

Artes visuais & inclusão: maquetes táteis de obras de arte a baixo custo

Robson Xavier da Costa (Universidade Federal
da Paraíba — UFPB, João Pessoa/PB, Brasil)

Aarão Pereira de Araújo Júnior (Instituto Federal da
Paraíba — IFPB, João Pessoa/PB, Brasil)

RESUMO — **Artes visuais & inclusão: maquetes táteis de obras de arte a baixo custo** — Este trabalho objetiva apresentar o resultado de parte do projeto de pesquisa *Artes Visuais & Inclusão*, desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa em Arte, Museu e Inclusão (GPAMI/UFPB/CNPq), durante a disciplina Ensino de Artes e Educação Inclusiva, do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFPB, no ano de 2016. No Brasil ainda é raro o uso de recursos e tecnologias adequadas para adaptação dos acervos e exposições temporárias, seguindo as experiências de grandes instituições nacionais e internacionais, e atendendo a Lei Brasileira de Inclusão. Esses recursos apresentam um alto custo de produção e na maioria das vezes são feitos em pequena escala, o que torna o processo caro e demorado. Partimos do problema: como utilizar tecnologias de baixo custo para possibilitar acessibilidade às obras de arte do acervo da Pinacoteca UFPB? Experimentamos, selecionamos e descartamos materiais diversos e produzimos maquetes táteis de obras de arte de baixíssimo custo e alta resistência, expostas na UFPB e no IFPB.

PALAVRAS-CHAVE

Artes Visuais; Inclusão. Multissensorialidade. Mediação Inclusiva. Pinacoteca UFPB.

ABSTRACT — **Visual Arts & Inclusion: tactile models of works of art at low cost** — This work aims to present the results of the *Visual Arts & Inclusion* research project developed by the Research Group on Art, Museums and Inclusion (GPAMI/UFPB/CNPq), during the course Teaching Arts and Inclusive Education, of the UFPB Visual Arts Degree in 2016. In Brazil it is still rare to use adequate resources and technologies to adapt the collections and temporary exhibitions, following the experiences of large national and international institutions, and in compliance with the Brazilian Inclusion Law. These features present a high cost of production and are most often done on a small scale, which makes the process expensive and time consuming. We start from the problem: how to use low cost technologies to make accessibility to the works of art of the Pinacoteca UFPB collection possible? We experiment, select and discard various materials and produce tactile models of works of art of very low cost and high resistance, exhibited in the UFPB and the IFPB.

KEYWORDS

Visual arts. Inclusion. Multisensoriality. Inclusive Mediation. Pinacoteca UFPB.

Introdução

Com a quebra de paradigmas racionalistas e absolutos, que ainda regem os modos ocidentais de ver e vivenciar o mundo e com a implantação de modelos complexos e probabilísticos em destaque na educação e nas ciências humanas contemporâneas, enfrentamos desafios frente aos modelos educacionais dominantes,

ainda arcaicos e desatualizados. A educação inclusiva destaca a inclusão sociocultural para todos os seres humanos, buscando minimizar a exclusão social e a segregação em espaços educativos específicos, desafios que atingem todo o sistema educacional formal e não formal. Na Universidade Federal da Paraíba (UFPB), buscamos trabalhar com as turmas de Licenciatura em Artes Visuais na promoção da inclusão social por meio de práticas educativas inclusivas.

A inclusão sociocultural busca eliminar as barreiras para que os sujeitos educacionais possam alcançar a aprendizagem (UNESCO, 2005 *apud* MURILLO, 2010). Essas barreiras são basicamente geradas por condições sociais, pessoais, de gênero, religiosas, culturais, etc. (MURILLO, 2010).

Durante a disciplina *Ensino da Arte e Educação Inclusiva* do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFPB, no semestre 2016.2, o Prof. Dr. Robson Xavier da Costa lançou um desafio à turma a partir de um problema específico: como utilizar tecnologias de baixo custo para possibilitar acessibilidade às obras de arte do acervo da Pinacoteca UFPB para pessoas com ou sem deficiências visuais? Este problema gerou um projeto de pesquisa desenvolvido pelos estudantes matriculados no semestre letivo, em parceria com os membros do Grupo de Pesquisa em Arte, Museus e Inclusão (GPAMI/UFPB/CNPq). Essa atividade teve como objetivo criar maquetes táteis a partir de imagens de obras de arte, utilizando materiais de baixo custo, a partir de obras selecionadas do acervo da Pinacoteca UFPB.

