

alegoria



ENREDO



FANTASIA



PRODUZIDO POR: JULIANNA LEMOS



Aluna: **Julianna Lemos**

Orientadora: **Joy Till**

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Departamento de Artes e Design

DSG 1042 | **Projeto Final de Mídia Digital** | 2024.1

Projeto: **Maleta Carnaval em Processo**



RESUMO

A Maleta Carnaval em Processo visa explorar o processo de construção de um desfile por meio dos relatos e experiências dos profissionais de carnaval. Com um conceito de museu itinerante, o projeto perpassa sobre os diferentes aspectos de desenvolvimento de um carnaval, destacando as narrativas dos trabalhadores e seus processos de confecção. Com base nos princípios da Nova Museologia, busca-se a democratização dos museus, tornando-os mais inclusivos e próximos da sociedade. Além disso, o projeto promove a valorização dos saberes e práticas como patrimônio cultural imaterial. Além disso, a interação com curiosidade, por meio de cartões RFID, proporciona a possibilidade de que os visitantes se apropriem do tema.

palavras-chave: *escolas de samba, design, musealização, exposição itinerante, patrimônio imaterial*



SUMÁRIO

AS ESCOLAS DE SAMBA, OS PROCESSOS E OS ARTISTAS	12
O PATRIMÔNIO E A MUSEALIZAÇÃO	22
AS METODOLOGIAS E AS ÁREAS DE DESIGN	30
OS SIMILARES E OS ANÁLOGOS	36
OS PERCURSOS E AS PROPOSTAS	48
OS CONCEITOS AS ALTERNATIVAS	54
O PARTIDO ADOTADO E A PROPOSTA	84
A IDENTIDADE VISUAL A SUA APLICAÇÃO	98
O HARDWARE, O SOFTWARE E A MALETA	114
A NARRATIVA E A EXPERIÊNCIA MUSEAL	132
AS EXPERIMENTAÇÕES E OS FEEDBACKS	178
OS PRÓXIMOS PASSOS E A CONCLUSÃO	184

AGRADECIMENTOS



Gostaria de agradecer inicialmente ao apoio da minha mãe, porque sem ela nada disso seria possível. Foi ela que me incentivou a estar nessa graduação hoje, ainda quando pensávamos que seria impossível. E tudo que eu faço hoje, é um pouco para retribuir toda minha gratidão por ela.

Também gostaria de agradecer à minha orientadora, Joy Till. A entrega do meu projeto final é apenas uma pequena simbolização

de um resultado ao lado de uma professora que admiro muito, e que desde o meu segundo período sempre esteve ao meu lado. Nossa relação sempre foi construída com cumplicidade e carinho, e espero poder mantê-la ao longo da minha trajetória de vida.

Obrigada ao LIDE que me acolheu desde muito cedo e me permitiu ter a visão de Design-Educação que eu tenho hoje. Minhas orientadoras de universidade e de vida, Flavia

Nizia e Rita Couto, que são parte especial do que entrego hoje de todos os aprendizados que tive. E Vanessa Villarinho, agora também LIDE, que também me fez construir a visão de mundo sobre mim e sobre a educação.

Aos professores e funcionários do laboratório, que também são parte essencial da entrega do projeto. Ao Bonelli, por toda contribuição e aprendizado com tecnologia. Ao Giu e ao Diogo, que me ensinaram imensamente sobre projeto de produto em tão pouco tempo. À Aline e ao Leo, que fizeram de tudo para o projeto graficamente dar certo.

Obrigada aos meninos de tecnologia da SuperUber que me ensinaram em competências que eu nunca imaginei ter capacidade um dia de executar. Agradeço principalmente ao Edu, com todas as imensas ajudas de backend nos momentos mais difíceis de execução. Sem eles, esse projeto não teria sido possível.

À Carol, agradeço todas as distrações diárias e escutas ao longo desse último ano. Sua amizade me permitiu ter um refúgio e uma paz nos momentos mais complicados. Ter tido todo esse apoio de forma natural foi extremamente essencial pra mim.

À Karina, que foi minha companheira de jornada, minha companhia produtiva. Vou guardar pra sempre nosso apoio mútuo de amizade das madrugadas no DHIS.

Ao Artur, que foi o melhor narrador carnavalesco que eu poderia ter. À Juliana, que foi a minha única amiga-xará possível nessa trajetória. Nosso trio carnavalesco foi uma das minhas distrações maravilhosas dos meus dias.

Aos meus amigos que, em qualquer situação, sempre me ajudam e me acolhem. Julia, Gisela, Stella, Sarah, Victor e Luísa. Por saber

que eles estão por mim nos melhores e piores momentos.

Agradeço imensamente a todos os profissionais de carnaval que doaram parte do seu tempo para contarem um pouco das suas experiências a partir dos relatos de áudio. Eles são a alma do meu projeto, e espero que um dia a valorização dos profissionais da maior manifestação cultural do país aconteça.

AS ESCOLAS DE SAMBA, OS PROCESSOS E OS ARTISTAS

A partir da década de 1960, as escolas de samba tiveram uma imersão de artistas formados na Escola de Belas Artes na produção do seu desfile. Iniciou-se com Dirceu e Maria Louise Nery, no desfile do Salgueiro de 1959, e nos anos posteriores. seguiu com as contribuições de Fernando Pamplona na agremiação Tijuca.



Com essa parceria estabelecida, Pamplona se tornou a principal figura de um processo de transformação estética e ideológica dos desfiles, trazendo para o Salgueiro um grupo de profissionais, ligados a ele pela Escola Nacional de Belas Artes e do setor de cenografia do Teatro Municipal. (FARIA, p. 7, 2011)

Atualmente, já existem críticas de pesquisadores como Mauro Cordeiro e outros intelectuais negros a essa visão de “Revolução Salgueirense”, que por anos perpetuou no estudo acadêmico das escolas de samba. Este debate, entretanto, não entrará no meu escopo de pesquisa. Entretanto, fato é que a partir deste momento a visualidade ganhou mais relevância na avaliação do desfile. Para que as escolas de samba conseguissem atender a uma nova expectativa do júri, foi necessário contra-

Desfile do Salgueiro de 1961. (O GLOBO, 1961)



tar profissionais que tivessem expertises em áreas artísticas.

A partir desta breve contextualização histórica, percebe-se que a inserção dos artistas na escola de samba é um processo recente, porém importante, para compreensão de desfile que se conhece nos dias atuais. Fernando Pamplona enaltece os profissionais que trabalhavam junto com ele, ao declarar que (apud FEIJÓ, 2011, p. 4) “acho que eu nasci virado pra lua, pois jamais trabalhei por obrigação, e sim num trabalho coletivo em sua criação e realização, sempre com uma quantidade de gente anônima, que não aparece nos “créditos” mas que vive, ama e sonha com aquilo que faz.”

Para a construção de um desfile de escola de samba, o processo de projeto dura aproximadamente 10 meses. A construção de um desfile é basicamente feita em dois espaços: as quadras das agremiações e o barracão na Cidade do Samba. No primeiro local, há a disputa de samba-enredo, ensaios de canto e ensaio de bateria, ou seja, a parte harmônica

e socializadora. Já no segundo espaço, há um espaço para decisões administrativas e financeiras, definições temáticas, construções artístico-criativas e produção das alegorias e fantasias. No recorte apresentado neste projeto, será abordado sobre o processo de um desfile enquanto produção das alegorias e fantasias.

No gráfico a seguir, é possível ter dimensão das etapas ao longo dos meses para a construção de um desfile.

Para que os desfiles de escola de samba sejam realizados, mais de 300 profissionais em cada agremiação (BORA, 2011) estão envolvidos ao longo de 10 meses com a arte de produção da apresentação do espetáculo (CRAB, 2023).



São ferreiros, escultores, pintores, projetistas, figurinistas, chapeleiros, ade-recistas, costureiros, pin-tores, entre outras funções presentes num desfile. por meio das quais se destaca o caráter artístico das profi-sões carnavalescas, ou seja, o carpinteiro não está fazendo uma cama ou um armário, a ele cabe dar forma a um palácio ou a uma

Linha do tempo de construção de um desfile.

caverna, bem como o serralheiro, que não está produzindo um portão ou um corrimão de escada, e sim uma estrutura metálica que mais adiante tornar-se-á um dragão que cospe fumaça ou um templo asteca, cabendo o mesmo aos costureiros, que não estão fazendo uma simples calça jeans, e sim as vestes de Luís XIV. Essas primícias também valem aos sapateiros, que não estão confeccionando uma bota e sim o sapato de um gênio da lâmpada ou de um mandarim chinês, e assim sucessivamente, em todos os ateliês dentro do barracão. Portanto, os saberes profissionais ganham um caráter específico na produção dos elementos cênicos e dos objetos visuais que são apresentados em um desfile de escola de samba.

