



INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO – MESTRADO EM ARTES

ARTEMIDIA E AMBIENTES EXPOSITIVOS

TAMILA MENDES DA SILVA

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

Dissertação apresentada como exigência parcial para
a obtenção do título de mestre em Artes pelo
Instituto de Artes – UNESP na área de concentração
em Artes Visuais.

SÃO PAULO – SP
Maio - 2007



“As exposições oferecem uma oportunidade única de criar modelos de um mundo real utilizando objetos do passado e do presente.”

Larry Klein

*Às pessoas mais importantes da minha vida,
meus pais e irmãos.*

Agradecimentos:

Ao meu orientador, Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira, pela orientação, incentivo e paciência.

À Prof. Dr^a. Guiomar Biondo – UNESP Bauru, pela colaboração e orientação.

Ao Fotografo Raoni Madalena – pela cooperação e fornecimento das fotos.

RESUMO

Este trabalho aborda o desenvolvimento da Museografia a partir do surgimento das novas tecnologias e a artemídia usada na montagem de ambientes expositivos.

O histórico da nova museologia e a estética contemporânea compõe o conceito para se realizar uma transformação na concepção convencional dos museus.

As exposições comentadas no trabalho são exemplos de grandes desafios museológicos da contemporaneidade, colocando em questão os processos de construção, comunicação, infra-estrutura do espaço e recursos tecnológicos, valorizando despertar no público a emoção e fazendo com que se integre com a obra.

A metodologia empírica foi utilizada na pesquisa. Neste sentido, foram elaborados exercícios utilizando protótipos de exposições como laboratório, e aplicando nestes, recursos tecnológicos, o conceito de nova museologia, estudo do espaço, montagem e organização.

Considerando os exemplos e conhecimentos adquiridos durante toda a pesquisa, o principal resultado obtido foi uma exposição virtual. Esta exposição seria o protótipo final, uma tentativa de montar em três dimensões um projeto (podemos chamar também de trabalho equivalente) que engloba conceitos de museografia, arquitetura e processos de montagem.

ABSTRACT

This work comprehends the Museographi development starting from the new technologies appearance and the artmedia used in the assembly of expository ambient.

The description of the new museology and the esthetics contemporary composes the concept to accomplish a transformation in the conventional conception of the museums.

The exhibitions commented in the work are examples of great challenges museologics of the contemporaneousness, placing in question of the processes construction, communication, technological infrastructure of the space and of the resources, valuing to awake up in the public the emotion and making with that if it integrates with the workmanship.

The empirical methodology was used in the research. In this direction, archetypes and exercises of expositions had been elaborated using prototypes of exhibitions as laboratory, and applying in these, technological resources, the concept of new museology, study of the space, assembly and organization.

Considering the examples and knowledge acquired during all the research, the main obtained result was a virtual exposition. This exposition would be the final prototype, an attempt to mount in three dimensions a project (we can also call equivalent work) that includes museografic concepts, architecture and assembly processes.

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO	1
2 – INTRODUÇÃO A NOVA MUSEOLOGIA	5
3.1 Razão e Emoção	10
3 – EXPOSIÇÕES E AS NOVAS TECNOLOGIAS	12
3.2 – As Exposições	20
4 – MONTAGEM E INSTALAÇÃO	35
4.1 - Dimensões	40
4.2 - Iluminação	41
4.3 - Audiovisual	43
5 – PROTÓTIPOS E ROTEIROS	44
5.1 - 1º Protótipo – Casa Cor 2005	44
5.2 - 2º Protótipo – Exposição “Tá No Ar”	46
5.3 – 3º Protótipo – Exposição “Ponto e Linha na Fotografia”	59
6 - EXPOSIÇÃO VIRTUAL	70
7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
8 – BIBLIOGRAFIA GERAL	76
9 – ANEXOS	79
9.1 – Protótipo Extra	79
9.2 - CD Exposição Virtual	93

ÍNDICE DE FIGURAS

2 – INTRODUÇÃO À NOVA MUSEOLOGIA

Figura 2.1 – Lina Bo Bardi	10
----------------------------	----

3 – EXPOSIÇÕES E NOVAS TECNOLOGIAS

Figura 3.1 – Museu de Arte Contemporânea	14
Figura 3.2 – Fundació Antoni Tàpies	16
Figura 3.3 – Museu Georges Pompidou	17
Figura 3.4 – Pinacoteca	19

3.2 - AS EXPOSIÇÕES

Figura 3.2.1 – Museu de Ciência da Fundación La Caixa	20
Figura 3.2.2 – Amazônica	21
Figura 3.2.2 – Pinacoteca do Estado	22
Figura 3.2.3 – Gröninger Museum	23
Figura 3.2.4 – Museu Georges Pompidou	24
Figura 3.2.5 – Palais Des Papes	25
Figura 3.2.6 – Centro Cultural Banco do Brasil	26
Figura 3.2.7 – Brasil + 500 anos	27
Figura 3.2.8 – Museu de Arte Contemporânea da USP	28
Figura 3.2.9 – Instalação	29
Figura 3.2.10 – Galeria da Evolução 1	30
Figura 3.2.12 - Galeria da Evolução 2	31
Figura 3.2.13 – Museu da Ciência Londres	33

5 - PROTÓTIPOS E ROTEIROS DO TRABALHO

5.1 - 1º PROTÓTIPO – Casa Cor 2005

Figura 5.1.1 – Espaço Dow	45
---------------------------	----

5.2 – 2º PROTÓTIPO – Exposição “Ta No Ar”

Figura 5.2. 1 – Elaboração Protótipo 1	48
Figura 5.2. 2 – Preparação de Material	49
Figura 5.2.3 – Transportando Protótipo 2	50
Figura 5.2.4 – Ajustando Posição	51
Figura 5.2.5 – Testando Capa	52
Figura 5.2.6 – Projeto Protótipo 3	53
Figura 5.2.7 – Montagem Protótipo 4	54
Figura 5.2.8 – Material Montagem	55
Figura 5.2.9 – Letras	56
Figura 5.2.10 – Montando Protótipo 5	57
Figura 5.2.11 – “TA NO AR”	58
5.3 - 3º PRÓTIPO – Exposição Ponto e Linha na Fotografia	
Figura 5.3.1 - Ajustes Montagem	62
Figura 5.3.2 – Posicionando Fotos	63
Figura 5.3.3 – Detalhe Foto	64
Figura 5.3.4 – Furando parede	65
Figura 5.3.5 – Ajustando Altura	66
Figura 5.3.6 – Ajustando Varal	67
Figura 5.3.7 – Instalação Prendedores	68
Figura 5.3.8 – Detalhe da placa	69
6 – EXPOSIÇÃO VIRTUAL	
Figura 6.1 – Planta Baixa MAC	71
Figura 6.2 – Galeria 2	72
Figura 6.3 – Foto Chão	74
9.1 - PROTÓTIPO EXTRA – Estágio em Montagem de Eventos	
Figura 9.1.1 – Fotos Eventos Realizados	85
Figura 9.1.2 – Cerimônia de Casamento Moinho Santo Antônio	86
Figura 9.1.3 – Casamento Sinagoga Veiga Filho	87
Figura 9.1.4 – Casamento Clube de Campo Luso Brasileiro	88

Figura 9.1.5 – Cerimônia Casamento Luso	88
Figura 9.1.6 – Aniversário Centro Britânico	89
Figura 9.1.7 – Decoração em Tons Amarelos	90
Figura 9.1.8 – Evento Cooperativo Hotel Gran Hyatt	91
Figura 9.1.9 – Evento Cooperativo Hotel Gran Hyatt 1	92

1 – INTRODUÇÃO

Meu primeiro contato com o tema da pesquisa Artemídia e Ambientes Expositivos, em 2003 durante a disciplina “Projeto, Cor e Imagem”, onde cursei como aluna especial na Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura da USP. Ministrada pela Professora Dra. Elide Monzéglio, foram abordadas no decorrer da disciplina teorias, discussões, conceituações, processos criativos e o aprofundamento do conhecimento teórico e da metodologia pesquisa sobre a linguagem da cor, no plano espaço, tempo e forma.

Meu interesse se aplicava em atividades que trabalham com a influência da cor e luz nos ambientes, tendo como preocupação compor espaços com base em uma linguagem visual, e assim desenvolver fundamentos e elementos voltados para comunicação. Tendo a cor como principal elemento da estrutura perceptiva visual e, portanto, integrante de todas as imagens, considero-a como essencial para a concepção e desenvolvimento de espaços e ambientes em diversos contextos.

Sendo assim a cor passa a ter um papel importante, um recurso visual indispensável na montagem dos ambientes, utilizando a visualidade cromática como forma de expressão.

Procurei me aprofundar e conhecer ambientes e exposições que utilizavam a luz, cor, som, vídeo e as novas tecnologias que compunham os espaços.

Em 2005, já como aluna regular do programa de mestrado em Artes Visuais da UNESP, pude cursar disciplinas e desenvolver atividades relacionadas à minha pesquisa, estas que me deram subsídios para ampliar meus conhecimentos e desenvolver a pesquisa de mestrado.

Algumas delas de grande importância como “Seminários de Pesquisa em Processos e Procedimentos Artísticos”, ministrada pelo Professor Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira. O conteúdo da disciplina abordava os procedimentos e técnicas para a elaboração das dissertações ou trabalhos equivalentes.

Outra disciplina que gostaria de destacar como sendo de grande importância para direcionar a minha pesquisa foi a “Artemídia e Vídeoclip: o emergente devir das artes visuais do terceiro milênio”. Colocando em questionamento se uma Exposição seria um recurso artemidiático. A proposta da disciplina foi a elaboração e montagem de uma exposição. Esta experiência prática serviu como exercício para o desenvolvimento da minha pesquisa, podendo vivenciar as etapas, dificuldades e resultados de montar um ambiente expositivo e possibilitando a coleta de dados significativos no encaminhamento do processo de criação e organização.

Após esta experiência, desencadeou a necessidade de continuar o exercício de praticar os estudos até agora adquiridos e realizar outras experimentações, foram montados no total quatro protótipos exposições no decorrer do ano, que abordavam diferentes áreas e situações (capítulo quatro - Protótipos), em todos eles procurei utilizar e aplicar os recursos audiovisuais.

O trabalho equivalente (capítulo seis – Trabalho Equivalente) se trata de uma metodologia de trabalho, no qual é composto por um relatório circunstanciado e um trabalho prático. Fornecendo ao pesquisador a opção de apresentar uma produção artística, que será elaborada

com base em fundamentos teóricos pesquisados e um relatório contendo todo o processo de trabalho e a análise dos resultados. Com base nisso ficou de comum acordo entre mim e o orientador que este seria o método utilizado em minha pesquisa. A idéia que se desenvolveu durante a disciplina “Artemídia e Videoclip: o emergente devir das artes visuais do terceiro milênio”, tinha como objetivo final, montar uma exposição modelo e virtual utilizando algum tipo de programa em 3 dimensões, com uso de ferramentas audiovisuais e aplicando as experiências adquiridas durante a montagem dos protótipos.

Os Museus da Universidade de São Paulo são fortes centros de pesquisa, ensino e extensão, contribuindo para a formação de quadros especializados nas diferentes áreas de atuação curatorial e museológica. A participação no congresso “V Semana dos Museus da Universidade de São Paulo”, realizado no período de 9 a 13 de maio de 2005 no Anfiteatro Camargo Guanieri – Cidade Universitária resultou em uma experiência enriquecedora como atividade complementar, atualizando-me em relação a novos acontecimentos e conceitos no campo da museologia.

A semana dos Museus teve como principal fomento às suas discussões temáticas, o conjunto de acervos da Universidade, levantando questões relevantes referentes aos processos de integração e divulgação do conhecimento, propiciando importantes debates.

O Congresso abordou os seguintes temas, como ações afirmativas em museus: educar e preservar.

Seu principal objetivo foi abrir discussões sobre as potencialidades museológicas no que se refere aos processos de inclusão sócio-cultural, fazendo um balanço sobre as metodologias de trabalho que têm sido desenvolvidas e divulgando as experiências que estão sendo realizadas em diferentes instituições. Para tanto, abordou-se os seguintes enfoques temáticos: Inclusão Social, Processo Curatorial, O Papel da Pesquisa e Modelos de Gestão.

Focalizando nas propostas contemporâneas que articulam cada vez mais com o cotidiano e as questões sociais e tecnológicas. Os Museus não podem perder de vista a sua contínua expansão, possibilitando uma maior interatividade e vivência sensorial das pessoas com as obras de arte presentes nas exposições. Tornando este, um dos grandes desafios museológicos da contemporaneidade.

