



+55 Arte brasileira

+55 Arte brasileira

Proposta de espaço digital para exposições

Projeto e monografia de Graduação em Comunicação Visual Design | 2019

Graduando **Alexander Mendes** | 114123748

Orientação **Nair de Paula Soares**

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Centro de Letras e Artes (CLA)

Escola de Belas Artes (EBA)

Departamento de Comunicação Visual Design (BAV)

Agradecimentos

Ninguém chega sozinho a lugar algum. Para concluir esta etapa, tive a companhia e apoio de diversas pessoas nas quais tenho profundo carinho, e agora, abro este espaço para agradecê-las.

Agradeço, primeiramente, a **toda minha família** (Iva, Jorge, Iolanda, Vanessa, Andressa, Matheus, Cláudia, Bruna, Ana, Mariana), pelo amor incondicional.

Agradeço a **todos os mestres** que participaram da minha jornada, em especial à minha orientadora **Nair de Paula Soares**, pela paciência e conselhos.

Agradeço a **todos os meus amigos**, dos mais distantes aos mais chegados (nos quais não poderei nominar e esquecer alguém), por todas as trocas vividas e suporte nos momentos mais difíceis.

Agradeço, em especial, a **todos os artistas brasileiros** que nos fazem sonhar, sentir, viver, criticar, questionar e contemplar obras tão poderosas nesse turbilhão de momentos que se chama vida.

Obrigado!

Resumo

MENDES, Alexander M.

+55 Arte brasileira. Proposta de espaço digital para exposições.

Trabalho de conclusão de curso

(Graduação em Comunicação Visual

Design) — Universidade Federal do Rio de

Janeiro, Escola de Belas Artes, 2019.

Uma das características que fazem com que uma sociedade cuide e preze por seu país é a sua identificação com as manifestações culturais de sua população. No entanto, cada vez mais torna-se necessário serem disseminadas, de forma mais ampla, as artes plásticas brasileiras, já que seu acesso ainda é restrito às camadas mais privilegiadas de nossa sociedade.

São muitos os pontos que restringem essa disseminação, dentre esses pode-se citar:

- a concentração dos principais museus, centros culturais e galerias nas áreas mais nobres das cidades, distantes dos subúrbios;
- o custo para aquisição das obras, incompatíveis com a renda salarial do brasileiro médio;
- o ambiente “elitista” e hermético das galerias de arte.

O objetivo deste projeto é a criação de um espaço virtual voltado para exposições de arte brasileira. O intuito é propagar, enaltecer e democratizar a produção artística nacional por meio do suporte digital. Para tal, é desenvolvida uma pesquisa sobre a arte em nosso país e de que forma as instituições artísticas, como os museus e galerias, atuam nos ambientes digitais.

Palavras-chave: exposição digital, arte brasileira, instituições de arte, mídias digitais.

Abstract

One of the characteristics that make a society care and value for its country is its identification with the cultural manifestations of its population. However, more and more it becomes necessary to disseminate, in a broader way, the Brazilian plastic arts, since its access is still restricted to the most privileged layers of our society.

There are many aspects that restrict this dissemination, among which we can mention:

- the concentration of the main museums, cultural centers and galleries in the most noble areas of the cities, far from the suburbs;
- the cost to purchase the works, incompatible with the income of the average Brazilian;
- the “elitist” and hermetic environment of the art galleries.

The objective of this project is the creation of a virtual space focused on Brazilian art exhibitions. The aim is to propagate, enhance and democratize national artistic production through digital support. For that, a research is developed on the art in our country and in what way the artistic institutions, like the museums and galleries, act in the digital environments.

Keywords: digital exhibition, Brazilian art, art institutions, digital media.

Introdução

6

1. A arte no Brasil

8

- 1.1 Arte 9
- 1.2 Artes visuais brasileiras 10
- 1.3 Percurso pictórico 15
- 1.4 Espaços expositivos 45
- 1.5 Democratização da arte 46
- 1.6 Cenário atual 49

2. A arte nas mídias digitais

50

- 2.1 Meios digitais 51
- 2.2 A arte na web 52
- 2.3 Exposição digital 53
- 2.4 Estudos de caso 54

3. Desenvolvimento projetual

65

- 3.1 O projeto 66
- 3.2 Funcionamento 67
- 3.3 Branding 68
- 3.4 Site 78
- 3.5 Exposição 83

4. Resultados

89

5. Considerações finais

105

6. Bibliografia

107

7. Anexos

110

Introdução

É inegável a importância em se propagar e consumir toda forma de arte para o crescimento de uma sociedade. Por ela pode-se fortalecer a identidade e a autoestima de um país no momento em que sua população se reconhece nas distintas manifestações culturais. Os artistas se expressam por meio de seus trabalhos e causa identificação e admiração em quem o consome. Em especial no Brasil, um país de história recente, é muito importante que a identidade artística e cultural seja reafirmada e divulgada sempre que possível.

Pessoalmente, a arte sempre me instigou desde criança, especialmente nas vezes em que minha família me levava para visitar o Museu Histórico Nacional e o Museu Nacional da Quinta da Boa Vista. Esses tipos de passeios estimulam o estudo e a curiosidade de qualquer criança, contribuindo para instigá-la em relação à nossa cultura. Foi o que ocorreu comigo nessa época e se intensificou durante a minha graduação.

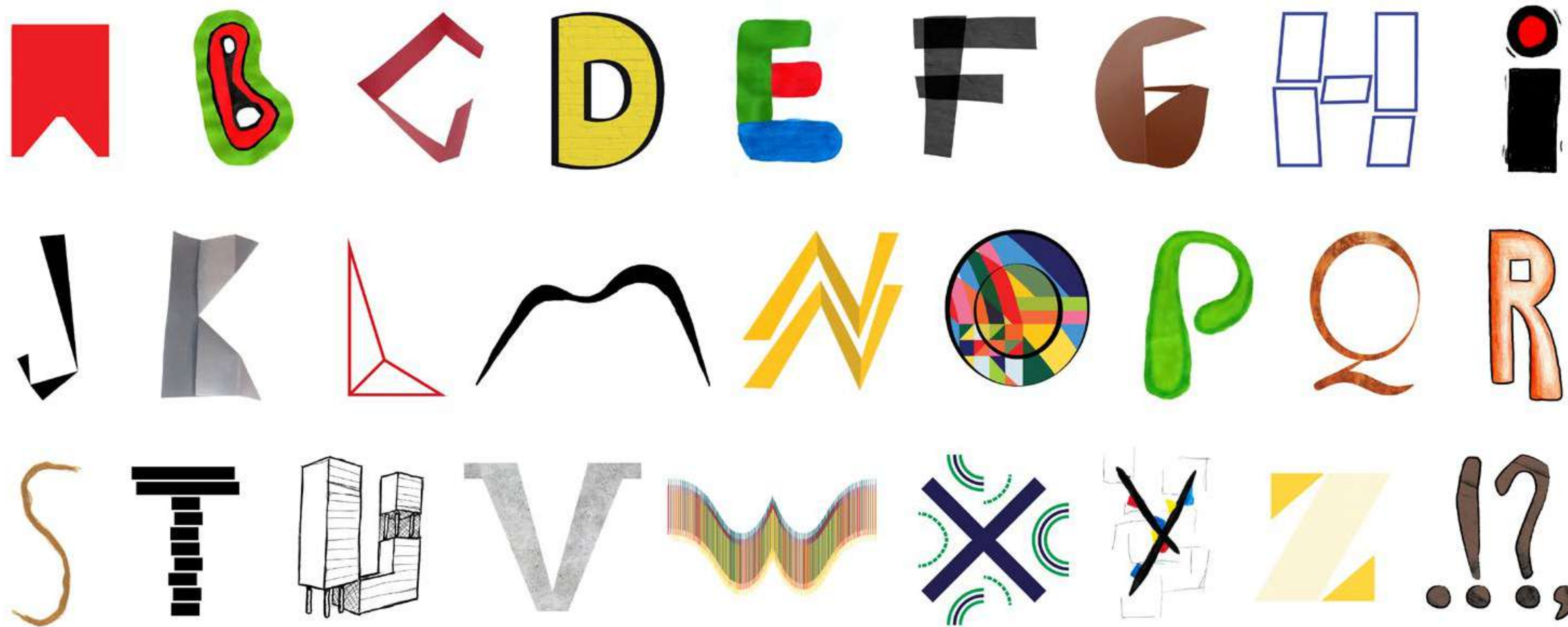
O momento nevrálgico desse interesse foi quando eu desenvolvi, na disciplina de desenho de fontes, uma tipografia display, de nome “Brasileiros”, na qual cada caractere tinha sua espessura ilustrada por uma síntese da arte de distintos artistas brasileiros. Foram inclusos neste trabalho artistas plásticos e arquitetos brasileiros de diferentes gerações e estilos, nos quais, atualmente, vejo com crítica certas decisões tomadas, tanto formais quanto de escolha dos autores. De todo modo, esse projeto se tornou a semente provocadora para este trabalho final de graduação. Pode ser considerado também um início de catalogação dos artistas visuais nacionais.

A arte brasileira é fascinante, merece sempre ser enaltecida e lembrada. Acredito que a produção nacional não possui o conhecimento

devido, o que é uma fatalidade para os próprios brasileiros. Uma sociedade que não conhece seus valores, sua história e sua cultura é uma sociedade sem consciência de sua identidade e muito propensa a ter um futuro não próspero. Aloísio Magalhães ressalta essa importância quando cita:

“A nossa realidade é riquíssima, a nossa realidade é inclusive desconhecida. Eu não creio que nós tenhamos condições de conhecer verdadeiramente, de ter uma noção precisa do potencial que existe dentro do espaço brasileiro. E é essa realidade que precisa ser conhecida. É essa realidade que precisa ser levantada. É como se o Brasil fosse um espaço imenso, muito rico, e um tapete velho, roçado, um tapete europeu cheio de bolor e poeira tentasse cobrir e abafar esse espaço. É preciso levantar esse tapete, tentar entender o que se passa por baixo. É essa realidade que nós devemos nos aproximar, entendendo, tendo sobre ela uma certa noção.” (Magalhães, E triunfo? pg. 52).

O objetivo desse projeto é utilizar o design, aplicado na poderosa mídia digital da web como alicerces, para criação de uma plataforma que torne a arte nacional mais acessível e democrática. Para tal, é criado um novo espaço de divulgação da arte, por meio de um site independente que promove exposições digitais. Este projeto se justifica visto a relevância das instituições de arte e do reconhecimento do patrimônio cultural brasileiro para a sociedade, além de estreitar as distâncias físicas existentes hoje entre o público e os espaços expositivos.



Família tipográfica
“Brasileiros”.
Trabalho acadêmico
de Alexander Mendes.
Detalhes dos caracteres
no capítulo 7. Anexos.

1. A arte no Brasil

**“A alma não se alimenta
de lasanha.”**

Jaime Vilaseca, designer de molduras

1.1 Arte

A necessidade de se expressar e consumir arte é inerente ao ser humano. Seja apreciando uma pintura, assistindo uma peça ou escutando uma música, precisamos sempre do contato com a arte como um desafogo da realidade e/ou como manifestação de nossos sentimentos. O fazer artístico já se faz presente desde o homem primata, que ainda não tinha uma língua/fala e já se expressava por inscrições feitas nas cavernas há mais de 15.000 anos a.c.

É uma tarefa muito arriscada fazer uma definição de arte, devido às inúmeras interpretações e mutações que o termo sofreu durante a história. Pode-se começar no sentido morfológico, no qual a palavra “arte” deriva do latim “ars”, que significa conhecimento técnico, talento, artifício, astúcia, ofício, profissão, trabalho, habilidade — seja ela adquirida pelo estudo ou pela prática.

Entre as diversas formas de se definir arte, o dicionário Michaelis afirma que arte é “Atividade que supõe a criação de obras de caráter estético, centradas na produção de um ideal de beleza e harmonia ou na expressão da subjetividade humana.” Já Platão abrange sua definição para um viés mais lógico: “toda forma de conhecimento ou atividade humana racional e utilitária(...)”.

O filósofo alemão Hegel equipara a produção artística com uma produção do espírito, e coloca a arte numa posição mais elevada, acima de qualquer beleza natural, quando cita: “A pior ideia que atravessa o espírito do homem é melhor e superior que a maior produção da natureza, e isso justamente porque participa do espírito e que o espiritual é superior ao natural.”

Pode-se, ainda, divagar e dizer que “arte é tudo” ou “arte é nada”. As definições são as mais diversas, assim como as possibilidades de se fazer arte. O crítico de arte italiano Ricciotto Canudo, em seu

“Manifesto das sete artes”, criado em 1923, enumerou os tipos de arte existentes, incluindo o cinema, ainda recém criado na época. Outras formas de arte foram incluídas com o avanço das tecnologias de criação. Existem diferentes versões desta lista, nas quais muda-se sua ordenação ou acrescentam-se outras formas de arte.

1. Música
2. Dança / coreografia
- 3. Pintura**
- 4. Escultura**
5. Teatro
6. Literatura
7. Cinema
8. Fotografia
9. Histórias em quadrinhos
10. Jogos de computador e de vídeo
11. Arte digital

As artes plásticas, ou belas artes (o foco desta pesquisa), podem ser definidas como o conjunto de atividades de natureza gráfica ou plástica, em que o ser humano expressa sua visão da realidade e/ou seus sentimentos por meio de uma obra. Para ser considerada uma arte plástica, a obra deve ser tangível, ou seja, visível e palpável. Ter corpo e matéria.

Seja com propósito de registro ou contemplação, as artes plásticas sempre surpreendem na sua capacidade de tocar o espectador. Mesmo a distância mínima de aproximação à obra, marcada no chão do museu, quando o indivíduo se conecta ao desenho, uma mistura de emoções pode fluir e tornar estes momentos únicos e memoráveis. Segundo Paulo Sérgio Duarte, existe um instante em que há a suspensão da separação entre sujeito e obra, quando o sujeito é a obra e a obra é o sujeito, resultando assim na plena fruição e vivência da arte. Essa é a beleza da arte!

1.2 Artes visuais brasileiras

São consideradas artes visuais brasileiras toda forma de expressão artística produzida no território nacional, abrangendo desde a pré-história até as produções mais recentes. Vale ressaltar que nem sempre essa cultura artística é produzida por genuínos brasileiros. Por exemplo, no período colonial, muitos artistas europeus foram trazidos para as Américas com o intuito de registrar as novas terras e seu cotidiano, como Jean Baptiste Debret e Franz Post.

As artes visuais brasileiras são compostas pela mistura de diversos estilos artísticos que são incorporados com uma identidade nacional. Muitos artistas brasileiros que viajaram para

Europa e Estados Unidos no século XIX, trouxeram de volta ao Brasil o conhecimento adquirido nestes locais e o agregam às características e qualidades nacionais. Artistas imigrantes também colaboraram com esta miscelânea de estilos e diferentes visões de mundo.

A incorporação de outras culturas à identidade nacional não é uma singularidade das artes, visto que também é um aspecto da formação histórica do povo brasileiro. O cunhadismo ilustra esta nossa característica, que é uma prática indígena que influenciou no processo civilizatório de nossa sociedade. Darcy Ribeiro explana sobre esta prática:

“A instituição social que possibilitou a formação do povo brasileiro foi o cunhadismo, velho uso indígena de incorporar estranhos à sua comunidade. Consistia em lhes dar uma moça índia como esposa. Assim que ele a assumisse, estabelecia, automaticamente, mil laços que o aparentavam com todos os membros do grupo.” (Ribeiro, O povo brasileiro pg. 63).

Pode-se entender deste trecho que esta mistura e incorporação sempre fez parte de nossa identidade. O brasileiro está em constante evolução, sempre acrescentando elementos novos à sua cultura e, por consequência, à sua arte. Esta inserção de valores estrangeiros à nossa cultura, por

um lado, pode ser entendida como prejudicial ao Brasil, além de uma comprovação de que não temos raízes e valores próprios. Aloísio Magalhães possui uma visão crítica, mas também otimista, sobre o assunto:

“Não creio que as raízes sejam tão rasas, ou que faltem valores próprios que sirvam de referência. Creio, entretanto, que delas temos pouca conscientização. (...)

A conscientização e uso adequado de nossos valores é a única maneira de nos contrapormos, oferecendo alternativas nossas, à inevitável velocidade de transferência cultural entre nações do mundo de hoje. (...)

Relembrar a importância da continuidade do processo cultural a partir de nossas raízes não representa uma aceitação submissa e passiva dos valores do passado, mas a certeza de que estão ali os elementos básicos com que contamos para conservação de nossa identidade cultural.” (Magalhães, E triunfo? pg. 47-48).

Foi agregando conhecimentos e estilos oriundos do exterior com nossas qualidades e especificidades nacionais que a arte no Brasil evoluiu. Tendo isto em mente, ficam mais claras as transformações que a produção artística brasileira sofreu em sua história.

Linha do tempo

3000 ac	Pré 1500	Séc XV	Séc XIX	1922	1950	1970 > atualidade
Pré-história - Pinturas rupestres	Arte indígena	Período Colonial - Estrangeiros (holandeses e franceses) - Barroco/Rococó	Império - Neoclassicismo - Ecletismo	Arte Moderna - Antropofagia	Artes Abstratas - Concretismo - Neoconcretismo - Informalismo - Tachismo - Op art	Arte Contemporânea - Arte conceitual - Minimalismo - Neoexpressionismo - Body art - Videoarte - Arte urbana - Grafite

Até o início do século XX as expressões artísticas realizadas no Brasil não possuíam características identitárias próprias. Desde o período da colonização, as obras aqui produzidas moldavam-se aos estilos acadêmicos europeus. A vinda da Missão Artística Francesa e a criação da Academia Imperial de Belas Artes institucionalizaram o estilo neoclássico europeu como cânone no Brasil. Almeida Júnior ganhou notoriedade neste período em sua pintura por retratar a realidade do caipira genuinamente brasileiro, mas seu estilo acadêmico ainda impede que sua obra represente por completo uma identidade artística nacional.

O modernismo no Brasil, inaugurado no início do século XX, é o estilo artístico que rompe com o academicismo no país e passa a olhar mais para a identidade nacional.

“Enfim, o modernismo, para livrar-se do ranço neoclássico e visando à definição de uma identidade cultural brasileira, ignorou o período imediatamente anterior a sua eclosão, que girava em torno da Escola Nacional de Belas Artes(...).” (Marcio Doctors, Quando o Brasil era moderno, pg. 41, 42).

A Semana de Arte Moderna de 1922 marca o início deste movimento de fundamental importância para o Brasil. Ela representa uma cisão na produção nacional e quebra dos paradigmas da época. As obras desenvolvidas tinham o intuito de valorizar o Brasil e finalmente criar uma identidade artística nacional.

“A singularidade do modernismo brasileiro residiu na ação concomitante e dialética de nossos intelectuais no desejo de construção utópica de um passado e de um futuro para a arte e para o próprio país. Ações de redescobrimento do Brasil faziam-se necessárias em um ambiente no qual se desconhecia ou se menosprezava as artes locais, em prol de interpretações fantasiosas e superficiais de estilos pretéritos europeus e americanos.

O modernismo não gostava de se pensar como um estilo, mas como a evolução racional de fases anteriores e a solução ética e estética para a sociedade industrial.” (Lauro Cavalcanti, Quando o Brasil era moderno, pg.13).

Era um período de muitas mudanças no país, principalmente no Rio de Janeiro e em São Paulo, em que se buscava a modernidade e o avanço da sociedade. O modernismo no Brasil deu início a diversas transformações na arte e, de alguma forma, influenciou os estilos artísticos subsequentes.

“O modernismo surgiu exatamente como uma reação à essa rígida postura acadêmica. Duas são suas teses básicas: redescobrir o Brasil e modernizá-lo. Trata-se, em outras palavras, da tomada de consciência da identidade cultural brasileira, ou ainda da descoberta da essência da cultura brasileira, associada à ânsia por novos padrões.” (Lucia de Meira Lima, Quando o Brasil era moderno, pg. 63).

Carlos Zilio reafirma a importância cultural, social e industrial do movimento moderno brasileiro para mudanças de nossa sociedade:

“O aparecimento de um novo espaço plástico no Brasil ocorre dentro de um conjunto de profundas modificações, pelas quais passava a sociedade brasileira. Em algumas décadas, a escravidão havia sido abolida, a República proclamada, a imigração crescera, as indústrias surgiam e as cidades se modernizavam.

O modernismo vai ser a expressão deste novo Brasil. O objetivo de artistas e intelectuais será o de colocar a cultura brasileira coerente com a nova época, além de torná-la um instrumento de conhecimento efetivo de seu país. Esse projeto ambicioso se afirmará no tempo como formador de uma nova consciência cultural brasileira.” (Carlos Zilio, A querela do Brasil - pg.38).

Durante as décadas de 1930 e 1940, a arte moderna se tornou predominante no Brasil. Passou a ocupar os ambientes acadêmicos e foi reconhecida por todo cenário artístico da época. Portinari ganha destaque neste período e contribui na solidificação da arte moderna brasileira, já com uma obra direcionada à representação do povo brasileiro.

A partir da década de 1950, um novo movimento artístico passa a ocupar os espaços e ganhar visibilidade, com o intuito de renovar a arte brasileira. É o concretismo, que tem o título de seu manifesto autoexplicativo: ruptura. Sua estrutura já representa a identidade deste movimento, com suas indentações arrojadas e geometria presente no estilo tipográfico. Nesta expressão artística, o raciocínio lógico é o que predomina nos trabalhos, que resulta em obras abstratas que ressaltam as formas geométricas e a planaridade da superfície do desenho.

Este grupo é formado por artistas paulistas, como Waldemar Cordeiro, que inserem à arte brasileira o desenho abstrato geométrico, idealizado pelo pensamento sistêmico projetual de ordenação de planos e cores.

“A nossa arte é geométrica, não geometrial. Leonardo Sinisgalli, falando sobre arquitetura, escreveu que a geometria importa até às possibilidades geométricas do nosso olho, não da nossa mente. Aqueles que não souberam compreender a natureza sensível de geometria fracassaram. A pintura espacial bidimensional alcança seu apogeu com Malevitch e Mondrian. Agora surge uma nova dimensão: o tempo. A representação transcende o plano, mas não é perspectiva, é movimento. O número cromático regula estruturalmente a cor, que age pelo contraste das complementares. O interesse pela vibração reflete a aspiração ao movimento. A nossa arte é o barroco da dimensionalidade.” (Waldemar Cordeiro, *O objeto* - pg. 225).

Manifesto “Ruptura”, 1952

ruptura

charroux — cordeiro — de barras — fejer — haar — sacilotto — wladyslaw

a arte antiga foi grande, quando foi inteligente.
contudo, a nossa inteligência não pode ser a de Leonardo.
a história deu um salto qualitativo:

não há mais continuidade!

então nós distinguimos

- os que criam formas novas de princípios velhos.
- os que criam formas novas de princípios novos.

por que?

o naturalismo científico da renascença — o método para representar o mundo exterior (três dimensões) sobre um plano (duas dimensões) — esgotou a sua tarefa histórica.

foi a crise **foi a renovação**

hoje o novo pode ser diferenciado precisamente do velho. nós rompemos com o velho por isto afirmamos:

é o velho

- todas as variedades e hibridações do naturalismo;
- a mera negação do naturalismo, isto é, o naturalismo "errado" das crianças, dos loucos, dos "primitivos" dos expressionistas, dos surrealistas, etc. . . .;
- o não-figurativismo hedonista, produto do gosto gratuito, que busca a mera excitação do prazer ou do desprazer.

é o novo

- as expressões baseadas nos novos princípios artísticos;
- todas as experiências que tendem à renovação dos valores essenciais da arte visual (espaço-tempo, movimento, e matéria);
- a intuição artística dotada de princípios claros e inteligentes e de grandes possibilidades de desenvolvimento prático;
- conferir à arte um lugar definido no quadro do trabalho espiritual contemporâneo, considerando-a um meio de conhecimento deduzível de conceitos, situando-a acima da opinião, exigindo para o seu juízo conhecimento prévio.

arte moderna não é ignorância, nós somos contra a ignorância.

Ao final da década de 1950, um outro grupo se forma no Rio de Janeiro em contrapartida ao grupo ruptura. O grupo Frente traz nova visão e pensamento ao desenho abstrato, sem o rigor lógico, abrindo caminho aos pensamentos e sentimentos humanos. Estes são chamados de neoconcretos, que propõem uma arte mais libertária e humanista. Compõe o grupo nomes como Lygia Clarck e Helio Oiticica.

“A arte neoconcreta indica uma tomada de posição em face da arte não figurativa ‘geométrica’ (neoplasticismo, construtivismo, suprematismo, escola de Ulm) e particularmente em face da arte concreta levada a uma perigosa exacerbação racionalista.” (Abstracionismo geométrico e informal - Manifesto Neoconcreto, Jornal do Brasil 1959, pg. 234).

“A arte neoconcreta funda um novo espaço expressivo.” (Abstracionismo geométrico e informal, Manifesto Neoconcreto, Jornal do Brasil 1959, pg. 236).

A arte não figurativa continuou em voga no Brasil, e abre-se espaço para o abstracionismo lírico (ou informal). Um estilo no qual o desenho é constituído pela intuição do artista, seu gesto e sua pincelada. A emoção norteia a produção artística em vez da razão.

“O ‘Tachismo’, mais que o ‘informal’ típico, é uma arte de gesto, dramática e explosiva, violenta mesmo. É a ‘action painting’ de Pollock, uma pintura direita, exprimindo forças e tensões internas do artista e soluções automáticas ou não para a criação da obra.

Pintura ‘informal’ e ‘Tachismo’ são ambas integrantes do abstracionismo lírico, bastante ligados entre si. A tal ponto que alguns críticos consideram os dois termos como sinônimos.

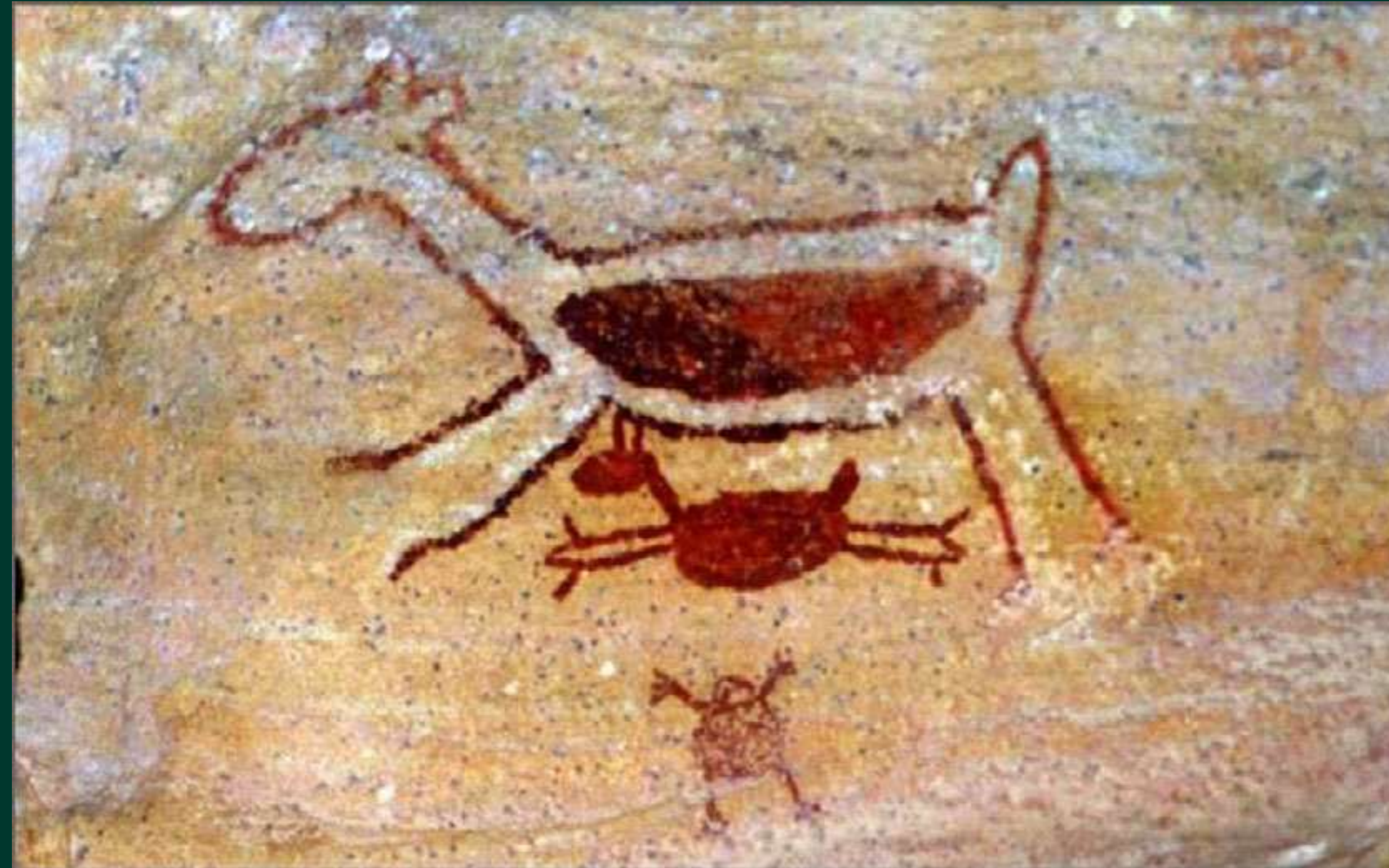
O ‘informal’ se caracteriza por formas vagas que em parte continuam o último Impressionismo de Monet. Dissolve mais as formas, constituindo-se em uma espécie de impressionismo subjetivo, como resultante de impulsão interna.” (Definições de ‘Tachismo’ e pintura ‘informal’, Mário Barata, pg. 252).

Desde a década de 70 até os dias atuais, abrem-se novos caminhos na arte brasileira, que continua a crescer exponencialmente em quantidade de obras e estilos. Os acontecimentos históricos (como a ditadura militar) e as evoluções tecnológicas (máquinas fotográficas, computadores etc) influenciaram nas novas possibilidades de se fazer arte, que vive em constante transformação.

“A arte não está acima, mas no meio disso tudo. As fronteiras tradicionais que separavam práticas milenares ou centenárias são quebradas, nem sempre sabemos se estamos diante de uma escultura ou de uma pintura, de uma peça gráfica ou de um objeto, para não falarmos das novas experiências que se disseminam, nas instalações, nas intervenções urbanas e na land art. Boa parte, escapando para fora dos lugares tradicionais de arte - museus, galerias e coleções. Enfim, muitas práticas questionam os limites institucionais da arte.” (Paulo Sergio Duarte, Arte brasileira contemporânea pg. 51).

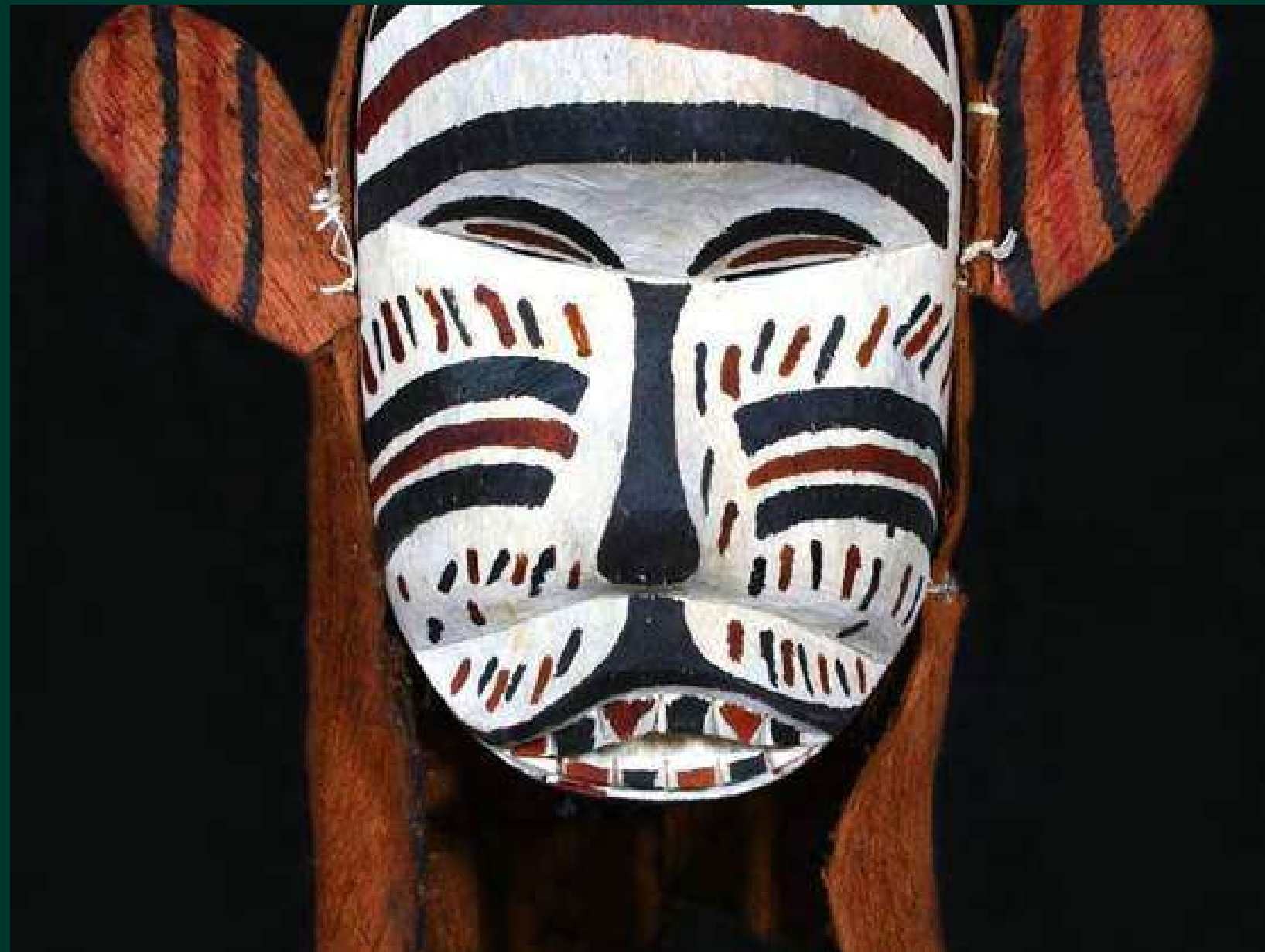
1.3 Percurso pictórico

PRÉ-HISTÓRIA/PINTURAS RUPESTRES



Pintura Rupestre, 12.000 ac
Serra da Capivara - Piauí

INDÍGENA



Máscara indígena, s/d
Museu de Arte Indígena (MAI)



