

05.

This paper presents the process of designing and executing a graphic-visual composition for the Câmara Cascudo Museum at the Federal University of Rio Grande do Norte [MCC/UFRN]. The project was developed within the scope of the Graphic Reproduction Techniques course from the Bachelor Degree of Design at UFRN, from an university extension project, in order to meet the museum's need to create ways to value its own space and its surroundings, believing that the action should contribute to the requalification of the extensive neutral area of the walls that delimits the Institution.

Furthermore, this action was designed and developed to value both the community and the MCC/UFRN. The MCC/UFRN is the largest and most relevant museum in the state; however, it lacks specialized groups, such as teams formed by professors and students from the Bachelor of Design at UFRN, which can put forth university extension actions to supply the needs for specialized staff in the area. Thus, this paper aims to reflect on a formative experience in undergraduate education, through the exploration of an artisanal technique of graphic reproduction (stencil technique). The proposed

method for the development of the intervention project was divided into the following steps: information gathering, planning, design, and execution. At the end of the project, it was observed the improvement of the neighborhood and an appreciation of the urban space. These aspects can contribute to strengthening the identity and territorial belonging for the local community, the academic community as well as a better appreciation of MCC/UFRN. Furthermore, it is expected that this paper contributes to studies of the same order and to the development of similar projects.

Composição gráfico-visual no Museu Câmara Cascudo da UFRN: uma experiência didática atrelada a uma ação de extensão universitária

Graphic-visual composition at the Câmara Cascudo Museum UFRN: an education experience linked to a university extension action

Elizabeth Romani
UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
elizabeth.romani@ufrn.br

Helena Rugai Bastos
UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
helenarugai@gmail.com

Luiz Gonzaga Lopes Neto
UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Este artigo apresenta o processo de criação e execução de uma composição gráfico-visual para o Museu Câmara Cascudo da Universidade Federal do Rio Grande do Norte [MCC/UFRN]. O projeto foi desenvolvido no âmbito da disciplina Técnicas de Reprodução Gráfica do Bacharelado em Design da UFRN, e a partir de uma ação de extensão, para atender a necessidade do museu em criar meios de valorizar o espaço do museu e de seu entorno, acreditando que a ação deve contribuir para a requalificação da extensa área neutra do muro que delimita a Instituição. Ademais, esta ação foi pensada e desenvolvida para valorizar tanto a comunidade como o MCC/UFRN. Trata-se do maior e mais relevante museu do estado, no entanto, carece de equipes especializadas, a exemplo de grupos formados por docentes e discentes do Bacharelado em Design da UFRN, que podem tornar as ações de extensão universitária um caminho para suprir as lacunas de profissionais especializados na área. Dessa maneira, este artigo objetiva tecer reflexões sobre uma experiência formativa no ensino de graduação, a partir da exploração de uma técnica artesanal de reprodução gráfica (técnica do estêncil). O método proposto para o desenvolvimento do projeto de intervenção foi dividido nas etapas: levantamento de informações, planejamento, projeto e execução. Ao final do projeto, obteve-se como resultado uma melhoria para o bairro e a valorização do espaço urbano, aspectos que podem contribuir para o fortalecimento da identidade e o pertencimento territorial da comunidade local, da comunidade acadêmica e a valorização do MCC/UFRN. Espera-se, pois, que o artigo contribua para estudos de mesma ordem e com o desenvolvimento de projetos semelhantes.

Palavras-chave ensino de design, Museu Câmara Cascudo, reprodução gráfica, design visual, extensão universitária.

Keywords Câmara Cascudo Museum, graphic reproduction, visual design, university extension.

1. Introdução

Este artigo apresenta o processo de criação e execução de uma composição gráfico-visual para o Museu Câmara Cascudo da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (MCC/UFRN), precisamente para o muro lateral externo do museu, situado à rua Pastor Jerônimo Gueiros, no bairro de Tirol em Natal, capital do Rio Grande do Norte.

A proposta nasceu a partir da necessidade do MCC/UFRN de criar meios de valorizar o espaço do museu e de seu entorno e, sem dúvida, de estabelecer uma proximidade maior com a comunidade que reside no entorno do museu. Acredita-se, assim, que a ação deve contribuir para a requalificação da extensa área neutra do muro que delimita a instituição.

O projeto desenvolvido para o MCC objetivou o desenvolvimento de uma intervenção visual no muro externo do museu, considerando a identidade de marca do MCC/UFRN, que envolve seus propósitos maiores e sua identidade visual. A proposta foi concebida e desenvolvida principalmente na disciplina Técnicas de Reprodução Gráfica, componente curricular obrigatório do Bacharelado em Design da UFRN, disciplina ministrada pelas docentes Elizabeth Romani e Helena Rugai Bastos e contou, sobretudo, com a colaboração de Luiz Gonzaga Lopes Neto, egresso do curso. De acordo com a proposição formativa do curso e do componente curricular, a atividade proposta para discentes matriculados na disciplina levou em conta parte dos objetivos do componente curricular, dentre eles, a apresentação de processos de reprodução e de produção gráfica relacionadas com projetos gráfico-visuais, estudando a relação íntima entre o desenvolvimento de projetos de design visual e processos de produção industriais e artesanais. Neste caminho, a disciplina intenta a melhor compreensão sobre processos de impressão, sobre acabamentos e suportes, levando em conta recursos, substratos e meios.