A elaboração de exposições que contenham questões referentes aos procedimentos, estratégias e desafios são fundamentais para ampliar a compreensão sobre todos os tipos de pesquisas que se realizam em museus. Um dos grandes desafios para qualquer museu é comunicar, por meio de exposições, as hipóteses, os métodos e as dúvidas, desenvolvendo estratégias de comunicação que permitam ao visitante refletir tanto sobre os resultados como sobre processo de criação.

O museu como espaço experimental tem como palavra chave a emoção, faz com que as obras de arte tornem referenciais para a memória coletiva do cidadão, adquirindo um sentido simbólico e produzindo associações.

A pesquisa teórica tem como propósito enfatizar o histórico da Nova Museologia, apresentar uma contribuição inovadora sobre os processos de construção e de comunicação das exposições de arte no século XX. Discussões sobre a recepção estética em museus de arte moderna e contemporânea no contexto do surgimento dos chamados “Novos Museus”. Ressalta a descrição do processo de construção da exposição de arte, colocando em questão o uso da cenografia, cores, infra-estrutura do espaço e os recursos tecnológicos, fornece uma dimensão dinâmica às exposições propondo a valorização do público, priorizando o estímulo, despertando a curiosidade e atitude do espectador.

2 – INTRODUÇÃO À NOVA MUSEOLOGIA

O museu, como espaço de representação social, é mediado por diversas ordens simbólicas que lhe dão sentido e conteúdo. Noções como espaço, tempo, língua podem ser consideradas como mediações que se articulam em torno dos museus e possibilitam o pensar museológico, não só enquanto processo de aquisição, preservação e exposição do patrimônio cultural, mas ao mesmo tempo, como um processo composto por narrativas e discursos a partir da relação do homem, patrimônio e espaço social.

Uma análise crítica de museu deve ser diferente daquela que o entende como um cenário de grande templo de conservação e exposição de objetos intocáveis e portadores de sentido.

O museu é o espaço onde se representa a interface do real e o representado, entre o presente e o passado que se torna parte da nossa memória social. Como espaço, o museu não reproduz a realidade, mas torna-a compreensível.

A frequência intensa de visitantes implicou na necessidade de multiplicar os serviços do museu, com exposições temporárias e locais de consumo, resultaram no crescimento das áreas dedicadas a direção, a educação e a conservação. Os museus contemporâneos seguiram o caminho dos protótipos do movimento moderno e de algumas realizações dos anos cinquenta, recuperando valores tipológicos dos museus históricos; ao mesmo tempo, porém, eles realizaram uma completa transformação de sua concepção convencional.

No início do século XX, tal como sucedeu em todas as artes, o rompimento promovido pelas vanguardas teve reflexo no campo dos museus, como instituição e como espaço do colecionismo em que se apresentava a arte moderna.

O vazio gerado pela busca de uma nova concepção dos espaços do colecionismo para a arte das vanguardas começou a ser superado com obras como o Museu de Arte Moderna (MOMA), em Nova York, EUA, que foi fundado em 1929 sob a direção de Alfred Barr.

Segundo Luis Alonso Fernandez (1999), em *“Introducción a la Nueva Museologia”*, no período entre 1958 e 1996 existiram os momentos chaves da Museologia, se referindo aos acontecimentos e personalidades que contribuíram para o avanço da museologia, enquanto ciência e conhecimento multidisciplinar. Alguns documentos influenciaram a prática e o pensar museológico atual. É impossível falar de museologia se referir a estes documentos que são resultados de uma reflexão conjunta de profissionais que buscam a evolução de idéias.

Começando pela década de 70, época em que se constitui efetivamente sob a forma de entender processo museológico, o papel dos museus na sociedade e a relação do homem com os patrimônios e as memórias.

Foi criado em 1946, o ICOM (Conselho Internacional dos Museus) é uma Organização não-governamental que mantém relações formais com a UNESCO, executando parte de seu programa para museus, tendo status consultivo no Conselho Econômico e Social da ONU. É uma associação profissional sem fins lucrativos, financiada predominantemente pela contribuição de seus membros, por atividades que desenvolve e pelo patrocínio de organizações públicas e privadas. Sua sede é junto à UNESCO em Paris (França) e sua diretoria é composta por um Presidente, um Vice Presidente e um Conselho Executivo, integrado por membros eleitos nas Assembléias que se realizam nos Congressos Gerais. Seu Conselho Consultivo é integrado por representantes dos Comitês Nacionais, dos Comitês Internacionais e das organizações regionais.

Suas atividades e programas são coordenados por sua Secretaria Executiva, sediada em Paris, junto ao Centro de Informações da UNESCO-ICOM.

A Mesa Redonda de Santiago do Chile, realizado em 1972, é considerado um marco decisivo para o questionamento da museologia do nosso tempo, comprometida com os problemas sociais, direitos humanos e a não exclusão. O documento de Santiago trouxe como novidade o conceito de Museu integral, a instituição passava a ter o papel de trabalhar com a comunidade por meio de uma visão de Patrimônio Global, idéia do museu enquanto ação. Segue um trecho do documento de Santiago:

O museu é uma instituição a serviço da sociedade, da qual é parte integrante e que possuem nele mesmo os elementos que lhe permitem participar na formação da consciência das comunidades que ele serve: que ele pode contribuir para o engajamento destas comunidades na ação, situando suas atividades em um quadro histórico que permita esclarecer os problemas atuais, isto é, ligando o passado ao presente, engajando-se nas mudanças de estrutura em curso e provocando outras mudanças no interior de suas respectivas realidades nacionais.

Este documento define um novo conceito de ação no Museu Integral, com o objetivo de proporcionar a comunidade uma visão de conjunto de seu meio material e cultural. A instituição passa ser entendida enquanto instrumento de mudança social, enquanto instrumento para o desenvolvimento e enquanto ação. Assumindo a função social e educativa para o museu.

A partir da Mesa Redonda de Santiago, inicia-se uma mudança de perspectiva de uma museologia tradicional para a criação de um movimento chamado Nova Museologia.

A Nova Museologia fundada sob os princípios da cidadania, utiliza-se da interdisciplinaridade e de métodos contemporâneos de comunicação, criando espaços simultâneos de relação científica cultural e afetiva com a população.

Em 1984 é realizado o primeiro “*Atelier Internacional des Écomusées et Nouvelles Muséologies*”, que virá a contribuir para a produção de um dos documentos fundadores das novas correntes da museologia – a declaração de Quebec / Canadá.

Tirada dos Cadernos de Museologia nº. 15, escritos por Judite Primo em Museologia e Patrimônio: Documentos Fundamentais – Organização e Apresentação, seguem a Declaração de Quebec – Princípios de Base de uma Nova Museologia:

A museologia deve procurar, num mundo contemporâneo que tenta integrar todos os meios de desenvolvimento, estender suas atribuições e funções tradicionais de identificação, de conservação e de educação, a práticas mais vastas que objetivos, para melhor inserir sua ação naquelas ligadas ao meio humano e físico. Para atingir este objetivo e integrar as populações na sua ação, a museologia utiliza-se cada vez mais da interdisciplinaridade, de métodos contemporâneos de comunicação comuns ao conjunto da ação cultural e igualmente dos meios de gestão moderna que integram os seus usuários. Ao mesmo tempo em que preserva os frutos materiais das civilizações passadas, e que protege aqueles que testemunham as aspirações e a tecnologia atual, a nova museologia – ecomuseologia, museologia comunitária e todas as outras formas de museologia ativa – interessa-se em primeiro lugar pelo desenvolvimento das populações, refletindo os princípios motores da sua evolução ao mesmo tempo em que as associa aos projetos de futuro. Este novo movimento põe-se decididamente ao serviço da imaginação criativa, do realismo construtivo e dos princípios humanitários definidos pela comunidade internacional. Torna-se, de certa forma, um dos meios possíveis de aproximação entre os povos, do seu conhecimento próprio e mútuo do seu desenvolvimento cíclico e do seu desejo de criação fraterna de um mundo respeitador da sua riqueza intrínseca. Neste sentido, este movimento, que deseja manifestar-se de uma forma global, tem preocupações de ordem científica cultural, social e econômica. Este movimento utiliza, entre outros, todos os recursos da museologia (coleta, conservação, investigação científica, restituição, difusão, criação), que transforma em instrumentos adaptados a cada meio e projetos específicos.

O essencial para a Nova Museologia, era aprofundar as questões da interdisciplinaridade no domínio da museologia fato que contraria o saber isolado, absoluto e redutor da museologia tradicional, deixando desta forma espaço para uma maior reflexão crítica.

Destacam-se os princípios básicos da Nova Museologia:

- Reconhecimento das identidades e das culturas de todos os grupos.
- Incentivo a apropriação e reapropriação do patrimônio, para que a identidade seja vivida na pluralidade e ruptura.

- Utilização da memória coletiva como referencial básico para o entendimento e a transformação da realidade.
- Desenvolvimento de ações museológicas, consideradas como ponto de partida a prática social e não as coleções.
- Socialização da função de preservação.
- Ação comunicativa dos técnicos e dos grupos comunitários, objetivando o entendimento, a transformação e o desenvolvimento social.
- Interpretação da relação entre indivíduos e o patrimônio seu meio ambiente.
- Interpretação da influência da Herança Cultural e Natural na construção da identidade pessoal e coletiva.

O Brasil acompanhou de perto as transformações ocorridas no universo dos museus, até mesmo colaborando com novas e criativas soluções. Coube a Paulo Freire um papel de excepcional destaque na configuração do movimento da Nova Museologia, quando mudaram para o campo museal suas teorias sobre educação como prática de liberdade e sobre conscientização.

A arquiteta brasileira de origem italiana Lina Bo Bardi (figura 2.1) criou uma museografia impactante e polêmica, radicalmente popular e realista, baseada em cubos e concreto que sustentam um cristal que serve de apoio às pinturas, o que potencializa um espaço interior totalmente livre, com as pinturas flutuando em um universo de luz. A atividade museográfica constituiu o ápice de seu trabalho intelectual, criativo e pedagógico, com o objetivo de superar a museografia tradicional para relatar e transmitir com novas formas a história da arte e da cultura, entendendo o museu como instrumento formativo e educativo voltado para a população. Usa o Museu como espaço de memória coletiva e comunicação humana como espaço provocante e polêmico.



Figura 2.1 - Lina Bo Bardi, MASP, São Paulo, 1968.

2.1 RAZÃO E EMOÇÃO

Com o impacto de toda essa novidade, abre-se um acirrado debate: alguns especialistas defendem que o lugar ideal da exposição é o espaço “frio”, “neutro”, sendo então importantes as paredes brancas, e que o cubo branco é o recinto ideal da mostra de arte, rejeitando o uso de cores e principalmente, qualquer outro uso de ferramentas audiovisuais, alegando que elas criam uma interferência na relação do visitante com a obra de arte. Outros defendem a atração que causam os novos recursos comunicacionais da exposição, funcionando como um forte atrativo para a ampla parcela de público que não conhece profundamente o campo artístico. Vale lembrar as mudanças que ocorrem na arte

contemporânea e as profundas transformações no conceito de obra de arte, e por que não o uso das novas linguagens artísticas, de novos materiais, técnicas e tecnologias na montagem das exposições.

O visitante de uma exposição em ambiente de paredes brancas faz o seu percurso da visita estimulado pela razão. Há um “efeito de concentração da obra, pela sensação de vazio”.

Já quando o visitante percorre uma exposição que usa as cores, ocorre um maior envolvimento afetivo imediato. A expressividade do espaço projeta a atenção em direção à obra, tratando-se de uma modalidade que privilegia a sensação.

Segundo Jorge Wagensberg diretor do Museu de Ciência de Barcelona, na entrevista fornecida a revista Ciência e Cultura em junho de 2003:

A Palavra chave museística é a emoção. A museologia moderna deve ter alguns elementos emblemáticos que fiquem na memória coletiva do cidadão. Uma das nossas hipóteses de trabalho é que a audiência de um museu é universal, não depende da idade, da formação cultural ou do nível econômico de seus visitantes, nem do lugar onde está situado. Um bom museu está baseado em emoções, e as emoções são iguais para os jovens, para qualquer pessoa. O museu para adultos também deve ser toque, reflexão e emoção. Tem que haver também uma interatividade mental, mais importante que a manual. Nós queremos que se faça uma nova museologia.

A nova museologia pregada por ele e sua equipe devem ser antes de tudo universal e incluir, não apenas os elementos de uma exposição, mas também a arquitetura, conteúdos, comunicação, objetos e equipe.

