

Análise do projeto gráfico e expográfico da exposição curricular Audiophyllia

Analysis of the graphic and expographic project of the Audiophyllia graduation exhibition

Rubens Ramos¹
Douglas Saturnino²

DOI10.26512/museologia.v12i23.46986

Resumo

Esse artigo se propõe a analisar os projetos gráficos e expográficos da Exposição Audiophyllia, exposição curricular sobre discos de vinil organizada por discentes dos cursos de Artes Visuais e Museologia da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia em agosto de 2013 na cidade de Cachoeira, interior da Bahia. Para tanto, utiliza-se de estudos teóricos acerca do histórico das exposições produzidas por artistas; os estudos expográficos quanto ao projeto; sobre a comunicação visual são levantados os seus elementos e técnicas de composição e a aplicação do design gráfico em projetos expositivos. Todo o levantamento teórico é utilizado para embasar a análise do objeto de estudo, no qual se fez uso de materiais alternativos nos recursos expográficos e também na comunicação visual, a qual foi utilizada como um recurso essencial para o projeto expográfico.

Palavras-chave

Expografia; comunicação museológica; exposição curricular.

Abstract

This paper aims to analyze the graphic and exhibition designs at the Audiophyllia Exhibition, exhibition of vinyl records organized by students of Visual Arts and Museology schools in Federal University of Recôncavo of Bahia in August 2013 in the town of Cachoeira, state of Bahia. For this, we used the theoretical studies about the history of exhibitions produced by modern artists; the expographic studies on the project; about visual communication are raised its elements and composition principles and the application of graphic design at the exhibition projects. All the theoretical research is used to support the analysis of the object of study, which made use of alternative materials in expographic resources and also in visual communication, which was used as a key resource for expographic project.

Keywords

Expography; museological communication; curriculum exhibition

Introdução

A exposição se configura como um produto que intermedia a instituição com o público. Ela possui a função de comunicar ao público, sua forma de apresentação vai interferir nessa relação. Assim pode-se perceber que a multidisciplinaridade na construção da exposição se deu a partir de um processo que surge da prática experimental; conforme novas áreas do conhecimento

1 Doutor e Mestre em Museologia e Patrimônio pelo Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro / Museu de Astronomia e Ciências Afins (PPG-PMUS UNIRIO/MAST). Possui bacharelado em Museologia pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB) e Aperfeiçoamento Profissional em Documentação Audiovisual pelo Centro de Capacitación televisiva y audiovisual de la Televisión Educativa - Ciudad de México (en línea). Detém interesse em: Cibermuseologia; Preservação Audiovisual; Patrimônio Digital/Virtual; Humanidades Digitais; Curadoria de Conteúdos; Terminologias. rubens.museu@gmail.com

2 Graduado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (2014). Possui MBA em História da Arte e da Cultura Visual pela Universidade Candido Mendes (2022). Profissional com experiência na área de Artes Visuais, Produção Cultural e Eventos. Vivência em planejamento, elaboração, execução e avaliação de ações culturais, coordenação de equipes, produção, documentação e organização de acervos. saturnodouglas@gmail.com

se interessaram pelo objeto, modificações foram incrementadas para que as exposições fossem estudadas a partir de diferentes pontos de vista. Partindo desse pressuposto teórico-metodológico, as exposições curriculares são desenvolvidas no âmbito dos cursos de graduação em Museologia nas universidades brasileiras.

O presente artigo tem como referencial, conceitual e prático, a exposição curricular chamada Audiophylia, realizada entre os dias 20 e 30 de agosto de 2013 no *foyer* do Centro de Artes, Humanidades e Letras da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (Cachoeira-BA). Ressalta-se que o projeto expositivo e as ações socioeducativas foram desenvolvidas com recursos arrecadados junto a comunidade local, entre estudantes, comerciantes e trabalhadores rurais. O apoio institucional da UFRB foi presente na produção de materiais gráficos para a divulgação e na concessão do espaço expositivo. Desse modo, em consequência das limitações orçamentárias e recursos financeiros investidos para o tratamento técnico do acervo e materiais de apoio educativo, uma grande parte do acervo identificado durante a produção do projeto encontra-se ainda inédito, nunca tendo sido mediado ou difundido junto às comunidades locais. Tal ineditismo caracteriza-se como um dos fatores motivadores para a continuidade e ampliação das ações socioeducativas propostas para a realização da segunda edição do projeto Audiophylia.

Em um intenso diálogo com a comunidade local e do entorno, a exposição contou com uma estimativa de aproximadamente cento e dez visitantes por dia, entre públicos espontâneos, produtores culturais, músicos, estudantes, professores e servidores da UFRB, além de estudantes e professores da rede pública de ensino. Visitantes motivados por uma intensa mobilização e divulgação na mídia regional e estadual, impressa e *online*, conforme documentação encaminhada anexo a presente proposta.

A partir de apontamentos de autores dos campos da expologia, expografia e comunicação visual, o presente artigo propõe uma análise crítica da Exposição Audiophylia. Para tanto, serão levantados os conceitos e métodos necessários para fundamentação do estudo em publicações sobre o histórico das exposições desenvolvidas por artistas de movimentos modernos, sobre a organização espacial e recursos expográficos e a comunicação visual, seus elementos e técnicas de composição, além da sua aplicação nos espaços expositivos para, por fim, avaliar o objeto de estudo dentro das teorias e técnicas estudadas.

Com base nas contribuições apresentadas por Marília Xavier Cury (2005), Lisbeth Rebolo Gonçalves (2004) e Clara Meliande (2013), apresentar-se-á um breve histórico sobre as práticas com exposições, as influências dos movimentos artísticos e dos contextos socioculturais na configuração dos espaços expositivos e as funções atribuídas a esses ambientes.

As pesquisas sobre os espaços expositivos e suas configurações e métodos de elaboração do projeto estarão baseadas nos relatos de Luiz Alonso Fernandez (2006), sobre as tipologias de exposições; de Gustavo Cossio (2011) quanto ao desenvolvimento do projeto e importância da consideração do discurso expositivo e o público alvo. Para considerações a respeito dos recursos e formas de organização da expografia são acrescentadas as publicações da Museums and Galleries Commission (2001) e Museografia (s.n.t.).

Em seguida, serão apresentados os apontamentos relativos aos elementos básicos e técnicas de comunicação visual mencionados por Donis A. Dondis (1997) e Rafael Silva (1985). Já os estudos aplicados aos espaços e projetos expositivos tem seu fundamento nas pesquisas de Gabriela Landeira (2010).

Para o estudo, acrescenta-se à pesquisa bibliográfica a análise documental dos materiais gráficos e fotografias feitas pela equipe de registro da Exposição Audiophyllia, a qual foi idealizada e produzida de modo a não se estabelecer enquanto exposição de objeto ou conceitual; todo o projeto gráfico, produzido pelos autores foi desenvolvido a partir do seu recorte curatorial e baseado em pesquisas que o fundamentam e relacionam ao conteúdo exposto, sendo assim um importante objeto de estudo para reflexões sobre a cenografia expositiva e a utilização da comunicação visual em ambientes expositivos.

Exposição: entre conceitos e formatos

A Universidade Federal do Recôncavo da Bahia foi implementada pela Lei Federal nº. 11.151 de 29 de julho de 2005. A matriz da Universidade foi construída no município de Cruz das Almas-BA. A partir desta foram fundados, gradualmente, novos campus em cidades do Recôncavo da Bahia, atualmente temos Amargosa, Cruz das Almas, Cachoeira, Feira de Santana, Santo Amaro e Santo Antônio de Jesus. São 63 cursos de graduação, sendo 35 bacharelados, 20 licenciaturas e 8 tecnólogos. Assim, a UFRB surge inteiramente comprometida com demandas de contextos regionais e comunitárias objetivando ampliar e fortalecer os caminhos da Educação Superior Federal no Estado da Bahia, bem como diminuir o descompasso do Estado da Bahia em relação à situação vivenciada em outras regiões do Brasil, em termos de oferta e acesso ao Ensino Superior Federal.

A origem do Curso de Graduação em Museologia no Centro de Artes, Humanidades e Letras (CAHL) da UFRB está associada ao papel exercido pela cidade de Cachoeira no Recôncavo baiano. O município de Cachoeira foi tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), como monumento nacional em 1971. Por isso, a cidade de Cachoeira, sede do Centro de Artes, Humanidades e Letras, é compreendida numa perspectiva conceitual e museológica como um museu a céu aberto. De modo geral, o contexto cultural da cidade caracteriza-se pela forte influência africana. Enquanto diáspora, este é um dos aspectos mais relevantes para o entendimento da cultura local e do patrimônio como fatores que potencializam o desenvolvimento e auxiliam na afirmação identitária, individual e coletiva, inclusive dentro da instituição.