Pintura corporal, Mulheres da etnia Kayapó, s/d



Frans Post

Vilarejo, 1667

Óleo sobre tela, 45 x 59,5 cm



Aleijadinho

A subida do Calvário, 1796



Mestre Ataíde

Glorificação de
Nossa Senhora entre
anjos músicos, 1804



Jean-Baptiste Debret

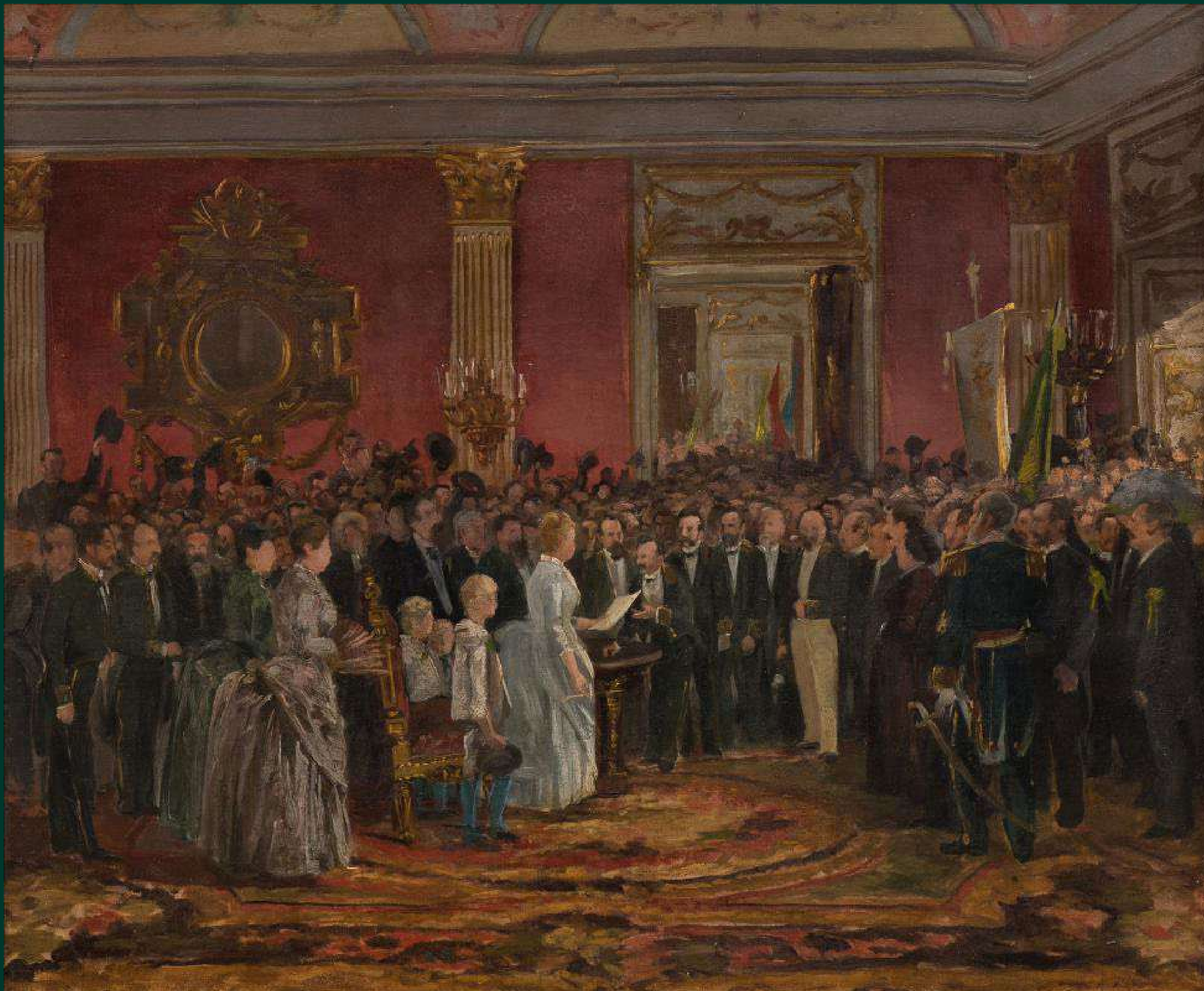
Casamento de D. Pedro I e D. Amélia, 1829

Óleo sobre tela, 45 x 72,3 cm



Jean-Baptiste Debret

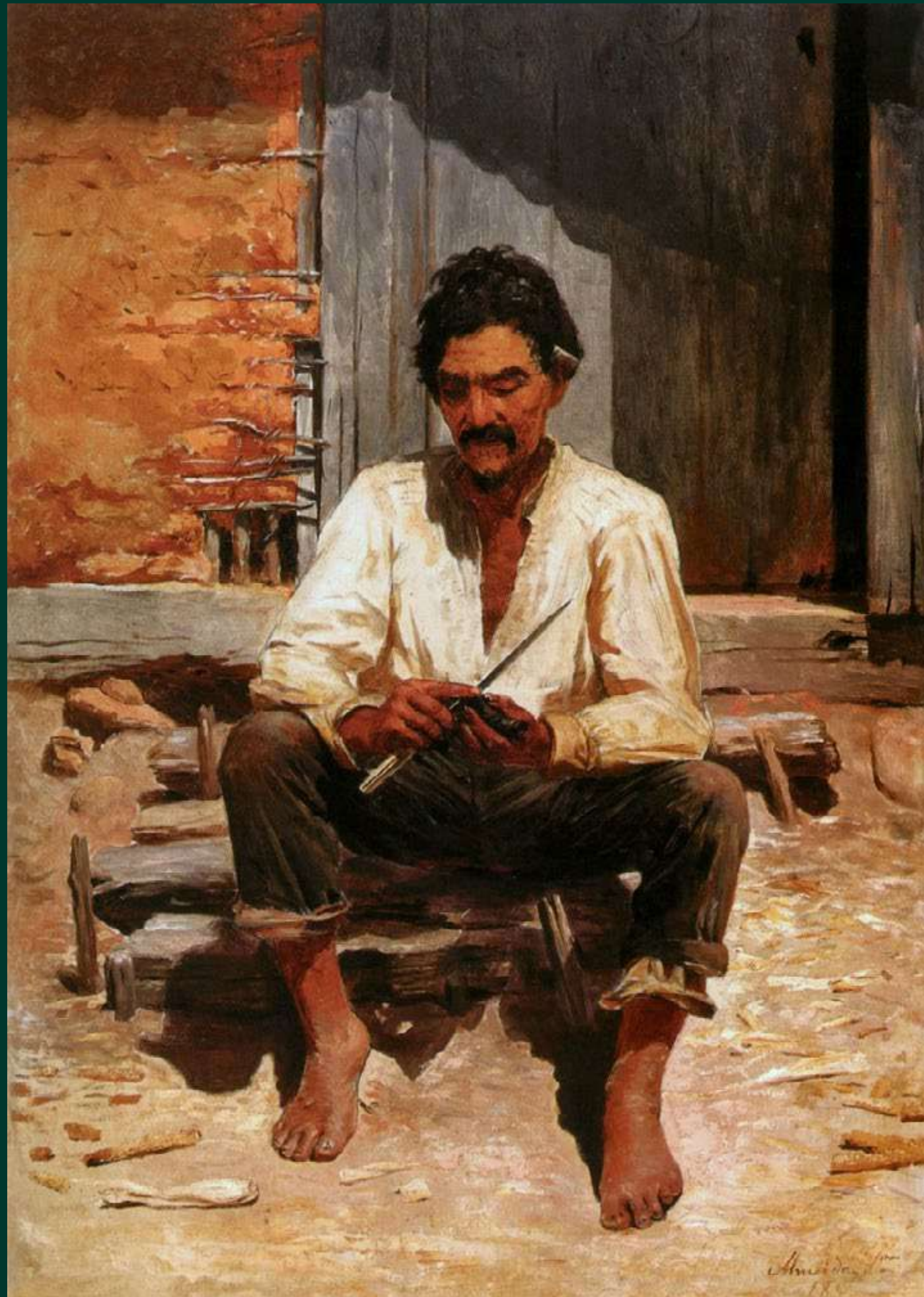
Uma família brasileira no Rio de Janeiro, 1839
Aquarela, 13 x 16 cm



Victor Meirelles

Abolição da Escravatura, 1888

Óleo sobre tela, 46 x 55 cm



Almeida Júnior

Caipira picando fumo, 1893
Óleo sobre tela, 202 x 141 cm



Lasar Segall
Duas amigas, 1913
Óleo sobre tela
85 x 79 cm



Anita Malfatti
A estudante, 1915
Óleo sobre tela
76,5 x 61 cm



Ismael Nery
O Luar (Dois Irmãos),
1925
Óleo sobre cartão
45,5 x 37,5 cm



Tarsila do Amaral
Abaporu, 1928
Óleo sobre tela
85 x 72 cm



Di Cavalcanti

Colonos, 1940

Óleo sobre tela, 97 x 130 cm



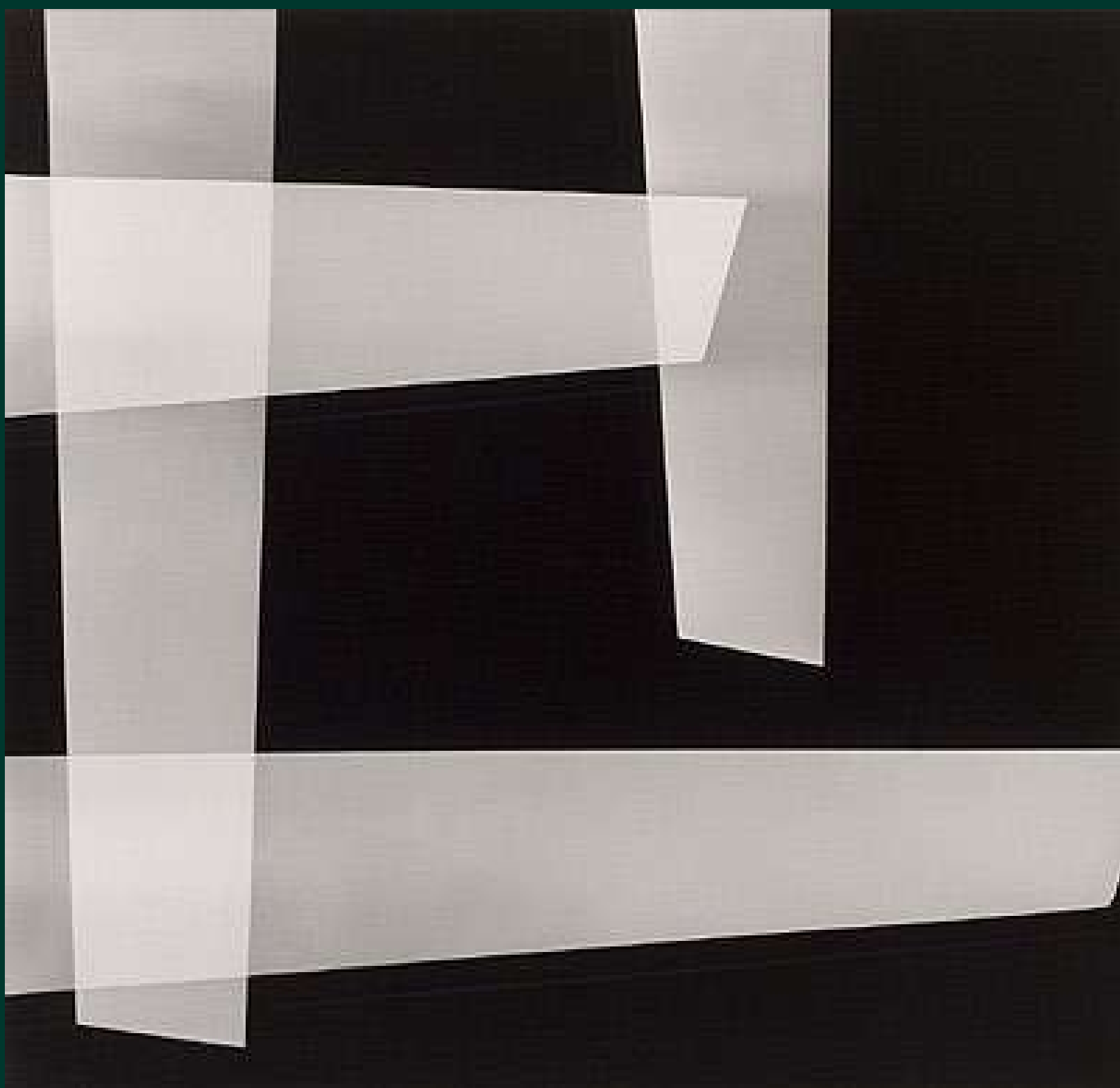
Iberê Camargo

Retrato de Doralice Bassani
de Camargo, 1943
Óleo sobre tela, 60,5 x 50 cm



Candido Portinari

Os retirantes, 1944
Óleo sobre tela
190 X 180 cm



Geraldo de Barros

Fotoforma, 1950
Sobreposição fotográfica, 28 x 27 cm



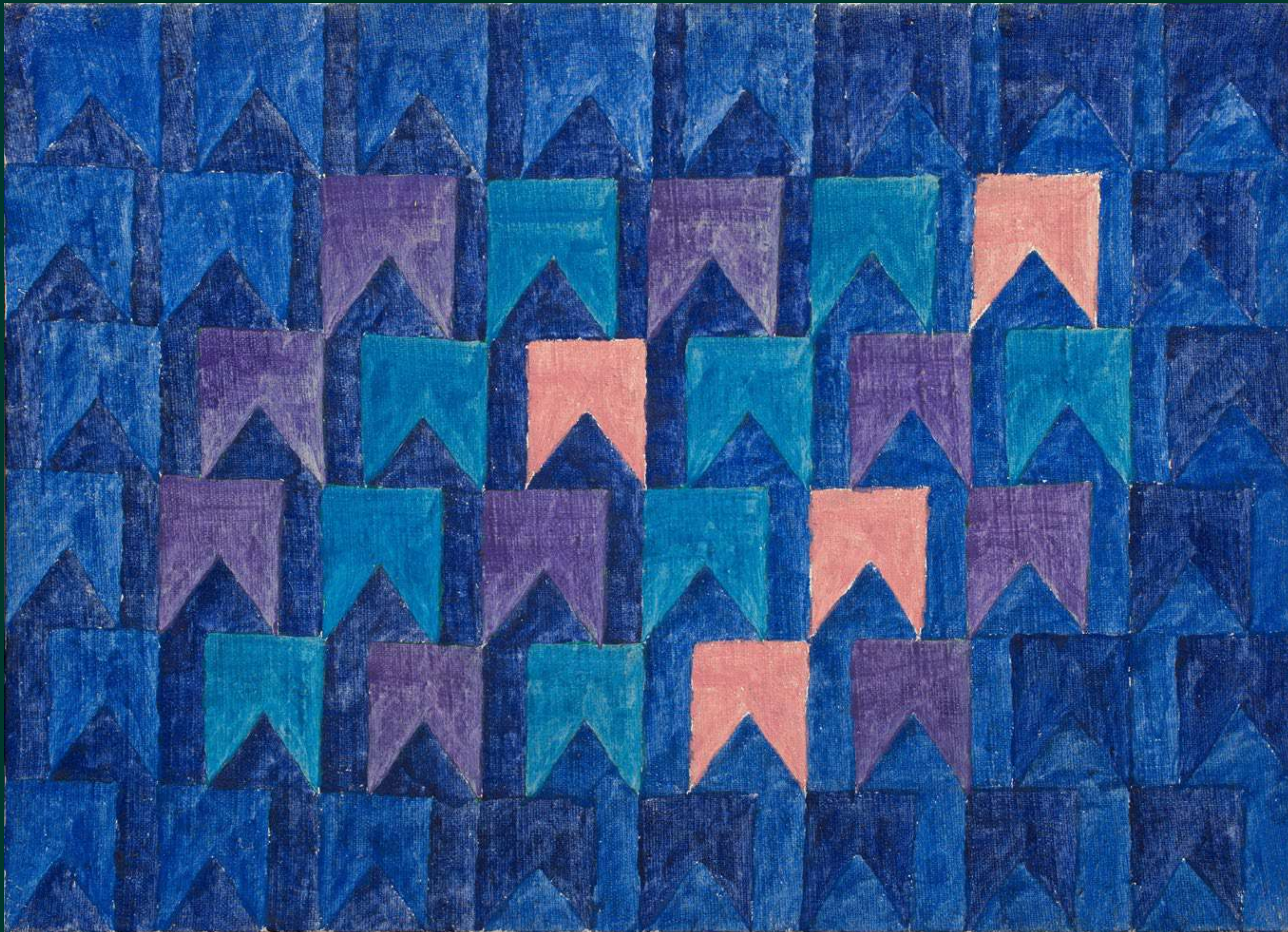
Waldemar Cordeiro

Contradição espacial, 1958
Esmalte sobre compensado
95 x 100 cm

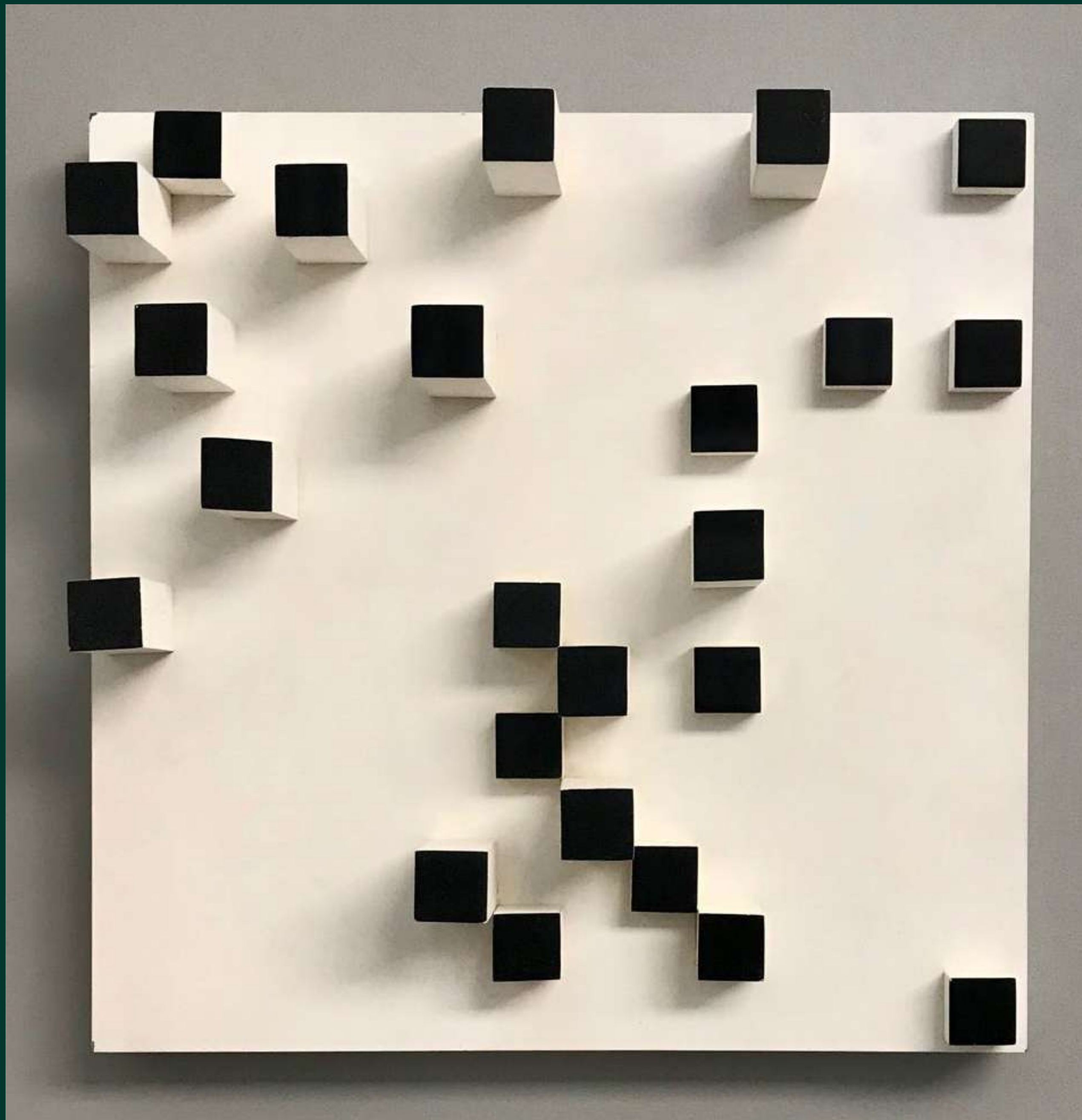


Djanira

Mercado de peixe, 1957
Óleo sobre tela
89,8 x 116,5 cm



Alfredo Volpi
Sem título, 1960
Têmpera sobre tela, 34 x 47 cm



Lygia Pape

Sem título, 1963

Madeira pintada com tinta látex e acrílica

40 x 40 x 8 cm



Lygia Clark
Bicho, 1964
Alumínio



Hélio Oiticica
Parangolés, 1964



Mira Schendel

Objetos gráficos, 1967

Grafite, transferência tipográfica
e óleo sobre papel, 99,8 x 99,8 cm



Cildo Meireles

Inserções em circuitos ideológicos

Projeto Coca-Cola, 1971



Carlos Zilio

Autorretrato, 1973

Vinílica e hidrocor sobre tela, 85 x 135 cm

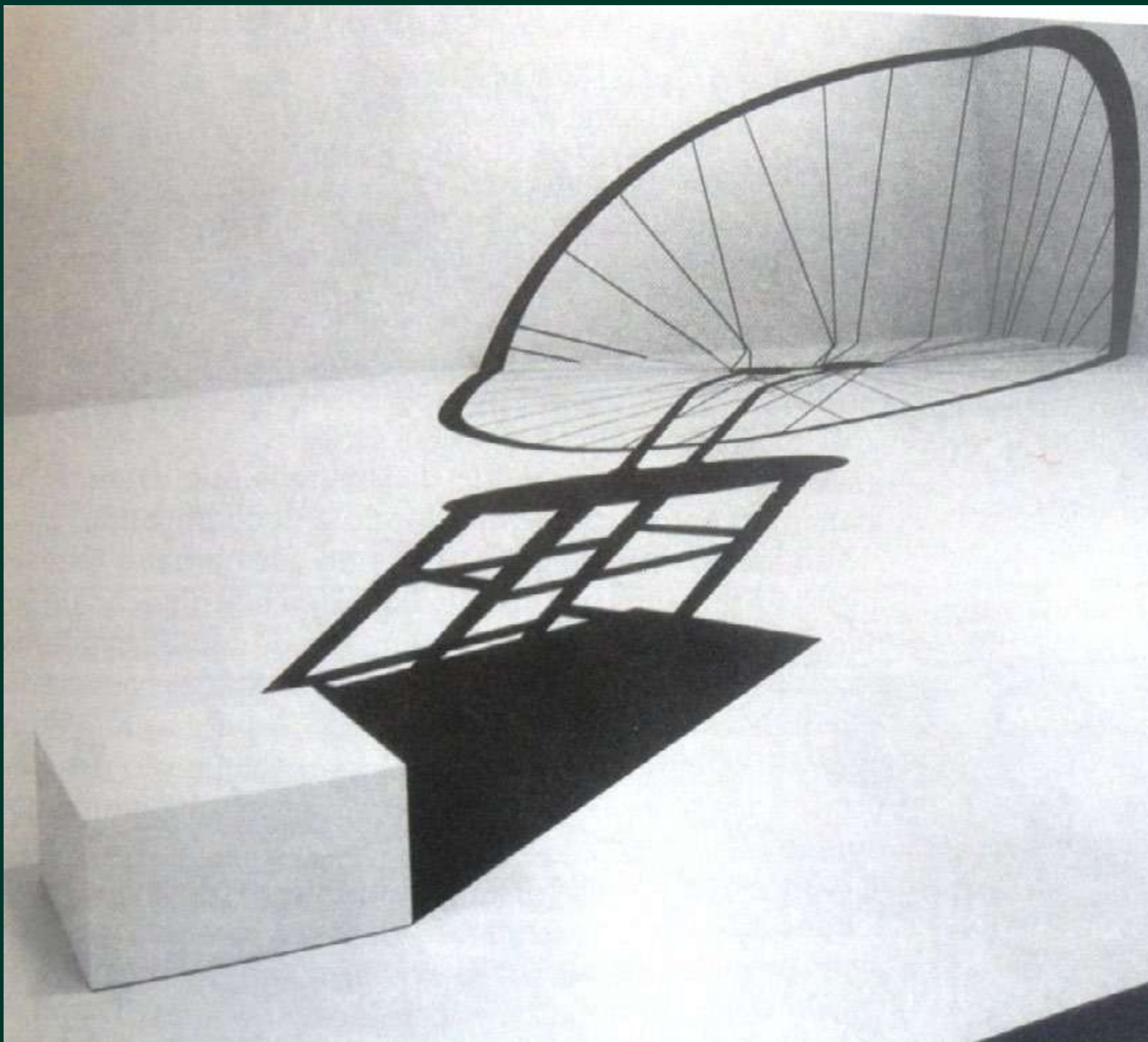
Amilcar de Castro
Sem título, fins da década de 1970
Aço, 350 x 300 x 250 x 5 cm





MABE
1981

Manabu Mabe
Sem título, 1981
Óleo sobre tela, 84 x 74 cm



Regina Silveira

In absentia, 1983

látex sobre piso de cimento e painéis de madeira

1000 x 2000 cm

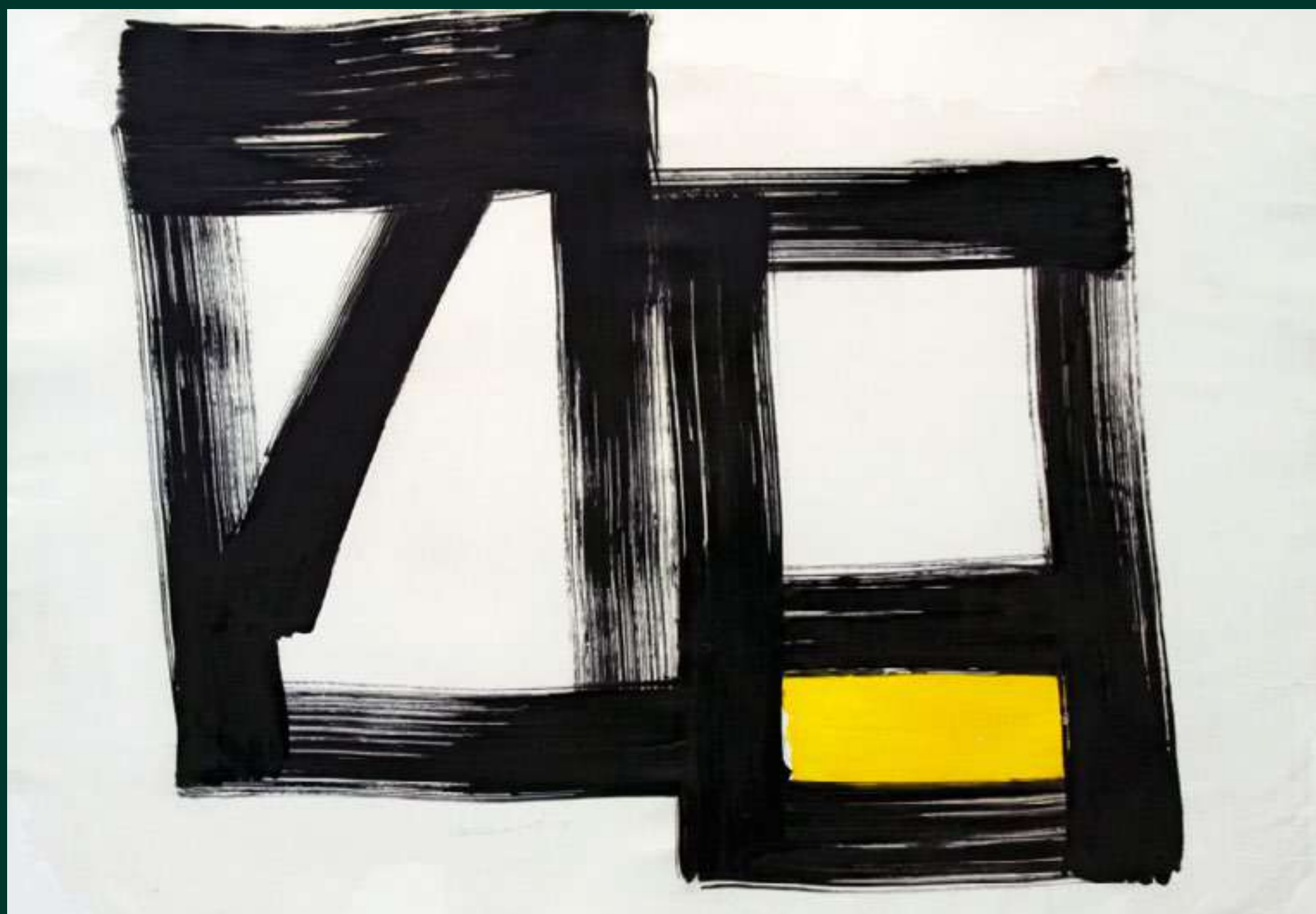


Jorge Guinle

Interior atávico, 1984

Óleo sobre tela

120 x 100 cm



Amilcar de Castro

Preto x Branco x Amarelo, 1985
Acrílica sobre papel, 65 x 95 cm

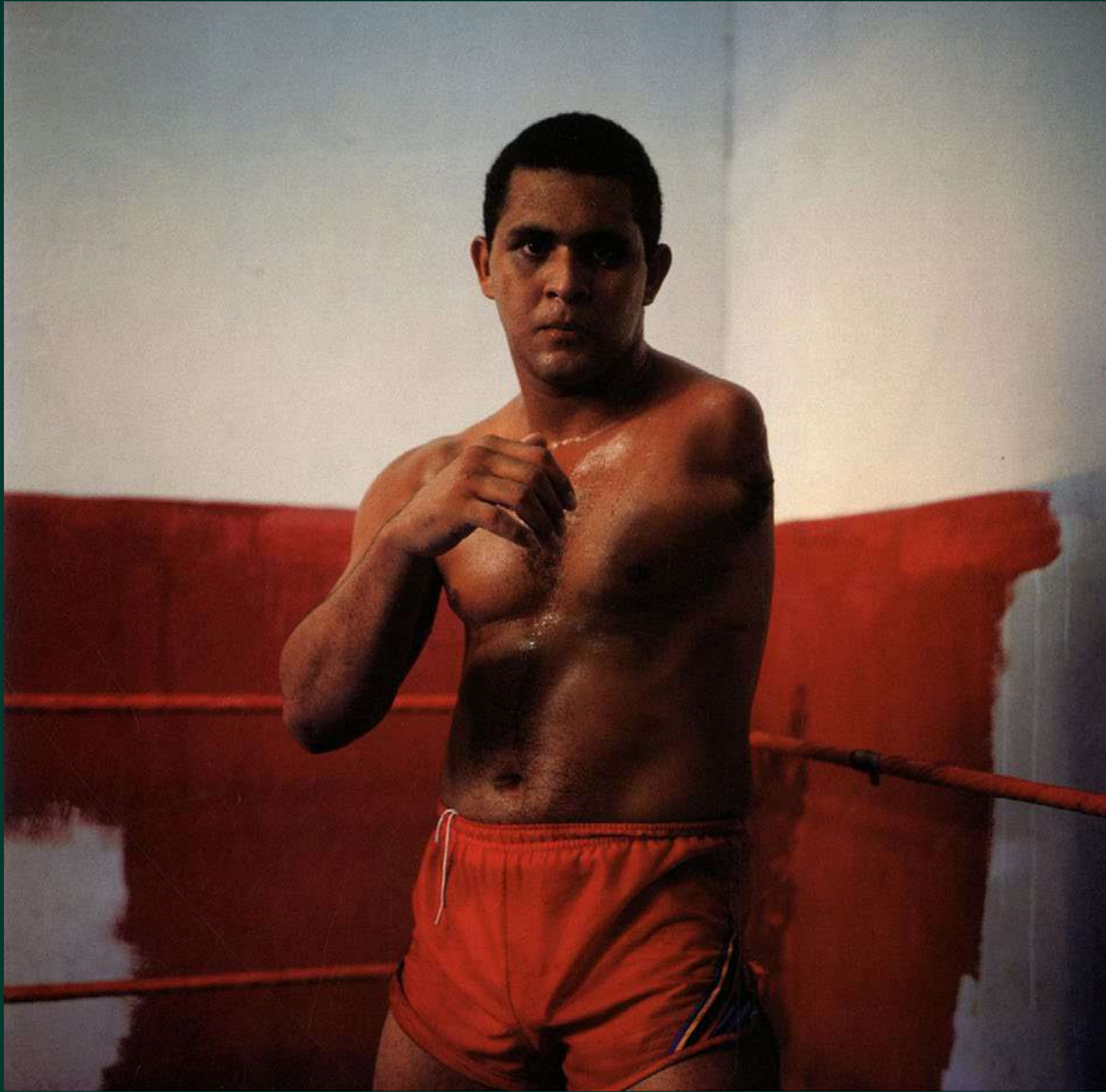


Mira Schendel

Sarrafo, 1987
Têmpera acrílica, madeira feijó, gesso crê e eucatex,
90 x 180 x 50 cm



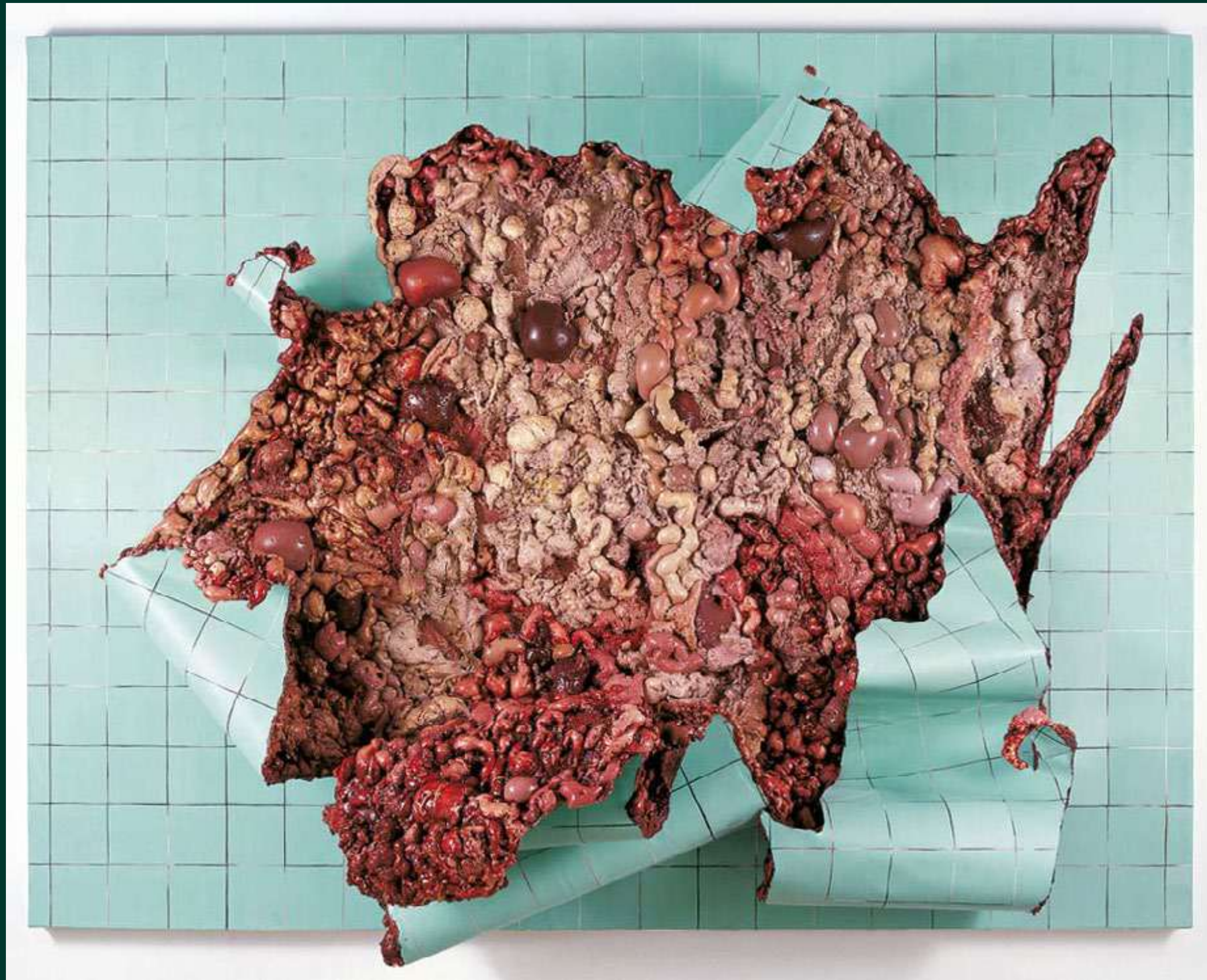
Bispo do Rosário
Manto de apresentação, s/d
tecido, fio e corda



Miguel Rio Branco

Sem, 1992

Matriz-positivo



Adriana Varejão

Azulejaria Verde em Carne Viva, 2000
Óleo sobre tela e poliuretano em suporte de
madeira e alumínio, 220 x 290 x 70 cm



Tunga

Cooking Crystals Expanded, 2010
Ferro, cordoalha de aço, ferrite, vidro, cristal de
rocha, aço carbono, aço inox, água cromatizada
700 x 700 x 280 cm



Ygor Motta

Mais amor por favor, 2009

Colagem coletiva



Kobra
Etnias, 2016
Tinta e spray, 3.000 m²

1.4 Espaços expositivos

O ser humano sempre teve em si um instinto natural em colecionar objetos e lhes atribuir algum tipo de valor, seja afetivo, cultural ou material.