3 – EXPOSIÇÕES E AS NOVAS TECNOLOGIAS

A exposição nesses novos tempos é um espaço público, de permanente diálogo com a comunidade. Tem papel significativo no processo de construção simbólica e da identidade na sociedade.

Considerando que as idéias modernas de museu concretizaram-se no final dos anos trinta e início dos anos quarenta, em quatro modelos: a idéia de Museu de crescimento ilimitado, definido em 1939 por Le Corbusier (1887 -1965) como uma forma retilínea que se enrosca; a idéia de Museu para uma pequena povoação (1942), projetado por Ludwig Mies van der Roche (1886 - 1969) como platônico; museu de planta livre; Museu de Guggenheim de Nova York (1943-1959), criado por Frank Lloyd Wright (1867 – 1959) como forma orgânica e singular gerado por seu percurso helicoidal; e a exigência de Marcel Duchamp de total dissolução do museu, com seus *objects trouvés* surrealistas e com suas propostas de um minúsculo museu portátil, a Boite en valise (1936-1941), que abriu novos caminhos para as exposições e para os museus.

Com um caráter pioneiro, que permitiu conduzir novas tipologias, como museu vertical que tomava como referência a forma alongada dos arranha-céus, precisamente sob a influência de um novo, uma caixa vertical projetada por Philip L. Goodwin e Edward Durell Stone para o Museu de Arte Moderna (MOMA – nova sede 1939), não somente foi o primeiro exemplo de museu na vertical, mas foi também o primeiro museu dedicado à arte moderna construído com arquitetura moderna. O MOMA foi o primeiro a introduzir em suas coleções a fotografia, o cinema, a arquitetura e o desenho industrial.

É necessário que os objetos mostrados sejam reconhecidos como representantes de um mundo dotado de sentido para o público, com um fundamento social. Dessa forma, a exposição tem a função de mostrar objetos em torno dos quais há um consenso quanto a seu estatuto de patrimônio cultural; ela não somente se torna visível, mas dá visibilidade ao sujeito que com ela interage.

Segundo o pesquisador Ulpiano Bezerra de Meneses, durante sua palestra da V Semana dos Museus da Universidade de São Paulo: *“Os museus, com seu acervo, oferecem a possibilidade de uma exploração não só cognitiva, mas também afetiva. Dispõem de um referencial sensorial importantíssimo, constituem terreno fértil para a manipulação de identidades. Os objetos transformam-se em catalisadores e difusores de sentidos e aspirações”*.

A exposição pode ser entendida como um processo de comunicação, uma mediação. Nesse sentido, ela programa informações culturais voltadas para o visitante, para o seu receptor. Ela é sempre uma atuação.

Há um aspecto que parece trivial na realidade que envolve a exposição de arte. Trata-se das possibilidades estruturais do recinto onde acontece a mostra, ou seja, a disponibilidade de infra-estrutura, como qualidade das paredes, painéis e iluminação, por exemplo, assim como o orçamento disponível para sua concretização. Uma mesma exposição pode ser mais interessante em um espaço do que em outro, por esse conjunto de razões.

Outro ponto a ser discutido são os diferentes estilos presentes na relação obra/exposição. Antes, as obras eram feitas para estar em igrejas ou palácios e tinham, portanto, uma função particular. A arte moderna se diferencia da arte do passado pela sua multiplicidade de estilos,

presentes nos diversos movimentos artísticos. As representações projetadas por uma exposição são, portanto, resultado da forma de pensar, sentir e agir de um determinado momento histórico, numa determinada sociedade ou grupo.



Figura 3.1 – Museu de Arte Contemporânea - Niterói / Rio de Janeiro

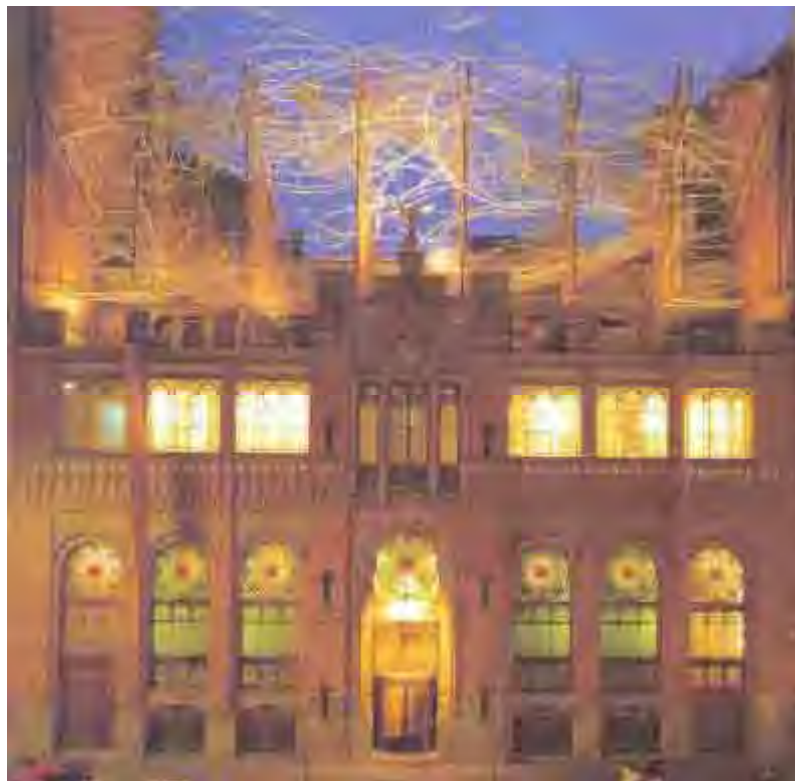
Ao lado da informação documental, o desenho museográfico ganha papel estratégico na construção do processo comunicativo da mostra. A distribuição da obra no espaço, o uso da luz, recursos sonoros, o emprego da cor nos painéis e paredes, a criação especial de um ambiente,

todos esses elementos funcionam como recursos de qualidade no sentido de atuar sobre a dimensão dos significados. A museografia, além disso, pode incorporar as novidades tecnológicas, dando uma dimensão dinâmica e atual à exposição.

Os novos museus, com seus projetos de forte apelo estético, assim como os museus instalados em edifícios antigos, históricos, são especialmente interessantes para a observação da cenografia das exposições de arte.

Partindo de edifícios já existentes e que se transformaram a décadas em museus, é com frequência que existe a necessidade de remodelação, modernização, ampliação e reestruturação destes. A uma longa lista de palácios, fábricas, hospitais, quartéis convertidos em museus e centros de arte, nos quais soube tirar proveito da estrutura tipológica definida por um estudo espacial prévio e que seguindo a mesma lógica deve passar por uma intervenção rigorosa para revitalizá-lo e enriquecer sua dimensão urbana. Citando alguns espaços remodelados com êxito, temos o Centro Cultural Banco do Brasil, no Rio de Janeiro (1989), antes uma agência bancária, passou a ser um popular e acessível centro de arte. A Fundació Antoni Tàpies, em Barcelona (figura 3.2) dos arquitetos Lluís Domènech e Roser Amadó, ao instalar de maneira estimulante a arte contemporânea dentro dos espaços e de parte do mobiliário de uma antiga editora modernista.

Nestes casos o museu é entendido como a presença de diversos fragmentos arqueológicos e históricos a espera de serem interpretados e inseridos em uma nova ordem tipológica. E o projeto consistia em articular estas presenças reais, em reconstruir, criticamente uma tipologia que tenha a ver com a memória.



3.2 Figura: Fundació Antoni Tàpies - Barcelona

Os museus com uma arquitetura moderna, já no primeiro momento de contato os visitantes são envolvidos pela arquitetura do prédio; antes mesmo da exposição, o visitante depara com um verdadeiro espetáculo, por exemplo, o aspecto do edifício do Museu de Arte Contemporânea de Niterói, Rio de Janeiro, projetado pelo arquiteto Oscar Niemeyer (figura 3.1) nele predomina a recriação de uma forma escultórica e lírica, combinando-se duas tipologias cinemáticas utilizadas com frequência por Niemeyer: as rampas exteriores e a forma escultórica derivada da esfera.



Figura 3.3: Fachada do Museu Georges Pompidou, Paris / França.

Em 1977 inaugura o Centro Georges Pompidou, em Paris (Fig. 3.3), de Renzo Piano e Richards Rogers, com grande repercussão mundial, pois o novo organismo passa a simbolizar uma proposta de espaço e de ação museológica renovadora. Segundo seu primeiro diretor e museólogo, Pontus Hulten (Gonçalves L. R. 2004) *“o museu deve funcionar como um meio de informação e de comunicação, um lugar de encontro, assumindo a concepção de um museu aberto, instrumentado de difusão e comunicação permanente, cuja eficácia depende, antes de tudo, da estrutura arquitetônica em ligação com a vida urbana”*. Defendendo a tese da nova museologia: a valorização do público, priorizando o estímulo, despertando a curiosidade e mudando a atitude do espectador. É importante que, na saída da exposição, o visitante tenha mais perguntas do que ao entrar.

A partir das possibilidades tecnológicas dos anos setenta, tomando como referência a imagem retroativa da fábrica ou da refinaria de petróleo e enfatizando os elementos de movimento, como escadas rolantes, elevadores e passarelas, ficou demonstrado que o modelo de caixa poli funcional continuava útil.



3.4 Figura : Pinacoteca do Estado de São Paulo, arquiteto Paulo Mendes da Rocha, 1999.

3.1 AS EXPOSIÇÕES

O Museu de Ciência da Fundação La Caixa da Espanha (figura 3.2.1), balizado como “*Cosmo Caixa Barcelona*”, foi montado num antigo prédio modernista, que sofreu obras de restauração e se expandiu pelo subterrâneo.



Figura 3.1.1 - Foto fachada do Museu de Ciência da Fundación La Caixa da Espanha, Barcelona.



Figura 3.1.2 - Foto da exposição que reproduz fragmentos da floresta amazônica, Museu de Ciência da Fundación La Caixa da Espanha, Barcelona.



Figura 3.1.3 – Foto da sala especial Rubem Valentim, que integrou a exposição “Vozes da Diáspora”, realizada na Pinacoteca do Estado, 1993. A sala sobre Valentim teve a curadoria de Olívio Tavares Araújo. O espaço foi pintado com cor preta; a iluminação baixa e diretamente nas obras construía a metáfora de um ambiente sagrado.



Figura 3.1.4 - Cenografia teatralizada no espaço expositivo da Galeria de Arte Contemporânea do Groninger Museum, na Holanda, projeto de Alessandro Mendini.



Figura 3.1.5 - Aspecto da Exposição “Au dela du Spetctale”. MNAM / Centre Georges Pompidou, Paris, dezembro de 2000.



Figura 3.1.6 -Instalação de Pierre e Gilles, “Radha e Krisna”, realizada para a mostra “La Beauté in fabula”, no Palais dês Papes, Avignon, França, maio/outubro de 2000. Curadoria geral da mostra de Jérôme Coignard.



Figura 3.1.7 - Aspecto da exposição “Flávio de Carvalho – 100 anos de um Revolucionário Romântico”. Centro Cultural Banco do Brasil, Rio de Janeiro, 1999. Curadoria de Denise Mattar.



Figura 3.1.8 - Exposição Brasil + 500 Anos (segmento “Arte Contemporânea”), São Paulo.



Figura 3.1.9 - Aspecto da mostra Arte e Paisagem: A Estética de Roberto Burle Marx, realizada no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, sede Ibirapuera, maio/junho de 1997.



Figura 3.1.10 - Instalação Op_Era Sonic Dimension, Irvine, Estados Unidos.

Fundir arte e tecnologia é a proposta do projeto Op_Era Sonic Dimension, criado pelas artistas plásticas brasileiras Daniela Kutschat e Rejane Cantoni e exposto desde o final de abril no Beall Center for Art Technology (figura 3.2.10), uma mostra de tecnologia digital apresentada pela Universidade da Califórnia, em Irvine, nos Estados Unidos. Trata-se de uma instalação interativa concebida como um instrumento musical. Ele tem forma de um cubo preto e aberto, preenchido por centenas de linhas brancas em cada parede, parecidas com cordas de um violino. Qualquer som ou movimento feito pelo visitante é “entendido” pela sala. A sala responde, em tempo real, a qualquer

solicitação, fazendo oscilar as linhas correspondentes à frequência de voz ou de ruídos, ou ainda à posição do visitante. Na prática, a sala responde com música à presença humana em seu interior.



Figura 3.1.11 - Vista de cima da Exposição da Galeria da Evolução, Paris.