Diante do que foi exposto, percebe-se que o ofício desses profissionais ganham caráter artístico em prol de uma manifestação cultural. São “saberes-fazer” (PORFIRO, 2018) intrínsecos nos barracões de escola de samba, com acúmulo de aprendizado passado por gerações, testado e aprimorado a cada ano. “Esses conhecimentos e competências enraizados

têm caráter tácito e são transmitidos por meio da fala, imitação, da observação de maquetes ou croquis de figurinos, por exemplo. Mas tudo entrelaçado pelo diálogo e a conversa entre os profissionais que compõem”. (FEDRE, et al, 2016, p.111).

Nota-se, portanto, que a apresentação de 70 minutos de desfile é o resultado artístico de um trabalho de co-criação, interdisciplinar, que está envolvido em relações de ofício e hierarquia, mas acima de tudo, construído por meio de técnicas e saberes de artistas especialistas em suas funções.. Os barracões são espaços artísticos de aprendizagem, que possuem características e dinâmicas próprias, e possuem potencialidade de serem valorizados e aprendidos em espaços. Sireyol e Ferreira (2010) entrevistaram 81 profissionais de barracão, e de acordo com esta pesquisa, 58% considerou que seu trabalho está envolvido num trabalho criativo. Como defende Milton Cunha (2015),

Um carnavalesco não sobrevive sem os artesãos do carnaval — que aliás, são mais do que isso. Afinal, o homem, quando trabalha com a cabeça e as mãos, sabemos, é um artesão. Mas, quando além disso ele permite também que o seu coração faça parte dessa plenitude, aí passa a ser um artista. É um trabalho como a mão de Deus: consegue fazer, do barro, o corpo, a criação, e dar o sopro de vida no sonho, na imaginação de um semelhante, de um terceiro. Deus salve essa mão de obra fabulosa que faz um barracão pulsar. (CUNHA, s/p., 2015)

Já Comolatti defende a valorização dos trabalhadores do carnaval, ao dizer que

é uma justa homenagem e oportunidade de reparar o pouco reconhecimento público desses artesãos, geralmente anônimos, que trabalham o ano todo para garantir o maior espetáculo do planeta, recebendo o merecido aplauso. acima disso, nos dá uma noção mais precisa de todos os esforços envolvidos nesta produção, que se constitui em um importante patrimônio imaterial brasileiro, conferindo lhe

a dimensão merecida de uma obra de arte pública e coletiva. (apud FEIJÓ, 2011)

A identificação dos trabalhadores do carnaval como elemento essencial de um desfile de escola de samba, portanto, precisa trabalhar em consonância com o reconhecimento desses profissionais.

O PATRIMÔNIO E A MUSEALIZAÇÃO

Ao contextualizar o trabalho realizado pelos trabalhadores de carnaval, percebe-se os saberes guardados no ofício desses profissionais. É necessário, portanto, a preservação desses conhecimentos, a partir do conceito de Patrimônio Cultural. O patrimônio cultural consiste em tudo que a sociedade preserva com o objetivo de garantir a sobrevivência de sua história e de sua cultura, entre eles, o patrimônio intelectual, como artes plásticas, e bens imateriais, como



tradições, costumes e saberes. De acordo com o artigo 216 da Constituição Federal,

Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I – as formas de expressão;

II – os modos de criar, fazer e viver;

III – as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV – as obras, objetos, documentos, edificações, e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

V- os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

Isto posto, os modos de criar, as formas de expressão, os objetos feitos pelos trabalhadores de escola de samba estão, de certa forma, contemplados na busca de preservação do patrimônio cultural, visto que os desfiles de escola de samba do Rio de Janeiro são manifestações artísticas, organismos-vivos, que influenciam e circunscrevem tendências à diferentes grupos da sociedade brasileira. De acordo com Junior et. al (2021), os ritos da cultura popular têm como traços predominantes: a dimensão coletiva, a presencialidade e a ocupação dos espaços públicos, e seus traços não surgem apenas

no rito em si, mas também nas fases para a sua preparação. Desta forma, é necessário enxergar a experiência, vivência e memória dos artesãos e brincantes como este patrimônio cultural a ser preservado.

Ao ter em vista as circunstâncias de patrimônio cultural e produção de escola de samba, entra em vigor o terceiro conceito: musealização. A preservação do patrimônio em espaços museais é a prática de salvaguardar saberes, sendo estes objeto de aprendizado, testemunho de sua realidade e destinado à transmissão como herança coletiva. (LIMA, 2012).

De um ponto de vista museológico, a musealização é uma operação que tende a extrair, fisicamente e conceitualmente, uma coisa de seu meio natural ou cultural de origem e dar-lhe um estatuto museal, para transformá-la em musealium ou museália, “objeto de museu”, ao fazê-la entrar no campo [...]. (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2010, p. 48; 2011, p. 251 apud LIMA, 2013, p. 52)

Ao voltarmos ao contexto Rio de Janeiro, estamos diante de uma estrutura centenária, com saberes ancestrais, técnicas e processos próprios, que se constituem a partir de laços comunitários. Como foi exposto, a escola de samba se apresenta como fonte de aprendizado pelas relações e processos característicos de sua existência, e converge com os princípios apresentados pela Nova Museologia. A valorização de uma manifestação historicamente perseguida deve estar em espaços que pretendem democratizar o conhecimento, defender narrativas identitárias e valorizar a memória coletiva. A escola de samba, seus processos e seus artistas precisam ocupar os espaços museais como modo de terem suas técnicas reconhecidas como patrimônio e conservadas como tal. Por meio do processo de musealização, os processos educacionais se transformam em consequência da preservação dos saberes culturais imateriais. De acordo com Santos (2008).

Compreender a ação museológica como ação

educativa significa, então, caracterizá-la como ação de comunicação, porque é buscando as interfaces das ações de pesquisa, preservação e comunicação que conseguimos nos distanciar da compartimentalização das disciplinas e, ao mesmo tempo, realizar, na troca, no diálogo, na interação com nossos pares e com os demais sujeitos sociais envolvidos nos diversos projetos nos quais estejamos atuando. (...) (SANTOS, p. 137, 2008).

A musealização e a construção de um espaço para salvaguardar saberes dos processos de produção de um desfile ganha potenciais contornos com os conceitos da Nova Museologia. A nova museologia passa “por um reconhecimento e uma valorização das identidades e das culturas de todos os grupos humanos inseridos no seu meio ambiente, no quadro da realidade global do mundo; por uma participação ativa desses grupos no trabalho museológico” (PRIMO, 2008).

Ademais, é necessário entender o visitante como um dos elementos centrais para a cons-

trução de exposições. Na contemporaneidade e no entendimento de experiências, o interator estará absorvendo o conteúdo expográfico do museu com a centralidade da sua interação ao longo do seu percurso na experiência museal. Roger Miles (apud 1989, p. 153), a partir uma pesquisa no Museu Natural de Londres, ressaltou que

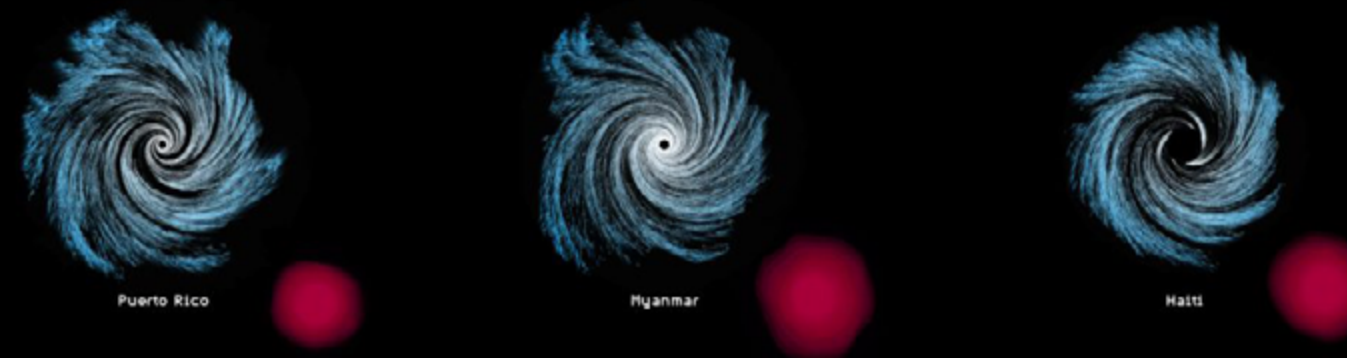
(...) devemos colocar os objetivos afetivos antes dos objetivos cognitivos e insistir mais sobre a motivação e menos sobre o conteúdo, como se faz no ensino estruturado. Nossas exposições devem transmitir mensagens fortes e curtas, em uma linguagem intimamente adaptada às necessidades e expectativas do público.

Diante do que foi exposto, o projeto deseja apresentar a produção de escola de samba de forma interativa. O projeto quer pensar no visitante como elemento importante dessa experiência, mas também, principalmente nos trabalhadores como protagonistas das suas próprias histórias.

