

# Necrópole viva, outras memórias

Gustavo Natalino Vanini



FAUUSP

tfg

# Necrópole viva, outras memórias

Gustavo Natalino Vanini  
Orientação: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Giselle Beiguelman

Trabalho Final de Graduação

Faculdade de Arquitetura e Urbanismo  
Universidade de São Paulo

São Paulo | Dezembro - 2017



## Agradecimentos

À professora Giselle Beiguelman, pela atenção e paciência, por ter me orientado sempre pelo melhor caminho possível e por aceitar desde o início participar dessa aventura.

À minha orientadora metodológica Karina Oliveira Leitão, por me tranquilizar durante este percurso, me fazendo enxergar minha capacidade em conduzir este estudo e pelo grande auxílio, demonstrando sempre interesse por este trabalho.

Às professoras da banca, Clíce Mazzilli e Flávia Brito, por receberem com tanta gentileza o convite para contribuir com este momento.

Às professoras Andrea Loewen, que me apresentou o universo da pesquisa e da metodologia; e Fabiana Oliveira, que me fez ver o Cemitério da Consolação com outros olhos, fazendo com que esse trabalho acontecesse.

Ao Popó (Francivaldo Almeida Gomes) que me recebeu com toda alegria e disposição no cemitério, me apresentando grandes memórias arquivadas no espaço e me mostrando como o amor por aquilo que se faz pode ser sempre compartilhado.

À Kika, uma grande irmã que a vida me deu, aceitando o grande desafio da convivência e estando presente sempre que necessário.

A todos os meus amigos da FAU, em especial à Halyne, Julia, Letícia, Luísa, Luiza, Mariana, Marina, Tatiane e Vivian, que estiveram ao meu lado nos piores e melhores momentos da graduação e da vida.

Aos amigos que Roma me deu, sobretudo à Luísa Motta, Luiza Coury e Yasmin Darviche (que dividiu comigo a experiência da vida acadêmica aqui e do outro lado do oceano).

Aos amigos que fiz através dos meus estágios, especialmente a Carlinha e Mari, que ouviram meus comentários diários sobre este trabalho.

Ao Michael por toda ajuda, compreensão, amor e companheirismo; por todas as refeições enquanto eu me debruçava nesta pesquisa.

À minha família, especialmente à Mariana, Carolina, Zélia e Ari, que foram meu segundo lar durante grande parte dessa graduação. Aos meus avós, em vida ou em memória. E sobretudo aos meus pais, Alzira e Antonio, que proporcionaram todas as oportunidades para que eu chegasse até aqui, estiveram sempre ao meu lado e acreditaram em mim. Amo vocês.

*A todxs que fazem (e fizeram) da vida  
resistência, para poder existir.*

Os mortos vêem o mundo  
pelos olhos dos vivos

eventualmente ouvem,  
com nossos ouvidos,  
certas sinfonias  
algum bater de portas,  
ventanias

Ausentes  
de corpo e alma  
misturam o seu ao nosso riso  
se de fato  
quando vivos  
acharam a mesma graça

Os Mortos - Ferreira Gullar  
In Muitas Vozes, 1999

Introdução	6
Levantamentos e análises	9
Outras plataformas digitais	15
Necrópole viva, outras memórias	35
Memórias de resistência	37
O aplicativo	47
Making of	69
Considerações	89
Referências	93



Este trabalho é uma proposta de um aplicativo mobile colaborativo de caráter turístico, museológico e social para o Cemitério da Consolação, na cidade de São Paulo. Seu intuito é quebrar o tabu criado pela sociedade em relação aos espaços cemiteriais, e mostrar este espaço urbano não somente como um museu a céu aberto, mas como um local de reafirmação de memórias e de histórias de vida, onde estão arquivadas lutas e resistências de minorias que ainda demandam maior reflexão.

Na história do Brasil, sobretudo no Estado de São Paulo, desde o período colonial, a urbanização das cidades foi viabilizada em um provável trabalho conjunto de vivos e mortos. A presença dos mortos como pressuposto para o estabelecimento de um núcleo urbano se repete em diversos locais<sup>1</sup>, tornando o espaço cemiterial de fundamental importância na formação do espaço da cidade e de grande valor para o entendimento de sua história, cultura e artes.

A relação entre mortos e vivos era muito estreita nos primeiros séculos de colonização do Brasil, influenciados por uma tradição religiosa de enterros em espaços internos e/ou adjacentes às igrejas. A população vivia sem estranhamento aos seus mortos, sendo os rituais relacionados à morte parte do cotidiano da sociedade. Contudo, a partir do início do Século XIX, ideias relacionadas à higiene e salubridade chegam do continente europeu, fazendo com que os mortos lentamente comesçassem a ser “mal vistos” pela população. Ao longo das décadas, discussões e medidas médico-sanitárias foram

1. CYMBALISTA (2002)

implantadas para que a população entendesse o “perigo” que os mortos ofereciam à saúde dos vivos e assim começam a ser ordenadas a construção de cemitérios fora dos perímetros urbanos<sup>2</sup>.

É assim que em 1858 é inaugurado, sob direção da Câmara Municipal, o Cemitério Público da Consolação<sup>3</sup>. Com o passar dos anos o espaço cemiterial se consolidaria da forma como observamos hoje; uma transformação radical na maneira de pensar e se relacionar com os mortos e seu espaço ocorreu ao longo dos séculos, fazendo com que os cemitérios, principalmente em nossa cultura, alimentassem o imaginário popular, sobretudo com imagens negativas.

Contudo, nota-se uma mudança nesse comportamento, uma vez que os espaços cemiteriais têm atraído o interesse da população em seu uso como espaços públicos urbanos, de cultura e lazer, como organismos vivos da cidade. Tais espaços já estão consolidados em roteiros turísticos de grandes cidades ao redor do mundo, como o *Cemitério Père-lachaise* em Paris, *La Recoleta* em Buenos Aires e *Highgate* em Londres, internacionalmente conhecidos e recebendo um considerável número de turistas todos os anos<sup>4</sup>.

Esses novos olhares consideram toda a carga patrimonial, histórica e artística desses espaços; bem como sua abertura para o contexto urbano no qual estão inseridos, motivando diversas possibilidades de exploração dos mesmos.

2. *Idem*

3. LOBO.(Org.) s.d.

4. OSMAN; RIBEIRO (2007)

No Cemitério da Consolação, o primeiro do Município de São Paulo, temos a narrativa de grande parte da história, da política, da cultura, das artes e arquitetura dos dois últimos séculos em São Paulo e no Brasil. Lá estão mortos famosos como a Marquesa de Santos e Monteiro Lobato; jazigos monumentais de famílias que atuaram na construção da cidade, como os Matarazzo; esculturas de grandes artistas como Victor Brecheret etc. São traduzidos nesse espaço desejos de vaidade, poder, glória; acumulando um acervo de grande valor histórico e estético, onde estão incorporados ofícios de marmoristas, artistas e artesãos que gravaram seu talento e capacidade criativa na construção tumular. Ou seja, verdadeiros espaços de cultivo da memória coletiva e individual<sup>5</sup>.

Entretanto, algumas dessas memórias já se encontram amplamente divulgadas em nossos registros históricos. Me interessaram outros tipos de memórias, tão ilustres quanto as já conhecidas por todos nós, mas que representam histórias de pessoas que muitas vezes estiveram em segundo plano em nossa sociedade, mas que levantaram bandeiras por direitos sociais, ou que em suas existências foram fundamentais para representar a resistência de minorias. Também memórias que são prestigiadas de forma popular, algumas consideradas como milagrosas, e outras tidas como pioneiras, responsáveis por conceitos ou atividades que hoje alcançam um maior número de pessoas.

Partindo desse objetivo, divido meu trabalho em cinco etapas. A primeira buscou compreender,

através de alguns levantamentos, as diversas atividades que vinham ocorrendo no Cemitério da Consolação e que não possuíam caráter fúnebre. Depois disso, busquei entender a dinâmica de diversas plataformas e aplicativos de espaços museológicos ou cemiteriais ao redor do mundo, seu design, suas funções, conteúdos, questões ligadas à interatividade e ao usuário.

Vale ressaltar que essas primeiras etapas foram essenciais para dar intensidade ao escopo deste trabalho da forma como o apresento no início. Até o momento dessas pesquisas o tema central estava ligado à elaboração de uma plataforma com caráter turístico, museológico e de uso social para o Cemitério da Consolação. Isto é, um melhor entendimento do espaço e de outras plataformas com natureza semelhantes a esse tema mais amplo, contribuíram para moldar de modo mais específico os conteúdos da plataforma.

Posteriormente a essas pesquisas, investiguei as memórias e biografias que resolvo contar de forma breve, mas representativa, e que compõem o conteúdo do aplicativo que estou propondo. A partir de então, parto para a elaboração e desenvolvimento do aplicativo, os rabiscos e sugestões iniciais, testes e refinamentos que além do conteúdo buscam também entender questões ligadas ao usuário e à interatividade.

A última etapa, constituiu o desenho final desse aplicativo, com propostas de identidade visual, vários *templates* de telas e as interações pensadas, já com o conteúdo elaborado devidamente incluído e revisado.

5. ALMEIDA (2016)



A partir de definido o objetivo a ser alcançado, os primeiros esforços resumiram-se em entender os dois extremos que compreendiam o tema proposto: as novas formas de uso do Cemitério da Consolação e as diversas plataformas de espaços museológicos e culturais do mundo.

A intenção era que esses primeiros estudos servissem de base para os esboços das funcionalidades iniciais desejadas para a plataforma, seu conteúdo, hierarquias, formas de interação com o público e seus diferenciais.

Ou seja, busquei compreender as modificações e intervenções que vinham ocorrendo no espaço do Cemitério da Consolação e a intensidade e diversidade delas, bem como trabalhos que já vinham sendo desenvolvidos ali com o sentido semelhante ao meu.

Depois disso, me debrucei a entender como se constituíam outras plataformas com caráter semelhante àquele que eu estava propondo, para que ficassem mais claras questões relacionadas às expectativas que se têm em produtos e serviços como esse, quais as características fundamentais, quais formas de design e interação eram mais agradáveis e até mesmo o que poderia ser dispensável<sup>6</sup>.

A primeira parte dos levantamentos e análises realizados consistiu em uma investigação básica dos eventos e intervenções ocorridos entre

6. Junto destas etapas ocorreram diversas visitas ao cemitério, com o fim de entender de forma mais precisa as experiências em relação aos diversos usos levantados, questões relativas ao comportamento do usuário no espaço e coleta de informações.

os anos de 2015-2016 no espaço do Cemitério da Consolação que destacavam usos diferentes do funerário. Tal investigação foi realizada basicamente através de notícias nas mídias digitais e eventos compartilhados em rede.

A intenção aqui, como dito anteriormente, era entender esses outros usos que estavam presentes no espaço do cemitério, e uma vez elencados, pudessem servir de base para as propostas iniciais de aplicações e de conteúdo que a plataforma poderia chegar a ter.

Dentre todos usos levantados, obviamente o turístico foi o de grande destaque. Como apontado anteriormente, o turismo cemiterial é consolidado no exterior e vem ganhando território em cidades brasileiras. Acredita-se que o Cemitério da Consolação é o segundo mais relevante em roteiros turísticos na América do Sul, seguindo o cemitério argentino *La Recoleta* de Buenos Aires<sup>7</sup>.

Foi possível observar nas reportagens e notícias de eventos realizados, que o atrativo turístico do Cemitério da Consolação está nas personalidades que ali estão sepultadas, e também nas obras de arte representadas em diversos túmulos.

Da mesma forma, é notável que o espaço já esteja inserido no portal de turismo da cidade de São Paulo e em outros sites relacionados ao tema, como *Uolviagem*, *guiaFolha* e a plataforma turística *TripAdvisor*, e até mesmo faz parte do recurso *Google Street View*, da *Google*, que permite explorar o espaço através das telas de

7. OSMAN; RIBEIRO. *Op cit*.

computador, smartphones e tablets. Dentro deste contexto, não se pode deixar de lado a relevância patrimonial do cemitério, pois além dos diversos estudos acadêmicos relacionados ao tema e dos tombamentos de alguns túmulos realizados pelo Condephaat, o Cemitério da Consolação esteve presente no roteiro da Jornada do Patrimônio nos últimos anos.

Neste sentido, o SFMSP - *Serviço Funerário Municipal de São Paulo* tem promovido e intensificado as visitas monitoradas ao cemitério, que acontecem há muitos anos, devido ao trabalho do Professor Délio Freire dos Santos que administrou o espaço por cerca de três décadas. Contudo, o Cemitério da Consolação começou a ganhar visibilidade turística a partir de 2001, após uma exposição sobre história e arte tumular organizada pelo professor e exibida no Shopping Light no centro de São Paulo<sup>8</sup>. Atualmente, as visitas acontecem através de agendamento com o SFMSP e são feitas por Francivaldo Almeida Gomes, o Popó, que começou seu trabalho ali como coveiro e hoje se ocupa da administração do cemitério, e faz questão de frisar que muito do que sabe, aprendeu através do Professor Délio.

Voltando aos demais usos observados, o cultural e recreativo não passaram despercebidos, dentro do recorte de tempo investigado me deparei com mostras de cinema, apresentações de coral, visitas guiadas de caráter especial, espetáculos teatrais no contexto da Virada Cultural paulistana e diversas outras intervenções. Foram tantas mobilizações que hoje o cemitério conta

8. ALINE (2010).

com uma página na agenda de eventos do portal de notícias e entretenimento *Catraca Livre*<sup>9</sup>.

Algumas dessas ações foram realizadas no âmbito do *Projeto Memória e Vida*, um projeto de extensão da *Pontifícia Universidade Católica de São Paulo* (PUC-SP) em parceria com o SFMSP, em convênio firmado no ano de 2015 com o objetivo de inovação do modelo de gestão, levantamento do acervo de arte tumular, valorização e preservação do patrimônio tumular e divulgação da memória da cidade<sup>10</sup>. Dentre as realizações do projeto, destaca-se o aplicativo *Guia Cemitério da Consolação*, disponibilizado apenas para o sistema operacional mobile *Android* a partir do segundo semestre de 2016, do qual irei discorrer mais adiante.

Ainda neste contexto tecnológico, pude observar intervenções como a instalação de *QR codes*<sup>11</sup> em alguns túmulos, a inserção no *Google Street View*, como já citado, e até mesmo a incorporação do espaço no jogo eletrônico de realidade aumentada *Pokémon Go*, tendência entre jovens e adultos em 2016, que provavelmente atraiu um uso recreativo para o local.

9. O entendimento do espaço do cemitério como área verde (parque) da cidade também foi algo presente na gestão passada da Prefeitura de São Paulo, que demonstrou interesse na troca dos muros do cemitério por grades, para uma maior valorização do espaço no contexto urbano. (ITALIANI, 2015)

10. Informações obtidas no aplicativo Guia Cemitério da Consolação.

11. O *QRCode* é um código bidimensional que pode ser escaneado com a câmera do celular e redireciona a um link/texto específico.

Por último, e de fundamental importância para o escopo final da plataforma desenvolvida, está o uso ligado ao espaço do cemitério como lugar de memória.

No dia 17 de novembro de 2016 foi realizada uma cerimônia simbólica de instalação da placa com o nome social da travesti e ativista dos direitos sociais LGBTT+ Andrea de Mayo. A ação, realizada pelo SFMSP em conjunto do *Laboratório para Outros Urbanismos* da FAU-USP, representado pelo professor Renato Cymbalista, foi custeada através de doação e contou também com uma performance teatral de drag queens. O ato carregou consigo grande importância na questão de reparação de direitos humanos, e de respeito às memórias de luta e resistência em nossa sociedade.<sup>12</sup>

12. CYMBALISTA, 2017.

≡ EL PAÍS

CULTURA

MORTE SEM TABU

Cemitérios para os vivos

São Paulo vive uma revolução silenciosa de suas necrópoles, que ganharam de wi-fi a obras de arte e eventos culturais

CAMILA MORAES

São Paulo • 30 JUL 2015 • 14:46 BRT



O Cemitério da Consolação durante a Virada Cultural de SP. /MARCELO MAZETIS

Dizem que a vida é bela, mas da morte [poucos ousariam dizer a mesma coisa](#). Segundo a atriz brasileira Odete Lara, só um assunto a supera na escala de tabu do ser humano: o [sexo](#). Mas já existe no Brasil, de algum tempo para cá, quem ouse rodear os mortos de beleza pensando sobretudo nos vivos. Os cemitérios de [São Paulo](#), por exemplo, andam passando por uma revolução silenciosa, e é possível dizer que em poucos anos eles serão um espaço completamente diferente do que são hoje, renovados pelo trio arte, cultura e meio-ambiente.

Os mais atentos já devem ter notado indícios da transformação. No centro, o cemitério da Consolação, onde estão enterradas personalidades ilustres como o sambista Paulo Vanzolini e o escritor Mario de Andrade, entre outras, cem túmulos agora bem iluminados possuem QR code – aquele código que, ao ser lido por um smartphone, é convertido em conteúdo informativo. Na periferia, o cemitério Parque das Cerejeiras virou um centro de arte ao ar livre que anda deslocando muita gente ao distante Jardim Ângela, periferia da zona sul de São Paulo, curiosa para ver de perto as 22 esculturas do designer Hugo França e outras da artista plástica Alê Bufo, espalhadas em um agradável espaço paisagístico e de floresta virgem.

Captura de tela do portal de notícias *El Pais* informando sobre programação cultural dos cemitérios paulistanos. <[https://brasil.elpais.com/brasil/2015/07/29/cultura/1438188684\\_202237.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2015/07/29/cultura/1438188684_202237.html)> Acesso em nov.2016.

CATRACA LIVRE

Agenda

Programas de arrepiar:agenda cultural dos cemitérios de São Paulo

por [passeiosbaratosp](#) Rede Catraca Livre 03/11/2016 15:32

Uma passeio inusitado é participar das atividades culturais que acontecem nos cemitérios públicos este mês. O blog [Passeios Baratos em SP](#) selecionou alguns programas para quem gosta de passeios diferentes. O Serviço Funerário do Município de São Paulo (SFMSP), através do programa Memória & Vida, apresenta uma extensa agenda de eventos culturais nos cemitérios da capital paulista. Peças de teatro, contos, apresentação de coral, entre outras atividades. Confira a programação organizada para o mês de Finados. Todas as atividades são gratuitas.



Histórias do além

Cemitério: Consolação - rua da Consolação, 1660 - metrô Paulista - linha amarela

Captura de tela do portal de entretenimento *Catraca Livre* informando sobre a agenda cultural dos cemitérios paulistanos. <<https://catracalivre.com.br/geral/agenda/indicacao/programas-de-arrepiaragenda-cultural-dos-cemiterios-de-sao-paulo/>> Acesso em nov.2016.

ÉPOCA

EPOCASP

Um programa para cinéfilos corajosos no cemitério da Consolação

Este mês, a Praça Victor Civita e o Cemitério da Consolação recebem algumas sessões de cinema gratuitas

LUIZA VAZ

13/09/2014 02h27 - Atualizado em 13/09/2014 02h28



Na madrugada deste sábado (13) para domingo (14/09), a partir das 23h, o cemitério da Consolação se transformará em uma sala de cinema ao ar livre. Cerca de 200 pessoas terão a sensação de estar dentro de um filme de terror na exibição de três clássicos do horror brasileiro: *Ninfas diabólicas* (1978), de John Doo; *Excitação* (1977), de Jean Garrett; e *As sete vampiras* (1968), de Ivan Cardoso.

Esta é a segunda edição do Cinetério no ano. Em maio deste ano, na Virada Cultural, Zé do Caixão apresentou suas histórias para cerca de 500 pessoas. Neste sábado, 200 cadeiras serão posicionadas no corredor do cemitério da Consolação viradas para a tela localizada na entrada do local. E não precisa ter medo. "Gradis e seguranças bloquearão o acesso às demais áreas do cemitério. Teremos também videomapping na fachada do cemitério e alguns food trucks na Rua da Consolação", diz a organizadora Karen Cunha.

A primeira edição do Cinetério ocorreu em 2007 durante a Virada Cultural, em frente ao cemitério da cachoeirinha, com o filme *Nosferatu*. Enquanto o filme era exibido, o músico Mauricio Takara e sua banda tocavam ao vivo a trilha sonora. "O evento fez tanto sucesso que o público pediu para que ele se repetisse fora da virada", afirma Karen.

Neste semestre, o Cinetério faz parte de outro grande projeto: o MCI - Mês da Cultura Independente. Neste ano, o MCI vai para a sua 8ª edição com a proposta de "celebrar a cultura independente em todas as suas formas". Além do cinema no cemitério, o evento traz outras atividades em aproximadamente 50 espaços da capital paulista, em setembro. Entre as opções

Captura de tela do site da *Revista Época* em reportagem sobre seções de cinema no Cemitério da Consolação em 2014. <<http://epoca.globo.com/regional/sp/cultura/noticia/2014/09/um-programa-para-cinefilos-corajosos-no-bcemiterio-da-consolacaob.html>> Acesso em nov.2016.

13



MENU

techtudo

DOWNLOADS

MAPAS E LOCALIZAÇÃO

29/02/2016 07h00 - Atualizado em 29/02/2016 07h00

## Google Street View tem lista macabra de cemitérios para visitar online



por GABRIEL RIBEIRO

Para o TechTudo

Para muita gente, cemitérios causam estranheza e horror. Salvo o dia em que se é necessário estar lá, eles não são visitados com certa frequência. Por outro lado, há quem sinta prazer ao passear pelos túmulos e mausoléus. Existe até uma palavra para quem é fanático por isso: tanatomania. Também há quem goste da arquitetura do lugar, chamada de arte tumular, de conhecer o local onde foram enterrados os famosos ou mesmo apenas para matar a curiosidade.

Mesmo que você esteja no time de quem não curte o clima sepulcral, não há como negar que os cemitérios guardam um registro importante da nossa história. Sabendo disso, o Google tem mapeado os principais necrópoles do mundo. Confira uma lista de seis cemitérios onde é possível passear pelos jazigos através do [Google Street View](#), os mapas em 360 graus do [Google Maps](#).

