

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Tecnologia e Ciências
Escola Superior de Desenho Industrial

Vozes do território: Projeto expositivo sobre o cenário cultural de Duque de Caxias com foco nas oralidades

Gabriel de Andrade Gomes

**Rio de Janeiro
2024**

ESDI



Gabriel de Andrade Gomes

Vozes do território: Projeto expositivo sobre o cenário cultural de Duque de Caxias com foco nas oralidades.



Monografia de conclusão do curso apresentado, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design, à banca examinadora da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Design.

Orientadora: Prof.^a Dra.

Barbara Castro

Agradecimentos

Aos meus amigos que construí durante a graduação, me apoiaram durante toda essa jornada e me impulsionaram para que esta formação ocorresse.

À professora Barbara Castro, por ter acreditado, apoiado e incentivado tanto o projeto desde o início.

Às fabulações territoriais de Duque de Caxias.

Resumo

O trabalho apresenta um projeto expositivo intitulado Vozes do Território, que explora as manifestações culturais de Duque de Caxias no Rio de Janeiro, por meio de narrativas orais e expressões artísticas. O objetivo é destacar a pluralidade cultural do município e incentivar reflexões sobre identidade e memória coletiva. A pesquisa fundamenta-se em conceitos de design de exposição, curadoria de territórios, cartografia afetiva e oralidade, com foco em métodos interativos. A exposição é composta por instalações que abordam temas como memória afetiva, mobilidade urbana, infâncias e juventudes locais. O processo incluiu entrevistas com movimentadores culturais, experimentações técnicas e pesquisas em design de futuros. O projeto busca não apenas documentar, mas também potencializar o reconhecimento e a valorização das percepções, sonhos e observações de moradores. Ao fim desse projeto foi elaborada uma instalação artística multimídia, chamada "Futuralidades, fabulações territoriais em Duque de Caxias", que uniu o trabalho artesanal das pipas com a técnica de videomapping, explorando narrativas de movimentadores culturais em Caxias.

Palavras-chave: Design de exposição; Curadoria; Cartografia afetiva; Oralidade; Duque de Caxias; Cultura.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 5 |
| 1.1 Contextualização do Tema | 5 |
| 1.2 . Objetivos | 7 |
| Objetivo geral | 7 |
| Objetivos específicos | 7 |
| 2. PESQUISA | 7 |
| 2.1 Análise histórica entre museus e expografia | 7 |
| 2.2 Design de exposição | 10 |
| 2.3 Tipos de exposições | 11 |
| 2.4 Etapas de criação do espaço expositivo | 13 |
| 2.4.1 Curadoria | 13 |
| 2.4.2 Organização e percurso | 14 |
| 2.4.3 Cenografia, som, vídeo | 16 |
| 2.4.4 Iluminação | 17 |
| 2.4.5 Comunicação visual e sinalização | 18 |
| 2.4.6 Interatividade e recursos tecnológicos | 18 |
| 3. ESCOPO DO PROJETO | 19 |
| 3.1 Conceito | 20 |
| 3.2 Ideias preliminares | 21 |
| 3.2.1 Rualidade: uma cartografia afetiva dos lares de Duque de Caxias. | 22 |
| 3.2.2 Narrativas em trânsito: entender e reimaginar a mobilidade urbana caxiense | 24 |
| 3.2.3 Infâncias caxienses: fabulações territoriais pela ótica da criança | 25 |
| 3.2.4 Crias que criam: as juventudes caxienses como impulsionador cultural carioca | 27 |
| 4. DESENVOLVIMENTO | 28 |
| 4.1 Design de futuros | 29 |
| 4.2 Pesquisa de direção de arte | 31 |
| 4.3 Desenvolvimento das estruturas | 34 |
| 4.3.1 Lista de materiais para a construção da instalação | 35 |
| 4.4 Entrevistas com movimentadores culturais | 36 |
| 4.4.1 Edição de som | 37 |
| 4.6 Montagens | 38 |
| 4.6.1 Experimentação Belu, o espaço é o lugar | 38 |
| 4.6.2 Experimentação Peita: Encruzilhadas de Existência | 39 |
| 4.6.3 Montagem final | 40 |
| 5. CONCLUSÃO | 42 |
| REFERÊNCIAS | 43 |
| APÊNDICE A -Mapa Mental | 46 |

1. INTRODUÇÃO

Este projeto propõe a realização de uma exposição que explora o território e as manifestações culturais de Duque de Caxias, buscando revelar as camadas históricas, sociais e artísticas que moldam a identidade do município. A iniciativa é uma oportunidade para exercitar habilidades em três áreas complementares: design, arte e curadoria. Por meio do design, a proposta abrange o desenvolvimento de suportes expositivos e narrativas visuais capazes de envolver o público. A dimensão artística surge na criação e seleção de obras que dialoguem com as temáticas locais, enquanto a curadoria organiza e estrutura a experiência, garantindo coesão e profundidade ao discurso apresentado. Dessa forma, o trabalho busca não apenas refletir sobre o cenário cultural da cidade, mas também potencializar a formação de um olhar crítico e criativo.

Para além disso, esse projeto é um projeto muito baseado em vivências e precepções pessoais dentro desse território, durante toda a graduação fui atravessado pelas narrativas de ser um morador de Duque de Caxias e querer trabalhar com arte, cultura e design trazer esse tema no trabalho de conclusão de curso e significativo para potencializar os discursos territoriais dentro dos campos da arte e do design.

1.1 Contextualização do Tema

Duque de Caxias é o terceiro município mais rico e mais populoso do Estado do Rio de Janeiro, acumulando um PIB de 34.114.425 reais segundo dados do IBGE. Mesmo assim, a cidade é reconhecida por seus altos números de violência e criminalidade. Segundo o Mapa da Desigualdade da Casa Fluminense, no município o número de pessoas negras assassinadas pelo Estado é de 88%, sendo um dos municípios da Baixada Fluminense mais violentos. Quando se trata de cultura, os números são bem menores. Em 2020, Duque de Caxias teve um orçamento de 0,11% destinado à cultura, enquanto o município do Rio de Janeiro recebeu 0,68%. Segundo o Mapa da Desigualdade da Casa Fluminense de 2020, a capital do Estado concentra 168 museus em seu todo, enquanto Duque de Caxias possui apenas 4 museus em seu todo. Mesmo assim, o município é o local da Baixada Fluminense com maior número de museus.

“a Baixada vai deixar de ser uma referência de violência, de abandono, para ser referência cultural neste país.”

(Rosa Maria)

Em Caxias podemos encontrar diversas memórias culturais através de espaços e ações culturais que desenvolvem a cultura do município. Os espaços culturais do município se destacam por sua preservação da história e pelo agenciamento de movimentações culturais no campo da cultura local. A Fazenda São Bento, núcleo inicial de ocupações do município, tombada em 1957, com sua história iniciada nos anos 1600, se tornou o maior patrimônio histórico edificado da Baixada Fluminense. Esse local abriga um sítio arqueológico, onde hoje encontra-se o Museu Vivo do São Bento, um Ecomuseu de Percurso, o primeiro instituído na Baixada Fluminense, com os “Sambaquis do São Bento”, produtos da deposição planejada e de longo prazo, composto de restos de alimentos, conchas, esqueletos e cerâmica é um espaço de preservação cultural e ecológica da história ancestral de Duque de Caxias. (FERREIRA, 2017). O Centro Cultural Oscar Niemeyer, localizado no centro da cidade, palco para manifestações culturais desde a década de 70, onde ocorriam desfiles de blocos carnavalescos, abrigava grupos capoeiristas e lambe-lambe, em 2006 foi inaugurado o Teatro Raul Cortez e a Biblioteca Lionel de Moura Brizola, projetadas pelo arquiteto Oscar Niemeyer, atualmente o centro cultural funciona como espaço para reuniões da Secretaria de Cultura de Duque de Caxias e segue abrigando diversidades de ações culturais.

Ação cultural é um processo com início claro e armado mas sem fim especificado e, portanto, sem etapas ou estações intermediárias pelas quais se deva necessariamente passar, já que não há um ponto terminal ao qual se pretenda ou espere chegar, tem sua fonte, seu campo e seus instrumentos na produção simbólica de um grupo. (COELHO, p.12, 2001)

Chamamos aqui de ações culturais, todas as manifestações artísticas desenvolvidas por fazedores de arte, coletivos de audiovisual, grupos de intervenções urbanas, produtoras musicais independentes, grupos de teatro periférico, pesquisadores, MC's, rappers, cantores, DJ's, atores e atrizes e outras diversas manifestações, essa pluralidade de ações culturais em reforçam a importância da divulgação e do debate sobre as produções culturais suburbanas. Exemplo dessas ações culturais é o Meeting of Favela (MOF), maior evento de grafite voluntário do mundo, que acontece na Favela da Vila Operária em Duque de Caxias, o MOF é um festival que movimenta artistas visuais, músicos e dançarinos para celebrar a cultura hip-hop e o grafite em Caxias o trabalho idealizado por Kajaman, leva a Vila Operária a ideia coletividade, e promove o desenvolvimento cultural e econômico, a edição de 2024, teve como tema "De volta para o Futuro", celebrando o retorno do evento no pós-pandemia, se consagrando uma das maiores edições do evento já realizadas. Duque de Caxias tem grande força cultural e podemos considerar tanto por seu histórico cultural, quanto pelas diversas movimentações recentes relacionadas ao campo da arte e da cultura e pelo imaterial contemporâneo. Esses apontamentos reafirmam a Caxias como um território cultural no Estado do Rio de Janeiro com múltiplas manifestações

artísticas e culturais.

Falar sobre arte e cultura em Duque de Caxias é um trabalho árduo, a escassez de recursos básicos como o acesso a cidade, a falta de investimento, os números de violência nos bairros, são alguns dos muitos fatores que dificultam as produções artísticas da cidade, no entanto não paralisam as manifestações. Esse projeto vem com a proposta de divulgar a pluralidade de manifestações artísticas independentes de Caxias, relatar e documentar as vivências de moradores do município e sua relação com as artes e o design, e reafirmar o local como um território cultural, através das narrativas orais. Para criar essa mostra, iremos abordar os fundamentos básicos do design de exposição e refletir brevemente sobre o papel do designer no processo de criação de uma exposição.

1.2 . Objetivos

Objetivo geral

O objetivo deste projeto visa expor a essência das manifestações culturais caxienses, das ações culturais cotidianas até as expressões artísticas contemporâneas, criando uma exposição que servirá como um portal, convidando o público a se conectar e conhecer a multiplicidade cultural que o define.

Objetivos específicos

- Compreender e investigar os entendimentos sobre design de exposições.
- Pesquisar as diversidades culturais de Duque de Caxias através da oralidade.
- Desenvolver projetos de instalações com diferentes técnicas artísticas e do design.
- Criar um projeto expositivo composto por instalações artísticas.
- Conceituar uma exposição.
- Desenvolver um protótipo de uma das instalações que contemple entrevistas, montagem e audiovisual.

2. PESQUISA

2.1 Análise histórica entre museus e expografia

O termo museu originou-se da palavra *Museion*, utilizada pela primeira vez na Grécia (antes do século VI a.C.) para designar os santuários consagrados às Musas e também as escolas filosóficas e de investigação científica presididas pelas Musas, protetoras das Ciências e das Artes. Os romanos formavam coleções por intermédio de saques, prêmios de guerras ou compras. Também cultivavam noções sobre a melhor acomodação das peças nas residências ou em espaços construídos especialmente para sua exibição pública.

Entre os séculos XIV e XVII, na Renascença, começa a tradição dos “gabinete de curiosidades” ou “gabinetes de maravilhas”, eram espaços privados da nobreza que acumulavam itens de culturas distantes, esses itens variam entre demonstrações da fauna e flora, utensílios cotidianos além das obras de artes. Podemos considerar os gabinetes de curiosidades como o primeiro vislumbre da ideia de um museu.¹

Falar de museus é importante para entender como surgiram as primeiras ideias sobre exposição mas foi com a criação das academias de pintura e escultura na Europa, que se inaugura o modelo de exposição de arte, inicialmente, para os convidados e participantes das próprias academias, e que, depois, consolidaram-se como eventos públicos importantes para a criação de um circuito de mercado das artes plásticas. No século XIX, no meio da Revolução Industrial, a partir das feiras de trocas, surgem as Exposições Universais, um local de troca de conhecimentos e tecnologias e apresentavam os principais produtos da indústria e feitos científicos, tecnológicos e artísticos de cada época, em formato de exposição.