As referências centrais para esse trabalho foram pesquisas desenvolvidas por Tojal (1999, 2007) na Pinacoteca de São Paulo¹ e no Memorial da Inclusão², experimentando práticas educativas para pessoas com deficiências nos espaços museológicos no Brasil, aproximando o público da percepção de obras de artes. Nesta pesquisa enfatizamos a acessibilidade às obras do acervo da Pinacoteca UFPB para as pessoas com deficiências visuais, utilizando o recurso de leitura tátil, por meio das maquetes táteis e outros recursos audiovisuais.

¹ Página oficial - <http://pinacoteca.org.br/>

² Página oficial - <http://www.memorialdainclusao.sp.gov.br/>

Para Tojal (1999, 2007) é essencial investigarmos a importância sociocultural dos museus de arte em relação ao público, analisando os aspectos de acessibilidade física e sensorial do espaço museológico, bem como os programas de ação educativa em museus de arte, dirigidos às especificidades e necessidades do público com deficiências visuais, auditivas, físicas e mentais (TOJAL, 1999). Os museus como centros culturais podem ser instrumentos de políticas públicas de inclusão social de públicos com deficiências, seja no plano do atendimento individual de uma instituição determinada, ou no contexto de um conjunto sistêmico de instituições públicas estatais e/ou privadas estruturadas segundo um modelo em rede (TOJAL, 2007).

A metodologia utilizada nesta pesquisa para a construção das maquetes táteis constou de: estudos sobre inclusão sociocultural em diversos contextos; escolha das obras do acervo da Pinacoteca UFPB; registro gráfico; pesquisa com materiais de baixo custo; execução das obras táteis e exibição dos resultados. O trabalho foi desenvolvido no Laboratório de Artes Visuais Aplicadas e Integrativas (LAVAIS/UFPB)³, a partir de uma prática experimental ligada ao Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFPB. Para aferição dos resultados, as maquetes táteis foram exibidas e manipuladas pelo público (com e sem deficiências visuais) durante o I Congresso Ibero Americano de Arte, Museus e Inclusão (I CIAMI) na Expo Sensorial, realizado na Universidade Federal da Paraíba (UFPB), e durante o XII Semana de Ciências e Tecnologia do Instituto Federal da Paraíba (IFPB), onde se testou a resistência, aceitação e eficiência das maquetes táteis de obras do acervo da Pinacoteca UFPB para comunicação a pessoa com e sem deficiência visual.

Artes Visuais e Inclusão

Ao iniciarmos este trabalho, várias questões a respeito da inclusão sociocultural dos sujeitos com deficiências vieram à tona: qual tipo de deficiência seria abordado neste trabalho? Como aproximar as Pessoas com Deficiências Visuais das artes visuais? Tojal (2016) afirma que a atividade cultural é integradora, pode ampliar a capacidade humana de percepção e inserção social, pode desenvolver o espírito

³ Página oficial: <http://www.ccta.ufpb.br/lavais>

crítico e a cidadania, é matéria prima dos sonhos e da memória. Diante disso e de acordo com experiências já desenvolvidas em diversos museus de arte em todo o mundo visando a inclusão de pessoas com deficiências visuais, avaliamos a possibilidade de inserir políticas públicas inclusivas e ações concretas que permitissem prover a acessibilidade cultural⁴ a partir das obras do acervo da Pinacoteca UFPB.

Uma das ferramentas utilizadas para permitir a inclusão das pessoas com deficiências é o Desenho Universal, que visa atender todas as pessoas democraticamente em uma visão holística da vida.

De acordo com Cambiagui (2007), o Desenho Universal tem o objetivo definir um projeto de produto ou de um ambiente que possa ser usado por todos os seres humanos, que seja acessível, independentemente de suas características pessoais, idade ou habilidades. Os produtos universais acomodam uma escala larga de preferências e de habilidades individuais ou sensoriais dos usuários. A ideia do Desenho Universal é, justamente, evitar a necessidade de ambientes e produtos especiais para pessoas com deficiências, assegurando que todos possam utilizar com segurança e autonomia os diversos espaços construídos e objetos (CAMBIAGUI, 2007).

O Desenho Universal possui sete princípios de adoção para promoção plena da acessibilidade. São eles:

1 IGUALITÁRIO uso equiparável - São espaços, objetos e produtos que podem ser utilizados por pessoas com diferentes capacidades, tornando os ambientes iguais para todos.