A Grande Galeria da Evolução em Paris (figura 3.2.11) está instalada em um prédio de 1889, tombado pelo patrimônio histórico francês.

O projeto de iluminação ressalta a arquitetura original do interior do prédio, e tem o papel fundamental tanto na ambientação quanto nos destaques do acervo.

A exposição permanente que fala da evolução da vida no planeta foi montada como uma peça de teatro.



Figura 3.1.12 - Exposição Teatralizada da Grande Galeria da Evolução, Paris, França.

Divide-se pelo espaço da galeria em três atos, que buscam emocionar e provocar a reflexão do público através de dispositivos museográficos, vídeos e efeitos de luz e som.

Os atos são integrados a arquitetura do prédio, toda a área da exposição atende a um conceito de imersão, como uma caixa cênica, onde o visitante é isolado da luz natural e passa a observar os objetos dentro de um ambiente climatizado, com iluminação controlada que destaca áreas e objetos.

Esta categoria anuncia a possibilidade de uma nova museografia da transparência e da energia, como exemplo tem o Museu de Ciências Naturais de Paris (figura 3.2.12), de Borja Huidobro e Paul Chemetov; na ampliação do Museu da Ciência de Londres (figura 3.2.13), com sua nova ala de descanso e exposições temporárias sobre a energia e os novos meios técnicos e científicos ou ainda no Hall da Biodiversidade no American Museum of Natural History , de Nova York (1998).



Figura 3.1.13 – Museu da Ciência Londres

Muitos exemplos aqui comentados buscam a beleza pura do objeto leve que se desmaterializam as qualidades da luz natural, os inúmeros matizes que vão do transparente ao opaco, os resplendores de luz artificial e a expressão dos novos avanços técnicos. Definitivamente, tanto o museu que mantém sua forma dentro transparente e leve, quanto àquele que se desmaterializa, ou ainda aquele que se dispersa pela própria cidade, todos eles tem em comum esta vontade de dissolver o objeto museu, esta rejeição da matéria tradicional e da presença do objeto, da projeção de relações e sistemas, aproveitando ao máximo os meios técnicos, eletrônicos e digitais contemporâneos de criação e reprodução.

O museu tornou-se destinado a um público, aos estímulos, à interação e também ao consumo em seu sentido mais amplo (cafeterias, restaurantes, lojas, livrarias, etc.). Em sua relação com o exterior, o museu reforçou sua dimensão coletiva e converteu-se em um dos lugares públicos mais característicos da cidade contemporânea. Este processo de transformação, no qual foram relevantes as propostas das vanguardas e de alguns dos museus dos anos cinquenta, não tinha se consolidado até as três últimas décadas.

Os Museus e as coleções convertem-se em pólo de atração, turístico, se consolidando como elemento básico para conseguir que os cidadãos se sentissem membros de uma cidade que dispõe de cultura e capacidade recreativa.

O museu ativo e integrado com a sociedade comporta uma mutação tipológica: de organização estática, o museu passou a ser um lugar em contínua transformação, com princípios sempre relativos e revisáveis e uma multiplicidade de modelos e formas que tem muito a ver com o caráter sólido e multicultural do século XXI.

4 – MONTAGEM E INSTALAÇÃO

O projeto é um elemento essencial para o êxito de uma exposição, se na teoria existem muitos critérios e formas de projetar uma exposição, na prática o que condiciona os resultados positivos é a capacidade e a habilidade do museógrafo de guiar e atrair a atenção do público, e assim fazer com que este possa receber melhor a mensagem que se quer passar. Este processo expositivo implica num maior estudo e aperfeiçoamento em todos os níveis: conceitual, técnico, museográfico e de projeção sócio cultural.

Ressaltando que os Museus e tudo relacionado às atividades culturais estão passando por um período difícil, vivendo uma época de crise, onde luta com recursos muito limitados, e que a tecnologia avança de uma forma rápida, não deixa outra opção para os Museus, senão se atualizarem e se modernizarem.

No sentido histórico e de acordo com o desenvolvimento sócio cultural, se podem comprovar inicialmente quatro tipos de funções gerais que vem constituindo as exposições:

1. Simbólica – com a finalidade de glorificação religiosa e política, presente em quase todas as civilizações e culturas que valorizam os objetos.
2. Comercial – vinculada ao valor do produto.
3. Documental – intimamente ligada ao valor informativo ou científico dos objetos, utilizada não só por museus de caráter científico ou técnico, os Eco museus, senão também por todas aquelas instituições que desenvolvem sua atividade por meio de exposições para a difusão de conhecimentos.

4. Estética – inerente ao valor artístico das obras.

Seguindo um critério de avaliação espaço-temporal, podem-se classificar também as exposições quanto à forma de apresentação: permanentes, temporais, itinerantes, moveis e portáteis. A exposição permanente é a própria do museu, conserva em suas salas a maior parte de sua coleção. A temporal, em troca, tem uma duração limitada, gera um projeto mais concreto e circunstancial, é o meio mais habitual de projeção sociocultural tanto nos museus, quanto nos demais espaços e instituições de atividade expositiva. As itinerantes são aqueles projetos temporais que acontecem durante um tempo determinado em distintos espaços expositivos dentro de um circuito previsto. As chamadas exposições portáteis se incluem em uma variante das temporais, com diferença que são desmontadas ao término de sua função e estas por serem pequenas, por sua facilidade de instalação e transporte são facilmente desmontadas e instaladas novamente em novos espaços. As exposições moveis são aquelas construídas e mantidas independentes dos espaços, são projetadas para serem montadas em espaços limitados e peculiares, como ônibus, trens e trailers, cuja origem são para fins comerciais ou culturais de publicidade.

E por último, podemos resumir em três categorias: emotivas, didáticas e de entretenimento. As exposições emotivas são projetadas e produzidas com a intenção de provocar uma reação emotiva no espectador. O objetivo das exposições didáticas é de instruir e educar, direcionadas a transmitir informação. Estimulam o espectador a um processo de aprendizagem, em que o estímulo intelectual é muito importante. As exposições de entretenimento se diferenciam de outra classe de exposição, em que o objetivo é simplesmente oferecer diversão.

Um dos aspectos essenciais para o projeto e instalação de exposições é o conhecimento do público. Existem vários estudos sobre os visitantes dos museus. Pesquisas recentes têm como objetivo conhecer os processos de aprendizagem nos museus e estudos sobre a influência de certos elementos na exposição. Esta tendência surgiu no debate educação-entretenimento, e pode-se comprovar que os visitantes que freqüentavam os museus buscavam aprender e adquirir novas experiências, porém as pessoas que visitam museus valorizam coisas diferentes, como se relacionar e estar com as pessoas, sentir-se acomodado no ambiente, participação ativa e entretenimento. Estes resultados obrigam que o projeto de exposições seja absolutamente crítico na hora de criar uma conexão entre o visitante e o tema exposto, procurando que o público entre no contexto.

O projeto de exposições como meio de comunicação exige planejamento e que neste seja fundamental ter o público em mente e configurar com rigor os seguintes pontos-chaves: o que se quer passar como vamos passá-lo e que resultados esperam, com a exposição em si.

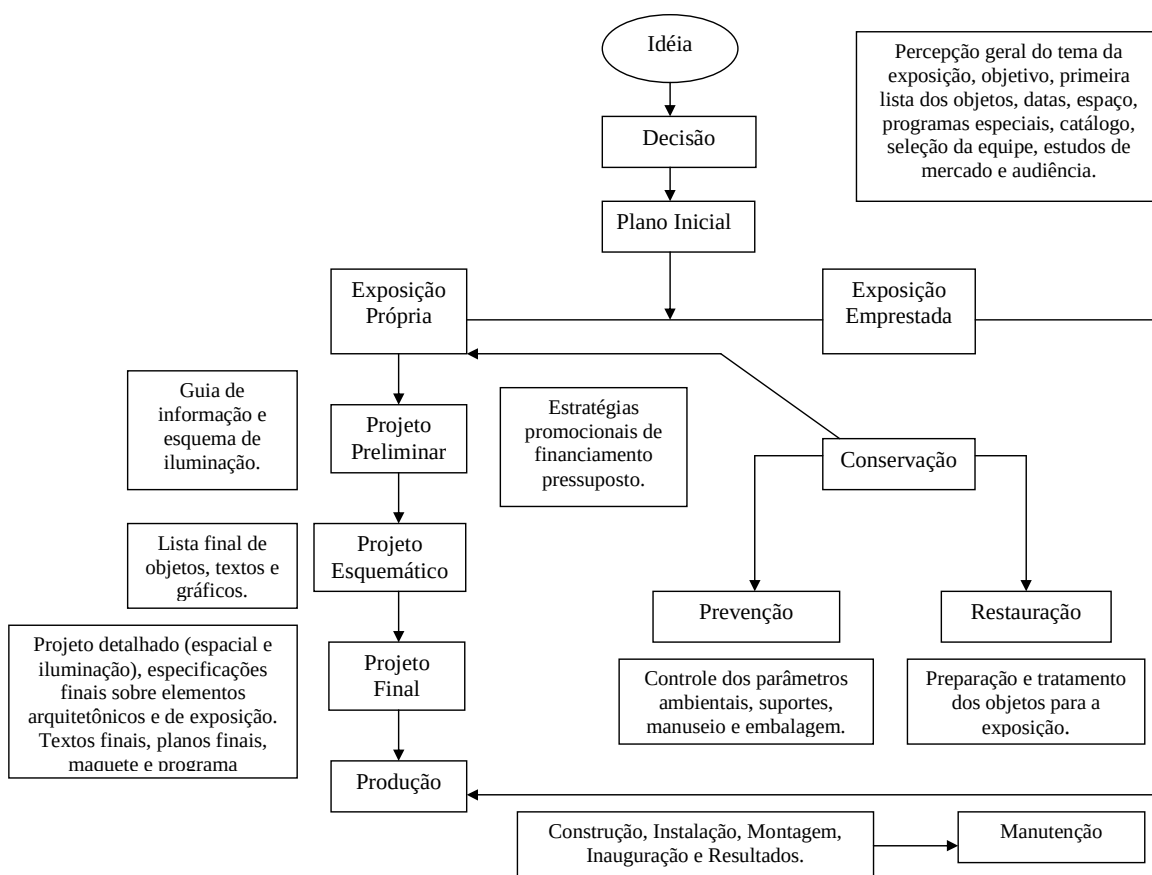
Como disse Larry Klein (KLEIN, L. - 1986) as exposições oferecem uma oportunidade única de criar modelos de um mundo real utilizando objetos do passado e do presente.

O projeto de uma exposição compreende um processo simples e organizado cujas fases devem ser revisadas a cada passo. O programa, o objetivo, o espaço disponível, o orçamento e as datas de abertura e encerramento, que cada membro da equipe deve estar informado. O espaço deve ser considerado como um outro objeto a ser exposto. A exposição implica sempre colocar em cena os objetos e desenvolver um projeto que respeita o espírito do lugar, que é sem dúvida um meio de valorizar os objetos.

O lugar e o espaço são condicionantes e definidores da experiência do visitante na exposição, porque ser como mediador dos objetos. A exposição é caracterizada pela difusão e comunicação das funções convencionais de um museu, junto com as de colecionar, pesquisar e conservar, o fenômeno expositivo é responsável mais do que nunca pela pesquisa e a encontrar sentido para o objeto, a experiência do visitante no território físico e conceptual de seu próprio contexto antropológico.

A vida tem uma relação estreita com o tempo e o lugar. Todos os elementos integrantes da exposição terminam por configurar o espaço. O espaço é o lugar que tem o poder de produzir nos visitantes sensações (ansiedade, dúvida, entusiasmo, perplexidade...). Resultam junto com outros fatores, elementos mediadores dos objetos.

Segue abaixo um esquema resumido de um projeto de Exposições, conceito, instalação e montagem.



No caso dos objetos artísticos, por exemplo, a variedade de procedimentos, técnicas, e materiais que se desenvolveram ao largo da história, mas especialmente no nosso tempo, particulariza em certo modo a tipologia, os problemas e as soluções museográficas das instalações e montagens de exposições.

4.1 - DIMENSÕES

Os visitantes se sentem cómodos em espaços que permitem a liberdade de movimentos e não quando se encontram confinados. O espaço mínimo confortável para uma pessoa se define pelo espaço que esta ao redor do individuo que estende os braços a cada lado perpendicularmente ao corpo. As exposições devem ser projetadas com o propósito de acomodar uma grande variedade de alturas, medidas produzidas com base na antropometria física.

Tratando-se de instalações e montagem dos objetos, existem as seguintes medidas aplicáveis às exposições que necessitam acomodar distintos tipos de público, incluindo crianças, adultos e pessoas em cadeiras de rodas.