AS METODOLOGIAS E AS ÁREAS DE DESIGN

O projeto pretende apresentar enquanto metodologia de pesquisa: fase de pesquisa exploratória, análise de similares, conversas com os idealizadores do projeto do Museu do Carnaval, conversas informais com trabalhadores do carnaval, definição de parâmetros, geração de alternativas, definição de partido-adotado, experimentação prática e desenvolvimento final.

Em relação a uma fase de pesquisa exploratória, pretende-se a compreensão dos conceitos de Patrimônio Cultural, Nova Museologia,



Produção de Escola de Samba, e Experiência Interativa. Também se pretende analisar os aspectos similares e análogos de outras exposições temáticas ao redor do mundo, de modo a compreender as possibilidades de aplicação para o meu projeto.

Além disso, foi realizada uma busca de informações em relação ao projeto descontinuado do Museu do Carnaval. Para tal, a pesquisadora Raquel Valença foi entrevistada in loco. Ela entregou documentos que foram resultados

dos projetos que já existiram em andamento em outras gestões anteriores, que pretendiam ocupar o espaço coberto da Praça da Apoteose.

O objetivo com a busca de informações foi analisar o projeto de forma crítica, entender quais eram os pontos cruciais de um projeto construído por sambistas para sambistas e aproveitá-los para a construção do meu projeto final. Por fim, quero realizar conversas informais com trabalhadores do carnaval para entender o que consideram importante de seus ofícios, para que isso esteja evidente na construção da experiência museal de seus saberes.

Design de Espaços Expositivos, Museais:

Refletir sobre como o espaço museal pode ser utilizado para transmitir a experiência do barracão de escola de samba, de modo a usar a narrativa dos trabalhadores de escola de samba. De acordo com Moura (2008, apud COUTO, p. 3660, 2016) o design de espaços expositivos abrange: pensar no conteúdo científico, definir o conceito da exposição, trabalhar na expografia e suas técnicas, como definição e utilização

do espaço, linguagens utilizadas, identidades visuais, legendas, dinâmica do público em exposição, textos e suportes.

Design de Informação - De acordo com Franck (p. 5. 1961, apud Meliande, p. 78, 2013) “a transmissão de informações é o objetivo de toda exposição, e essa informação pode ser de natureza didática, comercial ou de representação, (...) uma exposição difere de todos os outros meios de comunicação porque só ela pode transmitir simultaneamente informação visual, acústica, e tátil.”. Desta forma, o Design de Informações é a área do Design que se interessa em definir critérios de objetividade, legibilidade e clareza de forma multissensorial, fatores esses diretamente associados ao meu projeto.

Metodologias de Projeto - As metodologias de projeto me interessam tanto para entender meu próprio processo como forma de registro e reflexão da minha própria prática, como também compreender a escola de samba como uma metodologia de projeto a ser es-

tudada, que estará sendo retratada numa experiência museal.

A partir da construção destas áreas do Design, será possível construir um projeto interdisciplinar que atenda aos aprendizados de pesquisa vistos tanto sobre os trabalhadores do carnaval, quanto sobre os conceitos da Museologia.

OS SIMILARES E OS ANÁLOGOS

Como já foi citado, não existe um Museu do Carnaval. Diversas iniciativas foram tentadas ao longo dos anos, e questões outras descontinuaram a tentativa de projeto - questões estas que conseguirei me aprofundar ainda melhor com os contatos que me responderam no primeiro semestre de desenvolvimento de projeto. O pesquisador Walter Junior apresenta algumas dessas questões em seu artigo “TRÊS TEMPOS PARA O MUSEU DO CARNAVAL DO RIO DE JANEIRO”, como a busca frustrada de



retomada de um museu do carnaval no espaço da Marquês de Sapucaí em 2017. Além disso, em fevereiro foi noticiado no site da LIESA o interesse do Ministério da Cultura na construção de um museu do carnaval em um dos galpões da Cidade do Samba, mas não se teve mais notícias desde então.

O que temos atualmente é a existência de um Museu do Samba - ou seja, do gênero musical samba -, localizado no bairro da Mangueira. É um museu feito de sambistas, para sambis-

tas, visto que é construído por Nilcemar Nogueira, neta do compositor Cartola. De acordo com Nogueira,

como instrumento para a manutenção da tradição está a musealização, utilizada como estratégia de preservação, objetivando não apenas garantir integridade física de coleções, mas também promover ações de pesquisa e documentação voltadas à produção, registro e disseminação de informações relacionadas ao samba, com vistas a fazer conhecê-lo nas suas características fundamentais e garantir a transmissão de sua essência a gerações futuras, propiciando assim a musealização a partir dos próprios atores sociais intimamente ligados ao bem cultural. (apud Mendonça, 2020)

Dentre as exposições do Museu do Samba, ele apresenta uma área fixa, com a história do Cartola e de sua amada Dona Zica. Já as outras duas exposições são temporárias, intituladas “Heróis da Liberdade” e “A Força Feminina do Samba”, e ambas são relacionadas ao uni-



verso das escolas de samba. A primeira é uma experiência imersiva construída pela produtora 32Bits, construído por esculturas, elementos audiovisuais de interação com o visitante, e um vídeo de mais de 20 minutos contendo a relação dos negros para a construção das escolas de samba.



Imagens da
exposição
principal Museu
do Samba

Já a segunda exposição, “A Força Feminina do Samba”, conta a relevância das mulheres em todos os âmbitos do contexto do carnaval e samba, dentre eles, a produção de um desfile, a dança, o canto e a religiosidade. Não só defende a relevância, como também nomeia tais mulheres e apresenta suas caras.





Atualmente, outra exposição de carnaval está em exibição no Rio de Janeiro. “Artesania Ancestral nos 95 anos de Mangueira” está em

exibição no Centro de Referência de Artesanato Brasileiro (CRAB) e conta a história da Estação Primeira de Mangueira por meio dos seus saberes artesanais. De acordo com a curadora Celia Rodrigues (2023)

É o caso da artesanaria para Escola de Samba (ou para o Carnaval), que não se enquadra em conceituações, pois diversas finalidades determinam a existência de sua materialidade. Por exemplo, certos produtos compõem o discurso visual do desfile, transformando matéria-prima, com técnicas diferenciadas, em fantasias, alegorias e adereços. Já outros produtos são produzidos como souvenirs da festa. Uns efêmeros, outros tentando a eternidade. Um com finalidade de valer a nota do grupo, num determinado quesito, outro com função individual da recordação.

A curadoria apresenta salas que defendem a importância do artesanato para a construção do universo escola de samba. A materialidade e a cenografia é um dos pontos-chave da exposi-

ção, acompanhado de elementos textuais que contextualizam as salas. Dentre uma das salas que mais me parece interessante para o meu projeto está o espaço de costura, que simula um atelier de fantasia.

Percebe-se, portanto, que as escolas de samba se apresentam em outros espaços, ainda que não exista um Museu do Carnaval. A exibição de seus saberes e de suas memórias é apresentada de forma temporária, mas, ainda assim, são construídos materiais educati-



vos que podem ser disponibilizados posteriormente. Também demonstra a preocupação de valorização dos artistas que estão trabalhando para a construção do carnaval, e perpassa pela explicação de seu ofício e preservação dos seus saberes.

Para pensar outros caminhos, um análogo de projeto é o Museu da Gente Sergipana. O Museu da Gente Sergipana apresenta elementos culturais característicos do povo da capital pernambucana, entre eles, a arquitetura



ra, a fauna e a flora, a gastronomia, os saberes tradicionais locais, personagens ilustres, entre outros. Dentre as experiências imersivas, resalto para análise de projeto a interação Nossos Ecossistemas. “Nossos ecossistemas – Esse espaço apresenta uma instalação interativa que simula uma viagem por Sergipe, através de um túnel com projeções de biomas/ecossistemas sergipanos.”.

Outra experiência interessante é o trabalho “Nossos Pratos”, no qual o visitante é apresen-



tado de comidas típicas da região por meio de uma tela touchscreen. “Com essa instalação é possível compreender a culinária, em que o visitante poderá misturar temperos, raízes e ingredientes para preparar, de forma virtual.”. A interação, portanto, apresenta a preparação de uma comida, mostrando o “modus operandi”, o “por trás” desse preparo.

A partir das referências mapeadas, a próxima etapa foi pensar em propostas para o projeto em questão.



OS PERCURSOS E AS PROPOSTAS



Como pilares conceituais para o projeto, os parâmetros desejáveis são: experiência imersiva, precisa ser narrada pelos próprios artistas, apresentação do processo de escola de samba, haja preservação de patrimônio cultural, participação ativa e interação dos visitantes, construção de ações educativas junto à comunidade.

Ao pensar na experiência imersiva, a tecnologia utilizada será o sistema de Arduino e seus respectivos sensores. A prática experimental de tecnologia e técnicas para o desenvolvimento

trabalho será fundamental no meu processo. Além disso, enquanto desejo pessoal, gostaria de trabalhar a expografia como um elemento relevante do meu projeto. Além da prática de experimentação, a exposição de como o resultado final será apresentado ao visitante, visando inclusive técnicas de expografia para esconder a tecnologia por trás da experiência, é um dos pontos chave para simular uma situação real do meu projeto.