### Cemitério da Consolação, São Paulo

O *Cemitério da Consolação* foi um dos primeiros a serem implantados na cidade de São Paulo. Inaugurado em 1858, tem mais de 70 mil m² e é uma das referências em arte tumular no Brasil.



No cemitério da Consolação está o maior mausoléu da América Latina, o da família Matarazzo (Foto: Reprodução/Gabriel Ribeiro)

O destaque fica por conta do mausoléu da família Matarazzo, considerado um dos maiores da América Latina. Lá também estão os restos mortais de personalidades brasileiras como os escritores Monteiro Lobato e Oswald de Andrade, o presidente Campos Sales, o artista Tarsila do Amaral e Antonio da Silva Prado, primeiro prefeito de São Paulo.

Captura de tela do portal de tecnologia *TechTudo* comunicando sobre as visitas virtuais em cemitérios através do Google Street View. <<http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/02/google-street-view-tem-lista-macabra-de-cemiterios-para-visitar-online.html>> Acesso em nov.2016.

14

R7

R7 TV

NOTÍCIAS

ENTRETENIMENTO

ESPORTES

RECORD

SERVIÇOS



A gente foi ao cemitério, caçou Pokémon, tirou altas fotos e... CLARO QUE IA FAZER UM VÍDEO MANEIRO!  
Reprodução/YouTube.com/Hora7

O que você acharia de fazer um passeio pelo cemitério mais antigo de São Paulo? Antes de responder que tem medo de fantasmas, é legal dar uma olhada no vídeo que a gente fez em nossa visita ao Cemitério da Consolação.

Primeiro que o lugar é cheio das esculturas mais bonitas que o Brasil já produziu no que diz respeito a arte tumular. Se você curte tirar fotos, um fim de tarde lá vai render algumas das imagens mais bonitas que você já registrou na vida.

Além disso, o lugar é um Pokestop fervido, com lures que ninguém sabe onde vem e — embora a gente tenha capturado mais Zubats do que qualquer outra coisa — sempre deixa os caçadores de Pokémon malucos. Afinal, uma das premissas do jogo Pokémon Go! é justamente enchar de pokestops em lugares onde haja arte à vista.

No que diz respeito a arte, o Cemitério da Consolação é um museu a céu aberto. Lá estão os túmulos de Monteiro Lobato, Tarsila do Amaral, Ramos de Azevedo, Antoninho da Rocha Marmo, Mário e Oswald de Andrade, além de obras de importantes escultores, tais como Victor Brecheret, Nicola Rolo, Luigi Brizzolara, entre outros.

Um jeito bem legal de conhecer o lugar é se inscrever em um dos passeios guiados oferecidos pelo Serviço Funerário. Aí, quem vai guiar você pelos túmulos mais irados do lugar é um cara chamado Francivaldo Gomes — que é mais conhecido pelo apelido de Popó.

Popó começou a trabalhar no Cemitério da Consolação em 1989, como sepultador. Lá, ele começou a prestar atenção nos passeios que eram conduzidos pelo antigo administrador, Délio Freire dos Santos (criador do roteiro da visita guiada) e chamou atenção do professor e historiador, que começou a ensinar a história do lugar para Popó, que, nas horas livres, enfiava o nariz em livros na biblioteca Mario de Andrade para aprender mais sobre o assunto.

Se o Popó não estiver disponível, existe um aplicativo que pode te guiar pelos túmulos do cemitério, mostrando quem são as pessoas que estão enterradas lá e quem são os autores das esculturas que adornam os túmulos.

Outra coisa importante: não se deixe levar por histórias de que o Cemitério está abandonado e que é perigoso. É tudo bobagem. O lugar é policiado dia e noite, é muito bem cuidado e super seguro pra quem quer ficar com o celular em punho sem medo de ser assaltado.

E também tem seus mistérios — como este envolvendo supostas cinzas de Monteiro Lobato.

Captura de tela do portal notícias e entretenimento *R7* comentando sobre o aplicativo Guia Cemitério da Consolação e o jogo Pokemon Go. <<https://hora7.r7.com/hora-7-no-youtube-cemiterio-da-consolacao-e-lugar-de-gente-viva-22042017>> Acesso em nov.2016.

15





## MoMA AB EX NY - *Abstract Expressionist New York*

Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, EUA - aplicativo especial - disponível em inglês  
acesso em 04/2017

O aplicativo *MoMA AB EX NY* trata de uma coleção específica de obras expressionistas espalhadas pela cidade de Nova Iorque.

\_ tela inicial:

Na tela inicial as obras são expostas como em uma grande parede com uma breve descrição e o logo do museu. O tamanho delas está de acordo com proporções de escala e a navegação é facilitada pelo movimento dos dedos em todos os sentidos.

\_ barra de navegação:

Nas extremidades estão inseridos dois botões que levam à tela inicial: o ícone *home* na esquerda, e o logo da exposição à direita. Os demais botões apresentam as seguintes seções:

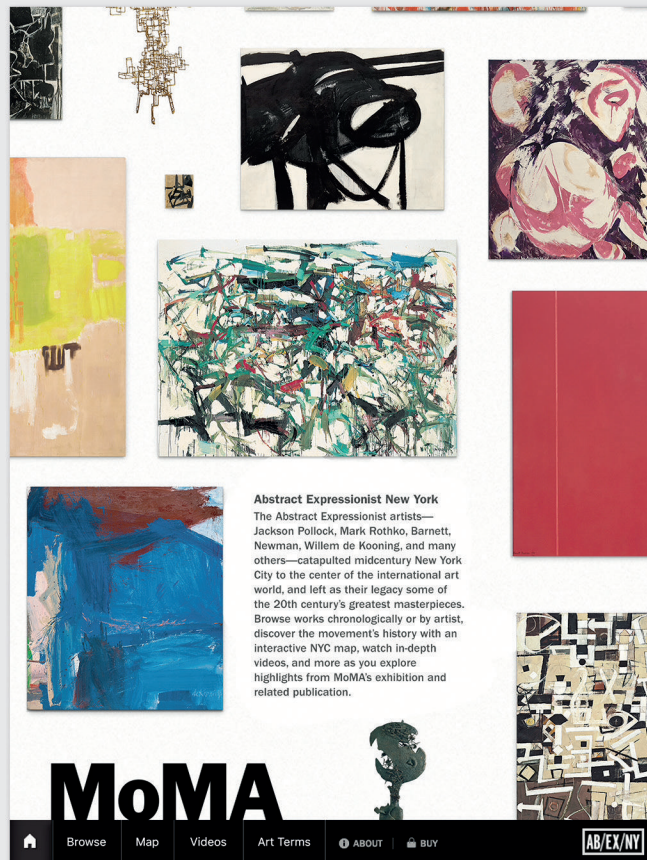
- *browse*: o usuário pode escolher explorar as obras classificadas de acordo com a data (cronologia), com os artistas ou com as obras marcadas pelo usuário.

- *map*: direciona a um mapa da cidade com os locais onde as obras podem ser encontradas.

- *videos*: são disponibilizados vídeos sobre a exposição e sobre a instituição.

- *art terms*: um pequeno glossário que explica termos artísticos usados nos textos descritivos do aplicativo.

- *info*: o usuário tem acesso às informações sobre o aplicativo e à área de compras, onde podem ser comprados *tickets*, objetos e a realização de cadastro para tornar-se associado.



Tela inicial do aplicativo *MoMA AB EX NY*.



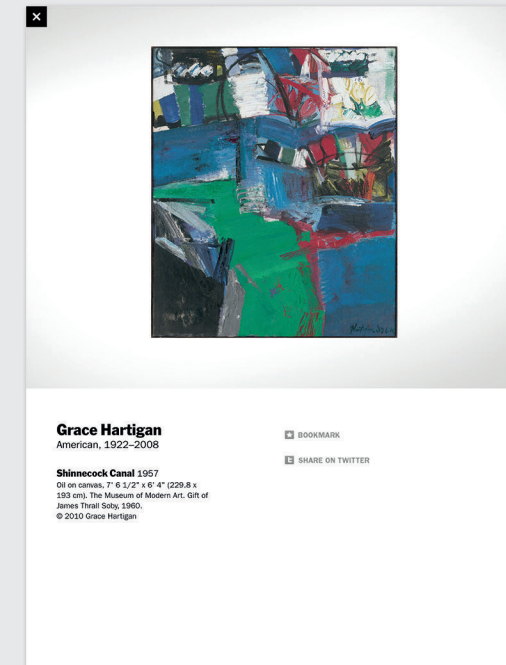
Visualização de obra no aplicativo *MoMA AB EX NY*.

\_ obras:

Explorando as obras por cronologia, artista, ou lista de marcações, ao clicar sobre uma delas, o usuário é direcionado à tela acima. Nesta tela, a navegação entre obras pode ocorrer apenas arrastando a tela para o lado.

Além das informações básicas da obra - como título, autor e data - também existem as opções de compartilhar, de incluí-la na lista de marcações, visualizar as imagens em slideshow e acessar mais informações sobre a obra.

Clicando em *about this work* a obra é apresentada como que exposta na parede do museu e sua ficha técnica é



Visualização de obra com ficha técnica e descrições no aplicativo *MoMA AB EX NY*.

mais completa, incluindo dados do artista, direitos de propriedade e também possibilidade direta de compartilhamento e marcações<sup>1</sup>.

1. O MoMA, além deste aplicativo específico de uma exposição e de um em áudio guia, possui um outro aplicativo, o *Art Lab*, que consiste em uma plataforma interativa e recreativa de composições de imagens através de cores e formas geométricas junto de suas obras, com pequenos textos informativos.





## Rodin Guide

Museu Rodin, Paris, França - desenvolvido pela *Museum Tour Guides* - disponível em inglês  
acesso em 05/2017

O aplicativo *Rodin Guide* foi desenvolvido por uma empresa de aplicativos de museu, não possuindo uma ligação direta com a instituição. Por isso, a maioria de seu conteúdo é liberado apenas através de pagamento.

\_ tela inicial:

Ao entrar na versão gratuita do aplicativo o usuário é encaminhado à tela de apresentação (à direita) e clicando sobre a escultura, ou sobre o botão home na barra de navegação, ele é apresentado à um mosaico de obras expostas no museu.

\_ barra de navegação:

A barra de navegação leva ao usuário de volta à tela inicial - através do botão *home* - e a mais quatro outras seções do aplicativo, sendo elas:

- *map*: mapa interativo do museu, onde clicando sobre as salas tem-se acesso a uma lista de obras expostas.

- *tour*: um total de três roteiros estão disponibilizados, sendo um deles gratuito com quatro obras e mais dois categorizados de acordo com a duração (2h e 4h).

- *find*: uma ferramenta de pesquisa dentro do aplicativo.

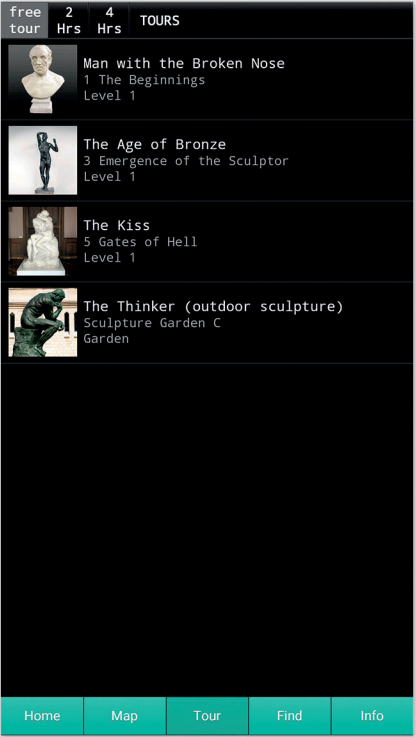
- *info*: estão presentes informações sobre o museu como sua história, *highlights*, horários e preços de bilhetes.

\_ botões superiores

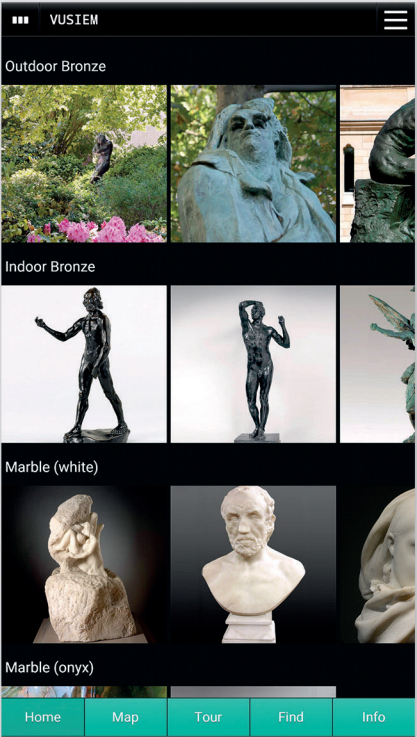
Além da barra de navegação (elemento fixo em toda a interface) outros dois botões estão presentes na tela inicial levando à outras seções do aplicativo. Clicando no canto superior esquerdo o usuário é direcionado ao menu lateral, seus botões correspondem à links externos como página de *Facebook*, compartilhamento em redes sociais e informações sobre o aplicativo.



Tela inicial do aplicativo *Rodin Guide*.



Lista de obras da *free tour*.

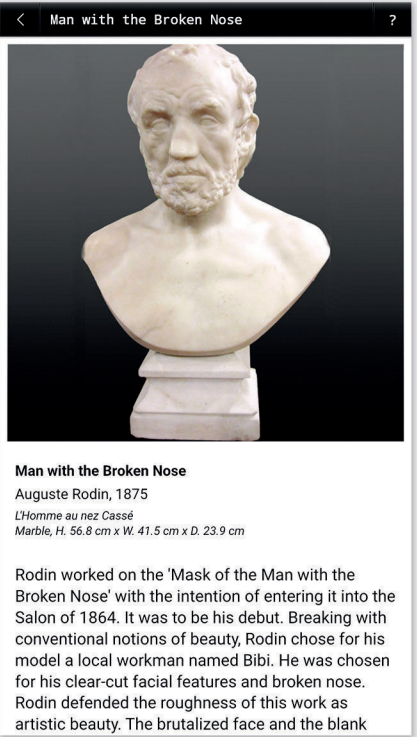


Visualização da lista de obras do aplicativo, categorizadas por tipologia.

Já na extremidade direita pode-se ter acesso às obras listadas de acordo com o tipo de obra - material, técnica e características - ou por autor.

\_ obras:

Tanto as listas específicas, os roteiros guiados (*tours*) e a lista geral levam às obras contidas no aplicativo, clicando sobre elas a interface apresentada ao usuário contém os seguintes elementos: mapa do museu com a marca-



Visualização de ficha técnica e descritiva de uma obra.

ção da sala onde se encontra a obra; foto da obra seguida de título, autor, data e descrições técnicas, e um texto descritivo com uma pequena história.



## The Met

Museu Metropolitano de Arte, Nova Iorque, EUA - disponível em inglês  
acesso em 06/2017

O aplicativo *The MET* foi desenvolvido pela instituição com o apoio da *Bloomberg Philantropies*. Vencedor do *2015 Webby Award Honoree*, a instituição afirma que a interface foi projetada para ser simples, prazerosa e fácil de usar<sup>1</sup>.

\_ tela inicial:

A interface inicial - *visit* - com a qual o usuário tem contato ao entrar no aplicativo, apresenta a foto das três sedes do museu, acompanhadas da informação se a sede está aberta ou não, e os respectivos horários. Ao clicar sobre elas são exibidos os horários detalhados, telefone e endereço, *link* para comprar bilhetes, uma pequena descrição da sede e um *link* convidando o usuário a obter mais informações no site.

Logo abaixo há uma foto de uma obra com o título “*Artwork of the day*”, onde clicando, o usuário obtém mais informações da obra, um pequeno histórico, ficha técnica e um *link* que leva ao site. Abaixo também estão presentes as opções de compartilhar e favoritar a obra.

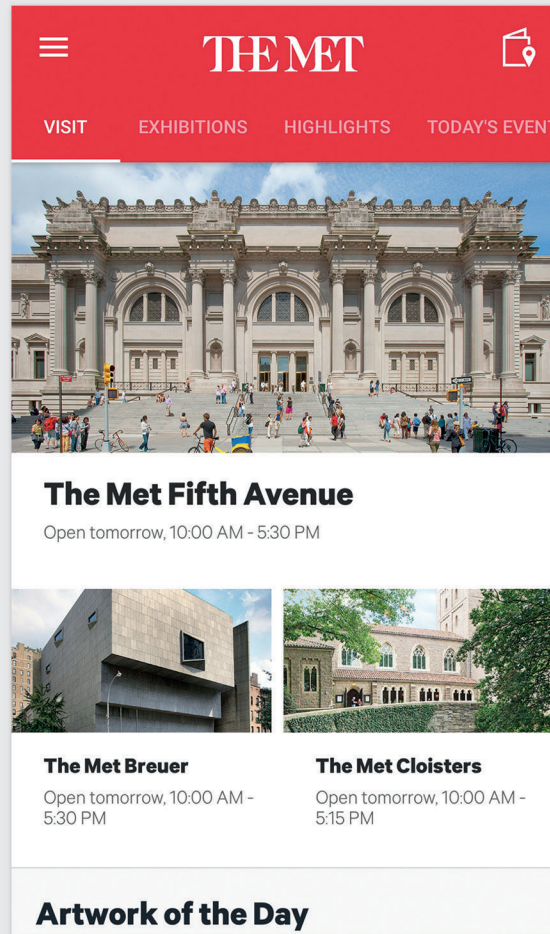
Ao final da seção existe um botão que convida o usuário à próxima aba da barra de navegação.

\_ barra de navegação:

A barra de navegação está posicionada na parte superior da interface e é fixa. Com um total de oito seções, que podem ser exploradas arrastando a barra para a direita e clicando sobre os títulos. A barra muda de cor de acordo com cada seção, auxiliando o usuário a se encontrar no aplicativo. Nelas o usuário pode explorar:

- *exhibitions*: As exposições em atividade, representadas por foto e título, clicando sobre elas o usuário tem uma pequena descrição, pode favoritá-la e também salvar em sua agenda no celular.

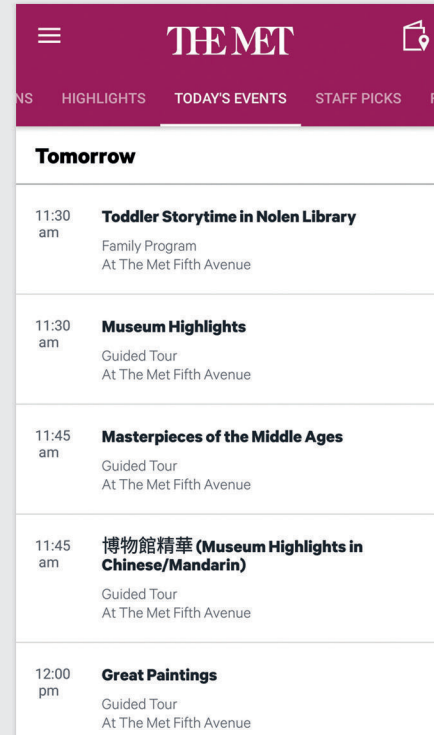
1. <[www.metmuseum.org/visit/met-app](http://www.metmuseum.org/visit/met-app)> Acesso em jun.2017.



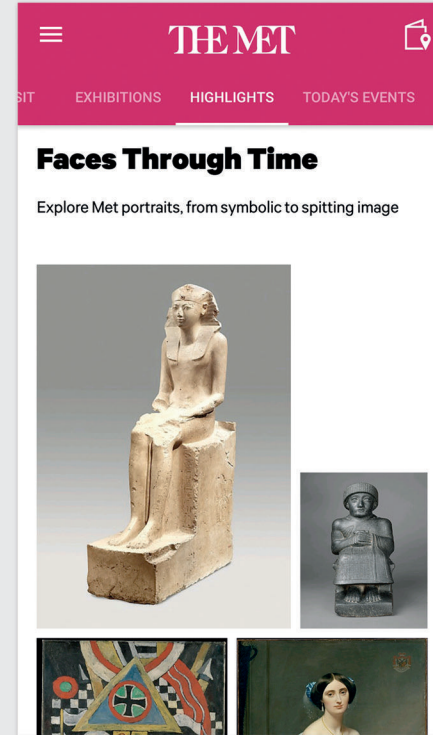
Tela inicial do aplicativo *The MET*.



Seção *exhibitions*.



Visualização da seção *today's events*



Seção *Highlights*.

- *highlights*: Os destaques no acervo e espaços dos museus, classificadas por temas diversos, apresentados através de um mosaico de imagens.

- *today's events*: Uma lista cronológica - classificada por horário - das visitas guiadas e eventos do dia.

- *staff pick*: Uma seleção especial de obras selecionadas pelo staff, com temas curiosos e uma pequena descrição.

- *for members*: Área para associados com uma agenda especial de eventos.

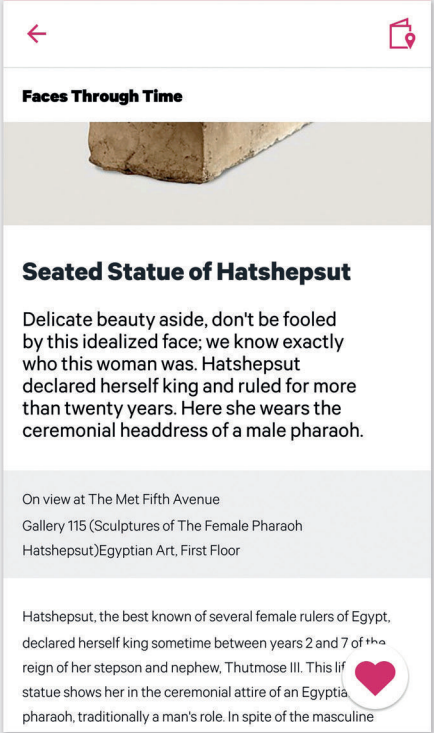
- *featured events*: Agenda de eventos em destaque.

- *the least*: Seleção de *tweets* da conta do *The MET*.