O projeto foi dividido essencialmente em duas grandes fases: (1) planejamento e concepção; (2) a execução da pintura do muro. A primeira grande fase, como mencionado, foi desenvolvida no âmbito da disciplina Técnicas de Reprodução Gráfica, componente curricular obrigatório do Bacharelado em Design da UFRN. A segunda fase, por sua vez, foi realizada a partir de uma ação de extensão, que envolveu discentes matriculados na disciplina supracitada e outros colaboradores como egressos do Curso de Design da UFRN, servidores da UFRN e do MCC.

Considerando o intento deste relato, o artigo apresenta informações sobre o Museu Câmara Cascudo/UFRN, sobre o desenvolvimento deste projeto de intervenção visual, uma experiência formativa no ensino de graduação e de ação de extensão universitária. O artigo descreve o processo, desde o planejamento até sua execução, levando em conta o processo de produção gráfica artesanal, o desenvolvimento de projeto (concepção, execução das matrizes para a pintura, testes de reprodução) e a execução da intervenção, que envolveu o desenho e, finalmente, a pintura do muro.

2. Museu Câmara Cascudo: um espaço para além do ensino e da pesquisa

O Museu Câmara Cascudo, fundado há mais de 60 anos, é um órgão suplementar da UFRN e é considerado um dos mais relevantes museus do Rio Grande do Norte, tanto por sua localização geográfica como pela constituição do seu acervo, sobretudo, pela salvaguarda de bens materiais de paleontologia e de arqueologia. Este importante espaço para o desenvolvimento cultural e das ciências na região promove ações e eventos culturais, exposições diversas e atividades que impulsionam e fortalecem o ensino, a extensão e a pesquisa, e assume o papel de difusor do patrimônio histórico, artístico, cultural, científico e como propagador sociocultural na região.

Sobretudo nos últimos 10 anos, o MCC/UFRN passa por um amplo e árduo processo de conformação à legislação e normas vigentes relacionadas aos espaços museológicos e culturais no Brasil¹ e no mundo², que implica a adequação e modernização do sistema de gestão, de sua infraestrutura e da implantação de atividades, ações e de programas congruentes com o dever social e responsável dos museus, uma premissa global. Para ilustrar este papel das instituições museológicas, é possível observar a nova definição global para o conceito de museu, elaborada em 2022 pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM) e aprovada em agosto de 2022 na cidade de Praga (República Checa). Tal definição inclui, agora, princípios como diversidade, inclusão, sustentabilidade e participação da comunidade, considerados desafios atuais neste campo. Integrantes de comitês nacionais de nações de língua portuguesa fizeram uma tradução preliminar, como segue:

¹ A legislação e as normas brasileiras são muitas e abrangem muitos aspectos relacionados ao amplo acesso à cultura e à educação, o que inclui premissas de acessibilidade, de inclusão e de diversidade, todas estas embasadas nos princípios democráticos da Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 (BRASIL, 1988). O Instituto Brasileiro de Museus [IBRAM] mantém atualizado em portal do governo brasileiro a série de leis, decretos, portarias e outros instrumentos normativos que regulamentam a área de museologia. Cf. <https://www.gov.br/museus/pt-br/assuntos/legislacao-e-normas>, acesso em out. 2022. Também é possível analisar os documentos que fundam a legislação e as recomendações brasileiras relacionadas aos museus na publicação Legislação sobre museus (2017). Não obstante, é necessário destacar que os museus universitários públicos no Brasil, devem acompanhar o sistema de gestão das universidades federais e estaduais, regime este regulamentado também pela Constituição brasileira (1988) e, igualmente, pela legislação e normas do sistema de educação no Brasil.

² Parte da documentação internacional, sobre a qual se embasam a legislação e outros instrumentos normativos brasileiros, pode ser encontrada na publicação supracitada Legislação sobre museus (2017). Ademais, no campo da museologia adotam-se conceitos globais relacionados na obra Conceitos chave de Museologia (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013), embasada em Convenções para proteção ou salvaguarda dos patrimônios mundiais, desenvolvidas a partir das Conferências Gerais da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura – UNESCO, realizadas em 1972, em 1993 e 2003.

Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Os museus, abertos ao público, acessíveis e inclusivos, fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Os museus funcionam e comunicam ética, profissionalmente e, com a participação das comunidades, proporcionam experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimento. (ICOM BRASIL, 2022)³

Se tal empreitada requer um complexo caminho e enfrentamento para instituições públicas ou privadas, para os museus universitários tal tarefa representa um desafio hercúleo. Os autores Jacqueline Souza Silva e Gludson Freire de Albuquerque exploram esta situação em artigo publicado em 2021 na *Revista CPC*⁴, apresentando aspectos globais, a história e o presente do MCC/UFRN. Para contextualizar as condições impostas aos museus universitários Silva e Albuquerque (2021) mencionam informações sobre transformações históricas mundiais ocorridas nos últimos 50 anos, que envolveram aspectos sociopolíticos e econômicos que resultaram maior acesso ao ensino superior e exigiram o compromisso de universidades para participar de maneira efetiva no processo de “desenvolvimento da sociedade, sobretudo em âmbito local e regional.” (2021, p. 116)

