neste projeto, deseja-se que o papel de curadoria e design seja discutido com os diferentes envolvidos, ou seja, as participantes do projeto, artistas, intervenientes da Associação Há Baixa, a curadora principal Catarina Pires, e a nossa equipe. Contudo, entende-se que o projeto curatorial final seja planejado pela curadora principal, libertando os demais para realizar as tarefas mais afetas ao design referido anteriormente, assim como à exploração e implementação da camada interativa da exposição.

Para guiar a tarefa de desenhar uma exposição, é possível identificar diversas questões relevantes para as quais o designer deve encontrar resposta. Assim, para auxiliar o designer de exposição, foi desenvolvido no âmbito desta dissertação, um guia que resume as diretrizes desenvolvidas por Hughes (2015) no livro “Exhibition Design” e por Restrepo & Carrizosa no “Manual Básico de Montaje Museográfico” (ver guia no Anexo II).

Contudo, conforme mencionado anteriormente neste capítulo, muitas das questões referidas poderão ser respondidas em diálogo com o curador e os restantes intervenientes. Outras dependem especialmente do designer de exposição, tais como questões de comunicação e legibilidade da informação ou aspetos estéticos e funcionais do espaço e dos materiais de comunicação/divulgação, como também, sinalética, mobiliário, iluminação, folhas de sala, entre outros. Por esse motivo, seguiram-se estudos mais detalhados sobre boas práticas para desempenhar, corretamente, tais atividades.

3.3 Comunicação de Informação através de Exposições

Ao comunicar informações visuais de uma exposição, é importante trabalhar devidamente os elementos tipográficos. Como refere Fernández & Fernández (2010), as escolhas tipográficas têm impacto direto na transmissão da mensagem, sendo assim, a escolha de tipos de letra deve ser bem pensada e as variáveis tipográficas trabalhadas cuidadosamente, garantindo assim o nível de legibilidade pretendido. Deve notar-se ainda que a escolha tipográfica pode também ser condicionada, por exemplo, pelo conceito da exposição, narrativa visual e, conseqüentemente, pelas obras presentes.

Como referência, Ellen Lupton (2004) sugere diversos princípios fundamentais sobre como usar a tipografia devidamente, melhorando a comunicação. Por exemplo, como conjugar fontes, ou como trabalhar variáveis tipográficas como o *kerning*, *tracking*, *leading* entre outras. O estudo sobre o uso devido da tipografia pode ser tão extenso como o de desenhar toda a exposição. Por esse motivo, para informações mais detalhadas sobre o uso de tipografia, convidamos à consulta da obra “Pensar com Tipos” (Lupton, 2004), muitas vezes tida como uma referência na área.

Contudo, frisamos alguns cuidados relevantes relacionados com a disposição dos elementos tipográficos no espaço. Por exemplo, o tamanho, proximidade e contraste dos elementos tipográficos relativamente às obras pode criar relações intuitivas entre os mesmos, ou pode servir como ferramenta para criar ou desviar a atenção dos visitantes para certos aspectos em detrimento de outros. Por exemplo, frequentemente, não se pretende que a informação tenha maior protagonismo do que as obras expostas, a não ser que seja o conceito da exposição, ou caso a obra seja a própria informação tipográfica.

Assumindo que as soluções tipográficas ideais podem variar de caso para caso, a título de exemplo, seguem-se alguns tipos de textos que podemos encontrar frequentemente em exposições, seguidos de algumas sugestões de Fernández & Fernández (2010) para os desenhar em contextos convencionais:

1. **Título:** deve ser atraente e resumir o conteúdo da exposição; deve ser curto, ter um tamanho de fonte grande e ser bem legível;
2. **Legendas:** devem ser textos um pouco mais longos que o anterior (mais explicativos) e com tamanho de fonte menor;

3. **Texto introdutório:** deve ser um texto com informações importantes sobre a exposição;
4. **Blocos de texto:** devem conter conteúdo sobre a exposição, obras artistas ou outros. Por exemplo, explicação/sinopse das obras e outras informações;
5. **Folhas de sala e catálogos:** devem conter informações mais ou menos detalhadas e, idealmente, informações complementares às existentes no espaço da exposição;

Apesar de ser possível traçar várias semelhanças entre trabalhar tipografia num contexto editorial e num contexto expositivo, a leitura nestes dois contextos é uma experiência significativamente diferente. Por exemplo, numa exposição, tipicamente, é importante considerar diferentes distâncias de leitura de acordo com os diferentes tipos de texto, não só para indicar uma correta hierarquia da informação, mas também para levar os visitantes a aproximar-se mais ou menos das obras expostas.

Além disso, é importante considerar que o público pode englobar pessoas significativamente diferentes entre si. Por exemplo, com níveis de conhecimento diferentes sobre o tema da exposição, com diferentes níveis de escolaridade, de diferentes culturas, religiões ou outros. Assim, devemos desenvolver elementos visuais e textuais intuitivos, inclusivos e os mais claros e acessíveis possível. Ainda nesse sentido, o designer deve preocupar-se com a adaptação do local, não só para que este seja acessível a pessoas com incapacidades físicas, mas também para garantir uma boa leitura a todos os públicos.

Entre outras, podem considerar-se três principais componentes para o posicionamento de elementos textuais: o ângulo em que o texto é apresentado, a linha de visão (principalmente, a altura de leitura) e a iluminação (Bayer, 1940; Velarde, 1988; Locker, 2001; Smithsonian, 2010; Fernández & Fernández, 2010). Independentemente do local escolhido para apresentar um texto — paredes, vitrines, suportes ou outros — deve assegurar-se que o ângulo de leitura é confortável e adequado à informação disposta. Por exemplo, pode tirar-se partido do fator ângulo para criar linhas de leitura confortáveis a diferentes alturas, para melhor aproveitamento do espaço ou para destacar uns elementos em detrimento de outros (Bayer, 1940) (ver Figura 5).

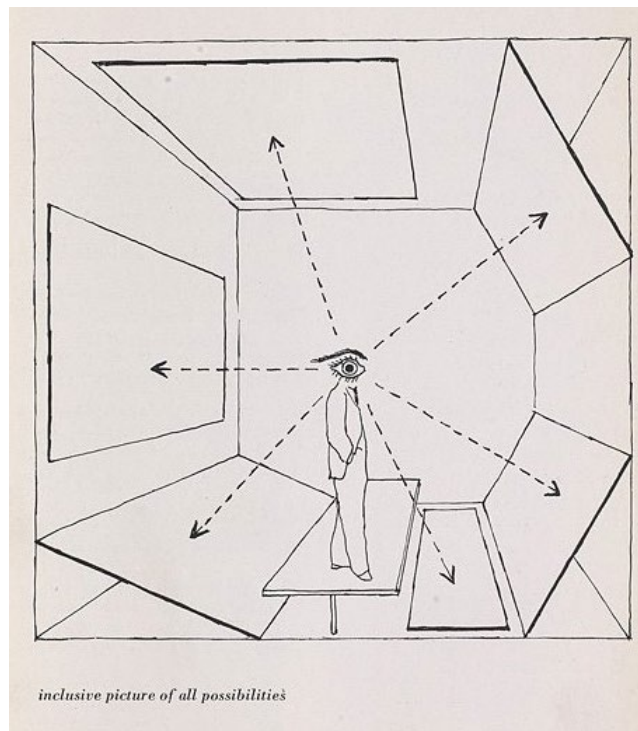


Figura 5 - A ilustração mostra como criar uma experiência imersiva através do espaço.
Herbert Bayer, Diagram of Extended Vision. 1935. Retirado de Bayer (1940, p.25)

Bayer (1940) sugere ainda a possibilidade de explorar a perspectiva dos visitantes, tirando partido das limitações naturais dos campos de visão do ser humano. Isto é, levando o visitante a explorar progressivamente o espaço, rodando os olhos, a cabeça ou o corpo.

No que toca à linha de visão, um dos importantes fatores a ponderar é a altura adequada para dispor textos em paredes. Neste sentido, deve novamente considerar-se qual o público-alvo a atingir e a existência de diferentes visitantes de um modo geral. Por exemplo, adultos, crianças ou pessoas em cadeiras de rodas poderão necessitar de cuidados diferentes.

Considerando os estudos de Velarde (1988), um possível padrão para a disposição de texto em paredes é mantê-lo entre os 900mm e 2.000mm do chão. Fora desta limitação, segundo o autor, os visitantes tendem a não ler. Já Locker (2011) recomenda que essas informações estejam disponíveis entre os 700mm e os 2.000mm do chão. Porém, tendo em mente as pessoas com limitações físicas, Majewski (2010), no seu guia “Smithsonian Guidelines for Accessible Exhibition Design”, propõe que o texto seja mantido a uma altura máxima de 1700mm e que seja desenhado de forma a ser lido a uma distância de 1830 mm,

conforme ilustrado na Figura 6.

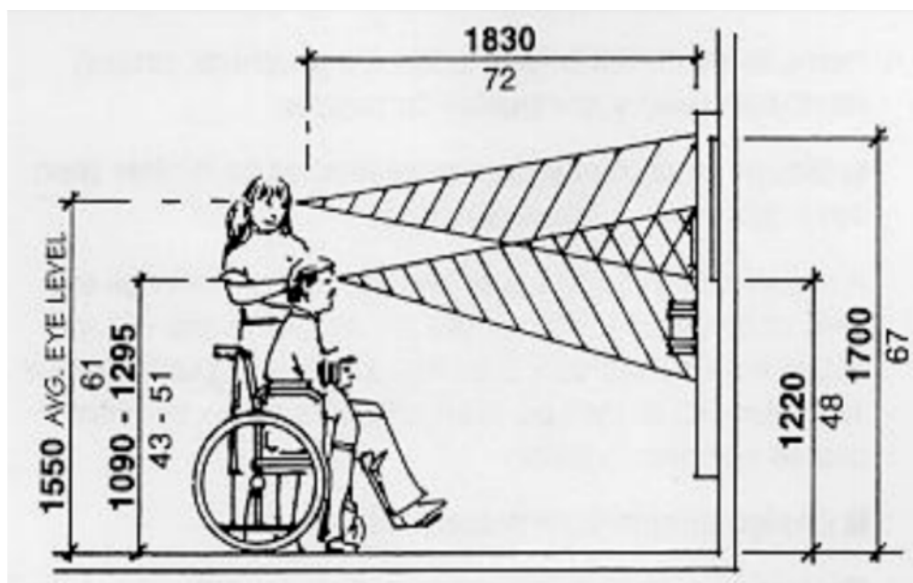


Figura 6 - Distância adaptada para visualização e acessibilidade para deficientes motores de acordo com o Guidelines for Accessible Exhibition Design. Retirado de Janice Majewski (2010, p. 13)

Como já mencionado, a iluminação é outro dos fatores relevantes para garantir ao visitante uma boa leitura. A luz natural pode ser utilizada para conseguir uma boa iluminação. No entanto, devido às suas características instáveis, normalmente, esta não é suficiente ou indicada para garantir a iluminação adequada. Por esse motivo, frequentemente, as informações e obras expostas são iluminadas artificialmente.

Contudo, se usada incorretamente, a iluminação (artificial ou natural) pode também resultar de forma inversa, prejudicando a visualização.

A Figura 7 demonstra como os reflexos provenientes da iluminação podem interferir com a leitura. Assim, é importante conhecer e testar os seus efeitos antes de aplicar fontes de luz. Para os autores Fernández & Fernández (2010), o designer de exposição deve ter conhecimentos básicos de iluminação.

Por exemplo, compreender que ângulo entre a fonte de luz e o objeto iluminado pode ajudar a enfatizar o objeto ou a escondê-lo (ver Figura 7); assim como compreender que, normalmente, um objeto iluminado torna-se também uma fonte de luz e sua imagem é refletida proporcionalmente à iluminação relativa do objeto e à superfície refletora (ver Figura 7). Outros cuidados com a intensidade da luz e com a formação de sombras são também citados pelos autores.

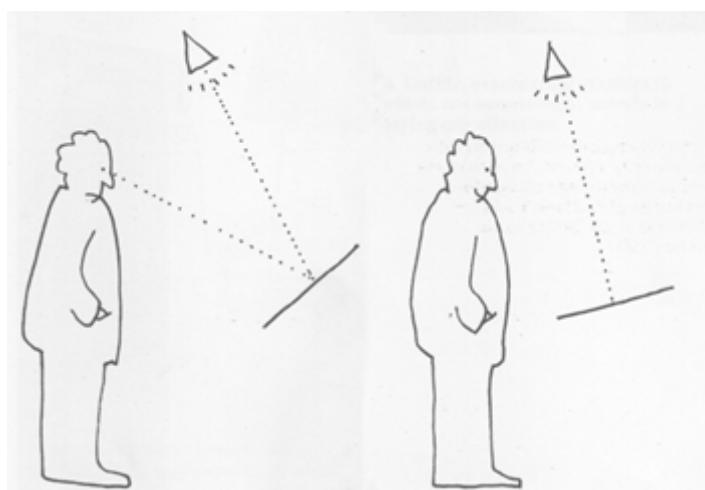


Figura 7 - Exemplo de como ajustar o ângulo de objetos relativamente a fontes de luz; à esquerda, foco de luz prejudica a leitura; à direita, foco de luz permite uma leitura mais confortável.

Retirado de Giles Velarde (1988, p. 76).

A criação ou não de um percurso é também importante para proporcionar uma visita adequada, e pode condicionar o entendimento ou não da informação e obras transmitidas (Bayer, 1940). A Figura 8 apresenta dois exemplos de percursos. Como se pode verificar na mesma Figura, a disposição dos obstáculos no espaço pode sugerir ou não um percurso ideal.

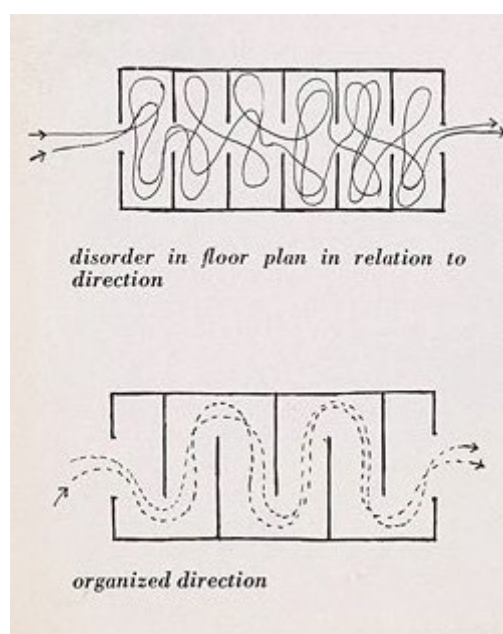


Figura 8 - Acima, o percurso não organizado; abaixo, circuito organizado em uma só direção.

Retirado de Herbert Bayer (1940, p.18).

O autor sugere ainda que se tenham em conta hábitos adquiridos dos visitantes para desenhar visitas intuitivas. Por exemplo, Bayer sugere que a construção dos percursos/disposição da informação seja feita da esquerda para a direita, considerando que as pessoas (no ocidente) tem o hábito de ler da esquerda para a direita:

*“The walking direction must be parallel to the reading direction.
The same rule of succession from left to right applies also to picture arrangement.” (Bayer, 1940, pag.23)*

David Dean (1997), no livro de sua autoria “Museum Exhibition”, equaciona três grandes tipos de percurso: um primeiro, onde os visitantes são direcionados por um trajeto pré-definido, um segundo, em que os visitantes devem explorar o espaço livremente, e um terceiro, em que é sugerido um trajeto, mas existe a possibilidade de explorar o espaço livremente (ver Figura 9).

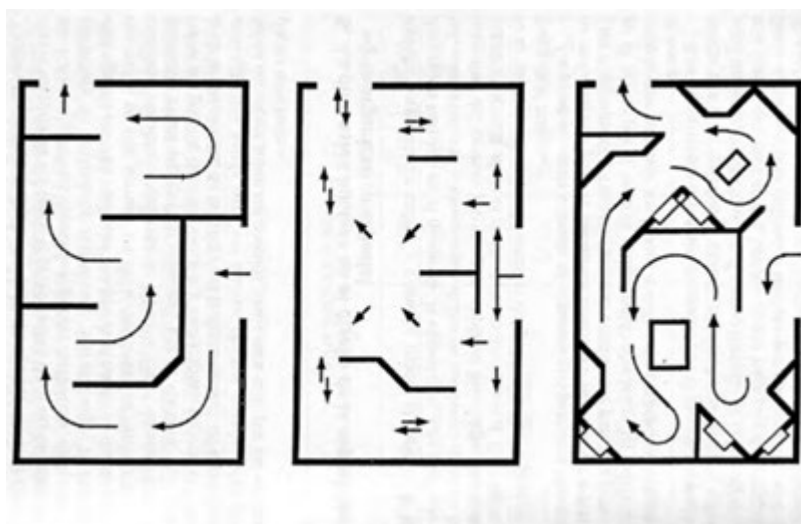


Figura 9 - Modelo de circulação de exposições, por Dean (1994); à esquerda, exemplo de um percurso pré-definido; ao meio, exemplo de um percurso livre; à direita, exemplo de um percurso sugerido. Retirado de Fernández & Fernández (2010, p.49)

Como demonstra Fernández & Fernández (2010), entre estes três tipos de percurso, é possível desenhar os mais variados trajetos, tal como demonstrado na Figura 10.

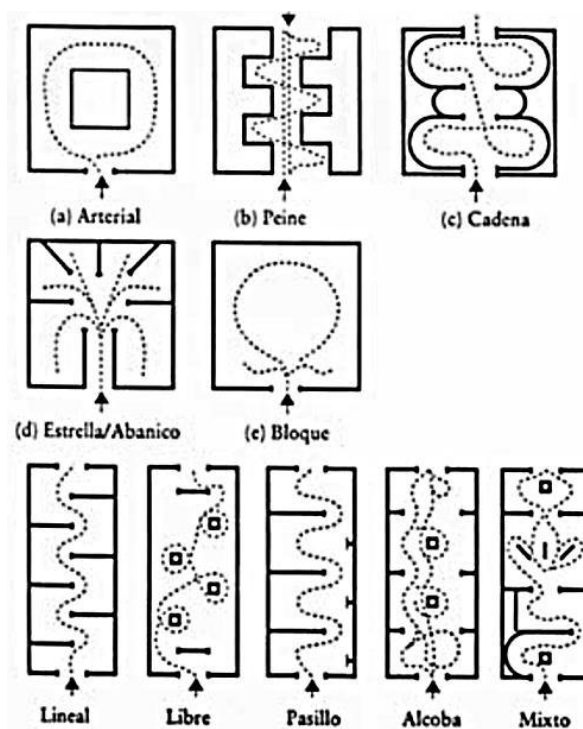


Figura 10 - Exemplos de vários tipos de percurso, por Lehbruck (1974).
Retirado de Belcher (1994, p.141)

Dependendo do tipo de obras e informação exposta, uns tipos de percurso serão mais adequados do que outros. Por exemplo, percursos pré-definidos poderão ser mais adequados a conteúdos cronológicos, garantindo que os visitantes percebem a ordem dos acontecimentos. Para conteúdos não cronológicos, permitir a exploração livre pode fomentar visitas mais cativantes, pois cada visitante poderá dirigir-se às obras que mais lhe interessar. Além disso, pode ainda facilitar a circulação no espaço.

Em suma, neste capítulo conheceram-se e contextualizaram-se conceitos essenciais sobre design de exposição, importantes para alcançar o primeiro objetivo desta dissertação — pensar e projetar uma exposição para divulgação do processo, produto e ensinamentos do projeto “Saco da Baixa”. Porém, depois disto, foi ainda importante analisar trabalhos de referência existentes para complementar o nosso conhecimento na área.

3.4 Interatividade no Contexto de Exposição

Depois de estudar algumas matérias fundamentais sobre o design de exposição, como comunicar informação numa exposição e conhecer trabalhos de relevância na área, no contexto desta dissertação, foi também essencial estudar as potencialidades da interatividade no contexto de exposição.

A partir de diferentes recursos, tem sido cada vez mais comum explorar os sentidos humanos no contexto de exposição para despertar a atenção e interesse dos visitantes, mais especificamente, para transmitir informação de forma mais cativante, para criar obras mais dinâmicas ou até como elemento artístico principal (Barradas & Mendes, 2022).

De acordo com Brown et. al (2011), o público tem valorizado, cada vez mais, uma experiência mais imersiva e interativa do que aquela que é possível através da mera observação. Um exemplo disso é "Tropicália e Éden" (1967), do artista brasileiro Hélio Oiticica. Com o conceito de estruturas "Penetráveis", o artista trouxe para o museu referências da vida brasileira através da recriação artística de ambientes cariocas, e convidando o público a mergulhar neste universo por meio de experiências sensoriais (ver Figura 11).



Figura 11 - Instalação penetrável de Hélio Oiticica, "Tropicália e Éden". Retirado de <https://www.tate.org.uk/art/artists/helio-oiticica-7730/story-helio-oiticica-and-tropicalia-movement>

Mas além das possibilidades analógicas, Brown et. al (2011) destacam ainda que a democratização da tecnologia mudou fundamentalmente a forma como as pessoas interagem, aprendem e pensam sobre a cultura, e que a noção

contemporânea de criatividade se tem centrado, cada vez mais, em processos culturais mais participativos e interativos, mediados por tecnologia.

Neste cenário, o visitante de uma exposição procura ser surpreendido ou descobrir progressivamente os conteúdos, por exemplo, ao apertar um botão, acionar um dispositivo, realizar uma pesquisa numa tela digital, ou através de outros tipos de interação (Hughes, 2010).

Indo ao encontro de tais expectativas, tem-se notado uma crescente tendência na utilização de dispositivos tecnológicos em exposições, como meio de implementar as experiências mencionadas anteriormente e o conceito da museologia tradicional, focado unicamente no objeto exposto (Israel, 2012).

Uma das formas de utilizar a tecnologia em contexto de exposição é usá-la como matéria-prima artística. Por exemplo, a exposição “Cybernetic Serendipity” (1965-1968), a exploração das tecnologias digitais estava em grande foco, de forma que as obras exibidas comunicassem ou pudessem ser controladas pelos visitantes, gerando interação com os mesmos (ver Figura 12).



Figura 12 - Instalações da exposição “Cybernetic Serendipity”.
Retirado de <http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/3755/full.jpg>

No entanto, tipicamente, o designer de exposição tem pouca ou nenhuma influência na produção das obras a expor. Ainda assim, as tecnologias digitais podem também ser uma ferramenta útil, por exemplo, para criar formas de transmissão de informação complementar às obras.

Nesta condição, destacamos o cuidado que o designer de exposição deve ter, ao adotar artefatos e aplicativos tecnológicos, para que estes não compitam pela atenção dos visitantes. Isto é, assegurar que a tecnologia inserida não interfere na percepção das obras. As obras de arte devem ser as grandes protagonistas no ambiente expositivo e o designer deve trabalhar para que estas possam ganhar “voz” e transmitir a sua mensagem da forma mais cativante possível. Como defende Gave (2006):

“os objectos artísticos são «silenciosos» para uma grande parte dos seus espectadores, há que criar as condições visuais e estéticas para os «deixar falar», utilizando estratégias, materiais e tecnologias tão diferentes quanto a criatividade e originalidade permitem.” (Gave, 2006, p.36)

Podemos identificar inúmeros exemplos da inserção de tecnologia para transmissão de informação em museus. Por exemplo, no Museu Marítimo Nacional, em Greenwich, na Inglaterra, as instalações tecnológicas estão por toda a parte, ficando explícito que o espaço valoriza a utilização deste formato para gerar entretenimento e para informar. Em todas as salas do Museu existe alguma forma de interação, que exploram diversos sentidos, visuais, táteis e sonoros (ver Figuras 13, 14 e 15).



Figura 13 - Dispositivo multimédia interativo do Museu Marítima Nacional (Greenwich). Fotos por Talita Paes (2022)

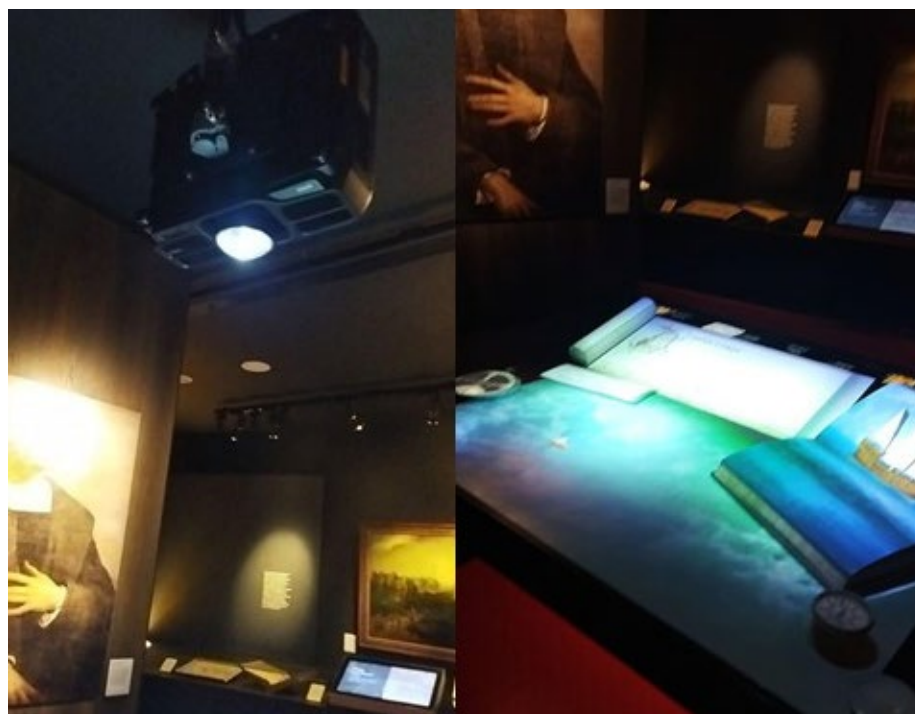


Figura 14 - Dispositivo interativo com projetor do Museu Marítima Nacional (Greenwich). Fotos por Talita Paes (2022)

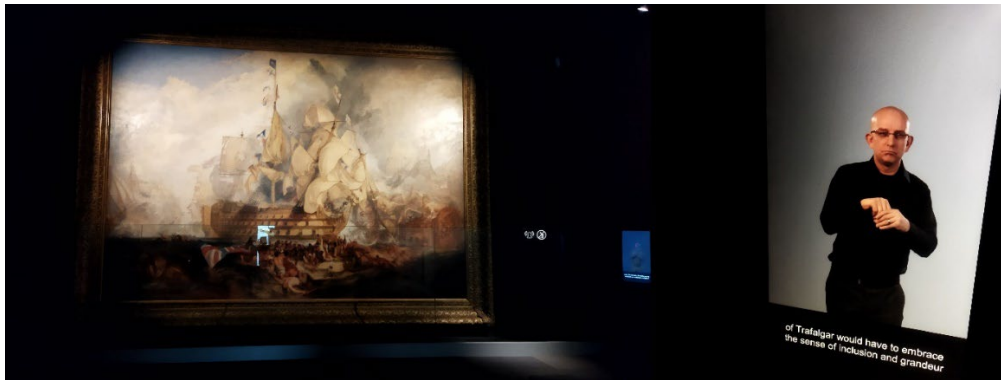


Figura 15 - Dispositivo de áudio e língua gestual do Museu Marítima Nacional (Greenwich) Fotos por Talita Paes (2022)

Outro exemplo é o museu Casa Batlló, em Barcelona, na Espanha. Desde o início da visita, o público é convidado a adotar um vídeo-guia com realidade virtual, acessível através do *smartphone*. Durante o percurso, o visitante pode apontar a câmara para uma obra e visualizar informação sobre ela. A Casa Batlló oferece ainda outros formatos de interação, como por exemplo, uma sala onde o visitante pode fazer uma foto e ser automaticamente caracterizado com roupas de época.