“(...) as aparências dos objetos nunca são neutras, mas antes estão carregadas de significados. Toda vez que olhamos para um artefato, associamos a ele uma série de valores e juízos ligados a nossa história, individual e coletiva.” (Cardoso, Design para um mundo complexo, pg. 111)

Desta forma, se justificativa a criação de instituições artísticas para preservar, colecionar e divulgar as obras/artefatos produzidos, de forma adequada. Os trabalhos artísticos necessitam de cuidados específicos devido aos materiais que são utilizados para sua produção. A temperatura e a exposição à luz sempre são controlados para preservação das obras. Uma outra preocupação dessas instituições são medidas de segurança rigorosas, devido os altos valores que as obras possuem.

Sem os espaços para se divulgar/apreciar arte, a sua produção nem faria sentido. A interação da obra com o espectador é parte fundamental para que a arte seja presente e viva.

“Sem um sujeito capaz de atribuir significado, o objeto não quer dizer nada; ele apenas é. A apreensão de todos os fatores citados deriva da relação entre usuários e artefatos, numa troca de informações e atribuições que se processa de modo contínuo. Em última instância, é a comunidade que determina o que o artefato quer dizer.” (Cardoso, Design para um mundo complexo, pg. 62)

Museus, galerias e centros culturais são os principais lugares para se apreciar a arte. Elas possuem diferentes propósitos, mas constroem um cenário de arte muito importante para a sociedade. Além destes, os espaços urbanos também compõem este cenário, visto a presença de esculturas, colagens e grafites presentes nas cidades à céu aberto.

1.4.1 Museus

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

De acordo com a Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009, que instituiu o Estatuto de Museus, “Consideram-se museus, para os efeitos desta Lei, as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.”

É importante ressaltar que os museus estão preocupados com questões sociais e culturais do ambiente em que está inserido. O museu possui um acervo próprio que precisa ser documentado, conservado e/ou restaurado, para finalmente, apresentá-lo em exposições atrelados a ações educativas, que estimulem o pensamento crítico do seu público e uma vida cultural ativa na sociedade.

1.4.2 Centros Culturais

Centro cultural é um espaço destinado à exposições, apresentações e manifestações culturais de diversos tipos, que se assemelham muito aos museus em seus propósitos sociais.

Os centros culturais se diferem dos museus por não possuírem obras próprias e curadores fixos. Além disso, não precisam documentar as peças, poupando bastante tempo de seus responsáveis.

1.4.3 Galerias

As galerias de arte são espaços a serviço do mercado de arte. Nelas, os artistas que vivem de suas obras podem vendê-las a colecionadores. Por mais restritas que pareçam ser, as galerias não deixam de ser importantes para a sociedade, já que além de fomentarem a comercialização das obras, também apresentam exposições para o público, assim como os museus e centros culturais.

1.4.4 Espaços urbanos

Na década de 70, as artes saem destes espaços “fechados” e tradicionais para se fazerem presentes nas ruas das cidades. Por meio de intervenções, performances, grafites, colagens e esculturas as manifestações artísticas se encaminham ao encontro de seu público.

As obras se deslocam para fora de seus ambientes “naturais e consagrados” de manifestação artística, como os lugares ditos anteriormente, para se fundir às cidades e se tornarem parte da vida dos cidadãos.

Muitos artistas encontram problemas ao produzir arte nestes locais, em especial os grafiteiros. Porém, segundo artigo 5º da Constituição do Brasil, todo cidadão é livre para se manifestar artisticamente:

“Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes: IV - é livre a manifestação do pensamento, sendo vedado o anonimato; IX - é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença;”

1.5 Democratização da arte

O trabalho artístico foi por muito tempo relacionado às classes mais altas de uma sociedade. Desde o período medieval, a arte era um trabalho de importante valor ao artífice, por isso não era praticado por qualquer indivíduo. Os reinos e o clero mostravam seu poder e registravam sua história por meio das pinturas da época, que eram restritas e inacessíveis aos camponeses. A comercialização de arte, que começou no século XX, continuou favorecendo o elitismo destes ambientes, vide os altos valores de aquisição das obras, inacessíveis a muitas classes sociais.

Preços de entrada dos museus, por vezes, pode dificultar seu acesso. Um exemplo atual é o valor do ingresso para visitar o Masp, que no período desta pesquisa custava R\$40 (quarenta reais). Um outro exemplo no Rio de Janeiro é o MAR que custava R\$20 (vinte reais). Para que os museus se sustentem, de fato, pode ser necessário a cobrança por visita, mas esses tipos de precificação não atraem pessoas com condições financeiras mais escassas.

Ou seja, distâncias sociais e monetárias criam barreiras para que a população acesse estes espaços. Mesmo com estes problemas, seria possível que as pessoas de menor poder aquisitivo consumissem

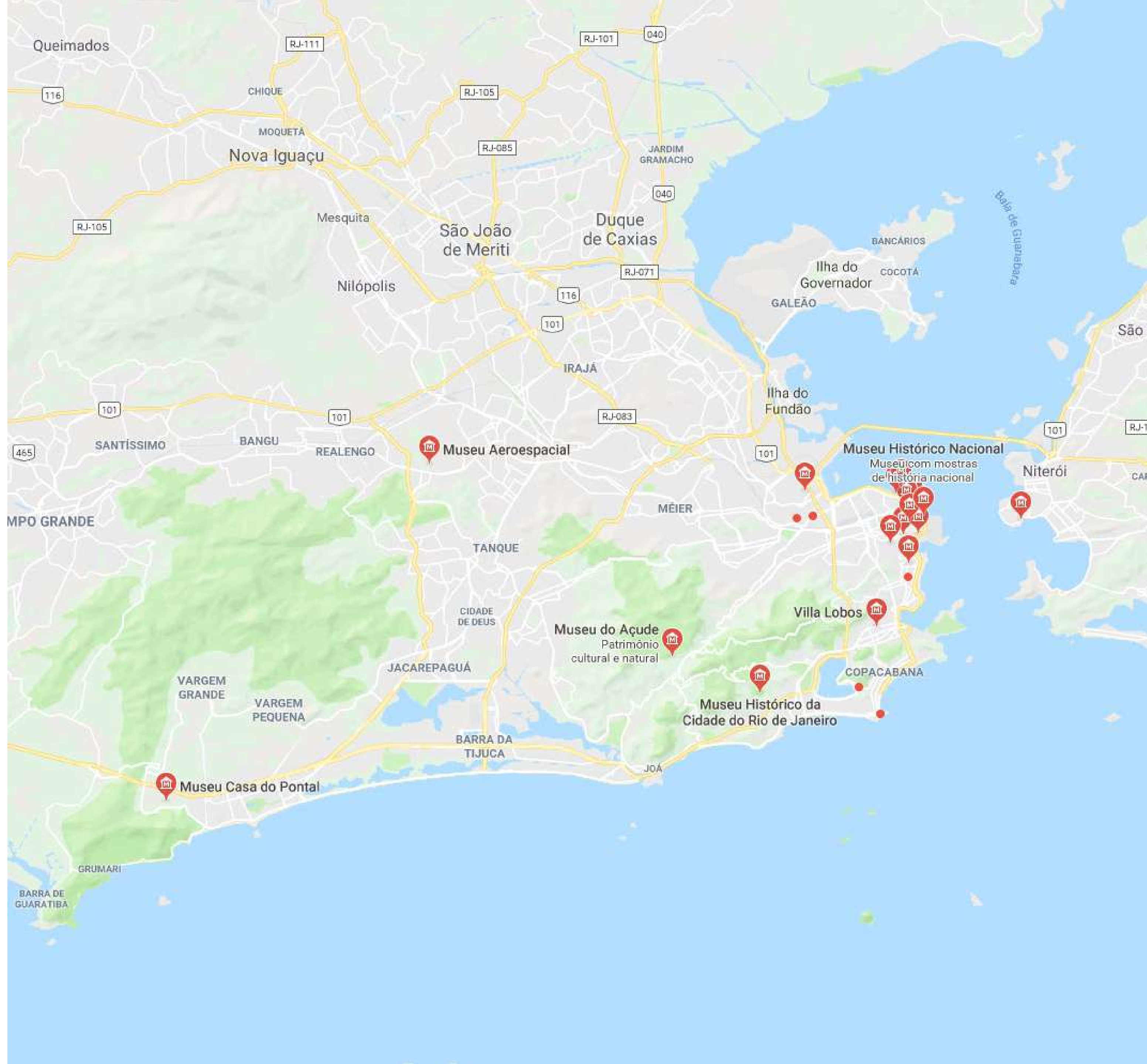
1. A ARTE NO BRASIL

arte por meio de exposições gratuitas, oferecidas pelas instituições artísticas. Neste momento entra um terceiro fator de afastamento da população, que é a distância física existente entre obra e espectador.

Apresento como um exemplo a cidade do Rio de Janeiro, que em uma rápida pesquisa de localização dos museus, apresenta em sua grande maioria situados nas regiões do Centro da cidade e Zona Sul, áreas de valor econômico mais altos da cidade e de acesso desfavorável aos moradores do subúrbio ou da Baixada Fluminense. Cerca de **67%** dos museus da capital fluminense estão localizados nas regiões do Centro e da Zona Sul, contabilizado a partir da lista de museus do Rio de Janeiro de 2013 presente em “Museus RJ – Um guia de memórias e afetividades”.

A Oi Futuro e a Consumoteca produziram uma pesquisa na qual se registra uma percepção negativa da população com os museus no Brasil. Segundo a pesquisa, **58%** dos entrevistados entendem o museu como um local elitizado e pouco visitado; **52%** afirmam que são espaços monótonos; **50%** acham previsíveis; e **81%** relacionam museus a prédios históricos e de arquitetura básica.

Google Maps, pesquisa de museus do Rio de Janeiro





Museu Nacional do Rio de Janeiro, durante incêndio, em setembro de 2018.

Além desta visão do museu ser um local elitista, antiquado e previsível, existe também uma percepção de que não cuidamos bem de nossos acervos e patrimônios. O incêndio ocorrido no Museu Nacional na Quinta da Boa Vista em setembro de 2018, no qual se perdeu a maior parte do acervo, de cerca de 20 milhões de itens, sustenta essa ideia negativa.

A partir do séc XX, as instituições começam a agir para diminuir essas distâncias. Seja na aplicação de atividades educativas nos museus, pensadas para a comunidade, ou quando vende-se, nas exposições, pequenas reproduções das obras como souvenirs. O designer de molduras Jaime Vilaseca, profundo conhecedor e atuante no cenário artístico brasileiro, concedeu uma entrevista na qual discorre sua opinião sobre o que é democratização da arte e ainda completa com um fato que exemplifica a questão:

“A democratização da arte é quando você consegue fazer com que a arte, por mais elitizada que seja, chegue à pessoas que não teriam acesso de ir à museus. Eu, de certa forma, trabalhei um pouco nesse fenômeno aqui no Rio de Janeiro (...), quando se trouxe para o Brasil grandes exposições. Um deles começa com uma exposição de Rodin, que permite que cegos vão ver e que toquem nas esculturas, isso foi muito importante. Foi um fenômeno isso na época, eu me lembro muito bem. Depois ele me permitiu que eu abrisse uma lojinha, dentro do museu, vendendo reproduções das exposições. Coisa que no Brasil era proibido, então ele rompe com isso. Isto foi na década de 90. Então, nós abrimos pela primeira vez, no Museu Nacional de Belas Artes, uma pequena loja, escondida, pois as leis federais não permitiam que os museus tivessem lucros, tinham que viver do subsídio.” (Vilaseca, depoimento concedido em abril de 2019).

Este relato exemplifica que a tentativa de tornar a arte mais acessível à população não é uma prática recente ou contemporânea, mas um ato comum já à décadas. Além do mais, é uma ação que precisa ser constante, pois todos têm o direito de consumir arte. As possibilidades mencionadas por Vilaseca podem ser ligadas com outras de hoje em dia. Por exemplo, a possibilidade dos cegos tocando as esculturas pode ser relacionada ao áudios de descrição, presentes hoje em exposições. Já as reproduções das obras se conectam com às possibilidades de visualizar arte na internet, em casa ou no celular.

Uma outra forma de aproximar a arte do grande público é por meio das obras presentes nos espaços urbanos, como o grafite, mencionado capítulo anterior. O dito popular “se Maomé não vai a montanha, a montanha vai à Maomé” alude a este movimento inverso da arte dirigir-se ao encontro da sociedade. Quando a arte está presente no espaço urbano, os indivíduos podem ter uma aproximação maior com a obra. Por exemplo, no museu, a arte pertence à alguém (instituição, artista, curador ou um espectador que a compre). Já na cidade, pode-se dizer que a obra passa a pertencer da cidade, tornando-se pública, daí essa relação mais “íntima” entre a arte urbana e os cidadãos.

Os meios digitais também são ferramentas importantes para a democratização da arte. Por meio deles a população pode ter um primeiro contato e aprendizado com arte.

“A internet também surge nesse contexto como uma agente democratizadora, já que permite que muitas obras se tornem públicas. Um exemplo do uso dessa ferramenta, com esse objetivo, são os sites de galerias virtuais que tornaram-se plataformas democráticas para artistas sem espaço nas galerias. Algo muito importante nessa discussão é que a democratização da arte não ocorre em mão única. Ela não apenas defende o acesso de qualquer espectador à arte, mas também de possíveis criadores.”
<https://acontece.com/z/4668-a-democratizacao-da-arte> acesso em 18/05/2019.

Ou seja, o consumo de arte percorre um caminho no qual inicia-se elitista e restrito à nobreza e às classes mais altas, para mais tarde, se direcionar à população como um todo, se tornar mais acessível e se conectar mais com o cotidiano social. Tanto as obras se tornam mais interativas com o espectador e diversificam seu espaço de acontecimento (como a arte urbana), quanto as instituições de arte passam a buscar mais o contato e a participação da sociedade, além de se tornarem presentes também nos novos ambientes digitais, já estabelecidos no cenário atual.

1.6 Cenário atual

O cenário atual é muito bom para se trabalhar e pensar em arte brasileira e suas exposições. Os museus brasileiros obtiveram um importante aumento no número de visitas no primeiro semestre de 2019, **aumentando 61% em relação a 2018**, segundo matéria do G1. O Museu Nacional de Belas Artes foi o que teve maior aumento percentual, **106%** em relação ao mesmo período do ano passado, um número muito significativo e que não é isolado, demonstrando um aumento do interesse do público pela arte de um modo geral.

O momento político que o país vive, de fortes discussões e cortes de verba em relação à arte e cultura, é um dos possíveis motivos que geraram este aumento na procura por exposições no Brasil. Por sua vez, os temas expositivos têm destacado mais grupos antes não representados, “deseuropeizando” os ambientes museológicos. A exposição “Tarsila popular”, do MASP, tem fundamental importância neste número, pois foi responsável pelo recorde de público da instituição, com 533.000 pessoas em 7 meses.

Outro motivo para este aumento é devido ao uso das plataformas digitais como divulgação das exposições. O público que visita e registra com selfies as obras faz uma divulgação espontânea dessas exposições no Instagram ou no Facebook e cria interesse em seus seguidores. Os museus têm aproveitado isto em seu favor, repostando e incentivando este tipo de participação do público. Mais uma comprovação da influência da mídia digital na vida da sociedade.

Logo, o aumento do interesse do público pela arte aliado à poderosa mídia digital propicia um ótimo cenário para a criação de um ambiente digital voltado a exposições de arte brasileira.

2. A arte nas mídias digitais

2.1 Meios digitais

Não é uma tarefa difícil observar no dia a dia o quanto a tecnologia avançou e se tornou mais acessível. Para qualquer lugar que você se desloque, encontrará pessoas segurando um objeto retangular e interagindo com uma tela que emite luz. Gostaria de registrar um exemplo pessoal. Certa vez, me deslocando de metrô, me vi rodeado de 8 pessoas, todas utilizavam um smartphone. Seja jogando, conferindo redes sociais, lendo uma notícia, conversando ou fazendo operações bancárias, nossa sociedade hoje vive com os celulares em seu cotidiano.

Segundo pesquisa da FGV, **em 2019 teremos 420 milhões de dispositivos digitais em uso no Brasil. Isso corresponde a 2 aparelhos por habitante, o que inclui smartphone, tablet, notebook e computador.** Nesta mesma pesquisa afirma-se que se vende 4 celulares por TV. Números que afirmam o quanto estes aparelhos são consumidos e relevantes em nossa rotina, mesmo com as discrepâncias sociais que o Brasil convive.

Outro dado importante vem da Hootsuite, que registrou os brasileiros como uma das nacionalidades que passam mais horas na internet. Em média, os brasileiros ficam **9h14m** navegando na internet, sendo **3h39m** gastos em redes sociais.

É importante saber esses dados para entender onde o público está presente e como se comporta. Desta maneira, posso adequar minhas ações como designer para as mudanças que ocorrem na sociedade.

Os apps atuais, como iFood, Uber, Rappi, apps de bancos, cartão de crédito, Amazon, entre outros, trazem maior conforto e agilidade na rotina das pessoas, que adquirem um novo estilo de vida. Mudam até mesmo nossa percepção de mundo e nossas relações pessoais. Por meio destes aparelhos e da internet, as distâncias são

encurtadas, tanto entre pessoas (que se comunicam mais rápido), quanto entre pessoas e lugares.

Não existe mais a necessidade de se locomover até uma loja física para fazer uma compra ou se alimentar. Caso precise se deslocar, pode pedir uma “carona” barata num aplicativo de transporte. Tudo pelo seu smartphone, que permite que essas ações sejam feitas com poucos cliques.

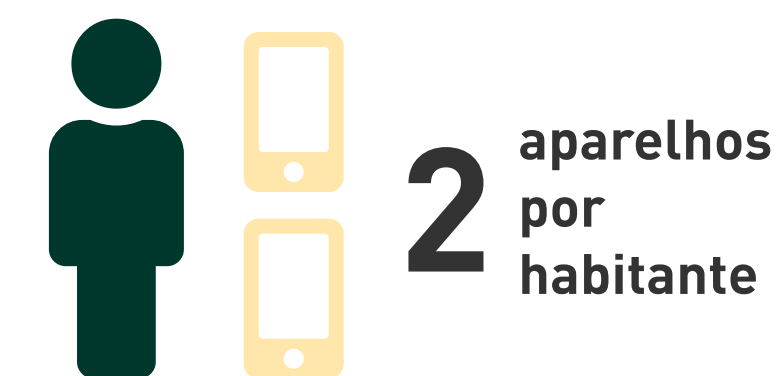
É um momento único que vivemos, diferente de tudo já experienciado, com questões muito particulares, graças à tecnologia e seus dispositivos que temos à disposição. Entender e adaptar-se a este novo mundo se torna mandatório para seguir sua vida de forma consciente e não alienada, como afirma Vilém Flusser:

“Não há paralelos no passado que nos permitam aprender o uso dos códigos tecnológicos, como eles se manifestam, por exemplo, numa explosão de cores. Mas devemos aprendê-lo, senão seremos condenados a prolongar uma existência sem sentido em um mundo que se tornou codificado pela imaginação tecnológica.” (Vilém Flusser, O mundo codificado, pg. 137).

Flusser também destaca que a tecnologia e seus códigos nos permitiram ter novas experiências, que só têm a crescer e se diversificar mais:

“Mas desde que os números foram transcodificados em cores, formas e tons, graças aos computadores, a beleza e a profundidade do cálculo tornaram-se perceptíveis aos sentidos. Pode-se ver nas telas dos computadores sua potência criativa, pode-se ouvi-la em forma de música sintetizante e futuramente talvez se possa, nos hologramas, tocá-la com as mãos.” (Vilém Flusser, O mundo codificado, pg. 84).

420 mi
de dispositivos digitais
no Brasil em 2019



Tempo gasto na internet



2.2 A arte na web

Uma instituição que não possui um site e não está presente nas redes sociais hoje não é vista com bons olhos e acaba perdendo sua credibilidade. Ter um domínio na web, ou seja, um site, está ligado ao profissionalismo de uma instituição e é um elemento obrigatório para consolidação de uma entidade.

No cenário atual, observa-se o crescimento da propagação de arte na internet. As galerias de arte estão utilizando esses meios para agilizar a venda das obras. Museus se fazem presentes na web e divulgam suas atividades. Por vezes, o site é o primeiro contato que um espectador tem com uma instituição de arte, para conhecê-lo, saber como chegar, valor de ingresso, exposições atuais etc. Devido ao imediatismo e velocidade de informações que a internet impõe, é fundamental que esses sites sejam constantemente atualizados. Tanto seu conteúdo, quanto seu visual precisam estar de acordo com a atualidade para que não sejam vistos como ultrapassados.

Essas atualizações não parecem constantes em certos casos. Sites de instituições artísticas, por vezes, parecem antigos, moldados ainda a um estilo da década passada, ou apresentam informações desatualizadas. Por conta disso, o espectador cai no “efeito halo”, que é quando o cérebro julga algo ou alguém a partir de um único aspecto negativo, tirando conclusões precipitadas sobre. No caso, o site de um museu não intuitivo e desatualizado transparece a imagem de um museu que não cuida de seu espaço e de suas obras, parado no tempo e monótono.

De modo geral, os sites de instituições artísticas (museus e centros culturais) divulgam as exposições atuais (alguns apresentam as exposições passadas e as futuras), seus horários, localização, ingressos, atividades, informações sobre a história do museu e seu

contato. Sites museológicos também possuem um espaço de pesquisa de acervo artístico, onde ficam catalogados as obras e os artistas que a instituição possui.

O mercado de arte na internet é outra parte do cenário artístico que está em expansão. Galerias estão comercializando obras via web e obtendo bastante sucesso com esta prática. Segundo estudo do Global Art Market Report de 2018, o mercado de arte global cresceu **6%** no mercado mundial, alcançando um faturamento estimado de **67 bilhões de dólares** (equivalente a 280 bilhões de reais). A pesquisa também informa que o mercado online cresceu **11%**, o que representa **6 bilhões de dólares**, em relação o ano anterior, um número muito significativo para o mercado.

É inegável a importância das exposições e vendas online de arte e o potencial de crescimento que existe no espaço digital. Ainda há exemplos de mau uso das páginas virtuais destas instituições, contudo entendo que estamos vivendo um período de grande mudança e entendimento de como estes novos espaços funcionam e como podemos explorá-los.

**Faturamento estimado do mercado
de arte na internet em 2018**

R\$ 280 bi



2.3 Exposição digital

Também encontra-se na internet as exposições digitais, que são expografias localizadas nos ambientes digitais. Estas recebem curadoria de uma exposição já existente ou produzida totalmente para esta plataforma. Dentre os diferentes formatos de exposições virtuais, um seria por meio de uma simulação do museu real, fazendo-se uma visita dentro do espaço expográfico. Funciona como se você andasse pelo museu, controlando qual caminho fazer e, em alguns casos, consegue informações extras sobre as obras. Muito parecido com o funcionamento do Google Street View. Uma outra maneira é por meio de um site que adapte a exposição física ao ambiente digital, transmitindo o conteúdo, utilizando-se das ferramentas e possibilidades que a internet fornece.

Ambos formatos são válidos para a experimentação de consumo de arte na internet, porém, na minha visão, nunca poderemos simular ou comparar a experiência vivida num museu com fotos ou simulações do local. Acredito que, em um site, a própria

exposição precisa adaptar-se ao ambiente em que se encontra, para assim transmitir a mensagem e o conteúdo das obras da melhor maneira possível. Da mesma forma que uma exposição itinerante é pensada com as especificidades de cada local, deve-se entender e potencializar as características do ambiente digital para então expor neste espaço.

Transportar uma experiência presencial para um computador ou um smartphone é um grande desafio. A internet impõe uma velocidade e agilidade no consumo de conteúdo que nem sempre é demandado nos ambientes físicos. Logo, meios diferentes demandam soluções diferentes, novas formas de se consumir estes conteúdos.

Um bom exemplo de adaptação ao ambiente virtual é a Netflix, uma plataforma online de filmes e séries, muito baseado numa experiência cinematográfica. Sua marca, posters e interface remetem ao cinema, porém o ambiente digital proporciona mudanças significativas no consumo destes

conteúdos, como assistir a qualquer filme a hora que quiser, download de conteúdos e a possibilidade de assistir em diferentes meios que tenham acesso à internet (smartphones, computadores e tv).

A utilização de sites para exposições se dá de forma natural com o fortalecimento da web no cotidiano da sociedade, que está cada vez mais presente no ambiente digital. Esta influente plataforma abre novas possibilidades para a arte e suas exposições. As relações e interações entre obra e espectador se transformam, e diferentes tipos de conteúdos podem ser acrescentados à exposição, como áudio descrição, vídeos, zoom nas obras, conteúdo interativo etc.

Além disso, as exposições digitais localizadas em um site possibilitam automaticamente sua catalogação, ou seja, cria-se uma espécie de biblioteca virtual de conteúdos expográficos. Portanto, o bom uso desta poderosa plataforma para as exposições online nos traria grandes benefícios:

- 1- mais um meio de acesso à arte brasileira, que se torna cada vez mais democratizadora à medida que a posse e a utilização de aparelhos eletrônicos cresce no país, encurtando as distâncias físicas entre espectador e obras;
- 2- diferentes formas de interação com as obras e utilização de conteúdos diversos, graças às possibilidades que a web proporciona;
- 3- catalogação de uma biblioteca virtual de exposições, que viabiliza a pesquisa por conteúdos expográficos em um mesmo espaço/site.

Considerando o que foi registrado, a necessidade e a pertinência da criação de mais espaços artísticos e o potencial que a web possui de impactar e influenciar nossas vidas, proponho a criação de um espaço de arte digital, no qual o espectador tenha acesso a exposições online de arte brasileira, com o intuito de democratizar e enaltecer a nossa valiosa arte nacional.

2.4 Estudos de caso

De forma geral, os ambientes de arte na internet apresentam características visuais que buscam se aproximar do espaço físico expositivo. Utilizam fundo branco, buscam usar tipografia de forma elegante para assim destacar e valorizar as obras, os artistas e as exposições das respectivas instituições.

Pesquisar o comportamento desses espaços de arte na internet me dá suporte para entender os erros e acertos destes exemplos práticos e assim produzir o melhor resultado para este projeto final. A seguir, apresento alguns estudos de referências existentes.

2. A ARTE NAS MÍDIAS DIGITAIS

MASP

masp.org.br

O Museu de Arte de São Paulo, um dos mais importantes do Brasil, apresenta em seu site suas informações, exposições e parte de seu acervo. Um recurso que o difere de outros sites é a possibilidade de se fazer uma visita interativa no salão do MASP. Nela pode-se “passear” pelas obras simulando uma visita real, com o acréscimo de áudio descrição de algumas obras.

O site é composto por botões e tipografia propositalmente grandes, que o difere de outros ambientes digitais de arte. Isto, por vezes, dificulta a navegação, porém cria uma experiência única e memorável de consumo de arte na internet.

MASP

INGRESSOS +

HORÁRIOS +

COMO CHEGAR +

EM CARTAZ

COMODATO LANDMANN

ACERVO EM TRANSFORMAÇÃO

MÚSICA NO VAZ

DANNA LISBOA

4.7.2019 18H-22H

MASP

MASP

TARSILA POPULAR

5.4-28.7.2019

COMPRAR INGRESSOS

COMPARTE

De família abastada, de fazendeiros do interior de São Paulo, Tarsila desenvolveu seu trabalho com base em influências e estudos em Paris a partir de 1923. Foi nesta época que conheceu André Breton (1896-1966) e Fernand Léger (1881-1955), aprendeu e absorveu as ideias modernas de pintura europeias, como o cubismo, para abstrair e criar momentos antropológicos, com um olhar singular. É importante observar também o modo de organização criada por Oswald de Andrade (1890-1954), um programa poético através do qual mediaram laços com o passado e referências culturais europeias com o objetivo de dignificar e criar algo único e híbrido, além de incluir elementos locais, indígenas e afro-brasileiros.

De volta ao Brasil, declarou: "Sou profundamente brasileira e vou estudar e pintar e o que me inspira sempre. Espero, no entanto, aprender com o que ainda não fizera conexão pelas academias".

O enfoque da exposição é o "popular", noção tão complexa quanto contraditória, a que Tarsila explorou de diferentes modos em seus trabalhos ao longo de toda a sua carreira. O popular está associado aos debates sobre arte, identidade nacional e a inserção na construção de uma localidade. Em Tarsila, o popular se manifesta através das pesquisas de temas do cotidiano, do trabalho ou do lazer, provocando por reflexões no regime, personagens de lendas e mitos, registros de eventos e prêmios, mas o popular de Tarsila que serve de inspiração para os usos da exposição também é popular: "qual português, mas brasileiro, sempre vivo, sempre contínuo".

Uma parte do público em torno de Tarsila tenta até hoje no Brasil estabelecer suas ligações e genealogias brasileiras, pouco a pouco em busca da legitimação internacional do artista, mas assim marginalizado ou menos, as personagens e as narrativas populares que ele construiu. Hoje, após sete décadas, muitos nos Estados Unidos e na Europa problematizam para Tarsila de outras maneiras. Há, portanto, os debates e conexões sobre suas obras incluídas na exposição e no catálogo são elementos fundamentais dessa prova. Não por acaso a pintura A negra revela um nível especial de autenticidade e um trabalho central no mesmo.

Tarsila popular não busca expor seus desenhos, que foram em certo sentido questionados de suas classes e subclasse, mas aponta para a necessidade de estudar seus trabalhos fundamentais em nossa história da arte e partir de novas abordagens.

Esta exposição faz parte de uma série que o MASP organiza reconhecendo a ação de "populares" desde A arte do povo brasileiro (1990/2016) e Artefatos populares em 2016, até A gente do Brasil de Fátima em 2017, e Mais Avulso em 2018. Tarsila Popular é organizado em conexão com um ano inteiro dedicado a artistas mulheres no MASP em 2019 sob o título de Histórias das Mulheres, Histórias Feministas. A exposição dialoga com duas outras dedicadas a artistas que exploraram o modo do popular de diferentes maneiras. Djamir, o menino de seu povo, em 19 de maio, e Euzébio de Jesus, em 26 de julho.

Tarsila popular em curadoria de Fernando Ottoni, curador do MASP, e Adriano Pedrosa, diretor artístico do museu.

citi

BRASIL

OBRAS EXPOSTAS +

VISTAS DA EXPOSIÇÃO +

OUTRAS EXPOSIÇÕES +

NEWSLETTER

CONECTE-SE

MASP

MUSEU DE ARTE DE SÃO PAULO

ASSIS CHATEAUBRIAND

AV. PAULISTA, 1578

01310-200 SÃO PAULO/BRASIL

+55 11 3149 3959

SOBRE O MASP

IMPREENSA

FALE CONOSCO

Itaú

MAR

museudeartedorio.org.br

É hoje um importante espaço de arte no Rio, com suas exposições e trabalhos educativos que propõem a construção de conhecimento junto a sociedade, integrando-a com o museu.

No site usa-se bastante como recurso gráfico a largura da tela e imagens das exposições e do museu em si. A tipografia usada é bastão arredondada e o uso principal de branco e preto são fortes características. Sua estrutura e navegação são básicas, o que não dificulta para se ter uma agradável experiência. O site não apresenta o acervo do museu virtualmente, mas disponibiliza imagens e vídeos de suas exposições e eventos.

PORTAL DA PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO - OUVIDORIA

Ministério da Cidadania, Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, Secretaria Municipal de Cultura apresentam:

ENGLISH - O MAR - IMPRENSA - TRABALHE CONOSCO - FALE CONOSCO

MUSEU DE ARTE DO RIO

EXPOSIÇÕES EDUCAÇÃO VISITE PROGRAMAÇÃO DOE PARA O MAR GESTÃO MULTIMÍDIA PUBLICAÇÕES

Rosana Paulino: a costura da memória

Até 25 de agosto de 2019

1 MÊS DE ENTRADA GRATUITA
25 DE MAIO - 25 DE JUNHO

MAR DE AMIGOS
EXPERIMENTE O MUSEU DE OUTRO JEITO. SEJA AMIGO DO MAR.

28/05/2019
No último fim de semana, marcado pela abertura da exposição "O fim dos navegantes" e pela inauguração do projeto FLUXO, primeira sala imersiva do MAR, mais de 7 mil pessoas passaram pelo Museu de Arte do Rio. O evento de lançamento, que aconteceu no sábado (25), contou com...

27/05/2019
Sábado (03/06) é dia de Oficina de Criação Bebês no MAR! Na atividade deste mês os educadores Georges Marques e André Vargas convidam os bebês de 0 a 2 anos e seus responsáveis a fazer descobertas por meio de musicalização, dinâmicas e ações que aguçam o olhar. Serão...

Museu de Arte do Rio
Praça Mauá, 5, Centro, CEP-20080-240 - Rio de Janeiro/RJ.
(21) 3031 2741

CADASTRE SEU EMAIL E RECEBA NOSSA PROGRAMAÇÃO

ENVIAR

MANTENEDOR: CULTURA
PATROCÍNIO MASTER: GRUPO GLOBO, equinor
PATROCÍNIO: bradesco seguros
APOIO FINANCEIRO: BNPDES

APOIO: RIO DE JANEIRO
GESTÃO: ODEON INSTITUTO
CONCEPÇÃO E REALIZAÇÃO: M PERSEÇÃO
REALIZAÇÃO: RIO DE JANEIRO, SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA, MINISTÉRIO DA CULTURA, PÁTRIA AMADA BRASIL

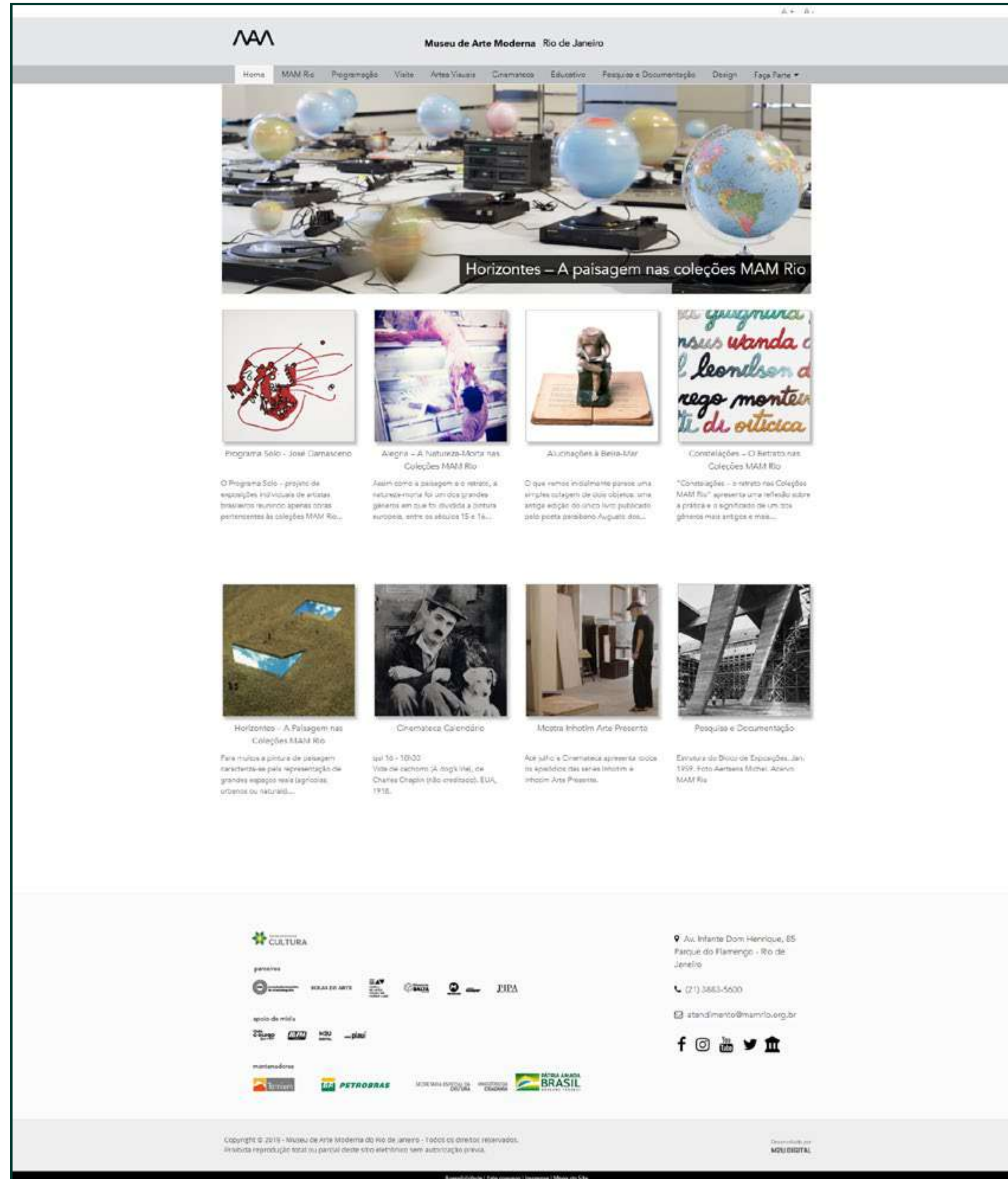
Copyright © 2018 - Museu de Arte do Rio. Todos os direitos reservados. | Política de Privacidade | Sitemap

MAM

mam.rio

É um dos museus mais importantes do Rio por sua arquitetura moderna e seu extenso acervo de arte moderna e contemporânea. Em sua história, promoveu momentos importantes para a arte brasileira, como a I Exposição Neoconcreta (1959), Opinião 65 (1965) e o movimento Cinema Novo (anos 1960).