No século XX, começa a se desenhar as exposições partindo de uma lógica, essas produções eram apresentadas lucidamente em locais como pavilhões e ruas temáticas. Foi também no século XX que as ideias das vanguardas artísticas começaram a tomar mais força, essas ideias provocaram uma ruptura com a tradição cultural, respondendo ao contexto de transformações sociais que se aceleraram nesse período. Os movimentos, impressionistas, expressionistas, cubista, futurista, surrealista, dadaísta e as vanguardas soviéticas foram os principais movimentos artísticos das vanguardas.

¹ Anotações do curso *Entre a caixa preta e o cubo branco: uma introdução à cenografia e à expografia* do Itaú Cultural

“Os movimentos europeus de vanguarda podem ser definidos como um ataque da arte à sociedade burguesa. É negada não uma forma anterior de manifestação da arte (um estilo), mas a instituição arte como instituição descolada da praxis vital das pessoas.” (BÜRGER, 2017, p.115)

Os museus e galerias conhecidos hoje em dia são a evolução das coleções de famílias ricas que foram, ao final do século XVIII, disponibilizadas e abertas à população (MACEDO, 2017). No início do século XX, as noções de expografia sofreram algumas alterações, surgindo assim a ideia de “cubo branco”, termo esse que preza a neutralidade e tranquilidade de observação do espaço, a ideia do cubo branco tem como seu fundador o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMA), inaugurado em 1929 foi o pioneiro a experimentar esse novo formato de exposição. O “cubo branco” consiste em obter um espaço de exposição neutro, dando destaque a obra exposta. O “cubo branco”, nos meados do século XX, começa a dividir espaço com o modelo de “caixa preta”, no qual as obras são individualizadas em um ambiente homogêneo que sublima as nuances arquitetônicas do edifício, abrindo espaço para cenografia e novos estímulos do teatro. (MEDEIROS, 2017).

A tendência artística dos anos 1960 e 1970, que exerceu forte influência na modificação da concepção expográfica contemporânea foram à arte conceitual, surgida na Europa e nos EUA, privilegiava o conceito à obra, onde a atitude mental tinha relevância sobre a produção do objeto artístico (COSTA, 2014, p. 74).

O surgimento de novos movimentos artísticos, principalmente os surrealistas e dadaístas, entre as décadas de 60 e 70, trouxeram consigo uma nova roupagem e novas ideias relacionadas ao campo do design de exposição, como por exemplo as performances e as instalações artísticas em espaços expositivos. As novas vanguardas fizeram grandes mudanças no campo da expografia alterando as relações das obras com os espectadores possibilitando uma interação maior entre elas. Essas discussões também repensaram o lugar da arte enquanto espaço físico, pensando em locais que antes não eram convencionais para o campo da arte, como a ocupação das ruas. Essa explosão de novos formatos de exposição ocasionou em um crescimento de números de museus ao redor do mundo.

Com o desenvolvimento das noções desenvolvidas pela caixa preta e do cubo branco, pode-se entender melhor a pluralidade de trabalhos criados para além desses formatos, caracterizados principalmente pela mistura e pela expansão de linguagens ligadas à diversas tradições culturais. As manifestações de arte urbana, como pixo, grafite e lambe-lambe, são

intervenções urbanas que marcaram as décadas de 90 e 2000, como a saída das obras de artes do museu e ocupam lugares antes abandonados e ressignificando esses espaços.

No Brasil, as exposições se iniciam a partir de 1951 com o início das Bienais de Arte de São Paulo, que se consolidaram nos anos seguintes, o formato se expandiu para diversas outras regiões e tipos de produção artística. Nos anos 90 a quantidade de exposições brasileiras aumentou significativamente, destacando as exposições, do escultor francês Auguste Rodin na Pinacoteca de São Paulo, em 1995, segundo o portal da Pinacoteca, a exposição recebeu mais de 183 mil pessoas e a “Mostra do Redescobrimento - Brasil +500”, ocorreu no Parque Ibirapuera, em São Paulo, nos anos 2000, nessa exposição ocorreram 14 mostras com um panorama da produção artística nacional, com a intervenção de diferentes, arquitetos e arquitetas, cenógrafos e cenógrafas que desenharam juntos a expografia, gerando uma diversidade de linguagens no pensamento expográfico.

2.2 Design de exposição

Para SEDG (Society for Environmental Graphic Design), o design de exposição é a junção de comunicação e ambientes que “inter relaciona disciplinas projetuais, como o design gráfico, a arquitetura, o design de ambientes e o design de produto, numa atividade que comunica identidade e informação, ao mesmo tempo em que dá forma à ideia de lugar”. Enquanto Shawrz, Berton e Frey (2006) definem o design de exposições como o planejamento de espaços interpretativos e reafirma que ele está localizado nos campos da arte, arquitetura e design da informação. Para Cury (2006), a exposição é o local de encontro e relacionamento entre o que o museu quer apresentar e como deve apresentar visando um comportamento ativo do público, é o resultado de um sistema, denominado por ela de sistema de comunicação museológica.

“Sistema de comunicação museológica é o conjunto teórico, procedimentos metodológicos, infraestrutura, recursos humanos e materiais, técnicas, tecnologias, políticas, informações e experiências necessárias para o desenvolvimento de processos de comunicação de conhecimento por meio de exposições e ações educativas.” (CURY, 2006)

Perim (2019), investiga o espaço expositivo através de três pilares – arte, curadoria e design –, para identificar o processo de formação do modelo expositivo “cubo branco”, assim como as intervenções feitas para subverter esse espaço, mas também ressalta que a história do espaço expositivo não pode ser contada exclusivamente por nenhuma dessas três áreas, e faz uma análise da interdisciplinaridade entre elas, apresenta as interlocuções entre arte, curadoria e design olhando para, a relação do design de exposição com a curadoria e reflete o papel dessas

atividades na experiência do espectador no espaço expositivo, que provocam mudanças nas formas de apresentação da obra para o público.

A autora apresenta essas interlocuções investigando inicialmente o espaço expositivo pensado pelo artista. Ao analisar os trabalhos de diversos artistas como - Coubert, Monet e Seurat - Perim (2019) percebe que os artistas se preocupam com a disposição das obras pelo espaço expositivo e perceberam que a disposição das obras poderiam influenciar a leitura do espectador. Perim conclui dizendo que a preocupação com o espaço de exposição da obra, a posição do espectador no espaço expositivo, a montagem de exposição com valor em si, tem relação direta com tocar, participar, sentir e ouvir. Analisou também o trabalho de El Lissitzky, que criou a Sala de Demonstração que ficou conhecida como Sala Abstrata, um espaço que experimenta a interação do espectador explorando o movimento e o sentido tátil.

É importante ressaltar utilização dos quatro eixos que compõem o currículo de design da ESDI (Serviços, Interação, Produto e Comunicação) para projetar exposições são necessárias diversas ferramentas que podem ser retiradas das metodologias e ferramentas do design de serviços, para comunicar e entender a exposição utilizamos o design de comunicação, o design de produto encontramos nas cenografias, nos expositores ou até mesmo nas peças que estão sendo expostas, o design de interação pode ser definido nas experiências propostas com interfaces desenvolvidas para exposição.

As diferentes abordagens dos autores citados ajudam a entender as múltiplas perspectivas do design de exposição e quando elas se convergem. Explicitam a interdisciplinaridade de diferentes campos do design, das artes e da arquitetura e a utilização de ferramentas e conceitos para a criação de uma experiência significativa para o público, com o objetivo de comunicar ideias e transmitir conhecimentos, tornando o espaço expositivo um local de reflexão, aprendizado e descobertas.

2.3 Tipos de exposições

Neste tópico, exploraremos as quatro categorizações existentes para as exposições, abrangendo desde a tipologia dos acervos, no qual usaremos como meio de pesquisa o Instituto Brasileiro de Museus, entenderemos as características de cada tipo de mostra explicitado pela Agência Papoca, entender as diferenças entre exposições em comerciais, institucionais e culturais. As exposições podem ser categorizadas como: exposições comerciais, geralmente com cunho comercial; exposição institucional, ocorrem em grandes instituições e empresas públicas como o

Centro Cultural Banco do Brasil; e as exposições culturais, ocorrem em museus e centro culturais, com cunho educativo e informativo. (MEDEIROS, 2017).

O IBRAM categoriza exposições a partir de tipologias de acervo: Antropologia e Etnografia: coleções relacionadas a diversas etnias, voltadas para o estudo antropológico e social das diferentes culturas; Arqueologia: são coleções de bens culturais portadores de valores históricos e artísticos procedentes de escavações.; Artes visuais: coleções de pinturas, esculturas, gravuras, desenhos e Arte Sacra.Ciências Naturais e História Natural: bens culturais relacionados às Ciências Biológicas e as Geociências.; Ciência e tecnologia: bens culturais representativos da evolução da história da ciência e da técnica.; História: bens culturais que ilustram acontecimentos ou períodos históricos; Imagem e Som: documentos sonoros, videográficos, filmográficos e fotográficos.; Virtual: bens culturais que apresentam mediados pela tecnologia e interação cibernética.; Biblioteconomia: publicações impressas, livros, periódicos, monografias, teses etc.; Documental: consiste em um pequeno número de documentos manuscritos, impressos ou eletrônicos reunidos intencionalmente a partir de uma temática. (INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS, 2011).

O portal LAART tipificou oito tipos de exposição de arte: Individual, eventos que apresentam obras de único artista, podendo ser por iniciativa própria ou por convite de curadores; Coletiva, reúne e apresenta obras de mais de um artista, esse tipo de exposição pode estar atrelada à um grupo de artistas, a um estilo de obra, a uma temática ou tendência estética; Antológica, reúne as obras que melhor representam um artista, podem haver também exposições antológicas que reúna vários artistas e suas principais obras; Retrospectiva, exposição de arte que “conta a história” do artista por meio de suas obras mais marcantes, expressivas e polêmicas ou pode ser uma reunião de obras mais representativas de um período; Histórica, geralmente esse tipo de exposição reverência um período histórico; Comemorativa, pode ser encarada como uma homenagem ao “conjunto da obra”, em geral, é realizada para artistas que contribuíram para o avanço e relevância de um método, estilo ou período; Cronológica, parecida com a exposição histórica, esse tipo de exposição tem o objetivo de contar uma história do início até os dias atuais; Temática, nesse tipo de exposição considera-se a temática das obras e não seu período histórico, ou o movimento artístico ao qual pertence. (AGÊNCIA PAPOCA, 2020)

Dean (1994) tipificou as exposições em: orientada ao objeto, as coleções são centrais, o foco está na classificação e na separação do acervo, não há necessidade de informação interpretativa e o objeto fala por si, ou orientada ao conceito, onde o foco está na mensagem e na transmissão de informações, em que as informações dos objetos não estão presentes são de

importância mínima, depende de texto e de gráficos para transmitir sua mensagem. Dean (1994) também define as exposições temáticas, como “coleções organizadas em torno de um tema com informações básicas um rótulo de título e rótulos de identificação e legenda”, esse tipo de exposição tem forte caráter educacional, e as informações de apoio são projetadas com a finalidade de facilitar a aprendizagem dos visitantes. (DEAN, 1994 apud MEDEIROS, 2017).

As explanações realizadas pelos autores funcionam como um norteador, nos guiando por categorias como tipo de acervo, curadoria e temática. Cada exposição, com suas características e objetivos específicos, convida o público a embarcar em uma jornada de descobertas e reflexões. Enquanto Medeiros (2017) organiza os tipos de exposição pela natureza do objetivo e público, ou seja, tipologias por finalidade, o IBRAM (2011) e a Agências Papoca (2020) categoriza exposições por tipologias de acervo e curadoria e Dean (1994) categoriza as exposições por abordagens.