2 ADAPTÁVEL uso flexível - Design de produtos ou espaços que atendem pessoas com diferentes habilidades e diversas preferências, sendo adaptáveis para qualquer uso.

3 ÓBVIO uso simples e intuitivo - De fácil entendimento para que uma pessoa possa compreender, independentemente de sua experiência, conhecimento, habilidades de linguagem, ou nível de concentração.

⁴ Acessibilidade cultural é o conceito usado para designar todo e qualquer acesso (físico, comunicacional e atitudinal, principalmente de pessoas em situação de vulnerabilidade social ou com deficiência (física, emocional ou intelectual), ao patrimônio cultural, material ou imaterial da humanidade (TOJAL, 2016).

4 CONHECIDO informação de fácil percepção - Quando a informação necessária é transmitida de forma a atender as necessidades do receptor, seja ela uma pessoa estrangeira, com dificuldade de visão ou audição.

5 SEGURO tolerante ao erro - Previsto para minimizar os riscos e possíveis consequências de ações acidentais ou não intencionais.

6 SEM ESFORÇO baixo esforço físico - Para ser usado eficientemente, com conforto e com o mínimo de fadiga.

7 ABRANGENTE dimensão e espaço para aproximação e uso - Que estabelece dimensões e espaços apropriados para o acesso, o alcance, a manipulação e o uso, independentemente do tamanho do corpo (obesos, anões etc.), da postura ou mobilidade do usuário (pessoas em cadeira de rodas, com carrinhos de bebê, bengalas etc.) (CAMBIAGUI, 2007).

Alguns dos princípios descritos podem não ser atendidos na sua totalidade, mas o uso da maior parte deles em projetos de produtos ou de ambientes, já configura o atendimento ao conceito do Desenho Universal.

As pessoas com deficiências visuais foram o alvo de nossa pesquisa, elas utilizam o tato para ler e interpretar. Assim como o princípio da leitura braile, que utiliza os dedos para percepção dos pontos e formação de letras, palavras e frases para que a pessoa com deficiência visual consiga contextualizar a informação visual, para interação com objetos ao seu redor, a maquete tátil também possibilita a utilização do tato e das imagens mentais.

Uma das maiores dificuldades das instituições culturais brasileiras tem sido conseguir recursos e tecnologias adequadas para investir na adaptação dos seus acervos e exposições temporárias de maneira inclusiva, atendendo a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (estatuto da pessoa com deficiência - Lei 13.146 de 6 de junho de 2015)⁵, essas já são práticas correntes das grandes instituições culturais nacionais e internacionais. Para além da acessibilidade física, várias instituições tem se dedicado a desenvolver *kits* ou espaços específicos direcionados as pessoas com deficiências, aplicando uma visão multissensorial e a medição inclusiva, são criadas maquetes táteis, com recursos sonoros, olfativos, legendas em braile ou língua brasileira de sinais, audiodescrição, etc.

No entanto, esses recursos apresentam um alto custo de produção, por utilizarem materiais que precisam de alta resistência ao manuseio e são produzidos,

⁵ Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm

na maioria das vezes, em pequena escala, o que torna o processo caro e demorado e/ou utilizam tecnologias de ponta. Considerando que, boa parte das instituições culturais brasileiras, incluindo aquelas ligadas ao serviço público, não tem recursos específicos para investir nesse tipo de ação, a acessibilidade aos bens artísticos e culturais pode ficar restrita aos grandes museus.

Apresentação dos Resultados

A disciplina Ensino de Artes e Educação Inclusiva, do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFPB, tem como objetivo possibilitar o estudo sistemático da relação entre o ensino de artes visuais e a prática da educação inclusiva, a partir da análise de experiências teórico-práticas desenvolvidas em instituições públicas, privadas e em organizações do terceiro setor. A disciplina busca estimular a pesquisa e análise crítica das práticas pedagógicas do ensino das artes visuais e da educação inclusiva desenvolvidas na grande João Pessoa. Para isto, a disciplina se propõe a refletir sobre as principais propostas de ensino de artes visuais relacionadas à educação inclusiva; analisar experiências teórico/práticas relacionadas ao ensino de artes visuais e educação inclusiva; identificar as condições de atuação do professor de artes visuais em instituições de educação inclusiva na Paraíba; diferenciar as concepções de ensino de artes visuais e arteterapia aplicadas no Brasil e discutir o papel da formação acadêmica do professor de artes visuais para a atuação na educação inclusiva.