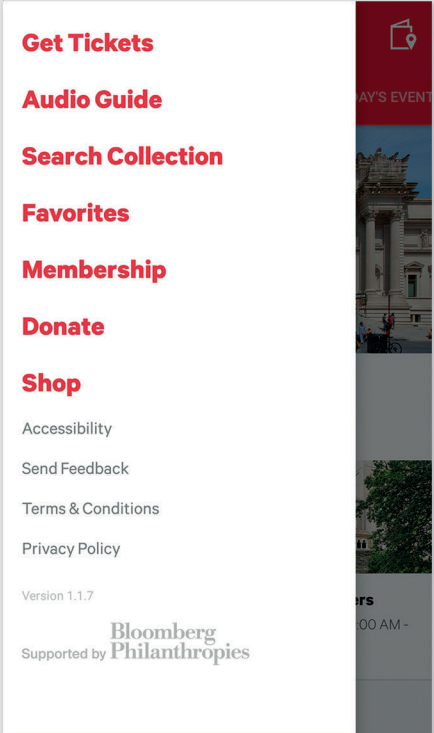
\_ botões superiores

Fixos nos cantos superiores, o menu apresenta *links* do site do museu para tarefas como compra de bilhetes, áudio guia, doações e compras, e também acesso aos favoritos, pesquisa (com muitas opções de filtro e visualização), questões de acessibilidade, *feedback* ao aplicativo

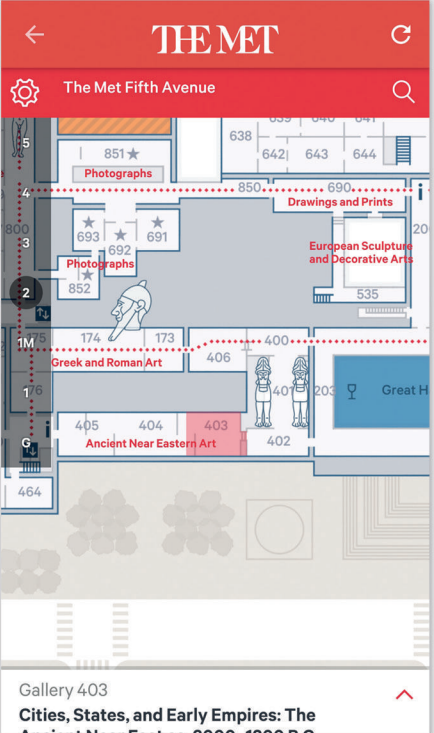




Visualização da descrição e ficha técnica de uma obra.



Visualização do menu do aplicativo.



Visualização do mapa da sede do museu localizada na 5ª avenida, em Nova Iorque.

etc. Já o *mapa*, apresenta cada sede, indica as áreas por tema e é navegável por andar, e possui uma ferramenta de busca para o usuário procurar o que deseja.

#### \_ obras:

As obras estão inseridas em uma interface com foto, título, um resumo, localização, descrição, ficha técnica, opções de compartilhamento e “favoritar”, além do ícone do mapa que mostra a localização dentro do museu.

Dentro de uma seleção de obras, como uma coleção, clicando em uma pode-se navegar apenas arrastando a tela para os lados, tendo acesso às demais obras.



## Museum of Modern Art - MoMa

Museu de Arte Moderna de Nova Iorque - aplicativo desenvolvido pela eTips - disponível em 6 idiomas  
acesso em 04/2017 - atualmente removido da App Store

Desenvolvido por uma empresa especializada em aplicativos para museus, o aplicativo destinado ao MoMA não está vinculado à instituição. Uma pequena parte de seu conteúdo é acessível gratuitamente, pois grande parte é liberada apenas via pagamento.

#### \_ visão geral:

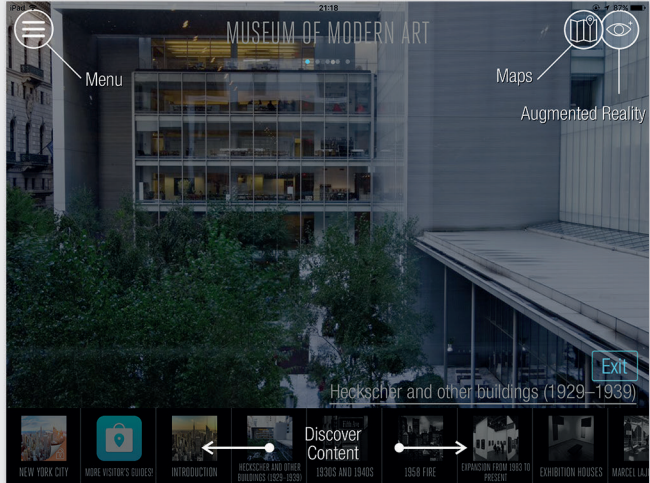
Com fotos ao fundo que se alteram representando cada um de suas seções, o aplicativo tem três pontos de navegação fixos na tela:

A *barra de navegação* na parte inferior apresenta o conteúdo do aplicativo e pode ser rolada para ambos os lados. Ali estão presentes botões que dão acesso ao mapa, história do museu<sup>1</sup>, artistas em destaque e informações. Também possui outros botões com um guia da cidade de Nova Iorque, com mapa do metrô, mapas detalhados etc.

O *menu lateral*, além de alguns conteúdos da barra de navegação, apresenta também uma seção de favoritos, pontos marcados pelo usuário no mapa, um tutorial de como utilizar o aplicativo, *links* externos que direcionam para compras e reservas em hotéis e informações sobre a interface, contato e seleção de idioma.

No canto superior direito estão presentes os botões que direcionam aos mapas e à ferramenta de realidade aumentada, ambos bloqueados para uso gratuito.

1. A seção que conta a história do museu, junto da introdução, são as únicas de conteúdo gratuito dentro do aplicativo.



Na imagem superior, visualização do tutorial de uso do aplicativo MoMA. Na imagem inferior está presente a tela de menu do aplicativo e também é possível observar parte da barra de navegação.





## Google Arts & Culture

Aplicativo de artes e cultura do Instituto Cultural Google  
acesso em 04/2017 e 08/2017

*Arts & Culture* é o aplicativo da *Google* elaborado pelo *Instituto Cultural Google* para os “culturalmente curiosos” (sic) poderem explorar exposições e obras de arte ao redor do mundo<sup>1</sup>.

\_ tela inicial:

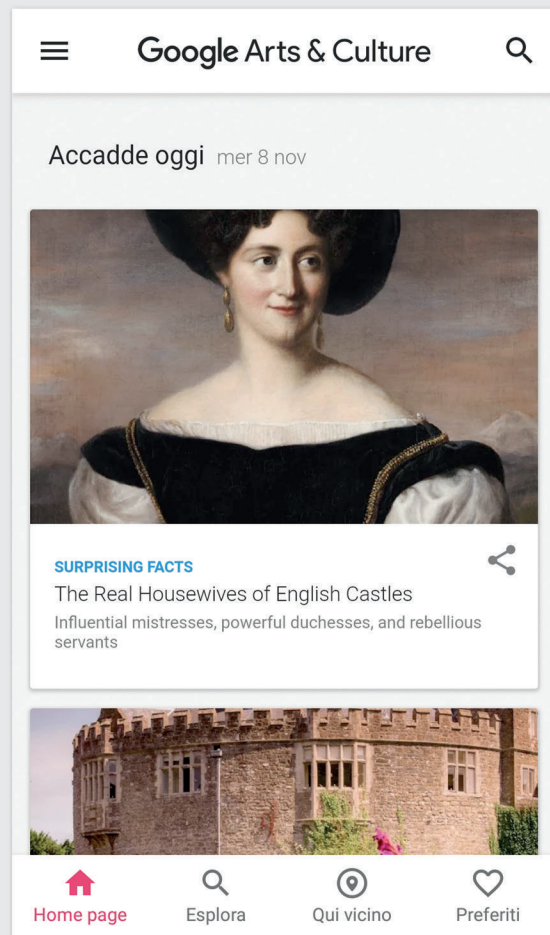
Ao acessar o aplicativo o usuário é recebido por uma interface rica em imagens e com diversos conteúdos.

Já de início, a imagem sob o nome do aplicativo é dinâmica e muda a cada acesso à tela. Logo abaixo, em *Acontece hoje*, está presente uma obra relacionada ao dia, clicando sobre a obra são fornecidas informações e fatos sobre ela, ou sobre um tema artístico no qual ela está inserido.

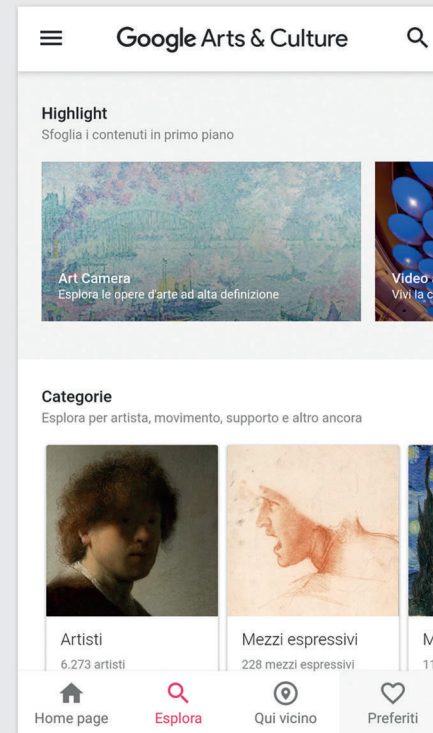
Seguindo a timeline da tela inicial, o usuário pode explorar algum tema em primeiro plano, histórias e temas em destaque, ter acesso à museus e sítios artísticos e históricos através do *Google Street View*, acessar obras com imagens em alta resolução, classificadas por cor, artista e coleções de museus e galerias.

Durante esse percurso na interface, o aplicativo oferece a ativação de notificação sobre seções principais, e quando o usuário acessa alguma parte da interface com conteúdo em idioma diferente do utilizado pelo seu aparelho, é convidado a ter tal conteúdo traduzido pela ferramenta *Google Tradutor*.

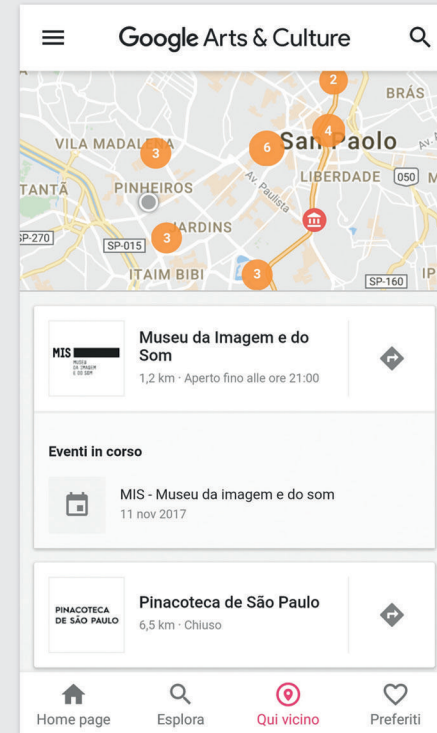
Além disso, ao lado da maioria dos itens da tela inicial, está presente o botão de compartilhamento, que possibilita que o usuário compartilhe aquela seção em redes sociais, aplicativos de mensagem, e-mails etc.



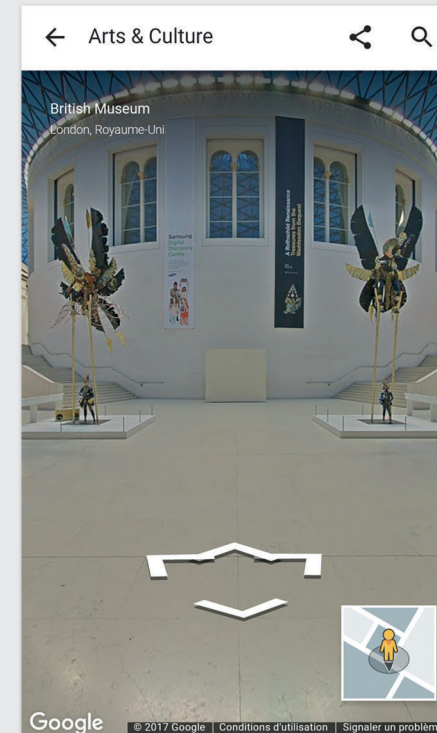
Tela inicial do aplicativo *Google Arts & Culture* relativa ao dia 08 de novembro de 2017.



Tela corresponde a seção *explorar* do aplicativo.



Visualização da seção “*por perto*” acessada através da barra de navegação.



Tela de visita virtual ao *British Museum*, utilizando a ferramenta do *Google Street View* dentro do aplicativo.

\_ barra de navegação:

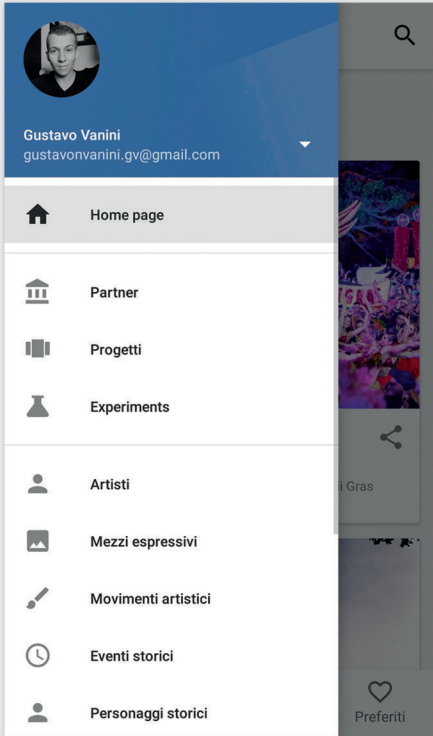
A barra de navegação, posicionada na parte inferior da tela, desaparece em seções com muito conteúdo durante a navegação. Além do botão *home page* no canto esquerdo, dá acesso a mais três seções:

- *explorar*: ferramenta de pesquisa que auxilia o usuário oferecendo dicas por tendências, categoria, coleções e termos mais pesquisados.

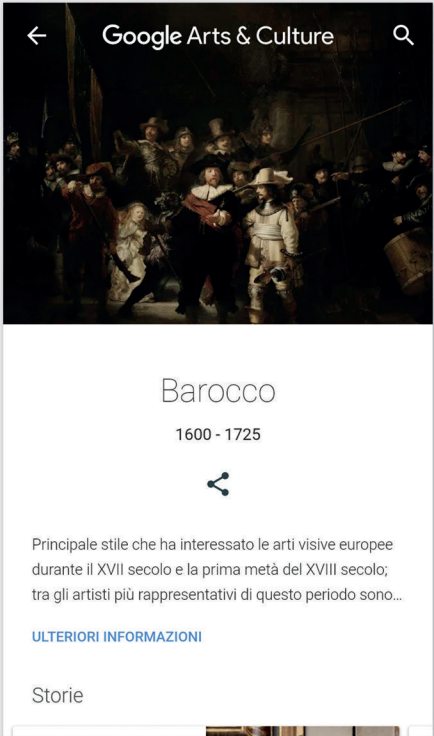
- *por perto*: leva à uma tela com mapa que utiliza a localização do usuário, marcando museus e galerias próximos, seguido por uma lista desses locais e eventos em curso. Clicando sobre uma seta ao lado do nome abre-se o aplicativo *Google Maps* com rota até o local escolhido.

- *favoritos*: Seção de obras, coleções ou temas favoritos. Também oferece a possibilidade do usuário criar sua própria coleção.

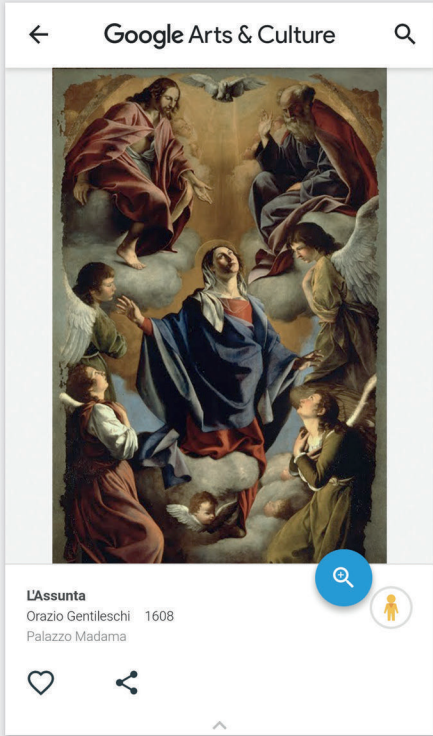
1. <[www.google.com/culturalinstitute/about/](http://www.google.com/culturalinstitute/about/)>  
Acesso em jun.2017.



Visualização do menu do aplicativo, ligado à conta de email do Google.



Visualização da seção correspondente ao estilo artístico denominado barroco.



Visualização de obra com ficha técnica.

### \_ botões superiores

Fixos na barra superior, dão acesso à ferramenta de pesquisa e ao menu. Em algumas seções também estão presentes os botões para favoritar e compartilhar. No *menu*, é possível conectar o aplicativo à uma conta da *Google* e explorá-lo de forma mais aprofundada, como por movimentos artísticos ou personagens históricos. O usuário também pode conhecer projetos do instituto, experimentos, parceiros etc.

### \_ obras:

- Acessando a seção de uma obra são fornecidas informações sobre a coleção a qual ela faz parte, ficha técnica, descrições e conteúdos aconselhados<sup>2</sup>. É permitido favoritar-la, compartilhar e, quando possível, realizar um tour virtual pelo espaço onde ela se encontra.
1. O mapa interativo só funciona em navegadores com o reprodutor multimídia *Adobe Flash Player* instalado, dificultando um pouco seu uso imediato em alguns computadores.
  2. A ordem alfabética dos túmulos é de acordo com o sobrenome das pessoas sepultadas.

## Site Cemitério Père-Lachaise

Paris, França - aplicação em *Adobe Flash Player* - disponível em francês e inglês - endereço: [www.pere-lachaise.com](http://www.pere-lachaise.com) acesso em 05/2017

O site do cemitério parisiense possui uma página inicial com um texto de apresentação, junto de um direcionamento para o usuário escolher entre explorar o mapa interativo em sua versão em inglês ou em francês.

### \_ visita virtual<sup>1</sup>:

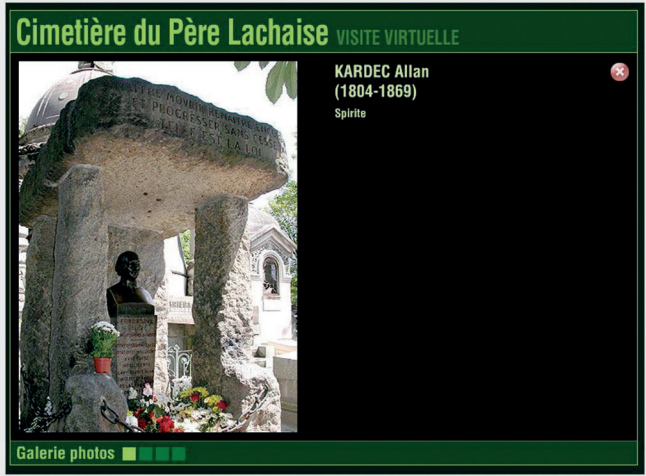
Ao acessar o mapa o usuário depara com uma interface simples, porém com bastante recursos.

No canto esquerdo acima está posicionada a foto referente ao local indicado no mapa. Na mesma foto, ao clicar nas setas vermelhas, é possível “andar” pelo espaço e acompanhar no mapa ao lado direito.

Abaixo da foto está presente uma ferramenta de pesquisa e um índice dos túmulos destacados no mapa (símbolos de cruz) com botões que seguem a ordem alfabética<sup>2</sup>. Ao clicar sobre um botão uma janela lateral é aberta com os nomes referentes às letras.

Selecionando um desses nome a interface passa a apresentar uma galeria de fotos do túmulo com o nome da pessoa, datas de nascimento e falecimento e uma característica/atribuição.

Voltando à interface inicial, abaixo do índice alfabético estão presentes botões que indicam o que o usuário quer ver ou não no mapa, como os pontos de fotos panorâmicas, nome das ruas, túmulos célebres (sic) e divisões de quadras.



Na imagem superior, visualização da interface da aplicação do site do Cemitério Père-Lachaise. Na imagem inferior, tela correspondente a um túmulo/personalidade.



## Site Cemitério Highgate

Londres, Reino Unido - disponível em inglês - endereço: [highgatecemetery.org](http://highgatecemetery.org) acesso em 06/2017

Entre os cemitérios com site, o Cemitério Highgate de Londres se mostrou como aquele mais dedicado ao uso completo da plataforma para divulgação de seus serviços e atividades.

– tela inicial:

Ao acessar o site, o usuário encontra uma interface muito bem organizada. Com uma foto de destaque junto a um quadro de texto, informando sobre a importância e o refinamento (sic) da arquitetura tumular do cemitério.

Seguindo abaixo, o usuário tem como opção acessar três links:

- *visit the cemetery*: seção onde é possível conhecer melhor as áreas do cemitério e acessar informações sobre túmulos. A organização dos túmulos está divida em personalidades gerais, organizadas por atribuição (artistas, músicos, políticos, escritores etc). Recebem destaque especial lápides de combatentes de guerra. Em uma seção chamada *pesquisa*, é possível - através do preenchimento de um formulário e pagamento de uma taxa - ter acesso a informações detalhadas de um túmulo.

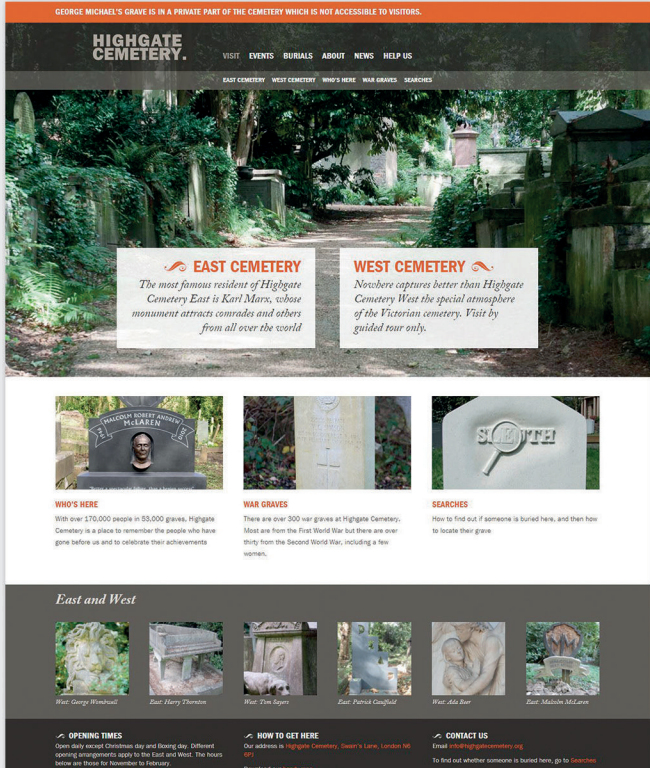
Além disso, é possível acessar a seções separadas das alas leste e oeste do cemitério, cada uma com seus próprios destaques, roteiros, bilhetes e restrições de visita.