Um exemplo ainda mais sofisticado é o projeto “A Voz da Arte” (ver Figura 16), desenvolvido pela IBM para a Pinacoteca de São Paulo, no Brasil. A experiência consistiu em disponibilizar ao visitante um *smartphone* com o aplicativo instalado e uns fones de ouvido. Durante o percurso, através de sensores, o visitante era avisado quando estava perto de uma obra. Nesse momento, o visitante podia fazer perguntas sobre a obra ao sistema e obter respostas sonoras.

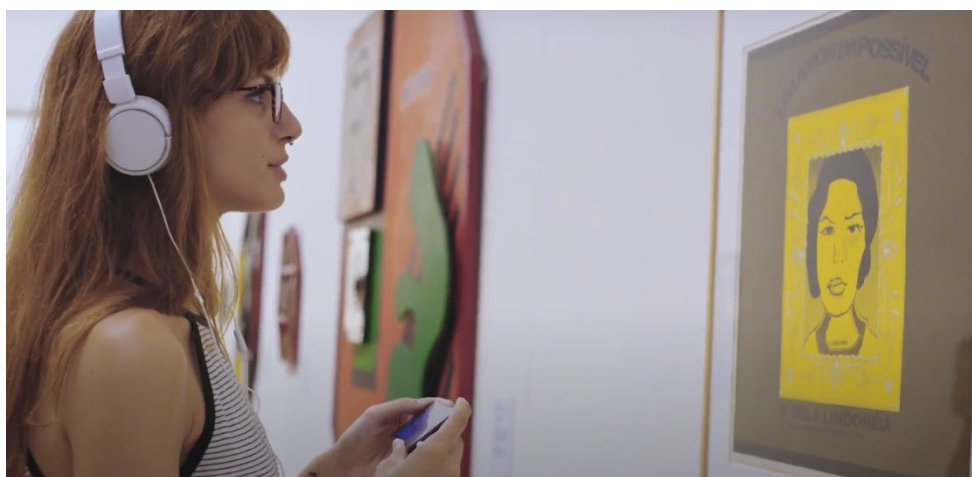


Figura 16 - Jovem experimentando a tecnologia Watson na Pinacoteca de São Paulo. Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=1rOAgvCnZpw&t=132s>

Outro espaço expositivo que integrou interatividade na consulta às suas obras foi o Museu de Arte de Cleveland, em Ohio, nos Estados Unidos. De acordo com o diretor do Museu, William M. Griswold, o espaço usa tecnologia para “aprimorar e ajudar a aprofundar a experiência do visitante (...) proporcionando a possibilidade de se sentirem confortáveis explorando o museu”. A inovação começa através do "Collection Wall", uma tela interativa de 12 metros de altura, no qual as obras de arte são apresentadas “flutuando”. Quando um visitante toca na tela, este pode selecionar as obras de arte, agrupá-las e pesquisar outras obras do mesmo estilo. Recentemente, em 2021, o mesmo museu integrou ainda tecnologias de realidade virtual para que os visitantes possam visitar digitalmente, de forma imersiva, uma caverna no Camboja que em tempos abrigou uma das estátuas presentes no museu a estátua de Krishna (ver Figura 17).



Figura 17 - Visitantes da exposição "Revealing Krishna" do Museu de Arte de Cleveland com fones de ouvido Hololens 2 participando de uma reconstrução digital de uma caverna no Camboja. Retirado de <https://www.clevelandart.org/exhibitions/revealing-krishna-journey>

Através dos vários exemplos mencionados, percebe-se que a tecnologia e a interatividade têm sido uma ferramenta utilizada para trazer mais envolvimento entre as obras e os visitantes. Mas apesar das inúmeras vantagens da tecnologia, a sua mera utilização não é sinônimo de uma experiência positiva para o visitante. Por exemplo, em entrevista ao historiador Rúben Marques, do Museu Terra de Besteiros, Portugal, percebeu-se que nem sempre a tecnologia facilita a transmissão da informação. O historiador dá como exemplo que, no contexto do Museu Terra de Besteiros, peças de áudio muito compridas

tendem a desinteressar os visitantes. Assim, é recomendável testar e iterar os elementos tecnológicos, de forma que estes se ajustem o melhor possível ao público-alvo.

No que toca a interatividade no contexto de exposição, é ainda importante notar que nem sempre o designer de exposição e o artista tem papéis completamente separados. Isto é, por vezes e assim como já se percebeu brevemente em alguns exemplos mencionados, designers e artistas podem trabalhar em conjunto pensando e desenhando o espaço e as obras.

A exposição “The Color Factory” (2017-presente), projetada por Jordan Ferney e Leah Rosenberg, e desenhada por Erin Jang, é um bom exemplo disso. Nesta exposição, os criadores tiram partido de diferentes recursos para criar interatividade multissensorial, tanto de forma analógica como fazendo recurso a dispositivos eletrônicos. A exposição oferece aos visitantes a possibilidade de explorar as cores utilizando não só a visão, mas também a audição, o tato, o olfato e o paladar.

A experiência visual, estende-se ao longo de 16 salas coloridas e onde são apresentados artefatos que transportam o visitante para um universo atípico e visualmente diversificado (ver Figura 18). A abordagem é semelhante para o sentido do tato, compondo as várias salas com texturas diversas, incluindo piscinas de bolinhas (ver Figura 19). Para explorar o olfato, os visitantes podem interagir com tubos coloridos, através dos quais se podem sentir diversas fragrâncias (ver Figura 20). Quanto ao paladar, existem interações comestíveis ao longo de todo o percurso que servem de complemento às obras e remetem às cores ou as sensações vividas pelo visitante nas interações (ver Figura 21). Por fim, a exposição oferece diferentes salas com instalações sonoras interativas, incentivando os visitantes a tocar grandes xilofones com teclas coloridas e diferentes harmonias que correspondem a diferentes combinações de cores, ou tocando trompas de 6 cores diferentes, cada cor refletindo um timbre sonoro diferente. À medida que o visitante se move na sala, os sons adaptam-se à sua presença por meio de sensores de movimento e, quanto mais visitantes houver na sala, mais sons são acionados, tornando a experiência ainda mais marcante (ver Figura 22).

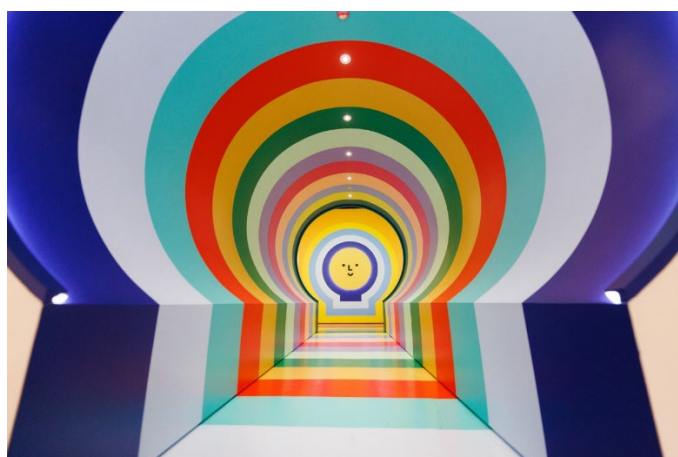


Figura 18 - Entrada da exposição "The Color Factory", em Chicago, EUA.
Retirado de: <https://jcandersoninc.com/case-studies/color-factory-willis-tower/>



Figura 19 - Piscina de bolinhas "Into the Blue", parte da exposição "The Color Factory", em Chicago, EUA. Retirado de <https://www.colorfactory.co/>

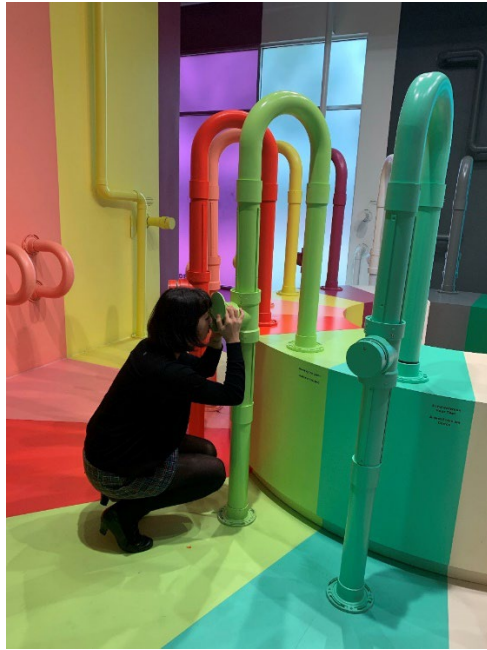


Figura 20 - "Chromorama", uma instalação baseada em cheiros, criada pela organização sem fins lucrativos "Art & Olfaction em Houston". Parte da exposição no "The Color Factory", Chicago, EUA. Retirado do artigo "Fabricando Imagens na Fábrica de Cores".

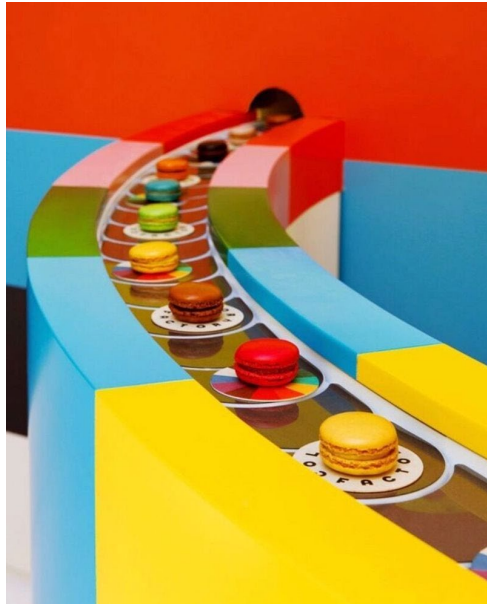


Figura 21 - Instalação "Pick A Color, Any Flavor", parte da exposição "The Color Factory", Chicago, EUA. Retirado de <https://www.colorfactory.co/>



Figura 22 - À esquerda, instalação “Sing me high, sing me low, bring me back, let me go” e, à direita, instalação “Bright Noise”, ambas baseadas no som. Ambas fazem parte da exposição “The Color Factory”, Chicago, EUA. Retirado de <https://www.colorfactory.co/>

À semelhança do projeto acima descrito, e tendo em conta a grande componente co-criativa que é adjacente ao “Saco da Baixa”, escolhemos explorar uma relação mais próxima entre as artistas e o designer de exposição, juntando-nos às participantes e artistas do “Saco da Baixa” para co-criar uma ou mais peças. Ainda, tendo conhecimento de que o “Saco da baixa” apoia-se fortemente na utilização de matérias-primas têxteis, revimos trabalhos existentes envolvendo têxteis e interação por meios tecnológicos.

Um primeiro exemplo disso é a obra “Witch Pricker” (2013), da artista Victoria Bradbury. A obra é uma reinterpretação tecnológica de uma caça às bruxas. Através de uma peça sonora, começa por ser explicado aos visitantes que estes devem espetar com uma agulha as esculturas de lã penduradas na parede. Quando uma escultura é espetada, é reproduzido um de dois sons: o som de um grito se a escultura não representa uma bruxa, ou um som representativo de “multidão aliviada” se uma bruxa foi encontrada e espetada (ver Figura 23).



Figura 23 – “Witch Pricker” (2013): instalação interativa composta por componentes sonoros software, eletrônica, lã e anáguas. Retirado de blurringartandlife.com/vb/witchPricker.html

Ainda, como refere Colwell (2004), a tecnologia e interação numa exposição pode também ser utilizada para resolver questões de acessibilidade, expandindo a experiência de visitar a exposição a públicos com dificuldades físicas. Por exemplo, adicionando complementos áudio a obras visuais para melhorar a acessibilidade a públicos invisuais, ou adicionando complementos visuais a obras sonoras, para públicos com dificuldades auditivas.

Outro bom exemplo neste contexto de interatividade é a obra “Llorón”, da artista Pilar Del Puerto (ver Figura 24), que reflete sobre os processos de socialização que ocorrem entre gêneros na infância. O tecido de pêlo alude a monstros e bichos de pelúcia; no entanto, uma carícia/gesto tátil, que tipicamente associamos ao afeto, desencadeia um som de choro.



Figura 24 - “Llorón” obra interativa de Pilar del Puerto.

Retirado de <https://galerianueva.com/expositores/perspectivas-e-identidades-colectiva/>

Como nota final quanto a “interatividade no contexto de exposição”, sublinha-se que o uso coerente de recursos tecnológicos pode ajudar a atrair, informar e promover uma experiência mais envolvente, tornando o visitante uma parte essencial da exposição, integrando ou “dando vida” às obras/peças. Assim, acreditamos que explorar o componente interativo na exposição “Saco da Baixa” pode promover um maior envolvimento do público, e/ou potencializar uma melhor interpretação das obras, do processo de criação, das ideologias ou ensinamentos do projeto.

3.5 Cocriação na Arte

Como referido anteriormente, o projeto “Saco da Baixa” é composto por um grupo de mulheres que, por meio da cocriação, pensam e desenvolvem peças artesanais. Assim, sendo a cocriação um elemento crucial na concepção do trabalho artístico neste projeto, é importante entender melhor este conceito.

No dicionário português, a palavra cocriação significa “ato ou efeito de cocriar, de criar (algo) em conjunto com outrem” (Porto Editora, 2022). Ou seja, o termo está diretamente ligado ao processo de criar em conjunto e não apenas à construção de algo em conjunto/colaboração. Apesar da semelhança

com projetos colaborativos, os projetos cocriativos oferecem maior poder de decisão aos participantes, resultando em trabalhos de co-propriedade.

Ben Walmsley (2013), refere que a crise econômica de 2008 terá levado a um maior envolvimento do público nos movimentos artísticos, tornando as experiências mais profundas e interessantes e fazendo com que o conceito de cocriação ganhasse uma maior relevância a partir daí.

Desde então, tem se tornado cada vez mais comum o envolvimento do público em projetos artísticos, especialmente de foro comunitário, fazendo com que a audiência se sinta parte da construção.

Exemplo disso é o projeto o “LAB#01 Medios Sintientes”, organizado pelo Medialab Matadero, em Espanha, em que 8 colaboradores com diferentes perfis, como artistas e programadores, trabalharam durante 2 semanas para criar uma peça artística no formato de página web, chamada “Xenoimage Dataset”, que pretendia gerar um banco de dados com as imagens geradas com inteligência artificial e livres de conotações de gênero (ver Figura 25).

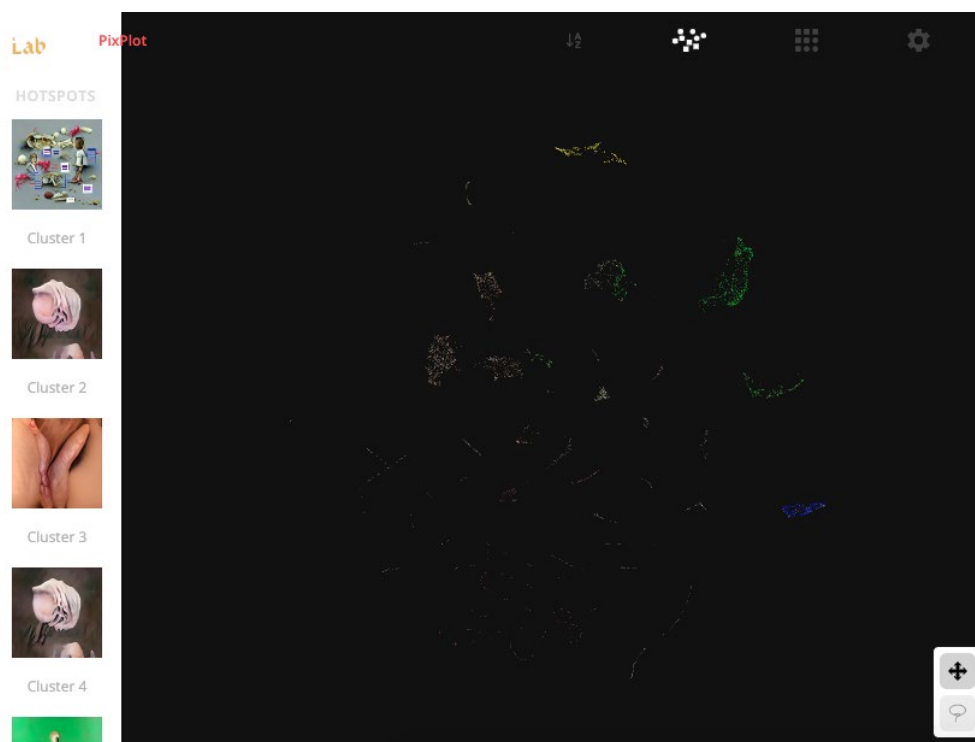


Figura 25 - Captura de tela do projeto “Xenoimage Dataset”.
Retirado de <http://www.xenoimagedataset.xyz/www>

Outro exemplo é o projeto “*Junk2Genius*”, do *Davis Art Center*, em Los Angeles, que promove a cocriação comunitária utilizando de técnicas artesanais e objetos reciclados. Equipes recebem itens reciclados semelhantes e são desafiados a montar, em conjunto, uma peça única. A iniciativa estimula o desenvolvimento artístico de membros da comunidade, contribui para a inclusão social e também ensina sobre a educação ambiental (ver Figura 26).



Figura 26 - “Junk2Genius” no “David Art Center”. Retirado de <https://davisartscenter.org/junk-2-genius/>

O “Saco da Baixa” vem também ao encontro deste conceito, disseminando a arte e cultura através do conhecimento partilhado e práticas artísticas de grupo.

Ainda, para reforçar e clarear a ideia de cocriação, a autora Simon (2010) aponta três razões para adotar esta prática. A primeira, dar voz e responder às necessidades e interesses dos membros da comunidade local; a segunda, proporcionar um local para o envolvimento e o diálogo da comunidade; e a última, ajudar os participantes a desenvolver habilidades que apoiarão os seus próprios objetivos, individuais e comunitários.

Como referido anteriormente neste documento, o projeto “Saco da Baixa”, responde à questão da inclusão social direcionada à população feminina mais velha e desempregada e materializa-se por meio da formação artística, utilizando diversas ferramentas artísticas e tecnológicas para que, em conjunto, o grupo de participantes possa expressar as suas ideias e histórias (ver Figura 27):

“Costura, bordado, design gráfico e multimédia, serigrafia e ilustração, design têxtil e artes sonoras experimentais, são a matéria que compõe o SACO DA BAIXA, um projecto que nasceu da vontade de (re)ativar os laços comunitários entre os habitantes idosos e os comerciantes do Centro Histórico de Coimbra e destes com a comunidade artística e com quem visita a cidade.” (Catarina Pires, 2022, Entrevista)



Figura 27 -Workshop “Nas Nuvens: Oficina de Aquarela”, no âmbito do projeto “Saco da Baixa”.
Retirado de <https://www.instagram.com/sacodabaixa/>

Em suma, a cocriação artística, seja ela digital ou física, permite impactar a vida cotidiana das pessoas, dos seus bairros e dos seus sistemas de valores, e tem sido uma ferramenta importante tanto para os artistas como para as respectivas audiências (Brown et al. 2011). Nesse sentido, e sendo está uma prática crucial no “Saco da Baixa”, procuramos, ao longo deste projeto de dissertação, encontrar uma forma de transportar a cocriação para a exposição desenvolvida.

3.6 Conclusão de Capítulo

Ao contextualizar as informações adquiridas no estado da arte, conclui-se que para desenhar uma exposição, deve-se assumir que o público tem um papel importante, sendo ele o receptor da mensagem e atualmente, podendo até mesmo assumir o papel de cocriador.

Para colocar em prática um projeto de design de exposição, deve-se levar em consideração uma série de elementos-chaves na montagem do ambiente expositivo. Assim como peças de um quebra-cabeça, esses elementos devem encaixar-se de forma congruente, criando uma exposição com uma narrativa clara e interessante.

Ainda, para garantir uma comunicação atrativa, a componente interativa pode ser um elemento-chave. Por exemplo, explorando a curiosidade e os sentidos do visitante e tornando a experiência mais enriquecedora.

Capítulo 4

Metodologia e planificação

Para a execução do projeto “Saco da Baixa”, utilizou-se o método de trabalho proposto por design de Nigel Cross (2008) que consiste em 4 fases: Exploração, Geração, Avaliação e Comunicação (ver Figura 28).

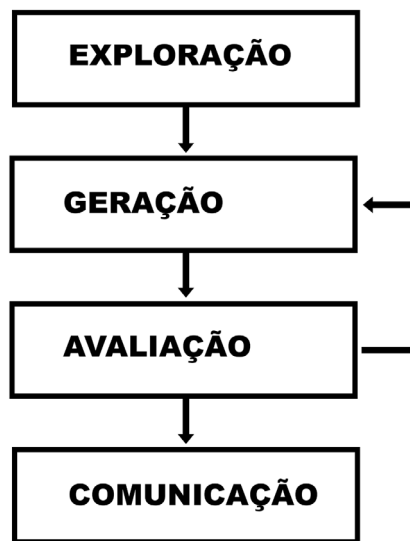


Figura 28 - Reprodução do processo de Design de Nigel Cross.

Durante a fase “Exploração”, procuramos compreender as diretrizes do design de exposição e do componente interativo, e deram-se os primeiros passos para o desenvolvimento do projeto. Na sequência, deu-se início ao processo de “Geração”, do qual as ideias apontadas na fase anterior se modelaram em trabalho prático como, por exemplo, a criação do inventário das obras do “Saco da Baixa”, de maquetes físicas, maquetes 3D e do desenvolvimento de testes para as instalações interativas.

Depois, veio a fase de “Avaliação”, na qual foi analisado se o que foi feito seguia as devidas diretrizes e estava de acordo com o que seria esperado. Nesta fase, contou-se com o aconselhamento de diferentes intervenientes, tais como a curadora e outros membros do há baixa, de forma a fazer melhorias e garantindo que o projeto final seria concluído com êxito. Numa fase final, foi ainda avaliado o resultado junto dos visitantes.

Por fim, na fase de Comunicação, inclui-se a escrita e apresentação desta dissertação.

Ainda, com o intuito de alcançar os objetivos deste projeto, foram identificadas algumas tarefas mais detalhadas a executar:

1. Levantar requisitos, estudar o projeto “Saco da Baixa” e inventariar obras a expor, junto da Associação “Há Baixa”;
2. Desenvolver o Estado da Arte a partir destes conhecimentos com o objetivo de organizar as ideias e traçar uma linha de raciocínio;
3. Investigar conceitos teóricos e boas práticas do design de exposição, assim como e técnicas para a implementação das componentes interativas;
4. Explorar e analisar trabalho existente na área de design de exposição com uma componente interativa;
5. Selecionar técnicas a explorar relativamente à componente interativa;
6. Criar maquetes e/ou desenhos 3D para o design da exposição e para a componente interativa;
7. Avaliar e inteirar as maquetes junto dos vários intervenientes;
8. Implementar a exposição em contexto real;
9. Estudar o impacto das decisões de design, visuais e sonoras;
10. Apresentação desta dissertação.

Para organizar os objetivos descritos acima e ao considerar o calendário de Dissertação/Estágio 2022/2023 do curso de Design e Multimédia, foi criado um gráfico de “Gantt” (ver Figura 29) para ajudar a montar um cronograma do projeto e toda a programação do que precisava de ser executada. Este sofreu alterações ao decorrer do processo, pois algumas datas tiveram de ser alteradas devido a intercorrências externas, tais como a mudança de sala e data da exposição (ver Figura 30).

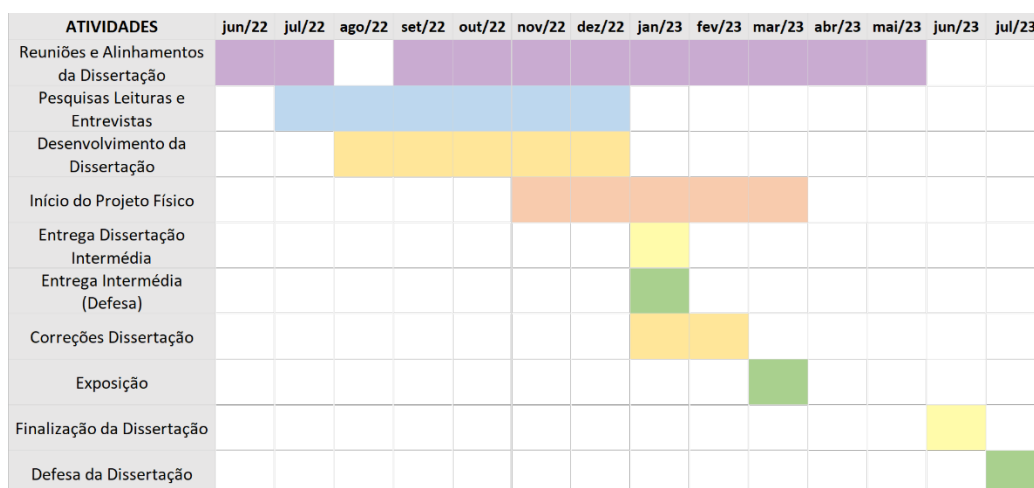


Figura 29 - Captura de tela do Gráfico de Gantt no início do projeto.