Para o período 2016.2, a proposta da disciplina foi a confecção, por meio do conhecimento teórico adquirido, de maquetes visuais táteis, a partir de imagens de obras de arte do acervo da Pinacoteca UFPB, que possibilitassem as pessoas com deficiências visuais a leitura tátil da obra e tentando manter a escala e fidelidade em relação às cores e formas, possibilitando a acessibilidade para pessoas com e sem deficiências visuais. Outra variável importante no projeto foi utilizar tecnologias de baixo custo e alta resistência, para possibilitar o manuseio das maquetes táteis pelo público e que também permitisse sua fácil fabricação.

Diante dessas variáveis, traçou-se um plano estratégico para confecção das maquetes táteis, que constou basicamente de: estudos e discussões teóricos sobre educação inclusiva, inclusão sociocultural e o papel do Arte/Educador nesse contexto; escolha de sete obras de arte do acervo da Pinacoteca UFPB; pesquisa de material de baixo custo e de técnicas de construção que pudessem ser replicadas em outros espaços; registro gráfico das obras em tamanho de 50 cm x 60 cm. Este registro foi feito com auxílio do projetor sobre papel sulfite branco, os participantes rabiscaram os traços básicos e finalmente a execução das maquetes táteis. Os materiais escolhidos foram: placas de isopor de diversas gramaturas, cola branca, massa corrida, papel jornal, fita crepe, cola de isopor, tinta acrílica e de tecido, além de espátulas, tesouras, palitos e estiletes.

As sete obras de arte da Pinacoteca da UFPB escolhidas foram: Ramalho, sem título, Década de 1960; Alberto Lacet, coração moça, 1976; José Lyra, sem título, 1980; Fred Svendsen, Reinado, 1984; Francisco Brennand, sem título, 1967; Virgínia Colares, por um fio, da série sentido literal, 1996 e C. Camelo, sem título, 1966 (exemplos - figuras 1 e 2).

As imagens das obras foram desenhadas em papel sulfite branco e procurou-se manter a maior fidelidade possível, em relação à forma, cores e texturas para uma melhor interação das pessoas com ou sem deficiências visuais. Para os normovisuais⁶ disponibilizamos vendas para os olhos, simulando o ambiente encontrado pelas pessoas com deficiências visuais durante a manipulação das maquetes táteis.

⁶ Normovisual é o termo utilizado no português de Portugal para definir pessoas que não apresentam deficiências visuais.

Figura 1 – Fred Svendsen



Fonte: acervo da Pinacoteca UFPB,
Foto: Gustavo Moura.

Figura 2 – Alberto Lacet



Fonte: acervo da Pinacoteca UFPB,
Foto: Gustavo Moura.

A execução das maquetes táteis foi realizada durante o semestre letivo de 2016.2, no Laboratório de Artes Visuais Aplicadas e Integrativas (LAVAIS/UFPB), a partir de uma prática experimental ligada ao curso de Artes Visuais da UFPB. Inicialmente as imagens das obras do acervo da Pinacoteca UFPB foram selecionadas e registradas graficamente, por meio da projeção sobre papel sulfite, em tamanho de 50cm x 60 cm.

A pesquisa experimental recaiu sobre os materiais de baixo custo e de fácil manipulação por parte dos executores, portanto, o isopor e o papel jornal foram escolhidos como materiais básicos para as maquetes táteis. Esses materiais também se caracterizam pela leveza, o que permitiu a facilidade na fabricação, manipulação e transporte.

As maquetes foram desenvolvidas por meio de duas técnicas específicas: a primeira foi a escultura do isopor utilizando basicamente o estilete e sobrepondo as camadas com cola própria. Depois foi feita uma massa com cola branca e massa corrida para impermeabilização e acabamento (figuras 3 e 4) e a segunda técnica consistiu em papietagem com sobreposição de camadas de folhas de jornal e com cola, depois utilizamos massa corrida com cola branca para acabamento (figura 5). Ambas as técnicas foram fixadas em uma placa de isopor de 3cm de espessura no tamanho de 50cm x 60cm.

Figura 3 – etapa da execução da maquete tátil



Fonte: acervo do LAVAIS. Foto: Autor, 2016.