Dentre as questões gerais apontadas pelos autores (SILVA; ALBUQUERQUE, 2021) citamos apenas alguns: o desenvolvimento contínuo do setor de museologia, direcionado para a qualificação dos recursos humanos e infraestrutura, para o amplo atendimento às demandas de acessibilidade e inclusão das sociedades; aos novos desafios oriundos do desenvolvimento da museologia social; o pequeno orçamento destinado às instituições museológicas universitárias; falta de autonomia e restrições enfrentadas em função do sistema de gestão das universidades e suas prioridades; o alinhamento com a missão das universidades, que atende à sociedade, ao público geral, para além da comunidade acadêmica; a insuficiência de recursos humanos especializados para o atendimento das demandas; falta de infraestrutura.

O MCC/UFRN enfrenta todas estas dificuldades, não obstante os esforços dedicados pelas gestões da UFRN e do museu nas últimas décadas.⁵

Apesar de sua função eminentemente educativa, faz parte dos objetivos do MCC a articulação com Centros Acadêmicos, Unidades Acadêmicas Especializadas e Departamentos Acadêmicos da UFRN, para coordenar, executar ou contribuir no desenvolvimento de ações, atividades, programas e projetos de ensino, de pesquisa e de extensão (UFRN, 2016).

O MCC recebe visitantes em especial do ensino escolar e superior, mas também é procurado por turistas que viajam para Natal e por moradores da região. Levando em conta o público universitário específico, formado por pesquisadores e estudantes da UFRN em especial, os grupos têm interesses bastante particulares. Enquanto pesquisadores e estudantes universitários buscam o acervo que constituem a reserva técnica, que abriga as várias coleções da instituição, o grupo formado por estudantes do ensino escolar visita o setor de exposições temporárias de longa duração.

Na pesquisa realizada por Silva e Medeiros (2021) sobre visitas agendadas para o MCC, no ano de 2019, é possível identificar o público visitante. A maior parte do agendamento é realizado por escolas públicas de ensino fundamental e médio, em especial, da cidade de Natal ou próximas a ela, mas o MCC também recebe visitas agendadas de escolas do interior do RN. O estudo indica os índices destes agendamentos entre abril e dezembro de 2019 (Silva; Medeiros, 2021), o que resultou estimativa de mais de 14.000 visitantes destas escolas em 2019. Não obstante o levantamento específico dos autores, o sistema de registro das visitas ao MCC não é muito preciso e não informa muito sobre o público visitante.

Para além do setor de exposição, faz parte da estrutura física do MCC e é aberto ao público o Parque do Museu, denominado Parque Educacional Prof. Raimundo Teixeira da Rocha, espaço livre de aproximadamente 7000m², que abriga um Jardim Sensorial. O Parque é utilizado para o lazer, mas também para a realização de atividades culturais, artísticas, ações socioambientais educativas muitas delas de caráter extensionista (SILVA E ALBUQUERQUE, 2021, p.134-135; SILVA; MEDEIROS, 2021, p.194).

Mesmo consciente dos propósitos educativos e do perfil da maior parte dos visitantes, segundo Silva e Albuquerque o MCC tem procurado “exposições mais atrativas, o MCC tem buscado se tornar mais relevante no cenário cultural da cidade e ampliar o seu público para além do escolar, aumentando, assim, o alcance das suas ações.” (2021, p.133). Neste caminho, a instituição tem montado agenda composta por alguns eventos culturais como a Semana de Museus, a Primavera dos Museus⁶, a Semana do Meio Ambiente, organizado pelo Setor de Estudos Ambientais do MCC e a Semana de Ciências, Tecnologia e Cultura (Cientec), realizado pela UFRN (SILVA; ALBUQUERQUE,

³ Disponível em: <http://www.icom.org.br/?p=2756>, acesso em out. 2022.

⁴ v. 16, n. 32, p.112-143 da revista (2021), publicada como a segunda parte do Dossiê Museus universitários: patrimônio, experiências e reflexões (parte II). O título do artigo é “Contornando velhas dificuldades perante novas demandas: o Museu Câmara Cascudo da UFRN como estudo de caso”. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cpc/issue/view/12232>, acesso em out. 2022.

⁵ Para melhor compreensão deste cenário, cf. artigo de Jacqueline Souza Silva e Gludson Freire de Albuquerque (2021) indicado na nota anterior. Também indicamos a pesquisa de Nara da Cunha Pessoa, apresentada em dissertação para o Programa de Pós-graduação em Ciência Sociais da UFRN (PESSOA, 2009).

⁶ Eventos promovidos pelo Instituto Brasileiro de Museus – Ibram.