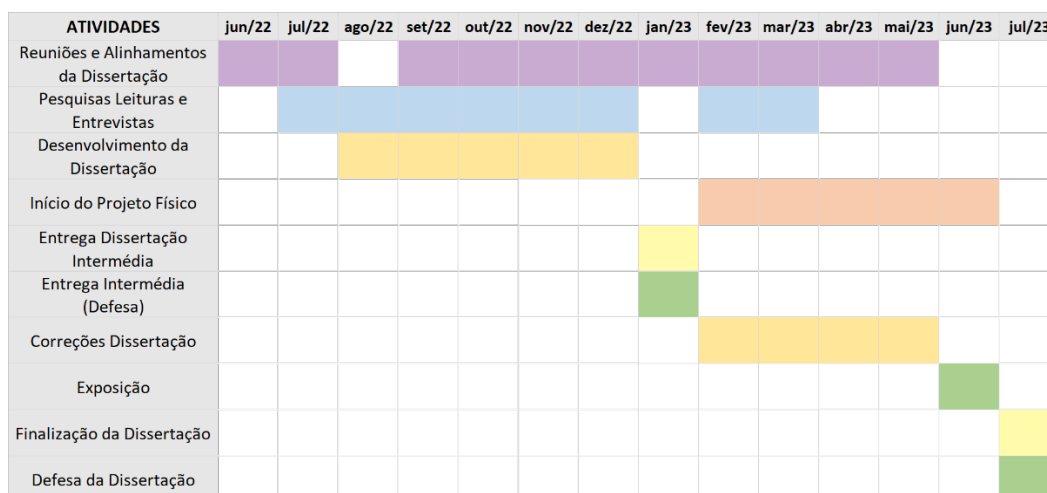


Figura 30 - Captura de tela do Gráfico de Gantt com as alterações realizadas durante o processo.

O projeto teve início em junho de 2022, quando foram realizadas as primeiras reuniões com os orientadores desta dissertação, nas quais se alinhou o tema para o projeto. No mês seguinte, deu-se início ao trabalho de pesquisas e desenvolvimento de Estado da Arte, que continuou em constante revisão e avaliação até junho de 2023.

Durante os meses de novembro e dezembro, trabalhou-se avanços no desenvolvimento do projeto físico, com preparação de inventários, maquetes, desenhos e experiências com instalações interativas. Com a alteração da sala e da data, no mês de fevereiro de 2023, houve atualizações dos desenvolvimentos das etapas anteriores. Assim, os testes caminharam até meados de maio, quando

boa parte das tarefas e testes já haviam sido executados e estavam aptos à montagem da exposição.

Para a montagem, foram separadas duas datas preliminares, no início do mês de junho: os dias de 6 e 12 de junho. Ainda, como forma de alinhamentos de detalhes da exposição, foi também utilizado o dia 13 de junho. A exposição foi inaugurada no dia 14 de junho de 2023.

O restante do mês de junho foi dedicado à correção e finalização do projeto escrito, para a entrega final em julho.

Capítulo 5

Projeto

Como referido anteriormente, o projeto prático desta dissertação consistiu no desenho de uma exposição para expor peças cocriadas pelas participantes do “Saco da Baixa”. Além disso, pretendia-se explorar a componente interativa de forma a criar uma camada e interpretabilidade, por exemplo, para transmitir o processo de criação, ideologias ou ensinamentos do projeto, e contribuir para a criação de uma experiência ainda mais cativante.

Neste capítulo, descreve-se o processo realizado para concluir a exposição, apresentando as ideias discutidas, os pontos que avançaram, o que mudou durante o processo e o resultado do trabalho realizado.

5.1 Início do projeto

Além dos estudos relatados nos capítulos anteriores e do envolvimento com o projeto “Saco da Baixa” através de visitas e conversas com os intervenientes, como dado a entender no capítulo Metodologia e Planificação, o projeto prático desta dissertação teve como ponto de partida a definição da direção a seguir para iniciar a execução e desenvolvimento da exposição.

5.1.1 Definições Orçamento, Público, Duração e Tema da Exposição

Para dar início ao projeto, foram realizadas reuniões preliminares com a diretora artística do Saco da Baixa e curadora da exposição Catarina Pires. Neste encontro foram definidos alguns detalhes importantes para a continuidade do projeto, entre eles: o orçamento necessário para a exposição, o principal público-alvo e a duração da exposição.

Quanto ao orçamento, em um primeiro momento ficou definido que haveria uma listagem sobre os materiais ou equipamentos necessários, da qual a diretora artística, Catarina Pires, faria uma análise do investimento. O projeto foi aprovado com um custo aproximado de 250 euros.

No que diz respeito ao público-alvo, percebeu-se que o objetivo não era muito fechado. Isto é, a curadora gostaria de atrair, de um modo geral, aqueles que frequentam a Baixa de Coimbra e/ou que não conhecem ainda o "Saco da Baixa". Para isto, ficou definido que a inauguração seria no dia 14 de junho de 2023, e ficaria por duas semanas, para que alcançasse um número considerável de olhares.

Por fim, foi discutido o tema da exposição. Para tal, foi considerada a ideia de abranger o conhecimento do projeto "Saco da Baixa". A ideia foi mostrar os bastidores do projeto, os processos vividos pelas mulheres participantes juntamente com as artistas, promovendo o trabalho de cocriação que resultou nas peças. Assim, ficou definido o nome da exposição: "Saco da Baixa - O conceito por trás da arte".

5.1.2 Inventário das obras

Devido à grande quantidade de peças produzidas no Saco da Baixa — aproximadamente 100 — e à inexistência de um registo fotográfico e descritivo, o trabalho prático continuou com o desenvolvimento do inventário preliminar das peças. Para isso, separamos, fotografamos e anotamos informações relevantes sobre cada obra. Este inventário preliminar contém informações tais como: título do workshop respetivo (onde a obra foi realizada), descrição da obra, nomes dos artistas e participantes, e registos fotográficos preliminares. A Figura 31 exemplifica a inventariação das peças de uma das oficinas. O inventário realizado pode ser consultado na totalidade no Anexo V.

5 – Dentro da Vida – 22 a 23 de fevereiro de 2022

Descrição: Esta oficina de Arte têxtil e Poesia foi dirigida às mulheres com mais de 55 anos, participantes do projecto 'Saco da Baixa'.

Procurou desencadear um diálogo criativo, falou do criar a partir das próprias mãos, da escuta e da escrita como campos abertos de experimentação, de rememoração e de liberdade, questionando o que se entende como “escrever bem”. Propôs-se, antes, a possibilidade de também “escrever mal”, procurando nesse gesto a expansão da linguagem das participantes num campo infinito de possibilidades para sentidos e narrativas outras.

No dia 8 de Março, dia da Mulher, foi apresentado um vídeo, nas redes sociais, com o processo desta oficina.

No dia 11 de Março apresentamos o resultado da oficina através de uma instalação artística.

Artista convidado: Lu Lessa Ventarola



Figura 31 - Exemplo de inventário para a oficina “Dentro da Vida”, do projeto “Saco da Baixa”.
Foto por Talita Paes (2022).

5.1.3 Curadoria das obras

Tendo em mãos (i) o inventário e as obras, foram feitos as seleções das peças a serem expostas. Este trabalho foi realizado em conjunto com a diretora artística e curadora Catarina Pires. Destacamos que as escolhas feitas tomaram em consideração a opinião das mulheres que participaram e criaram as peças. Foram selecionadas peças criadas nos seguintes workshops: "Dentro da Vida"; "Memória em Ponto Bordado"; "Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima"; e “Lanolina” (ver Figura 32).



Figura 32 - Algumas peças selecionadas para a exposição “Saco da Baixa”. À direita, o workshop “Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima”, ao meio “Lanolina” e à esquerda “Memória em Ponto Bordado”.

Ainda, como um elemento complementar, foi pensada a ideia de aproveitar o espaço onde acontecem as oficinas e abrir a exposição no horário que coincide com um workshop que estivesse acontecendo. A ideia foi atribuir à exposição, que conceitualmente aborda os bastidores do “Saco da Baixa”, uma experiência real aos visitantes.

5.2 Desenho da Exposição

Após realizar a primeira etapa prática do projeto "Saco da Baixa", com a escolha de temas e peças a serem expostas, deu-se início à segunda fase do processo, na qual a exposição foi desenhada e apresentada em formato de maquete.

Neste capítulo, foram detalhadas as diretrizes pontuadas no guia de design de exposição desenvolvido no âmbito desta dissertação (ver Anexo II), e que correspondem às atividades que um designer de exposição deve realizar na concepção de um projeto.

5.2.1 Local da Exposição - Maquete física e 3D

Para o desenvolvimento físico do projeto foram avaliados três ambientes expositivos: a Galeria Almedina, na Baixa de Coimbra; o espaço da Associação “Há Baixa”, também na Baixa de Coimbra e o Pólo II da Universidade de Coimbra, em Santo António dos Olivais.

Inicialmente, foi decidido que a exposição deveria ter lugar na Galeria Almedina. Na altura, foi disponibilizada a planta do local (ver Figura 33), cedida pela galeria e utilizada para montar uma maquete preliminar física (ver Figura 34), em cartão, para melhor visualizar e idealizar a disposição das obras no espaço. Esta maquete inicial foi construída à escala de 1:10. Mais tarde, a maquete foi reestruturada com mais detalhe e minúcia nas medidas, num material mais adequado — Kline (3mm de espessura) — e à escala de 1:20 (ver Figura 35).



Figura 33 - Planta baixa da Galeria Almedina, Baixa de Coimbra. Imagem cedida pela galeria.

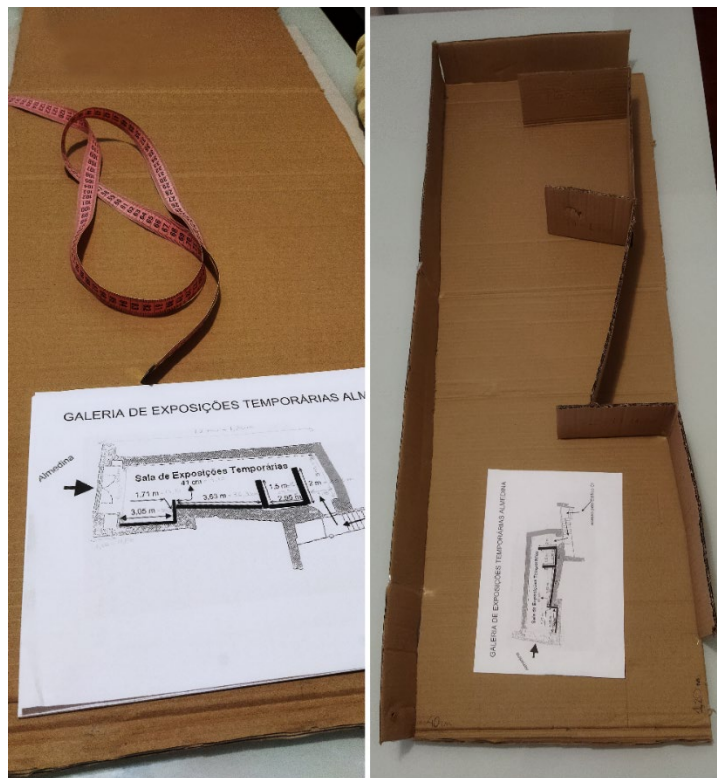


Figura 34 - Imagens do desenvolvimento da maquete em papelão à escala de 1:10.
Fotos por Talita Paes (2022).

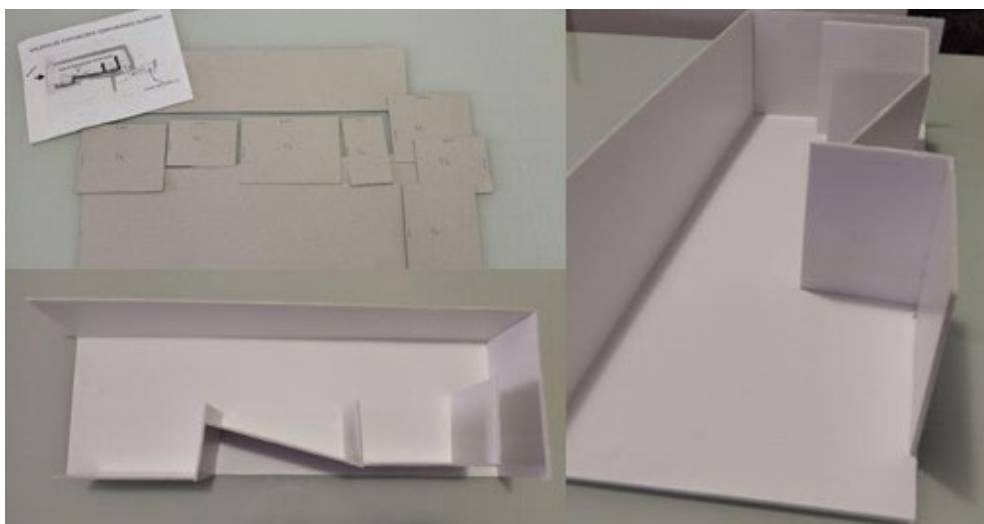


Figura 35 - Moldes em cartão para auxiliar na construção de painéis em Kline; Vista de cima da maquete em Kline à escala de 1:20; Vista em perspectiva da maquete em Kline à escala de 1:20.
Fotos por Talita Paes (2022).

Contudo, após algumas reuniões e por convergência de datas, decidiu-se alterar o local da exposição para o espaço da própria Associação, também porque o tema da exposição seria sobre os bastidores do projeto "Saco da Baixa". Desta forma, o ambiente escolhido faria mais sentido para a narrativa. Sendo assim, para dar sequência, foram feitas visitas à sala e uma análise da planta (ver Figura 36).

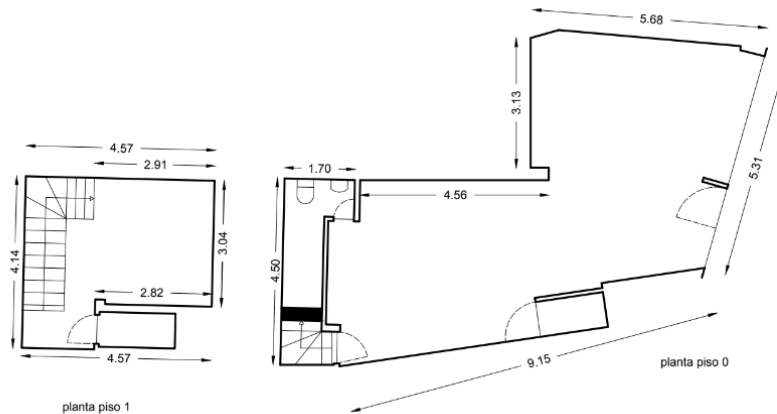


Figura 36 - Planta baixa do Espaço Há Baixa, na Baixa de Coimbra.
Imagem cedida pela diretora artística Catarina Pires.

Desta vez, para ter uma melhor clareza do projeto de forma visual, optou-se por fazer o projeto da maquete numa plataforma 3D (ver Figura 37).

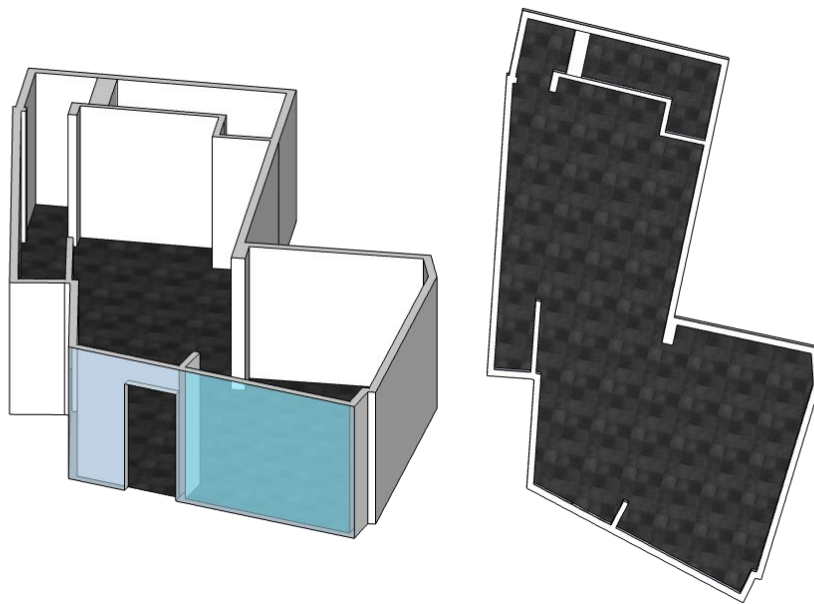


Figura 37 - Captura de tela do espaço “Há Baixa” em 3D.

5.2.2 Narrativa e percurso da exposição

Quanto à narrativa, levou-se em consideração um dos princípios da dissertação. Ou seja, mostrar a importância do projeto “Saco da Baixa”, gerando maior compreensão e interesse do público na exposição. Assim, pensou-se em atrelar o conceito do projeto “Saco da Baixa” como ponto de partida para o desenvolvimento da narrativa.

Foi assim que surgiu a ideia do conceito “interligadas por um fio”. Cada processo do projeto “Saco da Baixa” é costurado delicadamente com a proposta de trocar conhecimentos, experiências e criar elos fortes. A arte que resulta dessa costura, é a linha tênue entre o aprender e o viver. A rotina traçada nos workshops tem como princípio o “educar humanizado”. Por tanto, a narrativa visual da exposição foi mostrar por meio de diferentes técnicas artesanais, como a união de vários elementos resultam em uma arte humanizada. Isto reflete diretamente nos workshops do “Saco da Baixa”, do qual o grupo de mulheres participantes, em conjunto com o artista, aprimoraram suas habilidades através da interação em grupo, utilizando instrumentos diversos no desenvolvimento de peças com características particulares, mas únicas.

O percurso, por sua vez, foi livre para que o público pudesse conhecer o espaço e apreciar cada um dos trabalhos de forma individual, explorando o ambiente expositivo da maneira que achasse mais agradável para si ou de acordo com a peça que despertasse mais interesse. No trajeto, foi possível identificar cada técnica, saberes e peças que resultaram da união das artistas e participantes.

Para visualizar melhor a ideia da narrativa, do espaço e da disposição das peças, uma maquete em 3D foi gerada, ilustrando como seria a exposição (ver Figura 38)

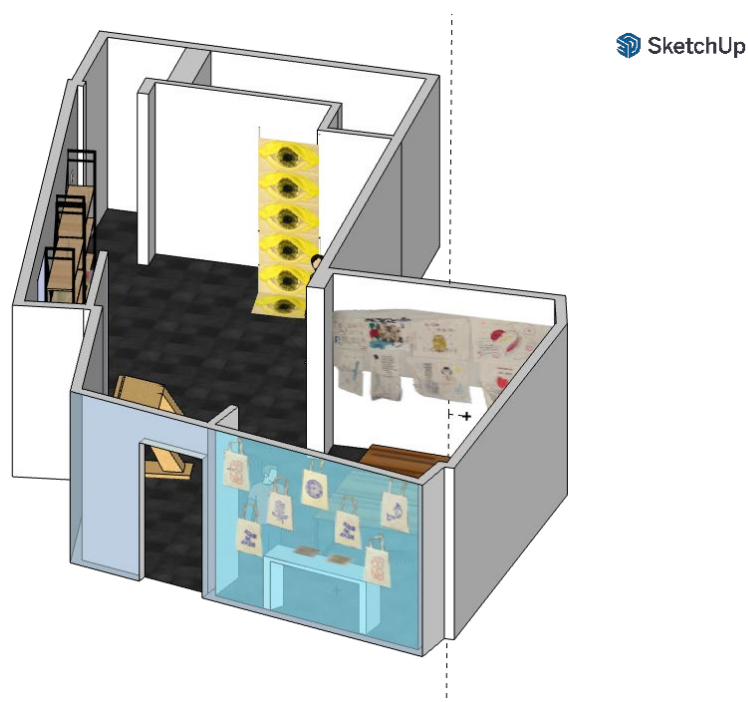


Figura 38 - Captura de tela da vista em perspectiva do desenho de exposição em 3D.

Logo na entrada, iniciando o percurso pela esquerda, os visitantes tiveram acesso ao resultado do workshop "Memórias em Ponto Bordado", ministrado pela artista Ana Seia de Matos. No espaço estavam diferentes trabalhos feitos pelas mulheres participantes do projeto, com base em objetos pessoais de cada uma delas. A disposição das peças todas juntas, foi uma maneira de reforçar o trabalho em conjunto das participantes. Ainda, para acompanhar o processo de trabalhos que fazem parte do "Saco da Baixa" estava exposta a máquina de tear (ver Figuras 39, 40 e 41).



Figura 39 - Captura de tela do desenho para o workshop “Memória em ponto bordado” em 3D.



Figura 40 - Peça pronta do workshop “Memória em ponto bordado” para a exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Daniel Lopes



Figura 41 - Máquina de Tear que compôs o espaço de “Memória em ponto bordado” na exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Daniel Lopes.

Logo após, em frente, ficavam as peças referentes ao workshop "Lanolina", da artista Ana Rita De Albuquerque, dividido entre materiais de produção e peças produzidas. A sala começava com a exposição de ferramentas utilizadas pelas participantes para o processo da lã (ver Figura 42 e 43). Na sequência, vinha a peça cocriada "Feltragem Nuno", esta, por sua vez, ganhou um componente interativo, do qual, por meio do sensor ultrassônico, era acionado um comando que fazia os olhos abrirem e fecharem. A sala terminava com um componente multimedia mostrando imagens dos diferentes processos executados na oficina (ver Figura 44 e 45).



Figura 42 - Captura de tela do desenho para o workshop “Lanolina” em 3D.



Figura 43 - Peças prontas do workshop “Lanolina” na exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Daniel Lopes.

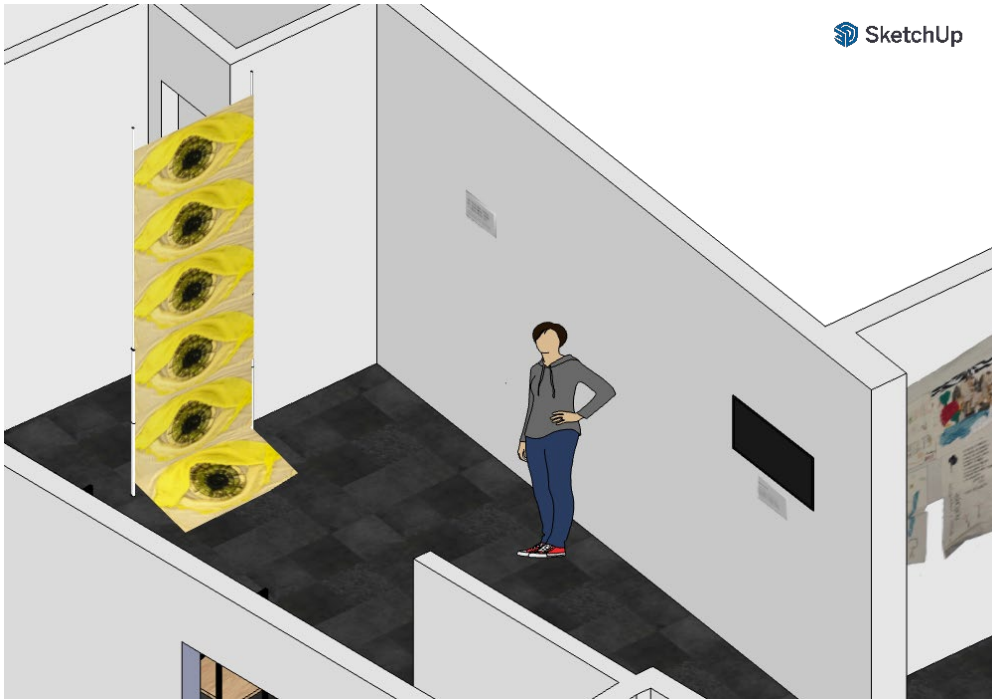


Figura 44 - Captura de tela do desenho para a peça interativa “Feltragem Nuno” e da tela multimédia no workshop “Lanolina” em 3D.



Figura 45 - Peça “Feltragem Nuno” do workshop “Lanolina” com instalação interativa pronta para a exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Talita Paes.

Partindo para a sala seguinte, o visitante conheceu outro trabalho de cocriação realizado no workshop "Dentro da Vida", com a artista Lu Lessa Ventarola. A peça que continha textos e imagens bordadas e trazia a proposta de "desencadear um diálogo criativo" (ver Figuras 46 e 47). Como forma complementar esta experiência e tendo como referência o componente interativo "What Made Me", da artista Dorota Grabkowska, foi desenvolvido o painel "O Saco da Baixa lembra-me...", que convida o público a complementar o título, entrelaçando as palavras escolhidas com a ajuda de uma lã (ver Figura 48). A interatividade, dá oportunidade ao público de fazer parte do projeto e também de se expressar, a partir do design generativo.