- *events*: contém o calendário de eventos realizados pela instituição que administra o cemitério. Os eventos apresentam texto descritivo e foto, sendo possível realizar a compra de bilhete para o evento através de um *link*. O usuário também é convidado a assinar a newsletter do cemitério, para receber e-mails periódicos comunicando sobre eventos no local.

- *plan a burial or memorial*: como o cemitério ainda está ativo, é possível realizar funerais e adquirir lotes.



Captura da tela inicial do site do Cemitério Highgate.



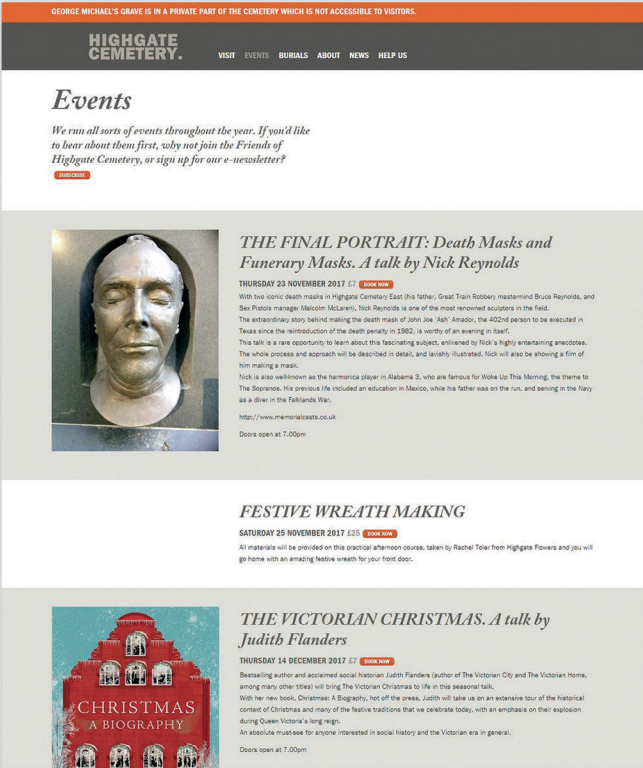
Captura da tela correspondente à seção visit.

– barra de navegação:

Através do menu no cabeçalho da interface, o usuário pode ter acesso às seções anteriormente citadas e também à informações e histórias sobre o cemitério, notícias e formas de doação e de trabalho voluntário.

– rodapé:

Em todas as seções, na parte inferior da interface, o usuário tem acesso à informações de horários de abertura,



Captura da tela correspondente à seção events

acesso ao local, direcionamento para o Google Maps e formas de contato<sup>1</sup>.

– obras:

As listas que citam os túmulos informam nomes, datas de nascimento e falecimento e uma pequena descrição.

1. Um mapa do cemitério é disponível para download junto das informações.



# Site Cemitério da Recoleta

Buenos Aires, Argentina - disponível em espanhol - *endereço: cementeriorecoleta.com.ar*  
acesso em 05/2017

O Cemitério da Recoleta não possui um site próprio. A página analisada, foi criada por dois guias locais que realizam visitas guiadas ao Cemitério, sendo reconhecida pela administração cultural da Cidade de Buenos Aires.

## \_ visão geral:

Em aspectos gerais o site é semelhante à estrutura de um blog. Apresenta bastante conteúdo informativo, curiosidades, fotos, vídeos etc.

O cabeçalho fixo é composto por uma foto do pórtico de entrada do local ao lado do título do site e seu menu, composto por um total de vinte seções. Nenhuma dessas seções trata especificamente dos túmulos de destaque do cemitério, apesar de alguns serem citados nos textos ou estarem presentes nas fotografias.

Na página *home* estão inseridas fotos do espaço, informações sobre o site, sobre o cemitério e um poema. Um espaço é dedicado à página do Facebook e também há um link para um site turístico do bairro.

As demais seções apresentam curiosidades sobre o cemitério, textos sobre simbologias dentro do espaço, histórias sobre tradições funerárias, poesias etc. No rodapé está inserido um *link* direcionado à uma agência de visitas guiadas na cidade.

Em todas as páginas, durante a navegação, um áudio é reproduzido informando que o cemitério não realiza visitas noturnas.



Captura da tela inicial do site referente ao Cemitério da Recoleta.



# Guia Cemitério da Consolação

São Paulo, Brasil - disponível em português  
acesso em 05/2017

O aplicativo *Guia Cemitério da Consolação* foi desenvolvido por um grupo de pesquisa da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo em parceria com o SFMSP - Serviço Funerário Municipal de São Paulo, no âmbito do Projeto Memória e Vida.

## \_ tela inicial e roteiros:

A tela inicial de acesso ao aplicativo consiste em uma foto da capela do local com o logo do projeto e o nome do cemitério. Centralizados, estão presentes dois botões: *Roteiros* e *Mapas*.

Clicando no primeiro botão o aplicativo apresenta uma lista de onze roteiros. Nomeados da seguinte forma:

- 20 Imperdíveis
- Arte tumular - escultores importantes
- Arte tumular - autor desconhecido
- Modernistas
- Políticos - Império
- Políticos - República
- Industriais, cafeicultores e profissionais liberais
- Artistas, intelectuais e personalidades públicas
- Histórias urbanas
- Todos os importantes
- Mostrar Próximos

Clicando em cada um deles, é apresentada uma lista com uma foto do túmulo seguida do nome da pessoa enterrada e o escultor.

Todos esses são listas fixas, muitas vezes em uma ordem ou de roteiro, ou alfabética. A única lista que diverge é a última, que apresenta o mapa com os túmulos em destaque mais próximos do usuário.



Tela inicial do aplicativo Guia Cemitério da Consolação.





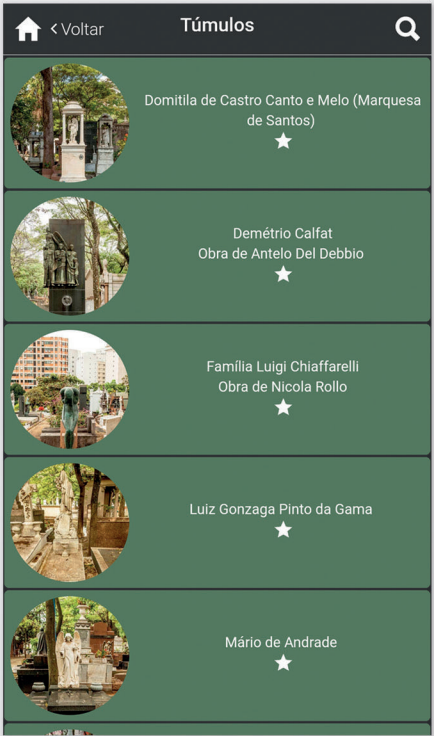
Visualização da seção Roteiros do aplicativo.

#### — barra de navegação:

A barra de navegação é fixa na parte superior da interface. Na tela inicial encontra-se o ícone da ferramenta de *pesquisa*, ao lado oposto o *Menu*<sup>1</sup>, que dá acesso ao site do SFMSP, informações sobre o cemitério, sobre o *Museu da Imigração* e sobre o convênio com a PUC-SP.

Na seção de *informações* o botão *Visitar Cemitério* direciona aos aplicativos de mobilidade urbana.

1. Nas demais seções o botão do menu é substituído pelo botão de acesso à tela inicial.

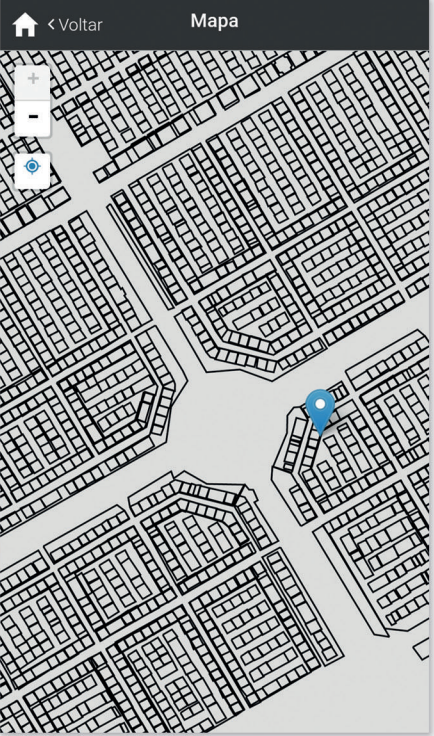


Visualização da lista de túmulos do roteiro 20 imperdíveis.

#### — obras:

Clicando sobre algum dos nomes nos roteiros, a interface apresenta a foto em tamanho maior, seguida de informações sobre a pessoa - quando disponíveis -, e a localização.

Na barra inferior está presente um botão que dá acesso ao mapa com o local do túmulo marcado.



Mapa do cemitério disponível no aplicativo, com marcação de um túmulo.

Após essas análises alguns aspectos me chamaram a atenção, por estarem presentes em mais de um deles, ou por possuírem um acesso rápido e de destaque dentro do aplicativo.

Quase todos esses aplicativos classificavam seus acervos por obras, autores, temas ou datas. Eram notáveis por suas posições de destaque: ícones que direcionavam aos mapas dos locais, sempre com acesso fácil nas páginas, bem como as informações sobre eles (endereço, horários de abertura e contatos). Em alguns, quando uma obra era selecionada, tinha-se acesso ao mapa com o seu posicionamento. Também estava quase sempre presente a função de *favoritar* uma obra ou uma lista de obras, para alcance facilitado a elas, e de compartilhar nas redes sociais.

Alguns dos aplicativos davam destaques aos eventos na programação e sobretudo à alguma obra específica em caráter dinâmico, ou seja, com uma mudança constante, como a seção *Artwork of the day* do aplicativo do *The MET* ou *Acontece hoje* do *Arts & culture* da *Google*.

O aplicativo desenvolvido para o *MoMA* possuía uma ferramenta de realidade aumentada (com acesso pago) e também uma seção com um tutorial para uso do aplicativo, o que demonstra que suas funções básicas não são tão simples e de fácil assimilação assim que se abre o aplicativo<sup>13</sup>.

13. O aplicativo em questão não é um produto do museu e sim de uma empresa americana de desenvolvimento aplicativos turísticos para diversas cidades, museus, etc, a eTips. Seus aplicativos são um suporte aos viajantes, contudo, quase todo seu conteúdo é liberado apenas através de pagamento. (Mais informações: <<https://etips.com/#etips-travel-apps>> Acesso em 18 mai.2017)

Já os sites dos cemitérios eram muito distintos entre eles. O do *Cemitério Highgate* de Londres dava destaque às visitas guiadas (pagas) que podem ser compradas pelo site, à agenda de eventos, à possibilidade de se comprar um lote, alguma curiosidade relacionada ao espaço em caráter dinâmico (como nos aplicativos dos museus) e por fim às informações gerais e de acesso, contato e regras do espaço.

O site do cemitério parisiense *Père-Lachaise* tinha como ponto principal um mapa interativo, porém, o caminho para acessar o mapa não era muito claro na página inicial. Uma vez que se obtinha acesso ao mapa, lá estavam inseridos os túmulos em evidência, junto de uma lista de túmulos e pontos de fotos panorâmicas em 360°. O site também continha as informações gerais sobre o local.

O cemitério *La Recoleta*, de Buenos Aires se assemelhava mais a um blog, cheio de curiosidades e fatos sobre o local, textos relacionados às simbologias de elementos inseridos no espaço e possuía também informações gerais. Outro elemento que não passou despercebido é um áudio que tocava a todo momento informando que não eram realizadas visitas noturnas no espaço.

A última plataforma a ser analisada foi a do Cemitério da Consolação, onde foi possível testar a usabilidade do aplicativo no próprio espaço. Como já dito anteriormente, o aplicativo foi desenvolvido pela PUC-SP em parceria com o SFMSP. Suas funcionalidades possibilitam a realização de visitas autoguiadas ao cemitério, e conta

com um total de onze roteiros pré-estabelecidos que contemplam os túmulos de pessoas ilustres (sic) e famosas sepultadas no local, ou túmulos considerados obras de arte.

O uso do aplicativo é bastante simples, o que é muito bom, uma vez que pode atender a todos os tipos de público, uma das melhores ferramenta é a pesquisar, presente de forma permanente na barra superior do aplicativo, tornando possível o acesso rápido à uma obra ou escultor de interesse do usuário.

Contudo, durante a utilização, senti dificuldades com alguns pontos, como, por exemplo, a falta de uma ferramenta que permitisse escolher quais obras quero ver e uma ordem lógica espacial para seguir esse roteiro “personalizado” do cemitério (as ruas e quadras do cemitério são numeradas, mas não possuem uma sequência racional entre elas, sendo necessário o uso constante do mapa). Duas outras questões que dificultavam a usabilidade do aplicativo, eram uma lista extensa de obras gerais que não estava subdividida e não possuía uma lógica organizacional clara para o usuário (como ordem alfabética, por exemplo), e uma forma de interação em que toda vez que uma obra era selecionada e depois voltava-se para a lista de obras, a tela retorna ao início da lista obrigando o usuário a rolar a tela, muitas vezes extensa, novamente<sup>14</sup>.

---

14. Gostaria de deixar bem claro aqui, que minha posição não é de crítica nem de ir contra ao aplicativo *Guia Cemitério da Consolação*, muito pelo contrário, a plataforma serviu de referência para que parte desse trabalho fosse desenvolvido e em

---

nenhum momento o que está proposto aqui é uma substituição daquilo que já foi feito. Tanto é que, mais adiante, poderá ser observado que o escopo daquilo que proponho é diferente daquele do aplicativo *Guia Cemitério da Consolação*.

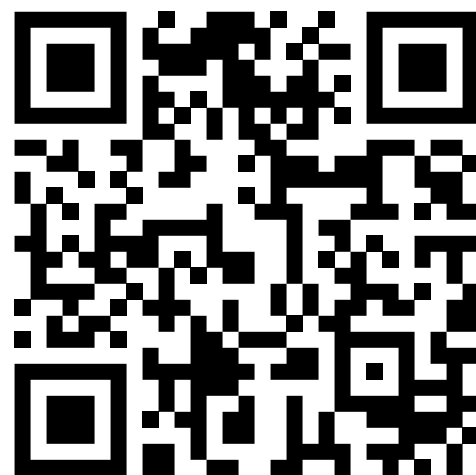
Depois de introduzidas as motivações que me levaram a desenvolver o aplicativo para o Cemitério da Consolação e os caminhos iniciais que serviram de referência para o desenvolvimento deste trabalho, apresento agora a versão final do aplicativo, seu conteúdo, interações e diferenciais, bem como as funcionalidades pretendidas.

Pretendo explicar aqui os detalhes mais importantes, bem como as ferramentas pretendidas para uma interface mais próxima do usuário. O propósito desta plataforma é ser algo sobre pessoas, feito para outras pessoas, logo, todos detalhes foram elaborados para que a compreensão e a usabilidade fossem simples, dentro dos recursos pretendidos.

Além disso, junto das funcionalidades e da estrutura pensada, também foi desenvolvido o projeto gráfico de identidade, que explicarei na parte final do trabalho.

Todo esse trabalho pode ser acompanhado também através do protótipo desenvolvido justamente com essa função, de mostrar a hierarquia e os fluxos do aplicativo, além de outros materiais, que pode ser acessado através do *link*/QR code:

***necropoleviva.wordpress.com/***



QR code correspondente ao site:  
*necropoleviva.wordpress.com/*

## **Memórias de Resistência**

Para que o aplicativo tomasse corpo, antes de tudo, era necessário que houvesse um conteúdo mínimo.

Portanto, após os levantamentos de referência e os primeiros rabiscos, me dediquei à elaboração de um roteiro que pudesse ser usado como modelo no desenvolvimento das telas do aplicativo e do seu funcionamento.

Entre as orientações realizadas, surgiu a ideia de fazer com que o aplicativo fosse voltado para as memórias daqueles que, na cidade dos vivos, tiveram sua vida colocada em segundo plano e que após sua morte a cidade dos mortos tendeu a reproduzir esses padrões, relegando-os ao esquecimento; àqueles que foram pioneiros em áreas que ainda necessitam de muito trabalho e também aos que de alguma forma são conhecidos apenas popularmente.

É através dessa ideia que surge o *core* do aplicativo. **Para aqueles que sempre estiveram em segundo plano, sua função é dar voz a suas memórias; para aqueles que já possuem certa divulgação, é o canal para que suas memórias sejam contadas de outras formas, que possam ser expostos seus lados mais humanos, que fazem de todos nós semelhantes.**

Desta forma, quero contar um pouco sobre as memórias que busquei entender melhor para criar o roteiro que chamo de *Memórias de Resistência*.

Insisto no termo memórias ao invés de histórias, vidas etc. não em razão de interpretações científicas de seu significado, mas sim por seu sentido mais simples, encontrado nos dicionários, que a interpreta como as lembranças de algo passado, junto da nossa habilidade em recordá-las<sup>15</sup>.

Voltando à ideia de valorização dessas memórias, me dediquei à pesquisa de pessoas sepultadas no Cemitério da Consolação com histórias que trouxessem o entendimento de que algumas questões sociais são atemporais e ainda precisam ser lembradas e discutidas. Meu ponto inicial foi Andrea de Mayo, cujas memórias fiz questão que estivessem no conteúdo do aplicativo desde o início. A partir daí, procurei memórias de vidas que foram desprovidas de privilégios sociais, ou pioneiras em suas atividades, e que por muitas vezes ainda são menosprezadas ou desqualificadas por preconceitos; me interessei também por aquelas que muitos acreditam ser capazes de realizar milagres. Ou seja, busquei por memórias de existências passadas que nos fizessem refletir sobre as nossas próprias existências e resistências.

Com alguns desses nomes em mente, fui ao cemitério registrar fotos de seus túmulos para inserir no aplicativo. Na semana seguinte, recebi a autorização do SFMSP para fazer uma visita técnica guiada ao cemitério, tinha tentado contato

15. Michaelis Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. (2015); Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus. (2017)



por um ano sem sucesso, mas como ainda me restavam dúvidas em como finalizar este roteiro, decidi fazê-la. Por fim, fui recebido pelo Popó (Francivaldo Almeida Gomes), que administra o espaço do cemitério e logo de início entendeu a minha proposta e fez questão de me mostrar diversos túmulos que se encaixavam no que eu estava buscando, e de me contar diversas memórias dessas pessoas<sup>16</sup>.

As oito memórias de resistência que vou contar apresentam um texto em formato não tão formal, pois alinhado à intenção de que o aplicativo seja colaborativo e que os textos sejam enviados pelos próprios usuários, não vi razão em escrever os meus de forma diferente. Mesmo com um posicionamento mais técnico e já com certo afeto a essas memórias, procurei realizar essa tarefa como um usuário que ao visitar decide contribuir, incluindo sobre alguém que foi sepultado ali e que conhece um pouco de suas memórias. Ou até mesmo alguém que busca fontes para colaborar com a plataforma. Por essas razões, os textos são compostos de vários fragmentos de fatos que encontrei em reportagens diversas e de histórias que ouvi do próprio Popó.

16. Novamente, agradeço-o pelo tempo e disposição em me ajudar narrando e descrevendo algumas das histórias que completam o roteiro.

## Andrea de Mayo / 1950 - 2000

### Militante travesti pelos direitos LGBTTT+

Rua 25 lado esquerdo - terreno 22

Nascida em 4 de maio de 1950 Andrea foi proprietária de famosas casas noturnas da cidade de São Paulo, como a *Prohibidu's* e a *Val Improviso*. Foi a partir dos 20 e poucos anos que passou a se montar e assumiu seu nome Andrea. Com sua renda adquiriu apartamentos, os quais alugava para diversas travestis. Além disso, cuidava de doentes de AIDS e era defensora dos direitos e da dignidade LGBTTT+.

Com seu acesso à sociedade, Andrea levantou a bandeira Trans na mídia, inserindo e explicando o universo das travestis paulistanas. Batalhou, por exemplo, pela criação de um estatuto que garantisse direitos civis aos integrantes da comunidade LGBTTT+.

Em 2000, em consequência de complicações da cirurgia para retirada de silicone industrial do seu corpo, Andrea morre no dia 16 de maio. Seu sepultamento foi concedido por Pai Walter de Logun Edé, seu pai de santo, já que teria sido negado por sua família. Como o uso de nome social ainda não era um direito adquirido, Andrea é enterrada como Ernani dos Santos Moreira Filho, nome atribuído biologicamente à ela.

Em 2016, em uma ação do Serviço Funerário do Município de São Paulo e do Laboratório para Outros Urbanismos da FAU-USP foi inserida uma placa com o nome social de Andrea e um pequeno reconhecimento de sua luta, resistência e representatividade.



Detalhe da placa aplicada sobre o túmulo de Andrea de Mayo - imagem superior - e foto do túmulo - imagem inferior. (fonte: próprio autor)

ANTENORE, Armando. *A Vez de Andréa: Sobre o direito de morrer como travesti*. Revista Piauí, edição 125, fev.2017.  
BOCCHINI, Lino. *Poderosa Chefona*. Revista Trip, 2010.  
CYMBALISTA, Renato. *Mobilizando a memória em lugares difíceis*. Revista do Centro de Pesquisa e Formação. n.5, 2017.



**Antoninho da Rocha Marmo / 1918 - 1930**  
**Milagreiro**

Quadra 38 - terreno 6

Antoninho foi uma criança católica nascida em 1918 no bairro do Bom Retiro. Era considerado uma criança preocupada com os mais humildes, muito inteligente e com dons especiais, pois teria a capacidade de prever acontecimentos futuros, entre eles a sua própria morte.