Figura 4 – etapa da execução da maquete tátil



Fonte: acervo do LAVAIS. Foto: Autor, 2016.

Figura 5 – etapa da execução da maquete tátil

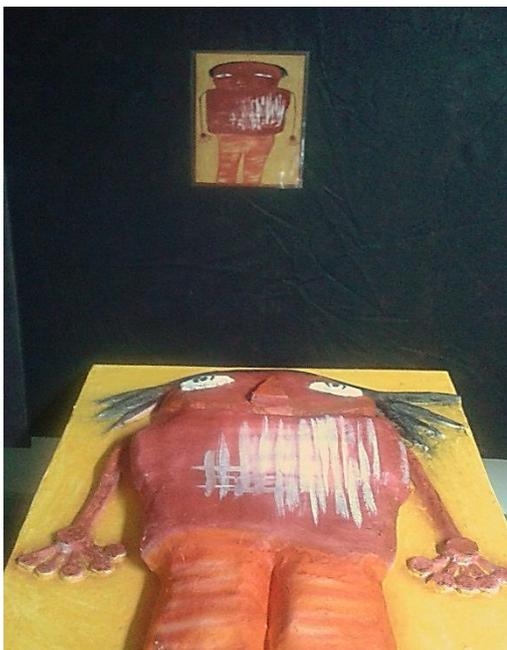


Fonte: acervo do LAVAIS. Foto: Autor, 2016.

Após a confecção e secagem das maquetes táteis, fizemos a pintura utilizando tinta acrílica e spray, além, do acabamento do suporte das maquetes. Depois de prontas as maquetes táteis foram expostas durante o I Congresso Ibero Americano de Arte, Museu e Inclusão (I CIAMI) na Expo Sensorial, entre os dias 21 e 23 de novembro de 2016, em João Pessoa-PB (figuras 6 e 7).

A montagem da exposição foi feita sobre cavaletes e tamboretos de madeira fixados no piso e acima deles foram disponibilizadas fotos das obras originais, para que o público normovisual pudesse comparar as maquetes com as imagens das obras de arte.

Figura 6 - Expo Sensorial



Fonte: Acervo do LAVAIS. Foto: Autor, 2016.

Figura 7 – Expo Sensorial



Fonte: Acervo do LAVAIS. Foto: Autor, 2016.

Durante a exposição, o público foi convidado a interagir com as maquetes táteis (figuras 6 e 7). Outra oportunidade de expor as maquetes táteis e vivenciar a interação entre o público foi durante a XII Semana de Ciências e Tecnologia do IFPB, realizada no Campus João Pessoa, entre os dias 25 e 27 de outubro de 2017. Na ocasião, as obras foram manipuladas e tocadas por pessoas com e sem deficiências (figuras 8, 9 e 10), foram testadas por meio da interação tátil e também de sua resistência a manipulação, não registramos nenhuma avaria nas peças, acompanharam as maquetes as fichas técnicas com informações sobre a obra em português e braille, as pessoas sem deficiências visuais utilizaram vendas nos olhos, para que pudessem vivenciar as maquetes com o tato.

Durante a exposição da XII Semana de Ciências e Tecnologia do IFPB, trabalhamos com estudantes/mediadores. Segundo depoimento de uma estudante do curso Técnico Integrado em Eletrotécnica, ao afirmar que a exposição:

É uma forma de as pessoas com deficiências se sentirem representadas, e de nos fazer sentir como eles se sentem, incentivando as pessoas a refletirem: será que estou pensando o mundo de uma forma inclusiva? (depoimento oral do estudante de Eletrotécnica do IFPB durante a XII SCT do IFPB).

Figura 8 – Pessoa com Deficiência Visual interagindo com a maquete tátil



Fonte: acervo do LAVAIS UFPB.

Figuras 9 e 10 – Pessoas normovisuais com olhos vendados interagindo com as maquetes táteis.



Fotos: Autor. 2017.

A interação do público, com ou sem deficiências visuais, com as maquetes táteis de obras do acervo da Pinacoteca UFPB, durante os dois eventos, possibilitou que visualizássemos alguns aspectos importantes: a alta resistência das maquetes

táteis, já que durante a manipulação, nenhum dano foi verificado nas peças; a leveza das mesmas, o que facilitou o transporte e montagem no local; a comunicação eficaz, por meio da interação do público com as maquetes táteis, com ou sem a venda nos olhos. Além disso, comprovamos a facilidade da execução das maquetes táteis a partir dos materiais de baixo custo utilizados. Em uma oficina de poucas horas foi possível capacitar os estudantes para a construção das maquetes táteis de baixo custo.