Tabela 1. Dimensões Humanas			
	Homens	Mulheres	Crianças com 8 anos
Altura em pé	178 cm	163 cm	130 cm
Altura dos ombros	51 cm	51 cm	30 cm
Braços estendidos para frente	91 cm	84 cm	65 cm
Braços estendidos para cima	227 cm	204 cm	160 cm
Braços estendidos para os lados	183 cm	168 cm	152 cm
Raio de giro	122 cm	122 cm	91,5 cm
Linha de visão horizontal	170 cm	150 cm	120 cm
Altura sentada	46 cm	38 cm	33 cm
Largura cadeira de rodas	63,5 cm	63,5 cm	63,5 cm
Longitude cadeira de rodas	108 cm	108 cm	108 cm
Linha de visão na cadeira de rodas	124 cm	112 cm	91 cm

4.2 - ILUMINAÇÃO

A iluminação não é somente um acessório na exposição, mas sim uma condição essencial para se perceber fisicamente as peças expostas. Elemento fundamental para apreciar as características dos objetos e obras de arte: seu uso correto tem uma decisiva influencia na

compreensão do que se está vendo. A luz cria ambiente e estabelece um caráter particular na exposição, guiando o visitante pelas galerias e estabelecendo uma conexão conceitual entre os diferentes segmentos do circuito.

A iluminação em museus se baseava no aproveitamento da luz natural, sendo esta que impunha os horários de visitas. Desde então, houve muitos estudos explorando as possibilidades da luz natural como fonte satisfatória de iluminação. Na realidade atualmente, mesmo que existam espaços que captam a luz natural de forma mais ou menos correta, se necessita algum tipo de iluminação artificial que corrija suas carências (como a variedade e a falta de controle para produzir efeitos diferentes). A combinação de ambas as formas de iluminação (natural e artificial) é sem dúvida o ideal. Levando em conta o efeito que a luz psicossomática provoca nas pessoas, a luz do dia pode ajudar a estimular a concentração do espectador, manter vivo o interesse e diminuir a cansaço que normalmente o museu provoca nas pessoas. A luz artificial, por outro lado, oferece um maior controle sobre a iluminação, o que acaba resultando numa melhor valorização dos objetos e obras de arte.

Com relação às fontes de luz, se leva em conta vários conceitos: o fluxo luminoso, a potência, a temperatura da cor, o índice de reprodução cromática, a porcentagem de emissão de radiação UV e a quantidade de Watts.

O projeto do sistema de iluminação deve ser um dos primeiros estágios a ser executado, deve ser submetido a análise e a trocas durante as distintas fases da montagem, organização e instalação, com o propósito de obter a melhor distribuição e integração possível com os elementos. Os aspectos fundamentais que se deve levar em conta são a visibilidade e conservação, o primeiro tem relação com a comodidade, o conforto visual. Existem alguns aspectos técnicos como: as dimensões, formato da sala, o reflexo das superfícies e o tipo de luminárias, suas características e localização, para se conseguir um bom resultado. Referente à conservação, deve se considerar que a luz é um agente que

deteriora de maneira continua, sendo o efeito de sua atuação irreversível. A tendência atual se baseia na lei da reciprocidade, os danos produzidos pela luz têm a ver com o tempo de exposição e o nível de iluminação.

4.3 - AUDIOVISUAIS

As técnicas audiovisuais incluem desde sistemas simples de tratamento até imagens, sons e sistemas multimídia, a junção de sistemas de vídeo, fotografias, gráficos, textos e sistemas sonoros, onde o usuário é parte ativa na recepção da mensagem e interage com o meio.

Estes sistemas servem de apoio para a exposição, não substituindo o objeto real a ser exposto, mas com o propósito de ajudar na interpretação.

Os equipamentos audiovisuais necessitam de espaços com temperatura controlada e boa ventilação. Outro aspecto importante é a própria iluminação, que é diferente da que usam nas exposições, por isso deve haver uma adaptação no espaço para que haja uma boa projeção. A questão tempo do audiovisual também afeta diretamente o visitante e a estrutura do espaço. Sendo assim acima de 4 minutos de projeção é necessário à colocação de bancos.

A comunicação nas exposições tem melhorado graças à utilização destes meios tecnológicos que facilitam o usuário a selecionar e obter informações necessárias. Existem módulos que permitem ao visitante participar ativamente do processo de informação, se trata de um meio atrativo e capaz de informar entretendo, chamam a atenção do público com facilidade e proporciona a possibilidade de se comunicar em vários idiomas, obterem dados e deixar suas opiniões.

5 – PROTÓTIPOS E ROTEIROS DE TRABALHO

5.1 - 1º PROTÓTIPO – Ficha Técnica

- **Título:** Casa Cor 2005
- **Objetivo:** vivenciar como estagiária e monitora o processo de criação, montagem e receptividade do público.
- **Ambiente** projetado com a utilização da matéria prima da empresa.
- **Local:** Bairro Santo Amaro na cidade de São Paulo.
- **Período:** 22 á 25 de junho de 2005.

Esta Mostra é de grande repercussão nacional e voltada para um público selecionado de profissionais das áreas de arquitetura, designer e decoração. O período de realização aconteceu durante todo o mês de junho, mas minha participação no projeto foi do dia 22 á 25 de junho de 2005. A proposta é a montagem de uma casa dividida em cômodos, onde cada profissional tem o seu espaço para mostrar seu trabalho e as novas tendências.

A Empresa multinacional DOW Química produtora de matéria prima e patrocinadora do evento, montou seu espaço juntamente com a equipe dos Arquitetos Rodrigo Hunnicutt e Fábio Freire e alguns colaboradores (figura 5.1). Desenvolvendo um projeto cenográfico, usando as novas tecnologias da artemídia como: vídeo, luz, som, cheiro e temperatura.



Figura 5.1 Pavilhão DOW Brasil – Casa Cor 2005 – São Paulo.

A importância de participar deste projeto foi fazer parte da equipe de colaboradores, onde pude vivenciar o processo de criação e sua montagem, tendo participado efetivamente da escolha dos materiais, cores, iluminação, de como as ferramentas da artemídia seriam utilizadas e de que forma o espaço transmitiria a importância da DOW Brasil como produtora de matéria prima na vida de todos. O resultado do trabalho foi um ambiente onde a matéria prima fornecida pela empresa estava em toda a parte.

Durante os primeiros dias da Mostra aberta ao público participei como monitora do espaço, orientando o público e explicando o processo de criação.

5.2 - 2º PROTÓTIPO – Ficha Técnica

- **Título:** Exposição “TÁ NO AR”
- **Objetivo:** O principal objetivo desta Exposição foi abordar a prática da atividade de montar exposições e divulgar as pesquisas produzidas na Pós-Graduação. Desenvolvendo a estruturação das idéias, a definição dos espaços, as propostas de cada obra a ser apresentada, suas produções e a montagem nos locais pré-definidos.
- **Local:** Átrio do Instituto de Artes da UNESP - Campus São Paulo.
- **Período:** 1 a 15 de agosto de 2005.

O primeiro protótipo realizado em minha pesquisa foi apresentado durante a exposição realizada no Instituto de Artes no período de 01 a 13 de Agosto de 2005. O principal objetivo desta exposição foi abordar a prática desse tipo de atividade, ou seja, a estruturação das idéias, a definição dos espaços, das propostas de cada obra a ser apresentada, a produção destas obras e a montagem nos locais pré-definidos.

Logo nas primeiras aulas da disciplina Artemídia e Videoclip ministrada pelo Professor Pelópidas Cypriano, que foi fornecida de forma compactada, ou seja, todo o conteúdo seria dado no mês de julho, ficou definido como forma de avaliação, fazer uma exposição com os trabalhos dos alunos.

A primeira providência a ser tomada foi a reserva do Átrio do Instituto de Artes para exposição, para o que contatamos com a secretaria e reservamos o período de 1 a 15 de agosto.

Ficou estabelecido que somente os alunos regulares apresentassem seus projetos, os alunos especiais e ouvintes auxiliariam estes, escolhendo o projeto que mais lhes interessava. A classe foi dividida em seis grupos, cada grupo ficou responsável pela montagem de seu protótipo. A função do meu grupo era, ajudar na definição do projeto, seleção de materiais, definição de espaço e coordenar a montagem.

O início da montagem foi dia 01 de agosto, sendo que a abertura da exposição estava marcada para o dia 03 de agosto, ou seja, tínhamos dois dias para a montagem. A idéia era fazer o uso de recursos tecnológicos, audiovisuais e cenográficos, mas devido ao alto custo desses equipamentos e algumas regras da própria universidade, não foi possível utilizá-los em todos os protótipos.

De uma forma geral, e de acordo com os recursos disponíveis a exposição conseguiu alcançar seu objetivo, todos os protótipos conseguiram transmitir qual era a idéia do projeto de pesquisa de cada aluno. O público alvo da exposição foi à comunidade universitária, sendo assim tive um contato maior com os espectadores e concluí que foi recebida de forma satisfatória a proposta de fazer uma exposição baseada na nova museologia, usando objetos tridimensionais e cenográficos.



Figura 5.2.1 - Elaboração Protótipo 1 – Sala Instituto de Artes



Figura 5.2.2 – Preparação de Material – Sala Instituto de Artes



Figura 5.2.3 – Transportando Protótipo 2 – Átrio Instituto de Artes



Figura 5.2.4 – Ajustando Posição - Átrio Instituto de Artes



Figura 5.2.5 – Testando Escrita Japonesa para a Capa do Livro – Referente ao Protótipo 1