Entre os componentes curriculares ofertados no Curso de Ensino Superior de Museologia da UFRB temos para a comunicação museológica disciplinas como Expologia, Expografia e Exposição Curricular. As três são respectivamente requisitadas para o avanço do discente nas disciplinas. A Expologia traz uma abordagem teórica-conceitual referente a comunicação dos museus; teorias da exposição. Estuda os elementos constituintes das exposições: espaço, forma, objeto, luz, cor, recursos gráficos e plásticos. Animação, design de exposições; estudo de caso. A Expografia trata especialmente sobre a metodologia e as técnicas utilizadas para o desenvolvimento do projeto expositivo, alinhando-se à carga teórica garantida anteriormente. A disciplina explica o planejamento de exposições e seus projetos; aplicação em projeto expositivo dos elementos constituintes das exposições. Animação, design de exposições, elaboração de planta baixa e maquete. Para concluir, a Exposição Curricular consiste em desenvolver o projeto de exposição e sua montagem, além de realizar uma pesquisa de público e avaliação. Destaca-se que esta disciplina é um dos requisitos obrigatórios para a formação do discente, juntamente com o Estágio Curricular e o Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia).

Para conhecimento, entende-se a expologia como a área que abrange os estudos teóricos sobre exposições, para citar algumas disciplinas tem-se a história, a sociologia, a história da arte, a psicologia, a pedagogia, entre outras. Pesquisas dessas disciplinas influenciam a exposição num todo, sendo as atividades referentes à curadoria, à pesquisa, ao setor educativo e à recepção estética influenciadas mais diretamente. Já a Expografia seria o conjunto de procedimentos aplicados à concepção, produção e montagem com fins de materialização de projetos expositivos. Por fim, o termo Exposição consiste na seleção e apresentação de objetos, dentro de um recorte curatorial, com o objetivo de comunicar algo. Pode-se pensar que o termo Expografia faz referência a forma de expor seguindo os princípios curatoriais e expológicos, e compreende o planejamento, metodologia e técnicas de desenvolvimento relativos à concepção e materialização da forma. A Expografia sucede a Expologia, que por sua vez concerne às teorias da exposição, seus princípios metodológicos, comunicacionais e educacionais (CURY, 2005).

Os estudos nessa área abrangem temas como circuito expositivo, iluminação, suportes, aplicação de cores, utilização de tecnologias, sinalização, comunicação visual e demais estruturas. É importante perceber que o processo de construção da mostra parte do estudo do recorte curatorial e pode funcionar melhor se preparado junto ao curador da exposição, para manter uma sintonia entre o discurso expositivo e o expográfico, pois o visual deve ser consonante ao conceito.

As estruturas que compõem a exposição são importantes fatores em sua construção. As paredes, os painéis, a iluminação e o orçamento disponível são determinantes no resultado final, assim como a disponibilização de informações que serão recursos ativos na construção da experiência. Conforme Gonçalves (2004), o desenho expográfico (distribuição da obra, luz, cor, ambientes, entre outros) terá papel fundamental na comunicação do discurso, pois é o condutor da mensagem estética.

A organização espacial da mostra pode ser encontrada sob os nomes de design expográfico, cenografia expositiva, expografia, entre outros. A variedade de nomenclatura corresponde a multiplicidade de profissionais que desenvolvem o projeto, os quais são normalmente designers, cenógrafos, museólogos, arquitetos, artistas, entre outros.

É importante ressaltar que as exposições podem ser desvinculadas de instituições, museológicas ou museais, como o caso da Exposição Audiophyllia, analisada nesta pesquisa, que partiu da concepção de um grupo de discentes e materializou-se na galeria de uma universidade.

No início do século XX, o Manifesto Futurista, publicado por Filippo Marinetti em 1909, criticava os museus ao considerá-los como cemitérios e exigia que fossem destruídos (DUARTE; PINHEIRO, 2010). Alguns anos mais tarde, as exposições passaram a reforçar o seu discurso visualmente e se tornaram projetos artísticos a parte, ambientando a mostra de forma a contextualizar obras e espaço. Dessa maneira despontam as exposições dramatizadas, ou cenográficas. O termo cenografia para exposições é defendido por Gonçalves (2004) e por Silva (2008) as quais defendem a utilização de recursos teatrais em mostras de arte e tecem comparações às peças teatrais. Os primeiros registros de experimentações expositivas indicam à exposição “0,10”, no ano de 1915 montada pelo pintor russo Kassimir Malevich, em São Petersburgo, Rússia, com obras dispersas pelas paredes, fazendo o uso, inclusive dos cantos (GONÇALVES, 2004; MELIANDE, 2013).

Outros artistas da vanguarda russa desenvolveram projetos em exposições, como El Lissitzky, criador da *Abstract Cabinet* na qual propunha a participação ativa do visitante ao criar nas paredes um efeito visual que modificava com a sua movimentação.

Em 1927/28, Lissitzky projetou a *Abstract Cabinet* para o *Landesmuseum*. O propósito dessa sala era fazer com que o visitante saísse de uma postura passiva através do projeto expográfico. Lissitzky pintou as paredes de cinza e cobriu a superfície regularmente com ripas de metal, pintadas de preto em uma das laterais e de branco na outra. Conforme o visitante percorria o espaço, as cores da parede mudavam ‘cineticamente’ do branco ao preto passando pelo cinza. A circulação dos visitantes pela sala também interferia na sensação ótica individual. Alguns objetos podiam ser tocados e rotacionados. Algumas pinturas estavam presas em painéis com trilhos. Era possível alterar seu posicionamento, revelando obras escondidas atrás dos painéis. Esculturas foram colocadas em base de espelho, aumentando a sensação de tridimensionalidade (MELIANDE, 2013: 58).

Do mesmo modo, Marcel Duchamp criou projetos que impulsionavam o visitante a uma conscientização e participação no planejamento da exposição, construindo-as sob a sua visão crítica. Seu histórico com exposições começa no final dos anos 30, sendo uma das mais importantes a *Exposition International du Surréalisme*, em Paris no ano de 1937, a convite de André Breton e Paul Éluard. O ambiente teve o teto rebaixado devido a sacos de carvão pendurados, cujo pó caía sob os convidados; a iluminação baixa e paredes escuras assemelhava o ambiente a uma gruta, com trilha sonora de choros de manicômios; a exposição utilizava recursos como placas de ruas, manequins entre outras intervenções que imergiam o visitante nas obras devido a cenografia expositiva.

Na primeira apresentação das obras surrealistas nos Estados Unidos, a *First Papers of Surrealism Exhibition*, Duchamp usou barbante por todas as salas como teias que impediam a passagem dos visitantes, mas não cobriam a visão. Como apontado por Meliande (2013), esses trabalhos do artista refletem as suas convicções de legitimação, descontextualização, funções do museu e suas regras através de experimentações estéticas, sem a pretensão de sistematizar as configurações do espaço para uma melhor comunicação com o público.

Como apontado por Menezes (1993), com o tempo o ideal de minimizar as distrações levam ao ideal do cubo branco, marcado pela *International Exhibition of Modern Architecture*, no MoMA em Nova York, o espaço sóbrio para a apreciação da arte. Uma padronização do ambiente expositivo com paredes brancas, obras dispostas na altura média dos olhos dos visitantes e um afastamento entre si. A disposição buscava a eliminação de ruídos visuais passíveis de interferências na interpretação da obra, o espectador devia contemplar a arte exposta.

As possibilidades expográficas entre a dramatização e o cubo branco ainda geram diferentes opiniões entre os teóricos e os responsáveis por exposições. O cubo branco pode ser considerado monótono e a cenográfica pode se tornar espetacular demais, tirando a atenção da obra. Dessa forma, é possível encontrar uma variedade de exposições construídas de diferentes maneiras, dependendo do período de visitação, do público alvo, da instituição promotora, dos recursos financeiros disponíveis, dentre outros fatores. Conforme apontado por Cury (2005), o visitante precisa ser o ponto em questão durante a concepção do projeto, a equipe deve pensar em como informar com a mostra, oferecendo ao público uma experiência cognitiva na sua interação com o espaço expositivo.

Esta transformação na forma de olhar e conceituar o objeto de museu tem seu reflexo nos processos de documentação, pesquisa e comunicação. Na documentação, o mundo virtual das coleções de museus encontra ressonância, na medida em que a digitalização das obras com vistas ao acesso do público demanda a descrição exaustiva dos diversos planos e elementos, de forma a estabelecer relações temáticas entre a sua coleção e estas com o mundo que nos cerca. Neste contexto, a documentação museológica ganha novas dimensões transformando as coleções de fontes de informação em fontes de pesquisa científica (FERREZ, 1991).