No 1º semestre de 2019 o site do MAM voltou ao ar com um layout básico e institucional. Funciona bem para passar suas informações, como as exposições, visitaç o, hist ria, setor educativo etc, por m n o   marcante como experi ncia do usu rio. Assim como o MAR, n o mostra seu acervo e apresenta poucas imagens das exposi es e suas obras.   disponibilizado um tour virtual na parte externa do museu por meio de um link do Google Arts and Culture, que simula um passeio nesse espa o.



MoMA

moma.org

O Museum of Modern Art, de Nova Iorque, é um dos mais importantes museus do mundo. Apresenta em seu site, além das exposições atuais, seus serviços, loja virtual e sua extensa coleção de obras. Segundo o site, mais de 81.000 trabalhos estão disponíveis online. Possui as seguintes funções:

- Pesquisa do acervo pode ser feita por palavras chave, nome de artistas, tipo de obra etc;
- Filtro por trabalhos em exibição, obras com imagem no site, classificação/tipo de obra, período temporal (anos), aquisições recentes;
- Obras expostas por páginas, créditos completos. Possibilidade de ver a imagem com qualidade;
- Navegador no canto inferior direito para passar as obras;
- Páginas de artistas, que apresenta biografia, suas obras no catálogo virtual e as exposições em que participou no museu;
- Páginas de exposição, com texto introdutório, sequência de imagens da instalação da exposição. Possibilidade de ver em detalhe alguns trabalhos expostos. Direciona para publicações análogas às exposições;
- Site limpo, adota o simples, branco e preto (cubo branco dos museus), centraliza as informações na página.

The screenshot shows the MoMA website interface. At the top, there are navigation links: "Buy tickets", "Plan your visit", "Exhibitions and events", "Art and artists", "Store", and a search icon. The MoMA logo is prominently displayed in the center. Below the logo, a large abstract artwork is shown, consisting of black and white geometric shapes. The artwork is titled "Planes in Modulated Surface 4" by Lygia Clark, dated 1957. To the left of the artwork, there is a "Not on view" button. Below the artwork, there is an "Audio about Planes in Modulated Surface 4" section, which includes a play button icon and a "2 minutes" duration. To the right of the audio section, there are two statistics: "Lygia Clark has 19 works online." and "There are 2,409 paintings online." Below the audio section, there are several metadata fields: "Medium: Formica and industrial paint on wood", "Dimensions: 39 1/4 x 39 1/4" (99.7 x 99.7 cm)", "Credit: Gift of Patricia Phelps de Cisneros through the Latin American and Caribbean Fund in honor of Kathy Fuld", "Object number: 205.2008", and "Department: Painting and Sculpture". At the bottom of the page, there is a section titled "Installation views" with the text: "We used machine learning to identify this work in photos from our exhibition history."

TATE

tate.org.uk

A Tate é um dos mais antigos museus da Grã Bretanha. O site apresenta suas exposições, sua coleção de obras e artistas, seus serviços, informações sobre suas galerias e loja virtual.

- Apresenta informações das exposições com conteúdo de texto, imagem e algumas vezes em vídeo;
- Possui podcasts com discussões sobre obras, artistas e exposições;
- Pesquisa da coleção por artistas, por obras e/ou por termos de arte;
- Obras apresentam legenda e descrição;
- Site usa o branco como base, mas se apropria das obras para preencher espaços e boxes.

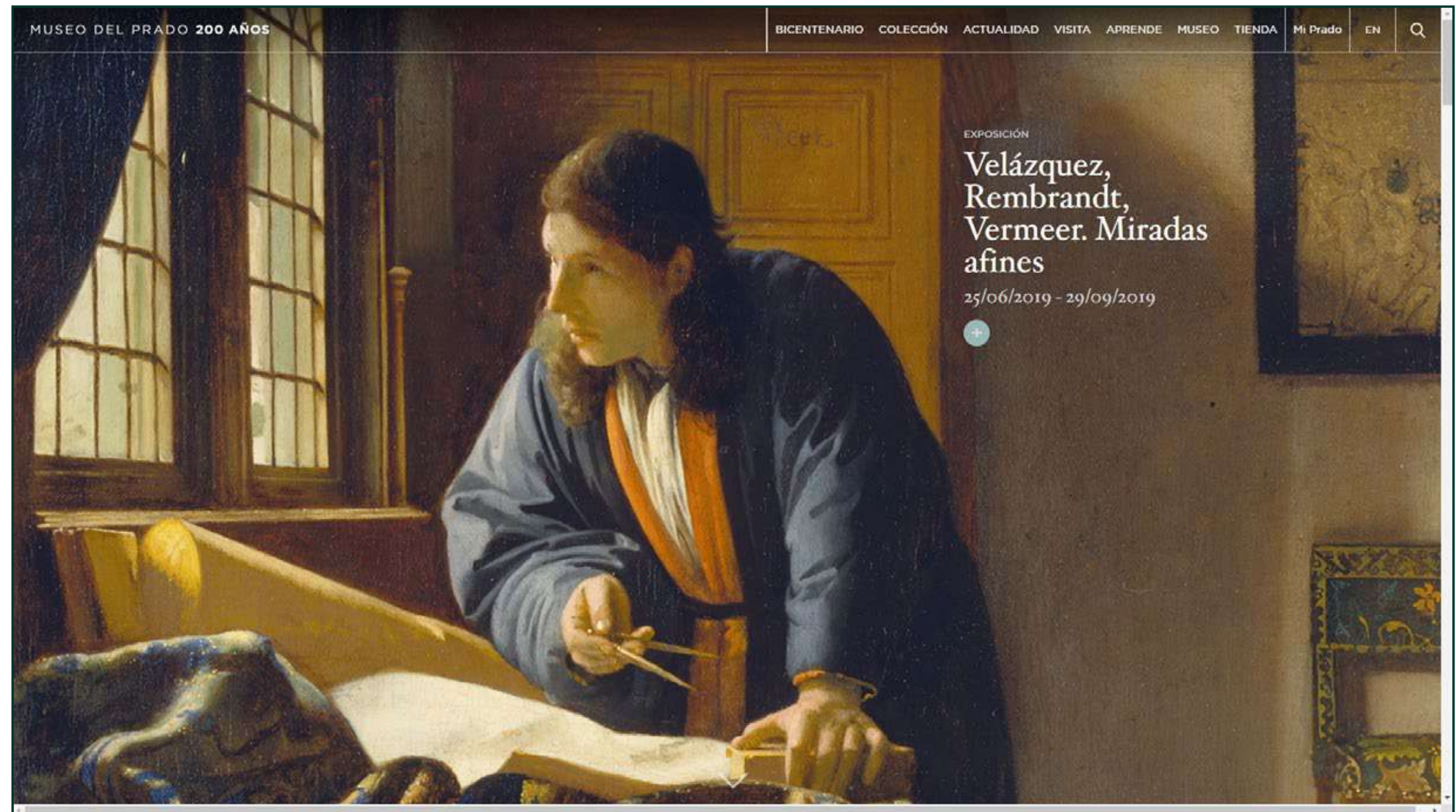
The screenshot displays the Tate Modern website interface. At the top, the 'TATE' logo is centered, with 'Search' and 'Shop' links to the right. Below the logo, navigation tabs for 'ART & ARTISTS', 'EXHIBITIONS & EVENTS', and 'PLAN YOUR VISIT' are visible. A blue circular button labeled 'BECOME A MEMBER' is positioned in the top right corner. The main content area features a large exhibition banner for 'MIRA SCHENDEL' at Tate Modern, with dates '25 SEPTEMBER 2013 - 19 JANUARY 2014'. The banner includes an image of a collage artwork with letters and a smaller image of a geometric artwork. Below the banner, a detailed view of the geometric artwork is shown, consisting of a square divided into four triangles by two diagonal lines, with a black triangle at the bottom. To the right of this image, a sidebar provides details: 'TATE MODERN' location (Bankside, London SE1 9TG), 'DATES' (25 September 2013 - 19 January 2014), 'SHARE' options (email, Twitter, Facebook), and 'SPONSORED BY' (Itaú). A blue arrow points from the geometric artwork image to the 'SPONSORED BY' section.

Museu do Prado

museodelprado.es

Um clássico museu espanhol, o Prado, em seu site, parece buscar unir o clássico com o moderno, por meio da união de tipografia clássica serifada e navegação muito intuitiva, utilizando-se muito das próprias obras como artifício gráfico. Apresenta o mesmo conteúdo informativo dos outros dois museus analisados.

- Mostra suas exposições com algumas obras, texto introdutório e conteúdos multimídia;
- O acervo pode ser acessado em camadas: primeiro por obras principais, depois por artistas e, por fim, por temas;
- As obras são apresentadas em zoom, com grande qualidade no site, sendo possível ver detalhes da obra. Possuem descrição e legenda completa;
- Tem um forte apelo visual preenchendo por vezes toda a tela com uma respectiva obra. Cria uma dinâmica interessante para usabilidade do site.



Galeria Raquel Arnaud

raquelarnaud.com.br

Importante galeria de arte situada em São Paulo, apresenta de forma intuitiva suas informações, artistas e acervo, visto que é um espaço para venda de arte. Por este motivo, as obras e artistas são bastante prestigiadas, tendo páginas próprias, descrições e biografias, faltando apenas a possibilidade de aproximar a obra à tela. Visualmente é um site muito simples e bem estruturado, assim como os espaços virtuais apresentados anteriormente. Utiliza-se o branco e o preto com alguns detalhes em cinza no decorrer das páginas.

O site tem o propósito de divulgar a galeria e suas atividades. Para venda online, a Galeria Raquel Arnaud utiliza a plataforma Artsy, que é especializada em venda de trabalhos artísticos.

The screenshot displays the website for Galeria Raquel Arnaud. At the top, the logo 'GALERIA RAQUEL ARNAUD' is on the left, and a search bar with 'BUSCA' and social media icons (Facebook, Instagram, YouTube) with an 'ENGLISH' button are on the right. A navigation menu below the logo includes 'ARTISTAS', 'ACERVO', 'EXPOSIÇÕES', 'FEIRAS E EVENTOS', 'NOTÍCIAS', 'A GALERIA', and 'CONTATO'. The main content area features a large image of a painting by Carlos Zilio titled 'FRAGMENTOS', which consists of a blue background with white vertical lines and a red vertical line. Below the image, the text reads: 'CARLOS ZILIO: FRAGMENTOS' and 'O artista apresenta um conjunto de obras produzidas no período entre 1978 e 1986, que demarca o momento no qual o artista opta pela pintura como o suporte principal de sua atividade artística.' Below this, there are three columns: 'EXPOSIÇÕES' with a featured exhibition by Julio Villani titled 'ALINHAVA', 'A GALERIA' with a featured gallery space, and 'NOTÍCIAS' with a featured news item about Waltercio Caldas. Each column has a 'TODAS AS EXPOSIÇÕES' or 'SAIBA MAIS SOBRE A GALERIA' or 'TODAS AS NOTÍCIAS' button. At the bottom, there is a footer with the gallery's address, contact information, and a 'QUERO RECEBER NOVIDADES' button.

Artsy artsy.net

Espaço online especializado em vendas de obras de arte, no qual galerias de arte no mundo utilizam a plataforma para efetuar essas vendas pela internet. Estruturalmente funciona como uma mescla de um site de vendas (como a Amazon) e uma galeria de arte. Seu design limpo, utilizando branco e preto como base, facilitam a compra, a pesquisa, destacam as obras, além de lembrar o espaço físico de uma exposição.

Search by artist, gallery, style, theme, tag, etc. Artworks Auctions Galleries Fairs Magazine More Log in Sign up

Galeria Raquel Arnaud
São Paulo
FOLLOW

OVERVIEW / SHOWS / ARTISTS / CONTACT

CURRENT SÃO PAULO SHOW
vocabulary for settling vertigos
São Paulo, Jun 17th - Aug 17th

ABOUT
Forerunner of the artistic Brazilian market, Raquel Arnaud's Art Gallery played a fundamental role in the development and consolidation of contemporary art. The gallery was founded in 1973, firstly under the name "Gabinete de Arte" and since then has changed through outstanding locations at impressive venues signed by architects such as Lina Bo Bardi, Ruy Ohtake and Felipe Crescenti. Galeria Raquel Arnaud consolidated its status in Brazil and overseas for its coherency and unique contribution to the valorization and consolidation of the Brazilian art. Artists such as Amílcar de Castro, Willys de Castro, Lygia Clark, Mira Schendel, Sérgio Camargo, Walercio Caldas, Iole de Freitas, Arthur Luiz Piza among others have had a fundamental contribution for the gallery to achieve this status.

Shows [View All](#)

GALERIA RAQUEL ARNAUD
new collectors campaign
Oct 16th, 2018 - Dec 20th, 2018

GALERIA RAQUEL ARNAUD
45 years trajectory galeria raquel arnaud
Mar 25th - Nov 22nd

GALERIA RAQUEL ARNAUD
vocabulary for settling vertigos
Jun 17th - Aug 17th

Fair Booths [View All](#)

Galeria Raquel Arnaud at Art Basel Unlimited 2018
Jun 14th - 17th 2018

Galeria Raquel Arnaud at SP-Arte 2018
Apr 11th - 15th 2018

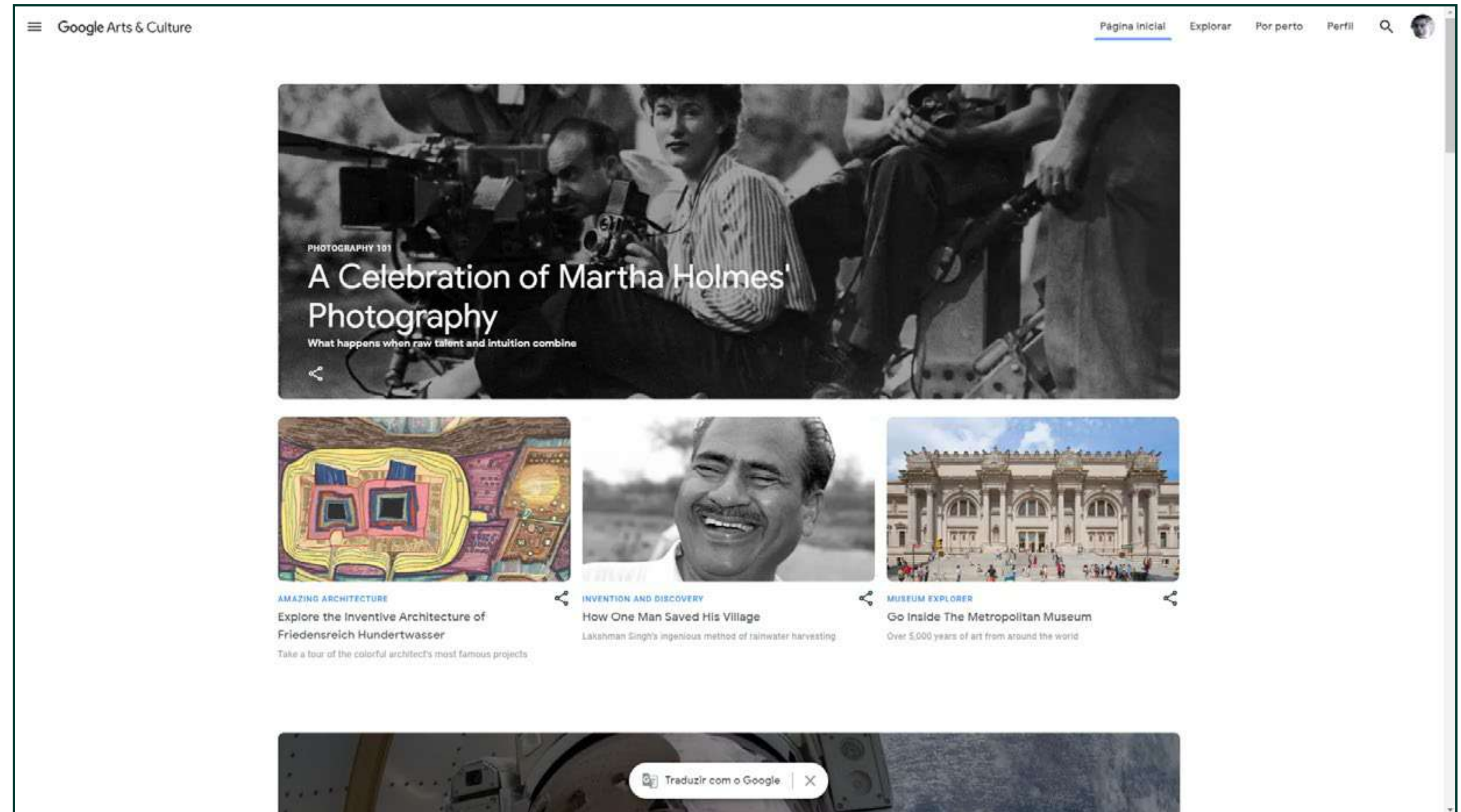
Galeria Raquel Arnaud at ARCOmadrid 2018
Feb 21st - 25th 2018

Google Arts and Culture

artsandculture.google.com

Esta plataforma do Google é um bom exemplo de utilização do meio digital voltado para conteúdo artístico. Disponibiliza diversas formas para pesquisar e consumir arte, além de procurar os museus e exposições próximos a você.

- Visual limpo, intuitivo e leve (material design). Branco e cinza são suas cores base;
- Visita virtual a exposições e museus, simulando uma visita real;
- Coleções e mostras digitais referentes a artistas, estilos artísticos, temas ou períodos;
- Estas coleções apresentam diferentes formas de navegação: rolagem básica para baixo; rolagem horizontal; passagem de slides; vídeos; visualização em zoom das obras etc;
- Direcionamentos para páginas de museus, assuntos recomendados e outros links estão sempre presentes.



Exposição Virtual FGV

expo-virtual-cpdoc.fgv.br

A Fundação Getúlio Vargas criou uma página expositiva contando a vida e história do presidente que dá nome à instituição.

- Utiliza toda extensão da tela para apresentar seu conteúdo;
- Imagens em duotone dão nova vida às fotografias históricas, pretas e brancas, e criam contraste com os textos;
- Navegações diferenciadas de acordo com o conteúdo apresentado;
- Além de fotos, o site apresenta documentos históricos, áudios e vídeos.



3. Desenvolvimento projetoal

3.1 O projeto

Como foi exposto anteriormente, a arte é de suma importância para a sociedade, mas infelizmente apresenta barreiras que desestimulam o seu consumo, como o poder aquisitivo, as distâncias físicas e o dia a dia corrido dos dias atuais. Ao mesmo tempo, os ambientes e aparelhos digitais estão se tornando cada vez mais populares e contribuindo para o maior acesso à informação.

Neste trabalho final de graduação em design, reflito como posso utilizar os conhecimentos adquiridos durante o curso para a proposição de um projeto que possa contribuir com a democratização da arte nacional. Considerando todas as questões levantadas, eu proponho e me coloco o desafio de criar um espaço digital focado em arte brasileira. Um espaço que tem como diferencial agregar exposições pensadas para os dispositivos digitais.

Meu objetivo com este trabalho de conclusão de curso é a proposição de um projeto factível e aplicável em sua concepção. Portanto, a sequência projetual para este espaço digital de arte brasileira se constitui nas seguintes fases:

- Funcionamento do espaço
- Branding
- Site
- Exposição

3.2 Funcionamento

Nesta fase projetual, desenvolvo um planejamento de funcionamento deste espaço. Definir a frequência de novas exposições, o tempo de visitaçã, os tipos de exposições, entre outras coisas, deixa mais claro os objetivos deste espaço e como propor e planejar as soluções visuais que se darã na sequência do projeto.

3.2.1 Tipos de exposições

O objetivo deste espaço é ser bastante amplo e mais democrático no pensamento expositivo quanto aos estilos artísticos, ao reconhecimento, à projeção do artista com o público e com a forma de se expor. Para tal, as exposições podem ser propostas, individuais ou coletivas, das seguintes maneiras:

- **Artistas renomados** (da nossa história)
- **Artistas vigentes** (atuais e consolidados)
- **Novos talentos**

3.2.2 Concepção geral

As exposições são desenvolvidas através de uma curadoria externa em conjunto com o desenvolvimento da página, feito internamente. Ou seja, alinhando as possibilidades técnicas do ambiente digital com o conhecimento e conteúdo artístico. Esta criação se dá com as seguintes fases:

- **Curadoria** (Externa. De um curador, artista e/ou historiador. Responsável pela coleta e produção de todo conteúdo expositivo.)
- **Design** (Interna. Responsável pelo planejamento gráfico da exposição. Interface e interação.)
- **Programação** (Interno. De um programador frontend e backend. Responsável pela programação e funcionamento da página expositiva.)

3.2.3 Frequência

A cada 3 meses uma nova exposição é lançada, ganhando destaque na página inicial do site, nas redes sociais, materiais de divulgação e em possíveis notícias veiculadas em jornais. Possíveis meses de lançamento em um ano: Março, Junho, Setembro e Dezembro.

3.2.4 Tempo de visitaçã

As exposições serão pensadas para um tempo médio de 15min de visitaçã. Como esse espaço é pensado também para pessoas com a vida muito agitada, propor exposições online muito longas não serviriam bem para o público. Sendo um ambiente mais dinâmico, é importante também que essas exposições se adequem ao tempo que o espectador tem disponível.

Tempo de visualizaçã: Textos 4min | Obras 7min | Áudios, vídeos 4min.

3.2.5 Catalogaçã do acervo e seu acesso

Todas as exposições lançadas ficarã permanentemente acessíveis na plataforma, a não ser que, por motivos externos e superiores, precisem ser removidos.

Serã implantada uma espécie de biblioteca virtual das exposições criadas para a plataforma. Forma-se assim, uma catalogaçã do conteúdo desenvolvido e exposto. Diferentemente de uma exposiçã física, que se perde depois que esta é desmontada e só pode ser acessada novamente por meio de um catálogo desta exposiçã (ainda assim, de uma maneira diferente da exposiçã física).

3.3 Branding

O planejamento e produção de uma identidade corporativa e visual para o espaço é muito importante para garantir que o público o reconheça como um espaço de arte, crie identificação e atraia visualmente esse espectador para explorar o seu conteúdo. A definição desses elementos e repetição dos mesmos por todo espaço faz com que o espectador assimile onde ele está presente e de fato “mergulhe” e se identifique com a marca.

Em todas as escolhas projetuais tomou-se como base conceitual o tripé: **Brasil, Arte e Digital**. Para tal, se desenvolveu as seguintes proposições e soluções gráficas para o projeto.

3.3.1 Diretrizes

A definição das diretrizes da marca faz com que se assimile bem as suas características e onde se almeja chegar com elas. Com valores e objetivos claros, uma marca cria de fato um potencial de crescimento e verdadeiro relacionamento com seus consumidores.

Missão

Ser um espaço plural e aberto para divulgar e enaltecer a arte brasileira por meio da poderosa mídia digital, democratizando o acesso à arte e semeando o interesse pela produção artística nacional. Queremos trazer a arte para a palma da sua mão.

Valores

Paixão pela cultura, ética, empatia, brasilidade e multiplicidade.

Visão

A arte tem poder transformador! Por meio da +55 Arte Brasileira queremos aumentar seu acesso e democratizá-la, para contribuir que tenhamos uma sociedade mais consciente de seus deveres como cidadãos e empática com o próximo.

3.3.2 Naming

Para a escolha de nome do espaço foi feito um processo de brainstorm, no qual registra-se todas as palavras e possíveis nomes que vem à tona, sem nenhum julgamento de valor, para, em seguida, se fazer as escolhas cabíveis, eliminando algumas opções até chegar na escolha final. Este processo resultou na lista ao lado.

Como nome final para o espaço escolheu-se o **+55 Arte brasileira**.

Conceito apropriado: código brasileiro de discagem telefônica (inserido no sinal “mais”, o que é conotativo de acervo, de mais acesso, direcionado a um contexto específico: “arte brasileira”)

Brasilis	+Br	.br
Tupi	+Bra	Somar
Pindorama	Juntos	Encontro
EDAB	MultiArte	Troca
Mais Arte	Democratizar	Local
+Arte	Coletivo	Espaço+Arte
Arte Popular	Digi	Espaço Arte
ArtePop	Multi	Brasileira
Arte+	Mais	Sítio
Mais55	Espaço	Sítio+Arte
+55	Expaço	Zona
+Brasil	Espaço+	Espaçoarte.br

3.3.3 Logotipo

Com o nome definido, iniciou-se o processo de criação do logotipo, que na definição de Ellen Lupton:

“Um logotipo faz parte de um programa de identidade mais abrangente, que o designer concebe como uma linguagem viva (e mutante) de acordo com as circunstâncias.”

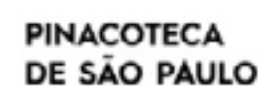
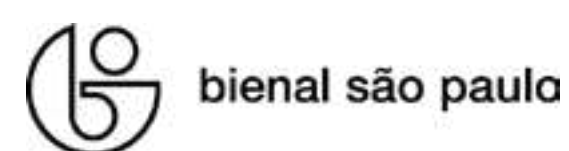
E finaliza:

“Uma identidade visual completa pode ser composta de cores, padrões, ícones, componentes de sinalização e uma seleção de fontes.” (Ellen Lupton, Pensar com tipos, pg. 64)

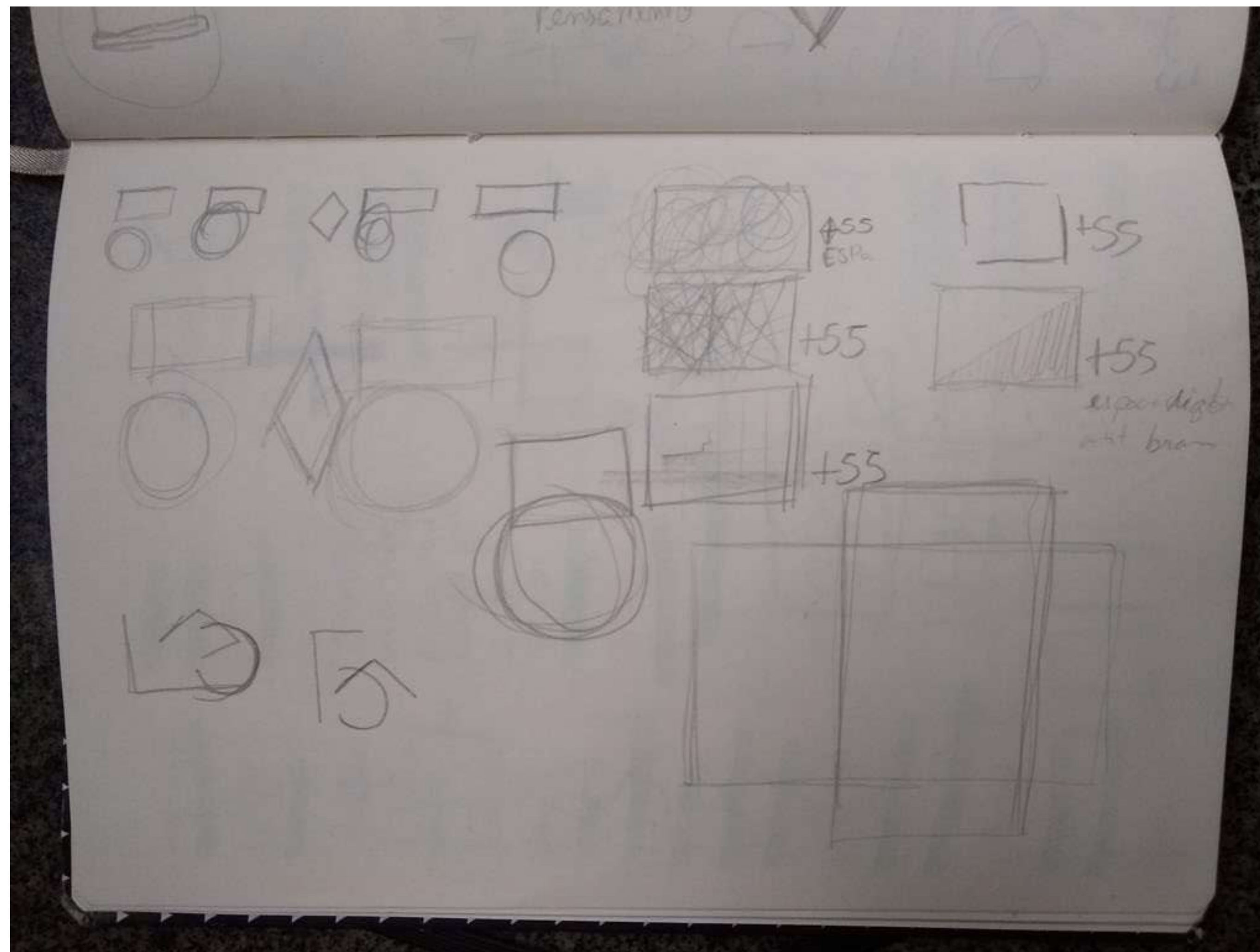
Primeiro, foi feita uma pesquisa das marcas de museus e galerias do Brasil e do mundo. Percebe-se uma constância com o uso tipográfico nas logos e uso da cor preta como identidade. Escolhas que levam em consideração o objetivo de um espaço artístico, que é a exposição e destaque para suas obras e da arte como um todo.

Levando estas informações em consideração, foi feita uma série de sketches preliminares e, após um afinamento conceitual numa segunda fase, partiu-se para layouts digitais visando obter o resultado desejado.

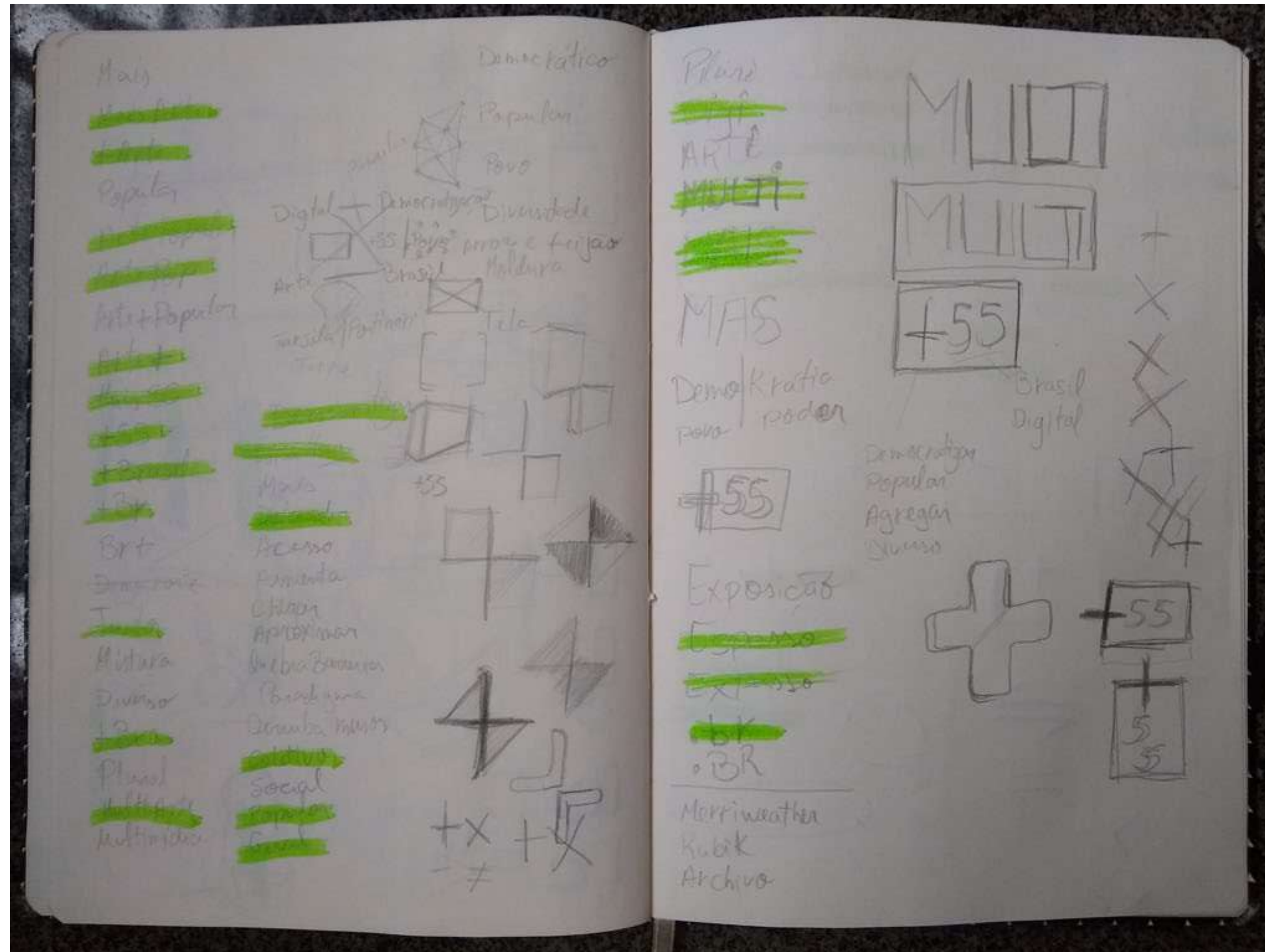
Na marca são utilizados os elementos de soma (trazendo a ideia de ser um espaço agregador e de adição à vida), o 55 (nosso código de discagem) e o retângulo (que se relaciona com a tela digital e a tela artística). Além disso, é uma marca responsiva, com sua versão completa, de logo sintética e como ícone, com seus elementos principais.



Referências de logos de espaços artísticos nacionais e internacionais.



Rascunho de desenvolvimento da marca 01.



Rascunho de desenvolvimento da marca 02.

**+55 Arte
brasileira**

Soma

Código de
discagem
brasileira

Tela digital
Tela artística

Sistema de assinaturas | versão positiva

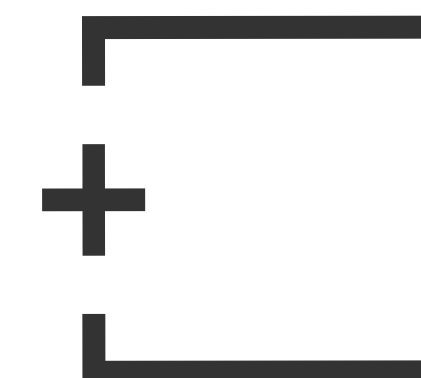
Logotipo completo



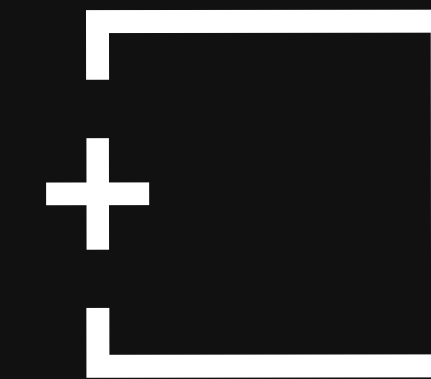
Logo



Ícone



Sistema de assinaturas | versão negativa



3.3.4 Cor

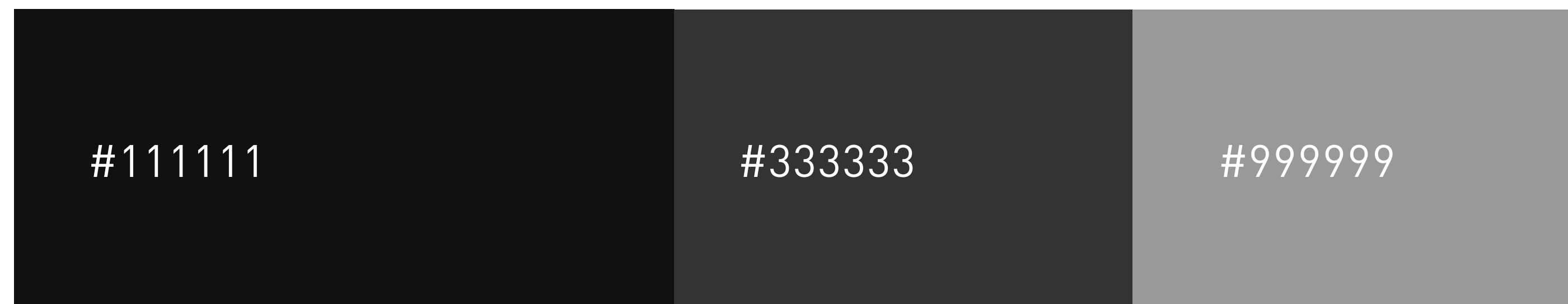
As cores principais da marca são preto e branco, funcionando muito bem tanto nas suas versões positivas, quanto nas negativas, seguindo a tendência das marcas dos espaços de arte já existentes. Como cores secundárias, são utilizadas cinzas web responsivas, garantindo a visualidade independente das qualidades das telas em que serão visualizados.