Já na construção da experiência do visitante, o desejo é desenvolver um percurso dos processos de construção de um desfile, para que ele conheça saberes dos fazeres de cada área e de diferentes tipos de profissionais.

Para que isto seja possível diante dos parâmetros apresentados, três possibilidades são identificadas:

- Exposição temporária para o Museu do Samba
- Museu do Carnaval na Cidade do Samba
- Exposição itinerante nas quadras das escolas de samba

A seguir, apresento a justificativa de cada caminho, seus pontos positivos e negativos.

Exposição temporária para o Museu do Samba:

Uma exposição temporária para o Museu do Samba me permitiria trabalhar em um contexto real, com dimensões físicas, em constan-

te validação aos conselheiros do museu, com um escopo menor, e que teria potencial para desenvolvimento futuro em editais. Entretanto, a prática projetual seria pensar o resultado de uma forma temporária, que não supere a potencialidade de contar as narrativas dos trabalhadores do carnaval com seu propósito total de preservação.

Museu do Carnaval para a Cidade do Samba:

A Cidade do Samba é o espaço que os saberes-fazeres do carnaval se potencializam e se somam. Portanto, a relação espacial dos trabalhadores com a Cidade do Samba está diretamente relacionada com seu patrimônio cultural imaterial e o patrimônio cultural intelectual. Além disso, os boatos recentes do Museu do Carnaval apresentam a Cidade do Samba enquanto possível espaço sede.

Ao pensar nas etapas projetuais, a Cidade do Samba traria uma menor realidade ao de-

envolvimento do trabalho, visto que suas dimensões são gigantescas para a ocupação de um escopo de um semestre. Porém, ela permitia maior liberdade criativa para desenvolvimento dos seus conceitos e suas práticas educacionais de um museu fictício. Também permitiria apresentar o desenvolvimento final à LIESA, ainda que seja difícil uma implementação devido a fatores financeiros e políticos.

Exposição itinerante para escolas e quadras de escolas de samba

Ao pensar na relevância de patrimônio cultural enquanto potencial para compreensão do sentido de identidade, é impensável não pensar nas quadras de escola de samba como um espaço necessário para ter os saberes dos seus trabalhadores sendo contados para sua comunidade.

Como uma das propostas identificadas, uma exposição itinerante modular nas quadras das escolas de samba possibilitaria pen-

sar num sistema de experiências imersivas que precisariam se transportar em diferentes espaços. Além disso, esse projeto também permitiria ter uma dimensão de dimensão realista, visto que seu caráter itinerante abrange pensar num escopo menor, que poderia ser testado nos laboratórios e sala de aula. A validação também poderia ser feita junto a comunidade de uma quadra de escola de samba, e o trabalho estaria estruturado para o envio de editais.

Já o ponto negativo, entretanto, esse caminho tem menos possibilidades de exploração tecnológica, visto que a necessidade de transporte e remontagem apresentam outros problemas no pensamento projetual.

Diante da natureza teórico-prática do projeto final, ao visar a metodologia projetual Double Diamond e as ferramentas do Design Method Toolkit, a próxima etapa de projeto expandiu para a construção de geração de alternativas.

OS CONCEITOS E AS ALTERNATIVAS

A construção de alternativas foi feita a partir de uma tríade conceitual, servindo como guia para auxiliar os valores que seriam incorporados na concepção das ideias. Durante a fase de geração de alternativas, o foco foi priorizar a quantidade, seguindo a premissa de ampliar as possibilidades na etapa de “desenvolvimento”.



Tripé A: A definição de conceitos

A construção de ideação teve como base três conceitos: Processo, Materialidade e Trabalhadores.

O conceito “**Processo**” está vinculada a ideia de que o desfile de escola de samba é uma construção coletiva, de metodologia processual própria, com características interdisciplinares. Enquanto construção de um percurso a ser contado, é necessário ter em vista as

Esta linha do tempo foi desenvolvida para a disciplina Gráfica, de Vera Bernardes. Seu conteúdo teórico foi baseado na linha do tempo do Carnaval Experience, visita guiada que ocorre no barracão da G.R.E.S. Grande Rio. Para saber mais: <<https://viajarcorrendo.com.br/2019/02/carnaval-experience-tour-cidade-do-samba.html>>. Acesso: 27 de nov. de 2023.

Linha do Tempo completa do processo de construção de desfile. Fonte: Autoria própria.

etapas que acontecem durante o desenvolvimento do desfile.

É essencial ressaltar novamente que o processo de construção que está sendo recortado neste trabalho é o processo que acontece dentro de um barracão de escola de samba, para desenvolvimento de fantasias e alegorias. No contexto de grupo Especial, sua feitoria é feita na Cidade do Samba, localizada na Gamboa.

Já o conceito “Materialidade” tem em vista que uma experiência museal que narra um processo carnavalesco precisa

ser composto de fisicalidade e artesanato. Principalmente em um contexto em que a proposta é uma interação tecnológica, ter material-

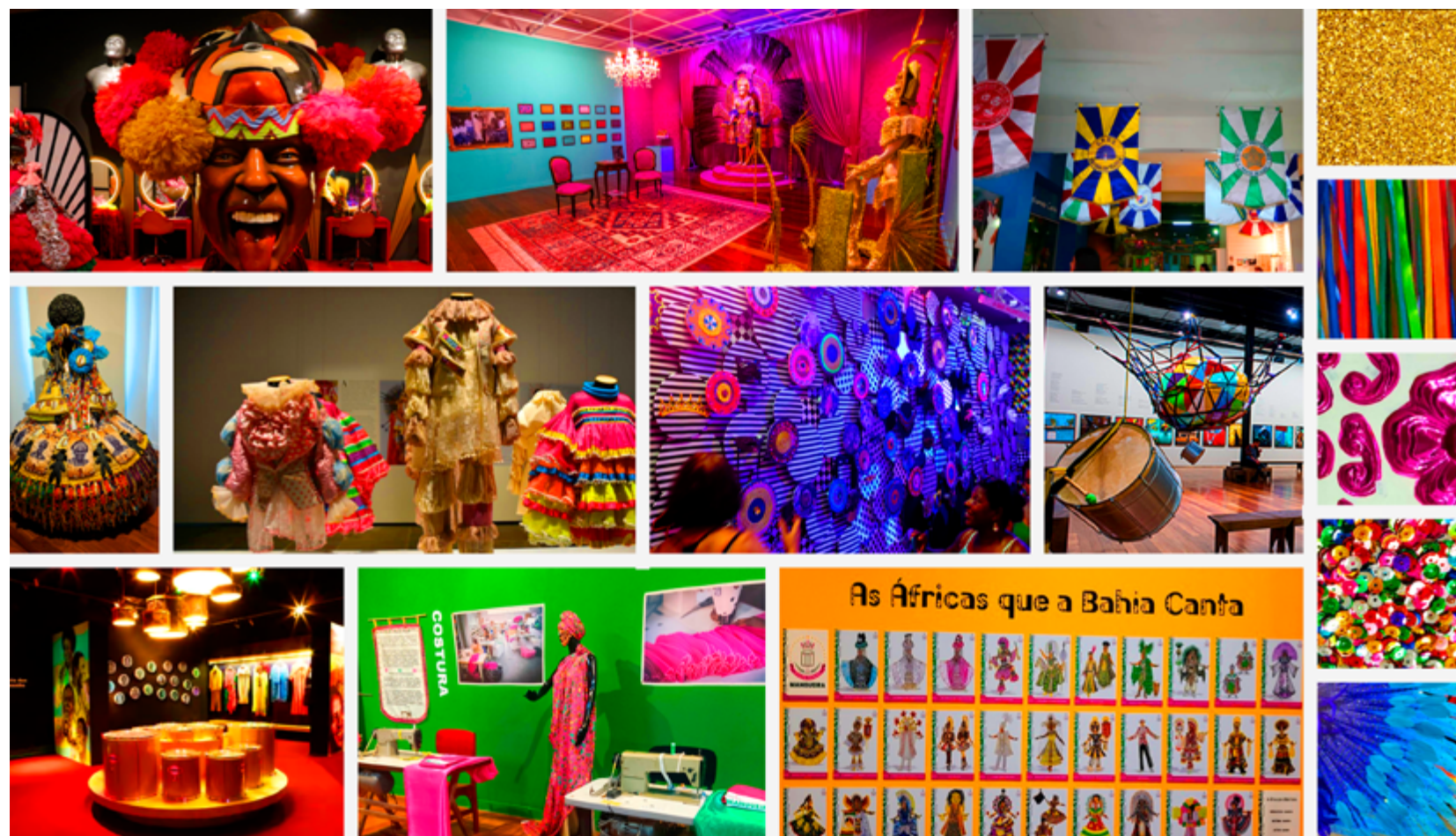


dade enquanto palavra-chave busca defender a importância do visual para o entendimento de processo técnico-analógico como esse.