Entre seus passatempos preferidos, estava a brincadeira de celebrar missas, onde se vestia como um padre, organizava um altar e pregava às demais crianças presentes.

Com apenas 12 anos Antoninho faleceu devido a epidemia de “gripe espanhola”, mesmo após uma tentativa da família de tratamento na cidade de Campos do Jordão, no interior paulista. Após sua morte, diversos pedidos de cura que foram atendidos são atribuídos a ele, tido como um santo popular na cidade de São Paulo.



Foto do túmulo de Antoninho. (fonte: próprio autor)

CRESCENTE, Cláudia. *Menino santo atende a pedidos dos católicos na Consolação*. Jornal Folha de São Paulo, 2014.  
FOLHA DA NOITE. *Antoninho da Rocha Marmo já foi consagrado pela devoção popular*. set/1947. In: Banco de Dados Folha.

**Antônio Gonçalves da Silva (Batuíra) / 1838 - 1909**  
**Pioneiro do espiritismo em São Paulo**

Rua 7 - terreno 37

De origem portuguesa, chegou ao Brasil em 1850, aos 11 anos. Ao vir morar em São Paulo, começou a trabalhar distribuindo jornais de casa em casa. Correndo pela cidade, recebeu o apelido Batuíra, pois tal nome é atribuído a uma ave ligeira e de vôo rápido.

Dedicado às causas humanitárias, aderiu à Campanha Abolicionista, atuando juntamente de Luiz Gama e outros abolicionistas. Nesse período, chegou a abrigar escravos foragidos em sua própria casa.

Acredita-se que devido a morte do filho de sua segunda esposa, o casal recorreu à Doutrina Espírita, encontrando grande alívio através de seus ensinamentos. A partir de então, Batuíra iniciou um trabalho intenso dentro do espiritismo, restabelecendo o *Grupo Espírita Verdade e Luz*, auxiliou em projetos de caridade e empenhou-se até o final de sua vida à propagação da doutrina e de seus valores, sendo assim considerado o pioneiro do espiritismo em São Paulo.



Foto do túmulo de Batuíra - imagem superior - e detalhe da placa aplicada ao brejo do túmulo - imagem inferior. (fonte: próprio autor)

BLOG AUTORES ESPÍRITAS CLÁSSICOS. *Antônio Gonçalves Da Silva: O Batuíra*. s.d.  
OLIVA FILHO, Apolo. *A vida surpreendente de Antônio Gonçalves da Silva “Batuíra”*. Grupo Espírita Batuíra, s.d.



**Lolla Brand e Guinendel Lubinska / Falecidas em 1924 e 1922, respectivamente.**  
**Prostitutas**

Quadra 12 - terreno 8

Lolla Brand e Guinendel Lubinska foram prostitutas de origem judaica. Na época das imigrações, muitas mulheres jovens vieram ao Brasil enganadas por aliciadores com promessas de melhoria de vida. Quando aqui chegavam, a realidade era um pouco diferente, e muitas se tornaram prostitutas, ficando conhecidas como “polacas”.

Lolla e Guinendel foram sepultadas no Cemitério da Consolação, pois as normas de sua comunidade não permitiam o sepultamento de prostitutas, cafetões e suicidas em cemitérios judaicos, por serem considerados impuros.

No túmulo de Guinendel existem inscrições relacionadas a família e suas irmãs, já no de Lolla estão inscritos apenas lembranças de amigas e em hebraico a frase que diz: “*Deseja-se que sua alma não seja mais encarnada*”



Foto do túmulo de Lolla Brand - imagem superior - e dos túmulos de Guinendel e Lolla- imagem inferior. (fonte: próprio autor)

GARCIA, Gláucia. *A história das Polacas*. São Paulo Antiga, 2017.  
VEIGA, Edison. *Amaldiçoadas*. O Estado de São Paulo, 2015.

**Luiz Gonzaga Pinto da Gama / 1830 - 1882**  
**Advogado, escritor e abolicionista**

Rua 12 - terreno 17

Nascido em 1830 em Salvador - Bahia, Luiz Gama era filho de uma negra livre e de um fidalgo português. Ainda pequeno, sua mãe Luiza Mahin foi exilada por motivos políticos devido sua participação na *Revolta dos Malês*. O pai, amante dos jogos de azar, se viu na situação de vender o filho como escravo para pagamento de dívidas.

Com 18 anos, apenas alfabetizado, Luiz seguiu para São Paulo, onde tentou sem sucesso frequentar a *Faculdade de Direito do Largo São Francisco*. Seguindo como ouvinte por algum tempo, adquiriu conhecimentos em direito e começou a agir defendendo e libertando mais de 500 negros escravizados através da via judicial.

Seguiu também a carreira intelectual, como escritor e jornalista, negado pelos acadêmicos, sua importância para o romantismo nacional só foi reconhecida posteriormente.

Com grande comoção popular, foi sepultado no Cemitério da Consolação em 1882.

Em 2015, 133 anos após sua morte, recebeu uma homenagem da *Ordem dos Advogados do Brasil (OAB)* que lhe concedeu, *post-mortem*, o título de advogado.

“(…) nossos críticos se esquecem que essa cor é a origem da riqueza de milhares de ladrões que nos insultam (...) que essa cor convencional da escravidão, tão semelhante à da terra, abriga sob sua superfície escura, vulcões, onde arde o fogo sagrado da liberdade.”

**LUIZ GAMA**

INSTITUTO LUIZ GAMA. *Sobre Luiz Gama*. s.d.  
MACIEL, Camila. *Abolicionista negro que libertou mais de 500 escravos será reconhecido pela OAB*. Agência Brasil de Notícias, 2015.  
VEIGA, Edison. *Luiz Gama (1830-1882): enfim, advogado*. O Estado de São Paulo, 2015.



Foto do túmulo de Luiz Gama. (fonte: próprio autor)



Maria Judith de Barros / 1897 - 1938

Santa popular

Rua 26 lado direito - terreno 40

Pouco se sabe sobre a vida de Maria Judith. A causa de sua morte é apontada em função de uma doença degenerativa que ela sofria e que possivelmente foi agravada pelas constantes agressões de seu esposo.

Conta-se que após sua morte uma mulher que também sofria dos mesmos abusos que Maria Judith ajoelhou-se de frente ao seu túmulo fazendo um pedido e após algum tempo retornou para colocar uma placa em agradecimento. A partir de então, seu nome começou a ser associado a realização de milagres.

Entre os diversos pedidos atendidos por ela, os mais comuns estão relacionados a aprovações em vestibulares por diversos estudantes, tornando-a popularmente conhecida como a santa dos vestibulandos. Tal feito começou a ocorrer a partir de 2001, quando o professor Délio Freire dos Santos começou o trabalho de visitas monitoradas ao Cemitério da Consolação.



Foto das placas de agradecimento no túmulo de Maria Judith - imagem superior - e visão geral do túmulo - imagem inferior. (fonte: próprio autor)

DUARTE, Marcelo. *Por que tantos vestibulandos visitam o túmulo de Maria Judith de Barros*. São Paulo para curiosos, 2014.  
VIANNA, Daniela. *Religiosos pedem bênção e milagres a mortos desconhecidos*. Folha de São Paulo, 2000.

Professor Délio Freire dos Santos / 1923 - 2002

Pioneiro das visitas guiadas no Cemitério da Consolação

Rua 11 lado direito - terreno 14

O Professor Délio Freire foi o pioneiro nas visitas monitoradas em Cemitérios. Formado em direito na *Faculdade de Direito do Largo São Francisco*, dedicou sua vida ao estudo e divulgação da história da cidade de São Paulo através da *Arte Tumular*, das personalidades enterradas nos cemitérios e suas histórias sociais. Ou seja, do turismo cemiterial.

Atuou como administrador do Cemitério da Consolação por 30 anos, deixando seu legado de conhecimento e amor pela *Arte Tumular* ao Popó (Francivaldo Almeida Gomes) que atua na administração do Cemitério da Consolação e realiza as visitas guiadas no espaço.



Foto da placa em homenagem ao professor Délio - imagem superior - e visão geral de seu túmulo - imagem inferior. (fonte: próprio autor)

ALINE, Lara. *Délio Freire dos Santos: O Pioneiro nas visitas monitoradas em cemitérios*. Equipe Cemitérios SP, 2010.



Mapa do Cemitério da Consolação elaborado para o aplicativo. Em especial, está demarcado o roteiro Memórias de resistência, seguindo a ordem sugerida para visitaço: Luiz Gonzaga Pinto da Gama, Antônio Gonçalves da Silva (Batuíra), Prof. Délio Freire dos Santos, Lolla Brand e Guinendel Lubinska, Maria Judith de Barros, Antoninho da Rocha Marmo e Andrea de Mayo.

**O aplicativo**



Prosseguindo à apresentação dos *templates* do aplicativo, suas funcionalidades e principais características, parto de sua tela inicial (*home*) desdobrando às demais seções do aplicativo<sup>17</sup>.

Ao primeiro contato com a interface, estão em destaque três caminhos principais que podem ser seguidos pelos usuários (além dos botões superiores e da barra de navegação que explicarei mais à frente): os botões que levam o usuário diretamente ao acervo de memórias, um outro aos roteiros e acima o campo das tags.

Dentre todos, as *tags* constituem uma ferramenta especial pensadas para a plataforma e estão vinculadas a duas características muito importantes, e que operam de forma conjunta praticamente todo o tempo, a *dinamicidade* e o caráter *colaborativo*.

Como já evidenciado, minha intenção com este trabalho é criar os moldes iniciais e quebrar o tabu sobre o espaço cemiterial, incentivando os usuários à participação, através das ações como acréscimo ou criação de conteúdo com suas próprias experiências ou pela vontade de participar, sugerindo informações que julgam necessárias e pertinentes com a finalidade do aplicativo.

17. Para uma melhor compreensão, as explicações podem ser acompanhadas através do protótipo, disponível no site:

[necropoleviva.wordpress.com/prototipo](http://necropoleviva.wordpress.com/prototipo)



Tela inicial do aplicativo proposto.



Seção Roteiros.



Seção Obras.

Quando clicam sobre a cerquilha na barra inferior ou no símbolo de adição junto às tags, os usuários são direcionados a uma parte da interface que os convida a participar e colaborar com o aplicativo de forma muito espontânea, sem imposições ou obrigações. Para isso, foram inseridos três formulários que podem ser preenchidos e que funcionariam a partir de uma base de dados dos túmulos, de acordo com a organização pré-estabelecida no espaço (divisão em ruas, quadras e lotes). Todo esse processo é feito de forma acessível e pensado para ser prático, ou seja, o usuário é totalmente livre para colaborar ou não com o aplicativo, mas é deixado claro para ele o quanto sua participação é importante para construção do conteúdo.

Dessa forma, ele pode sugerir uma memória, um roteiro, um escultor, ou todos eles. Os formulários contam com todas as informações que são necessárias para o entendimento geral de cada um desses aspectos e tudo foi pensado para que a tarefa possa ser executada de forma simples e clara.

É através da colaboratividade que o usuário também contribui com o caráter dinâmico do aplicativo. Ao sugerir uma memória ou um roteiro, podem ser atribuídos até cinco tags para cada. Voltando a tela inicial, ou à seção das tags, quando clicamos em uma tag, somos direcionados a um roteiro específico, esses roteiros são dinâmicos, pois como explicado na própria interface, seu conteúdo varia de acordo com as sugestões dos usuários.

A dinamicidade se manifesta inclusive através do simples uso do aplicativo, além das tags mais sugeridas, o aplicativo consideraria também as mais acessadas pelos usuários. Da mesma forma, existiriam tags relativas apenas às memórias (nomes das pessoas), variando de acordo com aquelas mais acessadas e também as mais apreciadas de forma individual por cada usuário.

(lado esquerdo) Tela referente à seção Roteiros Colaborativos, acessada através da barra de navegação.

(lado direito) Formulário para sugerir uma memória





### Meu Roteiro e mapas com rotas

É através da possibilidade de marcar as memórias que mais aprecia e assim criar um roteiro pessoal que pensei em uma outra funcionalidade presente em diversos aplicativos analisados, mas que aqui resolvi tratar de forma diferente.

Ao acessar uma lista de obras/memórias, um roteiro de tags, um roteiro do aplicativo ou a própria tela destinada a uma memória, o usuário encontra o símbolo referente as asas de anjo (elemento presente em diversas esculturas no espaço cemiterial) ao clicar neste símbolo ele inclui tal memória em uma lista privada, que pode ser acessada pela barra de navegação no canto inferior da interface ou através do menu.

Nesta seção, chamada de *Meu Roteiro* são apresentadas essas memórias, que podem somar um total de até 20, criando um roteiro personalizado para o próprio usuário. Com mais de uma memória incluída na lista, o aplicativo geraria uma rota para o usuário seguir, de forma descomplicada e otimizada, como em um aplicativo de navegação, como o *Google Maps*.

Como o Cemitério da Consolação apresenta muitas quadras e ruas e a numeração delas não segue a lógica do espaço, tal funcionalidade se mostraria muito eficiente, proporcionando uma experiência mais agradável ao usuário, evitando que ele se perdesse no cemitério ou que passasse diversas vezes pelo mesmo ponto, em função do caráter labiríntico do espaço. Desta forma, o mapa se apresentaria da mesma maneira em todos os roteiros do aplicativo, para que a expe-

riência fosse completa para o usuário em qualquer forma de utilização.

### Completando um roteiro

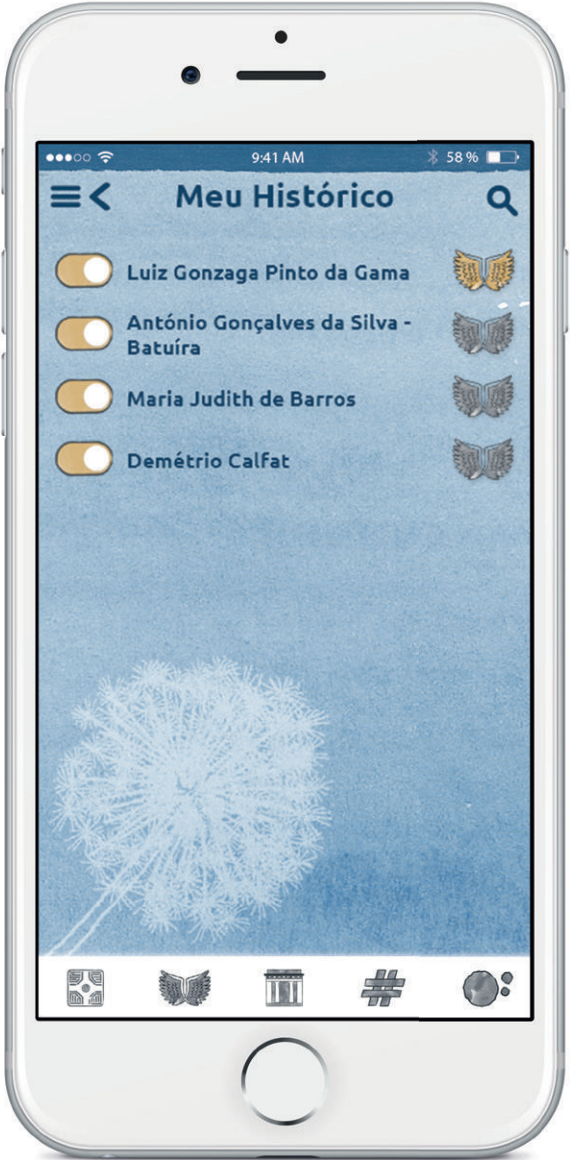
Além das funcionalidades já mencionadas, outro diferencial de usabilidade pensado para o aplicativo é em relação às barras de porcentagem incluídas em cada roteiro. Quando o usuário visita um túmulo ou completa a leitura relativa a uma memória, ele tem a opção de confirmar sua visita e assim ativar tal funcionalidade. Desta forma, o usuário fica ciente do quanto já percorreu dentro de um espaço, ou se já visitou algum túmulo em um outro momento, fazendo com que sua experiência mais uma vez seja simplificada.

### Meu Histórico

Da mesma forma que em *Meu roteiro*, também existiria a seção *Meu histórico*, acessível pelo menu lateral (botão no canto superior esquerdo) que indica as vinte últimas memórias marcadas como visitadas pelo próprio usuário.

(lado esquerdo) Seção *Meu Roteiro*, acessada através da barra de navegação.

(lado direito) Seção *Meu histórico*.



## Memórias

Tratando-se das memórias, creio que seja necessária uma explicação rápida do template definido para alguns elementos da interface antes de retornar as demais funcionalidades contidas no aplicativo.

Os botões iniciais *Roteiros* e *Obras* tem sempre como caminho final as memórias pessoais atribuídas às pessoas ou famílias sepultadas em cada túmulo. A diferença está no fato de que os roteiros são formas temáticas de encontrar uma memória ou de fazer uma visita ao local e, algumas vezes, formas mais interessantes de realizar um tour.

Para os roteiros, que ganhariam forma através da colaboração dos usuários, junto de seu título estão presentes informações que julguei importantes dentro dos estudos realizados: a quantidade de memórias presentes no roteiro, a porcentagem de memórias já visitadas e uma foto de um dos túmulos que compõem esse roteiro. Quando se clica sobre um roteiro, o usuário é direcionado para outra tela, que apresenta um cabeçalho com o título e barra de porcentagem, uma pequena descrição do roteiro, um botão para compartilhamento externo e as tags no qual ele pode ser classificado através das sugestões ou de algumas das memórias contidas nele. Logo abaixo, está representado o mapa com o trajeto sugerido para o usuário e a lista de memórias que segue a ordem desse trajeto.

Já na seção *Obras*, as memórias são selecionadas pelo nome das pessoas sepultadas (classificados por ordem alfabética), pelos túmulos das famílias, ou pelo nome do escultor que realizou a produção do conjunto escultórico/artístico que compõe o túmulo<sup>18</sup>.

Tratando especificamente da interface das memórias, os exemplos elaborados pelo roteiro que desenvolvi para este trabalho contemplaram todas as formas possíveis de configuração para essas páginas. Quando se trata de uma memória/pessoa específica, no cabeçalho superior da tela encontra-se em destaque o nome da pessoa da qual se trata o túmulo seguido pelas atribuições desta pessoa (algo que defina seu destaque ou atuação em vida), seguem também a localização do túmulo e as datas, quando conhecidas, de nascimento e falecimento. Ainda no cabeçalho, está presente o botão para confirmar a visita, para incluir aquela memória na seção *Meu Roteiro* ou para compartilhá-la nas redes sociais. Também são apresentadas as cinco tags mais sugeridas pelos usuários ao registrar aquela memória<sup>19</sup>.

Logo abaixo do cabeçalho segue o texto descritivo que nada mais é do que um relato sucinto e simplificado das memórias daquela pessoa, como os já apresentados anteriormente. Tal texto, além de fatos e curiosidades, pode conter

18. Quando se acessa uma destas listas com nomes, a intenção é que o aplicativo deixe subentendido quais já foram acessados pelo usuário, através da cor em que os nomes estão destacados.

19. Quando clicado nessas tag, o usuário tem acesso ao roteiro específico com demais memórias também marcadas com a tag.

também algum tipo de citação, transcrição de coisas gravadas sobre o túmulo etc. Logo abaixo, podem estar inseridas até três fotos e uma descrição da arte tumular que compõe o túmulo, quando houver.

Ao final, estão presentes *links* externos que direcionam para mais fatos e fontes de informação daquelas memórias, e novamente o botão para confirmar a visita, caso o usuário ainda não tenha confirmado, e o mapa indicando em que local do cemitério seu túmulo se encontra<sup>20</sup>.

20. Para as memórias que ainda não teriam conteúdo sugerido pelos usuários, a ideia é que o aplicativo ofereça um *link* externo que redirecione para a pesquisa com o termo referente ao nome no *Google* e que convide o usuário a contribuir sugerindo o conteúdo para aquela memória.



Tela do roteiro *Memórias de Resistência*.





Tela das memórias de Luiz Gama.



Tela das memórias de Luiz Gama.



Tela das memórias de Luiz Gama.



Exemplo de template para memórias que ainda não foram sugeridas pelos usuários

Acho importante esclarecer que todos formatos de texto inseridos na parte superior de cada seção do aplicativo procuram expor os conceitos e funcionalidades de forma simples e objetiva, para que o usuário não gaste muito tempo entendendo como o aplicativo funciona<sup>21</sup>.

Além da linguagem, todo o visual foi pensado sempre estabelecendo a maior relação de decoro possível com o espaço cemiterial, pois entendo que, mesmo querendo quebrar o tabu existente em relação aos cemitérios, é necessário que a aproximação com esses espaços se dê de forma respeitosa com todas as crenças das pessoas que ali frequentam, e acima de tudo, respeito às memórias, que são ponto crucial deste trabalho, e pertencem àqueles que tiveram o Cemitério da Consolação como ponto final de suas vidas.

### Relações com a web

Outro ponto importante que deve ser destacado são os diversos caminhos de comunicação que o aplicativo propõe com o “mundo externo” da web. Com o objetivo de gerar discussões e reflexões através de sua temática, entendi que era fundamental estabelecer *links* com fontes e conteúdos externos à plataforma. Essas conexões podem ser encontradas em diversos momentos e características do aplicativo, como por exemplo, através das interfaces de memórias que acabei de

descrever e que oferecem *links* externos ao final dos textos e imagens, tudo isso também pode ser inserido pelo usuário ao sugerir o conteúdo do aplicativo.

Tais conexões também foram inseridas em outras duas seções do aplicativo, que podem ser acessadas através do menu: a *Galeria de fotos* e a *Agenda de eventos* culturais e artísticos no Cemitério da Consolação.

A *Galeria de fotos* estabelece uma ligação com as principais redes sociais, ali estariam presentes fotos do *Instagram*, *Facebook* e *Twitter* que foram postadas em modo público nos perfis dos usuários e marcadas com a localização do cemitério. Essa seção também reforça o caráter dinâmico proposto para o aplicativo, uma vez que as fotos expostas seriam sempre as mais recentes e com maior visibilidade nas redes sociais.