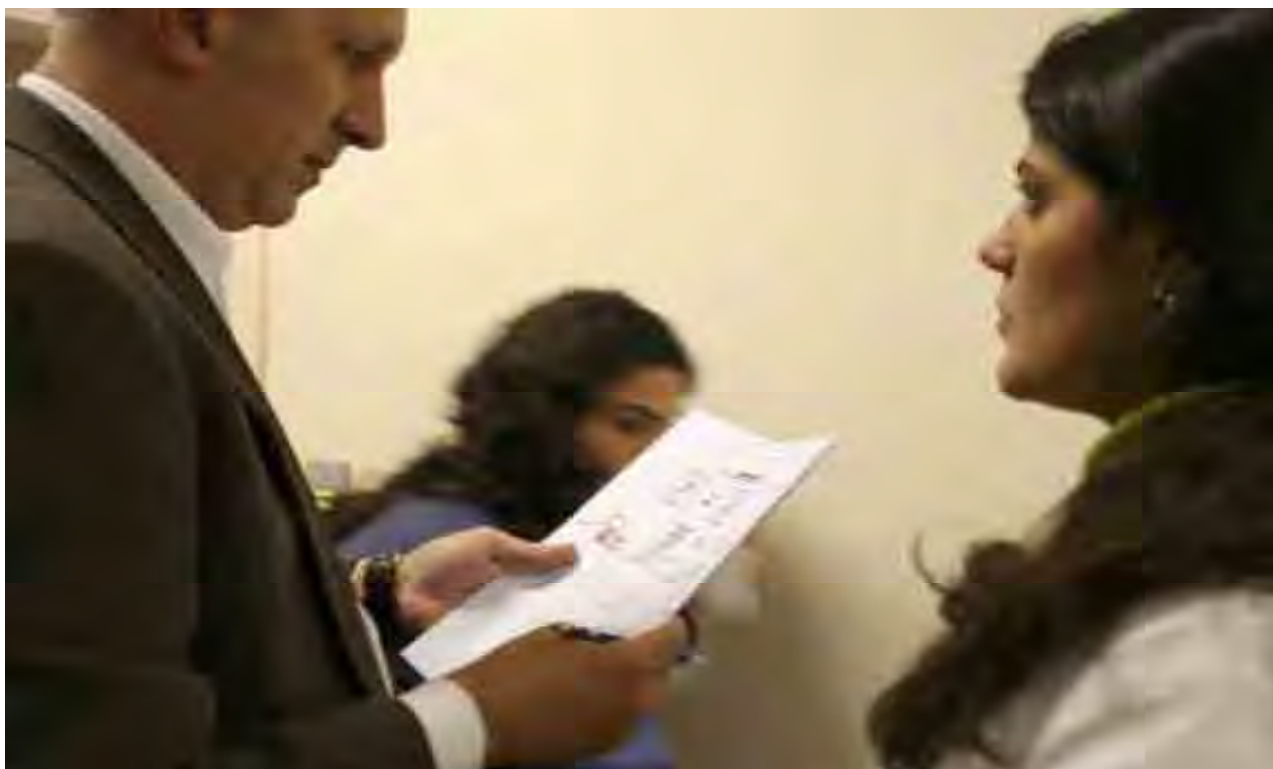


Figura 5.2.6 – Projeto Protótipo 3



Figura 5.2.7 – Montagem Protótipo 4

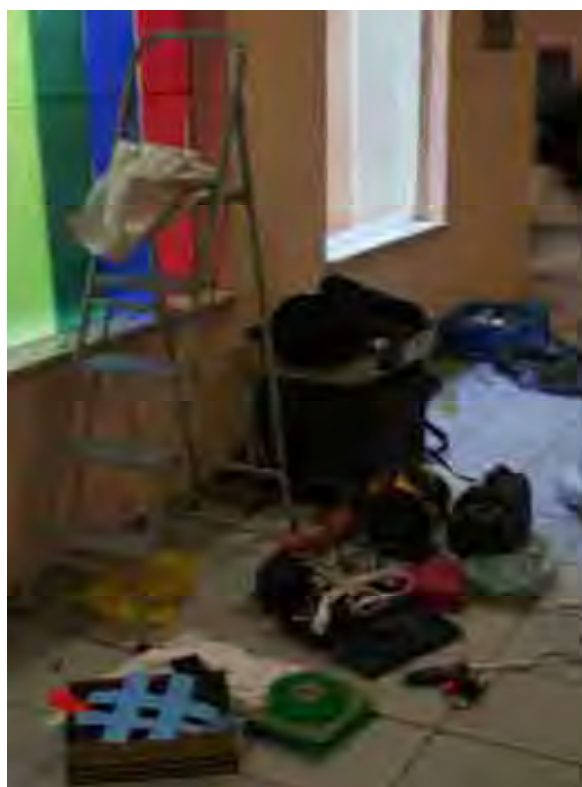


Figura 5.2.8 – Material Montagem



Figura 5.2.9 – Letras – Material Referente ao Protótipo 5



Figura 5.2.10 – Montagem Protótipo 5



Figura 5.2.11 – TÁ NO AR – Título da Exposição

5.3 - 3º PROTÓTIPO – FICHA TÉCNICA

- **Título:** Exposição “Ponto e Linha na Fotografia”
- **Objetivo:** Praticar a atividade de curadora, analisando e selecionando o material que seria exposto. Criar uma exposição usando o método da nova museologia, onde o cenário interage com a obra e o espectador. Identificar o procedimento e as dificuldades encontradas durante a montagem.
- **Local:** Livraria Arsenal do Livro
- **Período:** 16 de março à 31 de abril de 2006.

Esta Exposição foi realizada no período de 16 de março a 31 de abril de 2006 na Livraria Arsenal do Livro, Bela Vista – São Paulo.

A Exposição Ponto e Linha na Fotografia (figura 5.3.8) foi composta pela série de fotos que o artista denominou de *Bleu, Blanc et Rouge*. O fotógrafo trabalha como as coisas parecem, mas não são, sem, necessariamente terem um sentido raso por conta disso. Pelo contrário, por parecerem algo e serem outra coisa, os objetos de seu trabalho adquirem uma necessidade de aprofundamento de leitura e reflexão para a compreensão de cada obra. Segundo o artista, o estilo de suas fotos ainda não está precisamente definido, falando com suas próprias palavras talvez o termo *foto-poesia* represente bem o seu trabalho. O artista procura explorar em suas fotos um tema através de uma estética leve e que passe, além da beleza, uma mensagem sensível do que está em quadro.

A escolha do local a livreria Arsenal do Livro gostaria de ter um espao dentro do estabelecimento reservado para exposiões. Convidou entao o fotografo para a inaugurao deste espao, juntamente com a inaugurao da Livreria Arsenal do Livro, que aconteceu no dia 16/03/2006.

O artista e fotografo Raoni Miranda e nascido em Bauru – SP, tem 21 anos e cursa publicidade e propaganda na Escola de Comunicao e Artes da Universidade de So Paulo. Reside na cidade de So Paulo ha dois anos e comeco a atuar na area de fotografia como assistente de estdio de Nelson Toledo e do laboratorista Cludio Machado.

Durante algumas reunies com o artista, ocasies em que ele me mostrou alguns de seus trabalhos e em conjunto definimos quais as fotos que seriam utilizadas na exposio da livreria.

A equipe que participou da elaborao e montagem desta exposio tinha como integrante trs pessoas, o artista Raoni, o fotografo profissional de nome Marcelo e eu como coordenadora e projetista da exposio. Fizemos a primeira visita ao espao no dia 06 de maro, com o intuito de conhecer, fazer a mediao do local e gerar as primeiras idias. A sala que foi fornecida pela livreria era pequena e havia varias restries quanto a utilizao de recursos tecnologicos como vdeo, luz e som, pois o imovel era antigo e alugado, ficando assim proibido o uso destes equipamentos.

Como havia poucos recursos financeiros para esta montagem, surgiu a idia de se montar um cenrio real. Depois de muitas conversas e opinies, idealizamos o ambiente como sendo o de uma lavanderia de um artista plastico, onde teriamos todas as fotos prezas em varais, e neste caso, utilizariamos peas que estao representadas nas fotografias, como tanque, balde, tintas espalhadas e panos sujos. Mas, no dia

seguinte, tivemos uma desagradável surpresa ao encontrar o dono da livraria, não poderíamos mais utilizar toda a sala para montar a exposição, a quantidade de livros havia aumentado e aquele espaço serviria também para colocar prateleiras com livros, ficando assim somente uma parede para expormos as fotos. Devido a esta nova situação, alteramos o projeto novamente.

A solução que encontramos foi manter o varal com as fotos, mas este ficaria rente e preso à parede (figura 5.3.2 e figura 5.3.5). O material utilizado foi o varal de aço encapado, placas de material para fazer maquete que serviram como paspateur das fotos, que foram coladas com fita dupla face. As fotos estavam presas no varal por um trilho, objeto que dava ao espectador a possibilidade de mexer com as fotos (figura 5.3.1).



Figura 5.3.1 - Detalhe dos Ajustes de Montagem das Fotos.



Figura 5.3.2 - Cláudio posicionando fotos

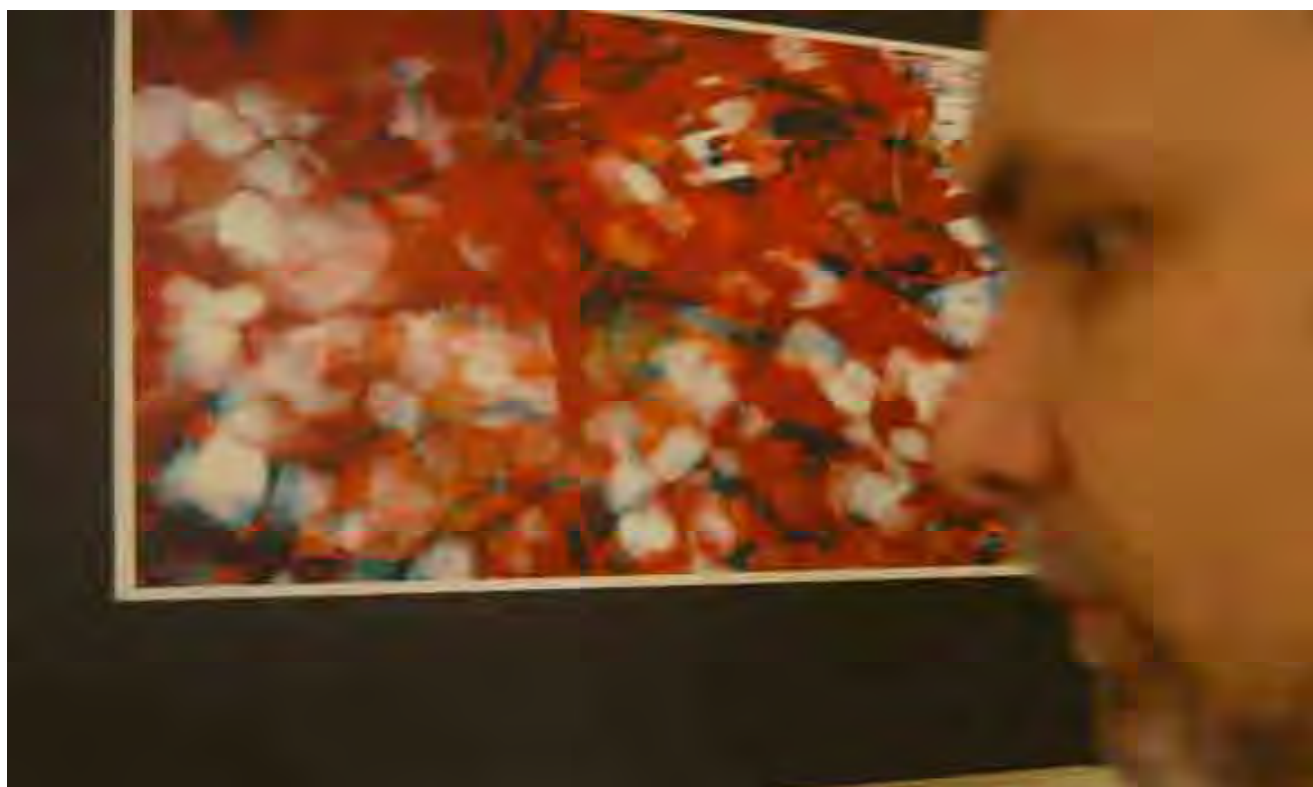


Figura 5.3.3. Observando Foto da Exposição.

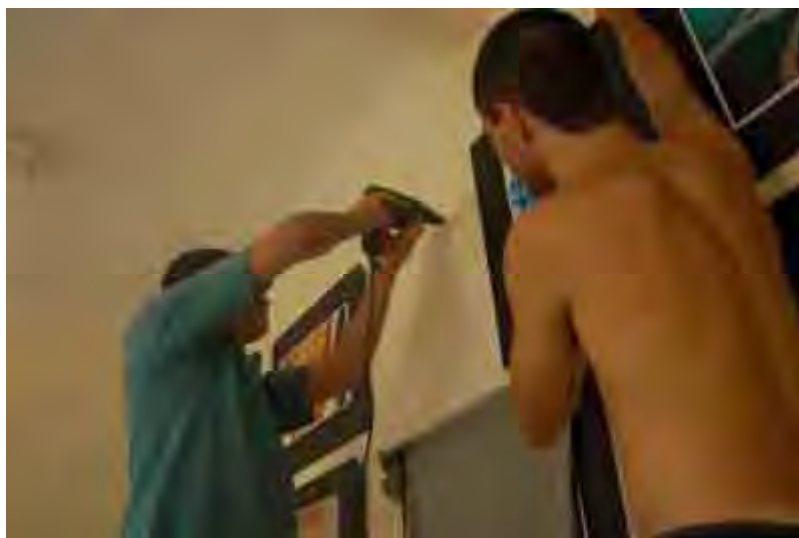


Figura 5.3.4 - Cláudio e Raoni furando a parede para fixar varal de fotos.

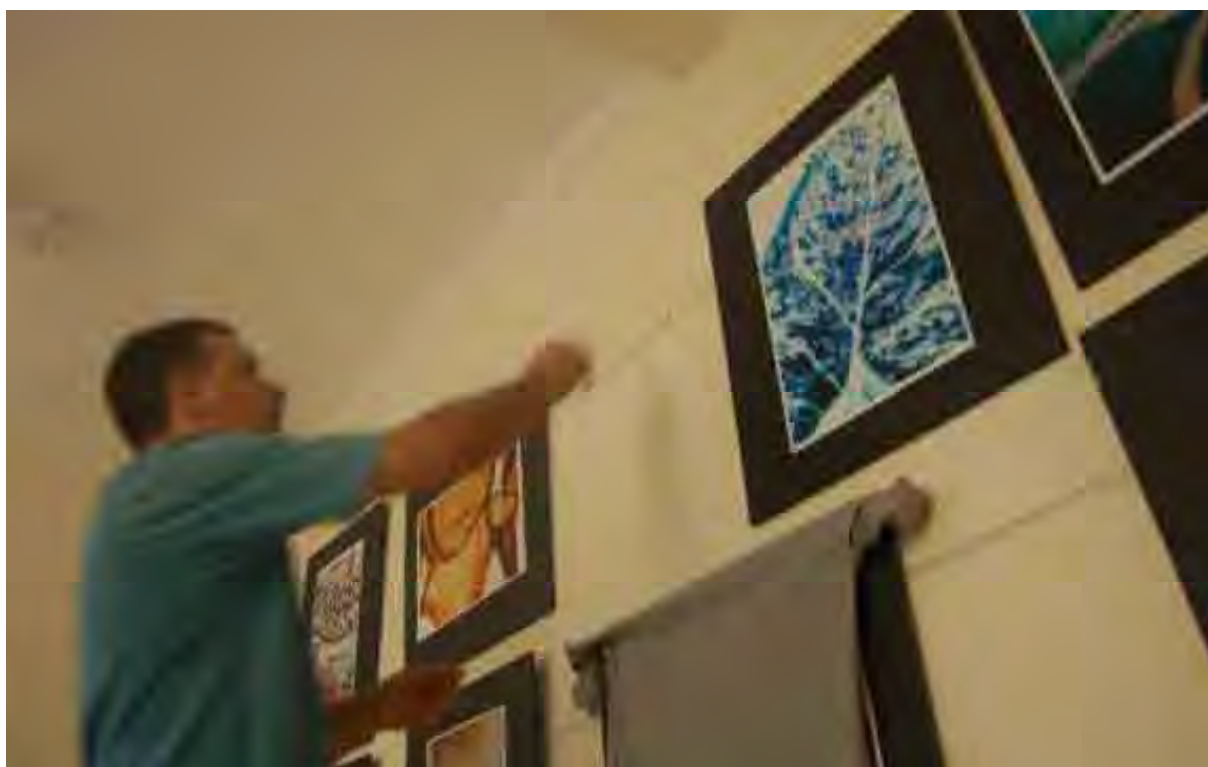


Figura 5.3.5 - Ajustando a Altura.