Por fim, o conceito **Trabalhadores** ressalta o interesse de que os próprios artesãos sejam parte do processo narrativo da experiência. Isto permite que a experiência construída se assemelhe com os valores da Nova Museologia, ao apresentar relatos de profissionais que contam sua função na construção de um desfile. Como dito anteriormente, a Nova Museologia defende que os grupos humanos sejam parte ativa do processo no desenvolvimento do trabalho museológico (Primo, 2008), e por isso os trabalhadores são de suma importância neste projeto. Assim sendo, pedi a cinco profissionais do carnaval para que eles relatassem suas funções de

forma informal, como forma de registro e teste de construção de uma experiência em que os profissionais são parte do processo. Os áudios

*Moodboard conceitual de "Materialidade".
Fonte: Autoria própria.*



podem ser escutados pela plataforma Sound-Cloud, ao [clique aqui](#).

Tripé B: A geração de alternativas

Como dito, o Double Diamond foi a metodologia de Design que serviu de base ao longo do projeto. Na etapa de geração de alternativas, a proposta foi expandir as possibilidades para ampliar o entendimento de quais caminhos seriam possíveis. Determinadas ferramentas do Design Method Toolkit foram utilizadas, como o Moodboard, Mash-up, Brainwriting, Literature Re-

view, e 1-on-1 interview. A seguir, um compilação de algumas destas etapas de processo.



Moodboard conceitual de "Trabalhadores".
Fonte: Autoria própria.







Desta forma, toda a junção desses processos de criação foram transformados em desenhos. Aproximadamente 23 alternativas foram pensadas e desenhadas, que, ao seu término, se dividiram em 3 categorias: Alternativas Virtuais, Alternativas Mistas, e Alternativas Analógicas.

Mapeamento de Interação ☆ 📁 🌐

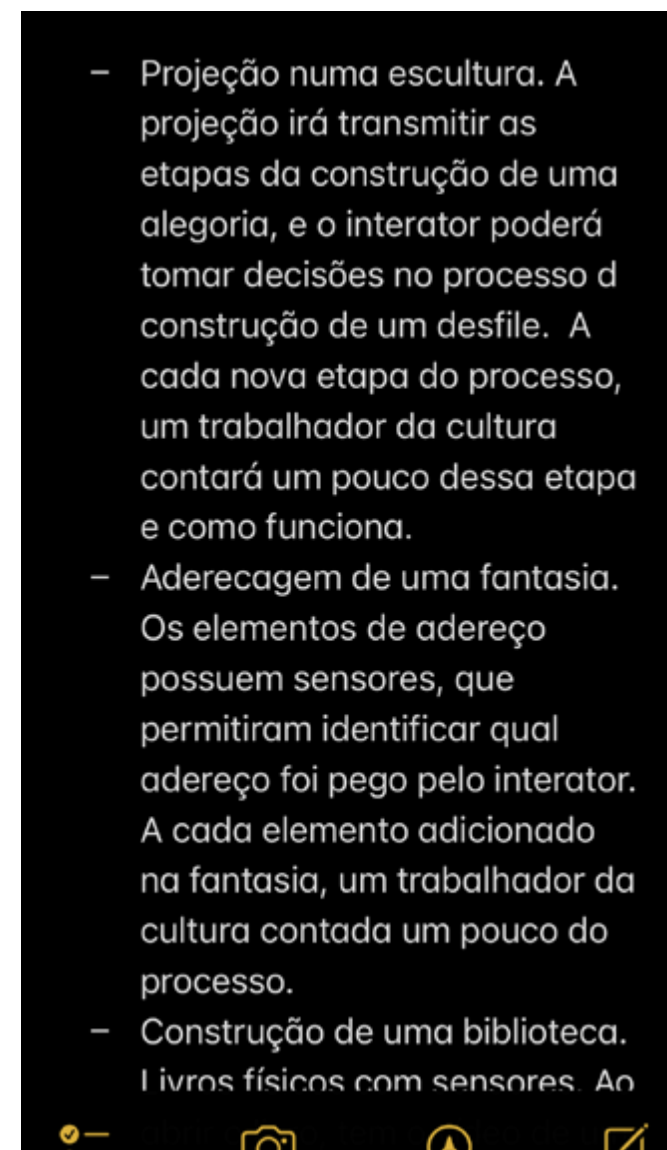
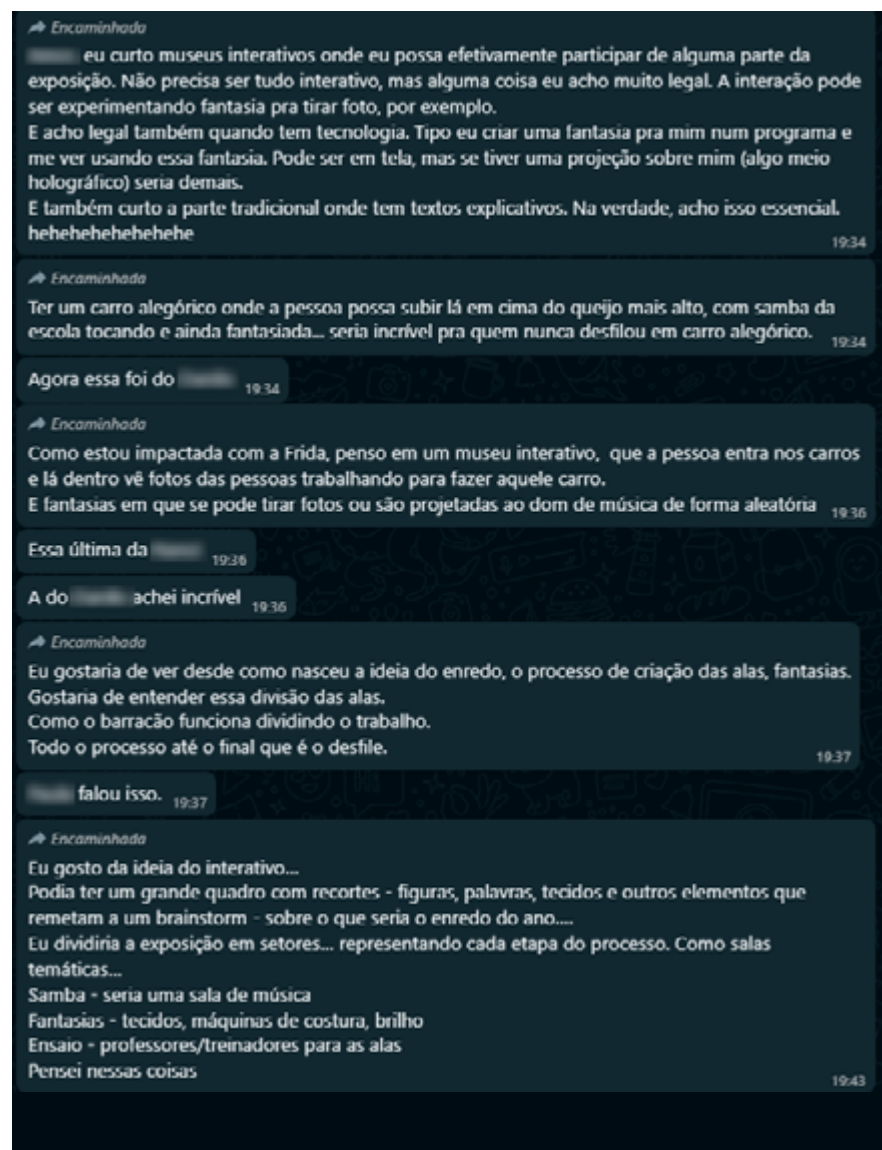
Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