As maquetes táteis confeccionadas no LAVASI/UFPB atenderam todos os princípios do Design Universal, possibilitando que pessoas com ou sem deficiências, pudessem identificar e interagir com as imagens de obras selecionadas do acervo da Pinacoteca UFPB.

Neste projeto a inserção dos recursos da audiodescrição não foi possível devido a falta de recursos, embora possa ser um facilitador da formação da percepção mental de obras de arte para pessoas com deficiências visuais.

Considerações Finais

Esta pesquisa experimental demonstrou que é possível, por meio de ações simples e de baixo custo, proporcionar a todas as pessoas o contato com obras de arte. Por meio do uso de tecnologias simples e de baixo custo, com poucas horas de treinamento da equipe, foi possível proporcionar as pessoas com ou sem deficiências visuais o contato com imagens do acervo de obras de arte da Pinacoteca UFPB.

Esta experiência em uma turma de alunos de Licenciatura em Artes Visuais da UFPB nos permitiu enxergar a importância da prática do estudo da inclusão de sociocultural de pessoas com deficiências nos cursos de formação de professores nas universidades. Esta experiência poderá ser ampliada para outros cursos de formação de professores na UFPB e em outras universidades e equipamentos culturais.

Consideramos que a igualdade entre as pessoas é direito de todos e se concretiza mediante políticas públicas e educacionais que, ao tratar as pessoas igualmente, reconheçam suas diferenças, oferecendo oportunidades para que

possam desenvolver suas potencialidades e serem atendidos em suas necessidades como cidadãos autônomos (TOJAL, 2016).

Referências

CAMBIAGUI, Silvana Serafino. *Desenho universal: métodos e técnicas para arquitetos e urbanistas*. São Paulo: Editora Senac, 2007.

MURILLO, Anália Rosoli. *Educación inclusiva: reflexiones para acompañar el cambio en la escuela*. Madrid, ES: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), 2010.

TOJAL, Amanda P. da F. *Museu de arte e públicos especiais*. São Paulo: ECA/USP, 1999. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes Plásticas, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999. Disponível em: www.arteinclusao.com.br/publicações.php

TOJAL, Amanda P. da F. *Políticas públicas culturais de inclusão de públicos especiais em museus*. São Paulo: ECA/USP, 2007. Tese (Doutorado em Ciências da Informação) — Programa de Pós-Graduação em Ciências da Informação, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: www.arteinclusao.com.br/publicações.php

TOJAL, Amanda P. da F. Acessibilidade e inclusão de públicos com deficiência em museus e instituições culturais no Brasil. In. *1º Guia Brasil-Alemanha de inclusão - Viver Diversidade*. São Paulo: SENAI/SP, 2016.

Robson Xavier da Costa

Realizou pós-doutorado em Estética e História da Arte pelo Programa de Pós-Graduação Interunidades Estética e História da Arte do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (PGEHA/MAC/ USP). Doutor em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Mestre em História pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e Licenciado em Educação Artística — Artes Plásticas — pela UFPB. Docente e Coordenador do Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba/ Universidade Federal de Pernambuco (PPGAV/UFPB/UFPE) e docente do Departamento de Artes Visuais (DAV) da UFPB. Criador e Líder do Grupo de Pesquisa em Arte, Museus e Inclusão (GPAMI), credenciado pelo CNPq. Membro do Grupo Interdisciplinar de Estudos Sobre o Imaginário da UFPE; da Associação Brasileira de Crítica de Arte (ABCA) e da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP).

E-mail: robsonxavierufpb@gmail.com

Currículo: <http://lattes.cnpq.br/3706411790927848>

Aarão Pereira de Araújo Júnior

Realizou pós-doutorado em Artes Visuais pelo Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba/ Universidade Federal de Pernambuco (PPGAV/UFPB/UFPE). Doutor e Mestre em Educação pela UFPB. Bacharel em Desenho Industrial pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Docente do Departamento de Design de Interiores do Instituto Federal da Paraíba (IFPB/Paraíba).

E-mail: aaaoaraujo@yahoo.com.br

Currículo: <http://lattes.cnpq.br/2881518626704499>

Recebido em 30 de março de 2018
Aceito em 19 de abril de 2018