Audiophylia: projeto expográfico

O termo audiofilia, segundo Ricardo Labuto Gondim (2005), remete à exigência na qualidade de reprodução sonora, a fidelidade, a localização e características das caixas de som e aparelhos utilizadas para uma experiência sonora de maior qualidade. A exposição estudada nessa pesquisa utiliza desse termo para sintetizar o seu recorte curatorial, levando em consideração a defesa de alguns pesquisadores, como Marcelo Almeida (2013) defensor de que o disco de vinil permite, além do ruído natural da sua reprodução, outras frequências excluídas pela “assepsia digital” (ALMEIDA, 2013). Sob essa perspectiva, o conceito da exposição se estabelece conforme o texto apresentando em seu release.

Do cilindro ao vinil, do fonógrafo de Thomas Edson ao primeiro disco gravado no Brasil - o Zon-O-Phone no 10.001, com a música Isto é Bom interpretada por Bahiano, cantor natural de Santo Amaro da Purificação (BA). A exposição apresenta um panorama histórico dos registros fonográficos analógicos – desde o período da gravação mecânica à elétrica, além de impulsionar algumas das possíveis reflexões pertinentes ao conceito audiofilia e audiófilo: termos que remetem à incessante busca por uma reprodução o mais fiel possível de um determinado registro sonoro.

O disco – o ‘suporte’ da música gravada – é um tema museológico único: surgiu há muito tempo, resiste como anacronismo e não tem futuro. Em uma sociedade tecnológica de base digital, os conceitos de ‘suporte’ e ‘mídia’ gradualmente se dissolvem. O disco é a grande metáfora do processo.

Se o vinil está morto, então só nos resta celebrar a sua memória! Com mais de 300 capas de discos, dentre os títulos que foram lançados entre 1910 e 2010, a exposição traz exemplares originais dos formatos de 35 rpm, 45 rpm e 78 rpm. Ocasão oportuna para resgatar a memória das Máquinas Falantes: Gramofones, Vitrolas, Radiolas e Toca-Discos e conferir como eram fabricados os discos de 78 Rpm da RCA Victor, em um vídeo-documentário de 1942. Do vinil aos vinis: dentre as tantas possibilidades estéticas identificadas nas capas dos LPs, a exposição Audiophylia retoma a relação entre as artes gráficas e os discos de vinil; relacionamento antigo que tem origem nos selos dos discos, que remetem à pintura do Nipper; o *fox terrier*, que desde 1900 se tornou a marca registrada da *Victor Talking Machine Co.* Criações gráficas que nos conduzem até as atuais ressignificações estéticas do vinil, o que inclui uma videoinstalação com fotografias de estudantes e professores da UFRB segurando famosas capas de discos, registradas em novos ângulos e perspectivas, resultando em notórios *sleevefaces*.

A exposição Audiophylia foi realizada no *foyer* do Centro de Artes, Humanidades e Letras - CAHL da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB, entre os dias 20 e 30 de agosto de 2013, na cidade de Cachoeira, localizada no Recôncavo do estado a 110 km de Salvador.

A exposição foi idealizada por Rubens Ramos Ferreira, então discente do curso de graduação em Museologia da UFRB, hoje doutor e atuando como professor substituto no curso de Museologia da mesma instituição. Sua produção se deu no âmbito da disciplina Exposição Curricular, sob a orientação da Prof.^a Ms. Patrícia Verônica Pereira dos Santos. Já sua organização se deu através do apoio de outros dois estudantes do curso citado e um de Artes Visuais – Douglas Saturnino dos Santos, que é também autor desse artigo - da referida universidade. Inicialmente, a Audiophylia seria uma mostra de discos durante discotecagem a acontecer em um dia, o projeto foi guardado e mais tarde adaptado para as disciplinas de desenvolvimento de exposição do curso de Museologia.

No desenvolvimento do projeto expográfico, dentro da disciplina de Expografia, foi utilizando o método explicitado por Lorenc, Skolnick e Berger (BERGER *apud* COSSIO, 2011) no qual se divide em cinco fases o desenvolvimento da tarefa:

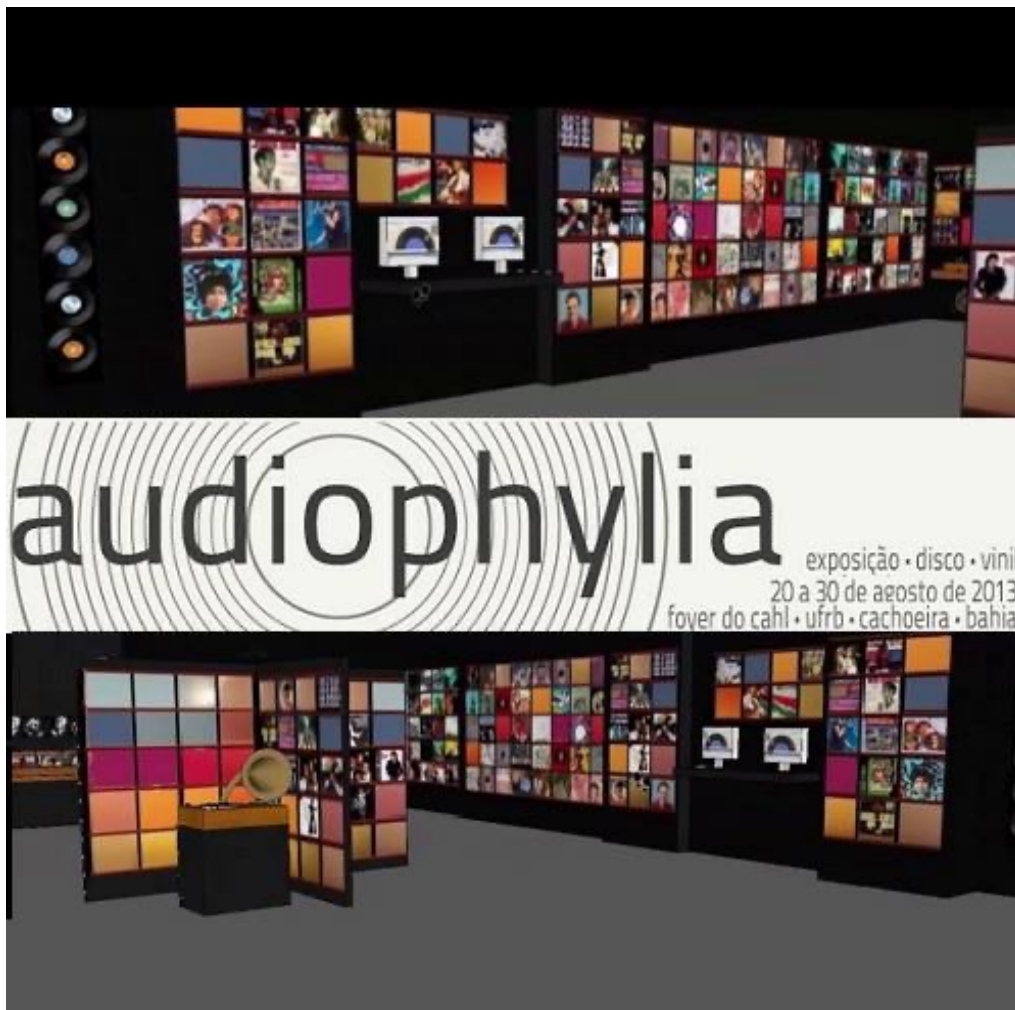
- Pesquisa: fase de busca de informações, todos os envolvidos no projeto participam dessa etapa. Estabelecem-se as regras básicas e expectativas quanto ao design, considerando orçamento e desejos.
- Conceituação: apresentação do máximo de ideias, explorando diversas questões encontradas na fase de pesquisa. Outros especialistas em iluminação, tecnologia e materiais acrescentam ideias;
- Destilação: consiste no refinamento das ideias, entre duas e cinco mais relevantes são selecionadas e são refinadas novamente para se obter uma ideia final, a qual será submetida novamente à conceituação para ser acrescida ao projeto.
- Desenvolvimento: nessa etapa as ações envolvem seleção de materiais, cores, equipamentos, material gráfico, acabamentos e outros detalhes. As características da exposição são definidas para um projeto técnico; softwares e componentes devem ser testados nessa etapa com protótipos.

Conforme caracterizado em seu projeto curatorial, a Audiophylia se enquadra nos termos da exposição multissensorial. O ambiente, além dos objetos expostos, possuía música sendo reproduzida em uma vitrola, para que o visitante realizasse a sua audiophylia em um dos módulos, o ato de selecionar, pôr para tocar e ouvir o som oriundo do disco de vinil. Incluindo, dessa maneira, os sentidos do tato e audição, além da visão.

O prédio que abrigou o espaço expositivo, foi o Quarteirão Leite & Alves, com fachadas de arquitetura eclética, com influências do colonial e *art déco* dentre outras; antes já foi uma fábrica de charutos, atualmente é um espaço adaptado para abrigar o Campus de Artes, Humanidades e Letras da UFRB. O espaço expositivo está situado ao lado da entrada principal, com portas independentes de frente para a rua, além de duas entradas laterais e uma para acesso a partir da Universidade.