Menus 🏠 ↶ ↷ 🗑️ 🗒️ 100% 📏 R\$ % .0. .00 123 Lexend - 10 + B I ⚡ 🔗 🎨 📱 📄 📑 ⏴ ⏵ 🔍 🏠

Josevende

A	B	C	D	E
Museu da Gente Sergipana	Midiатеca	Ao centro está uma réplica do "Carrossel do Tobias", que foi uma grande atração no século passado e era armado nas festas de Natal, no Parque Teófilo Dantas. Ao empurrar o carrossel começa a projeção das imagens das praças e a execução de uma música de pifaros, que são instrumentos musicais de sopro, semelhante a uma flauta de sopro	Projetor Benq MX812ST; WorkStation Inter Core 2Quad 32 bits; Processadores Apple MacMini 2.4GHz 320 GB; Sonoffletor Soundtube RS 400i; Amplificador FZ Audio; Interface de áudio USB M Audio.	
Museu da Gente Sergipana	Nossas Festas	Através desse ambiente, o visitante lança o dado e joga "a amarelinha". Ao finalizá-la, ocorre a projeção no solo de um festejo, ou festa religiosa que firma a identidade sergipana. Cada "casinha" tem a projeção de uma festa, que é projetada (Figura 25) de forma aleatória, não repetindo com o mesmo grupo.	Adaptador MiniDP VGA; WorkStation Inter Core 2Quad 32 bits; Processadores Apple MacMini 2.4GHz 320 GB; Amplificador FZ Audio; Netbook Acer Asus Eee PC 1201T AMD MV40/320 gb; Kinect Xbox 360 Sensor.	
Museu da Gente Sergipana	Espelho Imaginário	É uma exposição com vários eixos temáticos: Os bichos, escapes, casas e lugares, sinais, tramas. São projeções de imagens de cada eixo, com poesias de gente sergipana e áudio. É uma exposição dos aspectos da cultura do Estado. Esta é uma representação temporária, mas se tornará itinerante.	Projetor Hitachi CPA 220 N (Figura 28); Mídiaplayer WD.	
Museu da Lingua Portuguesa	Grande Galeria	são exibidos documentários com imagens, sons, músicas e entrevistas sobre a lingua portuguesa. Existem conjuntos temáticos com alta qualidade de imagem e som, o qual é distribuído e acompanha o deslocamento do visitante.	106 metros de comprimento	
Museu da Lingua Portuguesa	Palavras Cruzadas	dispostos para que o visitante relacione vocábulos a imagens de objetos específicos da cultura, povos e nações que lhes deram origem.	sofá e computadores	
Museu da Lingua Portuguesa	Linha do Tempo	painel que funciona como "uma linha com recursos interativos"12, por meio de imagens, textos e vídeos	painéis	

Planilha feita para mapeamento de Literature Review.



Desta forma, toda a junção desses processos de criação foram transformados em desenhos. Aproximadamente 23 alternativas foram pensadas e desenhadas, que, ao seu término, se dividiram em 3 categorias: **Alternativas Virtuais, Alternativas Mistas, e Alternativas Analógicas.**

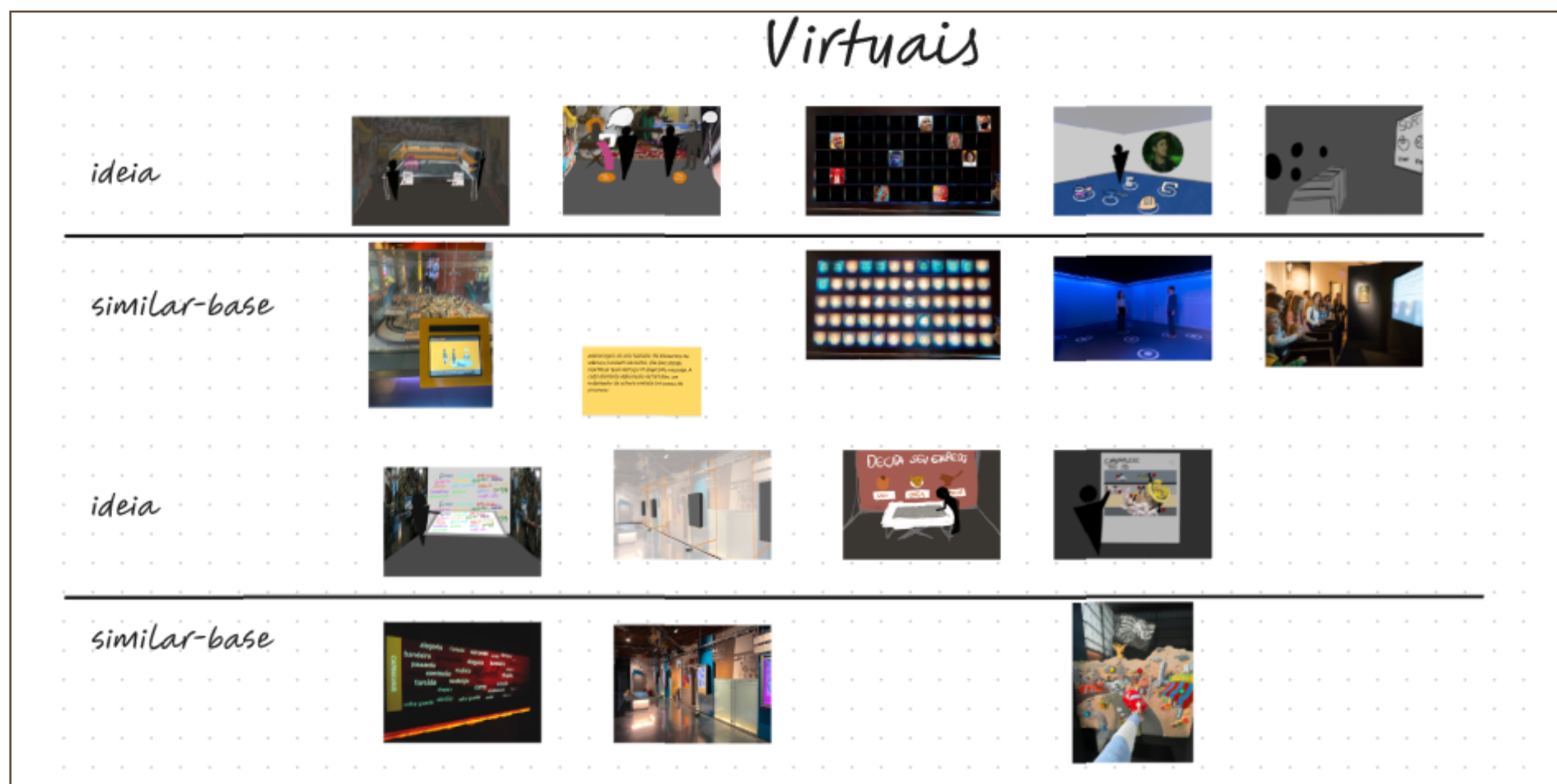
Panorama de todas as alternativas

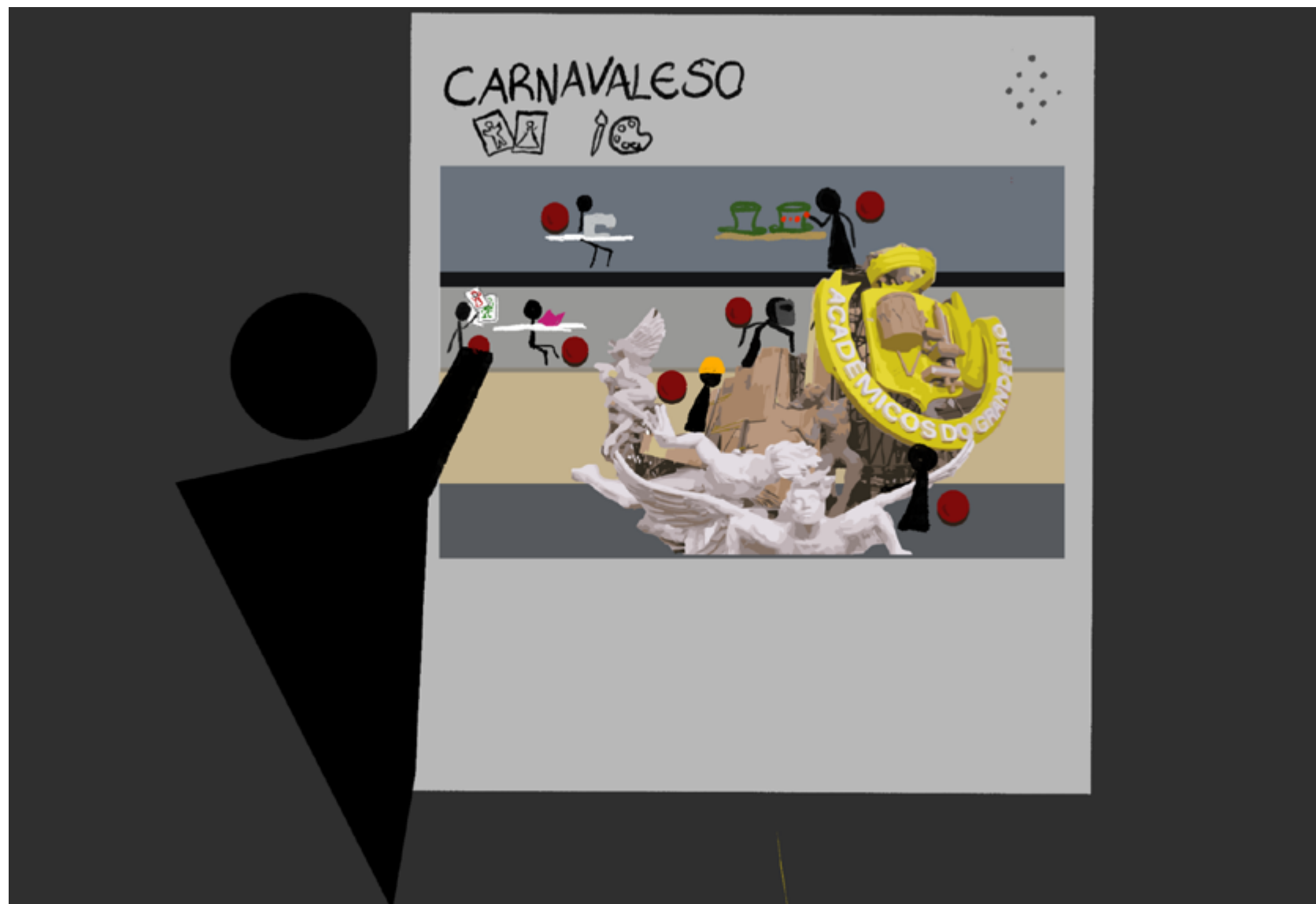


Alternativas Virtuais

As alternativas virtuais foram as ideias concebidas nas quais sua maior interação e difusão de conhecimento acontecesse por meio de uma tela. Nove ideias se enquadram com essas características. A seguir, serão apresentadas as mais relevantes para o desenvolvimento do processo.