2.4 Etapas de criação do espaço expositivo

Segundo Medeiros (2017), a criação de uma exposição é constituída de algumas etapas imprescindíveis. São elas: Curadoria; Organização e percurso; Cenografia, som e vídeo; Iluminação; Comunicação visual e sinalização; Interatividade e recursos tecnológicos.

2.4.1 Curadoria

Curadoria é o conjunto de atividades relacionadas à pesquisa, como a coleta, o estudo e a documentação, como base de informação ou mesmo como produto de pesquisa. Segundo a FUNARTE (2012), o curador tem como objetivo determinar o conteúdo da exposição a partir de agrupamentos e articulações de semelhanças ou diferenças visuais e conceituais, determinado através de um conceito ou tema onde elabora-se uma unidade da mostra. Cury (2006) usa o termo processo curatorial como conjunto de atividades no qual considera a organização de exposições e atividades educativas.

Barbosa (2013) determina a prática curatorial como:

A atividade que tem por princípio motriz realizar situações pontuais, portanto, de caráter primordialmente momentâneas, visando o agrupamento de elementos artísticos em prol de sua visibilidade pública e alcance amplo, utilizando supostamente a expertise teórica, executiva e de instrumentos para a realização de meios de exibição. Pelas exposições, portanto, curadores vêm se colocando no

posto de autoridade especializada, responsável e apta pela abordagem de certo tema, artista, obra, gênero, linguagem, acervo e conceito. (BARBOSA, 2013, p. 144)

Siqueira (2023) diz que o curador é visto como um papel de poder, o dono do conhecimento e detentor da verdade. A partir da sua visão moldam-se o olhar da exposição e a história que será contada pelos objetos. A ação do curador muitas vezes é vista como individual, quase sempre vista por uma perspectiva hierárquica como superior aos demais setores, mas tem se tornado uma ação cada vez mais coletiva e dando espaço para novas visões sobre o processo curatorial, através da inserção de mulheres, pessoas negras e indígenas e moradores suburbanos nos campos da arte, vale ressaltar o papel das iniciativas independentes e suas mudanças nos processos curatoriais.

Sampaio, Daflon, L (2023) dizem que a região também muda a noção de curadoria e os incentivos para fazê-la, pensar a curadoria através de um recorte territorial é importante para apresentar novas visões e colocar novos territórios como protagonistas. Alves (2023) debate sobre a curadoria de territórios, conceito criado pela autora, no qual são levados em consideração as autoinscrições realizadas ao longo da vida, que aliadas às pesquisas artísticas permitem a existência de articulações entre pesquisa de arte, educação, cultura, bairros e cidades, entendendo a territorialidade como uma das maiores potências curatoriais.

Perim (2019) investiga as interlocuções da curadoria e do design, através de investigações e pesquisas em diferentes espaços expositivos, a autora cita o trabalho do artista Rafael Escobar, *Pernoite* (2018) na exposição *Democracia Utopia: quem não luta está morto* (Rio de Janeiro, 2019) no Museu de Arte do Rio, no qual a curadoria se juntou com a equipe de designers, para desenvolver uma solução de um trabalho que não foi concebido para o espaço expositivo, usando toldos retráteis, servindo como abrigo para pessoas em situação de rua, essa instalação foi posicionada nos arredores do museu durante a mostra, os designers Adriano Mendonça e Antônio Coutinho criaram mobiliários com fotografias e folders explicativos adaptando a instalação para dentro desse espaço expositivo.

A ideia de que curadoria e o design de exposições possibilitam experiências mais aprofundadas para o espectador quando conseguem estabelecer uma conexão entre os significados dos trabalhos dos artistas com os contextos sociais e culturais do presente. (PERIM 2019, p. 86).

Essas investigações nos levam a pensar o papel do designer como curador, que consiste em utilizar as metodologias do design para solucionar questões de um espaço expositivo através

dos olhares da curadoria, visando e interligar ainda mais arte, público e museu, diferenciando a experiência do visitante neste espaço.

2.4.2 Organização e percurso

A organização espacial define o modo como os objetos serão percebidos e define as possibilidades de convivência social. A maneira como os objetos estão dispostos é determinante para interação, a maneira com que o visitante caminha pelo espaço expositivo, pré definido (não impositivo) é determinante para o processo de aprendizagem, as múltiplas possibilidades de movimentação do público é pensado frente a as questões conceituais da exposição, as questões de arquitetura e as questões curatoriais.

Cury (2006) diz que uma exposição pode seguir uma organização espacial linear (sequencial, passo a passo e com começo, meio e fim), quando a compreensão de um momento depende do anterior. A autora afirma que a participação criativa do visitante faz surgir novos tipos de organização, assim surgem as exposições com caráter *pentadimensional*, esse tipo de organização permite não somente a interação entre o público e a exposição, mas também permite múltiplas possibilidades de escolhas, onde permite que o visitante trace sua própria experiência de construção de conhecimento , criando possibilidades do usuário redefinir a exposição.

No espaço expositivo o percurso é resultado do trabalho curatorial juntamente com as formas arquitetônicas do espaço escolhido para a exposição. Hughes (2010), afirma que há dois níveis de organização espacial, um definido pela arquitetura, em museus tradicionais está limitado pelas características do edifício, já nas galerias há um espaço amplo e permite maior criatividade na construção do percurso.

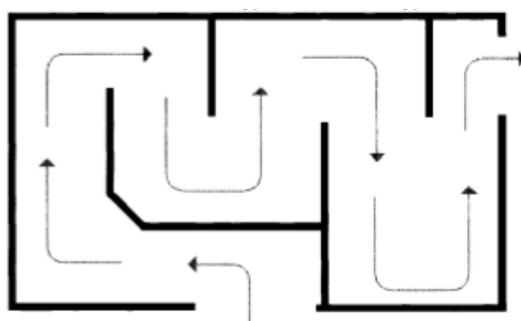
Existem três diferentes propostas de percurso (DEAN, 1994 apud MEDEIROS, 2017) . *Abordagem sugestiva (Figura 1)*, que utiliza recursos de design (sinalização, marcações, cores, iluminação e etc.), trazendo a atenção do espectador para o percurso pré-definido. Esse tipo de percurso permite uma experiência de aprendizagem confortável e permite a liberdade de escolha dentro de um quadro conceitual coerente.

Na *abordagem desestruturada (Figura 2)*, permite ao visitante diversos fluxos, não há orientação clara quanto ao fluxo que deve ser seguido, modelo comum em galerias e exposições no qual o foco é o objeto exposto.

Para esse projeto o percurso inicialmente pensado é o fluxo desestruturado, trazendo maior foco para os objetos expostos, unindo-se a curadoria terá uma narrativa estruturada contada a partir dos objetos.

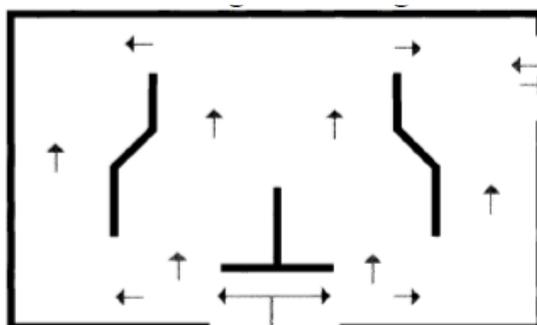
Abordagem direcionada (Figura 3) o percurso é rígido, imposto com um fluxo único, com menos oportunidades de interrupção, apresenta uma narrativa coerente e hierárquica do começo ao fim, nesse modelo há problemas de tráfego, causando gargalos, por conta dos diferentes princípios dos visitantes.

Figura 1 - Abordagem Sugestiva



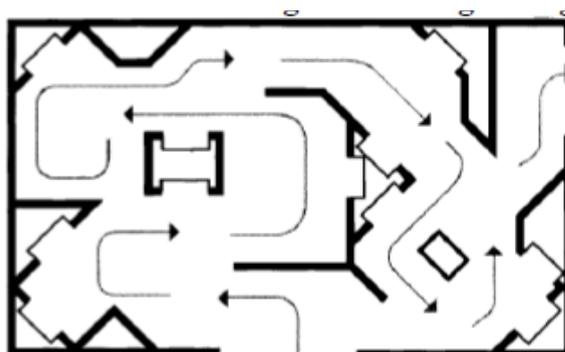
Fonte: Dean (1994, p. 54).

Figura 2 - Abordagem Desestruturada



Fonte: Dean (1994, p. 54).

Figura 3 - Abordagem Direcionada



Fonte: Dean (1994, p. 54).

2.4.3 Cenografia, som, vídeo

Diversos recursos são utilizados para ajudar o visitante a criar relações com o conteúdo exposto, cenografia, luz, som e imagem são utilizados para possibilitar uma maior imersão dentro desse espaço. Howard (2002) afirma que som e luz tornam os meios cenográficos mais atrativos. Os recursos de som e imagem integram os elementos de uma exposição e fornecem suporte para a narrativa e auxiliam os visitantes a se envolver com o conteúdo exposto, som e luz tem sido há tempos instrumentos da cenografia, tanto como um elemento narrativo quanto como uma peça.

A utilização do audiovisual para exposições vem a partir de pesquisas em psicologia e educação, que mostram que muitos se sentem atraídos primeiramente por estímulos visuais. Hughes (2010) destaca que o recurso de vídeo tem poder de atrair a atenção e direcionar o visitante para um tema ou ideia.

A cenografia tem um papel fundamental para a construção da atmosfera imersiva, apesar do termo ser diretamente ligado à arte teatral, Rossini (2012), apresenta um conceito mais abrangente relacionado à cenografia, o autor afirma que é um elemento narrativo que permite situar espacial e temporalmente o tema abordado por um texto teatral ou para uma exposição.

2.4.4 Iluminação

O papel da distribuição de luz exerce diversas funções em uma exposição, a partir dela são percebidas as características espaciais, como profundidade, comprimento e altura do espaço, além de iluminar os objetos ali expostos, com a proposta de auxiliar na criação da atmosfera do lugar e estruturar áreas temáticas. Quando trabalhada em contraste a iluminação cumpre a função de direcionar o olhar dos visitantes.

Utilizada em espaços fechados, Hughes (2010) afirma que o designer possui um domínio maior e o controle do efeito desejado. O autor também apresenta três formas de iluminação: “iluminação ambiente”, distribuição de luz de forma uniforme formando um plano de fundo da exposição, cria uma atmosfera agradável ideal para visitas longas; “iluminação direcionada”, utilizada em conjunto com a iluminação ambiente, ajuda a criar dramaticidade para exposição, pelo uso do contraste; “iluminação de recurso”, utilizada com o intuito de acentuar os contornos de formas tridimensionais.

Wan (2023), reforça o cuidado da iluminação para diferentes objetos expostos, e ressalta a sensibilidade de alguns artefatos e esculturas através de uma tabela:

Tabela 1 - Tabela de sensibilidade à luz e a diferença de materiais

| Sensibilidade à Luz do Artefato | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| Sensibilidade à luz | Material |
| Muito alto | pergaminho |
| | Tinturas naturais |
| | Têxteis (por exemplo, seda) |
| | Aquarelas |
| Alta | Pinturas a óleo |
| | Manuscritos |
| Moderado | Móveis de madeira |
| | Marfim |
| Baixo | Vidro |
| | Cerâmica |
| | Mármore |
| muito Baixa | ferro |
| | granito |
| | Plásticos |

Fonte: Leydi (2023)

A intensidade da luz, a duração da exposição, a presença de raios UV, IR, etc., podem desbotar ou deteriorar materiais como pigmentos, corantes, têxteis, papel e substâncias orgânicas. Portanto é importante pesquisar os materiais antes de instalar qualquer acessório de luz.