2021, p.135-136). Ainda seguindo o estudo publicado pelos autores, o MCC tem buscado promover “espaços de diálogo e ações voltadas a públicos mais amplos, contemplando tanto atividades de caráter acadêmico quanto de lazer.” (p.136)

É importante mencionar sobre a relação entre o MCC e docentes do Bacharelado em Design da UFRN, pois como produto foram propostos alguns projetos e ações, tanto de ensino como de extensão e pesquisa, que corroboraram esta proposta de tornar o museu mais convidativo à participação do público geral. Docentes do Curso de Design, como Elizabeth Romani, Helena Rugai Bastos e Olavo Fontes Magalhães Bessa também participam ou participaram de comissões montadas para o desenvolvimento de projetos de design de exposições, de artefatos expositivos e para o setor do acervo do MCC. Ademais, colabora de maneira ativa no Setor de Ação Educativa e Cultural a docente Elizabeth Romani.

Uma das primeiras propostas de impacto para o museu foi o desenvolvimento da Identidade de marca e a identidade visual do MCC/UFRN, que foi desenvolvido por alunos da UFRN em disciplina obrigatória do Curso de Design, Programação Visual II, ministrada pela professora Helena Rugai Bastos em 2017. A identidade de marca escolhida pela direção do MCC e pela reitoria da UFRN, desenvolvidas pelas discentes Géssica de Araújo Silva, Giulia Morais Cavalcante Cornelli, Maria Larissa Alves Pessôa e Raphaela Priscila da Mota, foi implantada no decorrer de 2018. O projeto objetivou a reformulação da plataforma de marca da instituição e, por conseguinte, o desenvolvimento de sua identidade visual. As autoras do projeto, vale mencionar, participaram do projeto de intervenção visual no muro do MCC, objeto de estudo deste artigo.

Também desenvolvido no âmbito do Curso de Design da UFRN, especificamente como temática inicial em disciplina optativa denominada Sinalização, e posteriormente pesquisada e executada como tema de Trabalho de Conclusão de Curso, foi o projeto de sinalização acessível intitulado *Um cego visita o museu: uma proposta de sinalização inclusiva para o Museu Câmara Cascudo* (2019), realizado por Juciara de Mesquita Rodrigues, sob a orientação da professora Elizabeth Romani. Igualmente podemos mencionar os projetos desenvolvidos na disciplina optativa Artefatos Gráficos Inclusivos, desenvolvido por discentes do Curso de Design, sob a orientação da professora Elizabeth Romani, que objetivou a produção de artefatos táteis, para reduzir as barreiras comunicacionais no MCC.

Com o propósito de apoiar os esforços de promoção do MCC/UFRN e de aproximar a instituição do público geral, como mencionamos, o projeto de intervenção de seu muro lateral externo foi pensado e desenvolvido. Os próximos itens expõem o processo de desenvolvimento deste projeto.

3. O projeto de intervenção visual para o MCC

Como mencionado, apesar da sua relevância social e cultural, o MCC/UFRN enfrenta dificuldades para a manutenção e para o desenvolvimento de novos projetos expográficos, pois a administração não conta com equipes especializadas em seu quadro efetivo para atender todas as necessidades de um museu desse porte. Assim, ações de extensão universitária têm se mostrado um caminho para suprir algumas lacunas profissionais. A parceria do museu com o Curso de Design da UFRN já resultou projetos para a montagem de exposições e para a qualificação das ações educativas com a produção de produtos que promovem a acessibilidade comunicacional.

Levando em conta o atual contexto, o diretor do museu, professor Everardo Ramos, solicitou o apoio do Curso para solucionar uma inquietação dos moradores do entorno, quanto ao muro de 219,5 metros que faz divisa com a rua Pastor Jerônimo Gueiros. Além da extensão do muro, os vizinhos do museu reclamam que a altura, que varia de 1,69 a 4 metros, gera uma percepção de opressão quando se caminha na calçada. Diante do problema posto, acreditou-se que pinturas no muro pudessem quebrar a sensação de prolongamento e suavizar a sensação desagradável e opressiva que sentem os moradores, vizinhos ao MCC. Então, decidiu-se lançar o desafio na disciplina do Bacharelado em Design, que trata de técnicas de produção gráfica. A proposta foi aplicar o estêncil, uma técnica artesanal de reprodução gráfica, para vencer a extensão do muro, considerando a reprodutividade das matrizes confeccionadas para esta técnica. Ademais, a opção por esta técnica se deu pela ausência de equipamentos de fabricação digital na UFRN e pelas possibilidades de exploração formal, levando em conta o baixo custo para execução das matrizes.

Apresentamos na sequência algumas considerações sobre os processos de reprodução gráfica.

3.1. O resgate das técnicas artesanais

A produção gráfica pode ser entendida como um conjunto de operações empregadas com o objetivo de criar elementos de comunicação visual. Ela geralmente envolve a realização de procedimentos estabelecidos em etapas ordenadas, partindo da projeção do material e passando pelo que se chama pré-impressão, impressão e acabamento (VILLAS-BOAS, 2010). A depender do que se espera produzir, diversas ferramentas podem ser utilizadas em cada uma dessas etapas, a fim de garantir os resultados adequados de acordo com a qualidade esperada, os efeitos desejados e o suporte escolhido para a informação.

No contexto tecnológico atual, a produção gráfica industrial é preponderante, uma vez que permite agilidade e padronização adequada às necessidades contemporâneas usuais. Baseadas essencialmente em princípios físicos, químicos e fotográficos há muito conhecidos, as máquinas de hoje promovem basicamente as mesmas operações de produção gráfica das técnicas tradicionais - como a xilografia e a litografia - mas de uma maneira muito mais rápida e eficiente.