Em co-atuação com as cores do espaço serão adotadas cores particularizadas para cada exposição, sempre buscando destacar a obra do artista, analogamente às paredes pintadas com cores em museus e galerias.

Cores Primárias



Cores Secundárias



Archivo

3.3.5 Tipografia

A escolha tipográfica se fez também pensando no uso em telas. No caso, foi escolhida a Archivo, fonte do catálogo Google e pensada para web. Possui 8 variações de peso e estilo e tem características ilustrativas que se aproximam da identidade criada para o espaço, com ângulos retos, grande espessura de corpo e desenho mais geométrico.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

3.4 Site

Com a marca definida, pode-se seguir para o planejamento do espaço digital de arte. Observando os sites semelhantes no capítulo 2.4, percebe-se um mesmo padrão encontrado nas marcas dos museus, que é o uso do branco e preto como cores predominantes, layout sintético e objetivo e, em alguns casos, utilizam as obras como elemento

gráfico. Na produção do +55 procuro utilizar essas qualidades para tornar o site atraente ao espectador.

Um bom site é medido com o tempo que o usuário permanece nele. Para tal, ele precisa ter uma boa usabilidade, que dentre as várias definições de Krug, é que este site seja: proveitoso, possa ser aprendido, memorável, efetivo, eficiente, desejável e prazeroso. Logo, um espaço digital atraente, dinâmico

e de fácil navegação são muito importantes para seu sucesso.

A criação do site decorreu pelas seguintes fases:

3.4.1 Mapa

Para planejamento de páginas, conteúdo e navegação, foi pensado este mapa do site, que sustenta e orienta a criação gráfica do espaço digital +55.

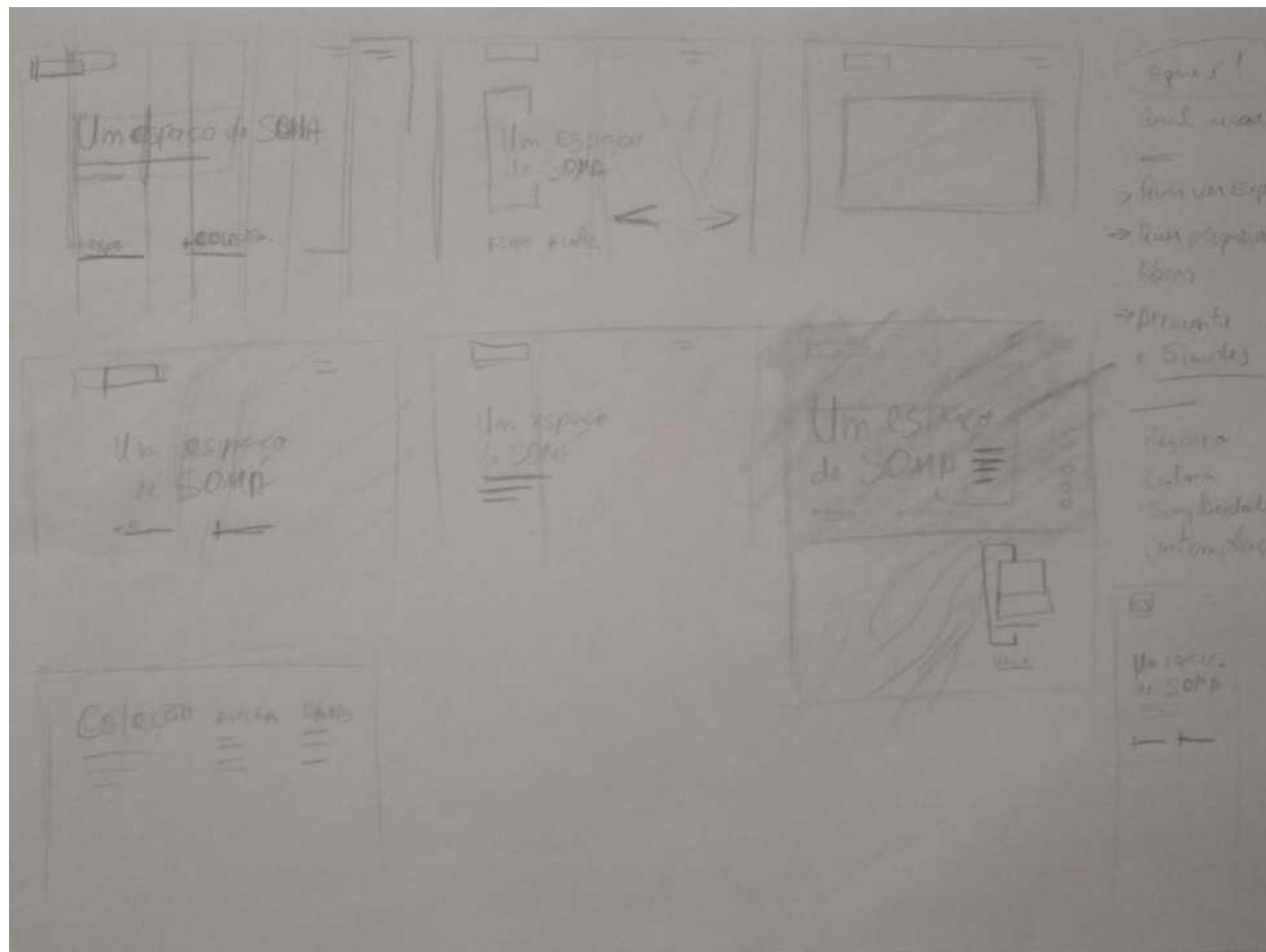


Mapa do site +55.

3.4.2 Rascunho

As primeiras versões do site foram criadas com lápis e papel, materializando as ideias ainda misturadas na mente e já identificando os desafios visuais e de plataforma para se criar o site aplicável.

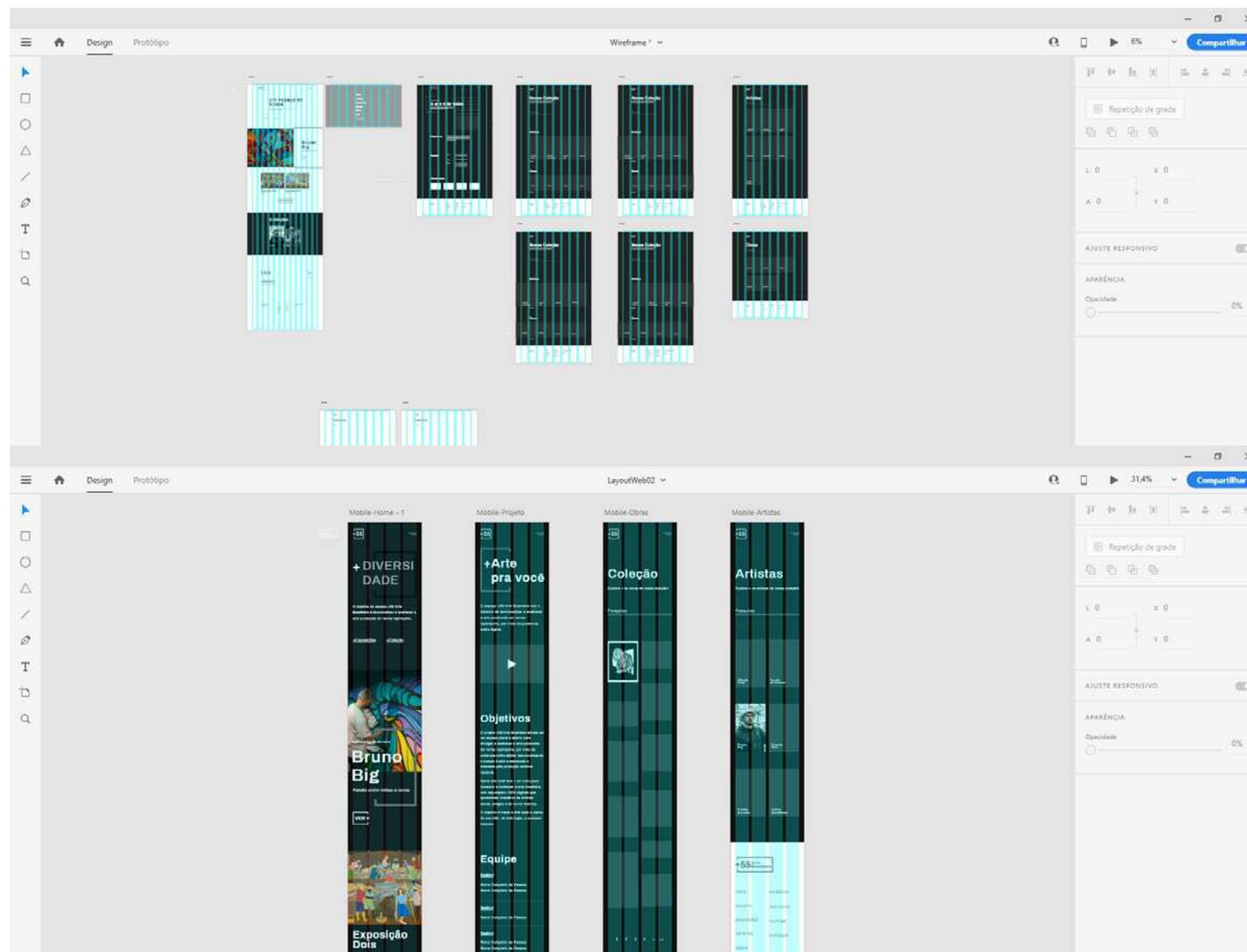
Rascunhos de desenvolvimento do site.



3.4.3 Layout Adobe XD

Foram criadas telas em wireframe, além de um pré layout com o Adobe XD, ferramenta para criação e visualização de projetos interativos. Nele, pude testar se as versões web e mobile funcionavam, se as interações eram coerentes, aplicáveis e de fácil entendimento.

Prints das telas do Adobe XD com layout do site.



3.4.4 Layout Wix

Como foi mencionado, planejei este projeto para ser factível. Para tal, montei o site na Wix.com, plataforma online de criação e gestão de sites, possibilitando a elaboração ágil desse espaço. Desta maneira, lidei com desafios reais de produção, adaptando as ideias aos recursos oferecidos na plataforma escolhida.

Para identificação do site e reforçar a marca como um todo, foram feitas algumas escolhas projetuais para se obter o melhor resultado.

The logo for Wix.com is displayed in a large, bold, black sans-serif font. The word 'WIX' is in all caps, and '.com' is in lowercase. A small yellow and white graphic element is positioned above the 'i' in 'WIX'.

Logotipo da
plataforma Wix.

3.4.5 Escolhas projetuais

Tela escura

A emissão constante de luz, provenientes das telas dos smartphones ou dos computadores, são bastante prejudiciais para os nossos olhos, além de incomodar a leitura em certo ponto. Para evitar isso, é utilizado no site fundos escuros. Isto é uma tendência nos sites e apps atuais, que estão com a opção de utilizar telas pretas ou azul escuras em sua navegação. Além disto, esta escolha projetual proporciona uma economia energética, visto que a emissão de luz branca promove um gasto maior que a não emissão, quando o fundo é escuro.

Essas telas predominantemente escuras têm um forte apelo visual, atrelados à elegância de um espaço digital, ao reconhecimento da cor preta ser ligado à ideia de tecnologia, além de promover o destaque das imagens utilizadas, tanto fotografias, quanto obras presentes no site.

Foco na versão desktop

Todo site é responsivo, ou seja, seus elementos se adequam às telas verticais do mobile e horizontais do desktop. Porém, decidi priorizar a diagramação e experiência para o uso em computadores, visto o tamanho físico das telas, que permite maior dinâmica entre os elementos presentes no site.

Versão em inglês

Considerando a busca de obras brasileiras por estrangeiros, é pensado que o site tenha uma versão traduzida em inglês, hoje uma língua global. Isto garante um potencial mundial para as obras do Brasil, que merecem o reconhecimento de todo o mundo.

Vídeo

Um vídeo é utilizado como fundo na página principal do site, para tornar mais dinâmica a experiência. Algumas animações de elementos, rolagem em parallax (efeito 3d criado a partir da rolagem da página, onde o fundo move-se mais lentamente) e imagens utilizando uma faixa larga da tela também contribuem para uma navegação mais fluida e interessante para o usuário. São esses detalhes que fazem a diferença no projeto.

Elementos visuais (colchetes, +)

Com o intuito de reforçar a identificação do espaço e sua marca, durante o site os colchetes da marca aparecem em composição com os textos, imagens e botões do site. Cria-se um elemento que conecta e destaca a informação, por vezes entrando ou saindo desses colchetes. Outro elemento é a soma, o “+”, está sempre presente em frases e botões, se tornando um elemento até sonoro do espaço +55.

Domínio

Domínio é o endereço que redireciona para o site. É importante para um site ter um domínio profissional, sonoro e de fácil memorização do usuário. Desta maneira, foi adquirido para o espaço o domínio **mais55.art.br**, que se funde perfeitamente com os valores do projeto.

3.5 Exposição

A última fase de produção é a criação de uma exposição de estreia para o espaço +55, fazendo assim a abertura e demonstração de como serão criados os conteúdos expográficos.

Para a produção de uma exposição online nesse espaço, o mais indicado é o trabalho em conjunto de profissionais com suas respectivas expertises, de curadoria, design e programação. No caso deste trabalho final, produzi nestas três frentes a exposição de estreia, passando pelos processos especificados na sequência.

3.5.1 Curadoria

O curador tem papel fundamental na arte. É quem faz o planejamento, organização e montagem de uma exposição, seja de um ou de mais artistas. Nas palavras de Cauê Alves:

“O curador de arte, ao pé da letra, seria aquele que está incumbido de cuidar, zelar e defender os interesses do artista e dos trabalhos de arte. (...) é o profissional que organiza, supervisiona ou dirige exposições, seja em museus ou nas ruas, em espaços culturais ou em galerias comerciais.”(Cauê Alves, O ofício do curador, pg. 43).

Além da importância material e física de cuidado com a obra e em como expô-la ao público, o curador possui relevância por ser responsável pela transmissão de conhecimento e cultura presente em uma exposição. Uma tarefa de bastante responsabilidade com a sociedade.

No espaço +55, o curador organiza o tema da exposição, produz o conteúdo que se dá por um texto curatorial, coleta das obras, suas legendas e pesquisa de materiais multimídia para entrar na exposição, como vídeos e áudios. Também é possível a inserção de janelas que complementam com informações extras e didáticas sobre os assuntos tratados, como saber mais sobre algum artista citado ou algum termo não conhecido.

3.5.2 Exposição na web

Esses elementos extras (como vídeos, áudios, janelas, zoom nas obras) são recursos que um espaço digital tem à disposição, para tornar as exposições mais atraentes, agregando diferentes formas de conhecimento. O uso consciente desses elementos permite criar um conteúdo expográfico que aumente o interesse do público pelas exposições presentes no espaço.

3.5.3 Ícone de escala

A obra numa exposição digital perde uma informação muito importante para sua vivência, que é a escala. Mesmo que sua legenda obtenha o tamanho, perde-se a referência de proporção desse trabalho. Como solução para esta questão, propus uma figura presente junto à legenda, que demonstra em escala a relação de tamanho da obra com uma pessoa. Isto torna essa proporção mais visual e acessível para seu entendimento.



Exemplo do ícone de escala utilizado na exposição.

3.5.4 Artista escolhido para o lançamento: BRUNO BIG

Carioca, designer, pintor e gravador. Um profissional multidisciplinar conhecido mundialmente pelo seu trabalho em Street Art, Big é um jovem artista com uma notoriedade e reconhecimento muito forte no cenário. Um artista que representa o Brasil nas suas obras pelo mundo.

Tive o privilégio de visitá-lo em seu atelier, entrevistá-lo e conhecer mais sobre seu trabalho e atuação. Desta visita, pude pegar algumas frases chave para permear a exposição e entender qual epiderme gráfica explorar como conteúdo expográfico.

Todo conteúdo textual e de obras foram coletados e editados a partir do site do artista (brunobig.com), e os vídeos das páginas do artista no Youtube e Vimeo.



Foto de Bruno Big em seu atelier.

3.5.5 Obras

Os trabalhos escolhidos de Bruno Big para a primeira exposição do espaço foram pensados a partir da síntese visual característica do artista, que são as linhas sinuosas e as cores fortes e tropicais presentes em seus trabalhos. Essas obras foram organizadas por tema e por técnica (gravura, grafite, pintura e arte por encomenda), mostrando a abrangência de atuação do artista, que mantém sempre sua característica ímpar.

3.5.6 Textos

Os textos curatoriais foram baseados no site do artista, que conta parte de sua história, nas entrevistas feitas pelo artista disponíveis na internet e no encontro que tivemos em seu atelier. Na exposição são aplicados um texto curatorial sobre o artista, pequenos textos sobre temas que se relacionam com o mesmo e citações de Big que surgem entre os temas da exposição.

3.5.7 Vídeos

Durante a exposição entram vídeos disponíveis nas páginas do artista, que mostram a produção de seus projetos. A maioria desses vídeos são de projetos encomendados, como o trabalho junto a Nike para a estampa de produtos para o atleta Neymar.

Essa possibilidade é muito interessante para a exposição na web, que a torna mais dinâmica, interativa e imersiva.

3.5.8 Cores

Cada exposição digital necessita de uma identidade cromática particular, assim como as exposições físicas. No caso de Bruno Big e seus trabalhos tão vibrantes, escolhi utilizar cores inspiradas em suas obras para dividir os setores da exposição. Essa escolha agrega

na experiência de visualização das obras do artista, que chega num resultado bastante vivo e poderoso.

Vale salientar que em futuras exposições, outras cores podem ser escolhidas, pois essa decisão se dá a partir do projeto de design criado para cada exposição.

3.5.9 Layout

As escolhas projetuais de posicionamento e relações de tamanho dos elementos é de fundamental importância para a experiência do usuário ao assistir a exposição digital. Essas escolhas fazem com que o espectador seja atraído para a exposição.

- **Capa:** apresenta-se uma compilação de seus vídeos sobreposta com um filtro azul e levemente por seus traços epidérmicos. Esses traços por vezes reaparecem na exposição como fundo, compõe a visualização dos textos e inserem uma identidade expográfica ao conteúdo.

- **Tipografia:** O contraste de pesos e tamanhos dos textos usados são sempre explorados pela exposição, entregando uma atitude ativa e vibrante que se alinha às obras do artista. Percebe-se este jogo tipográfico já na abertura da exposição, com o nome do artista ocupando todo espaço da tela, e nas citações do artista.

- **Diagramação das obras:** posicionam-se de forma dinâmica em relação à tela horizontal, que ocupa diferentes posições pelo espaço disponível.

- **Legendas:** tem seu espaço de relevância, destacando-se o ano (com grande escala) que é sobreposto com as outras informações (como título e dimensão), com destaque para a técnica utilizada, enaltecendo assim a multiplicidade do artista e sua contemporaneidade.

Obras e cores da exposição



Texto curatorial

“Bruno Big: Paixão entre linhas e cores.

Dono de uma forte identidade, com um traço marcante e espontâneo. Esse é Bruno Carneiro Mosciaro, mais conhecido como Bruno Big, carioca, nascido em 1980 e que se destaca por ser um artista multidisciplinar. Apaixonado pela arte e pela sensação que ela provoca, ao longo de anos de pesquisa conseguiu desenvolver sua linguagem e estilo próprio e, graças a isso, possui o reconhecimento dentro e fora do país.

Bruno Big possui uma extensa gama de trabalhos, mas carrega sempre a essência da gravura em suas linhas características, fruto de sua pesquisa acadêmica produzida juntamente com a professora e artista plástica Thereza Miranda, muito influente em sua formação.

Multidisciplinar, suas obras exalam paixão independentemente do suporte. Seja numa tela, na rua ou numa gravura, os traços sinuantes de Big são o registro dessa relação tão forte com a arte.

Fica nítido o profundo carinho que Big tem pelo Brasil nos seus trabalhos que registram a natureza, que se tornam ainda mais vibrantes com as cores tropicais que utiliza.

Nesta exposição busca-se, por meio das obras de Big, uma síntese do que seu trabalho tem de melhor. O quanto suas obras transmitem sua paixão pela produção, pela arte e pelo Brasil, que são reforçados pelas cores vibrantes que utiliza e pelos assuntos tratados, como as gestantes, os casais, a natureza e os animais.

Curadoria: **Alexander Mendes”**

Citações de Bruno Big

“Pelo quê você quer ser lembrado?”

“Meu trabalho só chegou onde está, nessa identidade e nessa linguagem, porque eu fui pintar na rua.”

“Eu busco essa fluidez, essa mobilidade e esse movimento no meu trabalho, e eu sempre tentei aplicar isso da melhor maneira nas técnicas diferentes, e isso veio muito da gestualidade do grafite, do soltar a mão que influenciou todo o resto do meu trabalho.”

“As composições com animais são sobre o sentimento de afeto e carinho que surge quando se tem um animal por perto. É sobre saber respeitar e entender os nossos companheiros.”

4. Resultados





O espaço
+55 Arte brasileira
tem como objetivo
democratizar a arte
nacional por meio
da mídia digital

SAIBA+

Exposições

Explore nossas exposições digitais e já
fique de olho nas que estão por vir!



MARÇO | 2020
Djanira
Corre do Brasil


EXPOSIÇÕES

+55

NOSSA PRIMEIRA EXPOSIÇÃO

Bruno Big



Paixão entre linhas e curvas



VER+

Obras & Artistas

Conheça + obras e artistas que fazem
parte da nossa cultura aqui no +55!



+55

+

+ Arte pra você

O espaço +55 Arte Brasileira leva a arte para
a palma da sua mão!

Objetivos

O projeto +55 Arte Brasileira almeja ser um espaço plural e aberto para divulgar e enaltecer a arte produzida em terras tupiniquins, por meio da poderosa mídia digital, democratizando o acesso à arte e semeando o interesse pela produção artística nacional.

Neste site você terá + um meio para consumir e conhecer a arte brasileira, com exposições 100% digitais que apresentam trabalhos de artistas atuais, renomados e de novos talentos.

O objetivo é trazer a arte para a palma da sua mão, de todo lugar, a qualquer instante.



Equipe

Diração e Idealização
Alexander Mendes

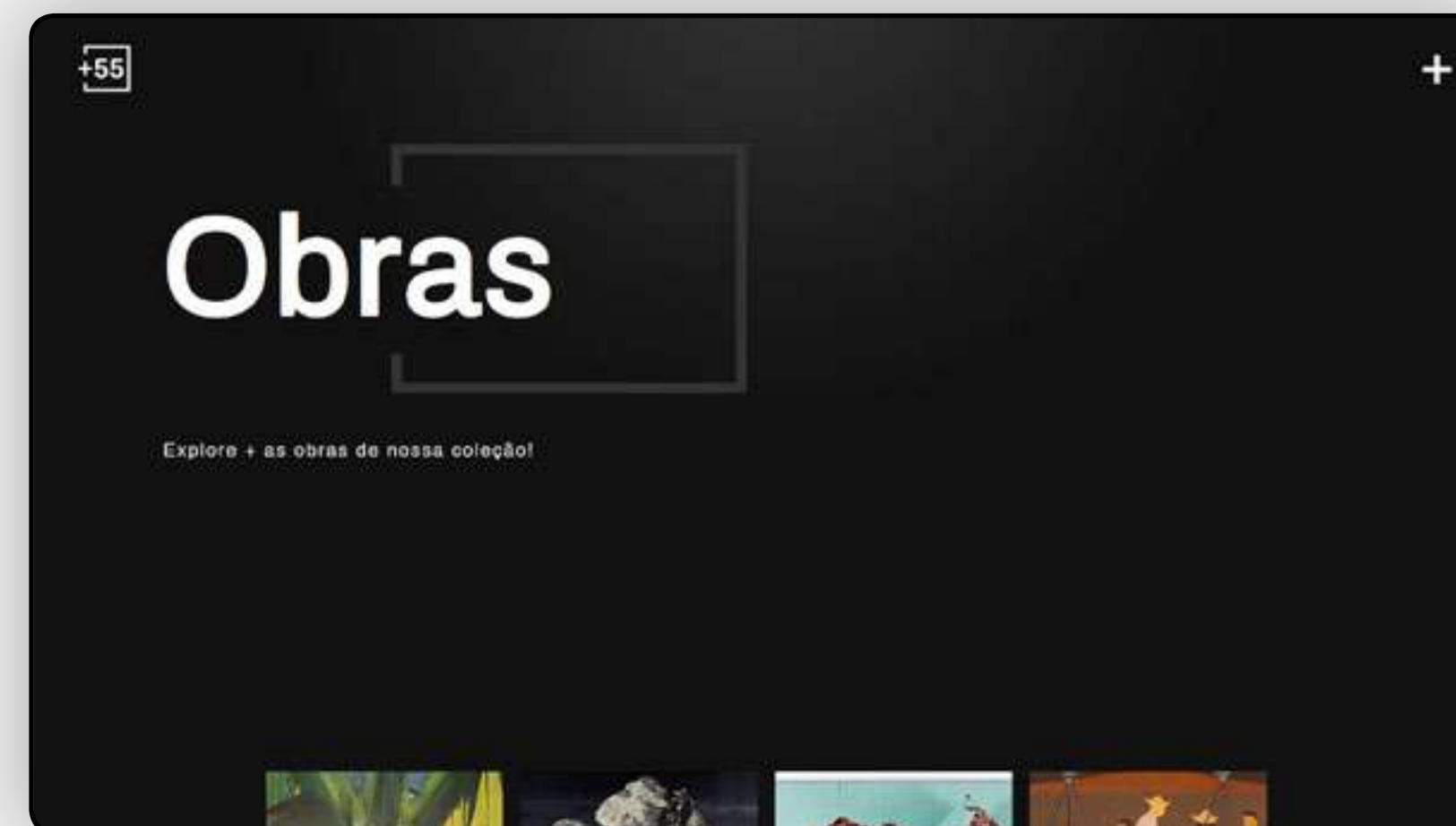
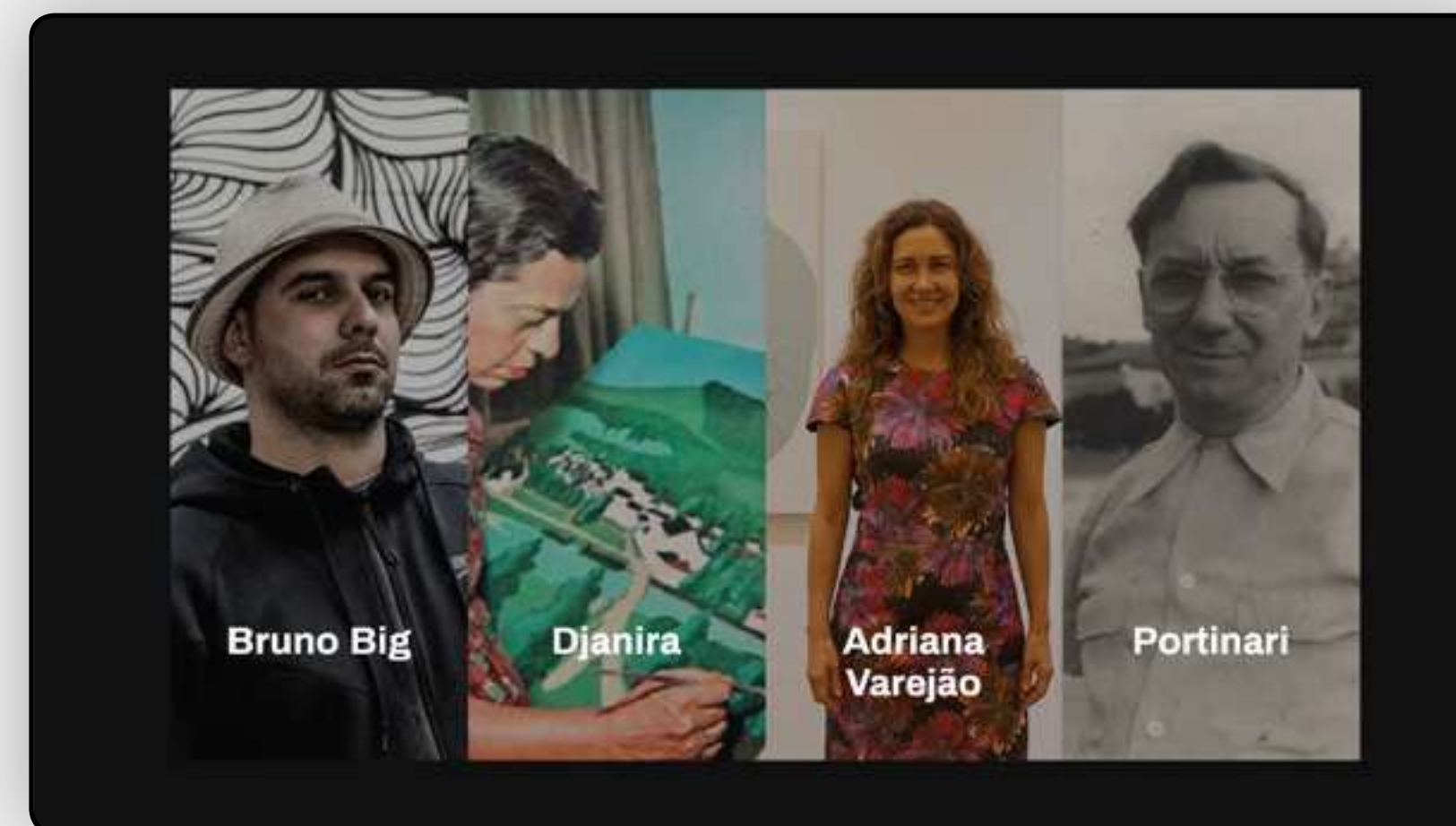
Pesquisa
Renata Amoedo
Marcello Moura

Design
Alexander Mendes

Comunicação
Beatriz Rouillac

Programação
Matheus Magalhães









+55



2018

Linogravura

Mãe 2

56 x 21 cm



+55



2017

Painel pintado em
conjunto com o artista
francês BATSH
"Nuance Musicale"
Festival de Street Art em Paris



+55



“Eu busco essa **fluidez**, essa **mobilidade** e esse **movimento** no meu trabalho, e eu sempre tentei aplicar isso da melhor maneira nas técnicas diferentes, e isso veio muito da **gestualidade** do graffiti, do soltar a mão que influenciou todo o resto do meu trabalho.”

Bruno Big

+55

“O Bruno trabalha”

Thereza Miranda

Saiba + sobre Thereza

X



Thereza Miranda

Iniciou-se na arte da gravura na década de 1960 e é responsável pela introdução, no Brasil, da **fotogravura**, técnica de gravar que tem a fotografia como suporte. Ela retratou imagens de cidades latino-americanas e, preocupada com o patrimônio cultural de seu país, registrou fachadas, portas e telhados, detalhes da arquitetura brasileira.

Paralelamente, Thereza também começou a desenvolver trabalhos em pintura. São telas em tons azuis e verdes translúcidos que mostram florestas e mares, paisagens “lembradas, fotografadas, reinventadas, imaginadas”.

[Site de Thereza Miranda >](#)

+55



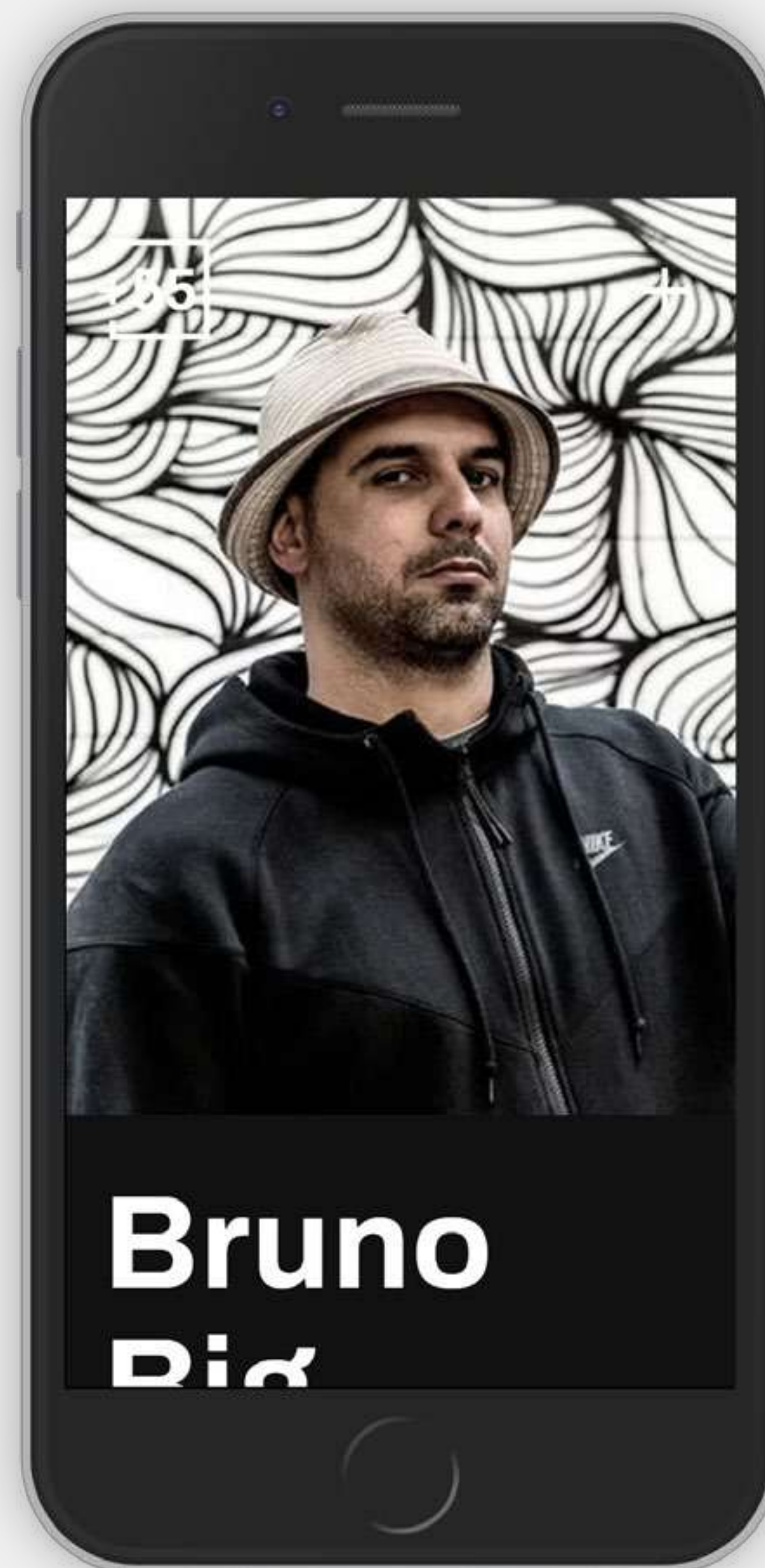
2016

Acrílica sobre tela de linho


Coração

100 x 80 cm





O espaço
+55 Arte brasileira
tem como objetivo
democratizar a arte
nacional por meio
da mídia digital



SAIBA+



NOSSA PRIMEIRA EXPOSIÇÃO

Bruno Big

Paixão entre linhas e curvas

Fale conosco

Nome

Sobrenome


Email

Assunto

Telefone

Digite sua mensagem aqui...