Wan indica 7 princípios básicos para iluminação em museus, (1) “iluminação quente para iluminar esculturas ou artefatos” as luzes quentes tornam o artefato mais atraente e com a superfície mais atraente para o visitante; (2) “iluminação nas escadas dos museus” a iluminação como um aproveitamento do espaço, esse esquema permite maneiras mais criativas de instalar as luzes; (3) “destaque com luzes de trilha” utilizadas normalmente para uma iluminação direcionada; (4) “integração com a iluminação natural” utilização de paredes e tetos de vidro podem auxiliar a iluminação do espaço; (5) “peças de iluminação estética” uso de pedantes e luminárias volumosas para trazer uma peça de luz exclusiva ao museu; (6) “experimentação com luzes coloridas” podendo ser utilizadas como realce, mas deve ser utilizada com cuidado tendo em vista que pode atrapalhar a relevância dos produtos expostos; (7) “iluminação de vitrine” utilizadas em caixas cria uma iluminação indireta no artefato exibido criando um efeito flutuante. (WAN, 2023)

2.4.5 Comunicação visual e sinalização

O conjunto de elementos gráficos de uma exposição é fundamental para a compreensão da mensagem exposta e para a locomoção pela narrativa, atualmente esse conjunto se apresenta de diversas formas pelo decorrer da exposição: em etiquetas de identificação, em marcações que indica o percurso, ou em paredes adesivadas contextualizando o tema apresentado.

A comunicação visual em exposições se restringia somente a utilização de etiquetas, com a evolução das exposições a comunicação passou a ser explorada em outras áreas do museu, aumentando a eficácia na transmissão de mensagem da narrativa para o visitante.

Hughes (2010) afirma que a atenção do espectador é direcionada primeiramente para os objetos ou expositores, só em seguida se sua atenção foi despertada ele busca ler os textos de apoio. Bitgood (2013) ressalta que a proximidade dos textos em relação aos objetos é um fator importante para engajar o visitante na leitura da narrativa. Fortalecendo assim a importância e a responsabilidade na construção textual e posicionamento dos textos nas exposições.

Um conjunto de sinalizações eficaz numa exposição é importante para auxiliar o visitante no percurso da exposição, principalmente quando o percurso segue uma abordagem direcionada, o conjunto sinalizador precisa ser muito bem estruturado, por possuir um percurso rígido, imposto com um fluxo único.

2.4.6 Interatividade e recursos tecnológicos

Perim (2019) diz que geração atual vem se tornando cada vez mais desinteressada em museus esse desinteresse parte de uma consequência de fatores socioculturais, políticos e econômicos, tendo isso em vista os espaços expositivos utilizam das tecnologias interativas para atrair a atenção do público. Uma pesquisa do Cultura nas Capitais afirma que cerca de 31% dos jovens de 16 à 24 anos consomem museus.² As tecnologias digitais são responsáveis pela experimentação mais ativa dos visitantes aos museus.

Machado (2021) considera a interatividade como a troca de ações centradas no usuário, durante a sua experiência de visita ao museu. Dinis (2010) afirma que, fomentar a interatividade em museus é uma oportunidade de conquistar o público-alvo e agregar valores através da diferenciação, assim a ação interativa estabelece uma relação emocional entre os visitantes e a exposição, permitindo ampliar suas capacidades de absorver o conhecimento.

Barbosa (2018) olha para os recursos interativos como molas propulsoras para atrair novos públicos, cada vez mais próximos da contemporaneidade permitindo reconhecimentos de identidades. É importante olhar para esses recursos não como um fim, mas sim como um meio e uma maneira estratégica de planejamento geral dos museus. Medeiros (2017) fala sobre como o acesso à internet e as experiências virtuais, afetam de maneira significativa a forma de interação das pessoas, interferindo também na interação do público com o museu, isso exige novas formas de exposição.

² A pesquisa pode ser lida na íntegra no link: <https://www.culturanas capitais.com.br/?authuser=0>

A utilização de recursos interativos em exposições facilitam a compreensão do discurso curatorial, a intenção é ajudar o visitante a se orientar, em meio ao excesso de informações disponibilizadas, como um espaço de educação não formal, o museu deve permanecer aberto a possibilidades de exibição, possibilitando o visitante a encontrar suas próprias questões.

3. ESCOPO DO PROJETO

Este projeto trata do desenvolvimento de uma exposição sobre os desejos, percepções, sonhos e observações de moradores de Duque de Caxias, visando entender esse local como um território criativo. Utilizando os recursos do design de exposição irei estruturar um projeto expositivo de percurso desestruturado composto por instalações artísticas que narram os diferentes formatos de cultura no município.

Vamos utilizar aqui uma “curadoria de ideias”, utilizando como principal ferramenta a oralidade e a cartografia afetiva, para desenvolver obras que investigam as vivências culturais no município da Baixada Fluminense. Abordando temas como: Trânsito e o acesso à cidade, a infância em Duque de Caxias, moradias baixadenses e ancestralidade e a juventude caxiense como impulsionador cultural da Baixada Fluminense.

Após explorar as etapas completas do processo de criação de uma exposição, este projeto foca na fase de conceituação, materializada em quatro instalações autorais. Além de desenvolver o conceito, foi produzido um protótipo de uma das instalações planejadas, com o objetivo de gerar imagens que contribuam para fortalecer a proposta em futuras iniciativas de captação de recursos.

3.1 Conceito

Para iniciar vamos entender o conceito de um território criativo, o Ministério da Cultura compreende território criativo como bairros, cidades, ou regiões que apresentam potenciais culturais criativos capazes de promover o desenvolvimento integral e sustentável, aliando preservação e promoção de seus valores culturais.³

Analisando a obra Territórios de criação do curador e pesquisador cultural Yuri Menezes (2023), exercita-se além de uma simples contemplação do território. O curador pensa a obra como um instrumento para expressar como cada pedaço do território na cidade possui potencial de contribuir com habilidades e trabalho na criação, construção e no debate em torno da arte

³ Ministério da Cultura. Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações. 2011 à 2014

contemporânea. Assim o autor proporciona um novo entendimento de território criativo que transcende os limites dos subúrbios e periferias..

Nessa exposição o objetivo é fazer o espectador olhar para Duque de Caxias como um território criativo, evidenciando a relevância cultural dos elementos cotidianos e das vivências dos moradores do município e conhecer a pluralidade de manifestações artísticas e ações culturais independentes. A exposição será composta de quatro instalações artísticas que se aprofundam nas narrativas contadas pelos moradores desse território, utilizando como ferramentas principais a oralidade e a cartografia afetiva.

O Glossário Ceale da UFMG (2014) define oralidade como algo que não se restringe ao estudo da materialidade da fala, mas envolve, em contextos socioculturais específicos, a fala associada a seu ritmo, entonação, volume e entrelaçada a múltiplas linguagens, como a gestualidade, a mímica, a imagem e até à modalidade escrita da língua (por exemplo, na TV, numa exposição oral em que se usa algum apoio escrito). O objetivo é olhar para oralidade como uma tecnologia de subjetividades, extraindo dela as narrativas para a construção das instalações que irão compor a exposição.

“Nossa herança é muito mais oral e corporal do que escrita. A gente chega nos espaços com o corpo e com a voz, levando o encantamento das ruas em nossos gestos, gingas, falas e pesquisas”. (ALVES, 2023)

Segundo Pereira e Registro (2022) a cartografia afetiva é uma metodologia recém-arquitetada desde uma abordagem transdisciplinar, que estabelece uma ponte entre os conhecimentos de diversas áreas das ciências humanas na tentativa de suprir as demandas evidenciadas pela chamada crise epistemológica. Busca mapear os territórios e os múltiplos encontros que se dão nele, destacando as dinâmicas sociais, culturais e afetivas.

“Cartografar novas imagens e sentidos de cidade-nação do Rio de Janeiro se faz necessário não apenas para subverter o passado-presente dos territórios em disputa, mas também para fabular desdobramentos a partir de diálogos cruzados que operam na direção de novos sentidos de centralidade, que não mais partam de apenas um lugar, mas dos atravessamentos existentes na cidade”. (ALVES, 2023)

Ao unirmos a potência das heranças orais à sensibilidade da cartografia afetiva, transformamos a exposição em possibilidades de descobertas. Através das instalações artísticas,

cada visitante é convidado a imergir na cena cultural de Duque de Caxias, desvendando as histórias, os afetos e a identidade pulsante que definem este território criativo tão singular. A exposição se torna um convite para celebrar a riqueza cultural e a força transformadora da arte no cotidiano caxiense.

3.2 Ideias preliminares

Entendendo a ferramenta e a metodologia para a realização do projeto foi estruturado um mapa mental (*Apêndice A*) que é possível fazer a visualização dos conceitos pensados para as instalações da exposição.

Figura 4 - Apresentação das temáticas



Como morador de Duque de Caxias, este projeto parte de vivências e observações pessoais e por isso, adotarei a primeira pessoa do singular a partir daqui.

3.2.1 Rualidade: uma cartografia afetiva dos lares de Duque de Caxias.

Utilizo nessa instalação como norteador a obra, “Becos da Memória” da autora Conceição Evaristo, o livro funciona como uma colcha de memórias de moradores de uma favela às vésperas de um desfavelamento. Pessoas batalhadoras, que sobreviviam diante de péssimas condições de vida, mas que não perdiam a esperança e o desejo de um mundo melhor. No livro a autora escreve relatos de crianças, jovens, adultos e idosos, vidas marcadas pelo preconceito, pela miséria, pela desigualdade social.

No prefácio do livro *Conceição* conta um pouco da construção de Becos da memória, “Foi o meu primeiro experimento em construir um texto ficcional con(fundindo) escrita e vida, ou, melhor dizendo, escrita e vivência.” (EVARISTO, 2006, p. 15), a autora ainda afirma que Becos foi uma das suas primeiras experimentações relacionadas às escrituras.

Conceição Evaristo criou o termo *escrevivência* em 1994, durante seu mestrado na PUC, como um jogo entre as palavras “escrever” e “viver”. Ela o define como um caminho de escrita que incorpora a memória coletiva e a vivência de mulheres negras, especialmente as escravizadas que eram obrigadas a contar histórias para a casa-grande. As *escrevivências* rompem com o passado, excluindo a imagem da mulher negra como uma narradora para os brancos. A *escrevivência* é uma ferramenta poderosa para dar voz às mulheres negras e contar suas histórias de forma autêntica e empoderadora.

A obra de *Conceição* pode ser entendida como um grito contra o silêncio imposto aos corpos marginalizados e periféricos. “(...) àqueles que ficam esquecidos em lugares de visibilidade pautada na violência e na degradação, consegue, então, ser ouvido através de ações que vasculham o que foi ocultado ou o que registra a fala dos que vivem vidas tão pequenas, que se perdem na premência do dia a dia.” (FONSECA, 2006, p. 142).

Partindo desse entendimento vou analisar as casas de Duque de Caxias. Para realizar essa instalação será utilizada a cartografia afetiva buscando narrativas orais dos moradores e entendendo a arquitetura das moradias caxienses, suas particularidades e suas semelhanças. O objetivo dessa instalação é exercitar um olhar para as memórias e tecnologias encontradas nas casas da Baixada, partindo das fachadas até entender as gambiarras cotidianas das moradias do subúrbio. Levando em consideração a divisão distrital do município vamos fazer um mapeamento dos quatro distritos de Duque de Caxias entendendo histórias do território através das fachadas de casas.

Os *Adinkras* são um conhecimento e uma tecnologia ancestral africana, que trabalha no campo da linguagem. Nesse sentido, são ideogramas que expressam valores tradicionais, ideias filosóficas, códigos de conduta e normas sociais. (VELOSO, 2022) O que encontramos com mais facilidade são as *Sankofas* (*Figura 5*), geralmente em portões, grades, estampas e tatuagens. Este *Adinkra* simboliza um pássaro que olha para trás, e significa algo parecido com “volte e pegue” ou “voltar para buscá-la”, nos ensinando o valor de aprender com o passado para a construção do presente e do futuro. As fachadas (os moradores) nos contaram histórias do presente, possibilitando imaginar novas realidades para um futuro de Duque de Caxias.

Figura 5 - Sankofas em grades de casas



Fonte: Compilação do autor

A ideia é fazer uma espécie de maquete representando a fachada do morador entrevistado, os espectadores poderão escutar as narrativas orais contadas através de um áudio da pesquisa, como se as fachadas estivessem contando sua história e conseqüentemente a história de seu território.