Diversas manifestações têm ganhado força atualmente, no sentido de resgatar estas técnicas tradicionais, bem como seus procedimentos clássicos, de maneira a agregar valor aos impressos por meio da produção artesanal e em pequena escala (CONTREIRAS, 2019). Este movimento seria um dos reflexos dos movimentos culturais observados hoje no mundo inteiro, em que uma espécie de nostalgia do artesanal vem se consolidando como forma de expressão da produção humana, em oposição à produção exploratória e às consequências da industrialização desenfreada (KNEESE et al., 2014).

No contexto do design gráfico, pode parecer contraditório querer produzir impressos de maneira desassociada da indústria, uma vez que os meios de produção estão ligados diretamente às motivações e à execução de projetos. É, em certa ordem difícil imaginar como uma área existiria sem a outra. É importante lembrar, no entanto, que o design gráfico não surgiu na era digital. Suas primeiras manifestações foram produções feitas de forma completamente artesanal, com técnicas tradicionais e ferramentas manuais. Os princípios fundamentais de composição, de compreensão da linguagem visual e de sua aplicação eram e continuam sendo os mesmos. O resgate das técnicas artesanais pode, portanto, ser uma forma de compreender melhor tais aspectos essenciais, oferecendo novas perspectivas criativas e possibilidades de exploração de linguagens gráfico-visuais conhecidas.

Um outro aspecto importante a destacar é a possibilidade de tomar partido dos materiais e matrizes utilizadas a fim de obter efeitos particulares de textura e de sobreposição de cor, difíceis de serem obtidos digitalmente. A produção artesanal é, pois, uma maneira de enriquecer graficamente os materiais gráficos produzidos, permitindo o desenvolvimento de linguagens mais versáteis, que podem expressar de maneira adequada algumas ideias particulares.

Por fim, consideramos tanto na disciplina de Técnicas de Reprodução Gráfica como para o projeto objeto deste estudo, que o resgate de técnicas tradicionais de impressão pode ser uma ferramenta pedagógica eficiente para o ensino do design, sobretudo no que se refere aos fundamentos básicos da produção gráfica explorados até hoje em articulação com tecnologias e métodos contemporâneos. Somando isto ao fato de que essas técnicas podem ser aplicadas com materiais de fácil acesso e baixo custo, é possível perceber que elas podem ser exploradas de maneira efetiva em aulas práticas, oficinas e projetos educacionais, ajudando a mobilizar os discentes e a consolidar conhecimentos teóricos anteriores.

3.2. Estêncil e suas potencialidades exploratórias

Uma das técnicas artesanais de impressão de aplicação muito simples, mas bastante efetiva é o uso de estêncil. Trata-se de uma técnica permeográfica, que se baseia no uso de uma matriz vazada, em que a tinta é transferida para o suporte apenas nas áreas abertas preparadas anteriormente. Necessita apenas de uma placa suficientemente rígida e maleável para a produção da matriz, que pode ser obtida de materiais facilmente obtidos, como chapas de radiografia antiga ou caixas de pizza congeladas, substratos acessíveis, de fácil manipulação e aplicação.

A impressão com estêncil foi sempre muito presente nas manifestações de arte de rua, como os grafites, sobretudo por ser acessível, mas também por permitir a reprodução de um mesmo desenho de forma repetida, criando padrões e grafismos de forma controlada em suportes difíceis de trabalhar com outras técnicas, assim como paredes e muros.

De maneira pedagógica, o estêncil é uma possibilidade muito promissora no ensino de técnicas de impressão permeográficas, em especial considerando a aprendizagem da produção de matrizes artesanais e da impressão com diferentes técnicas e instrumentos. Por ser muito acessível, discentes podem levar seus materiais para teste da produção da matriz, bem como a impressão com diferentes métodos de aplicação de tinta (esponja, rolinho, por exemplo). É possível, por exemplo, fazer exercícios com diferentes tipos de matrizes e de entintamento. A partir destas atividades exploratórias é possível observar efeitos obtidos, vantagens e dificuldades de cada processo, considerado tanto os substratos utilizados nas matrizes como o tipo de aplicação das tintas.

Vale ressaltar, quão notável é o fato de o estêncil ser acessível e de fácil aplicação, podendo ser explorado em atividades de produção gráfica, bem como intervenções pedagógicas de maneira simples e efetiva. É por este motivo que ele foi escolhido como técnica a ser explorada neste projeto, cujos desdobramentos estão descritos nos próximos itens.

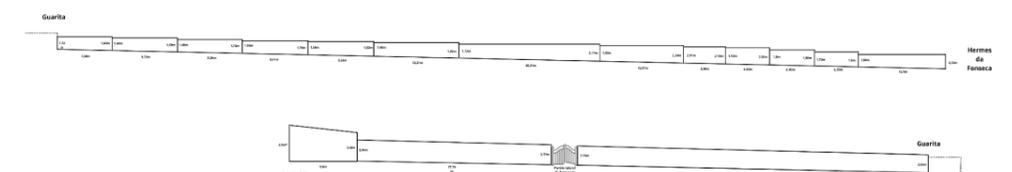
3.3. Experiência didática: etapas para o desenvolvimento do projeto

Para alcançar o problema proposto pelo MCC/UFRN, o projeto foi dividido em quatro etapas descritas a seguir.