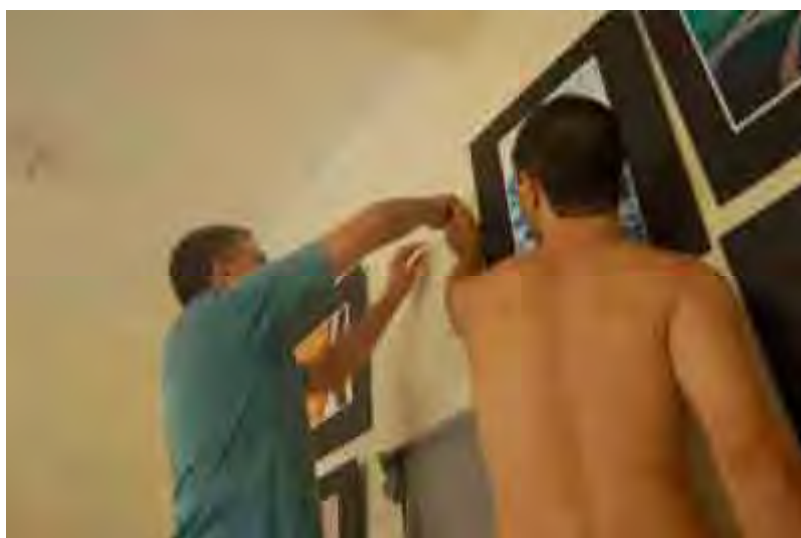


Figura 5.3.6 - Fotógrafo Raoni e Cláudio ajustando varal das fotos.

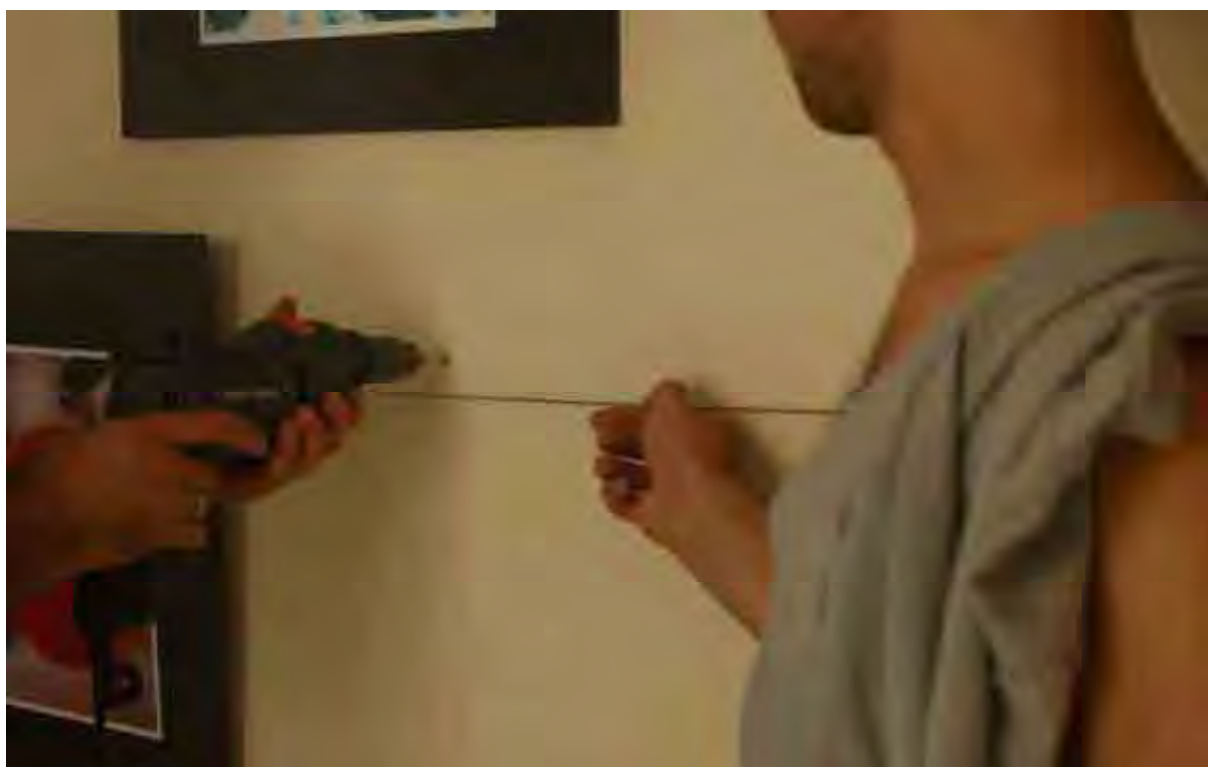


Figura 5.3.7. Instalando Prendedores para Fotos.



Figura 5.3.8 - Detalhe placa da Exposição “Ponto e Linha na Fotografia”

No anexo segue a descrição do quarto protótipo, porém este descreve a experiência de estágio na montagem de eventos.

6 - EXPOSIÇÃO VIRTUAL

Considerando os exemplos e conhecimentos adquiridos durante toda a pesquisa, o resultado obtido foi o protótipo final, que podemos chamar também de Trabalho Equivalente a ser apresentado junto com o Relatório Circunstanciado, este se constitui em exposição virtual na qual será utilizado o programa 3D Studio. O projeto que engloba noções de arquitetura, design de interiores, artes plásticas e o uso de ferramentas audiovisuais e aplicando os meus conhecimentos e experiências adquiridas durante a montagem dos protótipos.

Serão expostas novas fotos do artista Raoni Madalena, que servirá de material inspirador para a montagem do layout da exposição. A escolha do artista deve-se ao fato de este ser um jovem artista estudante de Universidade de São Paulo - USP, facilitando o contato e fazendo com o pesquisador tivesse maior aproximação e diálogo com o artista, captando melhor a essência de seu trabalho. Lembrado que o que será analisado não serão as fotos do artista, mas sim, se o ambiente consegue transmitir a mensagem da obra.

A planta baixa tem como estrutura o espaço de exposições do MAC – Museu de Arte Contemporânea da USP (Figura 6.1), que foi fornecida pelo arquiteto Gabriel Borba responsável pela museografia do MAC.



Figura 6.2 – Planta Baixa MAC – Galeria 2.

Após escolher a galeria 2 do Museu para a montagem da exposição (Figura 6.2), iniciei uma série de esboços, desenhos onde foram aparecendo as primeiras idéias para a estrutura do ambiente. Inspirei-me principalmente nos projetos do Arquiteto Isay Weinfeld.

A idéia é projetar uma exposição em que o público se sinta atraído e faça parte, utilizando distintos métodos (luz, cor, sons, audiovisuais e etc.), e cujo propósito é converter a exposição em algo ameno e educativo, sem perder o sentido estético.

O objetivo foi projetar uma exposição virtual, com o uso de ferramentas audiovisuais e da arquitetura ambiente, aplicando os conhecimentos adquiridos durante a montagem dos protótipos.

A exposição teve o título de Geo-Grafismo por causa da característica das fotos de forte apelo gráfico, que retratam detalhes arquitetônicos de construções, objetos, paisagens que valorizam mais a forma do que o conteúdo. A proposta do artista é mostrar a composição, desde o enquadramento da foto, o equilíbrio dos elementos, às linhas retas paralelas, usando a cor, luminosidade, textura e a geometria existente na geografia regional.

Ao entrar na exposição o espectador poderá ler as informações necessárias sobre o artista e a introdução sobre seu processo de trabalho. O fluxo começa da direita para os fundos da galeria, deixando o espaço do centro para os totens onde as pessoas podem circular entre eles.

Durante o processo de curadoria das fotos, estas foram divididas em cinco grupos, as fotos para serem colocadas nos painéis, totens, penduradas, chão e vídeo. Expositores: Painéis verticais têm iluminação indireta saindo da sanca de gesso, passando a sensação de luz natural. Totens horizontais, com iluminação interna e painel explicativo e interativo para cada foto. Fotos penduradas (verticais e horizontais): com foco de luz própria.

A arquitetura do ambiente foi modificada apenas para dar um maior conforto, valorizando os espaços livres para a circulação entre os totens e painéis e principalmente geometria do ambiente, linhas retas, seguindo o contexto do tema da exposição. O vídeo elaborado pelo próprio artista, mostra os grafismos das ruas em movimento e este passa repetitivamente durante a exposição e pode ser visto de qualquer ângulo. A idéia da foto no chão tem o intuito de mostra a textura e variedade de tons presentes, por isso a brincadeira de colocá-la sobre acrílicos coloridos. (Figura 6.3).

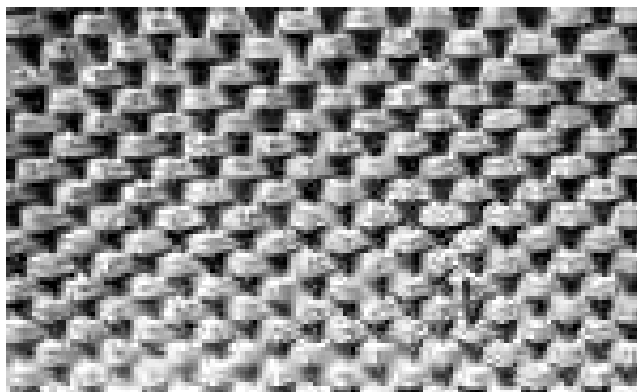


Figura 6.3 – Foto chão – Exposição Geo-Grafismo.

As duas faixas laterais no piso, preenchidas de pedras brancas e vidro transparente, localizadas abaixo dos painéis, acompanham a linha do teto e o efeito de luz natural, transmitindo ao expectador a sensação numa área externa.

Junto com este relatório circunstanciado vem em anexo a exposição gravada em CD no programa 3D Studio e pode se visualizado no Windows Media Player.

7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste trabalho contribuiu para que pudéssemos entender o processo de elaboração de um projeto de exposição, desde a conceituação histórica, passando por etapas de curadoria e montagem, até sua concepção final.

8 – BIBLIOGRAFIA GERAL

- ALAMBERT, F., *Bienais de São Paulo – da era do museu á era dos curadores*, Editora Boitempo Editorial,
- ARNHEIM, R., *Arte e Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora*. São Paulo: Pioneira, 1992.
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- ELUF, L., *Lygia Eluf*, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.
- FERNANDEZ, L.A, *Introduccion a la Nueva Museologia*. Madrid: Editora Alianza Editorial, 1999.
- FERNANDEZ, L.A, *Diseño Exposiciones – Concepto, Instalaci6ns y Montaje*, Madrid: Editora Alianza Editorial, 1999.
- GONÇALVES, L.R., *Entre Cenografias – O Museu e a Exposição de Arte no Século XX*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.
- GOMBRICH, E. H. *Arte e Ilusão: Um Estudo da Psicologia da Representação Pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- KLEIN, Larry. *Exhibits: Planning and Design*, New York, Madison Square Press, 1986.
- JACOBINI, Maria Letícia de P. *Metodologia do trabalho acadêmico*. Campinas, S.P.: Alínea, 2003.
- LOURENÇO, M.C.F., *Museus Acolhem o Moderno*, São Paulo, Editora: EDUSP, 2000.
- MEYER, P., *O Olho e o Cérebro – Biofilosofia da Percepção Visual*. São Paulo: Editora UNESP, 2002.
- MANNONI, L. *A Grande Arte da Luz e da Sombra*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo: UNESP, 2003.
- MONTANER, J.M., *Museus para o Século XXI*, Barcelona, Editora: Gustavo Gili, 2003.