3.2.2 Narrativas em trânsito: entender e reimaginar a mobilidade urbana caxiense

Caxias conta com a antiga Estrada de Ferro da Leopoldina e dois ramais ferroviários, os Ramais Saracuruna e Vilha Inhamorim, contando com 10 estações em seu todo, Duque de Caxias, Corte 8, Gramacho, Campos Elíseos, Jardim Primavera e Saracuruna, no Ramal Saracuruna, e Morambi, Imbariê, Santa Lúcia e Parada Angélica, no Ramal Vila Inhomirim, que termina em Magé, sob a administração da Supervia. (RODRIGUES, 2017)

Duque de Caxias tem características históricas de cidade-dormitório, cujo advento da industrialização e urbanização impactaram na suavização desta característica, mas não em seu caso. Os trens da Supervia transportam cerca de 10 mil pessoas por dia. Outra vez decidi cronometrar o tempo que levo no trem da Central do Brasil até Duque de Caxias, em um dia normal, e leva cerca de 1 hora e meia.

De acordo com uma pesquisa do aplicativo de mobilidade urbana Moovit⁴, as pessoas cariocas gastam mais tempo por ano com o transporte público do que, por exemplo, aproveitando as férias. Segundo a pesquisa, o tempo médio das viagens é de 67 minutos, Gastam-se no Rio de Janeiro cerca de 2 horas e 11 minutos ao dia com o sistema em uma viagem de longa duração, que geralmente afetam mais moradores da Baixada Fluminense.

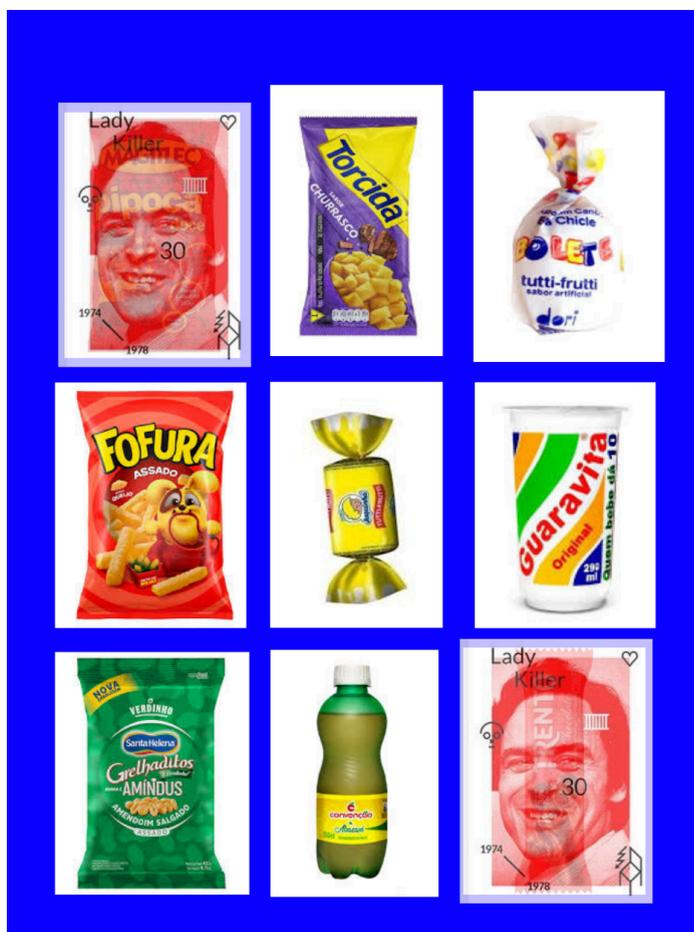
⁴ Moovit analisou milhões de viagens feitas em todo o mundo por seus usuários em 2022, e montou um panorama com tendências globais de transporte público. A pesquisa está disponível no link: [Moovit Insights](https://www.moovit.com/insights)

“Os maiores contadores de histórias são os vendedores de trem!”, ouvi isso em uma oficina de escrita da Dandara Suburbana, depois disso eu comecei a observar novamente os vendedores de trem e ônibus. Já tinha feito esse exercício de observação em um projeto fotográfico para a disciplina Teorias e Técnicas da Imagem I, dessa vez pretendo me aprofundar mais nas histórias e narrativas que esses vendedores podem trazer, entrevistando ambulantes do Ramal Gramacho da Supervia.

Utilizando a ótica dos ambulantes para falar do cenário atual do transporte público, suas observações sobre como é o caos dos transportes públicos cariocas e fazendo uma problematização sobre esse serviço em contrapartida convido os espectadores a imaginarem novas perspectivas para o transporte público em Duque de Caxias, a partir de provocações para solucionar as questões da mobilidade urbana.

No esquema abaixo (Figura 6) trago um rascunho prévio da instalação, as projeções mapeadas irão alternar com um tempo determinado, projetando vídeos curtos dos vendedores respondendo alguma pergunta da entrevista.

Figura 6 - Rascunho do cartaz da instalação



3.2.3 Infâncias caxienses: fabulações territoriais pela ótica da criança

Fabular é ação de inventar, imaginar criar cenários, pensar em novas perspectivas. Nessa instalação convidamos o espectador a re(imaginar) o território através do olhar da criança, entender a territorialidade como um fator de desenvolvimento da criatividade, pensar em futuros possíveis para o território contados por crianças, exercitando o design de futuros.

A proposta aqui é fazer um olhar também para a “Pipasgrafia”, a projeto da pedagoga Camila Regina e do cartógrafo Henrique Lima, no qual mergulha na soltura de pipas em diferentes favelas cariocas, “Pipasgrafias é a celebração de uma arte e brincadeira frequentemente marginalizada por ser produzida em espaços de periferia e na favela” (REGINA, 2021). Camila também percebeu que o jeito de soltar pipa varia em cada região ‘Em uma favela como a Rocinha, que tem estrutura de morro, você vê crianças e adultos soltando pipas na laje, porque as ruas são muito estreitas para isso. Na baixada fluminense, que é mais plana, tem muito de soltar pipa em terrenos baldios.’ (REGINA, 2021)

O historiador Luiz Antônio Simas, no livro “O corpo Encantado das Ruas” denomina as pipas como “brinquedos de fabular céus e desafiar as nuvens”, gosto de pensar a pipa como um design brincante, mas as pipas também tem relações com as tecnologias ancestrais vividas nos quilombos. “No Quilombo de Palmares as pipas eram utilizadas para informar a todos se algum perigo se aproximava. Hoje, elas são usadas para recreação em nossas terras, atraindo principalmente crianças e jovens.” (Campos, 2004)

“Quando solta pipa na sua laje, o pipeiro ou pipeira é artista, encontra sua individualidade e a brincadeira como potência. Pensar nessa forma corriqueira de brincar é pensar celebração de vida, mesmo na necropolítica do Rio de Janeiro.” (REGINA, 2021)

A pipa aqui será o meio pelo qual as fabulações serão contadas, utilizar esse design brincante como uma tela para receber projeções mapeadas com pensamentos e atravessamentos de um novo território pensado por crianças, focando nas narrativas orais, mas também incentivando outros formatos de expressão, onde poderemos observar atentamente como construir uma nova Duque de Caxias para as infâncias caxienses.

Figura 7 - Instalação com pipas na exposição “Caboclos da Amazônia”



Fonte: Acervo pessoal

A proposta é coletar as observações de futuros dessas pessoas através de uma oficina de pipas, com as experiências que tive no projeto de extensão Design & Escola, pude perceber que as crianças e adolescentes, aprendem fazendo, como uma ferramenta provocadora para obter essas observações penso em estruturar uma atividade de oficinas para coletar as informações dessas crianças.

3.2.4 Crias que criam: as juventudes caxienses como impulsionador cultural carioca

Nessa instalação a proposta é mostrar a pluralidade de manifestações artísticas independentes que existem em Duque de Caxias. Dentro do município mesmo, os moradores não têm conhecimento das diversidades de fazedores culturais municipais. O foco é mapear artistas e coletivos independentes das áreas do teatro, música, artes visuais e audiovisual, buscar depoimentos, falas e rimas contando os desafios, dores e prazeres de como é fazer arte em Duque de Caxias.

Para instalação a proposta é contar suas narrativas em vídeo, tendo como referência os sitcoms e programas de TV dos anos 2000. Uma proposta mais documental/audiovisual, entrevistando esses personagens. Para a exibição pensei em um mosaico de televisões antigas,

compondo um painel, e os vídeos iriam alterando pelas telas. Como referência estou usando o artista coreano Nam June Paik, o artista é conhecido por suas esculturas monumentais, compostas por televisões de tubo.

Figura 8 - Parede de pesquisa para a instalação



Fonte: Compilação do autor

As quatro instalações que compõem a conceituação desta exposição formam um panorama dos aspectos culturais de Duque de Caxias, abordando temas como memória afetiva, mobilidade urbana, fabulações infantis e expressões artísticas da juventude. Juntas, essas propostas oferecem uma reflexão profunda sobre o território, voltada para um público conhecer e explorar as vivências e histórias caxienses. A união dessas narrativas visa criar um diálogo entre o passado, o presente e o futuro da cidade.

4. DESENVOLVIMENTO

Uma exposição é um projeto de alta complexidade para um Trabalho de Conclusão de Curso, pois envolve uma ampla gama de recursos, incluindo mão de obra especializada, materiais diversos e um planejamento técnico detalhado. Diante desses desafios, optou-se por concentrar a parte prática do projeto na criação de um protótipo de uma das instalações propostas. Essa decisão permitiu testar a viabilidade técnica e estética da ideia, proporcionando uma visão concreta do potencial expositivo e permitindo ajustes necessários para sua futura execução.

Como previsto no planejamento do anteprojeto, a estratégia decidida para o segundo semestre foi a execução e o aprofundamento em uma das instalações propostas no período anterior, após estudos e pesquisas ficou definido desenvolver o projeto da instalação “Infâncias

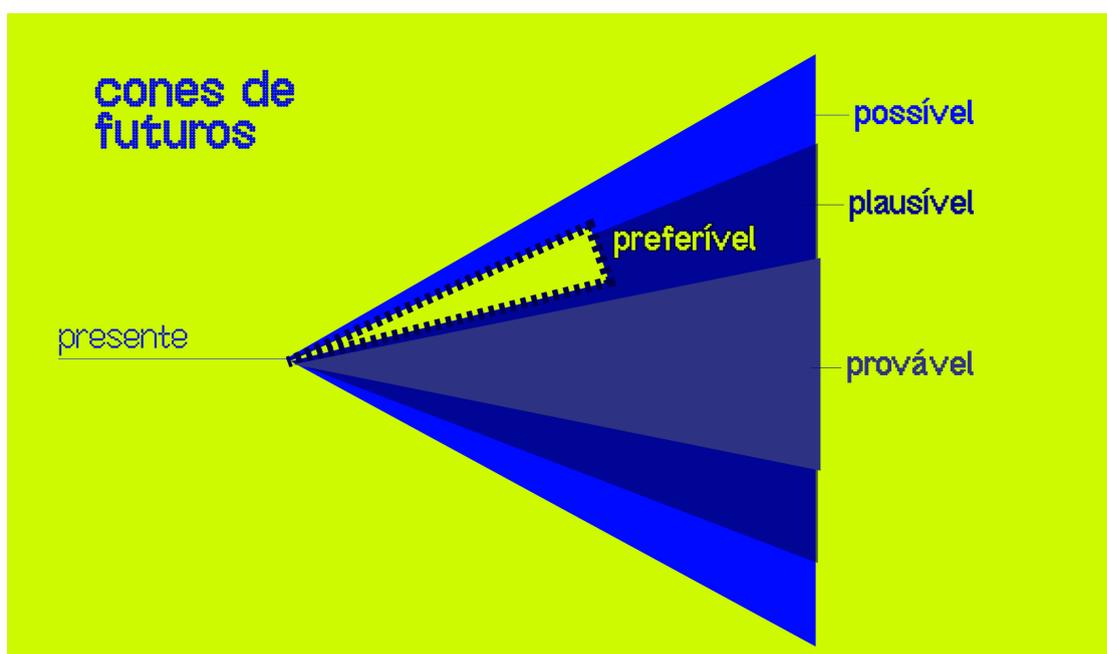
caxienses: fabulações territoriais pela ótica da criança”, essa instalação busca imergir no design de futuros e as possibilidades de um território no futuro de Duque de Caxias. Inicialmente essa instalação foi pensada em ser desenvolvida com falas e provocações sobre futuros pela ótica da criança, porém pensando em questões burocráticas e de direito de imagem das crianças, decidi mudar o escopo de pesquisa do projeto, pensando em entrevistar jovens adultos, fazedores de arte e pesquisadores de Duque de Caxias, com a faixa etária de 20 à 30 anos.