3.3.1. Levantamento de informações

O primeiro passo para iniciar o projeto foi levantar informações sobre o muro, suas dimensões e seu estado de conservação. Um bolsista do MCC/UFRN levantou as variações de altura com o auxílio de uma trena e inseriu em um desenho sem escala gráfica (Figura 1). Posteriormente, o setor de infraestrutura da UFRN sistematizou o desenho de elevação do muro e forneceu para as professoras.

Figura 1. Desenho do muro com cotas.
Fonte: Desenho fornecido pelo MCC/UFRN.



Constatou-se nesta fase que a dimensão do muro era um desafio para ser trabalhada em apenas uma atividade da disciplina, que deveria ser desenvolvida em duas aulas e executada in loco em até 6h. Logo, idealizou-se um projeto para a pintura de pouco mais da metade de toda a extensão do muro. Assim, a primeira metade do muro foi desenvolvida pelos 40 discentes matriculados na disciplina Técnicas de Reprodução Gráfica, e para a pintura da segunda metade, será concebida e desenvolvida por moradores do bairro em oficinas oferecidas pelo MCC/UFRN. O intuito, como mencionado anteriormente, é promover a participação da comunidade local para aproximar os moradores do museu e para fortalecer o sentimento de pertencimento deste grupo de pessoas. Além do desenho com as medidas e as fotografias (Figura 2) fornecidas pelo gestor do museu, foi realizada uma visita técnica ao local. Durante a inspeção, identificou-se que o muro havia sido recém pintado num tom verde claro e que em alguns trechos a superfície era rugosa, com algumas fissuras, de tal sorte, que estes aspectos foram levados em conta durante a fase de concepção do projeto.

Figura 2. Muro lateral do MCC/UFRN antes da intervenção.
Fonte: Fotografia fornecida pelo MCC/UFRN.



3.3.2. Planejamento

A partir das informações levantadas, iniciou-se um planejamento com a participação dos 40 alunos matriculados na disciplina Técnicas de Produção Gráfica, orientados pelas professoras Elizabeth Romani e Helena Rugai Bastos, com a colaboração do designer Luiz Gonzaga Lopes Neto, egresso do Bacharelado em Design da UFRN.

As professoras responsáveis pela disciplina convidaram as quatro designers (alunas e ex-alunas do Curso), Géssica Araújo, Giulia Cornelli, Larissa Alves e Raphaela Motta, que, como mencionado anteriormente, desenvolveram a identidade visual atual do museu, para apresentar o Manual de Identidade do MCC/UFRN (Figuras 3 e 4). O objetivo foi apresentar os valores da marca e promover um diálogo entre os discentes sobre os elementos passíveis de se trabalhar no muro, levando em conta o alinhamento conceitual da identidade de marca. Cabe destacar que Géssica Araújo e Rafaela Motta acompanharam todas as etapas do projeto, da concepção à execução.

Figura 3. Apresentação do Manual de Identidade do MCC/UFRN (direita).
Fonte: Acervo dos autores.

Figura 4. Versões da marca do MCC/UFRN (esquerda).
Fonte: Extraído do Manual de Identidade Visual do Museu Câmara Cascudo/UFRN.



No segundo momento formativo, as professoras apresentaram as potencialidades da técnica do estêncil e solicitaram aos discentes, que executassem duas matrizes para estêncil, empregando diferentes materiais (chapa de radiografia antigo, papelão, papel paraná) e diferentes complexidades de desenhos (uma com pouco detalhes e outra com muitos detalhes). Esse momento didático teve o propósito de fornecer aos alunos a compreensão das dificuldades envolvidas no processo de confecção das matrizes, a partir do corte dos materiais (substratos escolhidos) com estiletes e tesouras, equipamentos disponíveis no Laboratório-oficina do Departamento de Design da UFRN (Figura 5).

Figura 5. Discentes produzindo as matrizes como primeiro contato com a técnica do estêncil.
Fonte: Acervo dos autores.



Na sequência, as matrizes produzidas foram experimentadas pelos alunos em diferentes modos de transferência da tinta, a saber: rolinho, esponja e pincel (Figura 6). Além disso, foi solicitado aos alunos que imprimissem papéis posicionados em diferentes orientações, na mesa (horizontal) e na parede (vertical). Este momento de experimentação para os alunos teve o objetivo de compreender as diferenças no processo de aplicação da tinta e intercorrências relacionadas à densidade das tintas, considerando a orientação do suporte – na posição horizontal ou na vertical (Figura 7). Após a impressão, as professoras promoveram discussão sobre as dificuldades encontradas durante a atividade, de maneira que os alunos pudessem compreender os limites da técnica e explorar suas potencialidades de maneira consciente.

Figura 6. Discentes experimentando as matrizes produzidas com o suporte na horizontal.
Fonte: Acervo dos autores.



Figura 7. Discentes experimentando as matrizes produzidas com o suporte na vertical.
Fonte: Acervo dos autores.