No período da exposição, as paredes do *foyer* estavam pintadas de preto, duas das portas de acesso a partir do interior da Universidade foram fechadas, o acesso era possível a partir das portas independentes e da primeira porta no interior, para facilitar o percurso e controlar a entrada e saída de visitantes. A circulação do público dentro do espaço expositivo teve como referência o sistema de *wayfinding*, ou a orientação espacial (BERGER *apud* COSSIO, 2011), onde é estabelecido em um circuito aberto, sugerido ou fechado. No caso da exposição Audiophylia foi proposto um circuito sugerido, de acordo com cada dos cinco módulos (Figura 1).

Figura 1 - Print da maquete digital exibindo o projeto da exposição

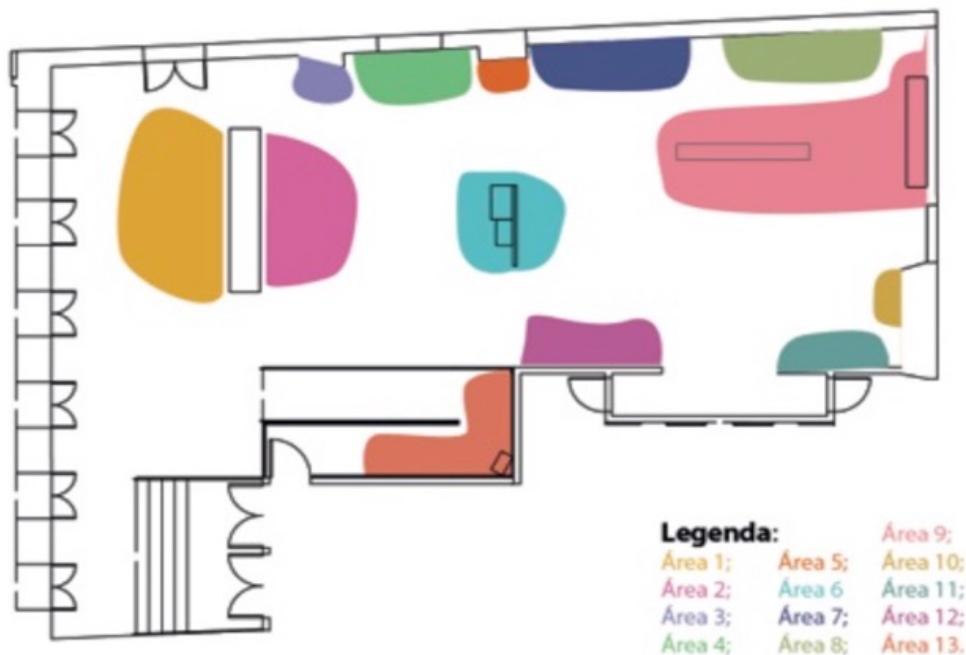


Fonte:Arte produzida no Software *SketchUp* por Rubens Ramos e Douglas Saturnino, 2013.

O espaço sem divisórias e com 194,16 m² (Figura 2) foi dividido em 13 áreas (Quadro 1), nos quais o conteúdo da exposição se construía com os seguintes módulos: Audiofilia; Audiófilo; Os Primeiros Registros Sonoros; Máquinas falantes; Práticas de escuta; O disco no museu e;A arte nas capas.

Análise do projeto gráfico e expográfico da exposição curricular Audiophylia

Figura 2 - Planta baixa do foyer do CAHL UFRB com identificação das áreas da exposição



Fonte: Arte produzida por Douglas Saturnino dos Santos, 2013.

Quadro 1 - Tabela relacional Áreas e Módulos expositivos

Área 1	Banner de entrada
Área 2	Texto curatorial
Área 3 a 5	Módulos Audiofilia e Audiófilo
Área 6	Módulo Máquinas Falantes
Área 7	Módulo Primeiros Registros Sonoros
Área 8 e 9	Módulo Práticas de escuta
Área 10	Ficha Técnica
Área 11	Televisor exibindo documentário
Área 12	Módulo O Disco no Museu
Área 13	Módulo A Arte na Capa

Fonte: Arte produzida por Douglas Saturnino dos Santos, 2013.

Na entrada, perpendicular à porta lateral, um painel de madeira reduzia a incidência da luz solar em alguns horários, criava duas passagens e dava início a visita como um ambiente de apresentação criado com a face frontal do painel, na qual havia um *banner* com a marca da exposição (área 1 na Figura 3); na outra face, interior ao espaço expositivo, um multicolorido acompanhava e recortava o texto curatorial, contextualizando o visitante ao tema da exposição (área 2 na Figura 4).

Figura 3 - Painel de entrada da exposição Audiophyllia.
Douglas Saturnino em frente ao painel de entrada da exposição.



Fonte: Arquivo pessoal Rubens Ramos.

À esquerda, estavam os módulos Audiofilia e Audiófilo, os *displays* multicoloridos eram destacados pela presença de discos de vinil de 26 cm, posicionados em 8 colunas (quatro em cada módulo), com 5 espaços cada, os espaços eram ocupados por capas de discos ou textos, conceituando os termos audiofilia e audiófilo, separados em colunas da arquitetura do espaço (áreas 3 e 5 na Figura 4). Entre as duas colunas (área 4 na Figura 4), sobre uma mesa, um computador com um software criado com a cronologia do suporte sonoro.

Em seguida, os discos e *displays* eram dispostos em 6 linhas e 7 colunas que se aproximavam do piso e do teto, o módulo Primeiros Registros Sonoros, com texto sobre a história dos suportes sonoros analógicos tratando sobre suas criações e desenvolvimento entre os anos 1857 e 2000 (área 7 na Figura 4).

Ao lado, estava o módulo Práticas de Escuta (área 8 na Figura 4), o mais atrativo da exposição e ocupava duas paredes. Em uma os discos eram dispostos como no anterior, com duas colunas a mais; na parede perpendicular os *displays* e discos eram posicionados no alto, pois abaixo deles, uma prateleira apoiava uma vitrola e discos a serem selecionados pelos visitantes e mediadores para criar a música ambiente, havia também uma radiola para exibição. Um banco em frente à prateleira permitia a presença de mais discos na exposição, dispostos em caixotes uma diversidade de discos de 78 rpm para escuta e criação de *sleeveface*; fotografia resultante da ação de substituir uma parte do corpo por uma capa de disco .

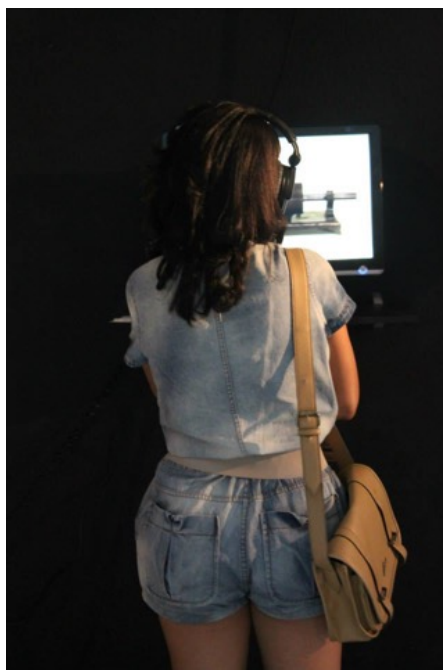
Na parede, à direita (área 10 na Figura 4), estava afixado um *banner* contendo a ficha técnica da exposição. À sua perpendicular (área 11 na Figura 5), um televisor sobre uma pequena prateleira apresentava um documentário sobre a produção do disco de vinil que podia ser ouvido individualmente com a utilização de um *headphone* disponibilizado; ao lado do monitor, uma matriz original e um disco ilustravam o vídeo.

Figura 4 – Imagem panorâmica de parte dos módulos da exposição Audiophyllia



Fonte:Arquivo pessoal Rubens Ramos.

Figura 5 - Monitor onde era exibido um documentário sobre a produção do disco de vinil.



Fonte:Arquivo pessoal Rubens Ramos.

Em seguida (área 12 na Figura 6), uma outra parede tratava da situação atual do disco de vinil na indústria fonográfica no módulo “O disco no museu”, com informações sobre o colecionismo e a presença do suporte como acervo museológico, os discos e *displays* estavam dispostos em 6 linhas e 9 colunas.

Ao centro da exposição estava o módulo “Máquinas Falantes” (área 6 na figura 6), com informações sobre o desenvolvimento tecnológico dos aparelhos de reprodução sonora em um painel retangular, além de um exemplar original de gramofone e uma réplica sobre bases.

O último módulo foi posicionado em duas paredes que podiam ser visualizadas dentro da área retangular que compreendia a exposição, ou ser vista de perto, pela rampa de acesso ao auditório (área 13 na figura 6), “A arte na capa” comunicava sobre as artes nas capas do disco e nos selos no âmbito de seu desenvolvimento, cada parede possuía 6 colunas com três discos cada, posicionados ao alto, sobre o corrimão de segurança da rampa; ao canto, um monitor sobre base retangular exibia os *sleevefaces* enviados pelo público e o vídeo de divulgação do projeto.