Com essa mudança no escopo de pesquisa da instalação foi definido um novo nome, pensando em um neologismo das palavras futuros e oralidades, chegando em Futuralidades, fabulações territoriais em Duque de Caxias. A elaboração da instalação contempla diversas etapas que foram realizadas em paralelo: pesquisa de design de futuros, pesquisa de direção de arte, desenvolvimento das estruturas e experimentação de materiais, realização de entrevistas e edição de som e experimentações da projeção mapeada.

4.1 Design de futuros

O livro *Speculative Everything*, Anthony Dunne e Fiona Raby apresentam o conceito do “cone de futuros”, elaborado pelo futurólogo Stuart Candy. Esse cone é uma série de representações que refletem diferentes níveis de probabilidade de futuros possíveis, projetados a partir do presente.

Figura 9 - Cone de futuros



O cone mais amplo descreve os futuros prováveis, ou seja, aquilo que provavelmente acontecerá, a menos que ocorra uma grande reviravolta, como uma crise financeira, desastre ecológico ou guerra. Dentro dele há o segundo cone, o de futuros plausíveis: ele explora o planejamento de cenários e previsões, considerando o que poderia acontecer. Esse espaço não se refere a previsões exatas, mas sim a uma exploração de futuros econômicos e políticos alternativos, garantindo que uma organização esteja preparada e prospere em diferentes contextos.

O terceiro cone abrange os futuros possíveis e propõe uma ligação entre o presente e os cenários sugeridos, permitindo que os espectadores relacionem esses cenários com suas próprias realidades, usando-os como um auxílio para a reflexão crítica. Por fim, o quarto cone é a interseção entre o provável e o plausível: o dos futuros preferíveis. Aqui, surge o questionamento: o que é preferível, para quem?, quem decide? Esse tipo de futuro é, muitas vezes, determinado pelo governo e pela indústria, e é o mais restrito em termos de opções.

Longe de prever o futuro, Dunne e Raby destacam que o interesse não está em prever o futuro, mas em usar o design como uma ferramenta para explorar a variedade de possibilidades que podem ser debatidas e usadas para construir coletivamente um futuro preferível para grupos específicos, como empresas, cidades ou sociedades inteiras. Segundo os autores, o papel do designer não é o de definir o futuro para todos, mas sim colaborar com especialistas — incluindo eticistas, cientistas políticos e economistas — para criar visões de futuro que funcionem como catalisadores para debates públicos e discussões sobre os futuros que as pessoas realmente desejam.

Observamos então que design, oferece a esses especialistas a liberdade de expandir suas imaginações, traduzindo suas percepções em expressões materiais, situando essas ideias em contextos cotidianos e oferecendo uma plataforma para especulações futuras de forma colaborativa.

É interessante este ponto de vista em que pensar futuros possíveis, nos permite entender melhor o presente e discutir o que as pessoas querem ou não. De maneira que essa ferramenta exige que os espectadores suspendam sua descrença e permitam que sua imaginação vagueie, para esquecer momentaneamente como as coisas são agora e se perguntar como as coisas podem ser, essa ideia de futuros se conecta diretamente com o conceito de memória e invenção pautado por Conceição Evaristo na obra “Becos da memória”

“Como a memória esquece surge a necessidade de invenção”
(Conceição Evaristo)

Segundo Conceição Evaristo, a memória gera a necessidade de invenção, sugerindo que a criação de cenários futuros em lugares como Duque de Caxias pode reviver e recriar histórias. Utilizando perguntas provocativas e a criação de cenários, o projeto busca envolver a comunidade local e fabular novas perspectivas, convidando artistas e agentes culturais a imaginar futuros inspirados nas experiências e vivências no território, criando uma base para narrativas que explorem novas possibilidades para o território.

4.2 Pesquisa de direção de arte

O processo de pesquisa de direção se constituiu em 2 processos: Aprofundamento e pesquisa das estéticas *Cyberpunk*, *Early Cyber* e *Brutalismo* e a elaboração de uma parede de pesquisa com referências visuais.

A pesquisa seguiu com três conceitos iniciais, que dialoguem com a ideia de futuros, cultura urbana e *underground*. A cultura *CyberPunk* tenta nos convencer de que estamos frente a uma revolução cultural sem precedentes que une, de modo inédito, a jovem cultura urbana e as tecnologias digitais: a cultura do caos e as novas tecnologias. O ambiente tecno-urbano, caótico, unindo visão distópica do futuro e altas tecnologias caracteriza o imaginário da estética. (LEMOS, 2001).

Figura 10, 11 e 12 - Pôsteres Música Eletrônica Brasileira



Fonte: @gbrl.lab

No design, a cultura *cyberpunk* se expressa principalmente com a inclusão de luzes e cores neon em cenários escuros, criando uma sensação de profundidade e vibração na paisagem

urbana e contrastes fortes. O uso de camadas e texturas é fundamental para dar aos designs uma sensação tátil e vivida que é característica dos ambientes urbanos arenosos do *cyberpunk*.

No *Early Cyber*, estética que se iniciou no fim da década de 80 apresenta um conceito de design semelhante ao *cyberpunk*, utiliza imagens termográficas pixeladas e ásperas com fontes distorcidas, tornadas possíveis pela proliferação da primeira onda de editoração eletrônica e software de manipulação de imagens. (DUNCAN, 2021)

Figura 13 e 14 - Referências visuais relacionadas ao *EarlyCyber*



Fonte: Figura 12 - Various – Abstract Magazine Issue 6 - Audio Visual (1986)

Figura 13 - Xenon 2: Megablast (1989)

O Brutalismo surgiu no design na segunda metade de 2010, sendo uma adaptação gráfica do brutalismo na arquitetura, o brutalismo, tanto na arquitetura quanto no design gráfico, aprecia uma estética crua, sem adornos e expressiva. É comum ver em designs brutalistas a utilização de layouts assimétricos, tipografias ousadas e grande dimensão de cores vivas.

Segundo Berriel, o brutalismo contribui para o campo gráfico de diferentes maneiras, Expressividade e originalidade: O brutalismo favorece o inesperado e o desconcertante, o que pode resultar em designs gráficos que são únicos e expressivos; Impacto e eficácia: Os layouts brutalistas são projetados para chamar a atenção e causar impacto. Isso pode torná-los eficazes na comunicação de mensagens de forma rápida e direta; Uso de novas tecnologias e técnicas: O brutalismo no design gráfico muitas vezes abraça novas tecnologias e técnicas, como animações complexas e interatividade avançada na web. (BERRIEL, 2023)

Figura 15 e 16- Referências visuais relacionadas ao Brutalismo.



Fonte: @jumpjirak

O segundo momento da pesquisa consistiu na elaboração de uma parede de pesquisa, um espaço visual onde foram reunidas imagens, referências e elementos relevantes para o desenvolvimento da comunicação visual do projeto. Essa prática permitiu organizar e sintetizar as ideias coletadas durante as etapas iniciais, criando um painel que reflete as principais inspirações e direcionamentos conceituais. Cada elemento selecionado, desde fotografias a paletas de cores, foi escolhido com o objetivo de representar aspectos significativos do tema central, funcionando como uma base para a criação de uma narrativa visual consistente.

Mais do que um simples quadro de referências, essa parede de pesquisa se consolidou como uma ferramenta estratégica para guiar decisões criativas ao longo do processo. Ela auxilia na manutenção da coesão estética e conceitual, garantindo que todas as etapas de desenvolvimento visual se alinhem ao objetivo do projeto. Além disso, o quadro serve como um recurso prático, permitindo revisitar inspirações e ajustar os caminhos propostos, contribuindo para uma construção sólida e bem fundamentada da identidade visual da exposição.

Figura 17 - Parede de Pesquisa para desenvolvimento da identidade visual



Fonte: Compilação do autor

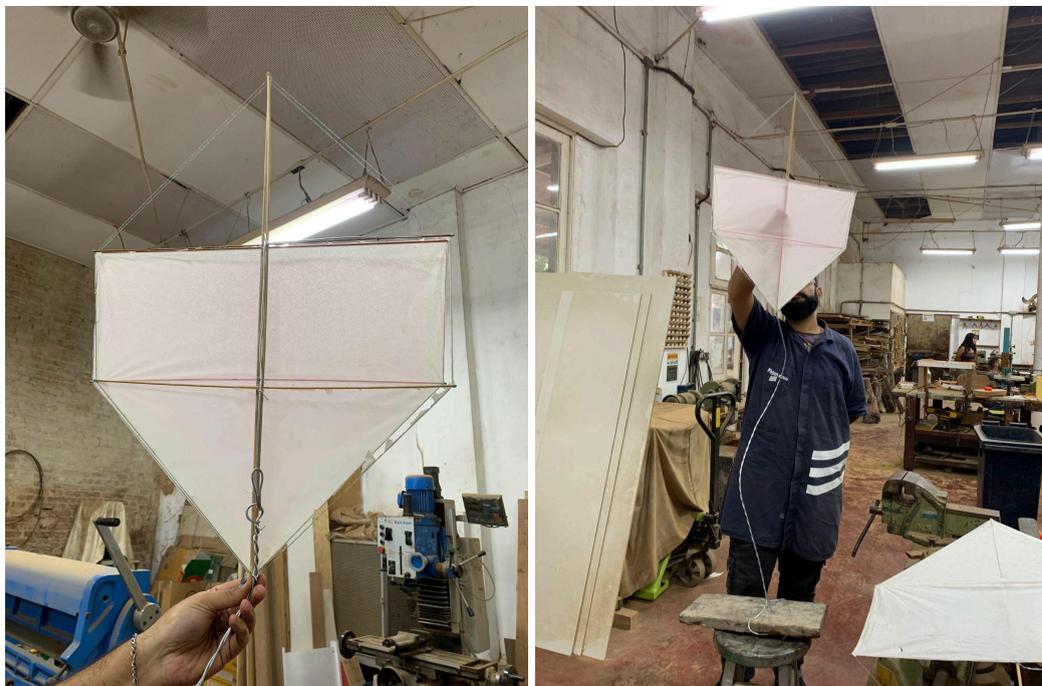
4.3 Desenvolvimento das estruturas

Para o desenvolvimento dos expositores da instalação, foi necessário realizar uma pesquisa inicial sobre materiais e conceitos que dialogassem diretamente com a identidade visual previamente estabelecida. A instalação busca explorar referências visuais e estéticas do *Cyberpunk*, brutalismo e *Early Cyber*, refletindo temáticas de tecnologia, conectividade e um senso de desestruturação futurista. Dessa forma, os expositores precisam ser elementos integrados tanto ao conteúdo quanto ao conceito. Além disso, outro fator fundamental foi garantir que as estruturas fossem leves, de fácil transporte e financeiramente viáveis, características essenciais para a mobilidade e praticidade da instalação.

O material escolhido para a estrutura foi o arame galvanizado de 22 mm, trançado para garantir maleabilidade e sustentação. Para a montagem, foram utilizados 3 metros de arame trançado. A estrutura das pipas, tradicionalmente de bambu, foi reestruturada e reforçada com arame para garantir estabilidade, nessa estrutura foi realizado uma espécie de gancho, que funciona como um suporte para o fio de nylon, que tensionada na estrutura de arame, proporcionará maior firmeza às áreas que receberão as projeções. Enquanto o papel seda foi

substituído por um papel com maior gramatura visando uma visualização otimizada para a projeção mapeada que será aplicada.