Panorama de todas as alternativas virtuais.





A. Visualização gráfica de um barracão, com botões que ativam relatos dos trabalhadores a divisão de tarefa.

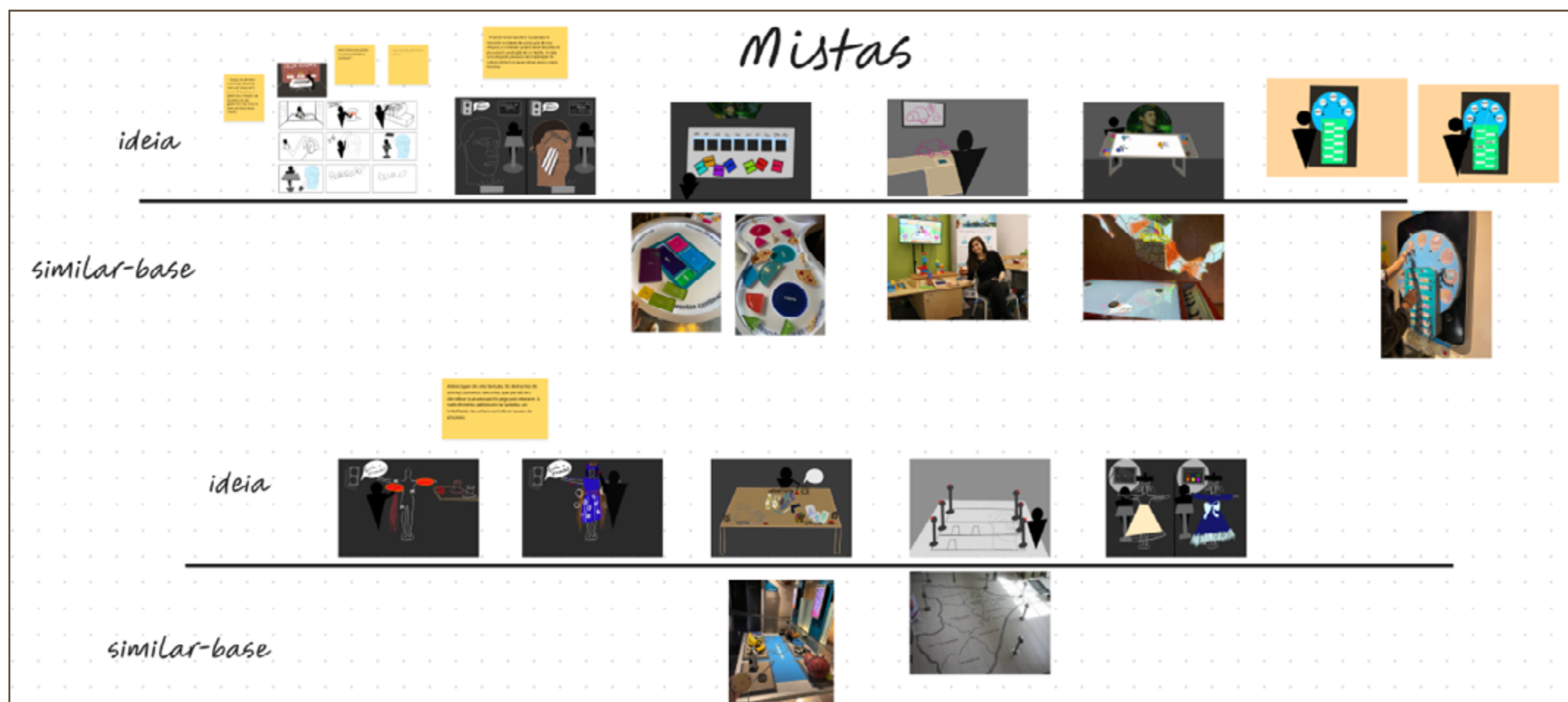


B. Construção
de um desfile
por meio de
uma mesa
interativa

Alternativas Mistas

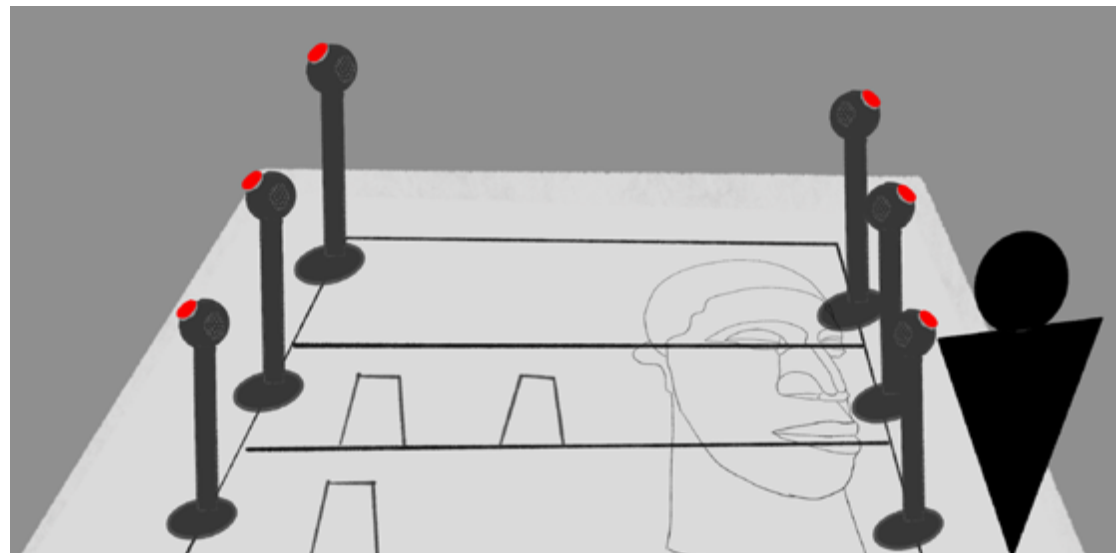
Alternativas mistas referem-se àquelas que incorporam uma interação física com dispositi-

vos digitais. Onze concepções se alinham a essas características. A seguir, serão destacadas as mais pertinentes para o processo.



Todas as alternativas mistas

A.
Representação
do processo
por meio de
áudio dos
trabalhadores.
No chão, há
uma planta-
baixa dos
setores de um
barracão de
uma escola de
samba.



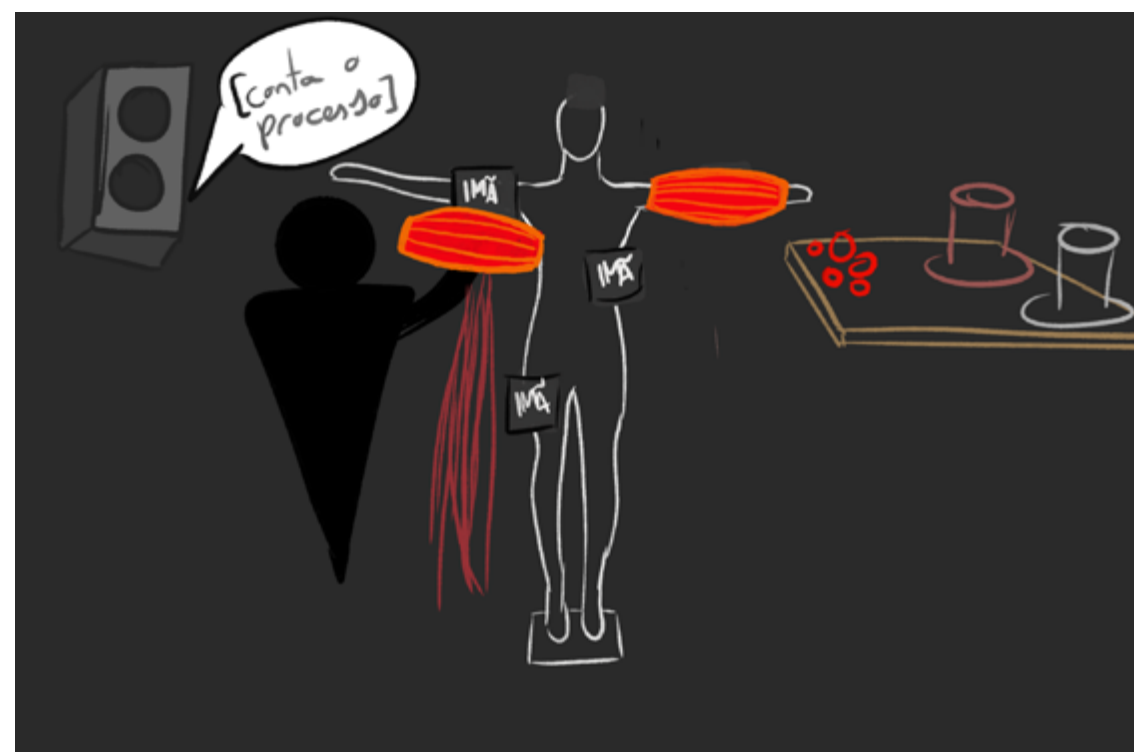
B. Maquete
representativa
de um barracão
de escola de
samba. Cada
botão apresenta
uma função de
um trabalhador
de uma escola
de samba,
contado por eles.