Figura 6 - Abertura da exposição. Registro dos módulos “O disco no museu”, “Máquinas Falantes” e “A arte na capa”



Fonte:Arquivo pessoal Rubens Ramos.

É notável a quantidade de informações transmitidas pela exposição. A divisão em módulos seria uma maneira de facilitar e esquematizar a comunicação, de forma que o visitante poderia acompanhar o processo e obter informações sobre o discurso curatorial, além de desfrutar da visualização e contato com discos - através do tato ou audição. Essa característica deixa a exposição entre o objeto e sua dimensão conceitual.

A organização do espaço expositivo para a Audiophylia utilizou uma diversidade de recursos expográficos para sua ambientação. Para a materialização, o projeto sofreu algumas modificações devido aos recursos disponíveis para a montagem. Entretanto, houve uma determinação por parte da equipe em procurar recursos expográficos alternativos para realização das ideias iniciais. Para o mobiliário expositivo foi necessário reaproveitamento e adequação de peças encontradas.

O painel de madeira, com 3,0 m de largura e 2,10 m de altura, foi pintado de preto e instalado na entrada do ambiente expositivo (Figura 3). Sua dimensão e peso o tornavam estável e impossibilitavam a mobilidade acidental sendo, portanto, seguro.

As bases utilizadas não possuíam uma dimensão padrão, mas eram todas retangulares e foram cobertas por tecido preto. Quase todas elas possuíam altura que permitia a interação ainda que as vitrolas sobre elas não fossem manipuláveis.

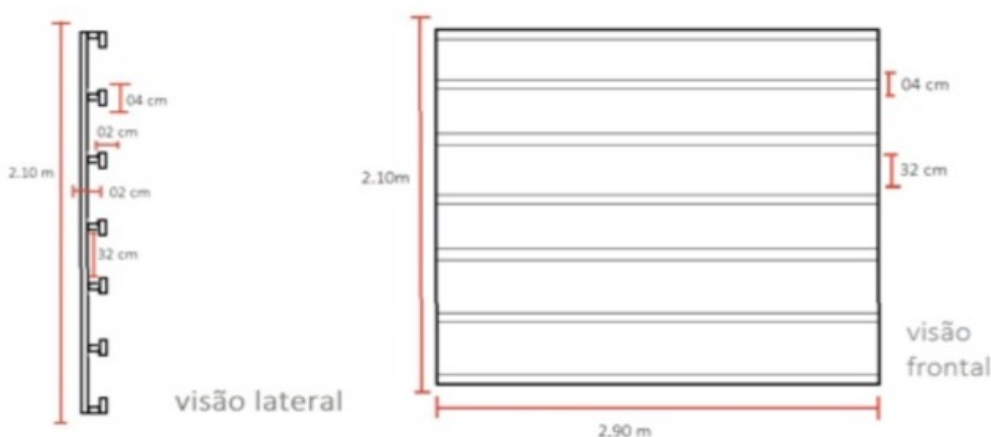
Análise do projeto gráfico e expográfico da exposição curricular Audiophyllia

Na base mais baixa colocou-se uma réplica de gramofone; a mais alta foi utilizada para o gramofone original, dificultando um pouco o acesso; essas duas bases foram unidas a uma folha de compensado antes de serem cobertas, criando assim um outro painel no meio do ambiente. Outras bases foram utilizadas para o monitor, para a instalação e para o livro de assinatura.

Além das retangulares, a exposição utilizou de duas prateleiras como base, cobertas com tecido preto elas não desviavam a atenção dos objetos. A maior delas foi utilizada na área 9 com vitrolas e discos, sua suspensão permitia a aproximação das peças e, embaixo delas, as caixas de som que levavam música a todo o ambiente. A menor prateleira estava na área 11, inserida a 1,50 m do piso, sobre ela um monitor; a baixa iluminação nesse espaço auxiliou na sua camuflagem.

O projeto da exposição requeria a ordenação dos objetos em colunas e linhas para a sua semelhança às lojas de discos de vinil, dessa forma foi pensada a utilização de trilhos como suporte (Figura 7).

Figura 7 - Projeto de trilhos, estabelecendo as dimensões utilizadas.



Fonte: Arte produzida por Rubens Ramos, 2013.

Durante a fase de desenvolvimento, percebeu-se que seria mais viável utilizar de trilhos prontos como suporte, ao invés de fabricá-los novos sob medida. Chegou-se, assim, à possibilidade de utilizar emendas para forro de PVC, que já possuíam a estrutura necessária e podiam ser serrados, se adequando às dimensões do espaço. Por serem brancos, precisaram ser pintados com a tinta acrílica na cor mogno devido à semelhança com a madeira.

Os trilhos foram agrupados e inseridos na parede alinhados ao centro, exceto nas áreas 9 e 13, nas quais foram inseridos menos trilhos e o seu agrupamento requeria o alinhamento pelo alto. O material alternativo utilizado como suporte obteve resultado positivo, apesar de ocultar alguns centímetros das capas e *displays* expostos.

A iluminação no ambiente expositivo não foi alterada, para a Audiophyllia utilizou-se das fontes de luz disponíveis no *foyer*. A incidência da luz natural foi parcialmente bloqueada com o painel na entrada, ainda entrava um pouco filtrada pelas portas de vidro. A iluminação incandescente no espaço, oriundas de spots de posicionamento fixo, foram direcionadas dentro do eixo que permitiam para iluminar o centro dos trilhos ou as bases. Mas as lâmpadas não reduziam as sombras e não possibilitavam a iluminação de todo o espaço.

Observando a classificação levantada por Meliande (2011), o projeto da Audiophylia coloca os discos e as informações sobre os mesmos em exposição. A forma como é apresentada não permite a percepção de qual é o mais importante: o objeto ou o conteúdo. A camuflagem da grande quantidade de informação junto aos mais de trezentos discos expostos em *displays* com o mesmo formato das capas de discos reforçava a importância do disco de vinil no contexto expositivo, voltado à história do objeto.

Os *displays* com textos sobre fundo colorido chapado, a variedade de cores utilizadas junto aos discos permitia que o visitante decidisse obter a informação ou apenas apreciar o todo. Dessa forma, nota-se o estímulo do comportamento ativo cognitivo mencionado por Cury (2005). As capas de discos expostas atraíam os visitantes pelo emocional, a memória era ativada visualmente e os painéis instruíam acerca do tema narrado.

Os textos fragmentados de leitura não linear, permitiam ao visitante construir de forma dinâmica o seu aprendizado na exposição lendo os *displays* na ordem que desejar. Da mesma forma é o planejamento dos módulos, o circuito sugerido não impõe o percurso expositivo.

O projeto não possuía público alvo específico, uma vez que o tema exposto atraía tanto aos mais velhos que vivenciaram a experiência de ter os discos de vinil, quanto jovens universitários que tinham o disco como um objeto relacionado à infância ou crianças sem conhecimento a respeito do disco. Assim, a sua instalação em um prédio universitário facilita na diversidade do público, por ser frequentado por estudantes universitários, professores, servidores e ser igualmente aberto a moradores da cidade de Cachoeira e vizinhança e outros visitantes.

É possível associar o cenário criado na Audiophylia à configuração de uma loja de discos, onde as capas são exibidos juntas em uma parede, dispostos lado a lado em colunas. As paredes pretas deixavam os contrastes serem criados pelas capas e artes gráficas expostas, as cores remetiam a era disco.

Ao inserir a construção do discurso na exposição em questão e avaliar a *mise-en-scène* conforme os níveis de realismo mencionados por Meliande (2011), o enquadramento é percebido no ambiente simulado com reprodução realista, devido à utilização de recursos de som ambiente, representação visual entre outros meios.

Elementos Gráficos

Antes de iniciar o estudo dos elementos gráficos utilizados na exposição, faz-se necessário compreender a relação das artes gráficas com o disco.

Conforme Egeu Laus (2005), quando surgiram os discos eles eram transportados e distribuídos dentro de caixas de papelão, intercalados por um papel. Não possuíam embalagens individuais, apenas o seu rótulo no centro informava a gravadora com a marca, única ilustração que ocupava toda a parte superior, informações como faixa do disco, intérpretes e algumas informações complementares eram apresentadas em fonte com corpo 14 ou inferior, tudo isso sobrepondo um fundo de cor chapada.

As primeiras embalagens individuais eram produzidas em papel pardo e frágil, um envelope quadrado com uma abertura em um dos lados, alguns apresentavam a identificação do disco em forma de etiqueta, ou eram usados para promover os equipamentos de reprodução ou a companhia produtora do disco, quando eram comercializados pela gravadora, e outros produtos quando

Análise do projeto gráfico e expográfico da exposição curricular Audiophyllia

surgem as lojas de discos; outros eram vazados, com um corte circular central no mesmo diâmetro e posição do rótulo, permitindo a sua visualização. Para o consumidor, a única finalidade dos envelopes era proteger o disco.