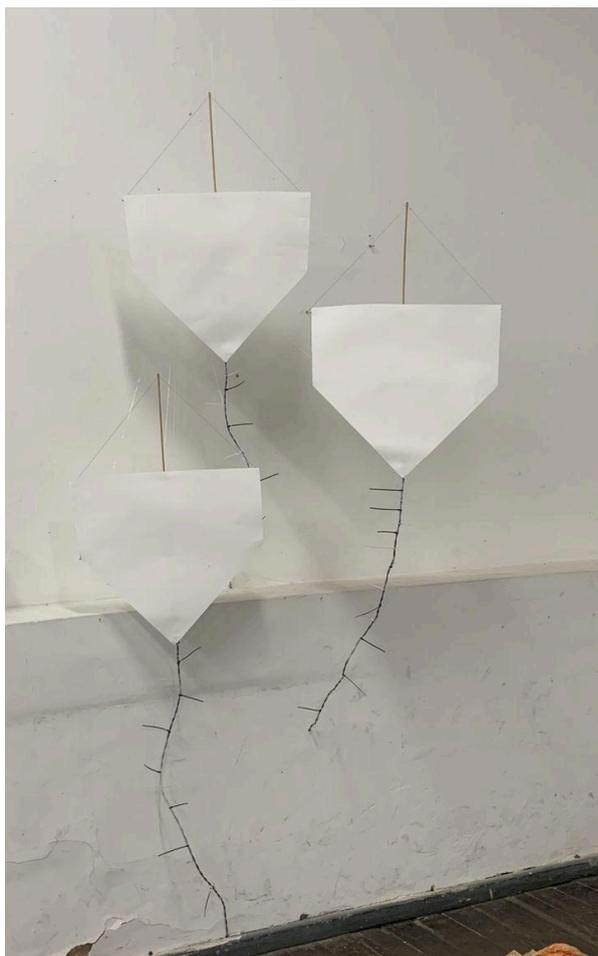
Figura 18 - Protótipo inicial da estrutura da instalação



4.3.1 Lista de materiais para a construção da instalação

1. 10 metros arame galvanizado de 22 mm;
2. 3 pipas cariocas de 90 cm;
3. Cartolina;
4. Lacs de plástico;
5. Pipas com padrões para cenografia;
6. Linha de nylon;
7. Gancho parafuso zincado
8. Fita banana dupla face;
9. Cola quente.

Figura 19 - Estrutura Final



4.4 Entrevistas com movimentadores culturais

A proposta do projeto incluiu a seleção de movimentadores culturais atuantes em Duque de Caxias, com o objetivo de explorar diferentes perspectivas sobre o futuro do município. Com base em pesquisas sobre design de futuros, foi elaborado um roteiro que guiou a busca por fabulações e narrativas que ajudassem a construir o conteúdo da instalação. As entrevistas foram realizadas de forma remota, por meio do WhatsApp, e cada participante recebeu uma pergunta específica, alinhada às suas vivências e experiências no território.

A primeira entrevistada foi **Letícia Abreu**, assistente social formada pela UFRJ e atriz de teatro. A ela foi direcionada a pergunta: "Você identifica alguma movimentação (cultural ou não) em Duque de Caxias que seja um indicador de futuro?" A escolha dessa questão considerou sua formação em Serviço Social e sua atuação no município. Letícia destacou o engajamento da juventude como o principal indicador de mudança no cenário cultural e social da região. Sua entrevista foi realizada em 25 de novembro.

Clara Ribeiro, cantora de música eletrônica popular brasileira, foi a segunda entrevistada. Sua pergunta foi: "**Como suas vivências e ações no território impactam o futuro de Caxias?**" Com isso, buscou-se compreender como ações culturais podem moldar o futuro local. Clara enfatizou a importância da coletividade no desenvolvimento cultural da Baixada Fluminense, ressaltando o impacto das conexões colaborativas em iniciativas culturais. Sua entrevista ocorreu em 27 de novembro.

Por fim, **Ramires**, pesquisador e professor, foi questionado: "**Que tipo de histórias e memórias você acha que precisam ser 'inventadas' para dar um novo significado ao futuro de Duque de Caxias?**" Essa pergunta foi elaborada para estimular reflexões sobre a relação entre memória e invenção na construção de um futuro. Ramires abordou a ideia de utopia, destacando a importância de exercitar invenções para transformar o município em um lugar melhor, pautando as questões de deslocamento e qualidade de vida no território. Sua entrevista foi realizada em 29 de novembro.

Essas contribuições trouxeram perspectivas variadas, combinando abordagens sociais, artísticas e acadêmicas. Elas formaram a base para o desenvolvimento do conteúdo da instalação, proporcionando uma visão ampla e enriquecedora sobre as fabulações territoriais em Duque de Caxias.

4.4.1 Edição de som

Na instalação, foram integrados áudios coletados de entrevistas realizadas via WhatsApp com movimentadores culturais de Duque de Caxias a uma faixa produzida pelo DJ e produtor local Antconstantino, intitulada "*Madlib de Caxias*". A escolha dessa música, que combina elementos de R&B com as batidas aceleradas e futuristas do Drum 'n' Bass, visou criar uma experiência imersiva alinhada às fabulações territoriais exploradas no projeto, traduzindo-as em uma narrativa sonora envolvente.

A produção do áudio foi realizada no *Band Lab*, uma plataforma digital de criação musical que permite a edição, mixagem e compartilhamento de músicas de forma colaborativa. Na composição final, as fabulações foram intercaladas com os beats da faixa, resultando não apenas na atmosfera sonora da instalação, mas também incorporando o conteúdo narrativo ao ambiente.

4.6 Montagens

Esse capítulo aborda o processo de experimentação e refinamento da instalação, que foi inicialmente concebida como uma estrutura itinerante, priorizando praticidade na montagem e transporte. Essa abordagem orientou o desenvolvimento de três experimentações práticas, realizadas em diferentes contextos, com o objetivo de testar a viabilidade técnica e consolidar o conceito do projeto. Cada montagem representou um momento de ajuste e aprendizado, permitindo avanços tanto no design estrutural quanto nos conteúdos projetados.

A primeira experimentação ocorreu no evento Belu, promovido pelo Coletivo Negro da ESDI, enquanto a segunda foi realizada na exposição *Peita: Encruzilhadas de Existência*, no Centro Cultural Lado B. Por fim, a montagem final será apresentada durante a defesa do projeto, sintetizando as aprendizagens e melhorias realizadas ao longo do processo. Essas etapas foram essenciais para transformar a instalação em uma experiência imersiva e coerente com os objetivos propostos.

4.6.1 Experimentação Belu, o espaço é o lugar

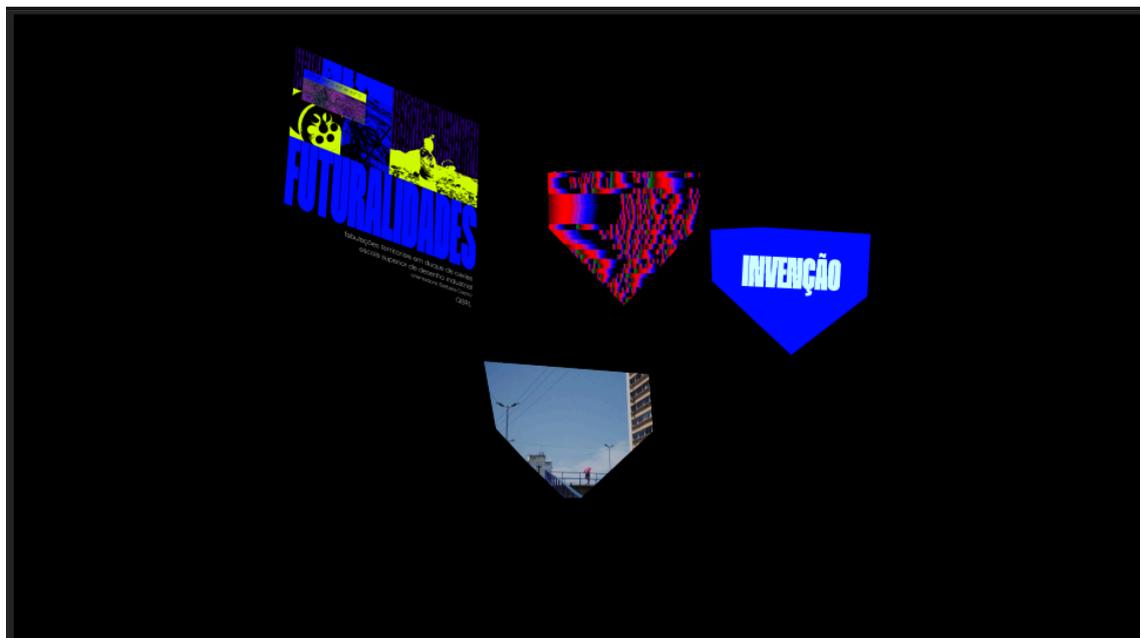
A primeira experimentação de montagem foi realizada no evento do Coletivo Negro da ESDI, o Belu, no dia 29/11/2024. Esse evento, que teve como tema "*O Espaço é o Lugar*", serviu como ambiente de teste e experimentação para a instalação.

Na exposição do Belu, foram produzidos diversos materiais visuais, como imagens, vídeos e GIFs, que representavam o conceito geral do projeto. Entre esses materiais, destacam-se um vídeo com recortes do cotidiano de Duque de Caxias, uma vídeo-colagem que apresenta cenários típicos da cidade e registros do Festival de Pipas de 2024 em Nova Campinas. Além disso, foi desenvolvido um GIF com as palavras-chave do projeto — "Memória, Futuro e Invenção" —, o outro que reinventa, de forma estilizada, as padronagens tradicionais das pipas, essas produções buscaram traduzir visualmente a essência conceitual da instalação.

Figura 20 e 21 - Experimentação Belu



Figura 22 - Projeção mapeada



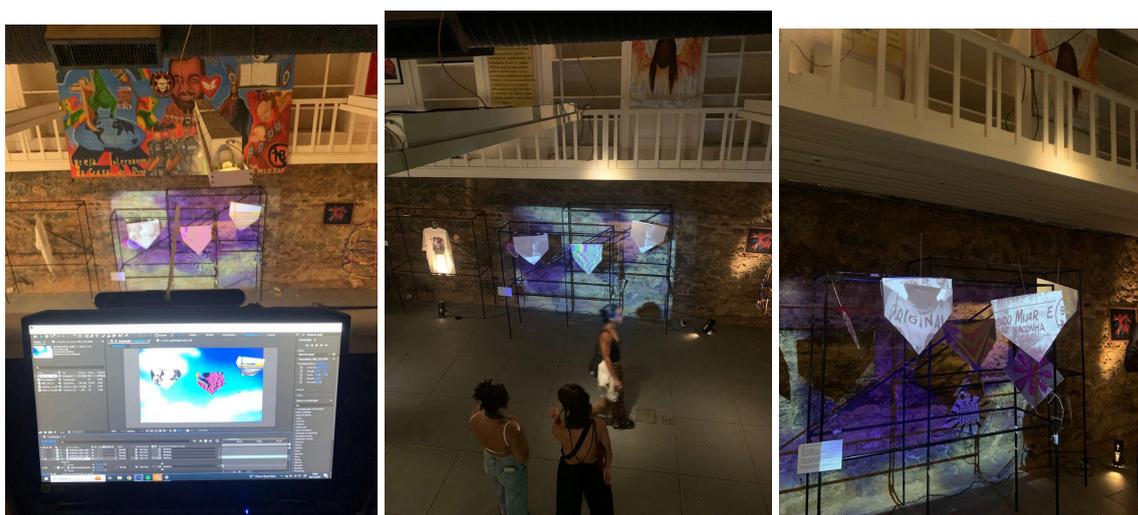
4.6.2 Experimentação Peita: Encruzilhadas de Existência

A segunda experimentação ocorreu em 06/12/2024, no Centro Cultural Lado B, durante a exposição *Peita: Encruzilhadas de Existência*, essa exposição foi resultado da formação e vivência

artística “Visão”, idealizado pelo Solto, um lab educacional de movimento e aprendizado despertivo. A exposição aborda o território como espaço de resistência, memória e criação, refletindo sobre o Rio de Janeiro como uma encruzilhada cultural, moldada pelas periferias e favelas, e celebrando suas estéticas rebeldes e identidades transformadoras.