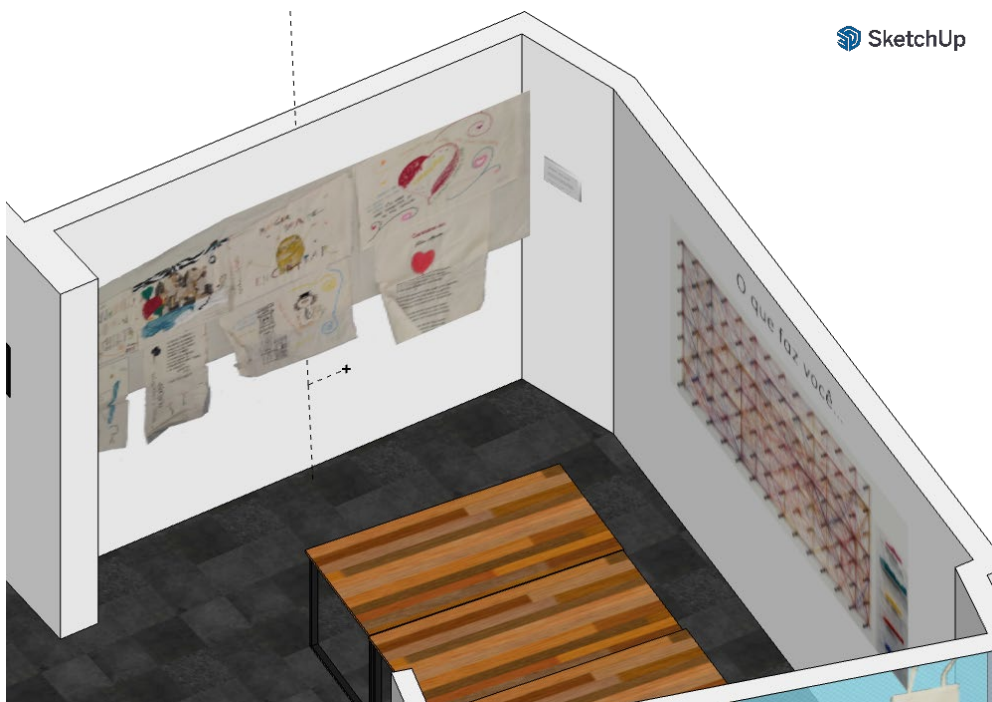


Figura 46 - Captura de tela do desenho para o workshop "Dentro da Vida", com o complemento interativo "O Saco da Baixa Lembra-me..." em 3D.



Figura 47 - Peça pronta do workshop “Dentro da Vida” na exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Daniel Lopes.

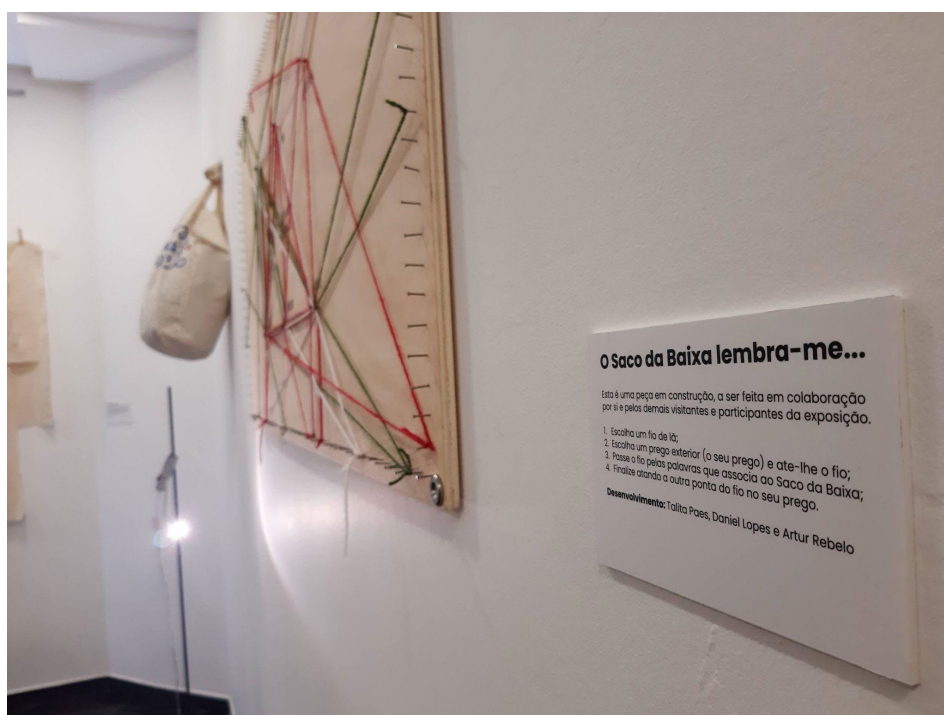


Figura 48 - Instalação interativa “O Saco da Baixa Lembra-me...” pronta para a exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Daniel Lopes.

Por fim, o visitante foi levado ao workshop "Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima", da artista Ana Boavida, que resultou em diferentes sacos estampados. Para trazer ainda mais proximidade entre o visitante e o projeto, foi implementado um componente sonoro na peça, que reproduzia discursos - nas vozes das próprias artistas - sobre as experiências vividas no projeto e sobre a cocriação entre as participantes (ver Figuras 49 e 50).



Figura 49 - Captura de tela do desenho para o workshop "Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima" em 3D.



Figura 50 -Peças prontas do workshop "Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima", com a instalação sonora, na exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte". Foto por Daniel Lopes.

5.2.3 Componentes Interativos

Como foi visto no subcapítulo anterior, a exposição foi desenhada para mostrar 4 workshops diferentes do "Saco da Baixa". Para explorar a interatividade nestes espaços, foram pensadas algumas possibilidades. Tendo em vista os conhecimentos adquiridos ao longo do estudo acerca de peças interativas, resolveu-se explorar alguns sentidos humanos nestas interatividades: sonoro, tátil e visual.

A primeira parte da exposição com atração interativa é a do workshop "Lanolina", neste espaço foram exploradas as interatividades visuais, com uma tela de 32 polegadas, reproduzindo imagens do processo da criação das mulheres participantes, com uma gravação sendo reproduzida em ciclo contínuo (ver Figura 51).

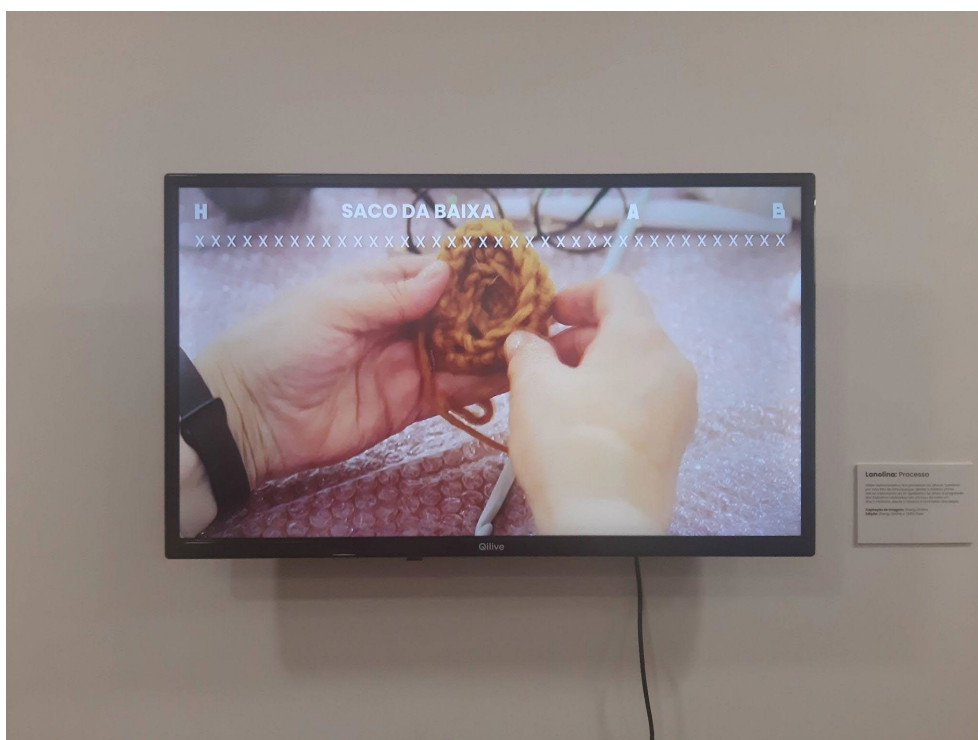


Figura 51 - Tela multimédia do workshop "Lanolina". Foto por Daniel Lopes.

O espaço do workshop “Lanolina” ainda contava com a implementação da tecnologia interativa na peça cocriada "Feltragem Nuno". A ideia principal deste componente interativo tecnológico, foi dar vida aos olhos que compõem a peça, fazendo com que abrissem quando o visitante se aproximasse e se fechassem quando a pessoa se afastasse da peça. Para criar esta interatividade, utilizou-se o Arduino com servo e um sensor ultrassônico para detectar a presença e mover os olhos da peça, para visualizar o sistema e testar sua funcionalidade, foi criado um modelo no Thinkercad (ver Figuras 52 e 53). O código completo pode ser encontrado no Anexo VI. O resultado do componente potencializou o conceito da peça e trouxe sinergia com quem a está apreciando.

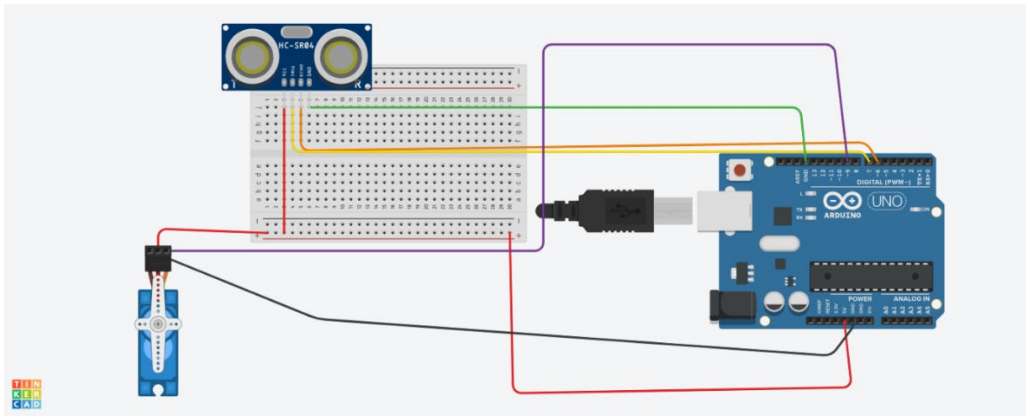


Figura 52 - Captura de tela de modelo do projeto em Arduino da peça interativa "Feltragem Nuno".

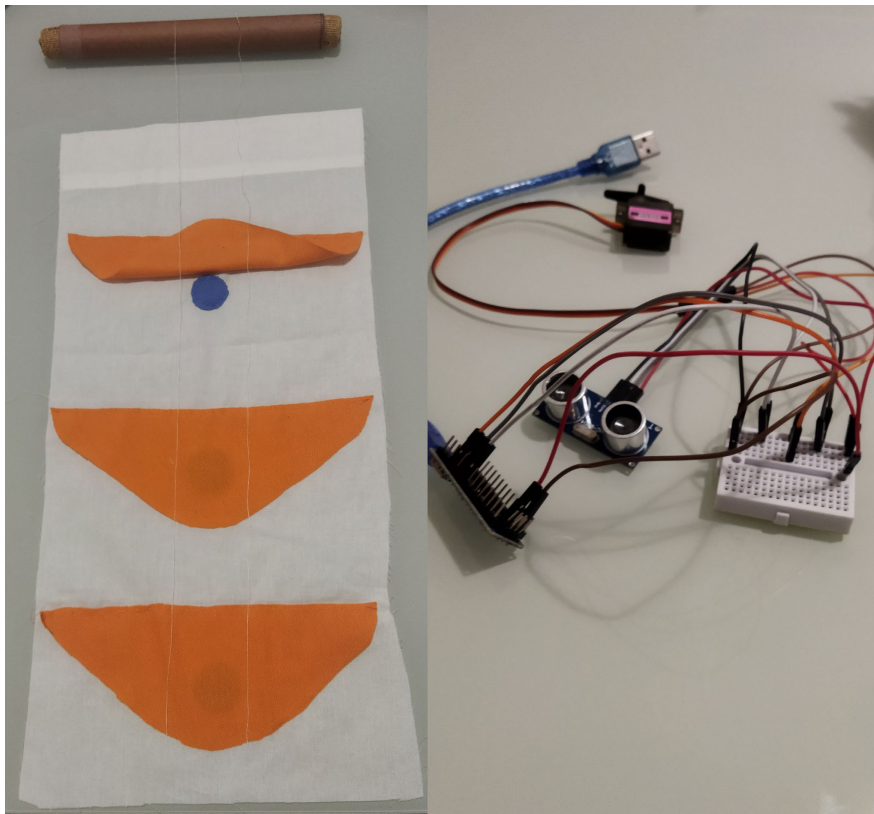


Figura 53 - Imagens referentes a molde físico e testes da peça interativa "Feltragem Nuno".
Fotos por Talita Paes.

Ainda, na fase de montagem da peça, foram observados alguns problemas, que logo foram corrigidos. No decorrer da exposição, não foi detectado qualquer problema (ver Figura 54).



Figura 54 - Interação com a peça "Feltragem Nuno". À direita, o visitante se aproxima da obra, ainda com os olhos fechados. À esquerda, os olhos abertos com a presença do visitante a frente.

Adicionalmente à ideia de cocriar, existente no projeto "Saco da Baixa", e pensando em fortalecer este conceito, o próximo componente interativo aparece no espaço que aborda o workshop "Dentro da Vida". Foi desenvolvido um quadro, intitulado "O Saco da Baixa Lembra-me...", do qual convida o público a complementar a frase, com as palavras que estão no painel. A ideia consiste em utilizar a lã - um dos materiais dos workshops do "Saco da Baixa" - e entrelaçar nos pregos que correspondem à resposta de cunho pessoal, criando, de forma colaborativa, uma nova peça (ver Figura 55). Esta peça interativa, permitiu que o público fizesse parte, indiretamente, do "Saco da Baixa".

Para este espaço, usou-se uma placa de madeira com medida de 1.200x600x5mm e colocou-se, nas extremidades, pregos com uma distância de 2cm cada. No meio da placa, colaram-se as palavras em vinil e os pregos restantes (ver Figura 55).

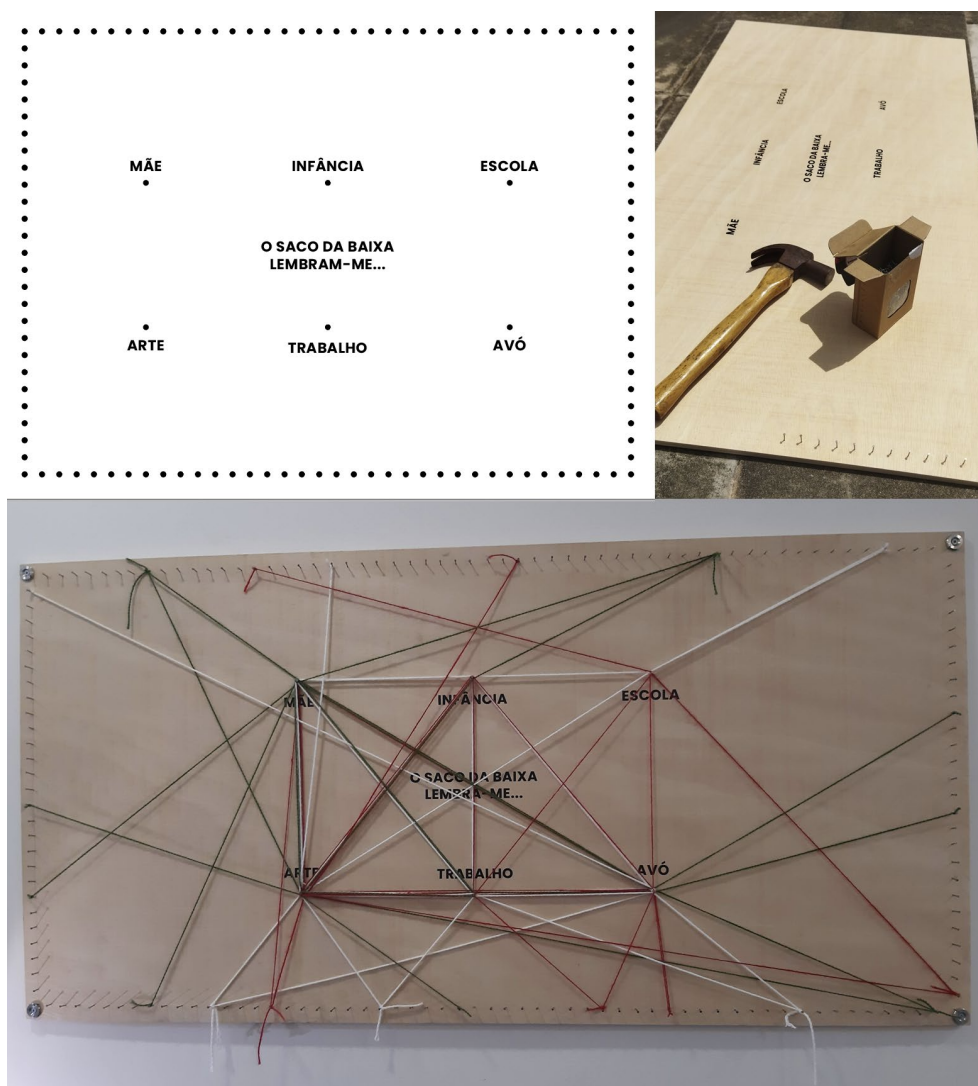


Figura 55 - Imagens da montagem da peça interativa "O Saco da Baixa Lembra-me..." e do resultado da interação criada na exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte".
Fotos por Talita Paes e Daniel Lopes.

No último espaço da exposição, utilizamos o workshop "Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima" para explorar o componente sonoro na interatividade. A ideia foi expor trechos de uma entrevista com as artistas e participantes envolvidas no projeto (ver Figura 56), apresentando as histórias e saberes surgidos durante oficinas, através de um alto-falante introduzido dentro de um dos sacos. Para a criação deste componente, foram feitos testes utilizando Arduino e um mini alto-falante. Porém, percebeu-se ser mais vantajoso utilizar uma coluna *Bluetooth* comum (ver Figura 57).



Figura 56 - Imagem da entrevista realizada com as mulheres participantes do “Saco da Baixa”.



Figura 57 - À esquerda, imagem do teste realizado para o componente sonoro e, à direita, imagem da peça pronta com coluna de som na parte interior do saco.

Um dos problemas encontrados neste último componente interativo foi a reprodução do áudio num espaço relativamente pequeno como o da Associação quando frequentado por muitos visitantes. Porém, este era um problema previsto durante o dia de inauguração apenas. Ainda assim, durante os testes, foi ponderado o uso de fones de ouvido. Contudo, os fones poderiam tornar-se um entrave à contemplação da obra, caso houvesse mais do que uma pessoa no espaço, tendo-se assim, optado por usar o alto-falante deixando o som baixo, mas claro o suficiente, para que o visitante se aproximasse do saco e escutasse o áudio.

5.2.4 Sinalética e Materiais de Apoio

Outra parte essencial da exposição foi informar os visitantes sobre as obras, artistas e contexto da exposição. Nesse sentido, desenvolveram-se placas de legendas para as obras e uma folha de sala.

As placas foram apresentadas em formato de maquete, inicialmente em K-line, com dimensão de 10x15cm (ver Figura 58).

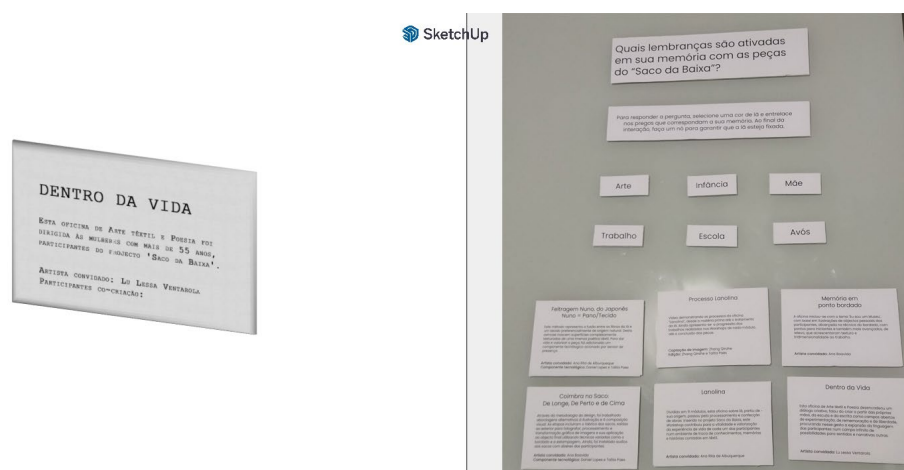


Figura 58 - Captura de tela da placa de legendas no desenho da exposição em 3D e imagem do teste físico feito com K-line. Foto por Talita Paes

As escolhas tipográficas seguiram a identidade gráfica do Projeto “Saco da Baixa”. Assim, foi utilizada a fonte *Poppins Regular*. Para garantir uma leitura relativamente fácil sem tirar a atenção às obras, optou-se pelo tamanho de fonte de 24pts para o título das obras e 12pts para os textos descritivos (14pts de entrelinhas). Os conteúdos de cada placa foram decididos em conversa com a curadora (ver Figura 59).

Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima

Através do design, nesta oficina foram trabalhadas abordagens alternativas à ilustração e à composição visual. As etapas incluíram o fabrico dos sacos, saídas ao exterior para fotografar, processamento e transformação gráfica de imagens e a sua aplicação ao objecto final utilizando a técnica de estampagem. Para esta exposição, foi ainda adicionada uma componente áudio nos sacos, com dizeres das participantes.

Artista convidado: Ana Boavida

Audio: Talita Paes

Lanolina

Dividida em 9 módulos, esta oficina sobre lã conduziu as participantes através de todo o processo de confeção e criação com lã, desde a tosquia, criação de fio, feltragem, tinturaria, e até à criação das mais variadas obras em lã.

Artista convidado: Ana Rita de Albuquerque

Figura 59 - Captura de tela do conteúdo aprovado das legendas para a exposição

Após a realização dos testes, optou-se por criar as placas finais em PVC, com o intuito de melhorar a qualidade visual das mesmas (ver Figura 60).

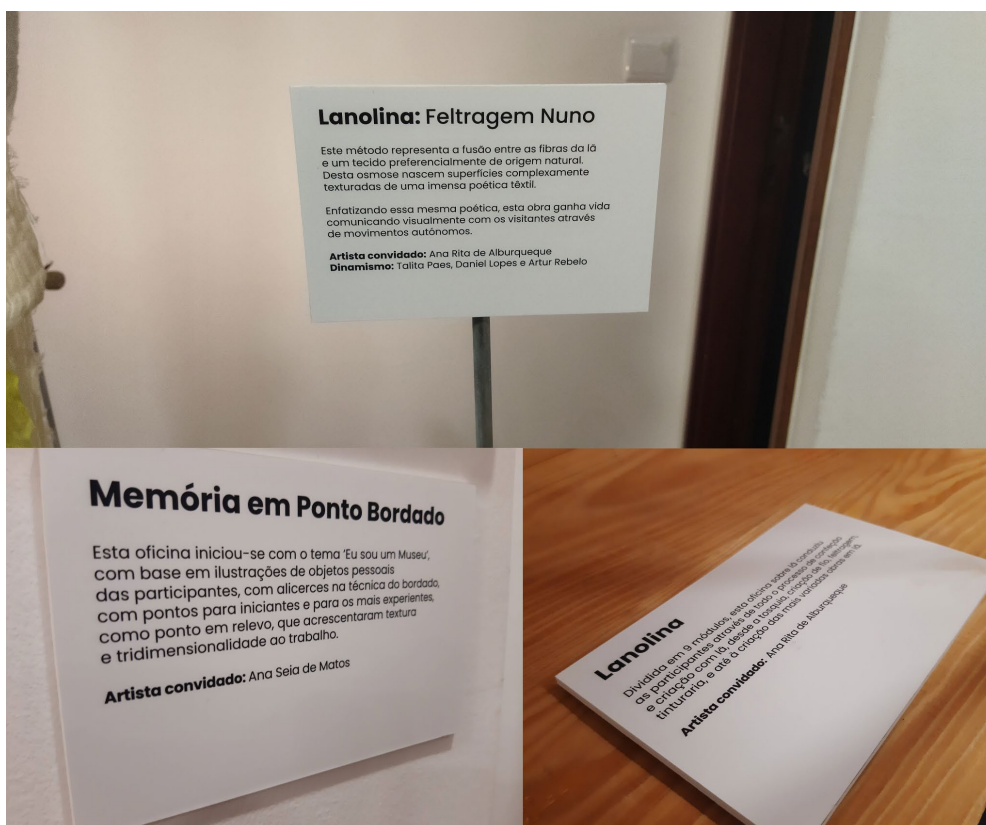


Figura 60 - Imagem das legendas prontas para a exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Fotos por Daniel Lopes.

Ainda, como material de apoio para os visitantes da exposição, e seguindo o padrão tipográfico e a identidade visual do “Saco da Baixa”, foi desenvolvida a folha de sala (ver Figura 61).

EXPOSIÇÃO SACO DA BAIXA

O CONCEITO POR TRÁS DA ARTE

A exposição Saco da Baixa: O conceito por trás da arte, tem por objetivo apresentar os bastidores do projeto Saco da Baixa, da Associação Há Baixa.

Através das obras co-criadas em Workshops, a exposição exhibe ainda a relação construída entre as integrantes do projeto e as artistas convidadas, como se estivessem interligadas por um fio condutor.

A arte que resulta dessa costura, é a linha tênue entre o aprender e o viver.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Mulheres Participantes

Ana Maria Machado, Carmen Mieiros, Elisabete Leitão, Fernanda Amaral, Fernanda Vieira, Helena Pinto, Isabel Silva, Isabel Teles, Lúcia Matias, D. Lúcia, Luisa Velasco, Teresa Dias da Silva, Maria da Conceição Rodrigues, Maria Luísa Neto Parra, Maria Ferreira, Maria Olinda, Mariellen Bruggmann, Paula Cunha, Pedro Simões, Rose de Oliveira e Teresa Mendes.