As capas vazadas davam o destaque aos selos, onde estavam impressas as marcas das gravadoras representando com uma imagem as virtudes do produto. Algumas conhecidas e admiradas ainda hoje, como o anjo que toca uma lira com uma mão e com a outra prensa o disco, no selo da *Società Italiana di Fonotipia*; o cão Nipper ouvindo a voz do seu dono no gramofone na *The Master's Voice*, marca da Victor, hoje propriedade da RCA; ou os arabescos dourados das inglesas *Aeolian* e *Vocalion* (LAUS, 2005).

Alguns poucos discos foram lançados com a fotografia do músico no selo, mas não perdurou; o pouco sucesso foi influenciado também pela ilustração individual para cada disco que surge logo em seguida.

Alex Steinweess foi o primeiro a ver nas capas de proteção dos discos um espaço com finalidade estética. O designer gráfico convenceu aos executivos da *Columbia Records*, em 1939, a tratar individualmente cada disco com uma arte que representasse a música e o intérprete, ao invés do papel *kraft* com a marca da gravadora, o título do disco e o intérprete, sempre dispostos de forma padrão podem ser substituídos por uma imagem.

Depois disso se tornou o primeiro diretor de arte de uma companhia de discos; 30 anos mais tarde já possuía um portfólio com cerca de 2500 capas de discos de grandes nomes da música. Sua ideia aumentou a venda de alguns discos que foram relançados e tirou a atenção que era voltada ao selo, colocando-o em segundo plano (LAUS, 2005; PEREIRA, 2009). Ao aumentarem as dimensões do disco, Steinweess projetou também a embalagem com dobras, em papelão, que perdurou por mais de 50 anos.

Para Laus (2005), diferente de outras áreas do design gráfico, no Brasil não demorou para começar essa preocupação em atrair o consumidor com a capa do disco. No ano de 1951 a Capitol lança “Carnaval”, com ilustração de Paulo Brèves; mas o maior destaque entre as capas brasileiras foi o artista plástico, ilustrador e designer gráfico Elifas Andreato, responsável por capas de Adoniran Barbosa, Chico Buarque, Vinícius de Moraes, Martinho da Vila, Elis Regina, entre outros; muitos de seus trabalhos possuíam engajamento político e alcançaram repercussão e reconhecimento internacional (PEREIRA, 2009).

A evolução tecnológica traz duas novas mídias de reprodução sonora, primeiro a fita magnética em 1963 (reduzindo a área de impressão que antes eram duas de 961 cm² para uma de 70 cm²) e o CD, compact disc, comercializado a partir de 1982, com área para comunicação visual de 288 cm² além do espaço no próprio suporte, sobre a área de gravação, usada com ilustrações numa ressignificação do selo dos vinis. Para adaptar aos novos espaços disponíveis, muitos dos discos existentes foram relançados com a mesma arte e um layout adaptado (PEREIRA, 2009).

Mais recentemente, a popularização do computador e da internet facilitaram o alcance à música sem a necessidade de um suporte físico. Surge a extensão do arquivo de áudio em .mp3 e outros formatos que permitem o fácil acesso a música causando agitação na indústria fonográfica. Segundo Pereira (2009), nesse momento aparecem as lojas virtuais para comercialização de música digital, os arquivos transferidos possuem restrições de uso, todas as informações sobre direitos em metadados e a arte da capa, sobrevivendo à ausência do suporte como uma representação visual do intérprete e de suas músicas.

Sem mencionar os *sleevefaces*, brincadeira que começou na Inglaterra na qual faz-se a substituição de uma parte do corpo pela capa de um disco de vinil, causando uma ilusão ao inserir as capas de discos em um ambiente ou situação que as contextualize.

Aplicada às exposições, a comunicação visual remete a qualquer material impresso ou digital criado para informar ou comunicar sobre o conteúdo da exposição. Não apenas os *displays* e legendas usadas no espaço expositivo, todo o meio de divulgação precisa formar e seguir uma identidade visual que represente a ideia da exposição, através de formas, cores ou elementos. O projeto gráfico é produzido pelo designer, o qual deve considerar, conforme Landeira (2010), a usabilidade, o usuário, a aparência, e necessidades da mostra, no que concerne a divulgação e ambiente, sempre visando cumprir a função de comunicar e atingir o maior público possível

Entende-se por usabilidade a função do produto em questão; o usuário é o público alvo - exposições científicas atraem público jovem, em visitas escolares; exposições de arte atraem turistas...; necessidades de um museu não significam possibilidade, muitas instituições ou exposições independentes existem com poucos recursos, portanto o projeto deve se adequar às disponibilidades financeiras; aparência significa a importância de manter uma identidade coerente com o conceito da exposição e a instituição a qual está vinculada.

A partir da identidade visual criada ou selecionada, parte-se para todo o restante após avaliação das necessidades da exposição. É importante levar em consideração valores, funções e até mesmo o conceito para a escolha dos materiais usados para os projetos gráficos e formas dos *displays*, que já podem ser pensados interagindo com o espaço (criando campos de visão, por exemplo).

No ambiente expositivo, o *display* é o recurso gráfico mais comum, ele apresenta o texto curatorial, a ficha técnica, os artistas expositores (quando é uma mostra de arte coletiva), a identificação dos módulos - essencial em exposições muito grandes para identificar as áreas e auxiliar na orientação do visitante, e outras informações pertinentes.

Aplicado ao ambiente, a comunicação deve fazer um aproveitamento do espaço de uma maneira que atraia e informe tudo que for necessário para um maior esclarecimento sobre as obras ou objetos expostos e o conceito que as reúne, o discurso curatorial. Dessa forma, é necessário conhecer o local que vai abrigar a exposição e, do mesmo modo, os materiais e tecnologias aplicáveis pois o resultado do trabalho pode ter forte influência na interação da exposição e o visitante. Informações sobre as instalações da instituição a abrigar a exposição são passadas através de um documento chamado *Facility Report*.

No que concerne ao projeto gráfico da exposição, o conteúdo é vasto. Desenvolvimento de marca, materiais de divulgação (*cartaz, flyer, banner, folder*), *displays* expositivos, faixa, além da aplicação da identidade visual em camisetas. A comunicação visual pode ser compreendida e relacionada ao conteúdo exposto, já que todo o projeto gráfico foi criado em conjunto com a curadoria para assegurar a usabilidade e suprir as necessidades da exposição dentro do baixo orçamento disponível. Outra limitação para a produção das peças era o formato, todo o material impresso foi disponibilizado pela Assessoria de Comunicação - ASCOM da UFRB, que preestabelecia formatos e materiais.

Todo o projeto gráfico da exposição analisada foi pensada a partir da identidade visual criado pelo artista Douglas Saturnino. O desenho utilizado surgiu de um processo criativo de pesquisa e testes. Os primeiros estudos para o desenvolvimento da mesma, apresenta uma variação de objetos utilizados

Análise do projeto gráfico e expográfico da exposição curricular Audiophylia

para sintetizar o conceito expositivo como um símbolo, uma síntese gráfica de algo representativo de música como gramofone, vitrola, fita cassete e disco de vinil. Em seguida, alguns dos esboços foram vetorizados e um teste tipográfico foi realizado para seleção da tipografia que melhor representasse os ideais da curadoria.

O resultado final (Figura 8) consiste em dezessete circunferências centralizadas; tendo a primeira e última delas uma espessura diferenciada em relação às demais, assim como o espaçamento. As circunferências juntas remetem aos sulcos dos discos de vinil, os quais são os registros sonoros gravados, dessa forma o símbolo se enquadra no nível simbólico mencionado por Dondis (1997). Os círculos são sobrepostos pela palavra “audiophylia” centralizada a partir do centro da letra “O” com a fonte *TittiliumText22L*, uma fonte livre, sem serifa, em corpo regular e caixa baixa. As circunferências são compostas em cinza escuro e a tipografia em preto. A marca cumpre os princípios de legibilidade, nas peças gráficas utilizadas para divulgação e no espaço expositivo ela foi aplicada tanto em tamanho grande, como no *banner* e na faixa utilizadas na fachada do espaço expositivo, quanto em pequenas utilizações, aplicada em cartazes de divulgação online. Já a cor escolhida para compor a identidade visual é identificada pelo código “#EFF1E7”, por ser o tom mais claro das cores presentes no papel *kraft* utilizado nas primeiras capas de discos.

Figura 8 - Assinatura visual da exposição. Arte produzida por Douglas Saturnino.



Fonte: Arquivo Pessoal de Douglas Saturnino.