Na montagem da instalação, o foco esteve na estrutura das pipas, que serviram como suporte para projeções mapeadas. O conteúdo projetado resultou de uma curadoria coletiva, reunindo fotografias de artistas da Baixada Fluminense e da Zona Norte do Rio de Janeiro. Para a composição, foi utilizada uma estrutura de ferro disponível no espaço expositivo, que deu suporte às pipas. O processo apresentou desafios devido às particularidades do local, incluindo a necessidade de fixar o projetor em um mezanino para viabilizar a projeção.

Figura 23, 24 e 25 - Experimentação Peita

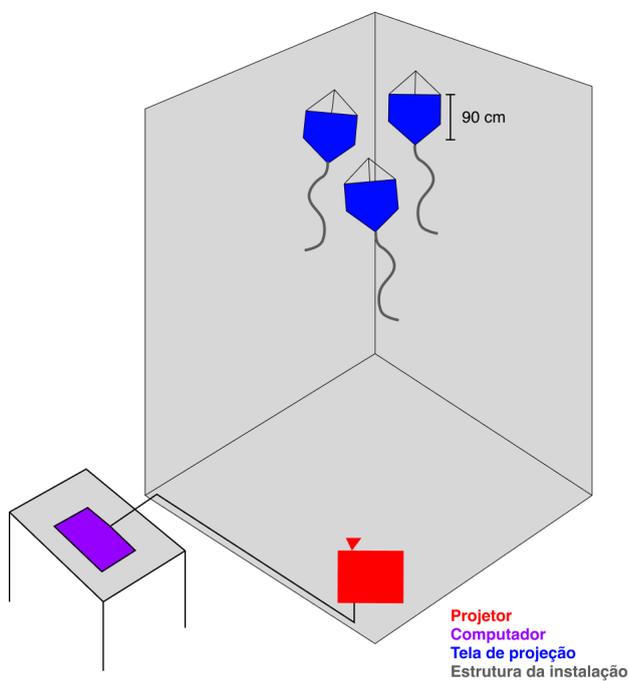


4.6.3 Montagem final

A instalação será montada na sala do 5º ano da ESDI, ocupando uma área de 2,22 x 2,55 metros, com uma altura de 3 metros. O posicionamento das pipas foi planejado para transmitir leveza e movimento, simulando a impressão de que flutuam em um canto do ambiente. Além disso, outras pipas serão utilizadas como elementos cenográficos, enriquecendo a composição da instalação.

Para orientar o processo, foi desenvolvido um rascunho da montagem final e elaborado um rider técnico detalhando os requisitos da instalação. A montagem final será apresentada no dia 16/12, durante a banca de avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso.

Figura 26- Rider técnico



Projeto: Futuralidades - fabulações territoriais em Duque de Caxias

Tipo: Instalação com projeção mapeada

Espaço: 2,22m x 2,55m x 3m

Equipamentos necessários:

- Projetores: 1 projetores Full HD (resolução mínima 1920x1080)
- Computador: 1 laptop com After Effects
- Sistema de áudio: 2 caixas de som ativas
- Cabo HDMI/VGA: 10m de cabo HDMI
- Extensão elétrica: 1 extensão de 5m com múltiplas tomadas
- Superfície de projeção: Pipas de papel reforçado.
- Mesa para computador e equipamentos.
- Fio de nylon
- Parafuso gancho

Cronograma:

- Montagem: 13/12/2024 - 13:00
- Testes técnicos: 13/12/2024 - 17:00
- Desmontagem: 16/12/2024 - 13:00

5. CONCLUSÃO

Este trabalho explorou o design de exposições como uma prática interdisciplinar que integra campos como design, artes e arquitetura, com o objetivo de transmitir conhecimentos e comunicar ideias. Foi evidenciada a aplicação dos quatro eixos que compõem o currículo de design da ESDI — Serviços, Interação, Produto e Comunicação — para o desenvolvimento de projetos expositivos.

A partir da revisão teórica, foi possível compreender as tipologias de exposições e seus objetivos específicos, assim como os elementos fundamentais do processo de criação, que incluem curadoria, organização espacial, percurso, cenografia, som, vídeo, iluminação, comunicação visual, sinalização, interatividade e recursos tecnológicos. Esses elementos foram analisados à luz das contribuições de diferentes autores, enriquecendo a compreensão sobre o design de exposições.

O projeto desenvolvido para este Trabalho de Conclusão de Curso buscou construir uma curadoria de ideias preliminares que destacassem a relevância cultural do cotidiano e das vivências dos moradores de Duque de Caxias. Utilizando ferramentas como a cartografia afetiva e a oralidade, foi possível criar uma instalação expositiva que valoriza as narrativas orais e explora o conceito de design de futuros, fundamentando-se em estéticas como o cyberpunk, o brutalismo e o early cyber.

As experimentações realizadas em eventos como *Belu: O Espaço é o Lugar e Peita: Encruzilhadas de Existência* foram essenciais para consolidar a proposta estética e estrutural da instalação, permitindo ajustes técnicos e conceituais. Este trabalho reafirma o design como um mediador cultural e um catalisador de diálogos transformadores, conectando passado, presente e possibilidades futuras.

REFERÊNCIAS

8 tipos de exposição de arte e suas características: escolha a sua! Laart. Disponível em: <https://laart.art.br/blog/tipos-de-exposicao-de-arte/>. Acesso em: maio 2024.

ALVES, Melissa. Curadoria de Territórios: os subúrbios como ensaio, memória. 2023.

BARBOSA, Cinara. A era da curadoria. *Museologia & Interdisciplinaridade*, [S. l.], v. 2, n. 4, 2013.

DOI: 10.26512/museologia.v2i4.16370. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/16370>. Acesso em: maio 2024.

BARBOSA, Cinara. Rede de conexões: museus e seus públicos. *Revista Museu*, 2018. Disponível em:

<https://www.revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2018/4742-redes-de-conexoes-museus-e-seus-publicos.html>. Acesso em: junho 2024.

BERRIEL, V. Guia definitivo do brutalismo no design gráfico: origem, características e melhores exemplos. *Medium*, 2023. Disponível em:

<https://medium.com/@berriel/guia-definitivo-do-brutalismo-em-design-gr%C3%A1fico-origem-caracter%C3%ADsticas-e-melhores-exemplos-37df67d1e246>.

BÜRGER, Peter. Teoria da vanguarda. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

CAMPOS, Cristina. Coleção Giramundo em pauta: pipas. *Revista Nós da Escola*, 2004. Disponível em: https://www.multirio.rj.gov.br/media/PDF/pdf_1479.pdf. Acesso em: junho 2024.

COELHO, T. O que é ação cultural. São Paulo: Brasiliense, 2001.

COSTA, R. X. Percepção ambiental em museus paisagens de arte contemporânea: a legibilidade dos museus Inhotim/Brasil e em Serralves/Portugal avaliada pelo público/visitante. 2014. 388 f. Tese (Doutorado em Conforto no Ambiente Construído; Forma Urbana e Habitação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2014.

CURY, M. X. Exposição: concepção, montagem e avaliação. São Paulo: Annablume Editora, 2006.

DEAN, D. Museum exhibition: theory and practice. Taylor & Francis, 2002.

DINIS, P. M.; SANTOS, C. Interatividade: homem e objeto de moda. Rio de Janeiro: SENAI/CETIQT, 2010.

DUNCAN, L. Early Cyber. Are.na. Disponível em: <https://www.are.na/consumer-aesthetics-research-institute/early-cyber-unng49dz3l4>. Acesso em: 2021.

DUARTE CÂNDIDO, M. M. Pensar a história dos museus em um mundo em transformação. *ARTEVISTA*, v. 2, n. 2, 2013. Disponível em: <https://fpa.art.br/fparevista/ojs/index.php/00001/article/view/20>. Acesso em: abril 2024.

DUNNE, A.; RABY, F. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. MIT Press, 2013.

EVARISTO, Conceição. *Becos da memória*. Belo Horizonte: Mazza, 2006.

FERREIRA, P. Viva a história: patrimônios culturais de Duque de Caxias. *Jornal Ponto de Partida*, 10 mar. 2017. Disponível em: <https://jpontodepartida.wordpress.com/2017/03/10/viva-a-historia-patrimonios-culturais-de-duque-de-caxias/>. Acesso em: maio 2024.

GARCIA, Cecília. Pipasgrafia: cartografia afetiva mapeia soltura de pipas no Rio de Janeiro. *Arch Daily*, 2021. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/957146/pipasgrafia-cartografia-afetiva-mapeia-soltura-de-pipas-no-rio-de-janeiro>. Acesso em: junho 2024.

HUGHES, P. *Exhibition design: an introduction*. Laurence King Publishing, 2015.

IBRAM - Instituto Brasileiro de Museus. *Guia dos museus brasileiros*. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2011. Disponível em: <http://www.museus.gov.br/os-museus/museus-do-brasil/>. Acesso em: maio 2024.

LE MOS, A. *Cyberpunk: apropriação, desvios e despesa na cibercultura*. Disponível em: <https://facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/artigos.html>. Acesso em: outubro 2024.

MACHADO, A. *Design emocional e interatividade em museus: a experiência de visita centrada no usuário*. 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/35213/1/Tese-Andrea-de-Matos-Machado.pdf>. Acesso em: junho 2024.

MAPA DA DESIGUALDADE 2020. *Mapa da desigualdade 2023*. Casa Fluminense. Disponível em: <https://casافلuminense.org.br/mapa-da-desigualdade/>. Acesso em: abril 2024.

MARIA, R. *Beleza e cultura na Baixada*. *Jornal O Dia*, Caderno Nossa Baixada, 25 jul. 1999.

MEDEIROS, M. M. O design para a experiência na expografia do museu: a relação entre o ambiente da exposição e a recepção do público no museu Cais do Sertão. 2017. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/647>. Acesso em: junho 2024.

MENEZES, Yuri. Tecer novos centros: territórios criativos em movimento. *Fractais: contra diáspora da cidade*, 2023.

PAPA, C. Museu Vivo do São Bento é referência para outros municípios da Baixada. *Jornal Extra*, 11 fev. 2012.

PERIM, R. Curadoria e design de exposições: projetos em diálogo para uma experiência do espectador. *Revista LC*, n. 56, dez. 2019, p. 62-89. Disponível em: <https://revistas.ufjr.br/index.php/lc/article/view/41597>. Acesso em: abril 2024.

PEREIRA, Joselaine Raquel da Silva; REGISTRO, Milena. Antropologizando a cartografia afetiva: práticas de cuidado como formas de resistência e re-existência. *Campos - Revista de Antropologia*, v. 23, n. 1, p. 122-142, jun. 2022. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/campos/article/view/82132>. DOI: <http://dx.doi.org/10.5380/cra.v23i1.82132>. Acesso em: junho 2024.

RODRIGUES, André Luiz Teodoro. Duque de Caxias: novos e velhos desafios em questão. *Revista Espaço e Economia*, 2017. Disponível em: <https://journals.openedition.org/espacoeconomia/2717>. Acesso em: junho 2024.

SAMPAIO, Renata; DAFLON, Lais L.; SHION. Curadoria de cria: quando o museu escuta o trânsito da cidade. *Fractais: contra diáspora da cidade*, 2023.

SIQUEIRA, Thamires. Curadoria além da passarela: sobre as divergências territoriais e socioculturais entre a Zona Sul e a Zona Oeste. *Fractais: contra diáspora da cidade*, 2023.

VELOSO, Abraão. Tecnologia ancestral africana: símbolos Adinkra. *Espaço do Conhecimento UFMG*, 2022. Disponível em: <https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/tecnologia-ancestral-africana-simbolos-adinkra/>. Acesso em: junho 2024.

WAN, M. Um guia definitivo para iluminação em museus. 2023. Disponível em: https://www.ledyilighting.com/pt/a-definitive-guide-to-museum-lighting/#What_Is_Museum_Lighting. Acesso em: junho 2024.

Universidade Federal de Minas Gerais; Frade, I. C. A. d. S.; Val, M. d. G. c.; Bregunci, M. d. G. d. C. Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2014.

APÊNDICE A -Mapa Mental

[Clique aqui](#) para acessar a visualização completa do mapa mental.