Artistas Convidadas (nesta exposição)

Ana Boavida, Ana Rita de Albuquerque, Ana Seia de Matos e Lu Lessa Ventarola

Direção Artística e Curadoria

Catarina Pires

Design de Exposição e Curadoria

Talita Paes com a orientação de Artur Rebelo e Daniel Lopes

Apoio de Montagem

Gilberto Pereira

Vídeo

Zhang Qinzhe

Apoios

Partis & Arts For Change
- Fundação Calouste Gulbenkian
e Fundação La Caixa,
Direção-Geral de Artes

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

H

SACO DA BAIXA

A

B

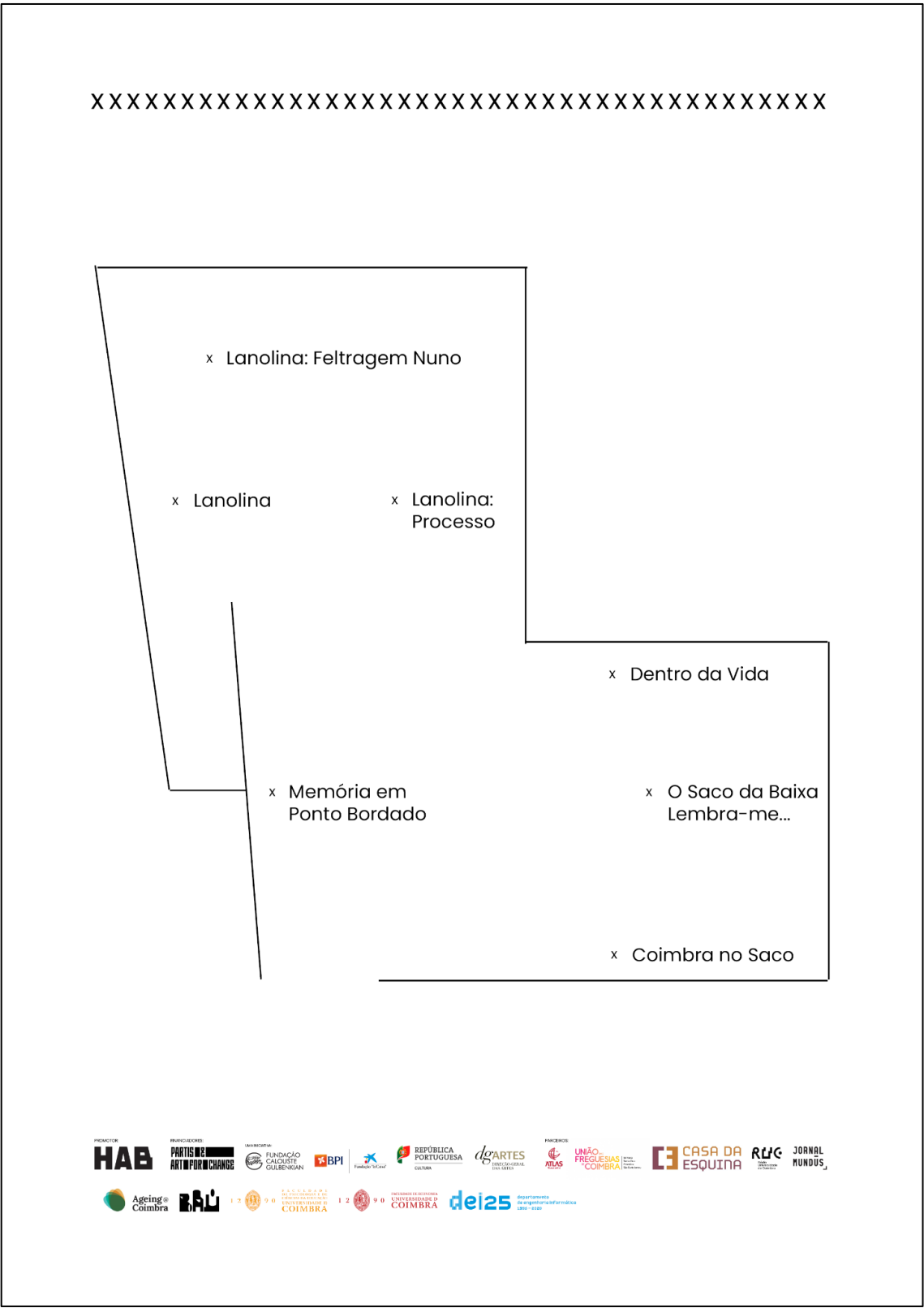


Figura 61 - Folha de Sala (frente/verso) da exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”.

Como forma de apoio às peças da exposição, algum mobiliário da própria Associação foi utilizado. Mais especificamente duas prateleiras que serviram para colocar as ferramentas do processo da “Lanolina”; Algumas mesas de trabalho serviram de apoio ao workshop realizado ao vivo durante a inauguração da exposição; dois sofás foram utilizados para que os visitantes se pudessem sentar enquanto ouviam as gravações áudio na peça "Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima".

5.2.5 Iluminação e Campo de Visual

Considerando os estudos realizados sobre a importância da luz na exposição, algumas técnicas foram utilizadas com o propósito de ajudar a visualizar melhor as peças e proporcionar uma boa experiência ao visitante.

No espaço da exposição, existe uma vitrine de vidro que cobre toda a entrada, o que permitiu a entrada de luz natural, que ajuda a manter o local bem iluminado. As luzes do teto, também contribuíram, já que o desenho da exposição foi pensado estrategicamente em pontos onde havia focos de luz. Contudo, como forma de potencializar a experiência dos visitantes, foram ainda utilizados pontos de luz artificial direcionados às obras, permitindo dar-lhe mais ênfase. (ver Figura 62).

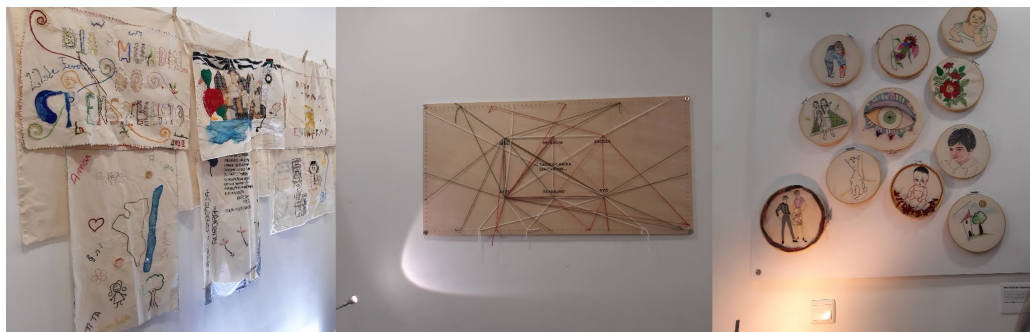


Figura 62 - Imagens da iluminação pronta para a exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Fotos por Talita Paes.

Há ainda que se destacar o cuidado que se teve, tanto com as peças, quanto com as legendas, no que se diz a campo visual. A exploração do espaço foi completa, porém, houve uma preocupação em manter um padrão de altura de 1,40m (ver Figura 63). Isto garantiu que fosse possível apreciar as obras e fazer a leitura das legendas.



Figura 63 - Campo visual de um dos espaços da exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Foto por Talita Paes.

5.2.6 Material Gráfico e Plano de Divulgação da exposição

Um dos principais objetivos da exposição era dar a conhecer o “Saco da Baixa” a novas pessoas. Para tal, um material gráfico foi desenvolvido respeitando a identidade visual do projeto e foi criado um plano de divulgação para a inauguração da exposição, considerando, especialmente, o público universitário de áreas criativas — especialmente, design e arquitetura — e visitantes da Baixa de Coimbra.

Para tal, foi realizada a distribuição do cartaz da exposição em pontos estratégicos, como: o Departamento de Arquitetura e o Departamento de Engenharia Informática (onde reside o curso de Design e Multimédia) da Universidade de Coimbra. Também, foram colocados cartazes em estabelecimentos na Baixa de Coimbra (ver Figura 64 e 65).

Município de São Romão e Associação Há Baixa

H SACO DA BAIXA A B

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

EXPOSIÇÃO SACO DA BAIXA

O CONCEITO POR TRÁS DA ARTE



**14 DE JUNHO
INÍCIO ÀS 17H30**

ENTRADA GRATUITA
Associação Há Baixa
Rua Eduardo Coelho, 38
Baixinha de Coimbra



Figura 64 - Cartaz da exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”.

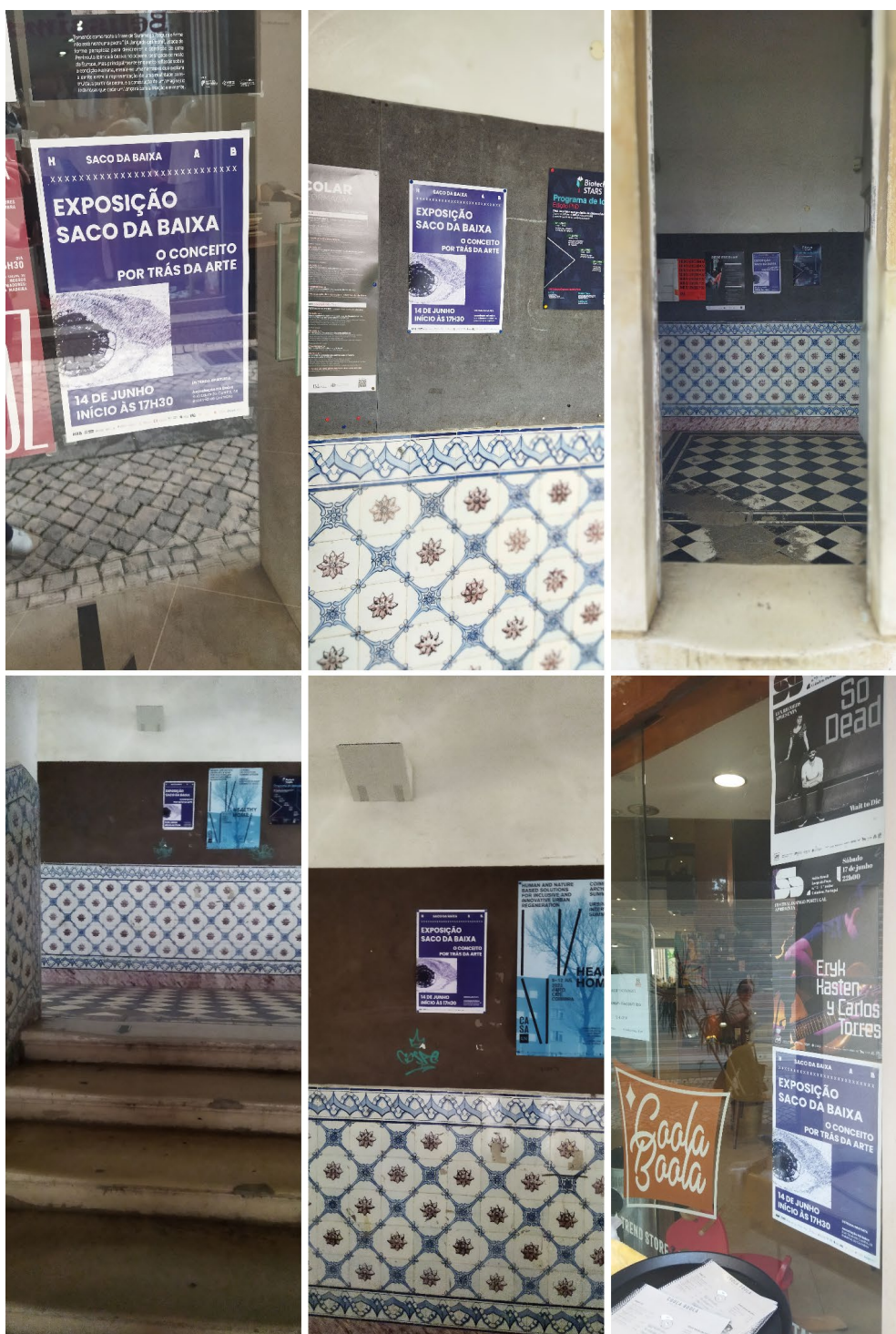


Figura 65 - Imagens da divulgação dos cartazes da exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”, nas ruas de Coimbra.

Adicionalmente, foram criados materiais para divulgação nas redes sociais, tais como uma capa para um evento de Facebook, e um gif para divulgação no *feed* do *Facebook* e *Instagram* (ver Figuras 66, 67 e 68).



Figura 66 - Captura de tela da divulgação no Facebook da exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”.



Figura 67 - Post da exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”.



Figura 68 - Captura de tela do reels no Facebook da exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”.

Por fim, para a semana que antecedeu a exposição foram ainda feitas divulgações em jornais locais de Coimbra (ver Figura 69).



Figura 69 - Captura de tela da divulgação da exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”, no jornal NIT.

5.2.7 Souvenirs

Como parte final da exposição, alguns espaços expositivos podem ter souvenirs para que o visitante leve alguma recordação daquela visita. Esta é uma preocupação que o designer de exposição também deve ter, pois é uma maneira de fazer com que o visitante lembre-se do espaço e da exposição em si.

Na exposição desenvolvida, a ideia foi oferecer alguns dos cartazes de divulgação de antigos workshops. (ver Figura 70).



Figura 70 - Cartazes de antigos workshops na exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”.

5.2.8 Exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da arte"

Após a descrição detalhada do processo de desenvolvimento deste projeto, este subcapítulo pretende apenas resumir o resultado.

A exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”, inaugurou no dia 14 de junho de 2023 e estendeu-se até o dia 30 de junho de 2023 (ver Figura 71).



Figura 71 - Vitrine da exposição vista da rua.

Logo na entrada da exposição, o público podia ver os quadros bordados no workshop “Memórias em Pontos Bordados”. Como forma de mostrar a união das participantes ao longo do projeto, eles foram colocados próximos uns aos outros (ver Figura 72).



Figura 72 - “Memória em ponto bordado”.

Ainda no percurso da entrada, os visitantes podiam ver a máquina de tear, equipamento utilizado durante workshops do “Saco da Baixa”. Como forma de mostrar a rotina das participantes, o objeto estava em utilização durante a exposição (ver Figura 73).



Figura 73 - Máquina de Tear.

Na sequência o público entrava na sala da qual estavam expostos os processos e trabalhos do workshop “Lanolina” (ver Figuras 74, 75 e 76).



Figura 74 - “Lanolina”.



Figura 75 - "Feltragem Nuno"



Figura 76 - Tela multimédia.

Durante toda a visita, as mulheres participantes do “Saco da Baixa” davam continuidade a um workshop e interagiam com os visitantes como forma de evidenciar o conceito de cocriação pertencente ao projeto. Além disso, esta foi uma forma de fazer com que o público se tornasse parte daquele grupo (ver Figura 77).



Figura 77 - Experiência real das mulheres realizando um workshop.

A exposição expôs ainda o resultado do workshop “Dentro da Vida”, obra que contém textos e desenhos das mulheres participantes (ver Figura 78). Ainda, como complemento a esta obra, o público teve a possibilidade de interagir com a peça colaborativa “O Saco da Baixa Lembra-me...” (ver Figura 79)

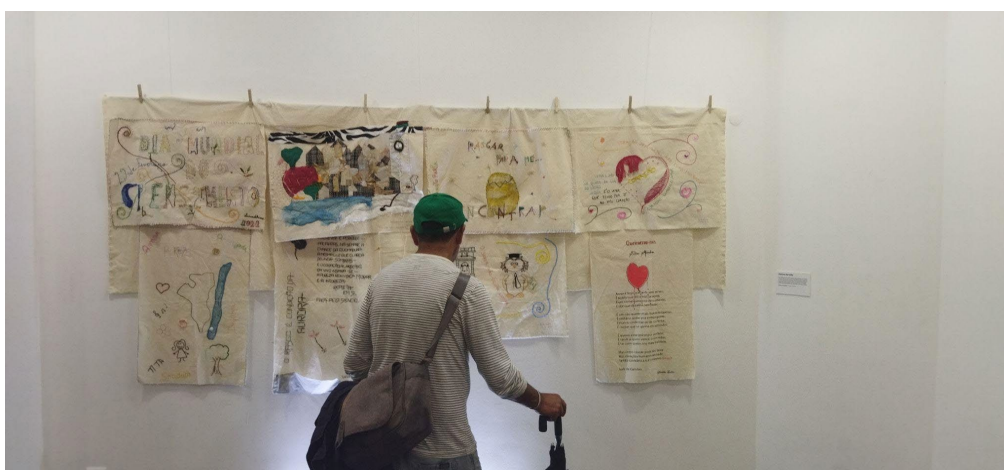


Figura 78 - “Dentro da Vida”.

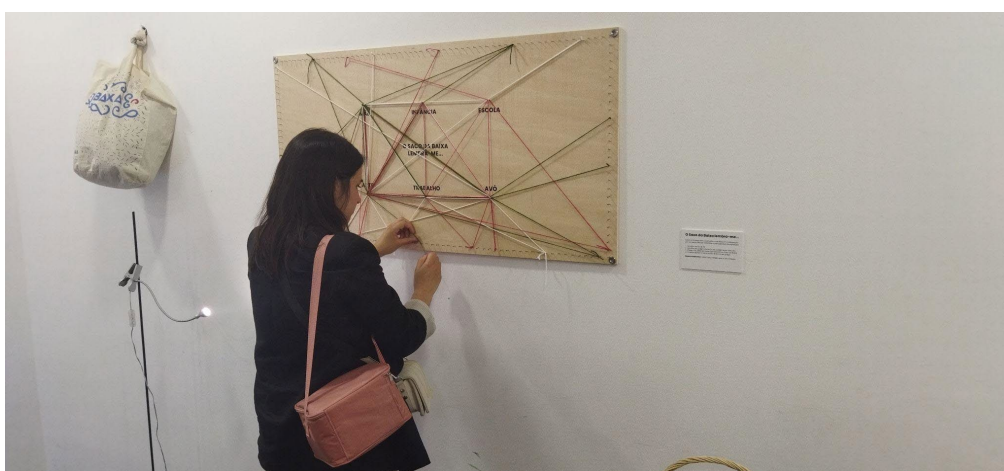


Figura 79 - “O Saco da Baixa Lembra-me...”.

Também, os visitantes podiam ver alguns dos sacos feitos no workshop “Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima”. Um dos sacos continha um componente sonoro, reproduzindo uma gravação áudio de discursos das mulheres participantes, contando sobre a vivência no projeto e a troca de saberes entre elas (ver Figura 80).



Figura 80 - "Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima".

5.2.9 Feedbacks

Como parte final da exposição, montamos também um questionário (ver Anexo VII) com a intenção de obter o *feedback* dos visitantes da exposição “Saco da Baixa: O conceito por trás da arte”. Esse retorno do público nos ajudou a entender melhor os pontos positivos e negativos, além de possíveis melhorias para exposições futuras.

O questionário consistiu em sete perguntas relativas à experiência do visitante, a respeito do espaço, componentes interativos e materiais informativos. A escala *Likert* foi o método de resposta escolhido para o questionário, com escala de 1 a 5, do qual o 1 e 2 representavam a concordância mais próxima da sensação negativa, o 3 era neutro e o 4 e 5 a concordância mais próxima com a sensação positiva. Ainda, ao final do questionário, foi disponibilizado um espaço para sugestões.

Numa análise geral, 76% dos convidados garantiram ter vivido uma experiência “muito satisfatória” durante a visita à exposição e ainda 70% consideraram o mesmo sentimento sobre a organização do espaço.

Quanto às instalações, apesar de 46% ter considerado muito satisfatório, outros 38% dos convidados avaliaram apenas como “satisfatória” e disseram que a peça interativa colaborativa poderia estar com escala maior, além de pontuarem a dificuldade de circular em alguns ambientes por conta da quantidade de gente no local e pelo espaço ser pequeno, mas como contraponto, consideraram todo o ambiente acolhedor. Contudo, esta condicionante de espaço existiu apenas no dia da inauguração, sendo que nos restantes dias o espaço é frequentado por um fluxo muito menor de pessoas.

Quando questionadas sobre o que acharam das peças interativas, a peça do olho agradou a cerca de 92% dos visitantes, assim como a peça colaborativa, que teve a mesma percentagem. Já a peça sonora, apesar de receber uma avaliação positiva por parte dos visitantes, foi mencionado o fato de não conseguirem ouvir bem o áudio, por haver muita gente na sala no dia da inauguração.

Por fim, os visitantes avaliaram a qualidade das informações da folha de sala e das legendas da exposição. Houve um equilíbrio entre “muito satisfatório” e “satisfatório”, com relatos de melhorias em relação à sinalética para compreender melhor o ambiente e o tema da exposição.

Assim, de modo geral, o *feedback* foi positivo por parte do público, em especial, em relação às peças interativas. Acreditamos que a exposição alcançou os objetivos traçados no início do projeto desta dissertação, tornando o espaço atrativo com interatividade e conquistando um novo público em Coimbra.

Capítulo 6

Conclusão e Trabalho Futuro

O “Saco Baixa”, na Baixa de Coimbra, é um projeto da Associação “Há Baixa” que procura valorizar a experiência de vida e o saber-fazer de mulheres desempregadas ou reformadas com mais de 55 anos. Para isso, o projeto organiza oficinas para formação artística onde as participantes trocam saberes com profissionais das mais diversas áreas artísticas e tecnológicas, valorizando a sua experiência de vida e criando laços entre os que habitam, trabalham ou usufruem da Baixa de Coimbra.

Porém, para demonstrar o valor cultural e social do projeto, os resultados e aprendizagens aí criados precisavam ser comunicados à comunidade de forma cativante e impactante, sensibilizando para a importância de projetos parecidos ao “Saco da Baixa”, capazes de valorizar estas e outras comunidades vulneráveis.

Nesse sentido, esta dissertação teve como principal objetivo estudar e criar formas de expor ao público os resultados do projeto “Saco da Baixa”, tais como as obras artísticas e os ensinamentos criados. Para tal, além de expor as obras realizadas, pretendeu-se explorar a tecnologia e interatividade para melhor cativar a atenção do público, assim como para comunicar histórias, pensamentos ou ensinamentos provenientes dessa interação e da experiência das participantes.

De modo a atingir os objetivos acima referidos, começou-se por conhecer mais a fundo o projeto “Saco da Baixa” e por estudar alguns temas relacionados com a natureza do projeto. Por exemplo, estudou-se (i) a história e conceitos relacionados com a exposição e o design de exposição, incluindo alguns cuidados a ter na comunicação de informação numa exposição, o papel da interatividade no contexto de exposição e introduziu-se ainda o conceito de cocriação, adjacente ao projeto “Saco da Baixa”.

Com isto, foi possível perceber a importância do museu no contexto social, como meio de transmitir conhecimento e cultura, e a importância do designer de exposição para que esse conhecimento seja adquirido por parte dos visitantes. Isto é, transmitido de forma clara e objetiva.

Ainda, iniciaram-se estudos mais detalhados sobre alguns projetos relacionados. Além da análise de projetos que adotam a interatividade, seja ela mecânica ou tecnológica e a produção cocriativa como premissas principais, foram também realizadas entrevistas e visitas presenciais a exposições existentes.

Neste seguimento, percebeu-se o potencial impacto da interatividade combinada com a tecnologia no contexto de exposição, por exemplo, para promover a relação dos visitantes com as obras. A partir da análise de exposições e obras artísticas existentes, pode ainda perceber-se que a interatividade e tecnologia podem dialogar diretamente com a cocriação, fomentando a colaboração entre artistas, e até ajudar a envolver na arte um público mais abrangente.

Após organizar e planejar o desenvolvimento do projeto, foi dado início aos desenvolvimentos práticos. A primeira tarefa consistiu na criação de um inventário onde foram anotadas informações técnicas e registros fotográficos de cada obra. Na sequência, foram desenvolvidas maquetes preliminares para planejamento do espaço, a partir de plantas fornecidas.

Com isto alinhado, começou a execução da parte prática do projeto, o desenho e implementação da exposição “Saco da Baixa: O Conceito por trás da arte”.

Primeiro foram feitas reuniões para esclarecer tarefas, orçamento e datas. Na sequência, foi pensado o conceito da narrativa, assim como, o percurso que seria traçado dentro desta mesma narrativa.

O próximo passo foi desenhar a exposição, com ajuda de uma ferramenta 3D, para definir a organização espacial e o posicionamento das peças. Junto com este passo, foram iniciados os testes conceituais e técnicos para as componentes interativas, a partir das quais formulamos propostas preliminares para implementação desta componente, tendo em mente o objetivo de transmitir pensamentos, histórias e saberes provenientes da interação ou experiência das participantes.

Com a proposta mais bem definida em relação às componentes interativas da exposição, chegou o momento de colocar em prática as ideias e construir os artefatos referentes a cada espaço da exposição. Novos testes foram ainda realizados durante este processo, modificando alguns pormenores das componentes para que o resultado fosse alcançado com sucesso.

A seguir, foi desenvolvido a sinalética da exposição e foi escolhido o mobiliário necessário para a montagem. Considerando os estudos realizados, foi pensado estrategicamente a altura das informações das obras e a forma de iluminação para garantir uma boa experiência ao visitante.

Por fim, mas não menos importante, foi desenvolvido o material gráfico da exposição, que levou em consideração o conceito já proposto pelo “Saco da Baixa”, e começou também a divulgação desse material, com o propósito de atrair um novo público a conhecer e criar um elo com o projeto.

Ainda, como forma de conclusão da exposição, os visitantes puderam levar um cartaz do projeto e responderam a um questionário sobre a visita, para que pudéssemos ter uma dimensão real do impacto gerado e promover melhorias em um trabalho futuro.

Com isto finalizado, acreditamos que foi possível alcançar os dois objetivos desta dissertação: (i) pensar e projetar uma exposição que apresentasse uma seleção de peças criadas no âmbito do projeto “Saco da Baixa” e (ii) utilizar a componente interativa para acrescentar uma camada de interpretabilidade e/ou promover um maior envolvimento do público.

Para trabalhos futuros, avaliando pelas experiências obtidas com este projeto de dissertação, achamos vantajoso: (i) garantir que o local da exposição tenha uma estrutura adequada para a circulação de um número de visitantes maior do que o esperado; (ii) explorar componentes interativos, tanto analógicos como tecnológicos; e (iii) testar as peças interativas com grande número de pessoas para garantir uma boa experiência aos visitantes.