Já para a *Agenda de Eventos*, a captação de conteúdo de forma automática seria um pouco mais complexa, uma vez que a mecânica pensada para obtenção de informações sobre eventos e toda sua estrutura necessita de intensa elaboração e essa função não é primordial dentro da proposta do aplicativo. Deste modo, a agenda seria uma janela direta para a página de eventos do Cemitério da Consolação disponível no portal de comunicação *Catraca Livre*, que já realiza o trabalho de garantir os eventos programados no espaço.

21. Na era digital, o hábito criados pelas mensagens de textos e notificações, faz com que os usuários se interessem cada vez menos por textos muito longos nas telas. (PALFREY; GASSERP. 2011)

(lado esquerdo) Seção Galeria de fotos.

(lado direito) Seção Eventos.





## Demais características e funcionalidades

Não menos importantes, o aplicativo apresenta algumas outras seções e interfaces que explicarei brevemente. Muitas delas são comuns em diversos outros aplicativos do gênero, como os analisados, e por isso dispensam muitas apresentações.

Iniciando pela barra de navegação localizada na parte inferior do aplicativo, estão presentes:

- **Mapa do Cemitério:**

A seção que apresenta o mapa, além de incluir a posição aproximada do usuário no espaço, dá acesso às memórias através do clique sobre os túmulos, apresentando um pequeno balão com informações e pode redirecionar para sua página, uma vez clicado sobre ele.

Também é possível utilizar o mapa como um comparativo gráfico dos túmulos visitados, uma vez que é prevista a mudança de cor no mapa para os túmulos já marcados como visitados.

- **Meu histórico<sup>22</sup>.**

- **Home:**

O botão *home* direciona diretamente para a tela inicial do aplicativo, ao invés de uma casa, como é comumente representado o ícone desse botão em diversos aplicativos, ele é retratado por um desenho que representa o pórtico de entrada do Cemitério da Consolação.

22. Ver página 54.

- **Tags e colaboratividade<sup>23</sup>.**

- **Sobre o aplicativo:**

O último botão da barra de navegação (canto direito) oferece acesso às informações sobre o aplicativo. Essa seção foi colocada em destaque devido ao entendimento de que a proposta do aplicativo, o contexto de seu desenvolvimento e os detalhes envolvidos em sua linguagem visual são muito importantes e devem estar acessíveis aos usuários.

O ícone escolhido aqui reflete a identidade do aplicativo (que será explicada posteriormente) e procura assemelhar-se às reticências, indicando o prolongamento de um pensamento.

23. Ver página 52.



Visualização da seção *Mapa* quando clicado sobre um túmulo



Seção *Sobre o App*, acessada pela barra de navegação.

As demais seções podem ser acessadas através do *menu lateral*, com ícone/botão presente em todas as seções, ou seja, pode ser acessado a qualquer momento pelos usuários. A hierarquia do menu foi pensada dentro da proposta do aplicativo, trazendo primeiro as funcionalidades que permeiam suas características principais, como o caráter colaborativo, terminando com a possibilidade de compartilhar o aplicativo nas redes sociais.

Além das seções já citadas, pelo menu pode ser acessada à seção *O cemitério*, que fornece uma pequena ficha técnica do espaço e conta brevemente sobre sua história, fornecendo *links* externos para mais informações. E também a seção *Como Chegar* que informa sobre endereços, horários, formas de contato e acessibilidade por transporte público ao Cemitério da Consolação, bem como o acesso direto ao serviço de mapas da Google com a marcação do local.

Da mesma forma foi proposta a ferramenta *Pesquisar*, com ícone no canto superior esquerdo, também acessível a qualquer momento pelo usuário. Entendo que essa função é de fundamental importância em qualquer aplicativo, pois fornece acesso rápido à qualquer informação e conteúdo dentro dele e otimiza a experiência do usuário que pode encontrar rapidamente algo de seu interesse.

(lado esquerdo) Visualização do menu proposto.

(centro) Seção O Cemitério.

(lado direito) Seção Como chegar





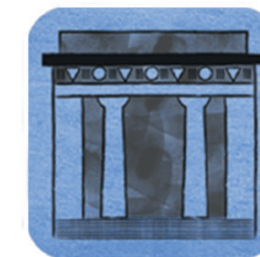


(lado esquerdo) Tela referente à visualização da ferramenta *pesquisar*.

(lado direito) Reação da interface ao inserir um termo no campo de pesquisa

Todo o conteúdo principal do aplicativo, bem como suas funcionalidades mais importantes estariam presentes nas descrições das lojas de aplicativos, como a *AppStore* da *Apple*.

Junto disso, o ícone do aplicativo, que consiste no mesmo ícone do botão home, se associa de forma fácil ao seu conteúdo e design. Tornando descomplicada a localização do aplicativo em seu aparelho para o usuário que já tenha utilizado o aplicativo pelo menos uma vez.



Ícone desenhado para o aplicativo com referência ao pórtico de entrada do Cemitério da Consolação. (ver pág. 84)

(lado esquerdo) Visualização do ícone em meio aos demais ícones da tela inicial do *smartphone*.

(centro) Interface para *download* do aplicativo na *App Store*.

(lado direito) Imagem de divulgação/descrição do aplicativo elaborada para inserção na *App Store*.





***Making of***

Depois de apresentar o aplicativo e suas principais funcionalidades explicarei agora os processos que levaram da ideia inicial ao produto, os raciocínios de elaboração, as formas de discussão, alterações, finalização e a identidade visual escolhida.

Acho interessante ressaltar que considero o trabalho realizado aqui como parte fundamental do processo de aprendizagem e do conhecimento que adquiri a respeito do design voltado para as interfaces digitais, e sobretudo, sobre usabilidade e experiência do usuário<sup>24</sup>.

Considerando que o campo estudo é relativamente recente, as formas de fazer são muitas e variadas, e as referências acadêmicas ainda são escassas, busquei traçar uma metodologia própria, tomando como referência o material bibliográfico nacional a respeito do assunto e também artigos de plataformas digitais de compartilhamento de conteúdo, como a *Medium*<sup>25</sup>. Tratando da prototipação do aplicativo através de *softwares*, optei pelo uso de uma versão beta da *Adobe*, onde pude aprender com o software à medida em que ele se atualizava e desenvolvia.

Isto posto, considero que os processos apresentados aqui não são a única forma, e nem a certa, para alcançar os resultados que obtive. Contu-

do, foram todos muito importantes para que tudo saísse de forma planejada e organizada.

Tendo em vista todos procedimentos realizados para desenvolver o produto final, considero que o processo de elaboração do aplicativo teve início com as pesquisas e levantamentos que apresentei no início deste trabalho<sup>26</sup>. Pois, como já apontado, definida a proposta inicial de desenvolvimento de um aplicativo mobile colaborativo de caráter turístico, museológico e social para o Cemitério da Consolação, procurei entender melhor o espaço em questão e seus usos, ou seja, compreender como o usuário interagia com o espaço para a partir daí traçar melhor suas demandas.

Prossegui então com a análise de outras plataformas com caráter similar ao meu, considerando suas funcionalidades, pontos positivos, pontos negativos e questões de usabilidade em geral.

Como o apelo à temática artística também era grande, recorri à artigos e textos que tratavam de arquivos e obras de arte digitais e interfaces interativas<sup>27</sup>, observando possíveis formas de reinterpretação de funcionalidades dentro da plataforma que eu estava propondo.

Todos esses elementos avaliados em um primeiro momento foram essenciais para dar corpo à estratégia que seria usada para as próximas etapas. Comecei então a traçar pequenos dia-

gramas, como em seções de *brainstorming*, que incluíssem ideias iniciais para a plataforma, elementos nos quais ela se concentraria etc.

São idealizações que passaram por diversas discussões e reelaborações, mas conformam o pontapé inicial do projeto. Através delas, dois conceitos surgidos foram indispensáveis para tomadas de decisões: **simplicidade** e **viabilidade**, pois a partir daí tudo deveria ser elaborado para que o usuário pudesse entender as funcionalidades da plataforma sem muitas complexidades e também que fosse viável dentro da temática e do espaço.

Observando essas primeiras anotações, é notável o quanto o escopo do produto amadureceu e se desenvolveu com o passar de cada uma dessas etapas.

Dentre todos os diagramas elaborados, um dos que deixa claras essas mudanças é o *É / Não é - Faz / Não faz* (págs. 76, 77), usado para exprimir mais facilmente as ideias pensadas para o aplicativo. Por não ser fixo nem imutável, as premissas inseridas em cada um dos quadrantes se alteraram à medida que o projeto caminhava, elementos foram inseridos e outros trocados de lugar<sup>28</sup>.

Como pode ser observado, algumas ideias foram descartadas devido à complexidade e inviabilidade, ou também levando em consideração o respeito em relação ao espaço cemitierial e seu contexto.

Por exemplo, quanto à inserção de realidade aumentada, considere que seu uso poderia ser interpretado de forma negativa por alguns usuários ou até mesmo muito complexo. Outro mecanismo negado, foi a transformação do aplicativo em alguma forma de rede social, tanto pela densidade de conteúdo e requisições de ações como cadastros e fornecimento de e-mails e dados pessoais - que poderiam afastar alguns usuários - assim como o posicionamento em relação ao local, entendendo que algo como uma rede social poderia se apresentar interessante para um museu, ou parque, mas não para um cemitério.

Os diagramas que finalizaram essa etapa, deram definição ao conteúdo principal do aplicativo e às formas de categorização. Através da estruturação desse conteúdo, foram propostos os fluxos iniciais, ou seja, os caminhos percorridos pelo usuário para realizar as tarefas. Entre eles, o *App map*<sup>29</sup>, que apresenta uma organização hierárquica das seções do aplicativo e o *Fluxo do Usuário*<sup>30</sup>, que representa visualmente os fluxos que o usuário pode realizar para completar uma tarefa dentro do aplicativo, dando uma perspectiva externa sobre a organização do aplicativo e pode auxiliar nas melhorias<sup>31</sup>.

24. Os termos *usabilidade* e *experiência do usuário* são comuns dentro do projeto de interfaces para designar as práticas centradas no usuário e na sua experiência com o produto, tendo como objetivo a facilidade de emprego das ferramentas e funcionalidades elaboradas. (PAGANI, 2011)

25. <https://medium.com/>

26. Ver página 11.

27. BEIGUELMAN; MAGALHAES. (2014)

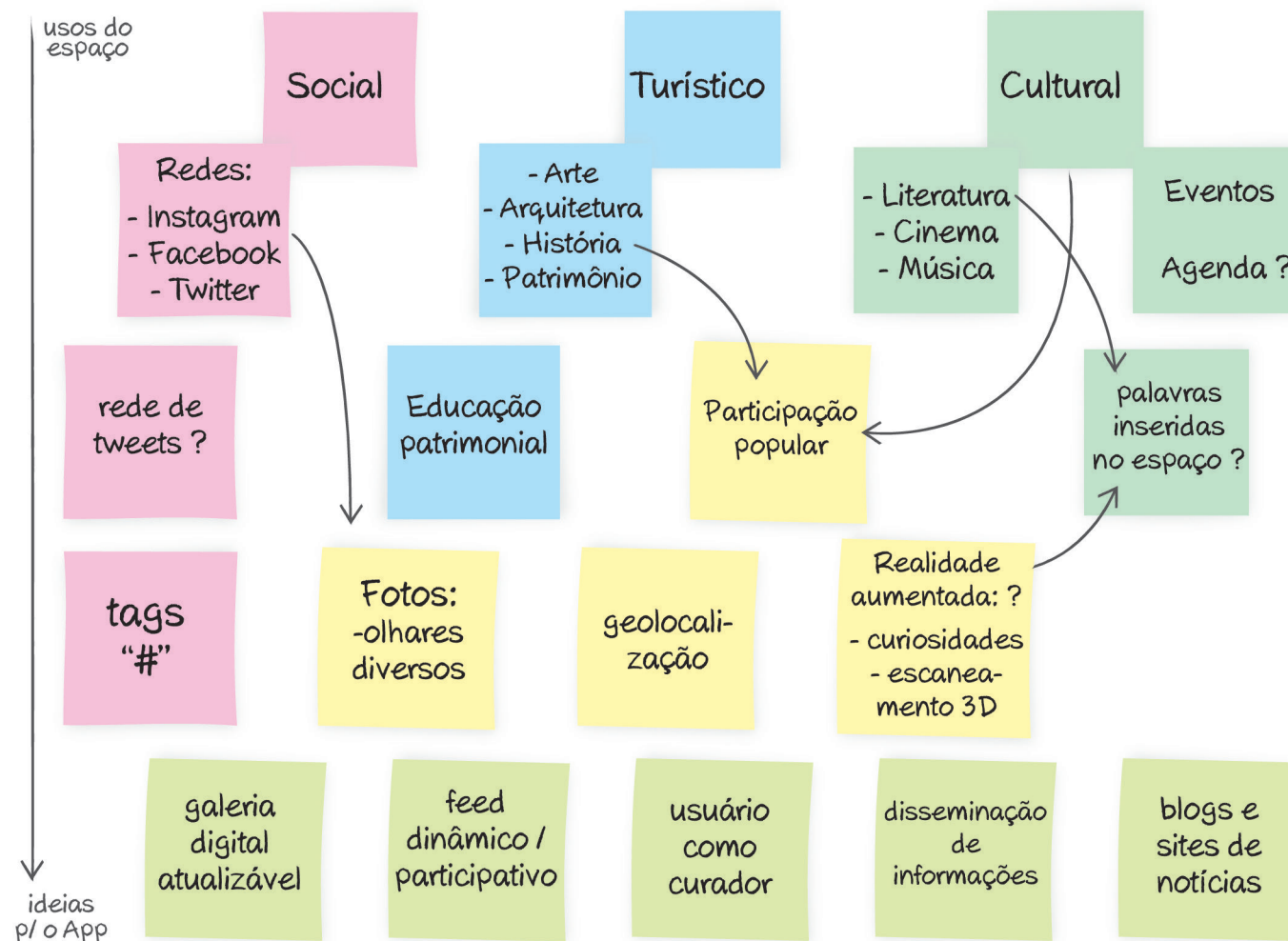
28. KATEKAWA. (2017)

29. Ver página 81

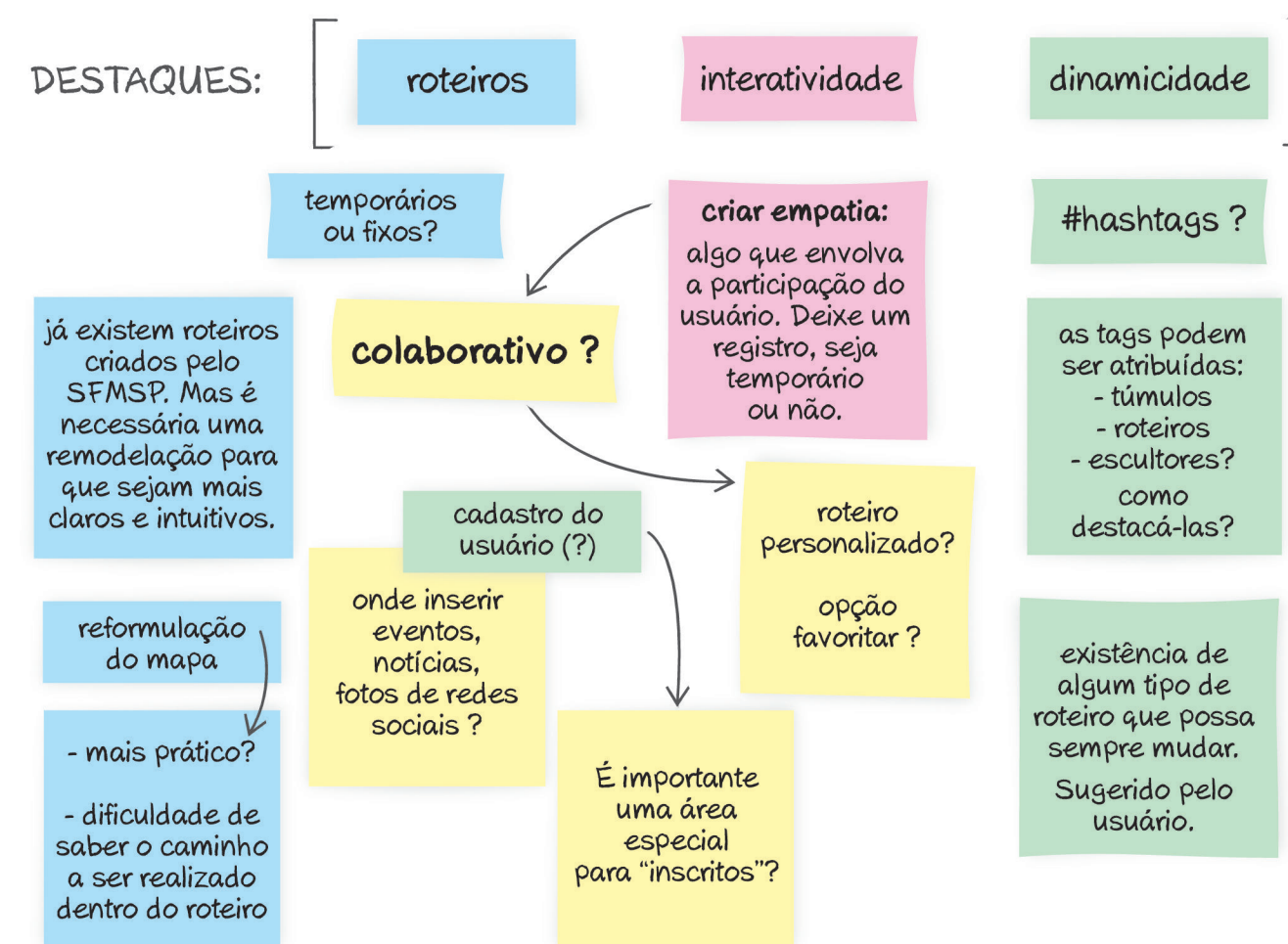
30. Ver página 82.

31. TEIXEIRA, 2017.





Representação dos primeiros diagramas elaborados através de seções de *brainstormig*. O fluxo de termos se inicia a partir dos usos do espaço buscando chegar em ideias iniciais para o aplicativo.



Representação dos primeiros diagramas elaborados através de seções de *brainstormig*. As ideias iniciais consistem em destaques pensados para o aplicativo, partindo para possíveis formas de aplicação e outros questionamentos.

<p><b>É</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ferramenta de curadoria pública             <ul style="list-style-type: none"> <li>guia turístico</li> <li>rede social</li> <li>simples</li> </ul> </li> <li>interativo</li> <li>intuitivo</li> <li>acervo de fotos</li> <li>agenda</li> </ul>	<p><b>FAZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>monta roteiro personalizado</li> <li>upload de fotos</li> <li>compartilha conteúdo</li> <li>tours</li> <li>cadastro de usuário</li> <li>mostra localização</li> <li>favoritos</li> <li>dá acesso ao conteúdo de outros usuários</li> <li>histórico de uso</li> </ul>
<p><b>NÃO É</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>marketplace</li> <li>app de mensagens</li> <li>temporário</li> </ul>	<p><b>NÃO FAZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>compras e pagamentos</li> <li>contato entre usuários</li> <li>atendimento online</li> <li>check-in de usuários</li> </ul>

Primeiro diagrama É - não é / Faz - não faz.

<p><b>É</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ferramenta de curadoria pública             <ul style="list-style-type: none"> <li>viável</li> <li>colaborativo</li> <li>guia turístico</li> <li>descomplicado</li> </ul> </li> <li>interativo</li> <li>intuitivo</li> <li>dinâmico</li> <li>simples</li> <li>acervo de fotos</li> </ul>	<p><b>FAZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>monta roteiro personalizado</li> <li>upload de fotos</li> <li>compartilha conteúdo</li> <li>roteiros</li> <li>mostra localização</li> <li>favoritos</li> <li>histórico de visitas</li> <li>histórico de uso</li> <li>explica cada seção</li> <li>convida à colaboração</li> </ul>
<p><b>NÃO É</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>marketplace</li> <li>temporário</li> <li>app de mensagens</li> <li>rede social</li> <li>agenda</li> </ul>	<p><b>NÃO FAZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>compras e pagamentos</li> <li>contato entre usuários</li> <li>atendimento online</li> <li>cadastro de usuário</li> <li>check-in de usuários</li> <li>dá acesso ao conteúdo de outros usuários</li> </ul>

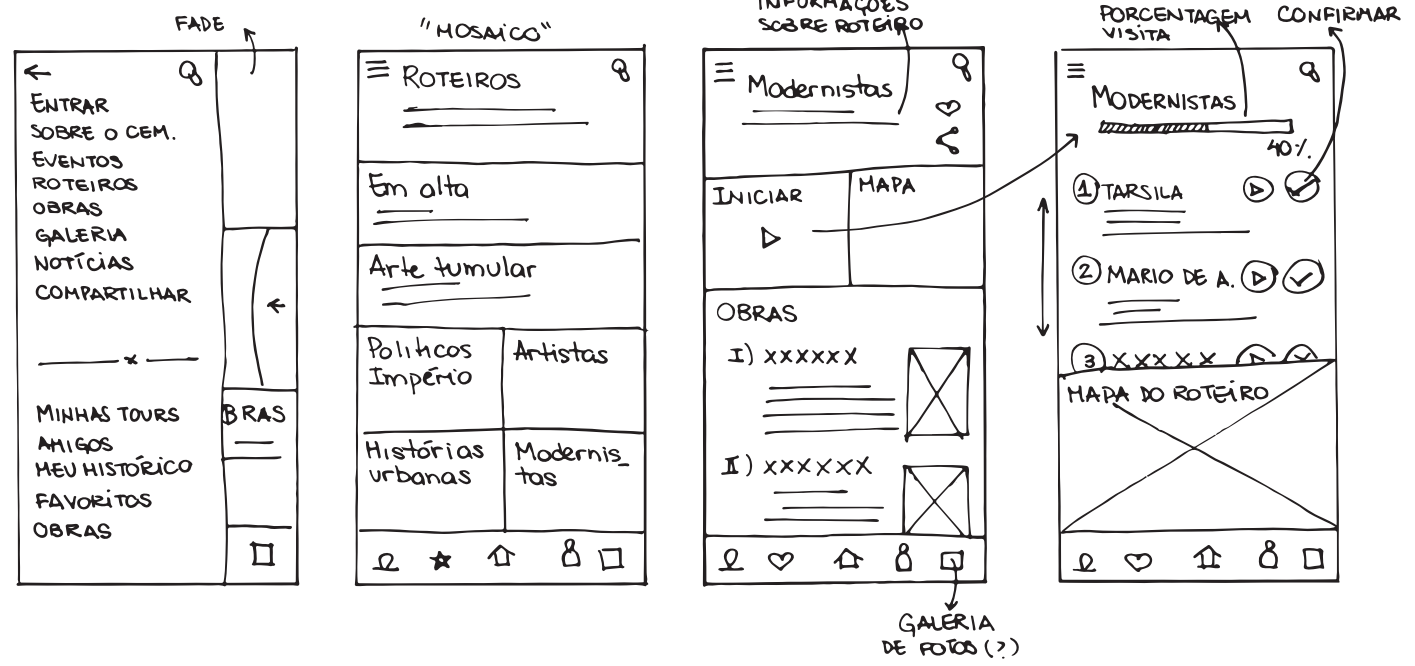
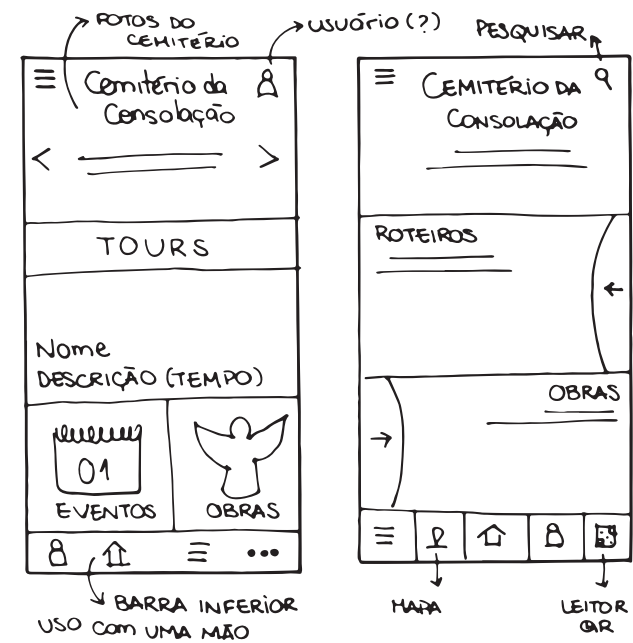
Diagrama É - não é / Faz - não faz nas fases finais de elaboração do aplicativo.