Enviar



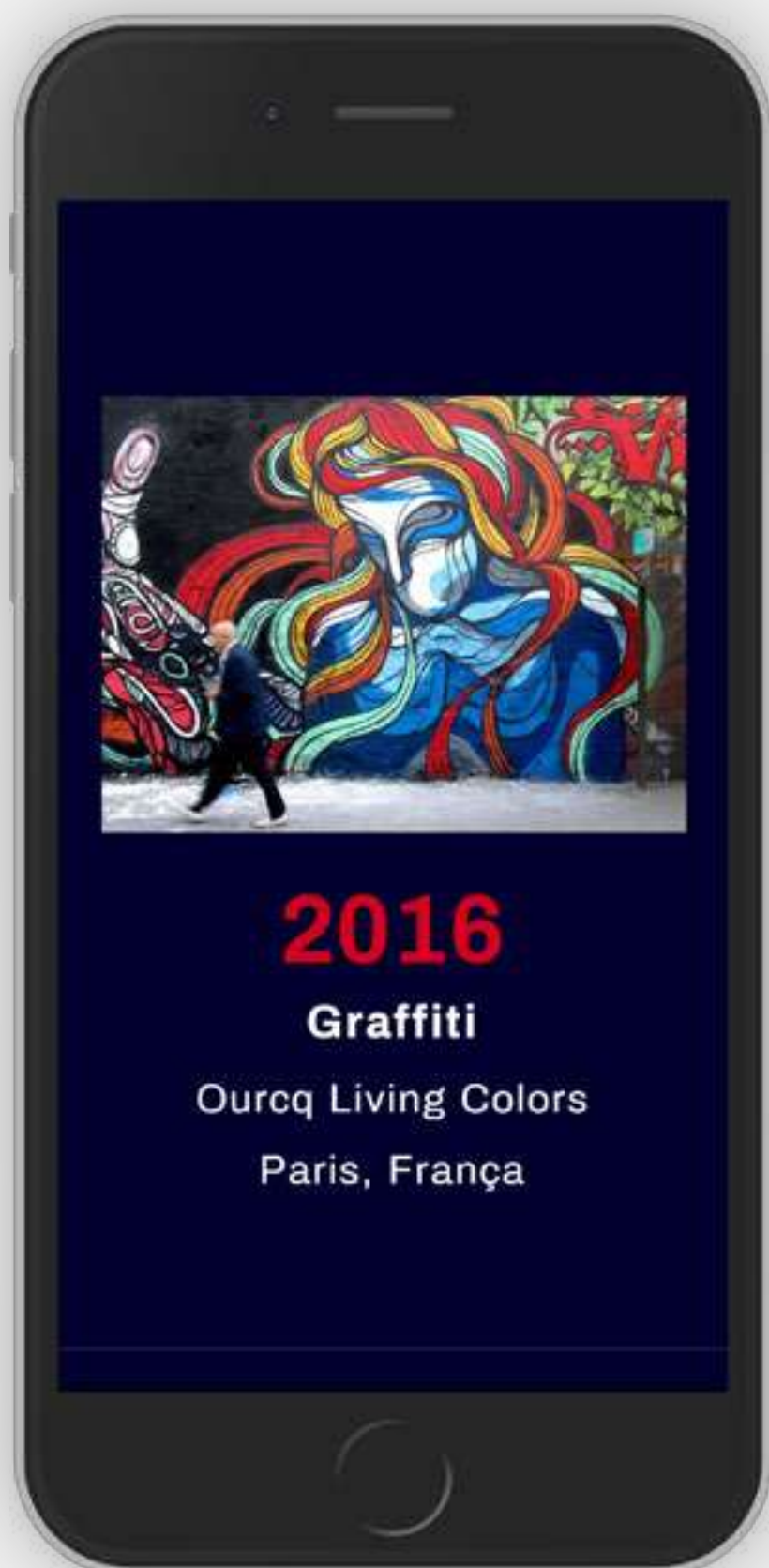
+55 +

Artistas

Explore + os brasileiros de
nossa coleção!



Djanira



5. Considerações finais

Desde o início da graduação, o TCC é almejado e imaginado de diversas formas. Conversando com os colegas, professores e família sobre o assunto sempre surgem novas ideias à mente, criando muita expectativa sobre este projeto, que representa o final da graduação e o início da vida profissional. Finalmente, podemos nos chamar de DESIGNERS.

Fico muito grato com todo este projeto que foi apresentado e com todas as etapas vividas. Todo caminho, árduo e sinuoso, que foi passado é de grande valia para minha experiência e maior postura como profissional.

É também muito gratificante a oportunidade de produzir um projeto com o tema proposto. A arte brasileira é magnífica e TODOS precisam e merecem ter o devido acesso. É uma pena as barreiras que temos hoje para o consumo e vivência da arte, em todos seus modos, além de uma divulgação e exaltação ainda não tão favorecida, na minha opinião. Entretanto, acredito numa mudança de postura e visão da sociedade com a arte, vide a maior procura pelo seu consumo que vemos tendo.

O desafio que me coloquei de pensar neste projeto de forma aplicável e factível foi muito interessante para minha formação. Trouxe para o trabalho questões reais de execução deste trabalho, desde se pensar o funcionamento de um espaço de arte, passando pela curadoria de uma exposição, até a materialização de um site para tal esfera.

Acredito que os objetivos projetuais de design foram atingidos neste trabalho e fico muito feliz com o resultado obtido. Creio que cada vez mais as mídias digitais participarão nas nossas vidas e que, por meio delas, a arte se fará mais presente. Nossa função como designers é entender esses recentes e poderosos suportes para, assim, propor a melhor solução projetual possível nela aplicados, pensando sempre na experiência do usuário com o conteúdo.

O design não muda o mundo, mas sem ele a vida seria sem graça.

Viva a arte brasileira!

6. Bibliografia

Livros

ANDRADE, Oswald de. **O manifesto antropófago**. In: TELES, Gilberto Mendonça. Vanguarda européia e modernismo brasileiro. 3^a ed. Petrópolis: Vozes; Brasília: INL, 1976.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naif, 2013.

CAVALCANTI, Lauro (org.). **Quando o Brasil era moderno: Artes Plásticas no Rio de Janeiro 1905 - 1960**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001.

COCCHIARALE, Fernando; GEIGER, Anna Bella. **Abstracionismo; geométrico e informal: a vanguarda brasileira nos anos cinquenta**. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1987.

DUARTE, Paulo Sergio. **Arte brasileira contemporânea: um prelúdio**. Silvia Roesler Edições de Arte, 2008.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar: atualizado: uma abordagem de bom senso à usabilidade web e mobile**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. 2^a ed. São Paulo: Cosac Naif, 2013.

MAGALHÃES, Aloísio. **E triunfo?: a questão dos bens culturais no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

MELO, Chico Homem de. **O design gráfico brasileiro: anos 60**. 2^a ed. São Paulo: Cosac Naif, 2008.

NAVES, Rodrigo. **A forma difícil: ensaios sobre arte brasileira**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

RAMOS, Alexandre D (org.). **Sobre o ofício do curador**. Porto Alegre: Zouk, 2010.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. 3^a ed. São Paulo: Global, 2015.

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA DO RIO DE JANEIRO. **Museus RJ: um guia de memórias e afetividades**. Rio de Janeiro: Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro, 2013.

SOUZA, Jessé. **A elite do atraso: da escravidão à Lava Jato**. Rio de Janeiro: Leya, 2017.

ZILIO, Carlos. **A querela do Brasil: a questão de identidade da arte brasileira: a obra de Tarsila, Di Cavalcanti e Portinari, 1922 - 1945**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1997.

Web

ABSTRACIONISMO. ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo347/abstracionismo>>. Acesso em: 09 mai. 2019.

Arte no mundo sem chão com Paulo Sérgio Duarte. YOUTUBE. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LHRUJQQcEZg>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

ARTES PLÁSTICAS NO BRASIL. SUA PESQUISA. Disponível em: <<https://www.suapesquisa.com/artesplasticasbrasil/>>. Acesso em: 17 mar. 2019.

BRASILIANA ICONOGRAFICA. Disponível em: <<https://www.brasilianaiconografica.art.br/sobre-o-projeto>>. Acesso em: 11 mai. 2019.

DIGITAL IN 2018: WORLD'S INTERNET USERS PASS THE 4 BILLION MARK. WE ARE SOCIAL. Disponível em: <<https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>>. Acesso em: 30 mai. 2019.

ECLETISMO. ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo357/ecletismo>>. Acesso em: 09 mai. 2019.

EFEITO HALO. PRIMEIRO NEGÓCIO. Disponível em: <<https://www.primeironegocio.com/empreendedorismo/efeito-halo/>>. Acesso em: 16 jun. 2019.

ESPAÇOS DE ARTE. BIGORNA. Disponível em: <<http://bigorna.art.br/223/espacos-de-arte-a-diferenca-entre-museu-centro-cultural-galeria-e-espaco-independente/>>. Acesso em: 12 mai. 2019.

Incêndio no Museu Nacional começou no ar-condicionado, aponta laudo. VEJA. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/brasil/laudo-erros-na-instalacao-eletrica-causaram-incendio-no-museu-nacional/>>. Acesso em: 16 jun. 2019.

Museus em alta: 1º semestre de 2019 tem recordes de público pelo Brasil. G1. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/08/12/museus-em-alta-10-semester-de-2019-tem-records-de-publico-pelo-brasil.ghtml>>. Acesso em: 13 ago. 2019.

O QUE É MUSEU. PORTAL DO INSTITUTO BRASILEIROS DE MUSEUS. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/os-museus/o-que-e-museu/>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

OI Futuro; Consumoteca. **Narrativas para o futuro dos museus.** Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <<https://oifuturo.org.br/pesquisa-museus-2019/>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

Prof. Fernando S. Meirelles. **30ª Pesquisa Anual FGVcia do Uso de TI,** FGV-EAESP, 2019. Disponível em: <<https://eaesp.fgv.br/ensinoe-conhecimento/centros/cia/pesquisa>>. Acesso em: 30 mai. 2019.

SOBRE A ARTE RUPESTRE. ABAR. Disponível em: <<http://www.globalrockart2009.ab-arterupestre.org.br/arterupestre.asp>>. Acesso em: 04 mai. 2019.

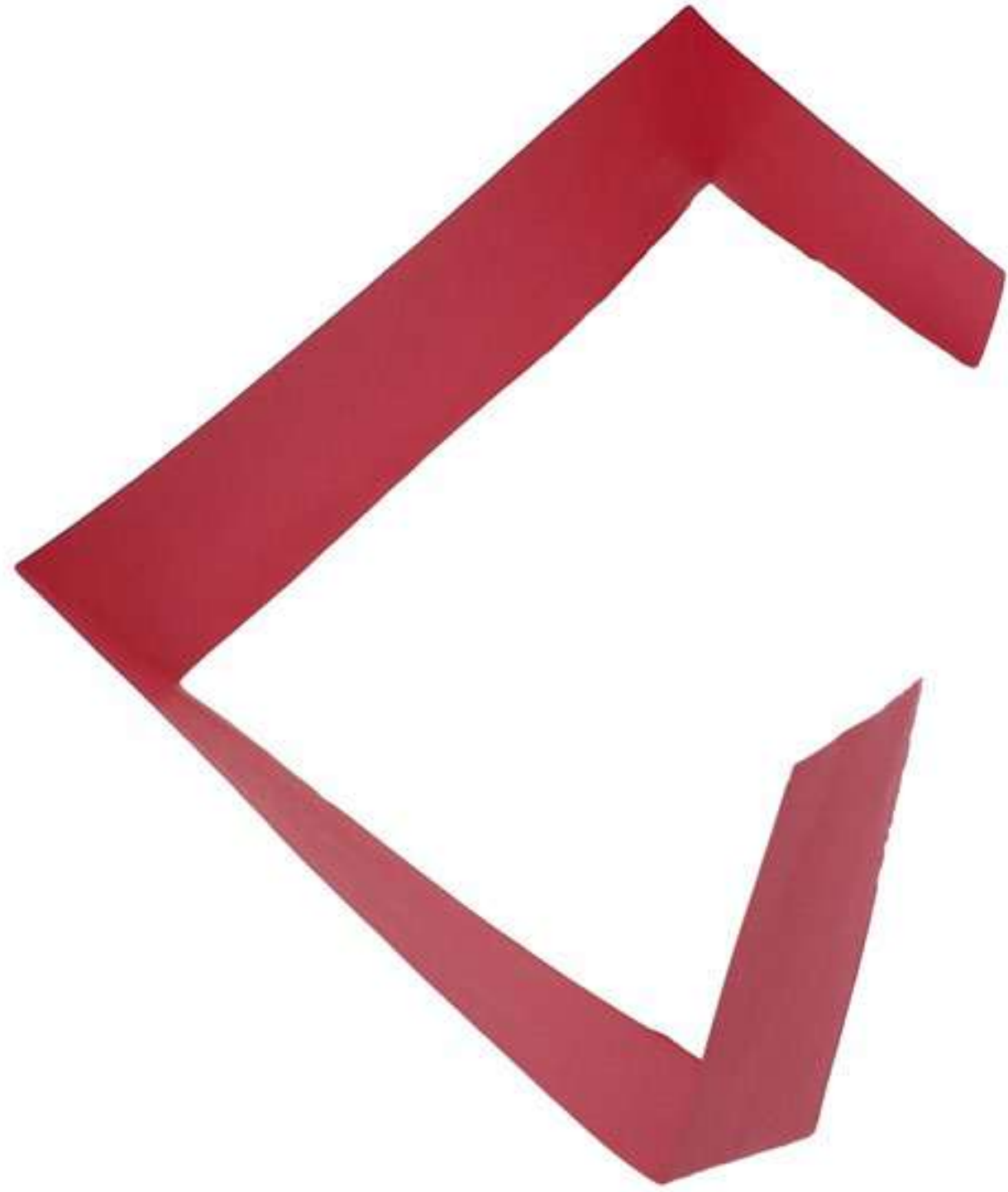
7. Anexos



Alfredo Volpi
Bandeirinhas estruturadas, 1970

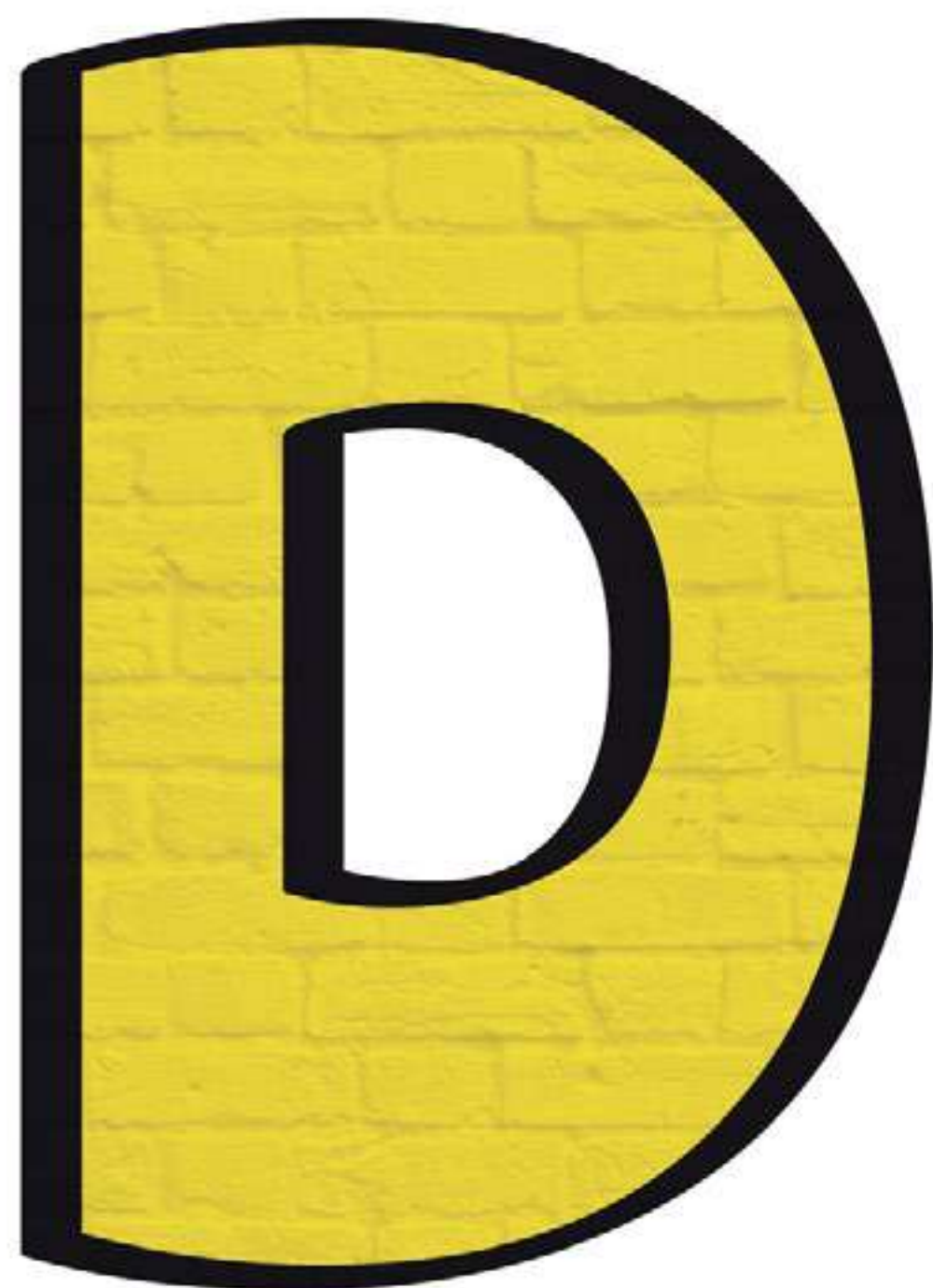


Burle Marx
Teto jardim, Palácio Capanema, 1943

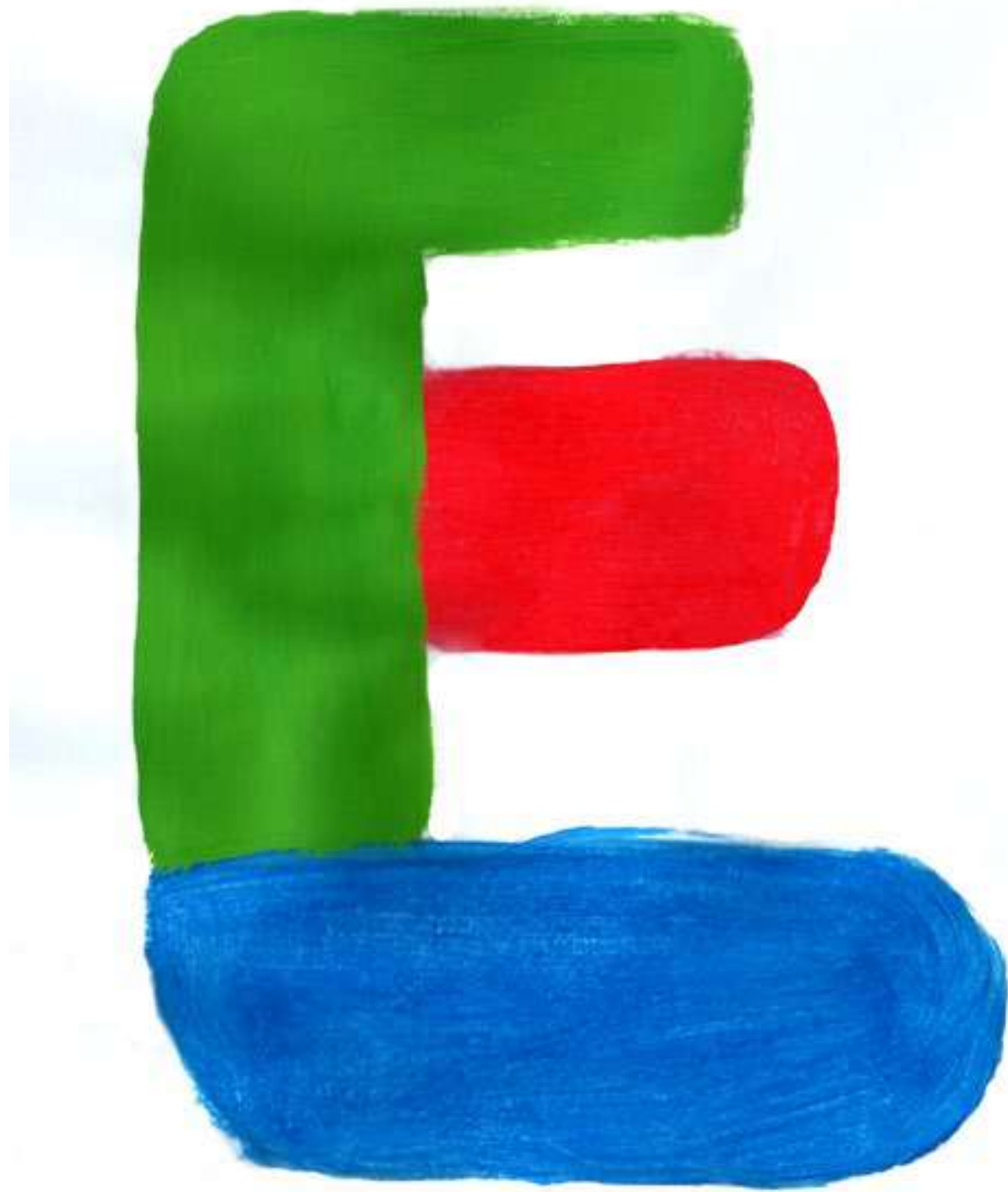


Franz Weissmann

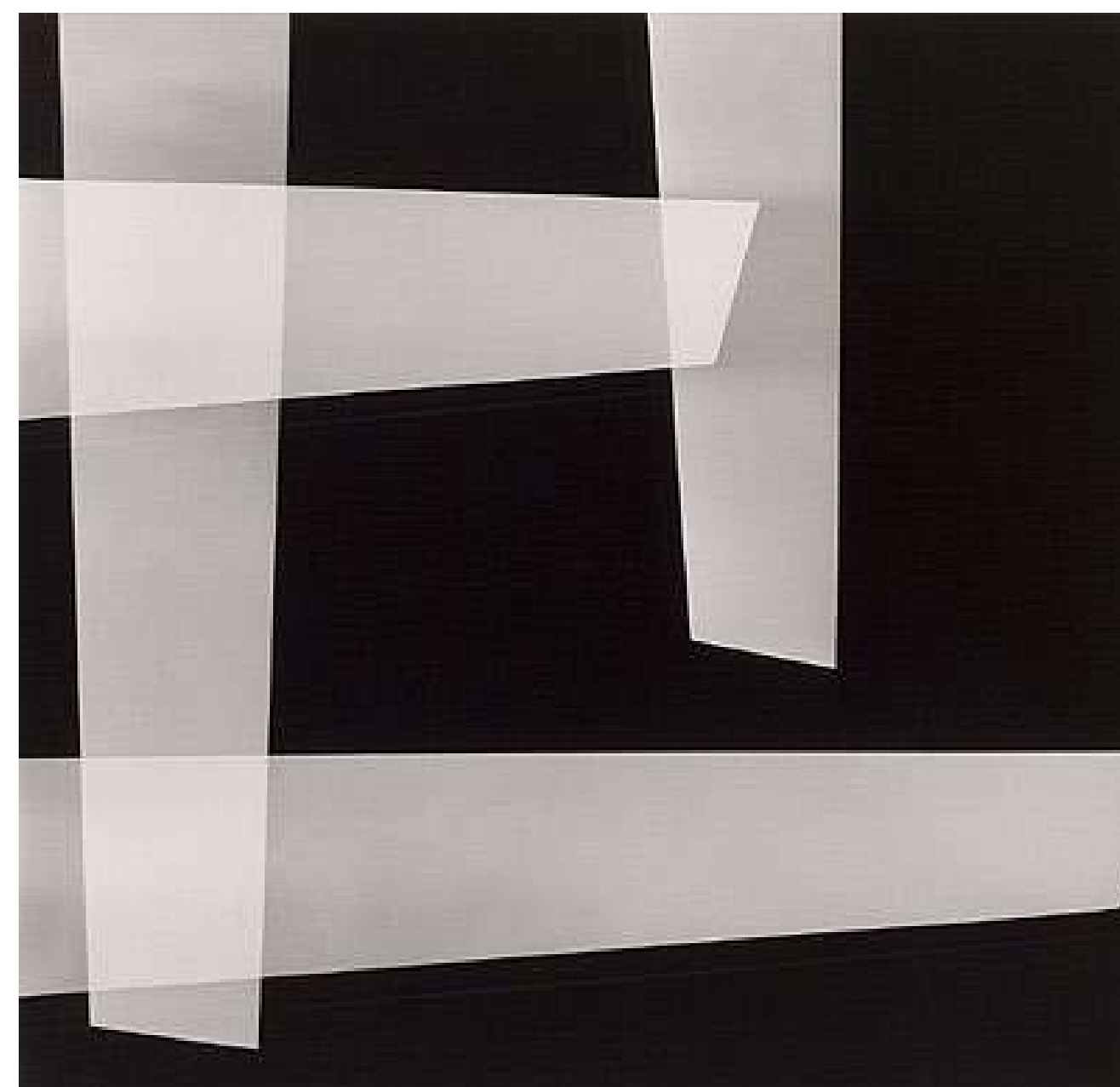
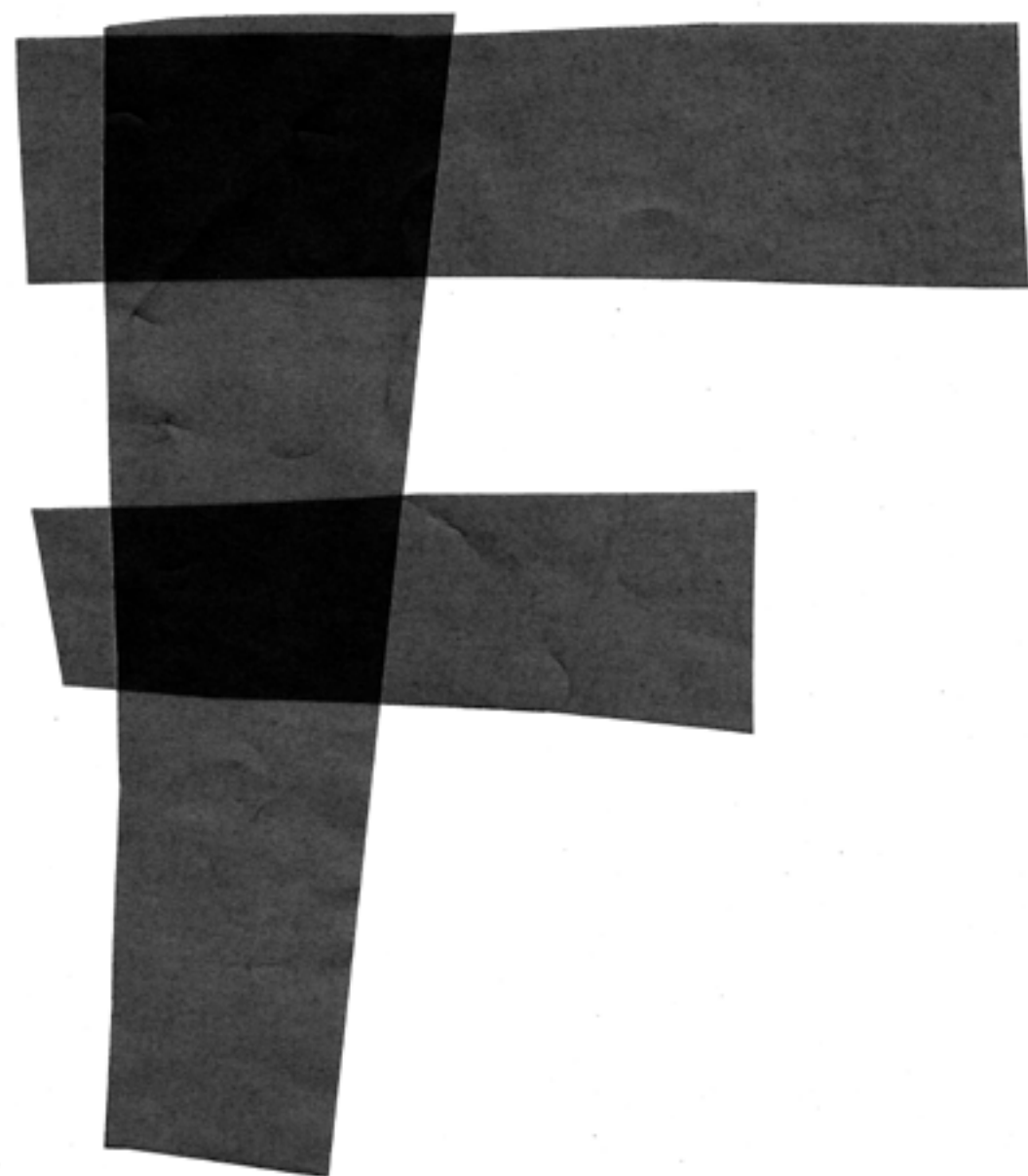
Diálogo, 1979



Os Gêmeos
Gigante, 2009

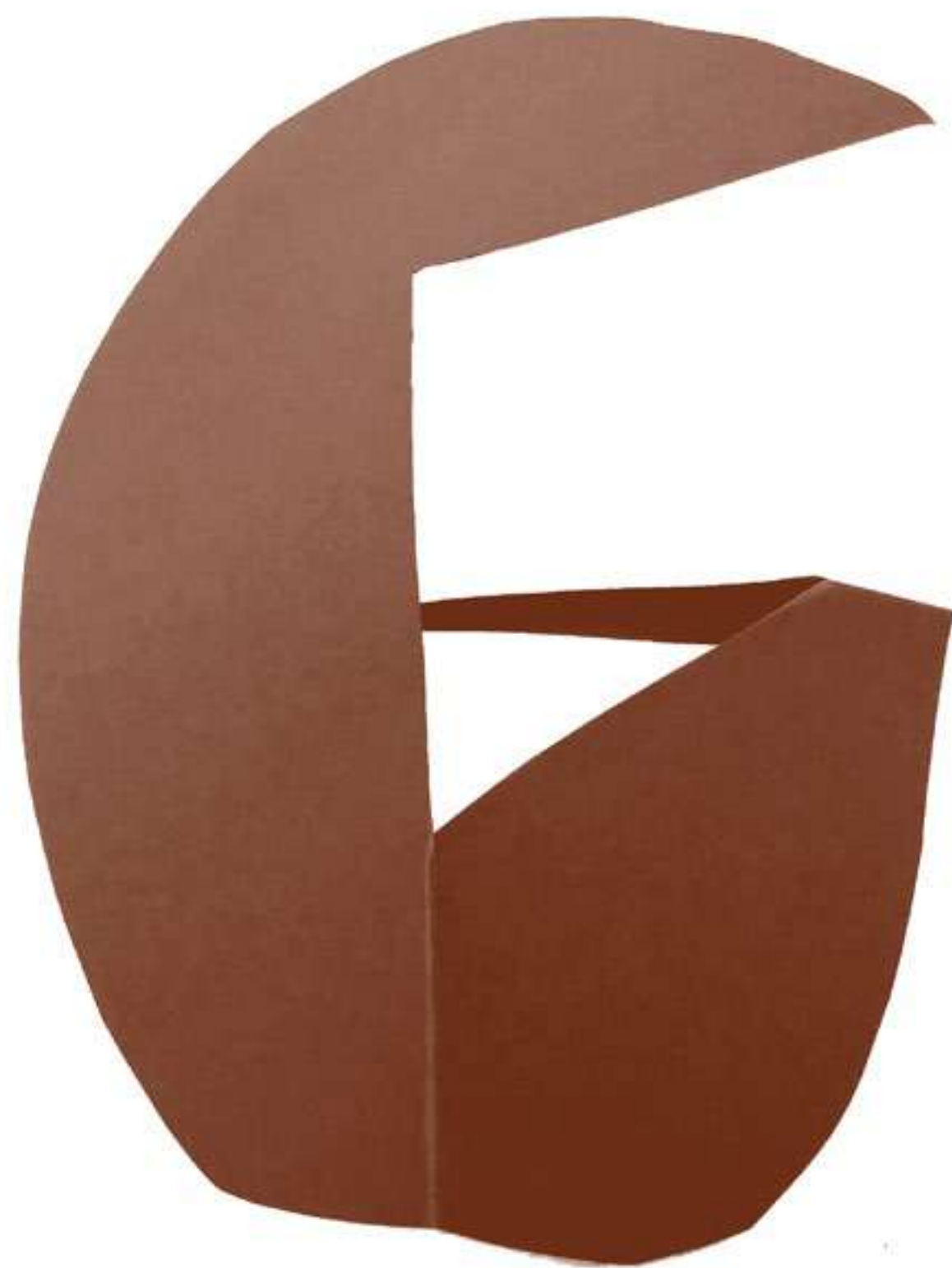


Aldemir Martins
Galo, 1978

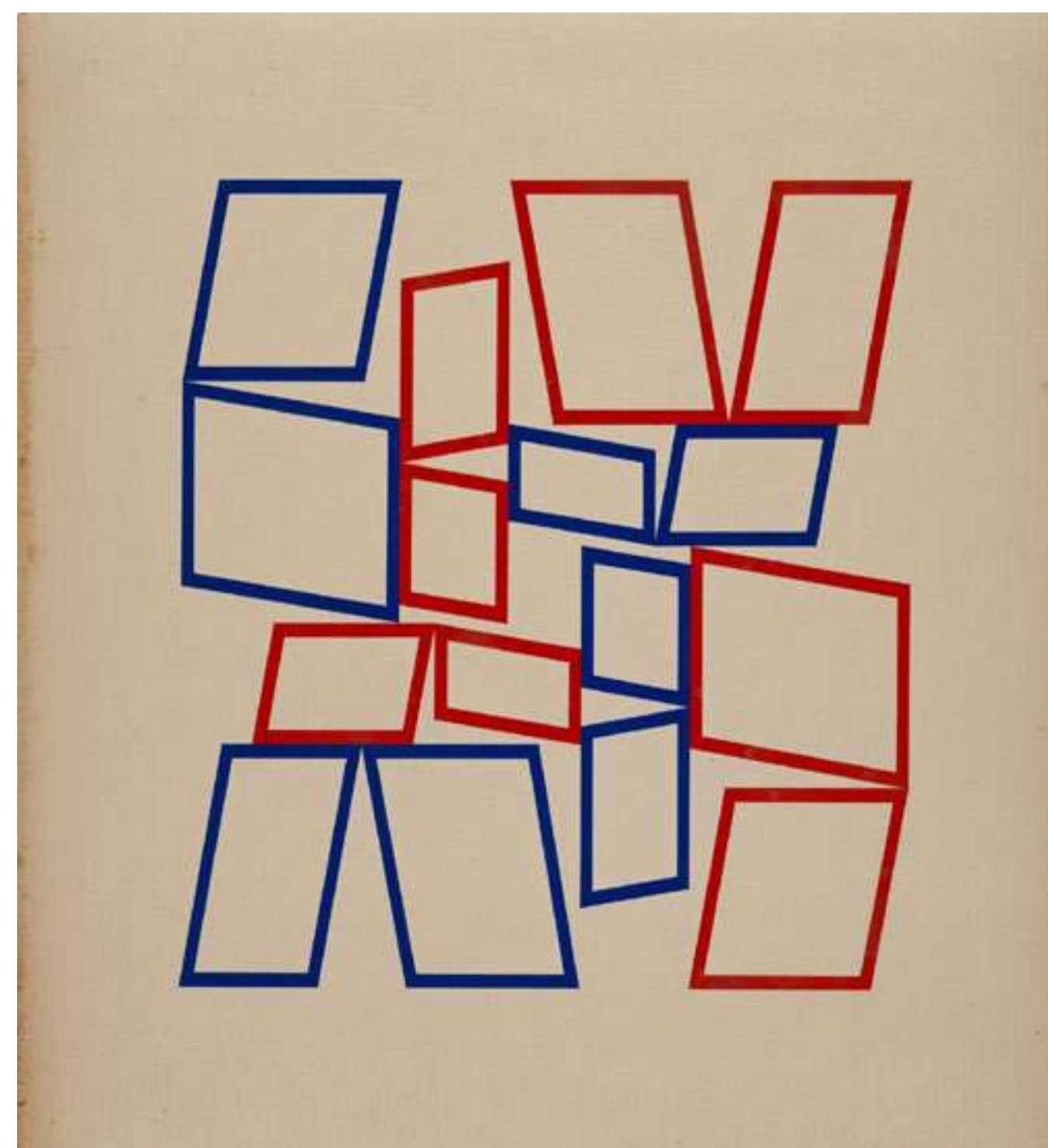
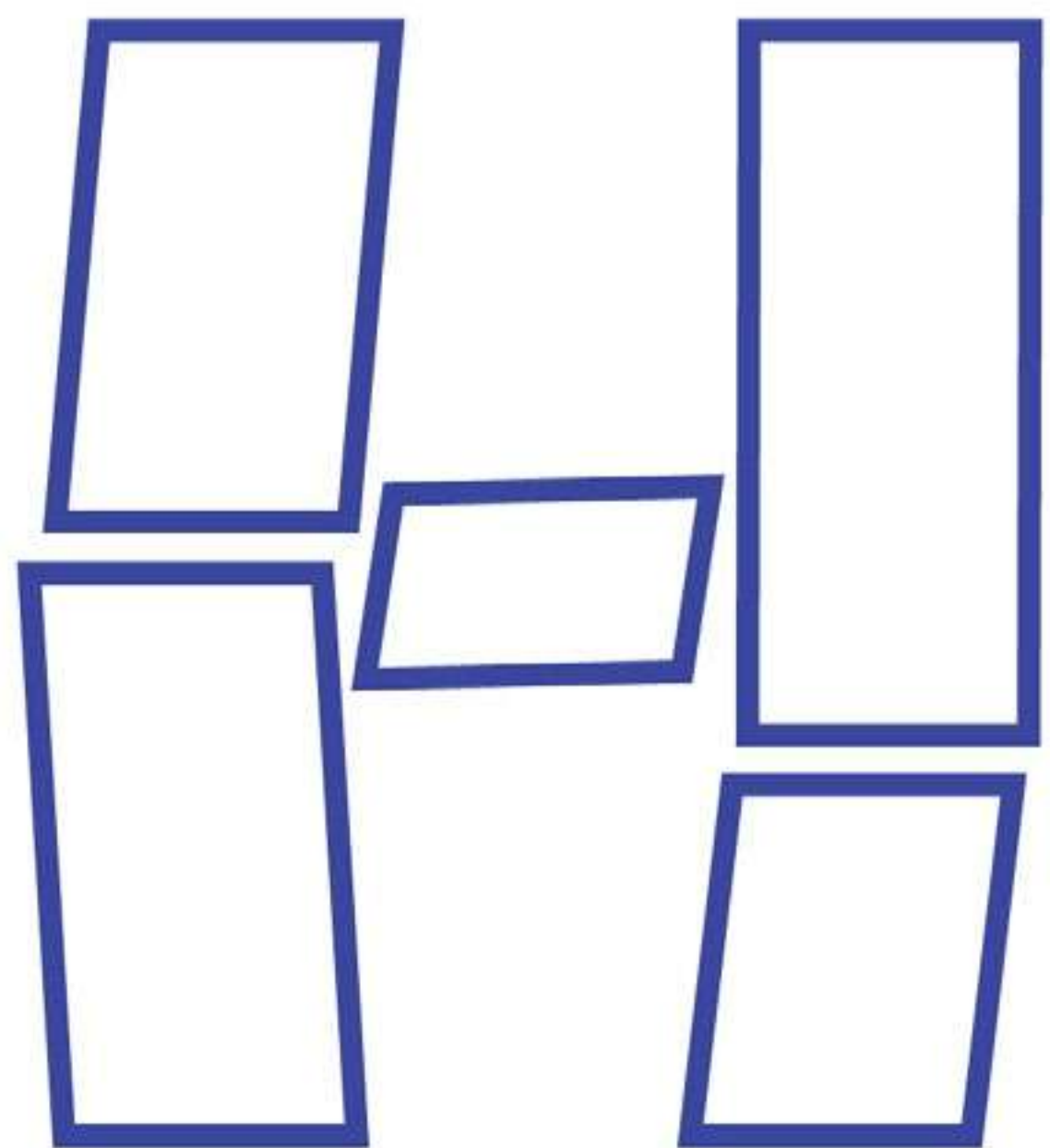