Bibliografia

ABREU, M., AMARAL, C., AMADO, M., LAPA, O., GUERREIRO, R. S., MONTEIRO, S. *Gave: Guia de artes visuais e do espectáculo*. Lisboa: Editorial do Ministério da Educação. 2006

AFTERRALL. *'an Exhibit' 1957 and Related Projects*. Disponível em: <<https://afterall.org/project/an-exhibit-1957-and-related-projects/>>. Acesso em: 9/04/2023

ALEXANDER, E. P., ALEXANDER, M. *Museums in Motion: An Introduction to the History and Functions of Museums*. United kingdom: AltaMira Press. 2008

ANELLI, R. *O design da exposição e a exposição do design*. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/propar/publicacoes/ARQtextos/pdfs_revista_14/04_RA_gosto%20moderno_070210.pdf>. Acesso em: 19/07/2022

ARROYO, G. Miguel. *Ofício de mestre: Imagens e autoimagens*. Petrópolis: Vozes. 2000

BACHARACH, S. BOOTH, J. N. FJÆRESTAD, S.B. *Collaborative art in the twenty-first century*. Nova York: Routledge, 2016.

BARACHO, R. M., MARTINS, C. E. *Tecnologia e interação: os museus no contexto das novas formas de expor e comunicar*. Revista Museu. Disponível em: <<https://www.revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2018/4743-tecnologia-e-interacao-os-museus-no-contexto-das-novas-formas-de-expor-e-comunicar.html>> Acesso em: 14/04/2023

BARRADAS, T., MENDES M. *E-embroidery: soft circuits aesthetics applied to traditional craft*. xCoAx 2022

BARRIO DE MENDOZA, M. R. GONZALES MENDIBURU, R. *Las narrativas del cuerpo en la obra de Natalia Iguiñiz*.” Revista Estúdio artistas sobre outras obras. 2017

BAYER, H. *Fundamentals of exhibition design*. Resist PM 6. 1939/40

BELCHER, M. *Organización y diseño de exposiciones. Su relación con el museo*, Ed. Trea, S.L., Gijón. 1994

- BIJVOET, M. *Art as Inquiry: Toward New Collaborations between Art, Science, and Technology*. New York: Peter Lang Publishing, 1997.
- BORDINHÃO, K., VALENTE, L., SIMÃO, M. *Caminhos da memória: para fazer uma exposição*. Brasília. 2017
- BLANCO, P. et al. (org.) *Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. 2001.
- BROWN, A. S., NOVAK-LEONARD, J. L., & GILBRIDE, S. *Getting In On the Act: How arts groups are creating opportunities for active participation*. San Francisco, CA: The James Irvine Foundation. 2011
- CEFAÏ, D. (2007). *Pourquoi se mobilizar-t-on? As teorias da ação coletiva*. Paris: La Découverte.
- CHIOVATTO, M. *Watson, uso de inteligência artificial (ai) e processos educativos em museus*. 2019. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/40293>>. Acesso em: 06/04/2023
- CIBEA, A. SARROUY, A.D. TALELLIS, V. *Práticas Artísticas Coletivas e seus Potenciais Sócio-Políticos*. Editorial vol.9, n 1. 2020
- COCRIAÇÃO. In: *Infopedia*, Dicionários Porto Editora. Porto: Porto Editora, 2023. Disponível em: <<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/cocria%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 26/03/2023
- COLOR FACTORY. *Color factory is an immersive art experience celebrating the joy of color*. Disponível em: <<https://colorfactory.co/>> Acesso em: 14/04/2023
- COSSIO, G. *Design de Exposição de Design – três estudos sobre critérios projetuais para comunicação com o público*. Porto Alegre: Dissertação de Mestrado. 2011
- CROSS, N. *Engineering Design Methods: Strategies for Product Design*. Fourth Ed. John Wiley & Sons Ltd. 2008
- CURY, M. X. *Exposição - Concepção, Montagem e Avaliação*. 1a ed. São Paulo: Annablume, 2005.
- DAVIS ARTS CENTER. *Junk 2 Genius*. Disponível em: <<https://davisartscenter.org/junk-2-genius/>>. Acesso em: 14/04/2023

DEAN, D. *Museum exhibition: Theory and practice*. 1997.

HELIER, C. Design Observer, 2022. *O design social ajudou as mulheres a conquistar a igualdade na Islândia. E assim?*. Disponível em:<<https://designobserver.com/feature/social-design-helped-women-win-equality-in-iceland-and-so/39776>>. Acesso em: 16/01/2023

HOOPER-GREENHILL, E. *Museums and Social Inclusion*. The GLLAM report, Leicester, GLLAM. 2000

EMMA JANE EXPLORES. *Visiting The Color Factory, New York City*. Last Updated On: 2021. Disponível em: < <https://emmajaneexplores.com/color-factory-new-york/>> Acesso em: 14/04/2023

ESCOBAR NEIRA, F. (2012). *Culturas del Espacio y Procesos artísticos colectivos-participativos. Casos recientes no México, Bogotá e Medellín*. Revista *Práxis&Saber*. Vol. 3, Num. 6, Segundo Semestre, pp. 17-42.

FELSHIN, N. (Ed.) *But is it Art?: The Spirit of Art as Activism*, Seattle: Bay Press, 1995

FERNÁNDEZ, L. A.; FERNÁNDEZ, I. G. *Diseño de exposiciones: concepto, intalación y montaje*. Madrid: Alianza Forma, 2010.

FREIRE, P. *Conscientização: teoria e prática da libertação*. São Paulo: Centauro. Ed. 3. 2005

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra. Ed. 31 2005

FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro. Ed. 42. 2005

GALERIA DE FOTOS WITCH PRICKER. Bradbury Projects, 2023. Disponível em:< <http://blurringartandlife.com/vb/witchPricker.html>>. Acesso em: 23/11/2022

GEEK ART: NEEDLEWORK BRINGS TOGETHER PROGRAMMERS, CRAFTERS. Wired, 2023. Disponível em:< <https://www.wired.com/2009/06/gallery-embroidery/>>. Acesso em: 23/11/2022

HUGHES, P. *Exhibition Design*. London: Laurence King, 2015.

IBM. A reinvenção da ida aos museus. 2017. Disponível em:<<https://www.ibm.com/blogs/ibm-comunica/a-reinvencao-da-ida-aos->

museus/?mhsrc=ibmsearch_a&mhq=a%20voz%20da%20arte>. Acesso em 14/04/2023

IL CASTELLO DI MILANO. Milano Castello. Disponível em: <<https://www.milanocastello.it/>>. Acesso em: 08/11/2022

IMAGE XENOIMAGE DATASET. Xenoimage DataSet, 2022. Disponível em:<<http://www.xenoimagedataset.xyz/www/output/index.html>>. Acesso em: 08/01/2023

INSTITUTE OF CONTEMPORARY ARTS. *Richard Hamilton at the ICA*. 2014. Disponível em: <<https://archive.ica.art/whats-on/richard-hamilton-ica/>>. Acesso em: 9/04/2023

ISRAEL PINHEIRO, K. *Informação e tecnologia nos museus interativos do contemporâneo*. Biblioteca Latino-Americana de Cultura e Comunicação, v. 1, n. 1. 2012.

ITEAM. *IBM Watson e Pinacoteca de SP se unem para projeto de arte*. 2017. Disponível em: <<https://it-eam.com/ibm-watson-pinacoteca-voz-arte/>> Acesso em: 06/04/2023

LAB#01 MEDIOS SINTIENTES. Media Lab Matadero, 2022. Disponível em:<<https://www.medialab-matadero.es/programas/lab01-medios-sintientes>>. Acesso em: 15/11/2022

LEHMBRUCK, M. *Museum: Museum architecture*. 1975.

LOCKER, P. *Conception d'exposition*. Singapura: Pyramid, 2011.

LOPES, D. *How to Exhibition Design*. Medium. 2022. Disponível em:<<https://medium.com/@danifslopes/how-to-exhibition-design-5e10f37cb5fd>>. Acesso em: 15/11/2022

LOPES, M.M. BASTOS, P.B. *Participação colaborativa: reflexões sobre práticas enquanto artistas visuais*. International Meeting of Art and Technology.

LORENC, J., SKOLNICK, L., BERGER, C. *What is exhibition design?* Hove: Rotovision, 2010.

MAJEWSKI, J. *Guidelines for Accessible Exhibition Design*. Washington, jul. 2010. Disponível em:

<<https://www.sifacilities.si.edu/sites/default/files/Files/Accessibility/accessible-exhibition-design1.pdf>>. Acesso em: 04/01/2023

MCCABE, C. J. *Artistic Collaboration in the Twentieth Century*. Washington: Smithsonian Institution Press, 1984.

MILLER-MEDZON, K., YOUNGKARYN, R.. *Pop-Up Museum Lets Visitors Take Sensory Plunge Into Wide World Of Color*. Wbur, 2019. Disponível em: <<https://www.guiadoscuriosos.com.br/blog/cotidiano/tecnologia-estimula-interacoes-e-novas-experiencias-em-museus-do-mundo-inteiro/>>. Acesso em: 14/04/2023

MILLIARD, C. *Looking at Richard Hamilton's an Exhibit at the ICA*. February, 2014. Disponível em: <<https://news.artnet.com/art-world/looking-at-richard-hamiltons-an-exhibit-at-the-ica-1645>> Acesso em: 12 de abril de 2023

MILLIGRAMA.MG. *A Voz da Arte - IBM Watson*. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1rOAgvCnZpw>>. Acesso em: 14/04/2023

MURPHY, A. *Cleveland Museum of Art and the United States' largest collection wall*. 2015. Disponível em: <<https://advisor.museumsandheritage.com/features/cleveland-museum-of-art-and-the-united-states-largest-collection-wall/>> Acesso em: 06/04/2023

MUSA. In: DICIO, *Dicionário Online de Português*. Coimbra: 7Graus, 2023. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/musa/>>. Acesso em: 15/01/2023.

MUSEU TERRA DE BESTEIROS. *Roteiro dos Museus e Espaços Museológicos da Região Centro*. Disponível em: <https://roteiromuseus.ccdrc.pt/museu_fichaGeo.aspx?tipologia=6&idMuseu=174®iao=165>. Acesso em: 15/11/2022

NEWS 5 CLEVELAND. *Cleveland Museum of Art introduces interactive elements*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OrWwWGvFhUc>> Acesso em: 14/04/2023

NOTARO SCHREIBER, K. *Digital Technology at the Cleveland Museum of Art Enhances Visitor Engagement*. *The Cleveland Museum of Art*. 2019. Disponível em: <<https://www.clevelandart.org/about/press/media-kit/digital-technology-cleveland-museum-art-enhances-visitor-engagement>> Acesso em: 14/04/2023

- PAIM, C. *Coletivos e iniciativas coletivas: modos de fazer na américa latina contemporânea*. Porto Alegre: Dissertação. 2009
- PILAR DEL PUERTO. *Portfolio Pilar Del Puerto*. Disponível em: <<https://pilardelpuerto.com/>>. Acesso em: 06/01/2023
- PORTARIA N.º 574/2022, DE 7 DE JULHO. Diário da República Eletrônico, 2022. Disponível em: <<https://dre.pt/dre/detalhe/portaria/574-2022-185762207>>. Acesso em: 15/11/2022
- RESTREPO, P.D., CARRIZOSA, A. *Manual básico de montaje museográfico Paula Dever Restrepo Amparo Carrizosa División de museografía*. División de museografía Museo Nacional de Colombia
- ROSA, R. R. *A Percepção Somatossensorial da Obra de Arte Pressupostos de um Projecto Artístico*. Porto: Dissertação de Mestrado. 2002
- SCHWARTZ, K. G. *O lugar do design nas exposições de arte: algumas contribuições para a definição de suas funções*. Dissertação de mestrado. 2017
- SCREVEN, C. G. *Information Design in Informal Settings: Museums and Other Public Spaces*. In: *Information Design*. London: MIT Press, 1999.
- SIMON N. *The Participatory Museum, Creative Commons*, 2010. Disponível em: <<https://participatorymuseum.org/chapter8/#footnote-754-1>>. Acesso em: 12/03/2023
- STEEL, R. Richard Hamilton: *The Chameleon Of British Pop Art*. April. 2017. Disponível em: <<https://theculturetrip.com/europe/united-kingdom/england/london/articles/richard-hamilton-the-chameleon-of-british-pop-art/>> Acesso em: 9/04/2023
- TATE. *A história de Hélio Oiticica e o movimento Tropicália*. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/artists/helio-oiticica-7730/story-helio-oiticica-and-tropicalia-movement>>. Acesso em: 12/04/ 2023
- THE CLEVELAND MUSEUM OF ART. ARTLENS Gallery. 2023. Disponível em: <<https://www.clevelandart.org/artlens-gallery>>. Acesso em: 14/04/2023

TURKLE, S., PAPERT, S. *Epistemological pluralism: Styles and Voices within the Computer Culture*. From Hard Drive to Software: Gender, Computers, and Difference. 1990

VELARDE, G. *Designing Exhibitions*. Londres: The Design Council, 1988.

WALMSLEY, B. *Co-creating theatre: Authentic engagement or inter-legitimation?*. Cultural Trends. 2013

WU, L. Z. “*Fabricando Imagens na Fábrica de Cores*”, Frames Cinema Journal, Ed. 17. 2020

XENOIMAGE DATASET. Xenoimage DataSet, 2022. Disponível em: <<http://www.xenoimagedataset.xyz/www/>>. Acesso em: 08/01/2023

Anexos

Anexo I — Entrevista a Catarina Pires

Neste anexo, é apresentada na totalidade a entrevista realizada a Catarina Pires — coordenadora do projeto “Saco da Baixa” e curadora principal da exposição a desenvolver.

O que é a Associação Há Baixa? Quando foi iniciado? Quem são os idealizadores?

O coletivo Há Baixa foi criado em 2016 por um grupo de estudantes de Arquitetura e Design e Multimédia da Universidade de Coimbra, com base no lema “experimentar e praticar ajudando”. Os objetivos deste coletivo assentavam em três pontos fundamentais:

1. Promover a aproximação da Universidade à Cidade tendo a prática como complemento fundamental do ensino;
2. Fomentar relações dinâmicas com e nas comunidades locais através de uma participação ativa;
3. Procurar criar momentos de trabalho em rede entre estudantes e entidades da cidade, numa perspetiva multidisciplinar.
4. O espaço de intervenção escolhido foi a Baixa de Coimbra, por se tratar de um espaço, à data, claramente desvalorizado.
5. A atividade desenvolvida pode ser distribuída em três áreas principais:
6. Reflexões para a Cidade;
7. Palco: intervenções urbanas de carácter efémero / programação cultural;
8. Prática da Arquitetura e do Design a partir de uma perspetiva social.

Actualmente, integra cidadãos de Coimbra e mantém como objectivo fomentar o encontro entre a Universidade e a Cidade, através da aplicação do conhecimento académico a práticas de cidadania activa, entendida em sentido amplo e a partir de uma perspetiva multidisciplinar.

Desenvolve projectos de âmbito artístico-cultural e social, com base na partilha horizontal de conhecimentos, da prática artística como ferramenta de transformação social, do pensamento sobre o espaço público como lugar de aprendizagem não formal, colectivo, partilhado.

De onde surgiu a ideia do Saco da Baixa? Quando foi iniciado? Quem são os idealizadores?

A ideia do ‘Saco da Baixa’ surgiu da vontade de o Há Baixa envolver activamente a comunidade sénior residente da Baixa de Coimbra. Teve um primeiro momento, em Julho de 2016, altura em que foi organizada uma oficina coordenada pelo projecto “A Avó veio Trabalhar”, de Lisboa. Nesse ano, com a participação de mulheres residentes na Baixa e jovens voluntários do Há Baixa, desenvolveu-se o protótipo do saco (objecto de pano) e da imagem do Saco da Baixa. No Verão do ano seguinte (2017) as Avós de Lisboa regressaram para a sua confecção em parceria com as senhoras de Coimbra. Este saco seria um objecto simbólico que criava uma ligação entre a população residente, os comerciantes e os visitantes da Baixa de Coimbra. Neste segundo encontro foram feitos cerca de 35 sacos, posteriormente distribuídos por alguns comerciantes que quiseram aderir ao projecto, através da aquisição destes Sacos de pano, reutilizáveis, e através desse gesto contribuir para a criação de uma ‘identidade comunitária’ para a Baixa de Coimbra, isto é, as senhoras costuravam, os comerciantes compravam para oferecer / revender a quem fizesse compras nos seus estabelecimentos comerciais, criando-se assim um circuito que passava pelos habitantes, pelos comerciantes e pelos visitantes / clientes do comércio da Baixa.

Esta ideia de criar esta ‘rede’ surgiu de conversas entre os elementos do Saco da Baixa e da Avó veio trabalhar, com os comerciantes e algumas instituições situadas na Baixa de Coimbra.

Posteriormente, com o objectivo de dar continuidade a esta iniciativa, que teve uma forte adesão não só dos comerciantes mas também do público, o Há Baixa tentou candidatar o projecto ao Orçamento Participativo, promovido pelo Município, mas sem sucesso, uma vez que a candidatura foi excluída pela equipa camarária na primeira fase de selecção, sendo assim impedido de chegar à fase de votação do público.

Do que se trata o projeto “Saco da Baixa”?

Em 2020 submetemos o projecto a uma candidatura ao programa de inclusão pela Arte, Partis & Arts For Change, da Fundação Calouste Gulbenkian e da Fundação La Caixa.

Esta oportunidade contribuiu para reorganizar o projecto de forma mais estruturada, mas mantendo a sua ‘ideologia’ inicial. Assim, podemos dizer que o projecto ‘Saco da Baixa’ encaixa nesta descrição:

Costura, bordado, design gráfico e multimédia, serigrafia e ilustração, design têxtil e artes sonoras experimentais, são a matéria que compõe o SACO DA BAIXA, um projecto que nasceu da vontade de (re)ativar os laços comunitários entre os habitantes idosos e os comerciantes do Centro Histórico de Coimbra e destes com a comunidade artística e com quem visita a cidade. Deseja contribuir para minimizar a solidão e o isolamento de pessoas idosas e para a inclusão de mulheres com mais de 55 anos, em situação de desemprego, valorizando a sua experiência de vida e o saber-fazer nas artes manuais normalmente associadas à mulher.

É, simultaneamente, uma nova ideia de misturar e valorizar diversos saberes: através de oficinas de formação artística, fomenta práticas de co-criação de objectos únicos, porque feitos manualmente, em redor de fios e conversas, troca de saberes multigeracionais, de experiências diversas e de afectos.

O projecto assenta na criação de um espaço permanente – um laboratório criativo intergeracional – que reúna condições para o encontro e para a ‘ecologia dos saberes’. Nesta oficina de labores manuais e tecnológicos, o património imaterial guardado pela população sénior é recuperado e o potencial empreendedor das participantes idosas é estimulado através da formação horizontal: todos ensinam e todos aprendem.

Porque o público-alvo escolhido foram mulheres mais velhas? E como você enxerga o papel da mulher neste projeto?

Em Portugal, mais de metade da população com mais de 65 anos é constituída por mulheres, maioritariamente viúvas e a viver sozinhas. As oportunidades da sua participação social ou no mercado de trabalho são escassas, situação agravada com a pandemia e consequente crise económica e social. A autonomia e capacidade de emancipação dessas mulheres depende, em grande parte, das redes sociais em que estão inseridas, ou que conseguem accionar. Este contexto torna-as especialmente vulneráveis a situações de exclusão social e pobreza, condição confirmada pelo Diagnóstico Social do Concelho de Coimbra (2018), que aponta o isolamento e a solidão como um dos principais problemas da população idosa desta região. Por outro lado, existem situações de grande vulnerabilidade de mulheres desempregadas, ‘demasiado novas para serem velhas’, cuja idade torna difícil a sua integração no mundo do trabalho remunerado. Dos mais de 92 mil inscritos no IEFP sem trabalho remunerado, 25% têm mais de 55 anos. Este projecto procura responder às questões apontadas, promovendo a inclusão social da população feminina sénior e desempregada, através da formação artística e a criação de redes de sociabilidade. Espera-se contribuir para desenvolver e estimular a criatividade e proporcionar aprendizagens que sejam novas ferramentas de trabalho para as participantes, que através destas formações adquirem competências novas e emancipatórias.

Quais as atividades realizadas por elas?

O projecto tem por base um plano bianual de oficinas de criação artística, com artistas convidados, agregado por um tema comum - ‘Narrativas sobre a Cidade’ - que está na base dos processos de pensamento artístico - conceptual para o desenvolvimento de objetos que cruzam o design, a ilustração, a serigrafia ou as artes sonoras com as artes manuais da costura e bordado. O processo conceptual e criativo e a sua materialização são alimentados por visitas a lugares patrimoniais e exposições de arte contemporânea.

Qual a relevância deste projeto para quem participa e para a sociedade?

Envelhecer é um processo natural, físico, psicológico e social, mas na sociedade actual este processo natural atira as pessoas para situações de exclusão e desvalorização social. Interessa-nos atentar particularmente nas pessoas mais vulneráveis pela idade, género e condição socioprofissional e criar espaços onde estas possam continuar a ser ‘produtivas’ e a permanecer, o maior tempo possível, activas na comunidade. Consideramos prioritário criar condições de empoderamento das cidadãs idosas e mulheres desempregadas com mais de 55 anos, contribuindo, assim, para construir comunidades mais atentas, saudáveis, integradoras e altruístas. É, também, uma forma de promover um envelhecimento menos estigmatizado através da aproximação entre as diversas gerações que habitam a cidade e promover a inovação social com base na criação de ferramentas e saberes que contribuem para o bem-estar pessoal e público.

Como o projeto “Saco da Baixa” contribui para a saúde mental dessas mulheres?

Estimulando o desenvolvimento de um forte capital relacional, através da troca horizontal de conhecimentos e da experiência prática, que alimenta um processo de confiança individual e de grupo e garante a possibilidade de cooperação com o exterior, através da participação activa na vida cultural da cidade, enquanto ‘artistas’ protagonistas.

Por fim, como a arte colaborativa ajuda no desenvolvimento artístico e pessoal?

O projecto Saco da Baixa cria um espaço onde se promove a criatividade e o pensamento crítico, capaz de ampliar as capacidades individuais e colectivas, desencadeando novas formas de pensar e fazer algo que, à partida, já faz parte dos conhecimentos e saberes das envolvidas. Com base no processo de co-criação entre artistas e participantes – protagonistas, a metodologia de criação implica um processo de ensino -aprendizagem

simultâneo, no decurso do qual todos aprendem e todos ensinam. Contribui, assim, para proporcionar aprendizagens e competências estéticas novas e emancipatórias.

Anexo II — Guia “Diretrizes para um Designer de Exposição”

Neste anexo é apresentado um guia com diretrizes para o design de exposição, elaborado por Talita Paes, e que pretende resumir, de forma simplificada, os estudos realizados no Estado da Arte e Estudos de Caso apresentados nesta dissertação.

DIRETRIZES PARA UM DESIGNER DE EXPOSIÇÃO

UM GUIA COM OS PRINCIPAIS TÓPICOS PARA O DESENHO DE UM ESPAÇO EXPOSITIVO

01. ESCOLHA A EQUIPE
02. DEFINA O ORÇAMENTO E PATROCINADORES
03. PREPARE O INVENTÁRIO DAS OBRAS
04. DEFINA O TEMA DA EXPOSIÇÃO
05. ESCOLHA O QUE VAI SER EXPOSTO - CONSIDERAR OS ASPETOS TÉCNICOS DESCRITOS NO INVENTÁRIO
06. DEFINA BEM O PÚBLICO-ALVO

07. DECIDA ONDE VAI SER REALIZADA A EXPOSIÇÃO

08. DEFINA A DURAÇÃO DA EXPOSIÇÃO - PERMANENTE / TEMPORÁRIO / ITINERANTE

09. DEFINA A NARRATIVA VISUAL DA EXPOSIÇÃO (CRONOLOGICA/ TEMAS, ENTRE OUTROS)

10. DEFINA O PERCURSO (LIVRE, DEMARCADO, ENTRE OUTROS) E CONCEITUÁ-LO

11. CERTIFICAR DE QUE PODE GARANTIR UM BOM FLUXO DE PESSOAS NA EXPOSIÇÃO

12. DEFINA RECURSOS DE ACESSIBILIDADE NA EXPOSIÇÃO

13. ESCOLHA O MATERIAL DE APOIO PARA O PERCURSO (SINALÉTICA/PAREDES, ENTRE OUTROS)

14. DEFINA COMO VAI EXIBIR AS PEÇAS (PAINÉIS, VITRINES, DISPOSITIVOS...) E QUAL O MATERIAL QUE VAI UTILIZAR (MADEIRA/GESSO, ENTRE OUTROS)

15. DEFINA O ELEMENTO INTERATIVO PARA A EXPOSIÇÃO (INSTALAÇÕES SONORAS, ENTRE OUTROS)

16. ESCOLHA QUAL HARDWARE/SOFTWARE VAI SER UTILIZADO

17. DEFINA O CAMPO VISUAL DA EXPOSIÇÃO (LOCAL ONDE FICARÃO AS INFORMAÇÕES E SUA TIPOGRAFIA) E QUAL O MATERIAL QUE VAI UTILIZAR (ESCRITO NA PAREDE/PLACA, ENTRE OUTROS)

18. DEFINA SE VAI HAVER MATERIAL GRÁFICO IMPRESSO (MAPA DE SALA, CATÁLOGO, LIVROS, FOLHETOS) COMPLEMENTAR AS INFORMAÇÕES DAS OBRAS (ATENTE-SE A IDENTIDADE GRÁFICA)

19. TENHA CUIDADO COM A ILUMINAÇÃO DAS SALAS PARA GARANTIR BOA VISIBILIDADE DAS OBRAS E DOS TEXTOS (ÂNGULOS E MATERIAS)

20. DEFINA O PLANO DE COMUNICAÇÃO/DIVULGAÇÃO DA EXPOSIÇÃO

21. ESCOLHA DE SOUVENIRS PARA A EXPOSIÇÃO

22. GARANTA O FEEDBACK DOS VISITANTES (FORMATOS: QUESTIONÁRIOS, CONVERSAS, PAINEL DE RECADOS, ENTRE OUTROS)

23. GARANTA A SEGURANÇA DAS OBRAS (ALARMES E VIGILÂNCIA)

24. FAÇA A MANUTENÇÃO DAS PEÇAS PARA GARANTIR QUE FIQUEM EM BOM ESTADO

Por Talita Paes
Baseado nos livros Exhibition Design (Hughes, 2015) e Manual básico de montagem museográfica (Restrepo & Carrizosa)

Anexo III — Entrevista a Pilar Del Puerto

Neste anexo, é presentada na totalidade a entrevista realizada a Pilar Del Puerto — artista plástica Española con traballo exposto en galerías como o Medialab Matadero.