Paralelamente a esses últimos diagramas, se deu o desenvolvimento do desenho das interfaces do aplicativo. A princípio, realizei desenhos e rabiscos a mão, consolidando e moldando as primeiras ideias até a realização de *wireframes* digitais.

Esses primeiros *sketches* auxiliaram na validação das funcionalidades e nos conceitos pensados para a plataforma, e foram importantes nas primeiras filtragens de conteúdo. A cada desenho elaborado, realizei anotações e questionamentos nos quais me debrucei para tentar entender o que se adequava aos preceitos de simplicidade e viabilidade que defini como elementares.

Da mesma forma, fui excluindo e incluindo outras ideias, até chegar em um formato mais consistente no qual transferi o desenho no papel para os *wireframes* digitais.

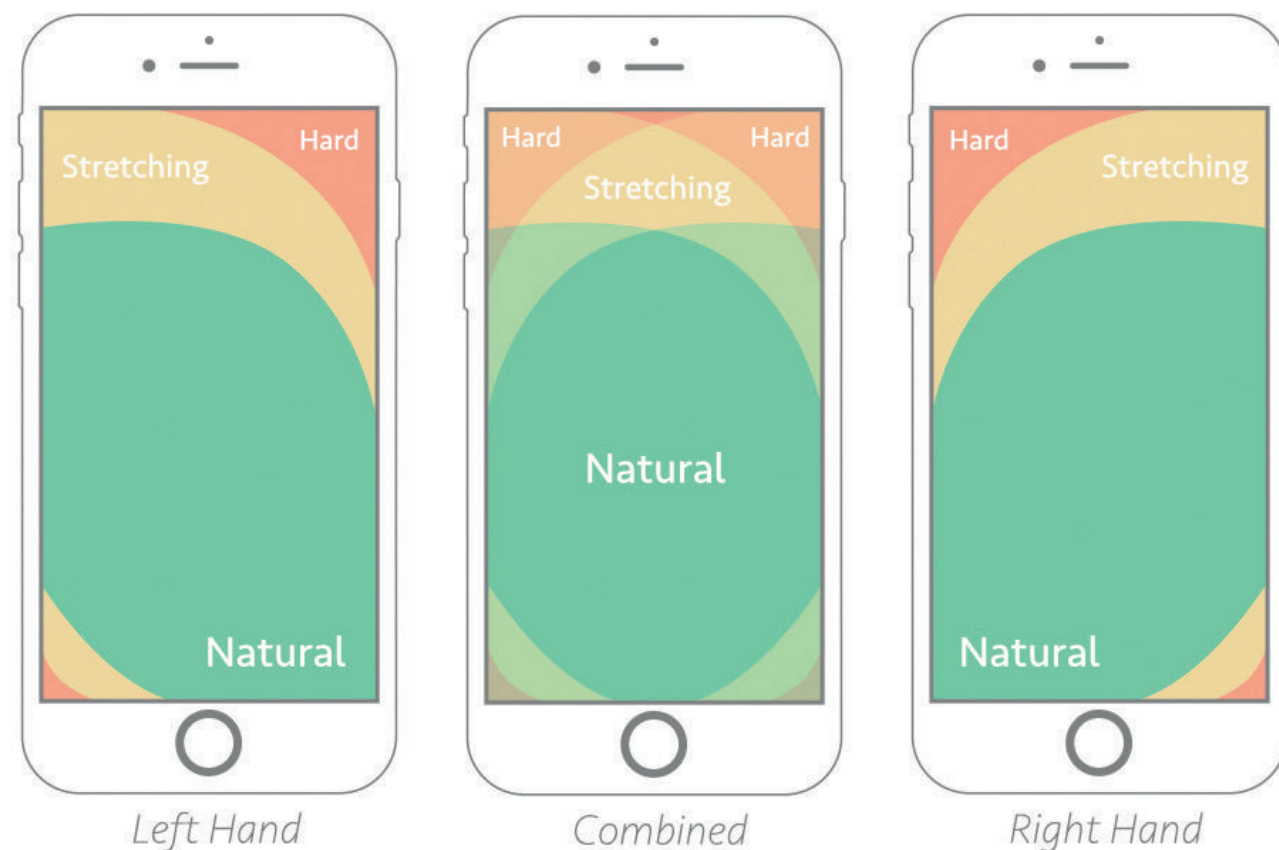


Sketches iniciais de propostas para o aplicativo. É possível observar sugestões que foram descartadas ao longo do desenvolvimento - como área pessoal - e outras que foram inseridas.

Junto deste processo, introduzi mesmo que ainda que de forma sutil, pontos como dimensionamentos desejáveis para visualização em telas de *smartphones*, locais comuns para certos tipos de botões na interface (como menu e pesquisar), e também a ergonomia do usuário. Um exemplo

é a inserção da barra de navegação na parte inferior da tela, tomando em consideração que tal espaço era mais confortável para navegação de acordo com a área alcançada pelos dedos<sup>32</sup>.

32. INGRAM, 2016.



Representação das áreas de alcance dos dedos no manuseio de smartphones.  
(fonte: INGRAM, Samantha. The Thumb Zone: Designing For Mobile Users. Smashing Magazine, 2016.)

## Wireframes

Os *wireframes* funcionam como guias visuais que representam a estrutura da interface, hierarquias e elementos principais<sup>33</sup>. Como muito desses elementos foram pensados e repensados através dos *sketches*, optei por realizar os *wireframes* no computador juntamente à prototipagem, para analisar não somente a hierarquia e conteúdo de cada seção, mas como se dava hierarquia geral do aplicativo e a navegação entre as seções.

Esses *wireframes* foram realizados sem adição de cor ou elementos gráficos personalizados para que as avaliações de hierarquia, estrutura e navegação não sofressem influência de desenhos com aspectos de finalizados, ou no caminho inverso, para que a identidade visual não fosse influenciada por detalhes iniciais não acabados. Do mesmo modo, o processo foi importante para adequar a estrutura da interface dentro de grids e proporções ideais para as telas de *smartphones*.

## Prototipagem

A realização do protótipo antes das decisões de identidade visual e conteúdo final pode não parecer muito produtiva no processo geral. Contudo, considero que essa etapa foi fundamental devido ao primeiro contato com o *software* para prototipagem, e também para que a versão final do protótipo fosse mais limpa e clara possível.

33. TEIXEIRA. Op. cit. p. 63.

Para realizar esses protótipos escolhi um *software* recente da Adobe, o *Adobe Experience Design*, ainda em caráter beta, ou seja, em fase de desenvolvimento. Essa foi uma das razões da escolha, por estar aprendendo junto ao desenvolvimento do *software* (atualizações e novos recursos eram disponibilizados periodicamente), pude praticar em condições experimentais. Além disso, a familiaridade com os *softwares* da Adobe, tornou mais fácil o processo de aprendizado do *software*, dado o curto tempo de desenvolvimento do trabalho<sup>34</sup>.

A prototipagem foi a etapa que considerei indispensável, mesmo podendo apresentar a proposta da interface apenas com desenhos e templates, desejei que o projeto alcançasse o mais próximo possível a sua forma final, dentro dos recursos técnicos ao meu alcance, e isso incluía poder apresentar algo similar ao real.

Após a realização desses primeiros *wireframes* e dos testes com o primeiro protótipo, pude entender melhor como se daria o uso do aplicativo. Foram desenvolvidos praticamente todos modelos de tela para cada seção planejada e através da navegação pude aprimorar os fluxos e as funcionalidades desejadas.

Por meio desse processo, surgiram algumas das funcionalidades que já descrevi, como o caráter colaborativo e a valorização de *outras memórias*. Foi nesta ocasião que se fez necessário

34. Na etapa de elaboração do versão final do protótipo, a Adobe lançou a versão comercial do *software*, trazendo alguns recursos a mais no processo de prototipagem.



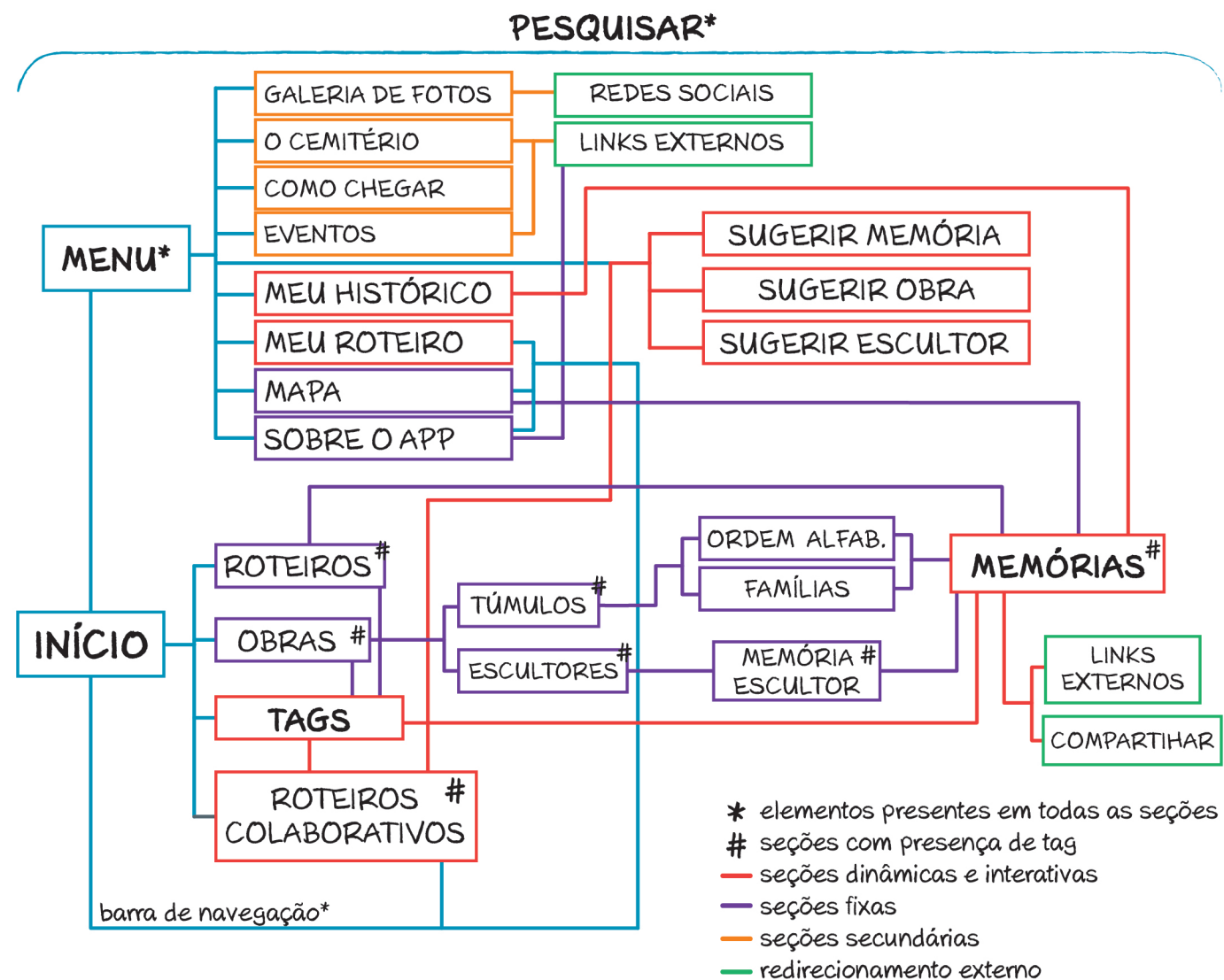
uma elaboração massiva do conteúdo para compor o aplicativo (fotos, textos, descrições) e para se aproximar à aparência final, alguns diagramas como o *App map* e o *Fluxo do usuário* foram reelaborados com versões aparentemente definitivas.

Digo aparentemente, porque duas coisas fazem com que um aplicativo como esse nunca tenha uma versão final, a primeira é a dinamicidade e colaboratividade desejadas, que demandam que a cada atualização o conteúdo do aplicativo mude e se renove. A outra é relativa à usabilidade, pois uma vez que o aplicativo estivesse disponível para utilização, seriam necessários testes e análises de métricas que poderiam modificar suas funcionalidades. Isto é, como se trata de um aplicativo feito por e pelo usuário, sua experiência está no centro do projeto, e após a utilização do aplicativo viriam à tona algumas problemáticas e até mesmo outras formas de solucionar alguns de seus recursos<sup>35</sup>.

35. Mais informações: <<http://fabricio.nu/metodos/>> Acesso em 5 mai.2017.

Primeiros desenhos de *wireframes* elaborados através do software *Adobe XD*. Comparando essas propostas com a versão final do protótipo é possível observar algumas modificações em relação a disposição de elementos na interface, hierarquias etc.





Desenho do App Map correspondente à versão final pensada para o aplicativo.

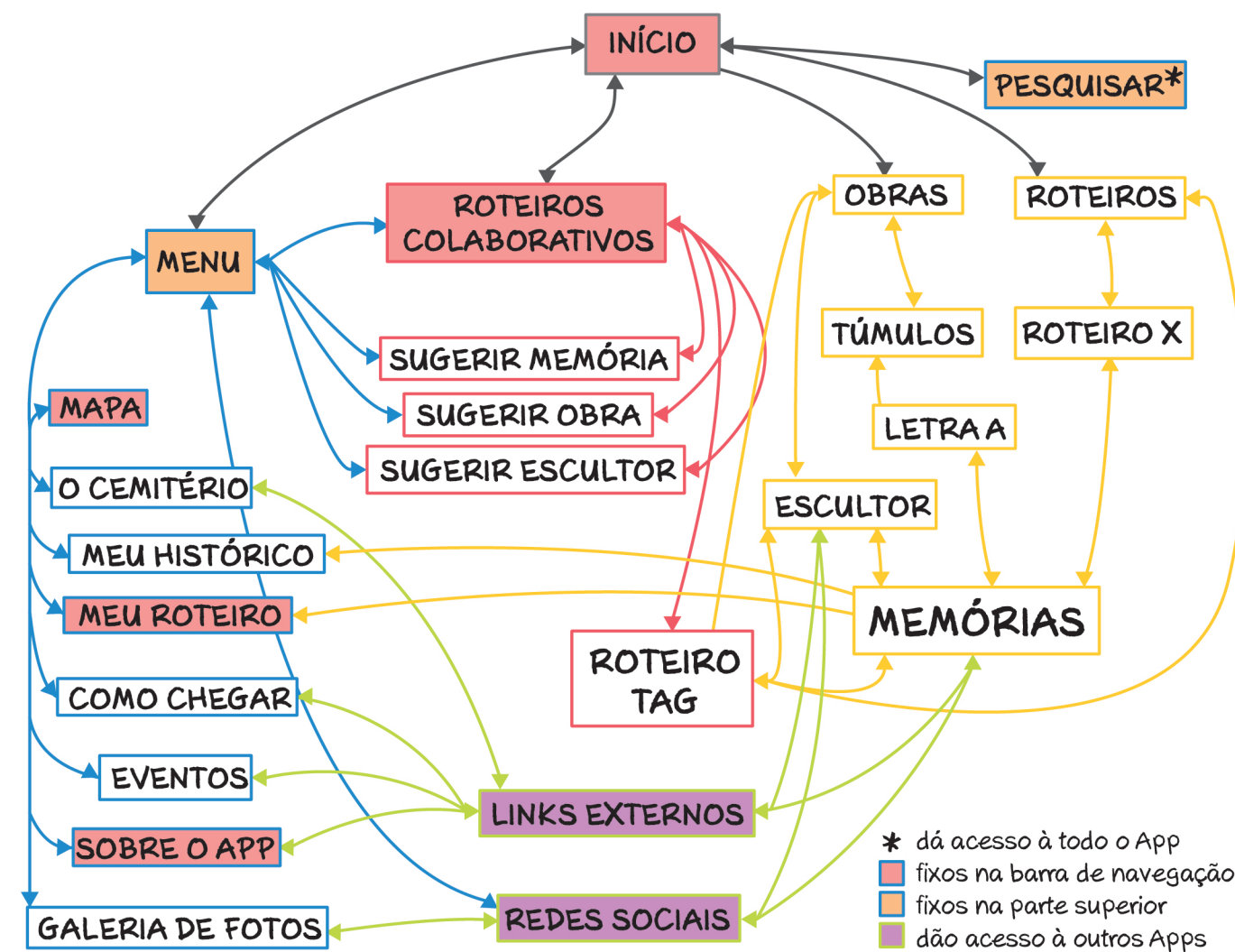


Diagrama de Fluxo do Usuário correspondente à versão final pensada para o aplicativo.



## User Interface - identidade visual

Depois de todo o conteúdo e recursos devidamente estabelecidos, foi o momento de definir a identidade visual do aplicativo. O primeiro critério estabelecido foi seguir uma linguagem que não se ligasse ao estereótipo do cemitério como espaço triste e sombrio, mas que ao mesmo tempo fosse delicado, levando em consideração o decoro em relação ao espaço.

Conectando esse critério a formas de representação que estabelecessem algum grau de harmonia com a temática, optei por uma linguagem que simulasse a técnica de pintura aquarela ou ao aspecto aquarelado. Essa escolha está relacionada à diversos significados atribuídos à técnica<sup>36</sup>. O primeiro deles é devido a sua delicadeza, como já mencionado. O outro está relacionado às suas origens, pois acredita-se que os primeiros procedimentos que utilizavam tintas diluídas em água têm origem no mundo ocidental através de papiros do Antigo Egito, cujos registros mais antigos conhecidos pela nossa sociedade seriam os *Livros dos Mortos*.

Os *Livros dos Mortos* possuíam diferentes versões, pois eram realizados para cada indivíduo e depositados junto de outros objetos nos sarcófagos, funcionando como um guia ilustrado para o mundo pós-vida. Além disso, versavam sobre questões ligadas à verdade e à justiça<sup>37</sup>.

36. CAPUA, 2015.

37. THE BRITISH MUSEUM, s.d.; JONES. 2010.

Desse modo, para a paleta de cores segui um padrão que considerasse tanto o espaço do Cemitério como a referência ao *Livro dos Mortos*. Em ambos notei a presença de tons azuis, cinzas e de cor bronze, no primeiro através das esculturas, pedras e da oxidação do cobre, e no outro devido as ilustrações presentes nos livros. A presença do verde também era intensa no espaço do Cemitério da Consolação, porém, como já estaria inserido em muitas das fotos, optei por não introduzi-lo na paleta.

Através dessas referências, algumas cores foram selecionadas com base nesses levantamentos, e a partir deles foi montada uma paleta geral para a interface.

Quanto aos ícones, foram pensadas formas especiais de representação para o aplicativo que dialogassem com a identidade proposta. Para isso, elaborei pequenas ilustrações através de uma leitura de elementos do espaço do cemitério.

No ícone do aplicativo, o mesmo que representa a seção home da interface, está representado o pórtico de entrada no cemitério, na Rua da Consolação<sup>38</sup>.

Para a seção *Meu Roteiro*, me voltei às diversas esculturas angelicais, muito frequentes nos

38. O pórtico é projeto de Ramos de Azevedo, também responsável pela capela central do cemitério e foi figura central no chamado estilo eclético da arquitetura brasileira tendo seu escritório realizado uma grande quantidade de projetos na cidade de São Paulo durante sua expansão entre os séculos XIX e XX como a Pinacoteca do Estado e o Teatro Municipal. Ramos de Azevedo foi sepultado no Cemitério da Consolação. (WOLFF DE CARVALHO, 2000).

espaços cemiteriais, escolhendo as asas como símbolo de representação.

Outros símbolos como as capelas, o edifício administrativo, e o desenho formado pelo mapa do espaço também estão presentes nos demais ícones contidos no aplicativo.