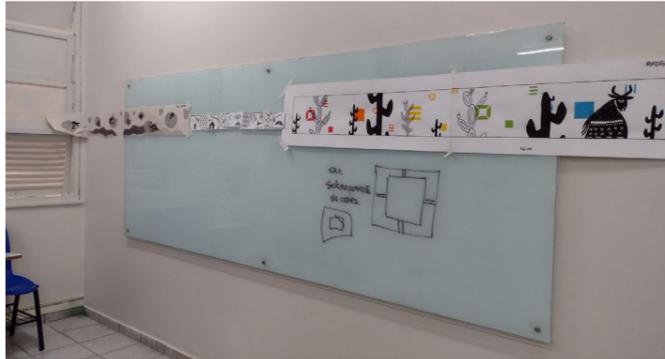
3.3.3. Desenvolvimento do projeto

A turma de 40 alunos foi dividida em 6 equipes de trabalho, para que pudessem projetar a composição gráfico-visual do muro. Inicialmente foi proposto pelas professoras, a concepção da arte considerando 18 metros de extensão por 3 metros de altura. Os desenhos foram produzidos na escala 1:10 para discussão coletiva em sala.

Para a criação, como mencionado, foi considerado o *Manual de Identidade Visual do MCC/UFRN*, além da contextualização relacionado ao museu (o que envolve sua história, os elementos regionais e a composição do acervo). Outrossim, levou-se em conta as limitações estruturais do MCC, a saber: uso de pigmentos para a obtenção da paleta cromática e disponibilização pelo museu de rolinhos e de esponja de cozinha para a pintura. Por fim, estabeleceu-se como premissa que a pintura deveria priorizar o uso da técnica do estêncil para reprodução dos elementos e formas elaborados pelas equipes de trabalho.

Os projetos foram desenvolvidos pelos discentes a mão livre ou com uso de programas vetoriais, ficando a critério de cada grupo a forma de apresentação. As propostas das artes foram expostas em sala de aula, momento em que se decidiu coletivamente a sequência para a aplicação dos projetos propostos por cada equipe no muro (Figura 8). Após a definição do posicionamento de cada projeto desenvolvido, definiu-se as medidas precisas de divisão do muro para cada grupo, considerando as diferentes alturas. Não obstante, propôs-se elementos de transição para uniformizar a composição gráfico-visual. Vale pontuar que em seus projetos os alunos mesclaram a representação de elementos da paisagem natural e da cultura do Rio Grande do Norte, tais como: cactos, calangos, coqueiros, caju, entre outros, com representações icônicas do acervo do MCC/UFRN, a exemplo da baleia e do dinossauro. Os grafismos da identidade visual da marca do museu e as formas orgânicas exploradas ao longo da composição, permitiram o preenchimento da extensa área e contribuíram para a uniformidade gráfica.

Figura 8. Sequência da composição gráfico-visual proposta durante a disciplina.
Fonte: Acervo dos autores.



Diante das tomadas de decisão, os discentes elaboraram as matrizes com os materiais disponíveis no Laboratório-Oficina do Design e com os instrumentos de corte como tesouras e estiletes. Cabe justificar que a UFRN não dispõe, até o momento, de equipamentos de fabricação digital, o que permitiria outros caminhos para exploração. Logo, foram empregados papel paraná e cartolina, justificados pela dimensão de algumas matrizes e pela gramatura pesada, que permite maior resistência durante o uso. É necessário explicar, que nenhum destes materiais são os mais apropriados para empregar em matrizes e para esta finalidade, porque a falta de revestimento do papel provoca a absorção da tinta aplicada, limitando o uso das matrizes a poucas tiragens.

3.3.4. Execução

Em sala de aula, as professoras explicaram a necessidade de os alunos levarem o projeto com as devidas cotas para facilitar a transposição dos desenhos no muro. No local, o primeiro passo foi dividir o muro nas medidas estabelecidas para cada grupo, sendo utilizado para isso uma trena e um giz de lousa para as marcações. Os elementos gráfico-visuais foram transferidos para o muro com giz e da fita crepe, assim, essas marcações serviram de registro para as matrizes (Figura 9).

Figura 9. Discentes fazem a transferência dos elementos gráfico-visuais para o muro.
Fonte: Acervo dos autores.



Na sequência, os discentes fizeram as misturas das cores com os pigmentos disponíveis (azul, amarelo, vermelho, verde e preto). Alguns grupos tiveram maior dificuldade em adaptar as cores do projeto com os pigmentos fornecidos pelo MCC, uma vez que as cores alcançadas na mistura com a tinta látex branca apresentam tons menos saturados. Diante disso, alguns alunos optaram, no momento da execução, por fazer um contorno branco para aumentar o contraste com o fundo (Figura 10).

Figura 10. Discentes aplicando a tinta com matriz e rolinho.
Fonte: Acervo dos autores.



A atividade de intervenção no muro durou aproximadamente 5 horas, com o envolvimento dos 40 alunos da disciplina. Observou-se que a organização dos grupos foi fundamental para o término do projeto (Figuras 12 e 13). Assim, os discentes se organizaram em duplas para pintar os trechos a eles designados, o que possivelmente facilitou o processo de reprodutibilidade. Observou-se ainda que a técnica do estêncil se mostrou apropriada para o problema lançado pelo MCC/UFRN, pois facilitou a transferência dos elementos da composição gráfico-visual projetada. Além disso, constatou-se que determinados desenhos, considerando a ampla dimensão, seria mais fácil reproduzir diretamente com pincel no muro, sem o uso de matriz (Figura 11).