Geraldo de Barros

Fotoforma, 1950



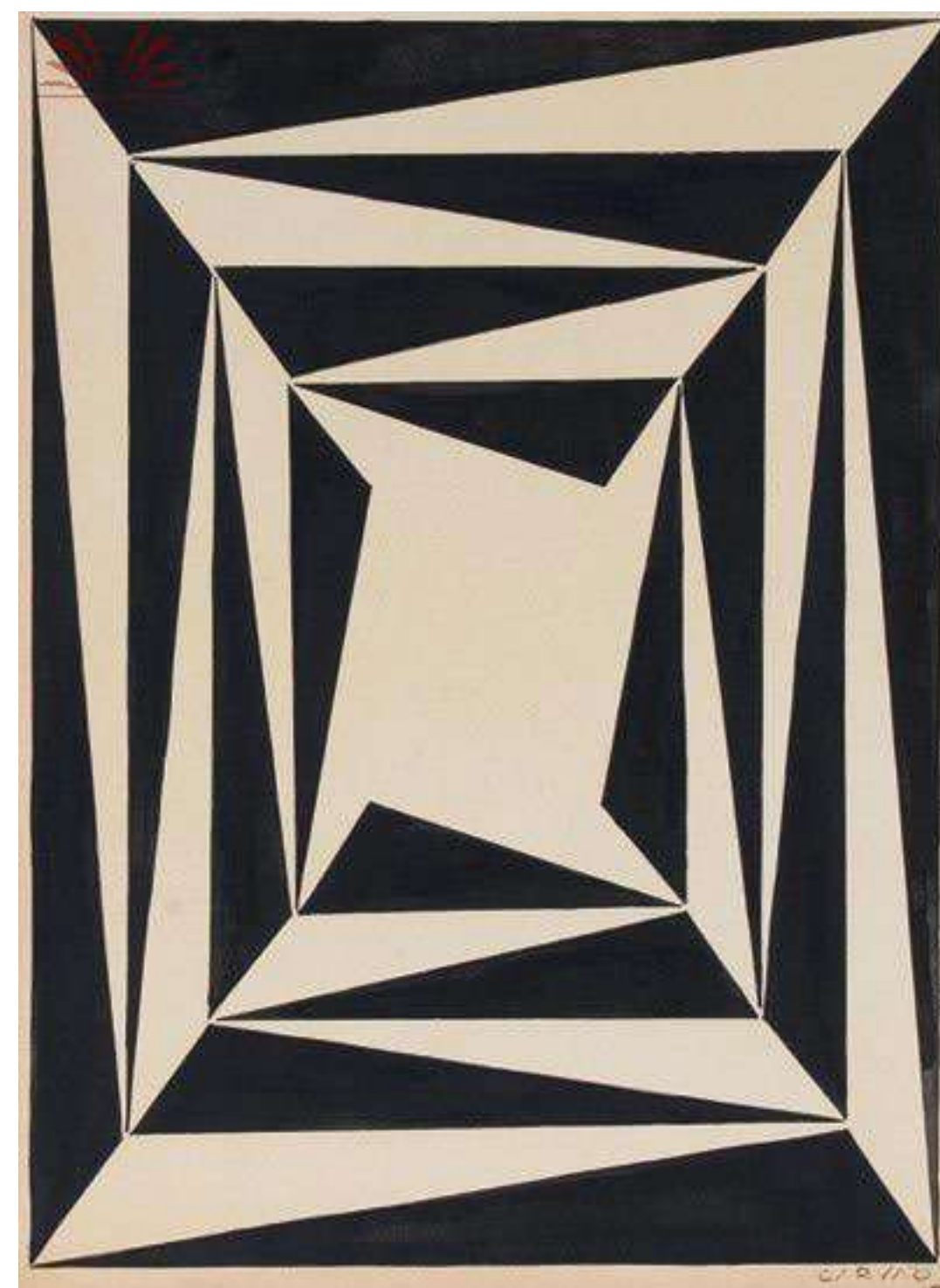
Amilcar de Castro
Sem título, déc de 70



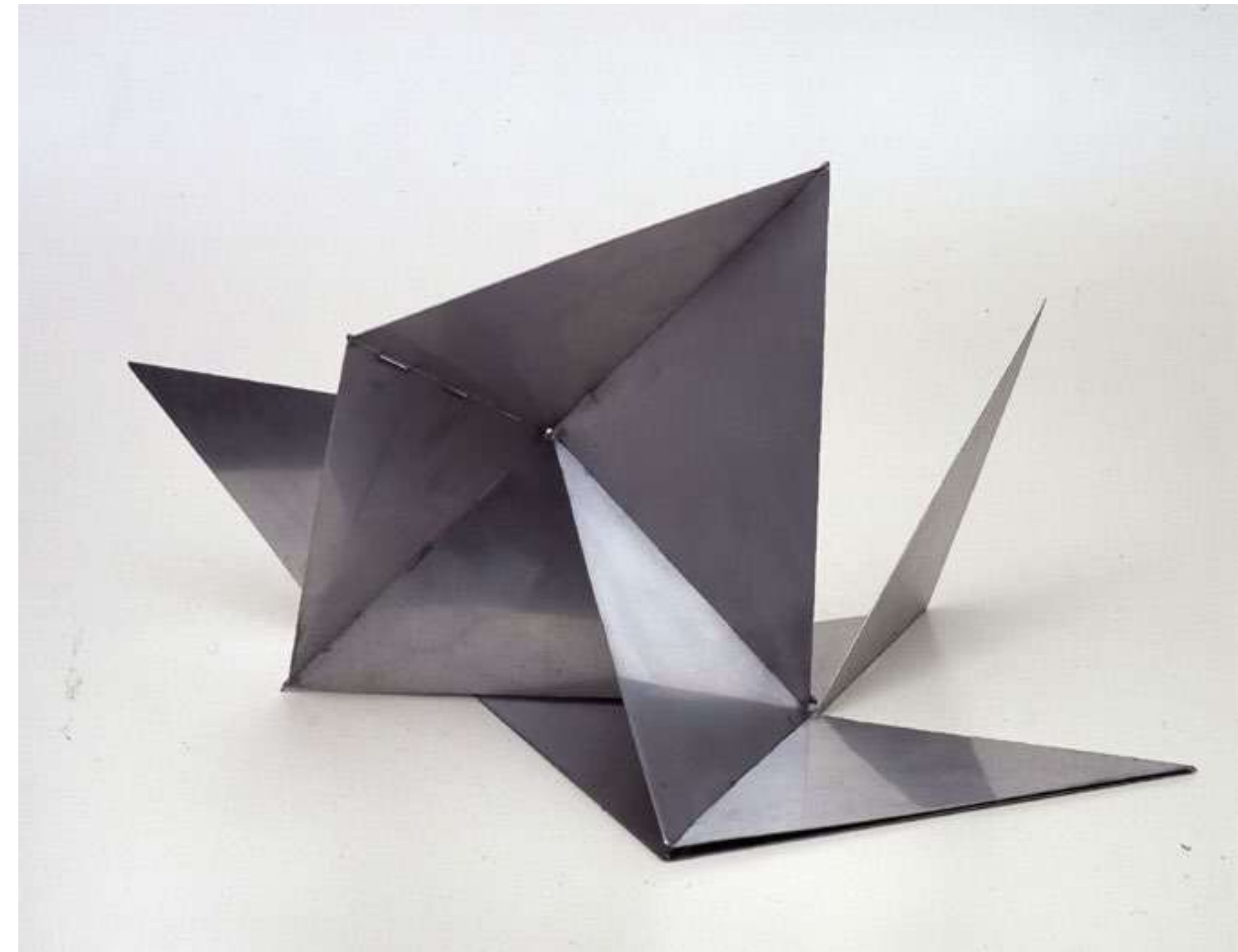
Hélio Oiticica
Metaesquema, 1958



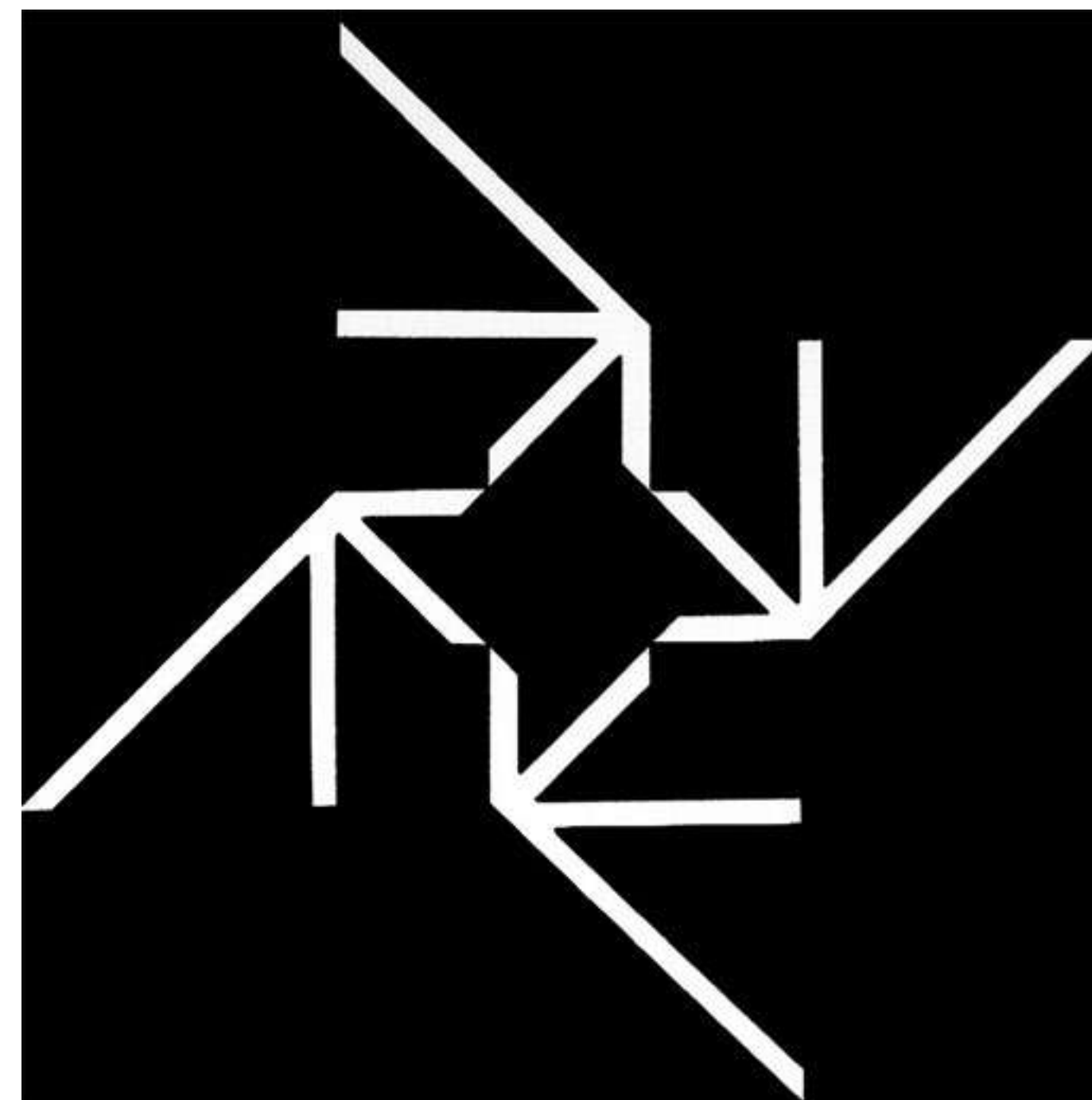
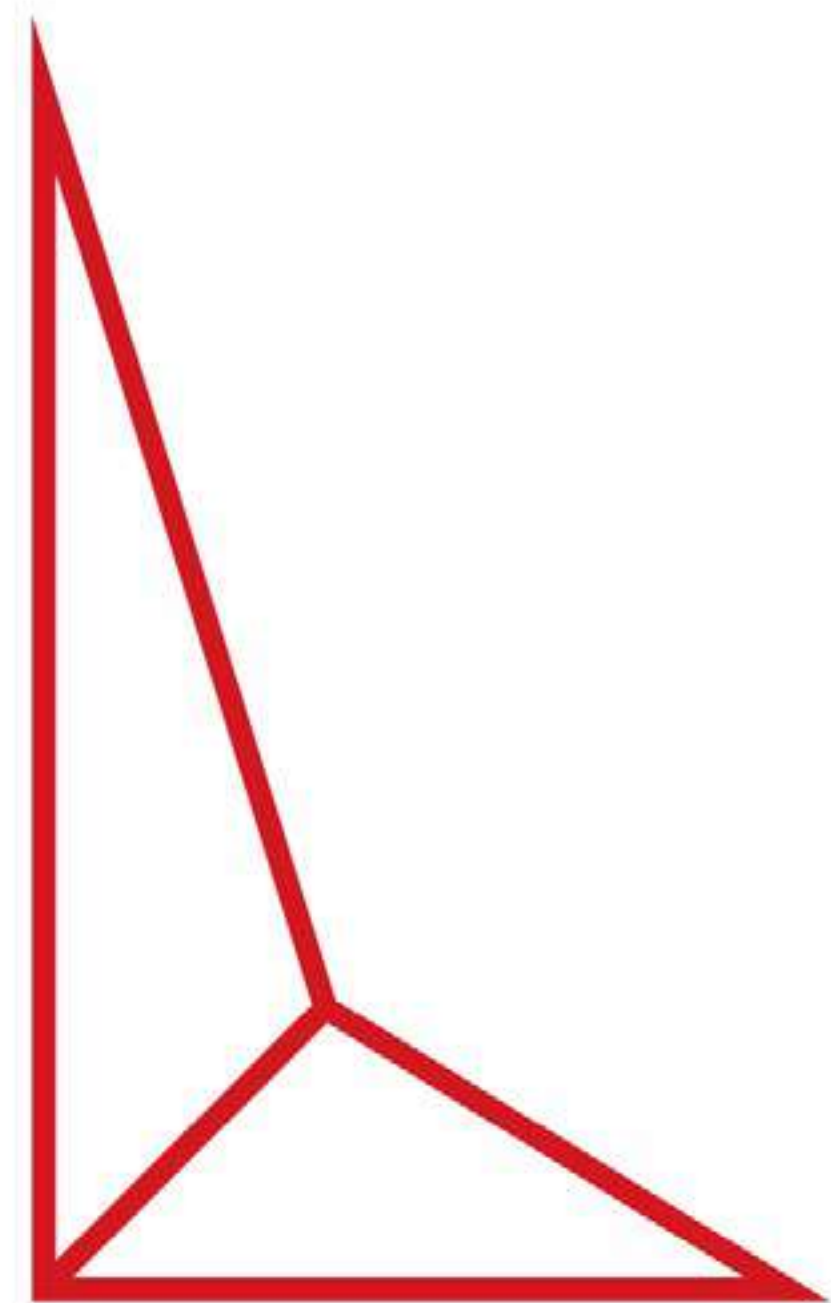
Oswaldo Goeldi
Chuva, 1957



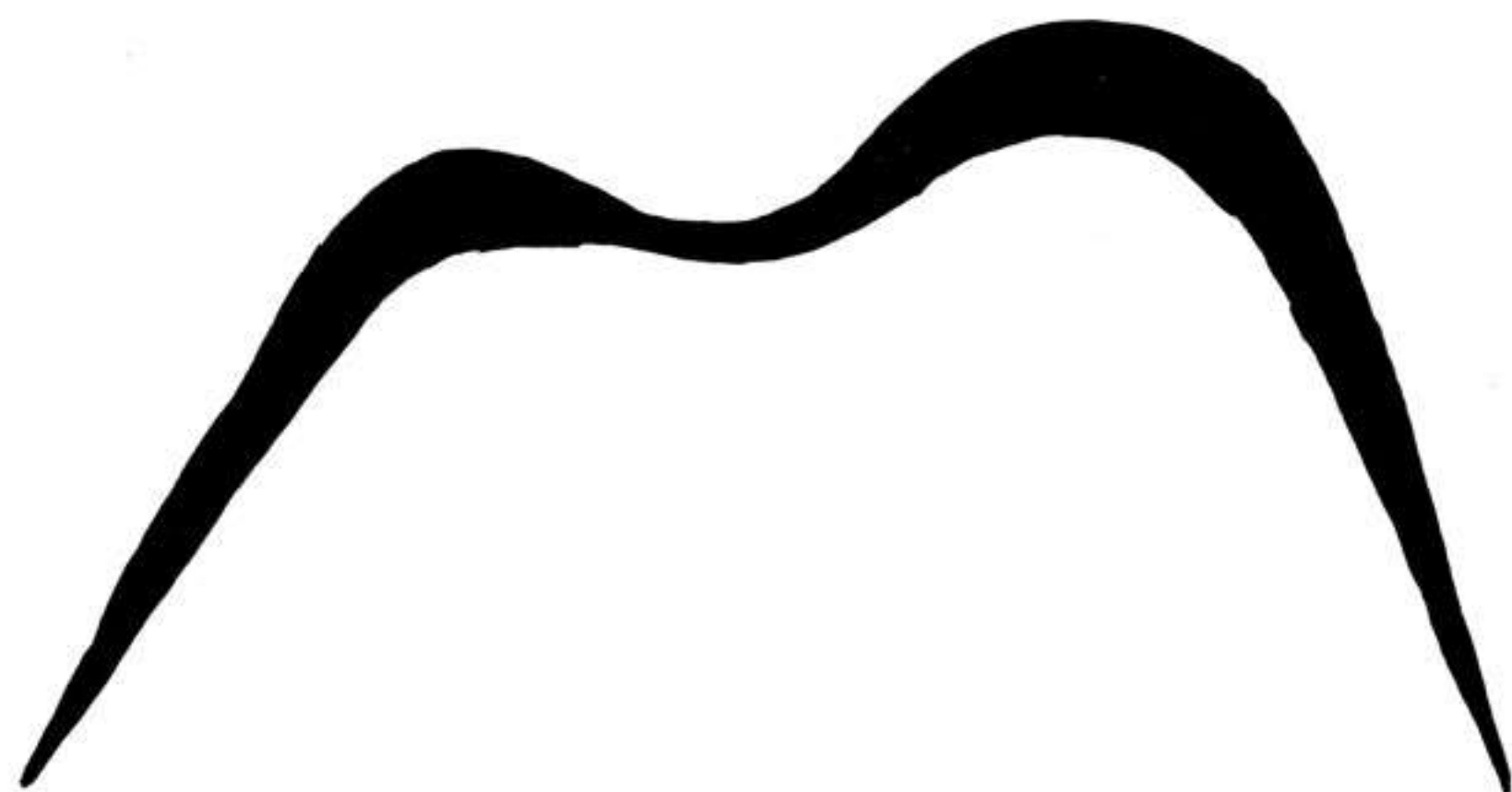
Aluísio Carvão
Geométrico, 1954



Lygia Clark
Bicho, 1960



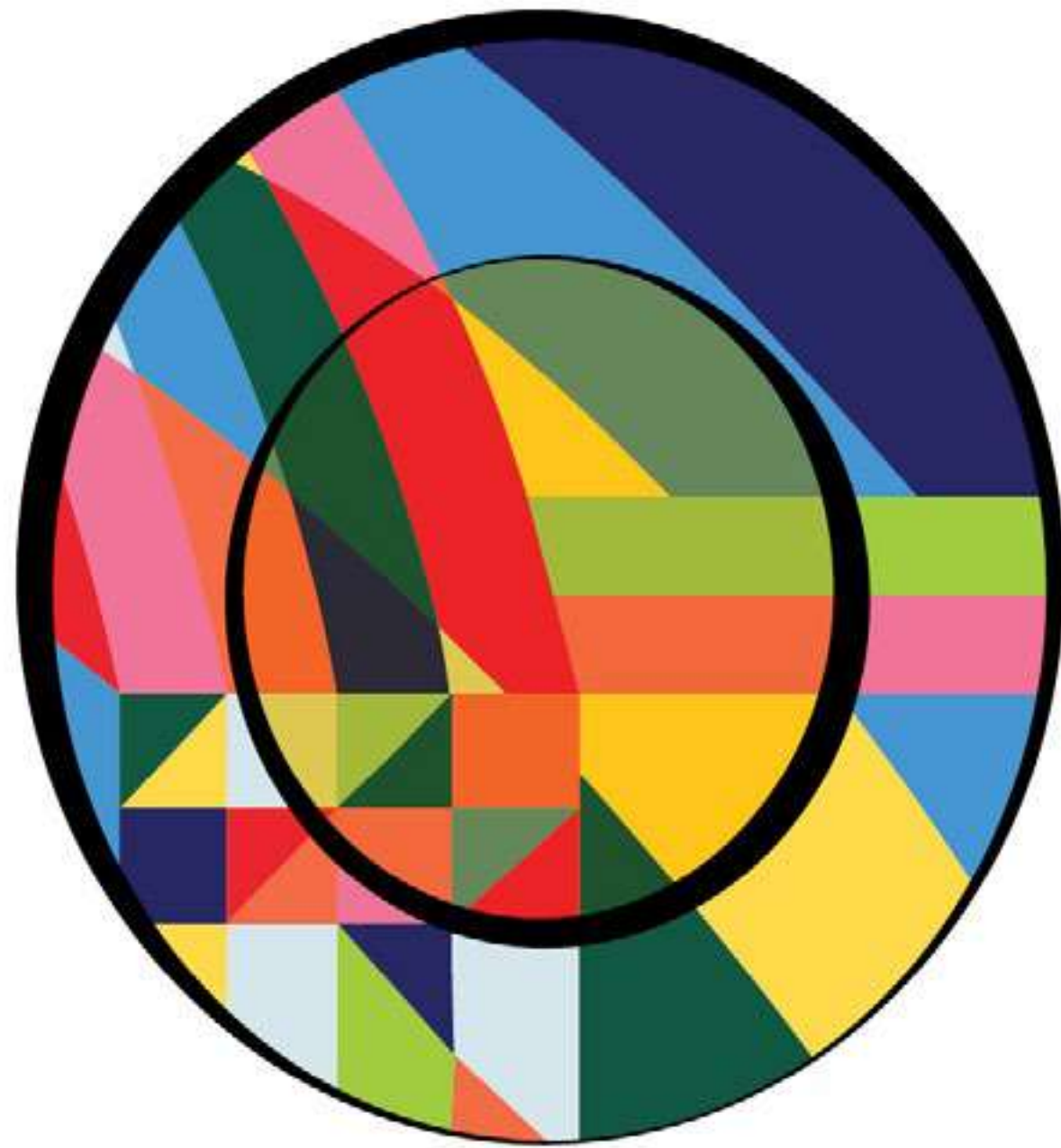
Judith Lauand
Preta e Branca I, 1950



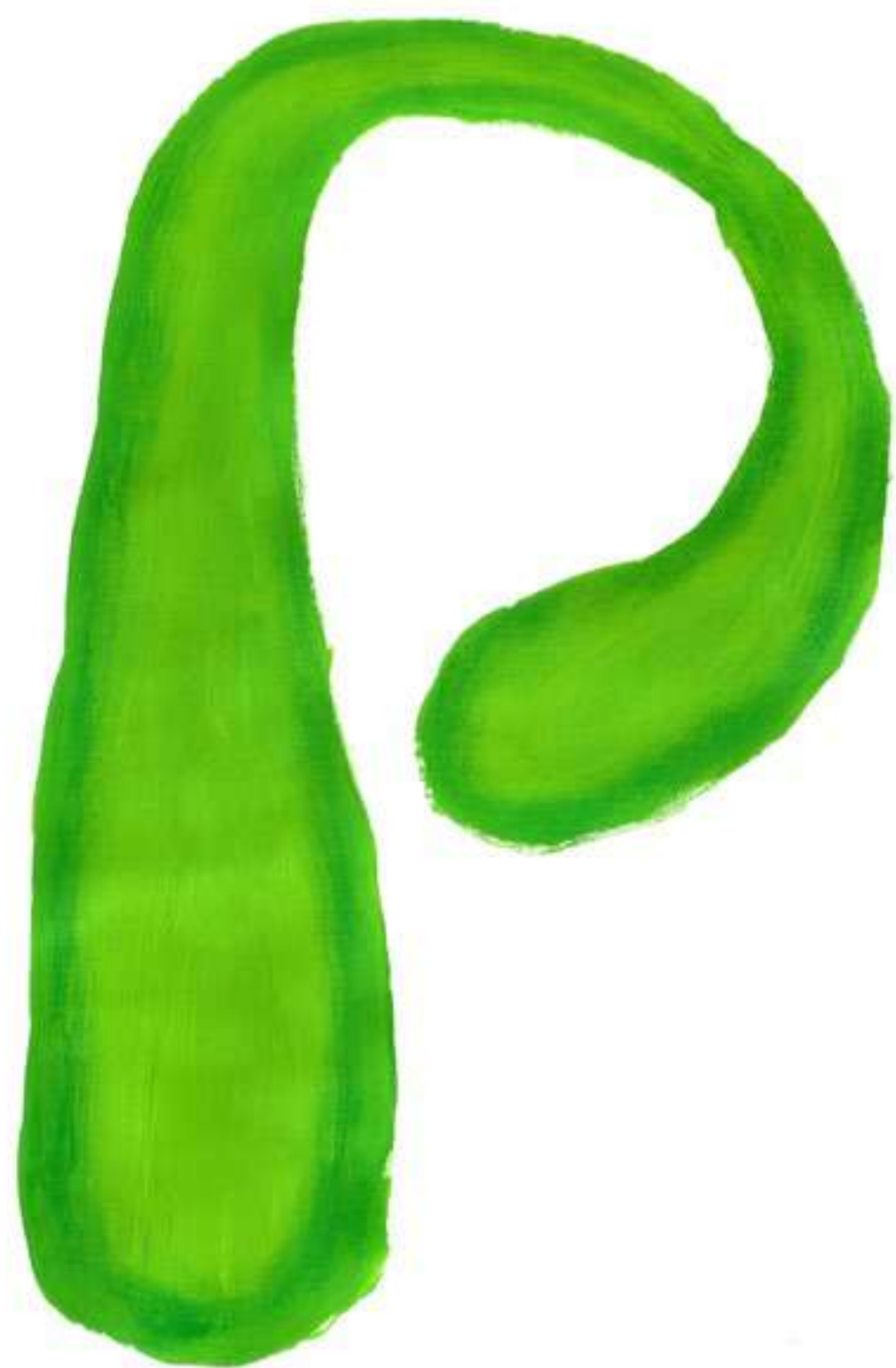
Oscar Nyemeyer
Conjunto Arquitetônico da Pampulha, 1943



Luiz Sacilotto
Composição I, s/d



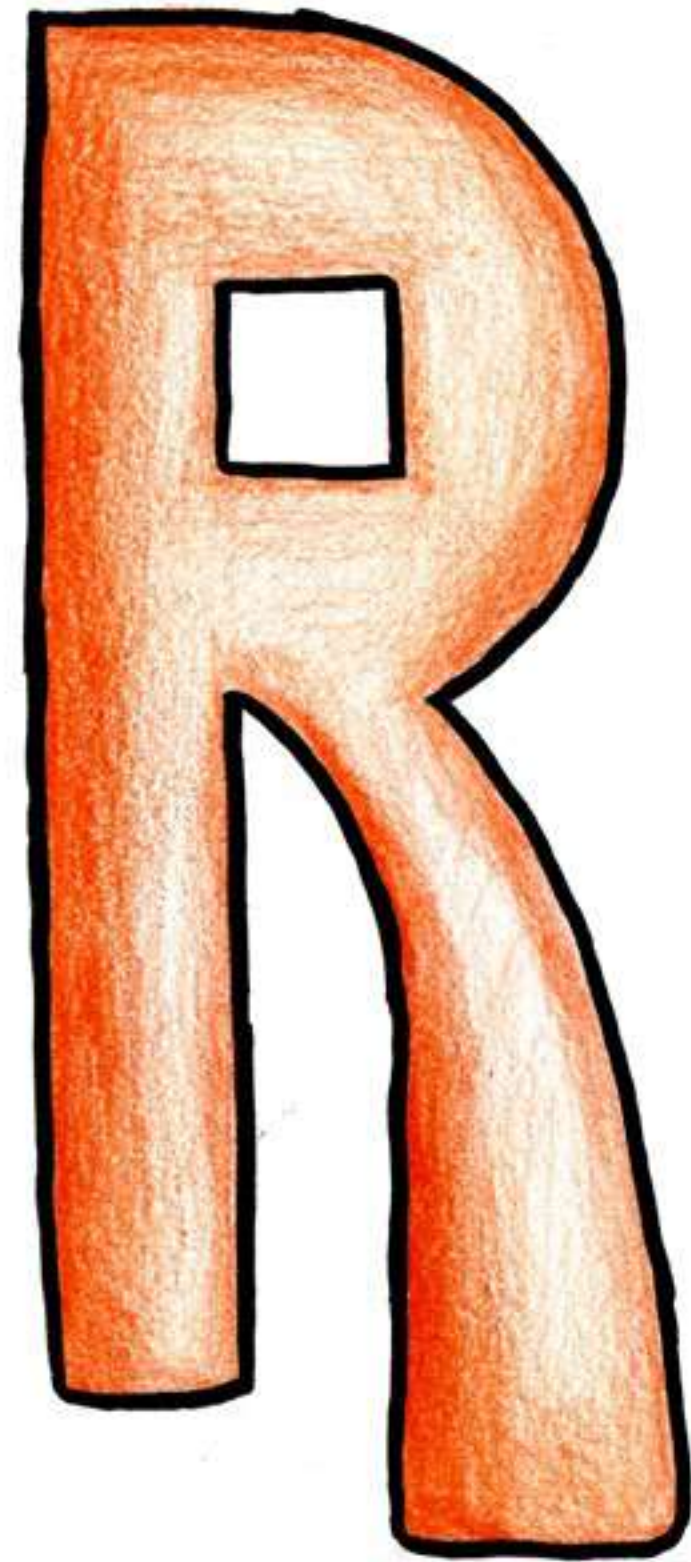
Kobra
Niemeyer, São Paulo, 2013



Tarsila do Amaral
Sol Poente, 1929



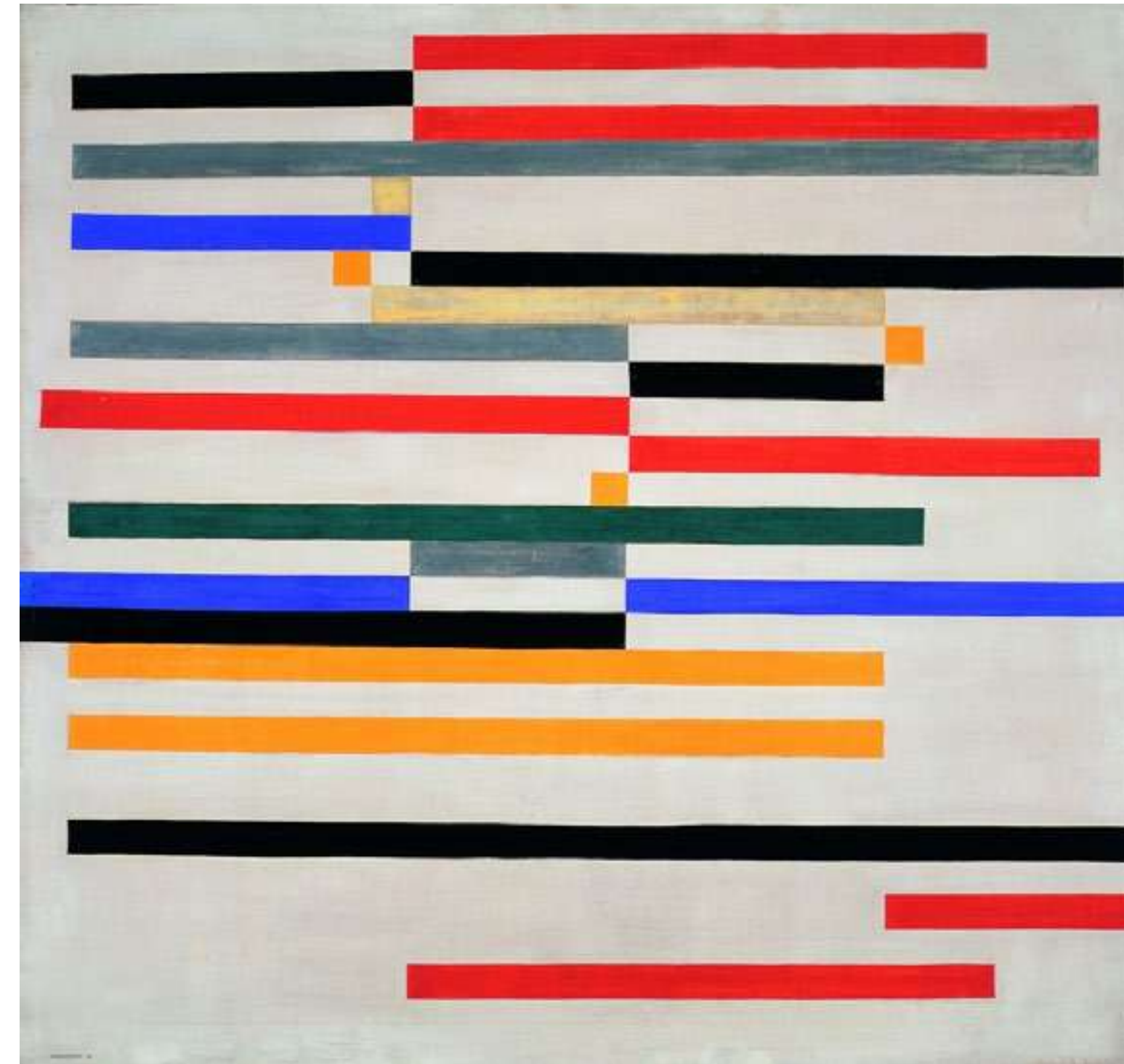
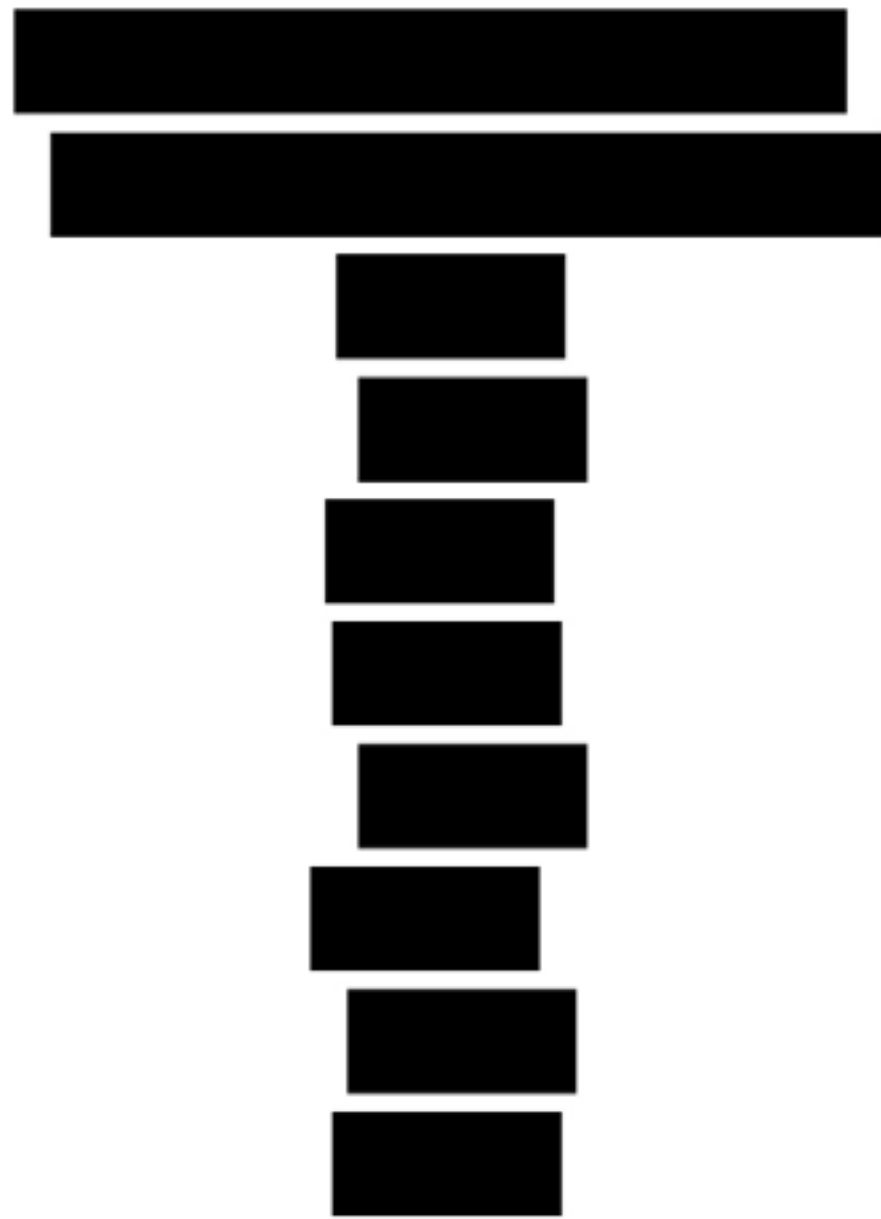
Aleijadinho
Ceia, 1796