1. ¿En qué consiste el proyecto “LAB#01 MEDIOS SINTIENTES”?

LAB#01 Medios Sintientes es el primero de una serie de laboratorios multidisciplinares de investigación y producción colaborativa organizados por Medialab Matadero, un departamento de Matadero Madrid. Centro de creación contemporánea que se desarrolló en 2022 y que tiene previsto organizar nuevas ediciones con distintos temas.

Lo que se pretende con estos laboratorios es la generación de un pensamiento colectivo que nazca de la puesta en común de las distintas subjetividades de los participantes.

Concretamente el tema de esta edición "Medios Sintientes" gira en torno a la capacidad de las tecnologías sensoriales para hacer visible lo invisible, y en cómo esta visibilidad ofrece nuevas formas sobre cómo concebir el mundo de forma diferente. Dentro de este tema se seleccionaron distintos proyectos y yo concretamente trabajé en el proyecto Xenoimage Dataset que fue propuesto por los artistas Miguel Rangil y Mar Osés.

2. ¿Cómo fue el proceso de este trabajo?

Medialab Matadero abrió la convocatoria de proyectos de prototipado colaborativo llamado LAB#01 Medios Sintientes a la que se propusieron distintos proyectos por parte de personas o colectivos (llamados Promotores), como es el caso de Mar Osés y Miguel Rangil que propusieron su proyecto titulado Xenoimage Dataset. Este proyecto fue seleccionado por Medialab Matadero junto con otros y después abrieron de nuevo una convocatoria abierta al público que quisiese colaborar en estos proyectos. En este momento mande mi candidatura que se componía de un video de presentación y un formulario donde tenía que describir lo que podía aportar al proyecto y por qué te interesaba. Medialab Matadero hizo una selección de colaboradores y los asignó a un proyecto, en mi caso a Xenoimage Dataset que era el que más me interesaba por su estrecha relación con mi trabajo y mi investigación.

En este proyecto participamos 8 personas (entre los promotores y los colaboradores) con perfiles muy distintos pero intereses comunes. Durante el periodo de desarrollo del taller de prototipado colaborativo, que, si no recuerdo mal, fueron dos semanas, estuvimos trabajando mañana y tarde en Matadero Madrid bajo la tutela de los mentores: Fer Fernández,

Nerea Calvillo, Abelardo Gil, Quadrature (colectivo). Ellos nos orientaban a nivel teórico en pequeñas tutorías donde les informamos de los avances y las dificultades.

Durante este tiempo fuimos perfilando el proyecto, organizándonos de forma autónoma y aprendiendo los unos de los otros. Al principio, para conocernos y compartir realizamos unos talleres entre los miembros del grupo para aprender herramientas técnicas de inteligencia artificial, de tal forma que todas tuviésemos unos conocimientos mínimos y unas herramientas básicas sobre cómo funcionan las inteligencias artificiales y sobre cómo podemos utilizarlas para realizar prácticas artísticas sin saber programar necesariamente.

Para recoger todo este conocimiento utilizamos una carpeta de google drive y un grupo de discord. Poco a poco cada una fue adquiriendo responsabilidades y ocupando el lugar que le fuese más cómodo porque quería aprender o porque ya tenía conocimientos en esa tarea y quería realizarla. Tratamos siempre de mantener un espacio amable para todos, debatiendo y poniendo en común cualquier discrepancia para llegar a un consenso colectivo.

3. ¿Cuál fue su principal actividad en la ejecución de este proyecto?

Principalmente me ocupé, junto con otras compañeras de la conceptualización teórica del proyecto, así como de la redacción del manifiesto. Al estar desarrollando mi tesis doctoral sobre el tema, estoy familiarizada con la redacción de textos críticos y reflexivos. Además también participé en la selección y generación de imágenes porque queríamos que todas participásemos en la creación de este Dataset Colaborativo realizando al menos un entrenamiento de GANs (Generative adversarial networks).

4. ¿Cuáles fueron los principales desafíos de hacer un proyecto colaborativo?

La organización siempre es la parte más problemática, pero pudimos superarla porque una compañera, experta en interfaces de usuario, está familiarizada con la generación de dinámicas colaborativas. Ella proponía estas dinámicas y entre todas concretábamos las ideas principales para finalmente desarrollarlas. Uno de los momentos más complicados fue aceptar que el tiempo nos estaba condicionando mucho y teníamos que ser realistas, para ello propusimos dos objetivos a corto plazo: la creación del manifiesto y la generación de la página web como repositorio del proyecto. Esto también nos alentó a plantear el proyecto en abierto, entendiendo que no terminaba después de esas dos semanas sino que continuaría si continuaba nuestra motivación. A día de hoy seguimos trabajando juntas en colaboración con Matadero Madrid.

5. ¿Qué consideras positivo de hacer trabajo colaborativo?

Lo principal, bajo mi punto de vista, es la construcción fragmentaria de un proyecto bajo la unión de las subjetividades individuales de todas las participantes. Lo más enriquecedor es conseguir movilizar a una serie de personas porque creen en el proyecto que han propuesto otras. Es un ejercicio de generosidad, motivación y ayuda.

6. Comenta un poco sobre los resultados obtenidos al final del proyecto.

El objetivo fue generar un Database con las imágenes generadas con inteligencias artificiales y libres de connotaciones de género, o como las llamamos nosotras, Xenoimágenes. Estas imágenes no están acotadas por los condicionantes culturales ligados al género, sino que se basan en las premisas del Xenofeminismo. Además quisimos crear un manifiesto definiendo este tipo de imágenes y mostrar los resultados en una página web. A futuro tenemos planteado ofrecer una serie de protocolos de generación de Xenoimágenes en abierto para que cualquier persona pueda colaborar en esta database. Para después poder incluirlas en bases de datos abiertas y que de alguna forma contaminen el imaginario colectivo.

7. Cuéntanos un poco sobre la concepción del proyecto “Lloron” (idea, desarrollo y resultado final).

La obra titulada "Llorón" forma parte de la serie "Affections" que se compone (por ahora) de tres piezas: *Llorón*, *Risitas* y *Cariño*.

Concretamente "Llorón" fue la primera y parte de la idea de reflexionar sobre los procesos de socialización diferencial que se dan en la infancia. Cuando somos pequeños, en función de nuestro sexo de nacimiento y para conformar el género correspondiente, se nos ofrecen unos juguetes u otros, unos colores y otros. Tradicionalmente los chicos juegan con monstruos y juguetes que tienen que ver con la lucha, la violencia, los deportes, el color azul o el rojo, etc; sin embargo, las chicas jugamos con muñecas, bebés, actividades cotidianas del hogar, colores rosas, etc. Esto forma parte del proceso de socialización diferencial por el que los niños y las niñas van asumiendo el rol que le corresponde a su género. En la serie *Affections* lo que pretendo es hacer un remix de estos elementos y apuntar a la importancia de los vínculos afectivos que establecemos con los dispositivos tecnológicos que nos acompañan en la infancia. Para ello, creo unos dispositivos interactivos en formato cuadro, que se componen de un bastidor de madera, un sensor capacitivo, unos altavoces y un arduino. Estos dispositivos están pensados para detectar las caricias y reproducir un sonido. La tela de pelo alude claramente a los monstruos y la "otredad",

al miedo y a lo peligroso, pero también a los peluches; sin embargo, una caricia, un gesto táctil que inevitablemente relacionamos con el cariño, desencadena un sonido que, en el caso de "llorón" es un llanto cogido de los sonidos que tienen los bebés de juguete con los que juegan tradicionalmente las niñas. Los colores de las telas se relacionan con lo masculino sin embargo los sonidos con lo femenino. De alguna forma podemos generar un extrañamiento en el espectador que tiene la intención de hacerle reflexionar sobre la importancia de los elementos tecnológicos que nos acompañan en nuestro día a día desde que somos pequeñas.

8. ¿Cuál fue la inspiración para desarrollar un trabajo interactivo sobre este modelo realizado en una pieza artesanal?

Mis obras, pese a ser claramente conceptuales, siempre trato de generar un equilibrio entre la parte "formal" y la parte "conceptual". Esto pasa por tener en cuenta la estética y el impacto visual. ¿Por qué hago esto? Porque soy consciente de que los visitantes, y la sociedad en general no está demasiado acostumbrada a consumir arte conceptual y creo que favorecer la estética es una forma de "democratizar" el arte contemporáneo y conceptual. En este caso, es especialmente evidente esta intención puesto que utilizo uno de los soportes más clásicos del arte tradicional: un lienzo de medidas estándar. Este soporte alude claramente a las pinturas clásicas que encontramos en todos los museos nacionales, sin embargo introducimos elementos disruptivos como una tela de pelo largo que inconscientemente invita a ser tocada pese a que todos sabemos que las obras de arte (sobre todo las que están en los museos) no pueden ser tocadas.

9. ¿Cuál es la mayor dificultad encontrada para desarrollar una obra interactiva?

Los principales problemas que encuentro en este tipo de obras es la construcción técnica de los dispositivos tecnológicos. Es fácil encontrar personas que sepan programar y que me puedan ayudar con el software de este tipo de obras interactivas, pero es muy complicado encontrar personas que se dediquen a la construcción del hardware de la obra, es decir, la parte más electrónica de construcción y montaje de circuitos, altavoces, sensores, etc.

Otra dificultad añadida es el mantenimiento y la optimización. Al ser dispositivos creados ad hoc, suelen dar problemas técnicos durante su creación, pero sobre todo después de estar un tiempo expuestos en una sala y sometidos a la interacción de muchas personas, pueden deteriorarse y comenzar a manifestar errores en su funcionamiento, por lo que se requiere de una supervisión y mantenimiento casi constante.

Además de eso, la obtención de recursos económicos o financiación para este tipo de obras siempre es un reto. Las artistas solemos costear los materiales de las obras con nuestros ahorros, pero en estos casos, los materiales y el pago de los expertos y técnicos necesarios para la creación de la obra tiene un coste muy elevado, que repercute en el precio final de la obra por lo que es mucho más complicado venderlas y recuperar la inversión. Es por esto que suelen ser instituciones públicas o privadas las principales interesadas en este tipo de obras.

10. La obra “Llorón” ofrece al público la oportunidad de explorar el sentido visual, táctil y sonoro. ¿Por qué elegir estos sentidos?

La obra está concebida como un cuadro disruptivo que porta multitud de elementos simbólicos que plantean reflexiones no solo sobre el género y la tecnología, sino también sobre el propio papel del arte contemporáneo hoy. Los sentidos están tremendamente sobreestimulados en la sociedad que habitamos, sin embargo, los espacios culturales, las galerías y los museos siguen siendo espacios de ocio, de pausa, de desaceleración y de reflexión. El problema está en que estos lugares para el arte, no están sabiendo adaptarse a estos tiempos que vivimos y siguen mostrando pinturas e imágenes que son incapaces de despertar en los visitantes ningún tipo reacción. Mi intención es siempre emplear los elementos propios del juego para captar la atención, involucrar al cuerpo ampliamente en la recepción de la obra y subvertir (tímidamente) los códigos impuestos por la tradición museística. No solo estas viendo con tus ojos un cuadro de un color llamativo, sino que estás siendo interpelado por una tela que invita a ser tocada y que cuando lo haces desencadenas una nueva experiencia que hace que la obra se complete. Es decir, el espectador deja de ser espectador y pasa a ser un actor dentro de la experiencia que propongo con mi obra.

11. ¿Cuál fue el impacto generado en el público con este tipo de interacción?

La obra ha tenido muy buenas críticas y muy buena acogida por parte del público. Al principio la gente se mostraba muy tímida y poco receptiva a extender su mano y tocar la obra. Probablemente por los códigos sociales que nos han sido impuestos por los museos. Sin embargo, cuando una persona leía la cartela del lateral y se atrevía a tocar la obra, se generaba un efecto llamada y la obra no dejaba de ser acariciada y de sonar.

12. ¿Cómo describe la importancia de aprovechar la interactividad en las obras de arte?

El arte contemporáneo hoy tiene una dificultad añadida y es la cantidad de imágenes procedentes de redes sociales e internet que nos rodean a diario y que provocan una pérdida de atención a lo visual contra la que no podemos competir con más imágenes. El arte hoy, para seguir cumpliendo con su función reflexiva capaz de cuestionar las lógicas imperantes en el mundo que habitamos y plantear alternativas completamente libres, igualitarias y sostenibles, necesita de la generación de experiencias para captar la atención y ofrecer nuevas formas de entender el lugar que ocupamos en el planeta. Para esto es necesario activar todos los sentidos y hacer a los visitantes tomar un papel activo y determinante en la experiencia artística. Es por esto que mis obras más recientes están completamente alejadas de la contemplación visual y se centran en la experimentación y la interacción con el espacio y con los dispositivos artísticos que lo ocupan.

Anexo IV - Entrevista Ruben Marques

Neste anexo, é apresentada na totalidade a entrevista realizada com Ruben Marques — historiador português responsável pelo Museu Terra de Besteiros, em Tondela, Viseu.

1. Como é feito a análise e escolha do tema?

O Museu Terra de Besteiros é um Museu de território, por tanto, estruturado com o objetivo de contar a história de Tondela. Pretendemos mostrar ao visitante, mesmo aqueles que tem pouco tempo para a visitação, que é possível conhecer o que Tondela tem a oferecer. Contudo, nosso museu oferece um espaço para exposições temporárias e, neste caso, a análise é feita seguindo critérios como: o autor ser um morador da região; a obra ter alguma relação com a região, entre outras propostas que tragam materiais ou alguma ligação com Tondela.

2. Como foi feita a escolha do local para a exposição?

Este edifício em que estamos é um exemplar típico da arquitectura solarenga setecentista das Beiras e, além de um património cultural, representa bem a região. A instalação nesta casa antiga, que inicialmente acomodou a Biblioteca Municipal de Tondela, tornou-se a sede do museu em 2010 e remete a história do território, assim como os objetos.

3. Como é formada a equipa para o desenvolvimento da exposição?

Por se tratar de um museu do município, neste momento temos uma equipa reduzida, formada por 2 pessoas formadas em Museologia e História, uma pessoa que cuida mais da parte administrativa e outra na receção. O ideal seria ter mais pessoas da parte técnica e para a divulgação do museu, como por exemplo, algum responsável pelo marketing e redes sociais.

4. Caso tenha dito, qual foi o papel do designer de exposição?

Não tivemos.

5. Qual o público de interesse?

O MTB é aberto a todos, mas sabemos que a maior rotatividade gira em torno de pessoas que estão na cidade para visitar, em especial, nos meses de junho, julho e agosto.

6. O Museu traz uma exposição permanente. Como mantê-la sendo atrativa aos longos dos anos?

Este é um grande desafio, sabemos que por ser um museu permanente seria importante haver alterações e melhorias ano a ano, fazer o restauro dos objetos e mudar uma sala. O ideal seria trocar algum objeto/obra de uma sala, sem alterar o discurso da exposição, mas de forma que torne a novidade atrativa para o público.

7. Como foi pensado o percurso de cada sala? Qual a importância de ter este percurso para o Museu?

Isto é algo que, pessoalmente, eu gosto bastante. O percurso do Museu foi bem estruturado, é possível fazer uma viagem pela história, do início ao fim. A primeira sala, por exemplo, é introdutória, esta apresenta as cidades e os elementos que estão associadas a ela, de forma bastante intuitiva. Logo a seguir, é possível dar sequência e mostrar o período pré-histórico até finalizar com o tempo mais atual. Numa visita guiada, a história flui bem e não cansa. Outro ponto que ao meu ver é interessante, é que o nosso museu apresenta uma exposição com tipologias diferentes, o que permite agradar a todos.

8. A seleção dos objetos foi feita por um curador? Qual o critério das escolhas?

Quando o Museu foi criado, eu não estava a frente, mas foi pensado pela empresa Arqueohoje. Não posso confirmar que foi selecionado por um curador, mas teve análise técnica. Normalmente, os critérios utilizados são, a peça mais bonita, a que está em melhor estado de conservação e que represente bem o tema da sala.

9. Como foram organizadas as informações de cada sala/obra?

Novamente, reforço que não posso dar certeza sobre a concepção, pois não estava a frente na época, mas algo que tem me chamado atenção sobre as informações de cada sala é que os textos estão muito grandes, o que gera menos interesse das pessoas pararem para ler. Mesmo com relação as informações contidas em equipamentos multimedia, na experiência que nós estamos tendo aqui, o visitante não apresenta pré-disposição e nem tempo para aquele dispositivo. Percebemos que na maioria das vezes, mexem por alguns segundos, mas não se atentam a informação.

10. Com relação a experiência que teve com as instalações sonoras. O que mudaria?

De pronto, acho que a instalação de áudio que fica na capela está com uma história muito longa, o que faz as pessoas perderem o interesse e não ficarem até o final. Acho que o ideal seria reduzir as informações de todas as salas, para tornar mais atrativo. Temos de ter em mente que boa parte dos visitantes tem em média 30 minutos disponíveis para aquela atividade, as vezes, a pessoa quer fazer (o percurso) de maneira mais rápida e superficial.

11. Quais foram as ações pensadas para acessibilidade na exposição?

Infelizmente, não temos ainda muito recurso para dedicar a acessibilidade. Apesar de haver algumas salas com recurso de áudios disponíveis, o Museu em si não está preparado para esta demanda. Gostava, por exemplo, de algum dia ter aqueles áudios guias.

12. Como é feita a comunicação da exposição? Qual o feedback?

Atualmente, nossa comunicação está centrada na Câmara, todas as informações relacionadas ao museu são divulgadas no site da Câmara, assim como, nas redes sociais deles. Como citei anteriormente, não temos uma equipe dedicada a isto. Às vezes, a divulgação acaba perdendo o *time*, mas também há algumas ações que funcionam bem. Recentemente, fizemos vídeos em direto dos patrimônios culturais da cidade, contávamos rapidamente alguma curiosidade de lá e ao final, fazíamos uma chamada para ir conhecer mais sobre a história no Museu. Resultou bem esta ação, tivemos bons resultados. Para além disso, fazemos exposições temporárias, abrimos a capela no “Dia de Santa Ana” e criamos atividades diferentes para divulgar o Museu, como por exemplo, as visitas guiadas externas, quando vamos até alguns pontos da cidade.

13. Exposição é gratuita? Como manter?

Por sermos um museu do município, o espaço é aberto ao público de forma gratuita e todo o recurso vem da Câmara.

Anexo V — Inventário “Saco da Baixa”

Neste anexo, é apresentado na totalidade o inventário preliminar das obras do “Saco da Baixa”, feito por Talita Paes.

1 – “Que frutos quero prover ao mundo” – 12 de junho de 2021

Descrição: A oficina utilizou meios plásticos e têxteis para construir coletivamente um objeto escultórico que pudesse traduzir a convergência dos desejos, expectativas e planos de todos os participantes do projeto Saco da Baixa.

Artista convidado: Lu Lessa Ventarola, Clarissa Serafim, Jorge Cabrera

2 – Estendal de Memórias – 15 a 19 de junho de 2021

Descrição: A ligação emocional que construímos com um local passa pela criação de histórias e de ligações afetivas que formamos com certos espaços e objectos.

Todos nós temos histórias diferentes para contar sobre a Baixa: a minha será certamente diferente da de alguém que vive na Baixa, que nela trabalha, ou que simplesmente a visita.

O objectivo desta oficina foi partilhar as nossas histórias e memórias individuais da Baixa, transmitindo-as num objecto artístico colectivo, através da criação de carimbos e de técnicas de estampagem de objectos.

Utilizando 5 lençóis de pano, estes formaram a palavra "BAIXA" onde foram estampadas as nossas histórias.



3 – NÓS – 6 a 8 de julho de 2021

Descrição: NÓ(S) são laços que prendem, pontos que ligam. Foi um retrato colectivo que se criou no cruzamento entre a técnica da serigrafia e os trabalhos manuais da costura e do bordado.



4 – O que é um Saco? – Outubro 2021 / Janeiro 2022

Descrição: Nesta oficina foi desenvolvido um processo participado, de carácter lógico e algorítmico - Design Condicional - para o desenho e produção personalizada de sacos reutilizáveis de tecido, utilizando técnicas de costura. Todo o processo esteve assente numa componente colaborativa, tornando a oficina um espaço de partilha de conhecimentos e discussão de ideias. A oficina foi constituída por 3 sessões teórico-práticas. Foi feita uma

breve apresentação ao Design Condicional, Participativo e Colaborativo e ensinou-se a costurar o saco.

Artista convidado: Sérgio Rebelo, Rafael Ferreira, Casa da Esquina



5 – Dentro da Vida – 22 a 23 de fevereiro de 2022

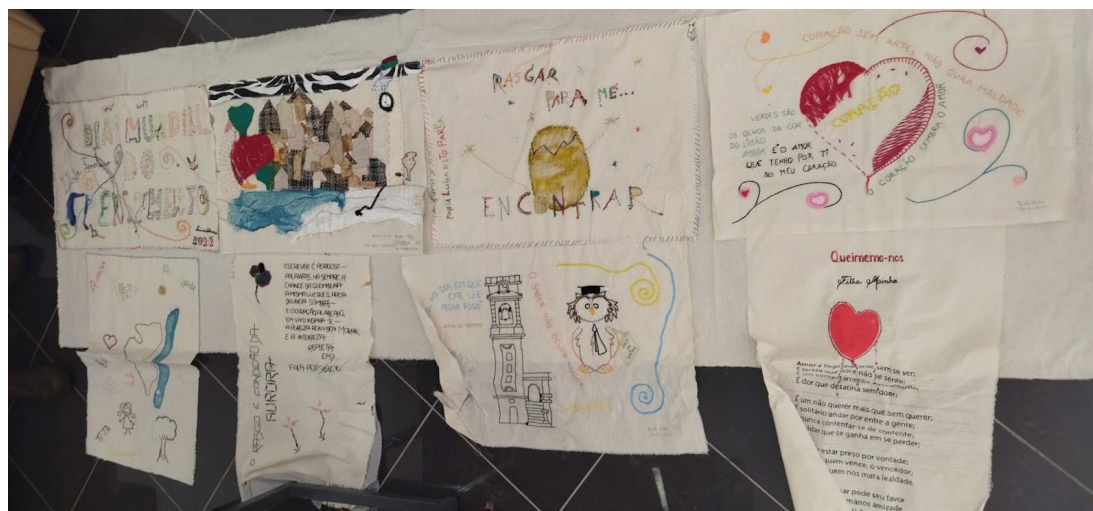
Descrição: Esta oficina de Arte têxtil e Poesia foi dirigida às mulheres com mais de 55 anos, participantes do projeto 'Saco da Baixa'.

Procurou desencadear um diálogo criativo, falou do criar a partir das próprias mãos, da escuta e da escrita como campos abertos de experimentação, de rememoração e de liberdade, questionando o que se entende como “escrever bem”. Propôs-se, antes, a possibilidade de também “escrever mal”, procurando nesse gesto a expansão da linguagem das participantes num campo infinito de possibilidades para sentidos e narrativas outras.

No dia 8 de Março, dia da Mulher, foi apresentado um vídeo, nas redes sociais, com o processo desta oficina.

No dia 11 de Março apresentamos o resultado da oficina através de uma instalação artística.

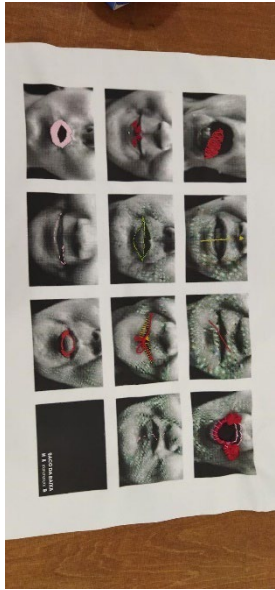
Artista convidado: Lu Lessa Ventarola



6 – Batom – Março de 2022

Descrição: Porque 'há um Batom para as mulheres que usam calças lá em casa e para as fãs da minissaia. As que fazem croché e as que não dão ponto sem nó. As que não sabem estrelar um ovo e as que fazem todos os dias omeletas sem ovos. Há um Batom que vai bem com as que só usam sapatilhas e as que nunca descem dos saltos. As que são mais de nudes e as que são mais de tons pastel. As que têm jogo de cintura e as que põem a mão na anca. Há um Batom perfeito para as que nasceram para ser mãe, as filhas-da-mãe e as que ficam para tia. As donas-de-casa, as donas-disto-tudo e as donas do seu nariz. Há um Batom para todos.' E há muitos batons para as mulheres artistas d' O Saco da Baixa!