MCG, *Museologia 2 – Planejamento de Exposições*, Coleção Serie Museologia, Editora EDUSP,

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis, R.J.: Vozes, 1987.

PLAZA, Júlio. *Processos criativos com os meio eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

PEDROSA, I., *Da Cor a CorInexistente*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1989.

RUSH, M. *Novas Mídias na Arte Contemporânea*, Editora Martisn Fontes, 2006.

SPALTER, Anne M. *The computer in the visual arts*. Addison-Wesley, 1999.

SAMZ, J. E., *El Lenguaje del Color*. Madrid: Editora Blume, 1985.

STRICKLAND, C., *Arte Comentada: da Pré-História ao Pós-Moderno*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

ZAMBONI, Sílvio. *A pesquisa em arte – um paralelo entre a arte e a ciência (Col. Polêmicas do nosso tempo)*. São Paulo: Autores Associados, 2001.

Teses e dissertações

BAMONTE, Joedy L. B. M., *A Instalação e a XXI Bienal Internacional de São Paulo*. 1998. 186 p. Dissertação de Mestrado – Universidade Estadual Paulista, Bauru.

BERTANI, Roberto, *Entre a razão e a emoção – viver uma coleção de arte*. 2006. Dissertação de Mestrado – Universidade Estadual Paulista, São Paulo.

MILLER, Débora M. P., *A obra artística e as novas mídias de representação: do papel ao digital*. 2006. Dissertação de Mestrado – Universidade Estadual Paulista, São Paulo.

Sites

www.isayweinfeld.com.br

www.arcoweb.com.br

www.macvirtual.usp.br

9 – ANEXOS

9.1- PROTÓTIPO EXTRA – Ficha Técnica

- **Título:** Estágio em Montagem de Eventos
- **Objetivo:** Estagiar como coordenadora de Eventos e ampliar meus conhecimentos na prática de projetar, organizar e montar.
Serviu para me auxiliar na hora de projetar o protótipo final.
- **Local:** Empresa Flower Gallery Eventos.
- **Período:** Outubro de 2005 á Junho de 2006.

Iniciei meu estágio como assistente de eventos em outubro de 2005 na Empresa Flower Gallery, empresa especializada em decoração e montagem de eventos. O meu trabalho era o de responsável pelo projeto e montagem dos eventos.

Normalmente são comemorações de casamento, eventos corporativos (empresas) e montagem de stands em feiras. O processo de organizar e montar um evento são compostos por várias etapas.

O cliente apresenta sua proposta, qual a ocasião e o tema do evento, procura-se saber quais são suas preferências e sugere-se algumas idéias. Mas o primeiro passo para a elaboração do projeto é a definição do espaço, depende dele a escolha do estilo da decoração.

Após a visita e a medição do espaço é montada a planta baixa do projeto no programa AutoCad 2D, cuja etapa é imprescindível para realização do projeto. A utilização do computador possibilita uma maior facilidade de visualização do espaço em dimensões precisas, a distribuição dos móveis, objetos e pontos de iluminação.

Colocando as idéias no papel pode-se começar a organizar a montagem, iniciando sempre pelo contato com os fornecedores. Existem vários fornecedores para cada setor:

- Estruturas: onde entrar a montagem de coberturas, paredes, fechamentos, palcos, piso e forração em diversos tipos de tecido, passarelas.
- Móveis: antiguidades, prataria, mesas, cadeiras, móveis para Lounges, todos os tipos de móveis modernos, rústicos, étnicos.
- Plantas: árvores altas, arranjos de flores, muro inglês, vasos.
- Iluminação: Set light, par, pimbins.
- Tecidos: toalhas, jogos americanos, almofadas, forração de caixas, tapetes.
- Velas: Luminárias de parafina, penduradas em arvores, lustres, castiçais, velas de diversos tamanhos e formatos.
- Utensílios: prataria, suplas, bandejas, caixas, cestos.
- Transporte: transporte de materiais, montagem e desmontagem.
- Mão de Obra: mão de obra especializada em montagem de eventos, carregadores e floristas.

Cada fornecedor recebe uma ordem de serviço obtendo todas as informações necessárias para elaborar um primeiro orçamento. Estas ordens normalmente contêm a data do evento, local, horário de entrega, horário da desmontagem que na maioria das vezes acontece após o término da festa, todos os itens e serviços que serão contratados.

A cor tem um papel de grande importância no projeto, do qual faz parte de todo o cenário (figura 9.1.6 e figura 9.1.8). Ainda durante a criação é definida a cor que vai predominar na decoração. A cor define o campo material e demarca as áreas de descontinuidade: posiciona o observador diante de referências topográficas, sensações de pausa, espaços abertos e inesperados. Propúnhamos um sistema de perspectiva de diversos pontos de vista, onde o observador pudesse penetrar no âmbito pictórico por meio de sensações cromáticas. O espaço construído dessa maneira é percebido pelo sentido da visão: as cores se encontram e se entrecruzam, ampliando perspectivas e criando relações com a luz, sombra, transparência e reflexão.

A iluminação também é um item de extrema importância na cenografia dos eventos (figura 9.1.1), valorizando os objetos, as plantas, dando à festa um ar aconchegante. Principalmente por que há uma fusão da luz com a cor, fazendo com que o ambiente expresse suas formas, a luz possui uma participação fundamental na visualidade dos elementos. Luzes coloridas sobre superfícies pigmentadas criam terceiros cromatismos, com isso é possível criar diferentes ambientes e climas psicológicos através das mudanças cromáticas. O estudo da pigmentação e textura permite aos designers de iluminação proporcionar os cromatismos resultantes dessas misturas. Atualmente os designers de iluminação podem contar com ferramentas digitais, essas ferramentas facilitam bastante à escolha da cor e luz correta.

Normalmente utilizam-se as luzes na tonalidade âmbar nas paredes e colunas (figura 9.1.7 e figura 9.1.9), deixando a luz branca para as plantas e flores (figura 9.1.2 e figura 9.1.3). Podem-se utilizar também as luzes em tons de verde e rosa causando uma atmosfera mais jovial. Os três principais tipos de luz são os pimbins que servem para iluminar objetos de cima, suave, muito utilizado nos arranjos de mesas.

As lâmpadas pares são como feixes de luz, usadas nos ambientes, valorizando a arquitetura do espaço. E ainda, têm-se as Setlight que têm a mesma função da Par, só que são mais estouradas, com o foco de luz mais aberto.

Quando o projeto já está definido, começam os testes. Procura-se colocar em prática algumas idéias para ver se o mesmo é viável em termos de tempo e custo. Realiza-se uma nova reunião com os clientes para a apresentação do projeto, com algumas amostras do será utilizado de decoração em sua festa, arranjos de flores, fotos e a planta baixa concluída.

Havendo concordância com a proposta, o próximo passo é fechar com os fornecedores e começar os preparativos para o dia da montagem. A equipe do departamento de eventos da Flower era composta por onze pessoas, sendo: um decorador, um coordenador de montagem, um responsável pela produção, três floristas, três ajudantes, um motorista e uma secretária que ficava disponível na empresa durante a montagem para eventual necessidade de alguma informação.

O cronograma da montagem era de extrema importância para que o evento saísse de maneira organizada e dentro do tempo estipulado. Normalmente, marcávamos o início da retirada do material no dia da montagem para as 07:00 horas, porém, dependendo do tamanho do evento e disponibilidades locais, iniciava-se um ou dois dias antes. Sempre trabalhávamos com uma transportadora especializada em eventos, pois o material deve estar bem embalado, separado e manuseado com cuidado.

Os locais de evento podem ser em Igrejas no caso de casamentos, salões de festas, espaços corporativos em hotéis ou na própria residência do cliente (figura 9.1.4 e figura 9.1.5). No caso das feiras ou exposições, normalmente acontecem em centros de convenções.

Os primeiros fornecedores (móveis e equipe de iluminação) são marcados para chegar e iniciar a montagem por volta das 09:00 horas, sendo que minha presença era de extrema importância durante toda a montagem. Minhas responsabilidades abrangiam desde a coordenação, organização da decoração da festa, até a distribuição de afazeres para o pessoal da montagem, muito embora cada um receba uma cópia da planta baixa com o layout da festa e do cronograma de horário. Os demais fornecedores (plantas altas, Buffet, velas) chegam após as 12:00 horas, horário apropriado, pois o básico da decoração já está pronto. As plantas altas, por exemplo, só podem ser posicionadas depois que o layout das mesas já está terminado, pois não podem ser movimentadas devido ao seu peso. A equipe da Flower normalmente entra por último, com os arranjos e os toques finais, o que acontece por volta das 16:00 horas. De acordo com o cronograma, uma festa marcada para começar as 20:00 horas, deve estar com a decoração pronta no máximo às 18:30 horas. Cabe ao coordenador solicitar, a título de precaução, um técnico de iluminação e um funcionário da empresa para ficarem responsáveis pela decoração no decorrer da festa, caso aconteça algum imprevisto.

A desmontagem ocorre após o término da festa, normalmente entre 03:00 e 04:00 horas. O motorista e seus ajudantes recebem uma lista com todo o material que deverá ser retirado, que devem ser conferidos quando da chegada à empresa executora. Cada fornecedor fica responsável pela desmontagem do seu material.

Após o evento, ficava sob minha responsabilidade apresentar um relatório de custos e pagamentos, que, especificamente, trata-se de uma planilha com todos os valores gastos em compras, despesas durante a montagem (almoço, passes de funcionários, água e algum material

comprado de última hora) e pagamentos dos fornecedores. Eram repassadas para o departamento financeiro: as planilhas e as ordens de serviço.

O trabalho de coordenadora de eventos não se resume apenas em montar a decoração da festa, existe todo um processo de criação, selecionar fornecedores e de toda a equipe para que o Evento aconteça dentro do custo previsto, buscando soluções de forma rápida e fazendo com que o mesmo aconteça dentro do tempo programado.

Estagiar como produtora de eventos deu-me a oportunidade de ampliar minha experiência como coordenadora de montagens, podendo adequar e aplicar ao meu projeto de trabalho equivalente. A montagem de exposições tem muitos procedimentos parecidos com a montagem de eventos, meu aprendizado servirá como auxílio na hora de montar o protótipo da exposição.



Figura 9.1.1 – Diversos Tipos de Iluminação em Eventos Realizados.



Figura 9.1.2- Foto Cerimônia de Casamento realizada no Moinho Santo Antonio – São Paulo / Setembro 2005

Decoração em branco, luminárias de velas e iluminação âmbar.



Figura 9.1.3 - Foto de Casamento realizado na Sinagoga Veiga Filho – São Paulo / Fevereiro 2006-07-11

Decoração branca com iluminação branca.

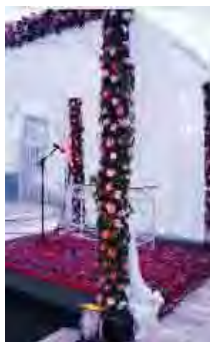


Figura 9.1.4 e 9.1.5 - Fotos da Cerimônia, Passarela, Chupah, arranjos, Cobertura e Decoração com flores em tons de rosa. Casamento realizado no Clube de Campo Luso Brasileiro – São José dos Campos / Outubro 2005



**Figura 9.1.6 - Evento Realizado no Hotel Gran Hyatt –
Decoração em Tons Amarelos - São Paulo – outubro -2005.**



Figura 9.1.7 - Fotos da decoração do Evento Cooperativo realizado no Hotel Gran Hyatt - São Paulo / Novembro 2005

Decoração em tons amarelo e branco com iluminação branca e âmbar.



Figura 9.1.8 - Foto do Lounge do evento realizado no Terraço do Centro Britânico – São Paulo / Outubro 2005

Tema aniversário de 50 anos, decoração branca e amarela e iluminação âmbar.



Figura 9.1.9 - Fotos da Decoração do Evento Cooperativo realizado no Hotel Gran Hyatt – São Paulo / Dezembro 2005.
Tema Natalino, decoração em tons vermelhos e iluminação Âmbar.

9.2 – CD EXPOSIÇÃO VIRTUAL

Título Geo Grafismo – Programa 3D Studio.

Visualização pelo Windows Media Player.