Além dos discos de vinil expostos, era solicitado que o público criasse e enviasse seus *sleevefaces* para posterior utilização na exposição e divulgação na página no *facebook* do projeto. Essa ação é uma proposta de dinamização do projeto expositivo que sai do ambiente e circula na rede e tornou a exposição mais interativa. Para estimular o público a participar, foi pensada a criação de um *sleeveface* e sua utilização para a divulgação, a fim de atrair o interesse em visitar a exposição e participar com suas fotografias (Figura 9).

Figura 9 – Arte de divulgação da ação de criação sleevefaces.
Arte produzida por Rubens Ramos.

Do vinil aos vlnis: o projeto *Audiophylia* traz à Cachoeira (BA) um dos mais criativos fenômenos da internet: o **sleeveface**!!



sleeve + **face** = **sleeve face**



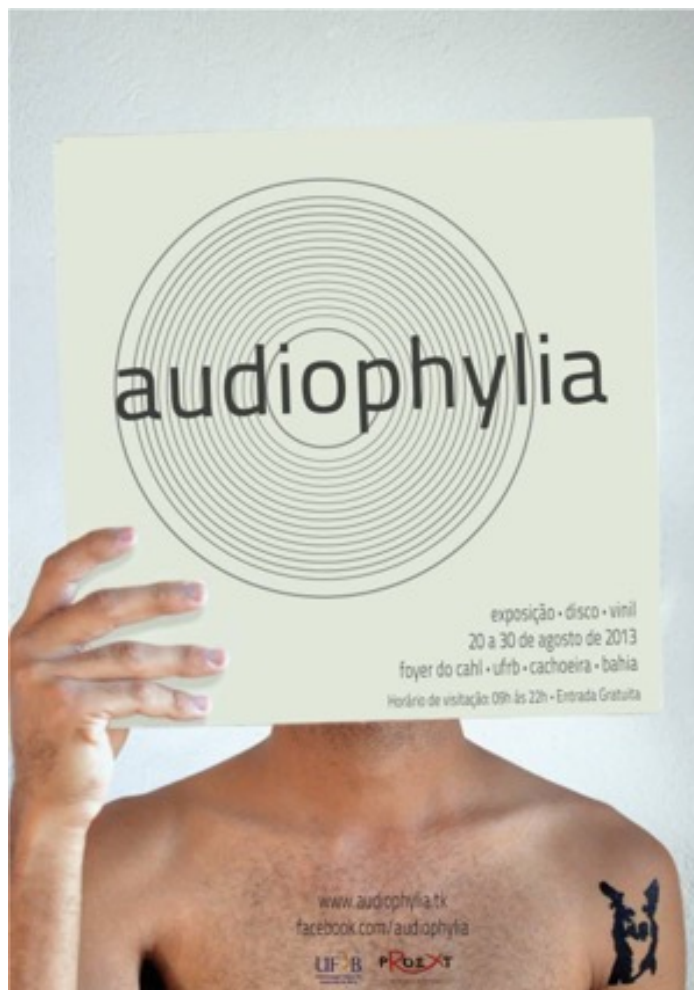
Curtiu !?
Então, use a sua criatividade e envie seu sleeveface para audiophylia.info@gmail.com

Participe!
Os mais bacanas farão parte da exposição **Audiophylia !!**

Fonte: Arquivo pessoal de Rubens Ramos.

Assim, o cartaz consiste em um corpo masculino visto do peito para cima, cuja cabeça foi sobreposta por uma capa de disco em cor neutra chapada, com a marca da exposição ao centro em tamanho grande, ocupando a maior parte da capa e as informações sobre o que é, quando e onde, localizada no canto inferior direito da capa com a fonte padrão em corpo *light* e caixa baixa (Figura 10). A hierarquia visual no texto é evidenciada pela diferenciação no tamanho da letra. A capa é mantida em sua posição, segura pela mão direita na sua extremidade inferior. Abaixo, ao centro, estão o endereço do *blog* da página no *facebook* e as marcas da UFRB e Pró-Reitoria de Extensão (PROEXT). Ao fundo uma parede branca com nuances de luminosidade, escurecendo conforme se aproxima das extremidades da peça gráfica cria uma espécie de contorno no enquadramento.

Figura 10 - Cartaz de divulgação da exposição Audiophyllia. Arte criada por Rubens Ramos e produzida por Douglas Saturnino.



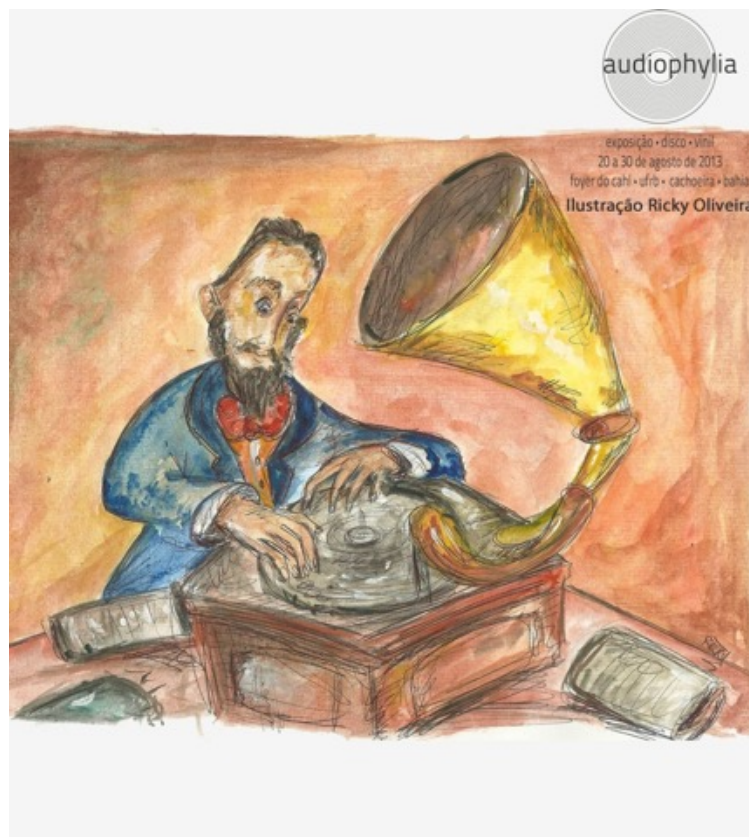
Fonte: Arquivo pessoal de Rubens Ramos.

O espaço escolhido para abrigar a exposição facilitava o acesso do público visitante, mas era necessário atrair também a comunidade externa à universidade. Para isso, além da utilização dos cartazes divulgados pela cidade, era necessário utilizar *banners* que informassem ao público transeunte sobre o evento que acontecia no local. Para tanto, uma faixa medindo 4 m x 1,5 m com a assinatura visual ampliada, estando visível apenas a área com o logotipo, as informações de período e horário de visitação e o local foi colocada na fachada do prédio, sobre as portas de acesso em posição vertical.

Na entrada da exposição, o visitante se deparava com outro *banner*, apenas com a marca impressa com 3 m x 1,9 m de altura, aplicado ao painel de madeira, como já mencionado anteriormente (Figura 3). Devido as dimensões oferecidas pela ASCOM, esse material foi feito como as dimensões 2,5 m x 4 m, recortado em duas partes e afixado sobre uma das faces do painel.

Além das peças gráficas para as atividades educativas, dez ilustrações foram criadas por Ricky Oliveira para a linha do tempo instalada no espaço expositivo e serem divulgadas online durante a exposição. As imagens foram produzidas com técnica mista, fazendo uso principalmente de aquarela e nanquim e posteriormente digitalizadas para inserção da assinatura visual da exposição, período de visitação, local e autoria das imagens, com um tamanho total de 500 X 500 px (Figura 11).

Figura 11 - Ilustrações produzidas pelo artista Ricky Oliveira.



Fonte: Arquivo pessoal de Douglas Saturnino.

O projeto expográfico da Audiophylia requeria um elemento diferencial na exibição dos textos que acompanhavam cada módulo no espaço expositivo. Os textos foram divididos em parágrafos e cada um deles foi impresso em pequenos *displays* de 31x31 cm e 26x26 cm com cores de fundo variadas, com a fonte em corpo *light* e tamanho de 41pts.

Esses *displays* foram posicionados junto aos discos, sobre trilhos horizontais que permitiam a exibição em colunas e linhas. Com exceção do módulo de entrada no qual estava o texto curatorial, todos os outros textos possuíam leitura não linear e estavam dispostos entre os discos sem uma ordem estabelecida.

O módulo de entrada possuía apenas o texto curatorial e painéis de cores chapadas, o texto foi inserido no centro do módulo disposto em duplas, rodeados por outros *displays* coloridos de fundo chapado.