IN.VOCAÇÃO / é um movimento suspenso entre o interior e o exterior /
é um atravessamento entre a representação e o real / é um processo de incorporação,
de inspiração / é uma respiração / é a transformação do corpo no corpo-artístico /
é uma condensação poética / é o gesto da mão que une e dá vida / ao bordado selvagem
de um retrato colectivo / das mulheres d' O Saco da Baixa

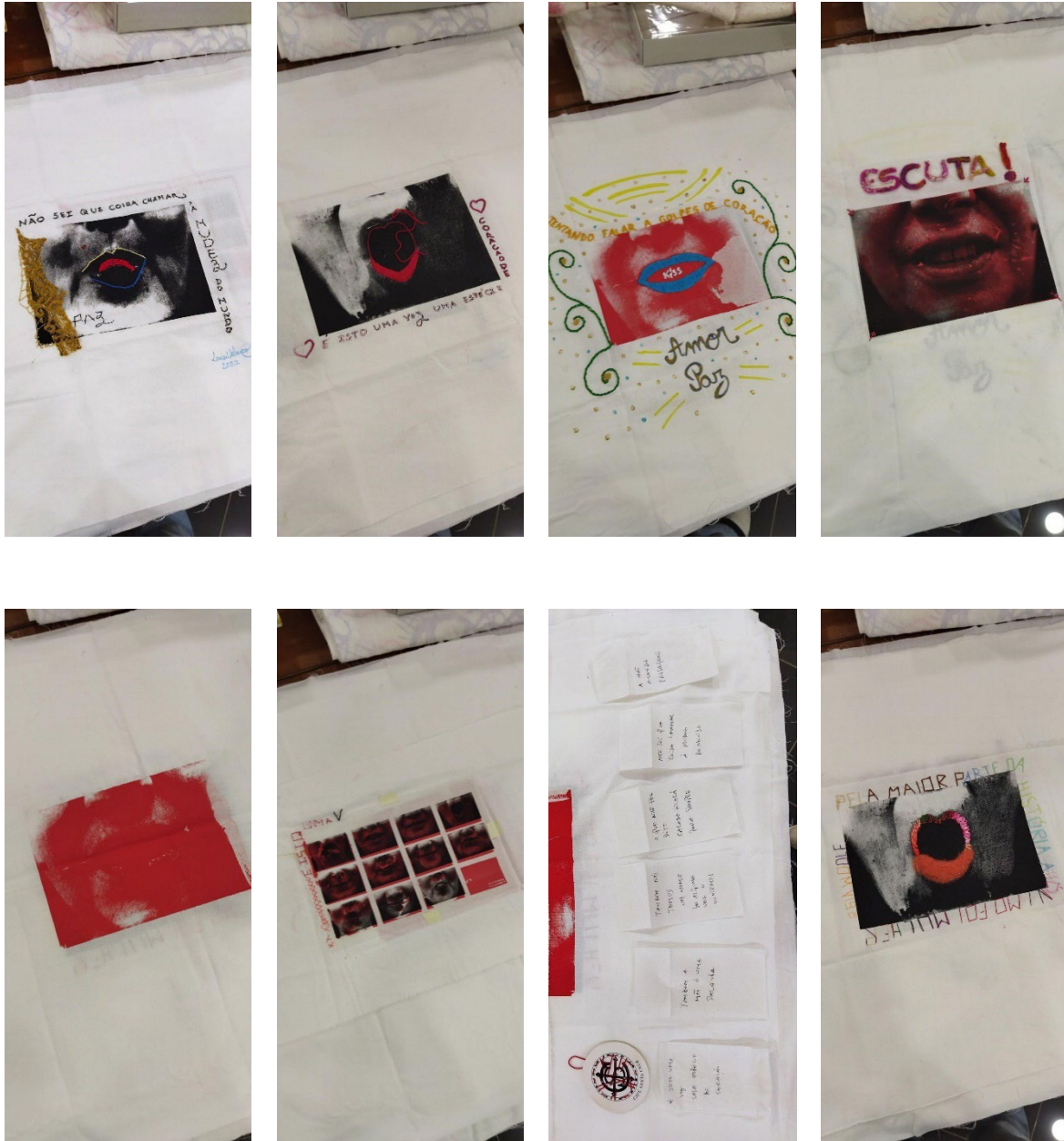


EXIBIR

O SACO DA BAIKA
NO BATOM

OLHOS INACABADOS
E UM SACO
ESTRANHO
E UM AFINESAMENTO ENTRE O INTERIOR E O
RISO
E UM PROCESSO DE INCORPORAÇÃO DE INSPIRAÇÃO E O
E A TRANSFORMAÇÃO DO CORPO NO CORPO-ARTÍSTICO
E UMA CONFORMAÇÃO DO CORPO-ARTÍSTICO
E O DESTO DA MÃO QUE LIME E A VIDA
AO APROXIMAR MANGUEIRA DE UM RETRATO COLECTIVO
DAS MULHERES D'O SACO DA BAIKA



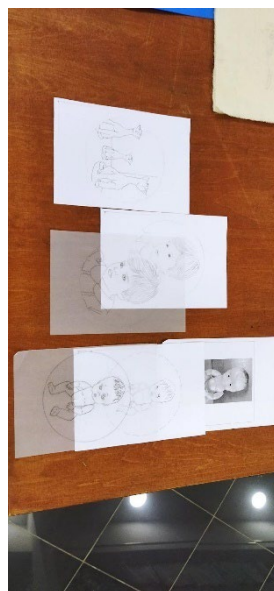


7 – Memória em ponto bordado – 10 a 13 de maio de 2022

Descrição: Nesta oficina aprendemos pontos base de bordado para iniciantes, mas também pontos mais avançados, de relevo, que acrescentaram textura e tridimensionalidade ao trabalho.

O ponto de partida foi o tema 'Eu sou um Museu', com base em ilustrações de objectos pessoais das participantes, um pretexto para se experimentar com a linha e a cor, de uma forma livre, ainda que alicerçada na técnica de cada ponto.

Artista convidado: Ana Seia de Matos



8 – Coimbra no Saco: De Longe, De Perto e de Cima – Maio 2022 / Junho 2022

Descrição: Oficinas de ilustração e design gráfico de frequência contínua, aplicada à realização de 3 sacos de pano sobre o tema 'Coimbra: de longe, de perto e de cima'.

Através da metodologia do design, pretendeu-se trabalhar abordagens alternativas à ilustração e à composição visual que contornam afirmações do tipo «mas eu não sei desenhar.» Nesse sentido as imagens foram entendidas como material manipulável, transformável e das quais se podem extrair elementos gráficos com beleza e aplicação visual em artigos qualificados, reprodutíveis e vendáveis.

As etapas do processo incluíram o fabrico dos sacos, saídas ao exterior para fotografar, processamento e transformação gráfica de imagens e sua aplicação ao objecto final através de técnicas variadas como o bordado, a estampagem, entre outras.

Artista convidado: Ana Boavida







9 – Feira do livro – Julho de 2022

Descrição: Foi no cruzamento entre a cidade real e a cidade imaginada, que o O Saco da Baixa / Há Baixa colaborou no momento inaugural da Feira do Livro, que pela primeira vez se realizou na Praça do Comércio / Baixa de Coimbra.

Realizámos a leitura de um conto que surgiu no decurso das oficinas do Saco da Baixa, o 'Bielzinho, Pedrito e o Lobo', de Maria Luísa Neto Parra.



10 – Oficina & Instalação Sonora – 18 a 29 de julho de 2022

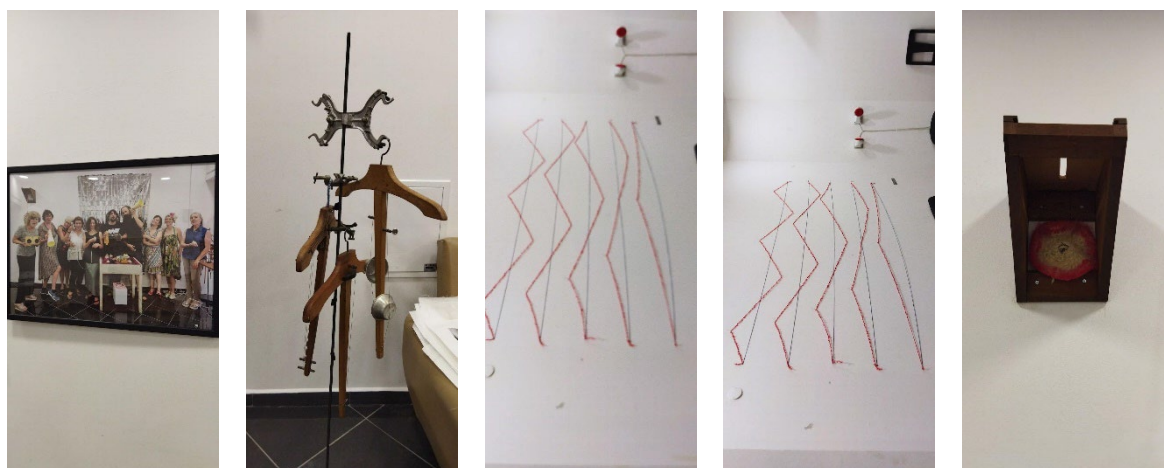
Descrição: Numa das montras de uma das ruas mais icónicas da baixa de Coimbra existiu uma bolsa e um chapéu. Podia ser uma montra normal, das que durante anos a fio ouviram histórias da rua e do desejo sobre os objectos expostos no seu interior, assistindo passivamente ao desenrolar do tempo, ao passar das gerações e às alegrias, tristezas e contradições de quem as olha. Mas esta montra fala. E tem, ela própria, uma história

para contar. Fala de vidas passadas, envoltas na trama em que a memória se transformou, e naquilo que sente. A bolsa e o chapéu, que já foram de alguém, são agora deles próprios.

Esta oficina cruzou as artes sonoras e o upcycling, orientada pelo Henrique Fernandes e o Gustavo Costa, da Sonoscopia, Porto e pela Agente Costura, a artista multimédia Lisa Simpson, que veio de Berlim.

Esta oficina teve como objectivo criar uma instalação sonora no espaço HAB, na Rua Eduardo Coelho, 36.

Artista convidado: Sonoscopia / Henrique Fernandes e Gustavo Costa, Agente Costura / Lisa Simpson



11 – Lanolina – Outubro 2021 / Outubro 2022

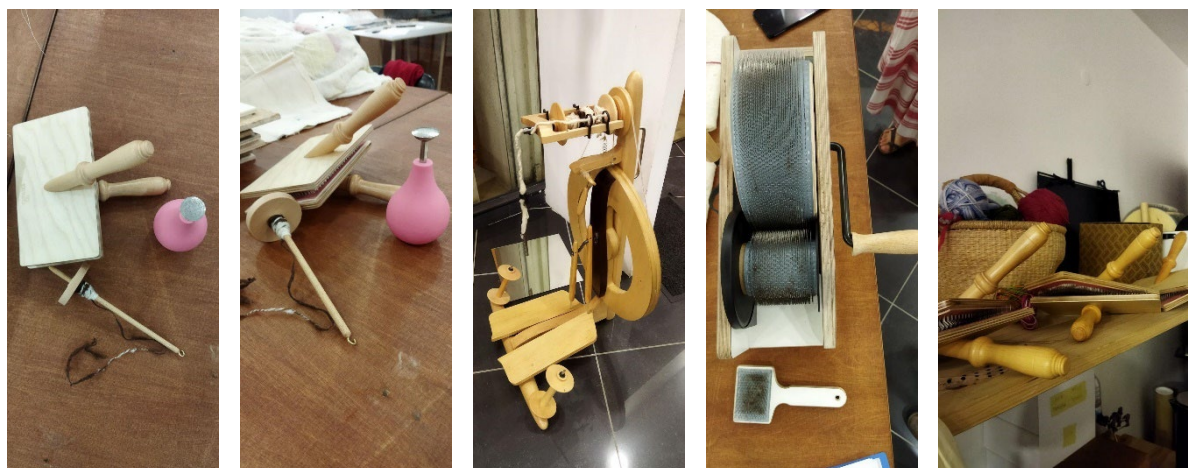
Descrição: Foi uma viagem criativa informada pelo Têxtil ou um Curso sobre lã, a sua origem, processamento e infinita plasticidade. Num contexto de respeito pelo saber fazer ancestral que dá estrutura a uma experimentação contínua do método e da forma. Inserido no projeto Saco da Baixa, estas oficinas desejaram contribuir para a vitalidade e valorização da experiência de vida de cada um dos participantes num ambiente de troca de conhecimentos, memórias e histórias contadas em têxtil.

Artista convidado: Ana Rita De Albuquerque

Módulo I – 13 e 14 de Outubro 2021

Descrição: Este foi o início, conhecer a matéria prima até tratarmos a lã por tu. Voltar a encontrar os gestos antigos e compreender a sua importância na história do têxtil.

- Classificação de fibra;
- Tipologias da lã;
- Processamento de fibras;
- Lavagem, cardaço e fição tradicional com roca e fuso, com roda de fiar.



Módulo II – 9 e 10 de Novembro 2021

Descrição: Noções base de transformação do fio, tricot e crochet. Progressão de trabalho planeado versus construção livre.



Módulo III – 15 e 16 de Dezembro de 2021

Descrição: Feltrar e desvendar o potencial plástico da criação em feltro. Iniciação à técnica de feltragem, contextualização histórica do feltro e da técnica. Feltragem manual com água e sabão, layout das fibras, feltragem e pisoagem, iniciação à construção têxtil, controle de texturas e técnicas de superfície.



Módulo IV – 25 e 26 de Janeiro de 2022

Descrição: A Feltragem Tridimensional, que é como quem diz usar o barro dos têxteis que é a lã e que permite criar estruturas e peças muito complexas em têxtil. Aqui aprendemos as primeiras noções de construção de moldes e planificação para a feltragem mais intrincada. Escultura têxtil.



Módulo V – 15 e 16 de Fevereiro de 2022

Descrição: Feltragem Nuno, do Japonês Nuno = Pano/Tecido, este método representa a fusão entre as fibras da lã e um tecido preferencialmente de origem natural. Desta osmose nascem superfícies complexamente texturadas de uma imensa poética têxtil.



Módulo VI – 15 e 16 de Março de 2022

Descrição: Feltragem de lã ludra ou em bruto, o velo que é tosquiado e feltrado no seu interior mantendo o seu aspeto natural e selvagem sem o custo da vida do animal e utilizando lãs (velos) que são desprezados pela indústria e que de outra forma ficariam esquecidos e abandonados sem que a sua extrema beleza fosse reconhecida.

Módulo VII – 26 e 28 de Abril de 2022

Descrição: Neste módulo experimentamos as cores, todas elas e vários métodos para as obter. Primeiro brincámos com anilinas e aprendemos a fazê-lo de forma segura, consciente e sustentável para o ambiente. Foi feita uma introdução à tinturaria natural, as bases e as suas possibilidades, e as cores honestas que se obtêm.

Artista convidado: Ana Rita De Albuquerque



Módulo VIII – 25 e 26 de Maio de 2022

Descrição: Tinturaria com plantas tintureiras, noções de tingimento com Indigo, Rubia tintória, pastel dos tintureiros, cochinilha etc. Estampagem natural por descarga de folhas.

Artista convidado: Ana Rita De Albuquerque



Módulo IX – 28 e 29 de Setembro de 2022

Descrição: Oficina de Cianotipia em têxtil, uma das técnicas pioneiras na tentativa humana de cristalizar uma imagem, descoberta pela botânica e fotógrafa Anna Atkins em 1842, usada também na produção de projetos de engenharia e arquitetura até ao século XX, os Blueprints. Um processo aqui adaptado ao têxtil na preparação da fibra e na emulsão e como sempre, depois o sol fará o resto.

Artista convidado: Ana Rita De Albuquerque



Anexo VI - Código peça “Feltragem Nuno”

Neste anexo, é apresentado o código utilizado para desenvolver a interatividade na peça “Feltragem Nuno”, do workshop “Lanolina”.

```
#include <Servo.h>

Servo myservo; // create servo object to control a servo
const int pingPin = 7; // Trigger Pin of Ultrasonic Sensor
const int echoPin = 6; // Echo Pin of Ultrasonic Sensor

void setup() {
  myservo.attach(9); // attaches the servo on pin 9 to the servo object
  Serial.begin(9600); // Starting Serial Terminal
}

void loop() { // reads the value of the potentiometer (value between 0 and 1023)
  long duration, inches, cm;
  pinMode(pingPin, OUTPUT);
  digitalWrite(pingPin, LOW);
  delayMicroseconds(2);
  digitalWrite(pingPin, HIGH);
  delayMicroseconds(10);
  digitalWrite(pingPin, LOW);
  pinMode(echoPin, INPUT);
  duration = pulseIn(echoPin, HIGH);
```

```

inches = microsecondsToInches(duration);
cm = microsecondsToCentimeters(duration);
Serial.print(inches);
Serial.print("in, ");
Serial.print(cm);
Serial.print("cm");
Serial.println();
delay(100);

if(cm < 100) myservo.write(180);
else myservo.write(0);           // sets the servo position according to the scaled value
delay(15); // alterar para 50           // waits for the servo to get there
}

long microsecondsToInches(long microseconds) {
    return microseconds / 74 / 2;
}

long microsecondsToCentimeters(long microseconds) {
    return microseconds / 29 / 2;
}

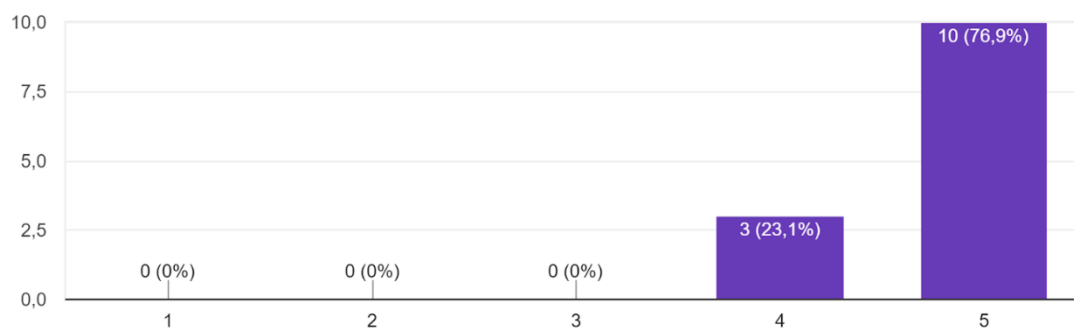
```

Anexo VII - *Feedback* exposição “Saco da Baixa: O Conceito por trás da Arte”

Neste anexo, são apresentados os resultados do questionário realizado com os visitantes da exposição “Saco da Baixa: O Conceito por trás da Artes”.

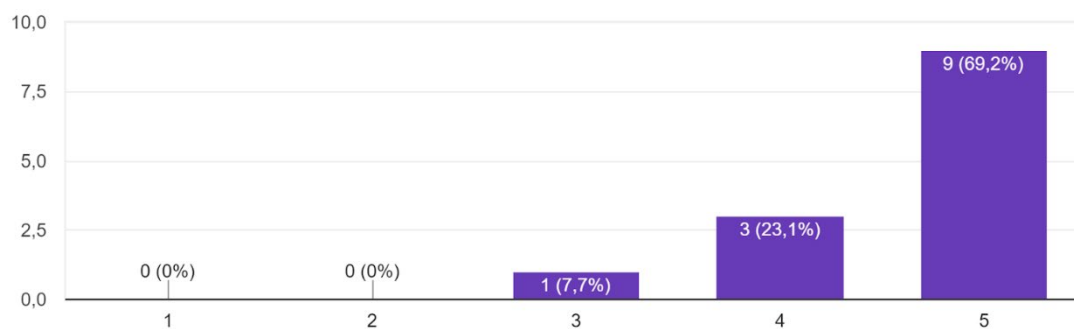
Como classifica a experiência de visitar a exposição "Saco da Baixa: O conceito por trás da Arte" ?

13 respostas



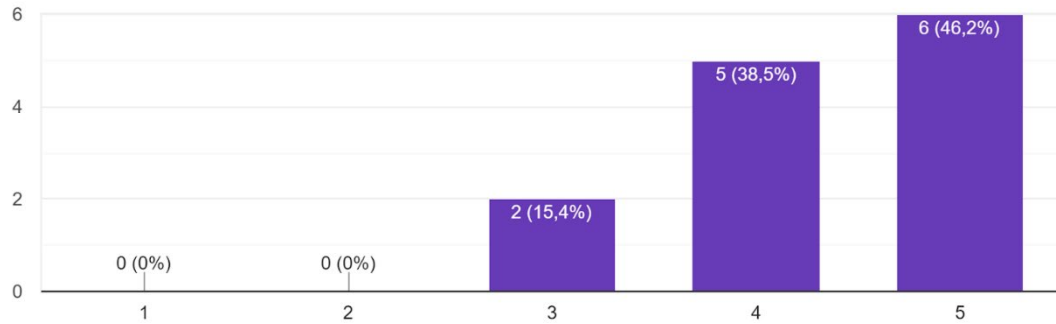
O que achou da organização do espaço?

13 respostas



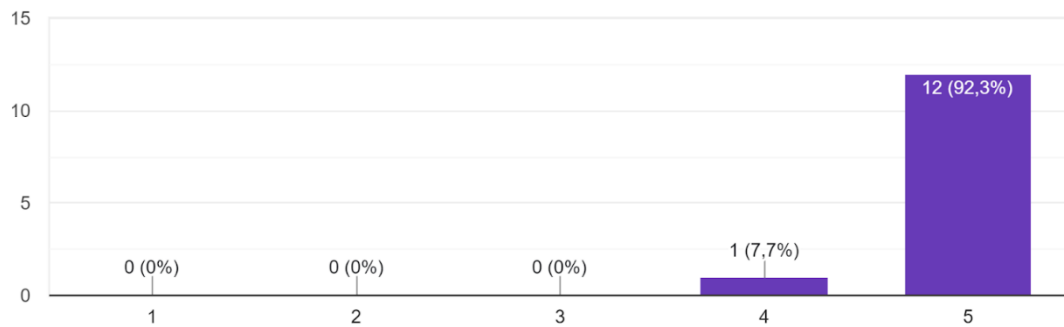
O que achou das instalações?

13 respostas



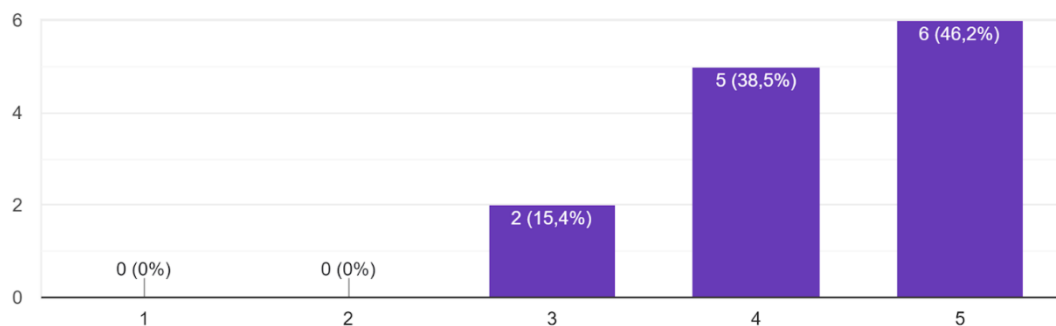
O que achou da peça interativa (olhos mecânicos)?

13 respostas



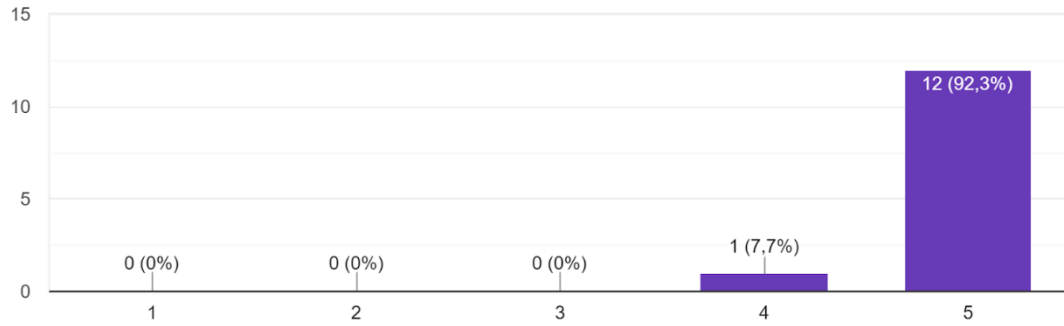
O que achou da peça sonora (na montra, junto aos sofás e sacos)?

13 respostas



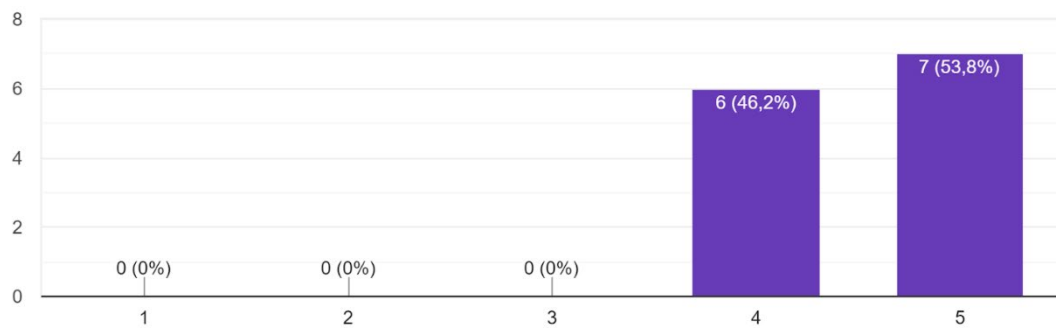
O que achou da peça colaborativa (quadro de pregos e fios lãs)?

13 respostas



O que achou das informações escritas (descrições nas paredes e folha de sala)?

13 respostas



Por favor, deixe comentários ou sugestões para nos ajudar a melhorar em exposições futuras.

13 respostas

Ótima experiência

talvez sinalização no piso ou na sala para indicar por onde se deve começar a ver e onde se deve acabar

Promover mais eventos semelhantes!

Gostei de tudo. Acho importante a ideia de valorizar, mostrar e dar a conhecer o trabalho de mulheres que são moradoras locais e sentem-se, também, conectadas à história da cidade.

Adorava ver as peças "Olhos Mecânicos" e o quadro de pregos com uma escala maior. Foram as minhas peças favoritas e teriam um impacto ainda maior com uma escala superior!

A sala era um pouco pequena o que dificultava a movimentação das pessoas

A peça sonora às vezes não se conseguia ouvir ou fazia muito interferência com o resto do som da sala. Ao mesmo tempo que gostei muito de ver as senhoras a trabalharem, por vezes havia algum conflito de sons.

So tive pena que o espaço fosse pequeno e era difícil movimentarmo nos lá dentro quando estão mais pessoas

Apesar de achar que o espaço é pequeno quando há um fluxo de pessoas muito grande ao mesmo tempo o que dificulta a circulação e o percurso da exposição, gostei bastante do espaço por ser acolhedor e ter sido super bem recebida pelas pessoas!! acho o conceito fantástico, deu vontade de conhecer mais!!

Por causa das senhoras a trabalhar na mesa, não havia muito espaço para circular à volta, à vontade.

Único ponto negativo foi a falta de uma explicação melhor acerca do tema do projeto.

Apesar da minha passagem ter sido breve, gostei muito da experiência e de tudo o que vi exposto. Uma boa causa, um bom ambiente e uma oportunidade para dar voz a quem carrega consigo uma outra bagagem de experiências. Muitos parabéns por todo o trabalho desenvolvido, são sempre precisas mais causas como estas.