Figura 11. Discente pintando representação de um cacto com uso de pincel.
Fonte: Acervo dos autores.



Figura 12. Trechos do muro elaborado por discentes.
Fonte: Acervo dos autores.



Figura 13. Trechos do muro elaborado por discentes.
Fonte: Acervo dos autores.



4. Considerações finais

O processo de ensino-aprendizagem descrito neste artigo atingiu os objetivos propostos pela disciplina, sensibilizando os discentes sobre processo de reprodução gráfica em diferentes superfícies e a partir de técnica artesanal de produção. Além disso, a experiência prática para atender uma demanda real da sociedade, acreditamos, incentiva a prática de projeto. Pois, observamos, uma motivação em atender questões de caráter mais social, que envolvem a identidade e pertencimento do público geral. Neste projeto, verificamos este envolvimento com o projeto executado de maneira pública.

A técnica do estêncil se mostrou uma excelente opção para pintura de grandes dimensões. No entanto, o adequado é que as matrizes sejam elaboradas com os materiais resistentes à absorção da tinta. Outrossim, é recomendado que a tinta tenha uma consistência mais pastosa, o que permite que a tinta não vaze ou escorra e, conseqüentemente, não borre a imagem transferida. Cabe enfatizar que os grafismos orgânicos e geométricos (em especial aqueles concebidos na identidade visual do MCC/UFRN) permitiram aos alunos vencerem áreas extensas de pintura e uniformizando tanto a extensão do muro como conferindo a unidade gráfica à intervenção visual. O resultado obtido no muro do MCC/UFRN valorizou o museu e seu entorno. Porém, em razão da extensão do muro, somente metade foi pintado, como mencionado. Pode-se considerar que a parte executada é o início para as ações futuras, que devem envolver a comunidade local e o público geral, considerando um projeto colaborativo. Por fim, espera-se que este relato contribua para o desenvolvimento de outros projetos com características similares.

Referências

- BRASIL. (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República/Casa Civil, [2020]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 03 out. 22.
- BRASIL. (1996). *Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996*. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República/Casa Civil, [2020]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 03 out. 2022.
- CONTREIRAS, J. (2019). *Experimentação gráfica em projetos de livros artesanais*. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade de São Paulo. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, São Paulo-SP.
- DESVALLÉES, A.; MAIRESSE, F. (Eds.) (2013). *Conceitos chave de Museologia*. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus / Conselho Internacional de Museus / Pinacoteca do Estado de São Paulo / Secretaria de Estado da Cultura.
- KNEESE, T.; ROSENBLAT, A.; BOYD, D. (2014). *Technologically Mediated Artisanal Production*. Open Society Foundations' Future of Work Commissioned Research Papers 2014. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2536613. Acesso em ago.2022.
- LEGISLAÇÃO SOBRE MUSEUS. (2017). *Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009*, que institui o Estatuto de Museus, Lei nº 11.906, de 20 de janeiro de 2009, que cria o Instituto Brasileiro de Museus (Ibram), e legislação correlata. 3. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2017.
- PESSOA, N. C. (2009). *Museu vivo: uma análise do Museu Câmara Cascudo*. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais, Natal-RN.
- ROMANI, E.; BASTOS, H. R. ; LIBERALINO, I. R. M. (2019). *Comunicação sensorial no Museu Câmara Cascudo da Universidade Federal do Rio Grande do Norte: uma experiência didática*. 9º Congresso Internacional de Design da Informação, Blucher Design Proceedings, v. 6, 2019, p. 1108-1119. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/comunicacao-sensorial-no-museu-cmara-cascudo-da-universidade-federal-do-rio-grande-do-norte-uma-experincia-didtica-33697>. Acesso em set. 2022.
- SILVA, B. S.; MEDEIROS, C. M. L. (2021). *A diversidade do público escolar que visita o Museu Câmara Cascudo*. *Museologia & Interdisciplinaridade*, v.10, n.20, p. 191–208. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/32824>. Acesso em out. 22.
- SILVA, J. S.; ALBUQUERQUE, G. F. (2021). *Contornando velhas dificuldades perante novas demandas: o Museu Câmara Cascudo da UFRN como estudo de caso*. In: *Revista CPC*, São Paulo, v.16, n.32 especial, p.112-143, jul./dez. 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cpc/issue/view/12232>. Acesso em out. 2022.
- UFRN. (2016). *Resolução n.º 002/2016-CONSUNI*, de 15 de abril de 2016. Aprova Regimento interno do Museu Câmara Cascudo – MCC, da UFRN. *Boletim de Serviço da UFRN*, n.71, p.3-14.
- UNESCO (2003). *Convenção para a Salvaguarda do patrimônio cultural imaterial*. Brasília, DF: IPHAM.
- VILLAS-BOAS, A.(2010). *Produção gráfica para designers*. 3 ed. Rio de Janeiro: 2AB.