De forma sutil, mas também presente em diversas partes da interface, não como ícone, mas como desenho, é a flor da planta Dente de Leão. Durante minhas visitas ao local, sua presença era muito constante e me trazia diversas lembranças, ao elaborar a identidade visual, a flor me parecia muito adequada à proposta de delicadeza e simplicidade desejadas, ao realizar uma pesquisa um pouco mais direcionada, descobri que a simbologia popular da planta está ligada ao significado de força, esperança e confiança e à ideia de desprendimento e viagem, uma vez que suas sementes podem ser associadas aos ciclos da vida<sup>39</sup>. Desta forma, permaneci com seu desenho inserido na identidade do aplicativo.

Por fim, um aspecto importante na identidade visual do aplicativo está relacionado à escolha da tipografia presente na interface. Grande parte do conteúdo digital da web é em texto, e sobretudo para o aplicativo proposto, a presença de elementos textuais era peça fundamental em sua composição. Portanto, toda diagramação elaborada para a interface foi pensada detalhadamente, e além dos pressupostos apresentados, compreende também a adaptação para

39. GREENME, 2017.

famílias tipográficas predefinidas dos sistemas operacionais *Android* e *iOS*<sup>40</sup>.

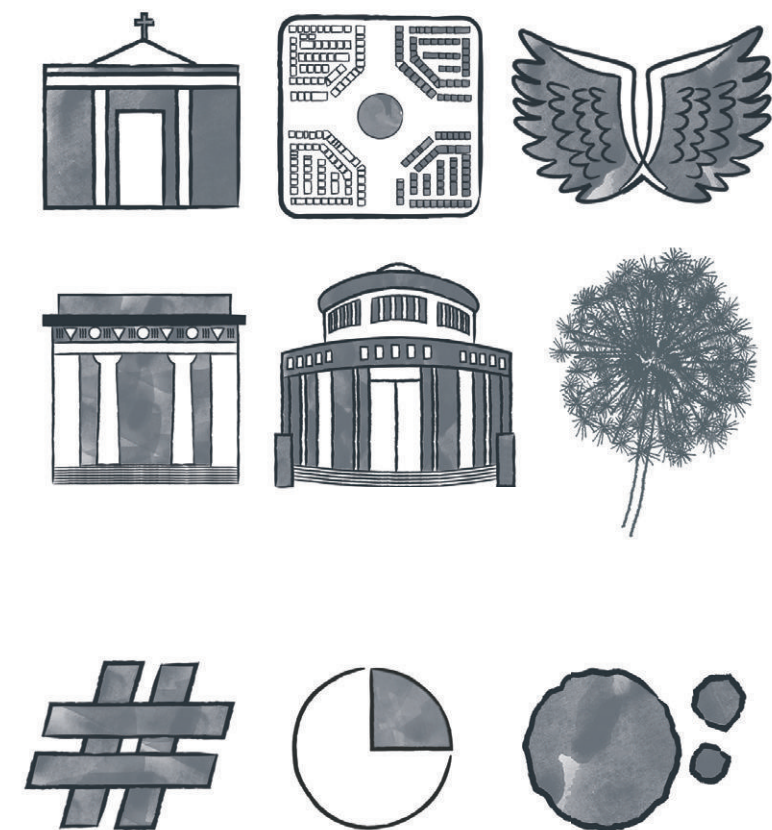
Contudo, foram realizados alguns testes e selecionados desenhos tipográficos compatíveis para a aplicação na interface e que estavam de acordo com o proposto na identidade visual. Dentre as *web fonts*, optei pelas tipografias do *Google Fonts* desenvolvidas para uso preferencial em conteúdo digital e de uso livre, para um uso extensivo e colaborativo na rede<sup>41</sup>.

Em um primeiro momento foram eliminadas tipografias com serifa, pois sendo menos nítidas, a leitura em tela para tamanhos reduzidos é prejudicada em tipografias serifadas. Posteriormente foram selecionadas outras fontes sem serifa que seguissem os padrões escolhidos. Dessa forma, a tipografia *Ubuntu*, que entre as orientações de seus desenvolvedores possuía o incentivo à experimentação, modificação e compartilhamento, ou seja, à colaboração dos usuários, se apresentou a mais adequada à identidade visual do aplicativo<sup>42</sup>.

40. Quando uma tipografia diferente das predefinidas nos sistemas operacionais de smartphones é proposta para um aplicativo mobile, ela deve ser fornecida e “instalada” junto do aplicativo. Em alguns casos o processo pode ser falho e o texto é reproduzido nas tipografias predefinidas. (CREATIVE WORKLINE, 2015)

41. <<https://fonts.google.com/about>> Acesso em 26 set.2017

42. A família tipográfica Ubuntu foi elaborada entre 2010-2011 por Dalton Maag em meio ao projeto de desenvolvimento do software livre de código aberto, que recebe o mesmo nome da fonte. Mais informações: <<http://font.ubuntu.com/about/>> <<https://fonts.google.com/specimen/Ubuntu>> Acesso em 16 set.2017.



Resultados e variações dos estudos para elaboração dos ícones. Na parte superior, desenhos de leituras dos elementos inseridos no espaço cemiterial. Na parte inferior releitura de signos diversos referentes a outros tipos de linguagens.

Ubuntu

Aller

Montserrat

Poppins

Playfar

Volkorn

Cemitério da Consolação

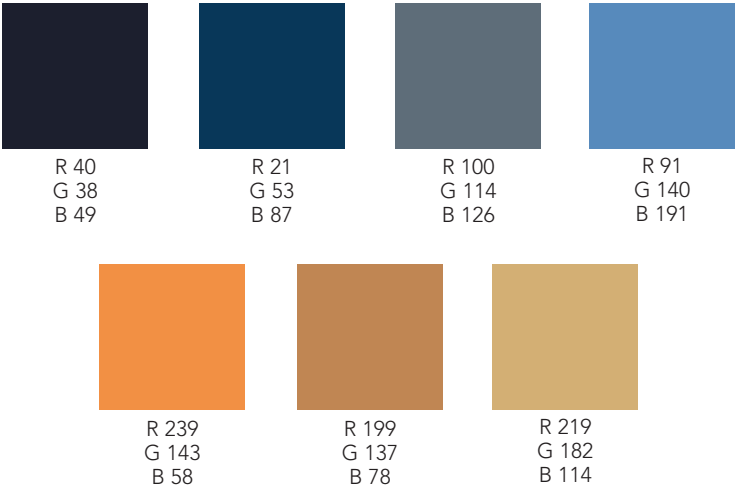
Cemitério da Consolação

Cemitério da Consolação

Cemitério da Consolação

Cemitério da Consolação

Cemitério da Consolação



Estudos de família tipográficas e versão final da paleta de cores. (Podem ocorrer algumas diferenças nas cores entre a versão impressa e a tela do protótipo em razão da variação entre os modos de cor RGB e CMYK).



**Considerações**

Contemplando a proposta apresentada e os percursos contidos neste trabalho, considero-o, antes de tudo, um manifesto. Durante estes seis anos de formação, a arquitetura e o design acima de tudo me ensinaram a colocar os indivíduos em primeiro plano. Tanto um projeto arquitetônico, como qualquer intenção de design devem trazer a sociedade como centro de suas proposições. Por isso, me trouxe grande satisfação poder inserir em meu último trabalho como estudante de graduação, algo que considerasse as pessoas e suas histórias.

Considero um manifesto, pois em tempos tão sombrios, a reafirmação da luta das minorias se faz cada vez mais necessária, e acredito que qualquer contribuição seja válida. Dar voz a essas memórias tão atemporais foi a forma que encontrei para conferir ainda mais significado a este trabalho.

Por também acreditar que mudanças efetivas acontecerão em nossa sociedade somente através da colaboração de todos, que vejo o caráter colaborativo tão importante e atual. Envolver a sociedade nos processos de criação e desenvolvimento das coisas é fundamental para que se tenham resultados concretos que beneficiem cada vez mais a todos nós.

Além disso, os avanços tecnológicos devem ser usufruídos em prol de ideais que expandam a cultura e tragam discussões e debates enriquecedores à população. Por mais que o aplicativo proposto aqui, até então, não tenha como resultado final uma versão disponível para uso, creio estar dando minha contribuição para gerar a dis-

cussão em torno do tabu que enxerga os cemitérios como espaços sombrios e, sobretudo, na valorização dessas histórias de vida que me fizeram ver ainda mais qualidades nesses espaços.

No ponto de vista do design, considero que seu papel social, além da melhoria na qualidade de vida e no cotidiano das pessoas, está presente de forma muito semelhante nos pequenos detalhes, todo processo de pesquisa, elaboração, desenvolvimento e finalização é design e sua função é fundamental quando se trata de levar a discussão às pessoas da forma mais bem resolvida possível.

O design centrado no usuário aparece como ponto chave em diversas das referências que colhi ao longo desse percurso. Acredito não fazer sentido criar algo para pessoas quando não se pensa nelas, e que suas experiências devem ser sempre consideradas.

O processo de desenvolvimento da plataforma consolidou a ideia de que não devemos ter receio em criar e recriar conceitos e soluções, que um bom design está em constante mudança e aperfeiçoamento, sendo constituído de muitas referências, mas que também pode ser precursor, e por isso está apto ao erro.

A versatilidade da proposta é outro ponto interessante, tendo em consideração a temática museológica. Pois a estrutura primária do aplicativo poderia servir de base para o desenvolvimento de outras plataformas para outros lugares, como museus e centros culturais. Sendo realizadas algumas modificações apenas em fun-

ção das singularidades de cada local e do seu público (usuário) alvo.

Para mais, a objetividade com que apresento este trabalho busca mostrar da forma mais clara possível o produto e o processo de desenvolvimento, tendo em conta seu caráter de certa forma precursor no campo estudado. Não é minha intenção criar um manual de “como fazer”, mas sim documentar meu processo para que ele possa servir como registro e ter utilidade como referência de primeiros passos a serem dados.

E por fim, como já evidenciei, o objetivo sobretudo é gerar o debate e valorizar as memórias que apresento. Tudo isso reflete os anos vivenciados nessa escola, onde muito além de aprendizado técnico, esteve sempre presente o amadurecimento pessoal e o desejo de se fazer a diferença em nossa sociedade através das aptidões que possuímos.



## Referências

ALBUQUERQUE, Fellipe Eloy Teixeira. *Do espaço expositivo ao simulador de visitas Google Art Project*. Museologia e Patrimônio - Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio - Unirio | MAST – vol.8, n. 1, 2015.

ALINE, Lara. *Délio Freire dos Santos: O Pioneiro nas visitas monitoradas em cemitérios*. Equipe Cemitérios SP, 2010. (Disponível em: <[http://www.cemiteriosp.com.br/pdf/Professor\\_Delio.pdf](http://www.cemiteriosp.com.br/pdf/Professor_Delio.pdf)> Acesso em 10 de set.2017).

ALMEIDA, Marcelina das Graças. *A cidade e o cemitério: uma experiência em educação patrimonial*. In: Revista M. vol. 1, n. 1, jan-jun/2016: 217-234.

ANTENORE, Armando. *A Vez de Andréa: Sobre o direito de morrer como travesti*. Revista Piauí, edição 125, fev.2017. (Disponível em: <<http://piaui.folha.uol.com.br/materia/vez-de-andrea/>> Acesso em 10 set.2017).

BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003.  
\_\_\_\_\_.(Org.); MAGALHAES, A. G.(Org.). *Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais*. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014.

BLOG AUTORES ESPÍRITAS CLÁSSICOS. *Antônio Gonçalves Da Silva: O Batuira*. s.d. (Disponível em: <<http://www.autoresespiritasclassicos.com/Autores%20Espiritas%20Classicos%20%20Diversos/Mediuns/Batuira/Ant%C3%B4nio%20Gon%C3%A7alves%20da%20Silva%20-%20O%20Batu%C3%ADra.htm>> Acesso em 10 set.2017).

BOCCHINI, Lino. *Poderosa Chefona: Andréia de Maio, morta há dez anos, foi a última cafetina-travesti romântica de São Paulo*. Revista Trip, 2010. (Disponível em: <<http://revistatrip.uol.com.br/trip/poderosa-chefona>> Acesso em 10 set.2017).

BRANDÃO, Giane. *Vamos passear... no cemitério?*. Equipe CemitériosSP, 2010. (Disponível em: <[http://www.cemiteriosp.com.br/pdf/passear\\_no\\_cemiterio.pdf](http://www.cemiteriosp.com.br/pdf/passear_no_cemiterio.pdf)> .Acesso em 13 de out.2016).

Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus. *Memory*. Versão On-line. 2017 (Disponível em: <<http://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/memory>> Acesso em 03 out.2017).

CAPUA, Rebecca. *Papyrus-Making in Egypt*. The Metropolitan Museum of Art. Mar.2015. (Disponível em: < [http://www.metmuseum.org/toah/hd/pyma/hd\\_pyma.htm](http://www.metmuseum.org/toah/hd/pyma/hd_pyma.htm)> Acesso em 10 ago.2017).

CARRASCO, Gessonia L. de A; NAPPI, Sérgio C. B. *Cemitérios como fonte de pesquisa, de educação patrimonial e de turismo*. In: Museologia e Patrimônio - vol. 2, n.2, jul/dez 2009: 46-60. (Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/60/73>>. Acesso em 14 de outubro de 2016).

CREATIVE WORKLINE. *Typography in Mobile Apps*. 2015. (Disponível em: <<http://www.creativeworkline.com/2015/07/typography-in-mobile-apps/>> Acesso em 23 ago.2017)

CRESCENTE, Cláudia. *Menino Santo atende a pedidos dos católicos na Consolação*. Jornal Folha de São Paulo, 2014. (Disponível em: <<http://f5.folha.uol.com.br/saiunonp/2014/07/1485987-menino-santo-atende-a-pedidos-dos-catolicos-na-consolacao.shtml>>. Acesso em 10 set.2017).

CYMBALISTA, Renato. *Cidade dos Vivos: Arquitetura e atitudes perante a morte nos cemitérios paulistas*. Dissertação de Mestrado. FAU-USP, 2002.

\_\_\_\_\_. *Mobilizações da memória em lugares de morte em São Paulo: Flavio Sant’Anna, Edson Neris, Andrea de Mayo*. Revista do Centro de Pesquisa e Formação. n.5, nov.2017. (Disponível em: <[https://www.sescsp.org.br/online/artigo/11541\\_RENATO+CYMBALISTA](https://www.sescsp.org.br/online/artigo/11541_RENATO+CYMBALISTA)> Acesso em nov.2017).

DUARTE, Marcelo. *Por que tantos vestibulandos visitam o túmulo de Maria Judith de Barros*. São Paulo para curiosos, 2014. (Disponível em: <<http://spcuriosos.uol.com.br/por-que-tantos-vestibulandos-visitam-o-tumulo-de-maria-judith-de-barros-no-cemiterio-da-consolacao/>> Acesso em 11 set.2017)

FIGUEIREDO, Olga Máira. *Turismo e Lazer em cemitérios: algumas considerações*. In: CULTUR, ano 09, n. 1, fev/2015: 125-142.

FOLHA DA NOITE. *Antoninho da Rocha Marmo já foi consagrado pela devoção popular*. set/1947. In: Banco de Dados Folha - Acervo online do Jornal Folha de São Paulo. (Disponível em: <[http://almanaque.folha.uol.com.br/cotidiano\\_12mar1947.htm](http://almanaque.folha.uol.com.br/cotidiano_12mar1947.htm)>. Acesso em 10 set.2017).

GARCIA, Gláucia. *A história das Polacas*. São Paulo Antiga, 2017. (Disponível em: <<http://www.saopauloantiga.com.br/a-historia-das-polacas/>>. Acesso em 11 set.2017).

GREENME. *A belíssima lenda do Dente-de-leão e seus muitos significados*. 2017. (Disponível em: <<https://www.greenme.com.br/vivehttps://www.greenme.com.br/viver/arte-e-cultura/5288-lenda-do-dente-de-leao-e-seus-significadosr/arte-e-cultura/5288-lenda-do-dente-de-leao-e-seus-significados>> Acesso em 15 ago.2017).

GRIFFITHS, Stephen. *Os Princípios de UX para Aplicativos em Dispositivos Móveis: Melhorando a Experiência do Usuário e Otimizando Conversões*. Google. 2015. (Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/marketing-resources/ux-e-design/mobile-app-ux-principles/>> Acesso em 20 ago.2017).

HENNIGS, Lennart. *How To Sketch For Better Mobile Experiences*. Smashing Magazine, 2013. (Disponível em: <<https://www.smashingmagazine.com/2013/06/sketching-for-better-mobile-experiences/>> Acesso em 13 ago.2017).

INGRAM, Samantha. *The Thumb Zone: Designing For Mobile Users*. Smashing Magazine, 2016. (Disponível em: <<https://www.smashingmagazine.com/2016/09/the-thumb-zone-designing-for-mobile-users/>> Acesso em 13 ago.2017).

INSTITUTO LUIZ GAMA. *Sobre Luiz Gama*. s.d. (Disponível em: <[http://institutoluizgama.org.br/portal/index.php?option=com\\_content&view=section&layout=blog&id=6&Itemid=41](http://institutoluizgama.org.br/portal/index.php?option=com_content&view=section&layout=blog&id=6&Itemid=41)> Acesso em 10 set.2017).

ITALIANI, Rafael. *Prefeitura quer tirar muros dos cemitérios para valorizar verde*. O Estado de São Paulo, 2015. Disponível em: <<http://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,prefeitura-quer-tirar-muros-dos-cemiterios-para-valorizar-areas-verdes,10000000807>> Acesso em 06 set.2016.

JONES, Jonathan. *Journey Through the Afterlife: Ancient Egyptian Book of the Dead – review*. The Guardian, 2010. (Disponível em: <<https://www.theguardian.com/artanddesign/2010/nov/02/egyptian-book-of-the-dead>> Acesso em 10 ago.2017).

KATEKAWA, Bruno. *Projeto de Aplicação Mobile para Recarga de Bilhete de Transporte*. Medium, 2017. (Disponível em: <<https://medium.com/@brunokatekawa>> Acesso em 5 ago.2017).

KUZMICKAS, L.; DEL LAMA, E. A. Roteiro Geoturístico pelo Cemitério da Consolação, São Paulo. São Paulo, UNESP, Geociências, vol. 34, n. 1, 2015: 41-54.

LOBO, Clara (Org.). *História e Arte no Cemitério da Consolação*. s.d. (Disponível em: <[http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/upload/cemiterio\\_baixa\\_1219246534.pdf](http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/upload/cemiterio_baixa_1219246534.pdf)> Acesso em 23 fev.2017).

Michaelis Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. *Memória*. Versão On-line. Editora Melhoramentos, 2015. (Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=3wQeZ>> Acesso em 03 out.2017)

MACIEL, Camila. *Abolicionista negro que libertou mais de 500 escravos será reconhecido pela OAB*. Agência Brasil de Notícias. São Paulo, 2015. (Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2015-10/abolicionista-negro-que-libertou-mais-de-500-escravos-sera-reconhecido-pela>> Acesso em 11 set.2017).

MANHÃES, Bruno. *A questão da emoção no contexto da visita guiada: Estudo de caso sobre o Cemitério da Consolação*. Revista Eletrônica de Turismo Cultural. Vol. 4, n. 2. ECA-USP, 2010.

MONROE, Laura. *From Cave Paintings to Modernists: A History of Watercolor Painting*. ARTMine by Agora Gallery Chelsea, NY. s.d.(Disponível em: <<https://www.art-mine.com/for-sale/paintings-submedium-watercolor/history-of-watercolor-painting>> Acesso em 10 ago.2017).

OLIVA FILHO, Apolo. *A vida surpreendente de Antônio Gonçalves da Silva “Batuíra”*. Grupo Espírita Batuíra, s.d. (Disponível em: <<http://geb.org.br/quem-somos/historia/batuira>> Acesso em 10 set.2017).

OSMAN. S. A.; RIBEIRO, O. C. F. *Arte. História, Turismo e Lazer nos cemitérios da cidade de São Paulo*. In: Licere. Belo Horizonte, vol. 10, n. 1, abr/2007.

PAGANI, Talita. O que é usabilidade. Tableless, 2011. (Disponível em: (Disponível em: <<https://tableless.com.br/o-que-e-usabilidade/>> Acesso em 07 mai.2017).

PALFREY, J.; GASSER, U. *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais*. Porto Alegre: Artmed, 2011. 352p.

SILVA, M. C. M. e. *Turismo entre os túmulos: o caso do cemitério da Consolação em São Paulo*. Anais Anptur. São Paulo, ago/2007. (Disponível em: <[https://www.anptur.org.br/anais/anais\\_2007/data/pdf/1.28%20muniz\\_silva.pdf](https://www.anptur.org.br/anais/anais_2007/data/pdf/1.28%20muniz_silva.pdf)> Acesso em 20 out.2016).

TIMPANARO, Mirtes. *A morte como memória: imigrantes nos cemitérios da Consolação e do Brás*. Dissertação de Mestrado. FFLCH-USP, 2006.

TEIXEIRA, Fabrício. *Introdução e boas práticas em UX Design*. São Paulo: Casa do Código. 2017.

THE BRITISH MUSEUM. *Journey through the afterlife: Ancient Egyptian Book of the Death*. s.d. (Disponível em: <[https://www.britishmuseum.org/pdf/3665\\_BOTD\\_schools\\_Teachers.pdf](https://www.britishmuseum.org/pdf/3665_BOTD_schools_Teachers.pdf)> Acesso em 10 ago.2017).

VEIGA, Edison. *Luiz Gama (1830-1882): enfim, advogado*. O Estado de São Paulo, 2015. (Disponível em: <<http://sao-paulo.estadao.com.br/blogs/edison-veiga/luiz-gama-1830-1882-enfim-advogado/>> Acesso em 11 set.2017).

\_\_\_\_\_. *Amaldiçoadas*. O Estado de São Paulo, 2015. (Disponível em: <<http://sao-paulo.estadao.com.br/blogs/edison-veiga/amaldicoadas/>> Acesso em 11 set.2017).

VIANNA, Daniela. *Religiosos pedem bênção e milagres a mortos desconhecidos*. Folha de São Paulo, 2000. (Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u13679.shtml>> Acesso em 11 set.2017).

WOLFF DE CARVALHO, M. C. *Ramos de Azevedo*. 1. ed. São Paulo: Edusp - Editora da Universidade de São Paulo, 2000.