Como o formato de 31cm X 31cm e 26 cm X 26 cm não era permitido pela ASCOM, os *displays* foram impressos em lona vinílica como *banners* de 4 m X 1,5 m, recortados um a um e colados em papelão a fim de possibilitar a firmeza necessária para a exibição no suporte. Um total de 199 *displays*, sendo 79 com textos e 120 chapados, foram produzidos dessa forma (Figura 12).

Figura 12 – *Displays* utilizados na comunicação visual da exposição. Arte produzida por Douglas Saturnino.



Fonte: Arquivo pessoal de Douglas Saturnino.

Foram utilizados 44 diferentes tons de cores nos *displays*, os textos sempre apareceram com a cor da identidade visual da exposição, com alinhamento justificado e posicionados ao centro. A hierarquia foi possível devido aos subtítulos com corpo regular.

Também foram criados *displays* para identificação dos módulos. Os quais possuíam fundo com a cor padrão, o símbolo da identidade visual em cinza escuro, assim como o título de cada módulo posicionados sobre ele. Em todas as áreas, eles foram colocados na parte esquerda superior. O tamanho da fonte e seu corpo regular permitiram boa legibilidade mesmo estando acima da altura dos olhos.

Além dos materiais gráficos impressos, a divulgação da exposição contou com uma intensa difusão *online*. Além das já mencionadas artes usadas para o cartaz e *banners*, outras foram criadas especificamente para publicação na internet. A imagem do cartaz, sem as informações sobre a exposição, foi utilizada como imagem de perfil na página da exposição no *facebook*, os dados sobre visitação e local estavam em outra peça, a capa da página, com a mesma cor aplicada no símbolo. A assinatura visual da exposição aparecia grande, ocupando quase toda a parte inferior do material, deixando o espaço para a visualização da imagem de perfil, seguindo as limitações do *facebook*.

Cabe destacar que durante os dias de visitação, a exposição contou com cerca de cento e dez visitantes diários, que deixaram nos cadernos de registro elogios ao projeto expositivo e criaram movimentação nas redes sociais, em comentários nas fotografias publicadas pela equipe de comunicação do projeto. Assim, percebe-se que a Audiophyllia alcançou os objetivos almejados, o espaço expositivo atraiu e encantou aos visitantes, segundo os seus comentários no caderno de registro. A utilização de recursos alternativos se mostrou eficiente, mesmo com as poucas falhas mencionadas no decorrer do capítulo quatro, os recursos empregados conseguiram cumprir com seu papel e foram organizadas de modo proveitoso para transmissão do discurso expositivo.

Por fim, como desdobramento das ações desenvolvidas no âmbito da disciplina Exposição Curricular, uma segunda edição da Exposição Audiophyllia foi montada no foyer e mezanino do Teatro Dona Canô (Figura 13). Com o apoio financeiro do Fundo de Cultura do Estado da Bahia, via editais do Instituto do Patrimônio Artístico e Cultural (Ipac) da Secretaria de Cultura (Secult-Ba), de 31 de janeiro a 04 de abril, a cidade de Santo Amaro recebeu a exposição Audiophyllia. Em sua segunda edição, a abertura da Audiophyllia integrou a programação oficial da Festa da Purificação e trouxe um recorte curatorial voltado às práticas do colecionismo de disco de vinil como uma ação salvaguarda de memórias socioculturais.

Figura 13 - Abertura da segunda edição da exposição Audiophyllia. Imagem de parte da segunda edição da exposição Audiophyllia.



Fonte: Arquivo pessoal Rubens Ramos.

Homenageando o colecionismo, o disco de vinil e a música brasileira, a exposição Audiophyllia destaca a obra do cantor e compositor santo-amarense Manuel Pedro dos Santos (1870-1944). Este ilustre filho da terra – conhecido sob a alcunha de “Bahiano” – foi o primeiro a gravar e lançar um disco no Brasil (1902), tendo nele interpretado o lundu “Isto é bom” de autoria do célebre soteropolitano Xisto da Bahia (1841-1894).

A exposição - que contou com um vasto acervo de discos de vinil, além de uma diversidade de aparelhos de reprodução sonora (gramofones, toca-discos, vitrolas, etc.) - foi composta por uma vasta programação socioeducativa com visitas mediadas e oficinas de Educação Patrimonial, Gestão e Preservação de Acervos Sonoros, ministradas em Santo Amaro, São Felix e Maragogipe-BA por profissionais de referência no campo da preservação e educação patrimonial.

Conclusão

O projeto teve o aspecto positivo de utilização de materiais alternativos na sua construção, reduzindo o custo consideravelmente e, ainda assim, resultando em um ambiente atrativo e agradável aos visitantes. Após uma análise

Análise do projeto gráfico e expográfico da exposição curricular Audiophyllia

crítica de todo o processo, acredita-se que o referido projeto atingiu com o seu objetivo principal, no que toca difusão da prática do colecionismo de disco de vinil como uma ação de salvaguarda da memória sociocultural do Recôncavo.

O processo necessário para o aproveitamento da impressão feita pela ASCOM/ UFRB também merece consideração, tendo em vista o aumento considerável no trabalho necessário para adequação dessas formas de impressão e o resultado final alcançado, devido a utilização da comunicação visual como um recurso a mais na expografia e importante fator na materialização da cenografia expositiva, compondo visualmente junto aos discos nos suportes.

O material gráfico também cumpre função primordial na exposição devido ao nível de interatividade do público com o projeto expositivo, seja esta causada pelo posicionamento dos *displays* no espaço, com textos de leitura não linear e distribuição, aparentemente, aleatória; ou pelo *sleeveface* utilizado no cartaz para incentivar o público a participar com a criação de diversos e criativos *sleevefaces* com os discos disponibilizados e divulgando mais a exposição com a publicação das fotografias em seus perfis em redes sociais.

Do mesmo modo a comunicação visual como um todo, não apenas no espaço expositivo, o material de divulgação impresso e digital alcançou seu objetivo de comunicar e atrair o público para o projeto expositivo a ponto de ter sido utilizado, por alguns dos visitantes, para criação de fotografias de contextualização com as peças gráficas, tais quais os cartazes e *folders*, como *sleevefaces*. Por fim, espera-se contribuir para os estudos sobre exposições, considerando a multidisciplinaridade envolvida nos estudos e práticas sobre o tema, os quais tem apresentado desenvolvimento lento e ainda possui bibliografia escassa produzida no país. Do mesmo modo, objetiva-se contribuir para os cursos de Artes Visuais e Museologia, da UFRB, por se tratar de uma pesquisa teórica que tem como objeto de estudo um produto desenvolvido por discentes de ambos os cursos.

Referências

ALMEIDA, Marcelo. *Ressignificações do disco de vinil em uma conjuntura musical contemporânea*. São Paulo, 2013.

COSSIO, Gustavo. *Design de Exposição de Design - três estudos sobre critérios projetuais para comunicação com o público*. Dissertação. Faculdade de Arquitetura, Programa de Pós-Graduação em Design, Porto Alegre - RS, 2011.

CURY, Marília Xavier. *Exposição: Concepção, montagem e avaliação*. São Paulo: Annablume, 2005.

DONDIS, Donis. *Sintaxe da Linguagem visual*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FERNANDEZ, Luis. *Museologia y museografía*. 3.ed. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2006.

GONÇALVES, Lisbeth R.. *Entre cenografias: o museu e a exposição de arte no século XX*. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, FAPESB, 2004.

LANDEIRA, Gabriela. *Design de Exposição: Estudo de caso – Design UFRGS. Trabalho de Conclusão de Curso*. 176 f. Porto Alegre: UFRGS, 2010.

LAUS, Egeu. Capas de discos: os primeiros anos. Cardoso, Rafael (org.). *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

MELIANDE, Clara. *Design à mostra: o projeto de museus temáticos*. 2013. 200 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

MENEZES, Luís. O primado do discurso sobre o efeito decorativo. In: *Cadernos de Sociomuseologia*. Centro de Estudos de Sociomuseologia, América do Norte, 2009.

MUSEOGRAFIA. (s.n.t.). Disponível em: < <http://pt.scribd.com/doc/186584718/MUSEOGRAFIA-TEXT0>>. Acesso em: 29 de jan 2023.

MUSEUMS AND GALLERIES COMMISSION. *Planejamento de Exposições*. Trad. Maria Luiza Pacheco Fernandes. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo; Vitae, 2001.

PEREIRA, Geraldo Protta. *Do vinil ao vinil: o Design Gráfico na Indústria Fonográfica*. Monografia. Florianópolis: UDESC, 2009

PINHEIRO, Ana P.; DUARTE, Rui B.. Iconicidade, contexto e intervenções patrimoniais: qualidades comunicativas e expositivas dos Museus. In: *Anais do 2º Seminário Museografia e Arquitetura de Museus*, UFRJ, 2010.

SILVA, Rafael. *Diagramação: o planejamento visual gráfico na comunicação impressa*. 6. ed. São Paulo: Summus, 1985.

Recebido em março de 2023.
Aprovado em maio de 2023.