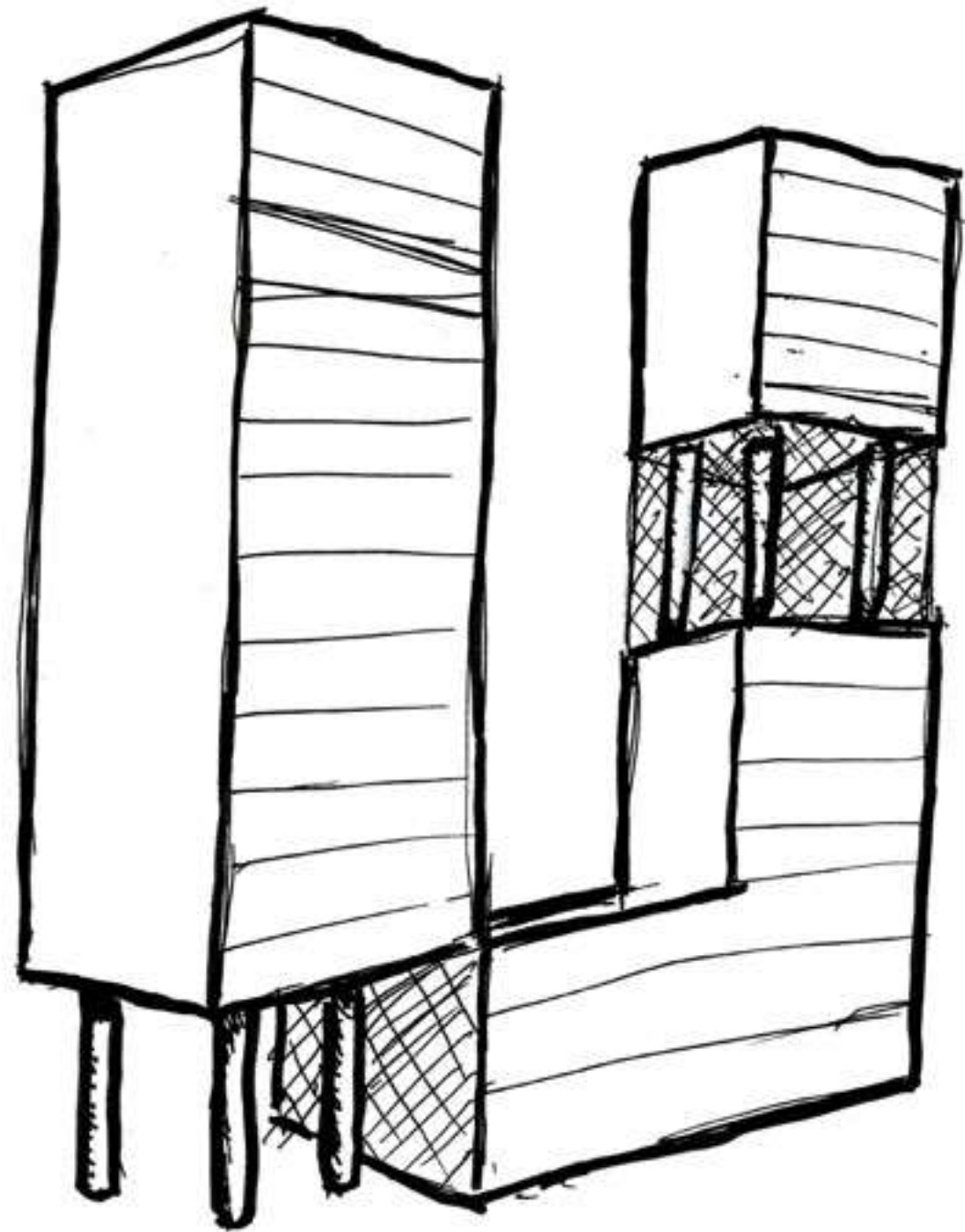
Ziraldo
Personagens de quadrinhos, s/d



Tunga
Escalpe, 1983



Waldemar Cordeiro
Movimento, 1951

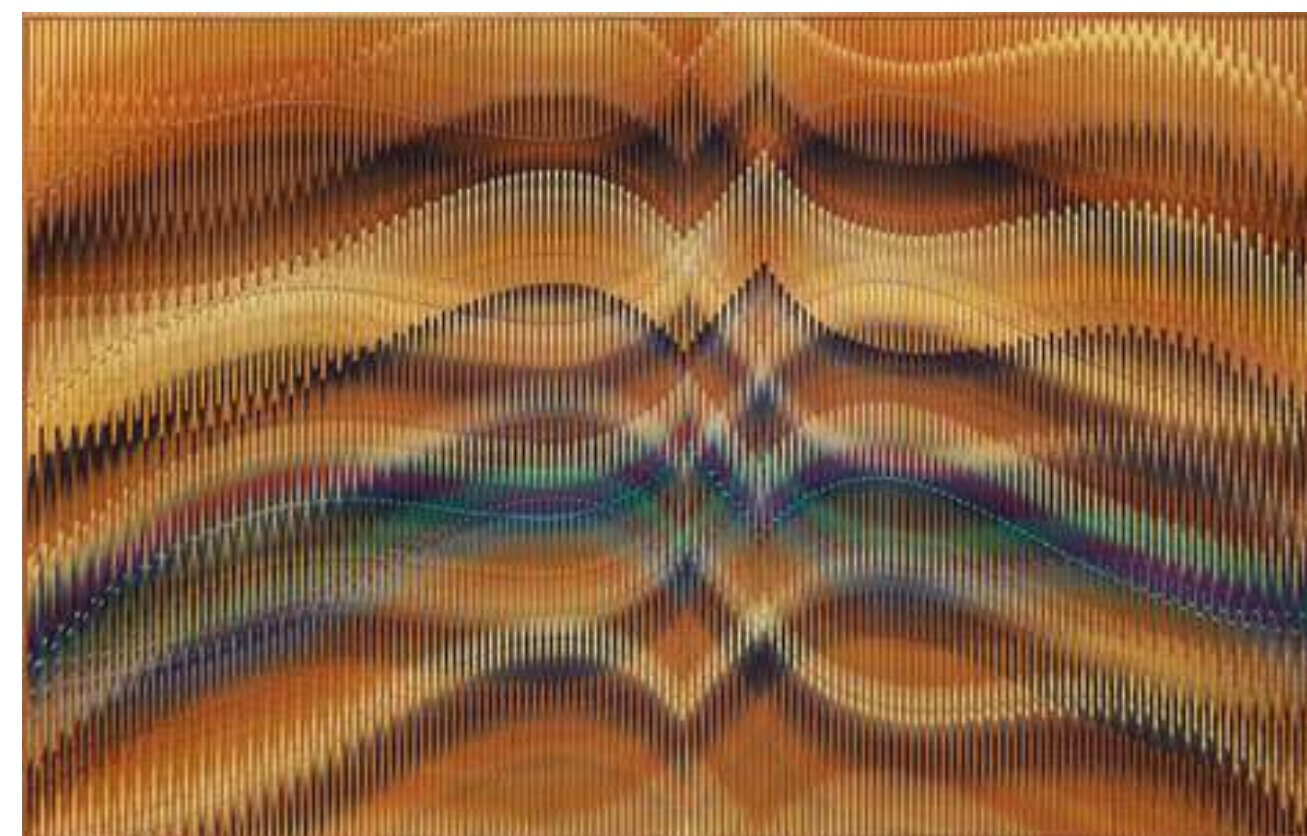
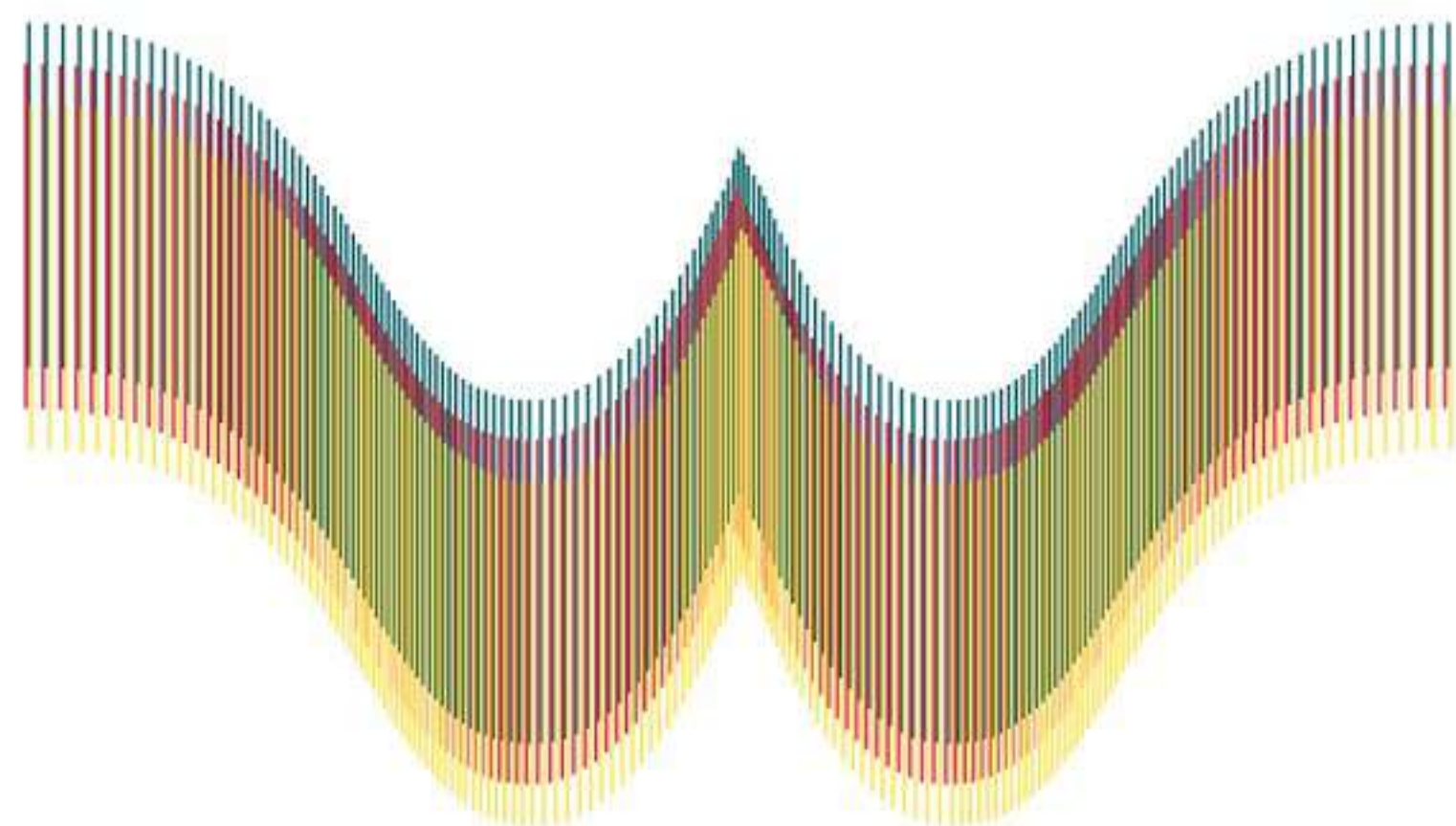


Roberto Luis Gandolfi, Jose H. Sanchotene, Abraao Assad, Luis Fortes Netto
Edifício Marechal Ademar de Queiroz, Sede da Petrobras, 1968

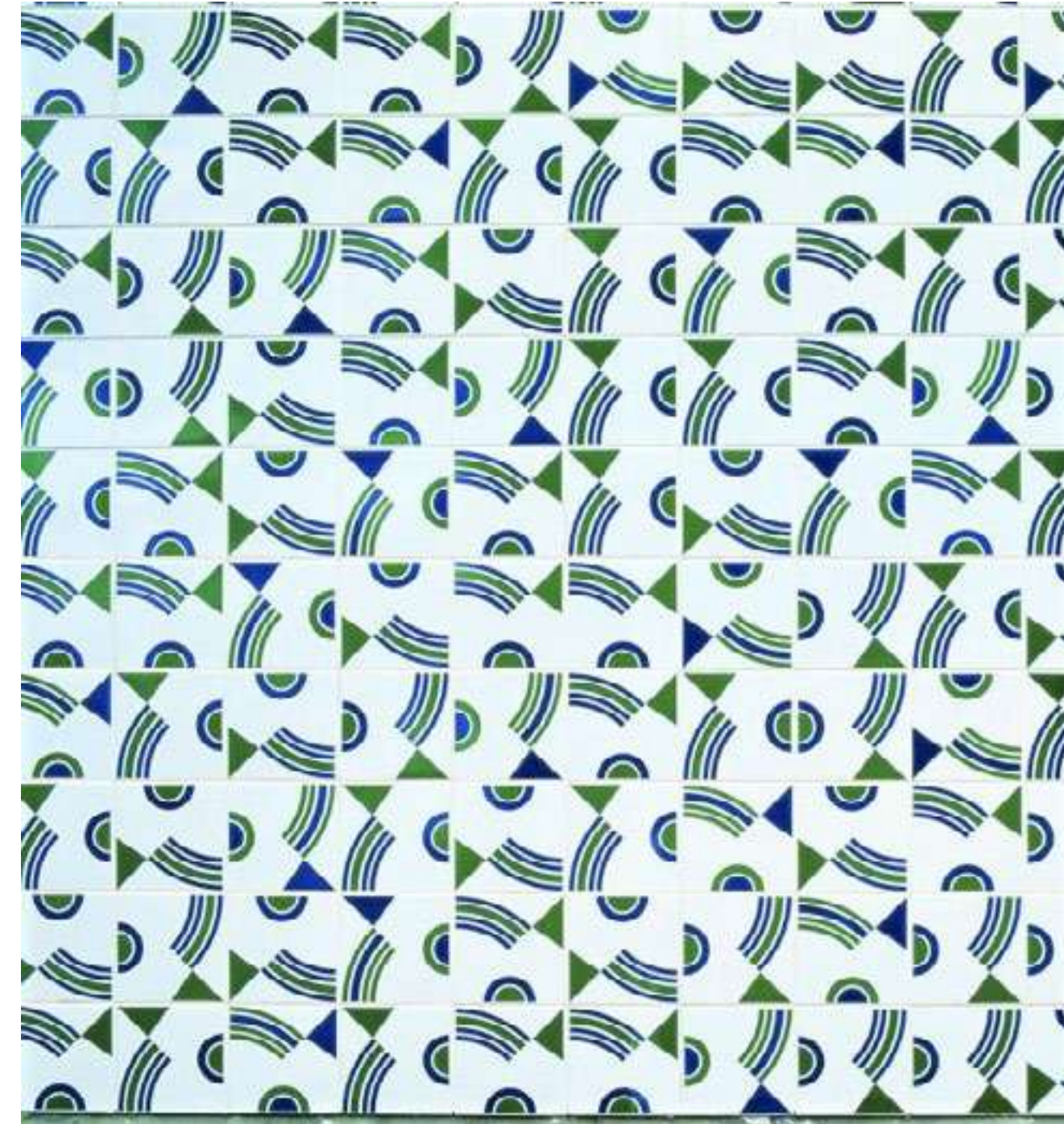


Eduardo Reidy

Museu de Arte Moderna
do Rio de Janeiro, 1967

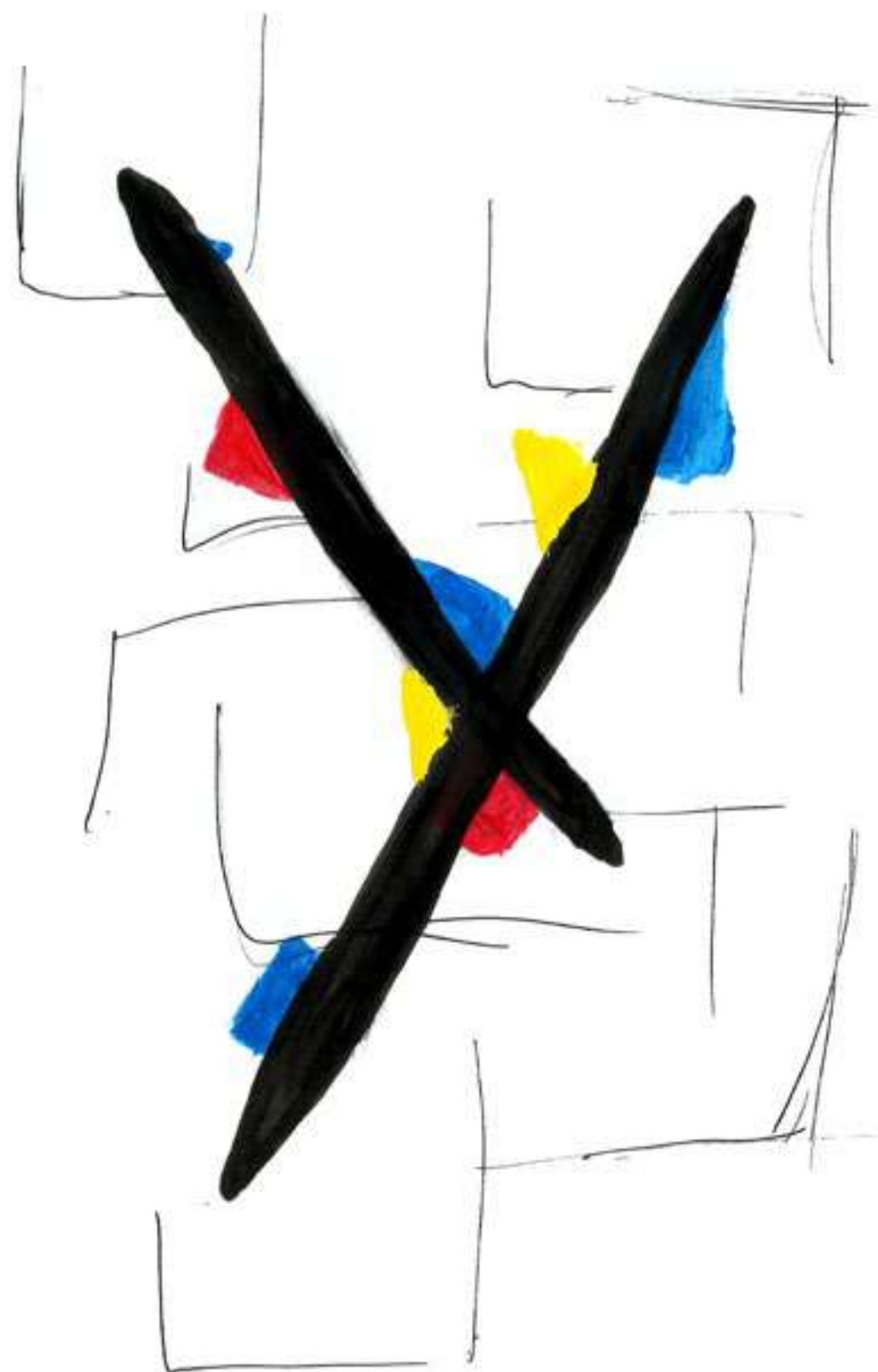


Abraham Palatnik
W-691, 2015

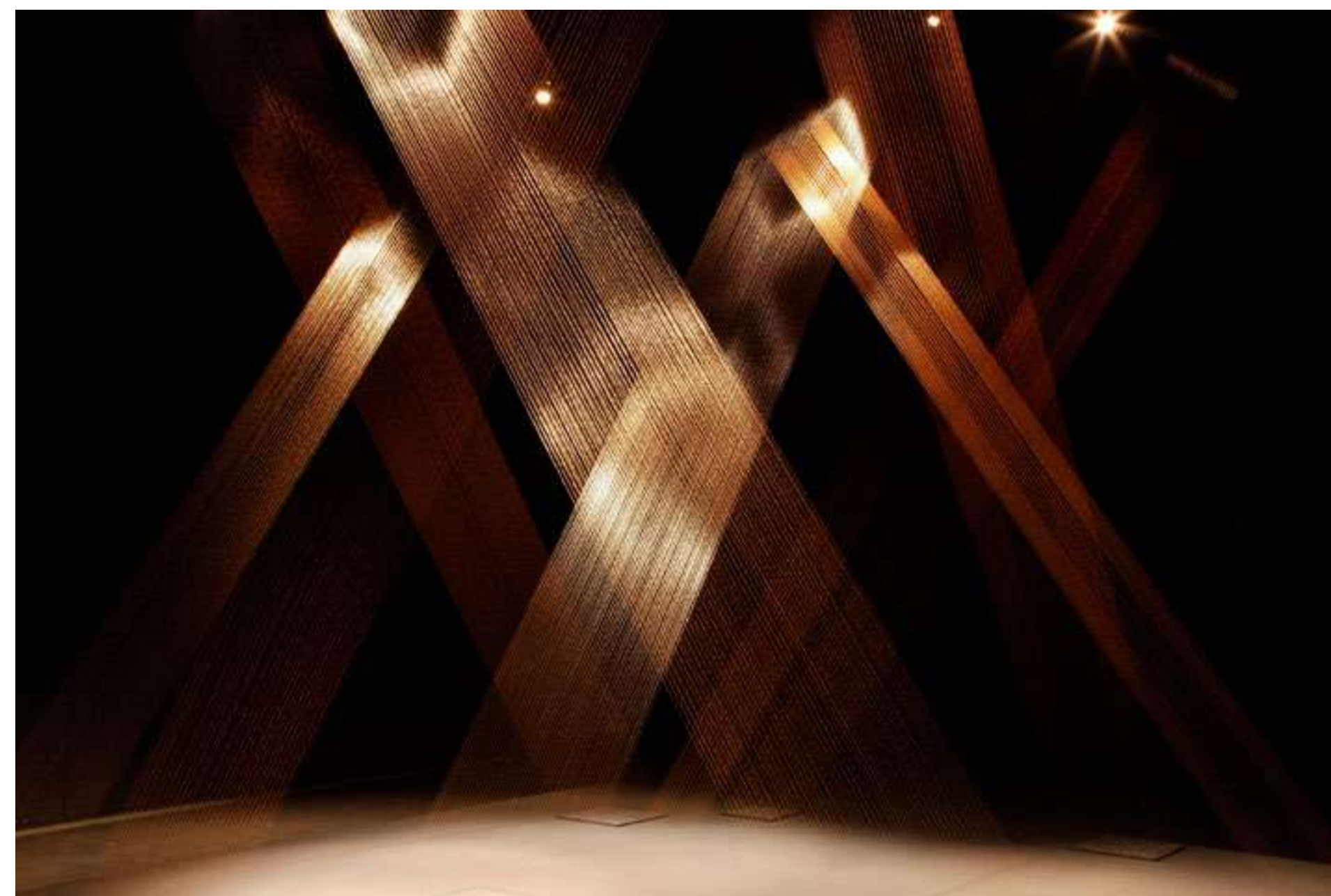


Athos Bulcão

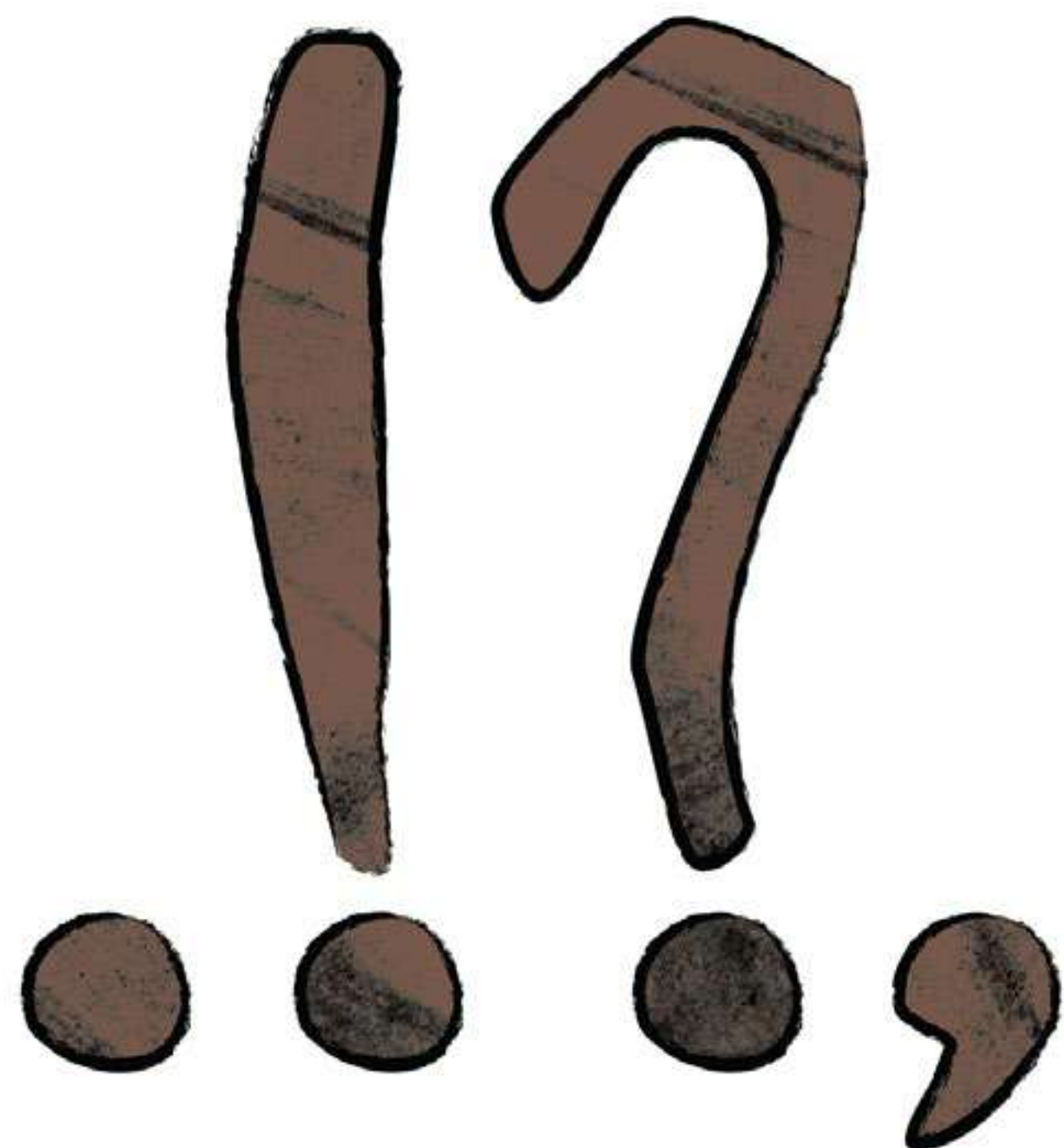
Painel de azulejos, Instituto de Artes da Universidade de Brasília, 1998



Antônio Bandeira
La Cathédrale, 1955



Lygia Pape
Ttéia, 2002



Candido Portinari
Criança morta, 1944

Falas de Bruno Big

“Quem não é comprador de arte sofre isso. Lógico que tem esse distanciamento de quem está no subúrbio e a maioria das galerias estão em outros lugares, mas a galeria em si já te olha meio assim. É um posicionamento do mercado. Quando você vai num museu é diferente, o museu quer te mostrar e te acolhe melhor.”

“Quando a gente faz um grafite a gente quer fazer uma foto com uma pessoa na frente, que aí dá a escala. Aí que você entende ‘caraca, olha o tamanho disso! É maior ou menor do que imaginava’.”

“Antes me incomodava muito o amassado, mas é do papel, faz parte. Ou fica mais certinho ou você assume o amassado. É como você aplica o paspartur, é a mesma técnica, só que um com mais respiro e outro com bem menos.”

“Meu site eu quebrei muito a cabeça nele, por que trabalho com muitos suportes diferentes e nem sempre dava para separar corretamente. Aí fui dividindo em menos categorias.”

“Eu to focado em fazer mural no momento, porque o grafite em si te toma muito tempo e te exige muito jogo de cintura.”

“Aqui no Brasil a gente chama a Pixação como letra e algo ruim e o Grafite é o colorido e legal. Fora do Brasil o Grafite seria o ilegal e com letra e o Street Art é o legal. Para mim, quando você vai na rua e pinta sem autorização é Grafite, quando já é convidado para pintar um painel já é Street Art.

Em São Paulo tem uma maior abrangência do Grafite, muito pela técnica. No Street Art demanda mais tempo para produção, enquanto um grafite não necessariamente.”

“Eu faço projetos. Depende de quem me convida, mas geralmente tem um tema. A pessoa sempre quer que faça uma coisa do jeito que ela quer. Mas é aquilo, se a pessoa quer um peixe, eu faço no meu estilo.

“Quanto maior a empresa, menor a liberdade que o artista tem pra trabalhar. No projeto da Nike foi um conceito que me foi passado, tiveram várias mudanças de briefing, fiquei meses pra fazer esse trabalho. Pra você ter uma ideia, o primeiro briefing era: fazer dois desenhos abstratos que simbolizem Ousadia e Alegria. Aí eu fiz e falei: isso aí representa alegria! Assim eles resolveram mudar. Às vezes é muito subjetivo estar imaginando na cabeça dele o que queria, ainda mais numa empresa tão grande. O Neymar aprovou no final, mas não participou do processo. Já apresentaram pra ele o projeto pronto. Ele tem que se identificar com o projeto.”

“É difícil trabalhar com grandes empresas, pois eles não sabem como você produz. Às vezes tem um diretor de arte, mas ele não sabe como funciona o trabalho.”

“Consigo muitos trabalhos pelos contatos. Não é só marketing. Eu faço o marketing, o atendimento, os orçamentos, tudo! Muito trabalho chega direto para mim pela rede social, sou até um pouco devagar lá, mas chega. Mas eu tenho muitos parceiros que vão buscando e chegam até mim.

O contato é muito importante. Mas hoje, fico muito tempo na parte burocrática e pouco na parte criativa. Estou numa época pra dar uma focada, pois antes estava atendendo 10 clientes ao mesmo tempo e sozinho. Estava muito estafado e não tinha mais como atender outros clientes. E clientes de empresa acham que você é agência e querem o trabalho num estalar de dedos.”

“Acho que você precisa buscar um caminho entre o site e a galeria, porque o trabalho não pode ficar com cara de galeria (boring e chata) nem um site de museu.” (Sobre o projeto apresentado).

Personas

Larissa

22 anos — Estudante de economia.

Mora em Belo Horizonte, concilia a faculdade com um estágio, o que a deixa muito atarefada e cansada. É usuária frequente de redes sociais, conhece muito sobre cultura pop e adora ler. Ela se interessa bastante em arte e gostaria de frequentar mais as exposições locais, porém a rotina intensa faz com que ela não se desloque até os museus.

Conheceu o +55 pelas redes sociais, acompanha as postagens e navega pelas exposições disponíveis. O site a proporciona o consumo de arte em qualquer lugar e no horário que ela quiser.



Carlos

38 anos — Professor

Mora na Baixada Fluminense, tem um filho e uma das atividades que gosta de fazer nas horas vagas é levar sua família para consumir arte. Porém, a distância da sua casa para os museus e o dinheiro que precisa gastar com o passeio o impede de ir com a frequência que gostaria.

Conheceu o site +55 e passou a pesquisar e assistir as exposições oferecidas. Navegando pelo +55 começou a entender melhor como usar a internet. Sempre que pode, dá uma olhada nas exposições e pesquisa mais sobre os artistas da coleção. Além disso, o filho também passa a gostar mais de arte brasileira.