C. Mesa de artefatos de objetos de trabalhadores do carnaval. Os objetos possuem um dispositivo de áudio para contação do processo, narrado pelos profissionais.



D. Montagem de uma fantasia, sendo guiada pelos trabalhadores do carnaval.



Alternativas físicas

Alternativas físicas não possuem nenhum tipo de aparato digital. Elas foram pensadas por mecanismos analógicos, como abertura, giro e puxe.

Como ênfase, destaco a alternativa baseada na interatividade do Museo Interactivo del

Economía, no qual há pequenas maquetes e explicações de um conceito econômico, a partir do sistema de abertura e fechamento. Ao pensar no contexto carnavalesco, seria possível que o sistema de pequenas maquetes fossem funções dos trabalhos existentes em um desfile de escola de samba.

Todas as alternativas físicas

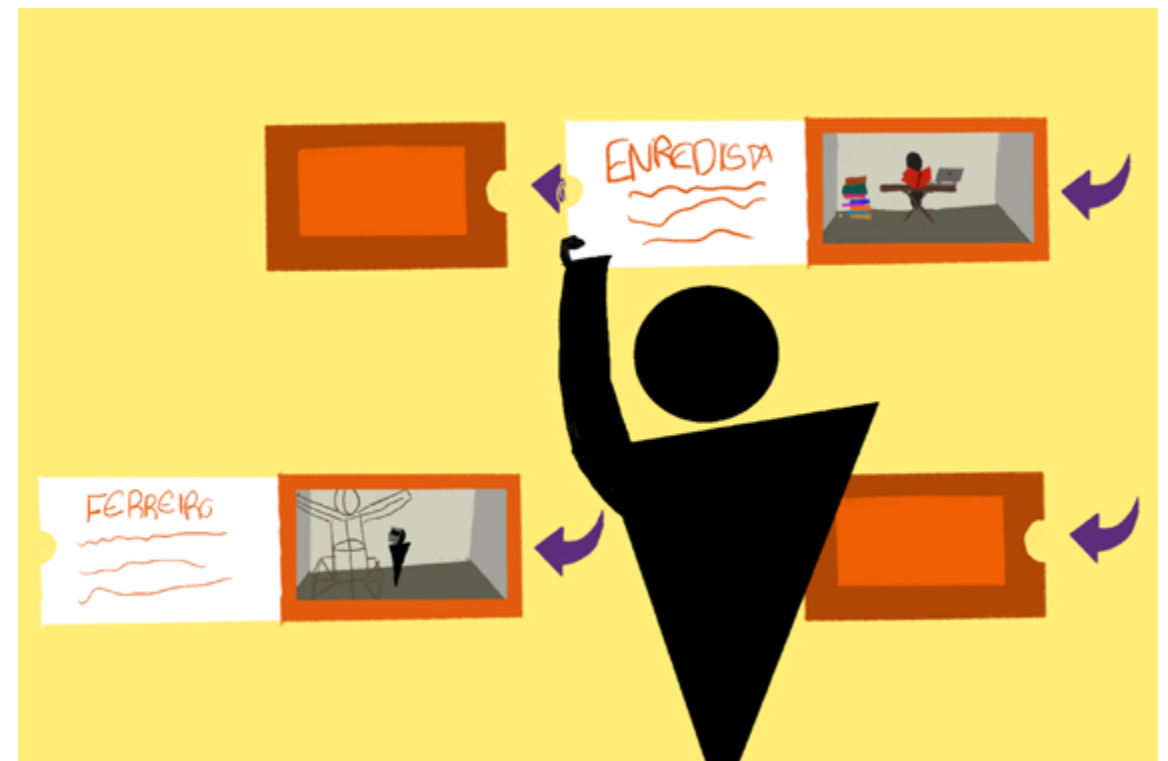




Referência do Museo da Economia, do México

Como próxima etapa, houve uma revisão dos objetivos e parâmetros do projeto, como forma de decidir qual seria a decisão para definir o resultado final de projeto.

Geração de alternativa com os espaços da Cidade do Samba



O PARTIDO ADOTADO E A PROPOSTA



Após reflexões sobre a direção a ser tomada a partir da geração de alternativas (Setor 7) e das propostas concebidas (Setor 6), considerando se o projeto se voltaria para a criação de um museu do carnaval, uma exposição temporária ou uma exposição itinerante, a opção final foi escolher a exposição itinerante. De acordo com o Instituto Brasileiro de Museus,

As exposições itinerantes são aquelas que saem dos museus e alcançam o público em ou-

tras instâncias. Elas têm por objetivo divulgar o trabalho da instituição, estimular a curiosidade dos públicos e promover discussões sobre temáticas específicas. Também possuem o caráter temporário e são produzidas com a possibilidade de adaptarem-se aos diferentes espaços com facilidades de transporte, montagem e desmontagem. Como todas as exposições, o design, a temática, o acervo e a organização espacial precisam ser planejados de forma a instigar os públicos. (IBRAM, p. 26. 2014)

Já Dias ressalta a natureza da exposição itinerante ao dizer que

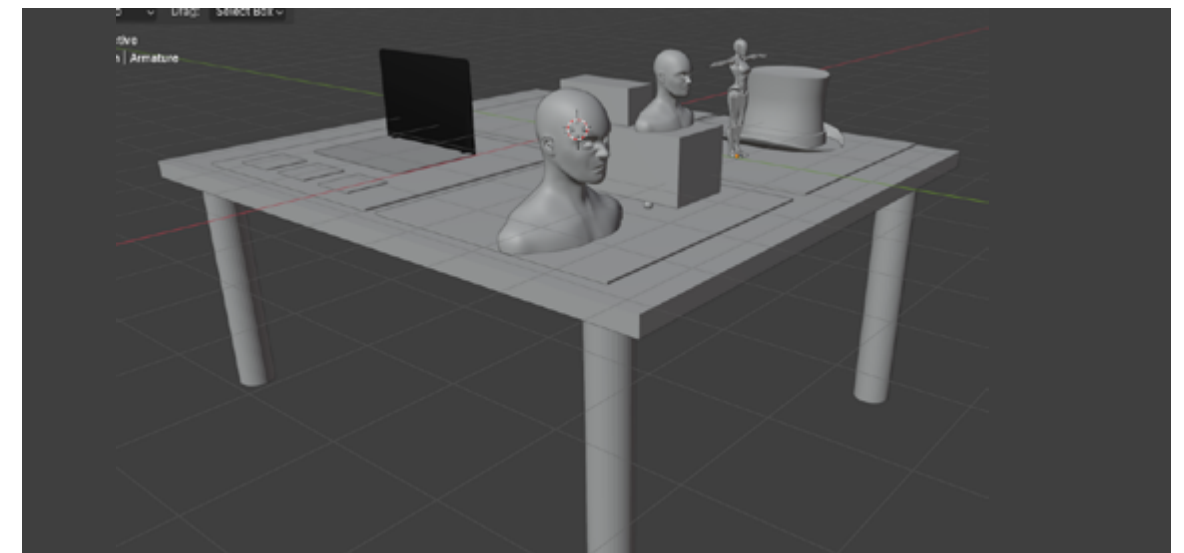
A expografia com seu caráter itinerante potencializa e populariza o acesso à educação científica, ao revoar tanto espaços de educação formal como não-formal. Fica nítida sua contribuição como importante mídia de divulgação científica, envolvendo temática de relevância social, como temas controversos relacionando ciência, sociedade e processos de alterização. (DIAS, p. 103. 2017)

Dessa forma, meu rascunho inicial de proposta foi uma exposição itinerante com estações modulares. Esse caminho foi definido pelo seu caráter educacional, a possibilidade de aplicação e validação ao final do projeto, e a exploração de soluções de instalações físicas. As estações modulares podem variar sua disposição, dependendo da disponibilidade de espaço, objetivo pedagógico, adição de novos módulos. Ele seria projetado para ser disposto em cima de mesas, ao alcance do público.



Rascunho inicial dos módulos da experiência itinerante.

Modelagem inicial de rascunho dos módulos da experiência itinerante.



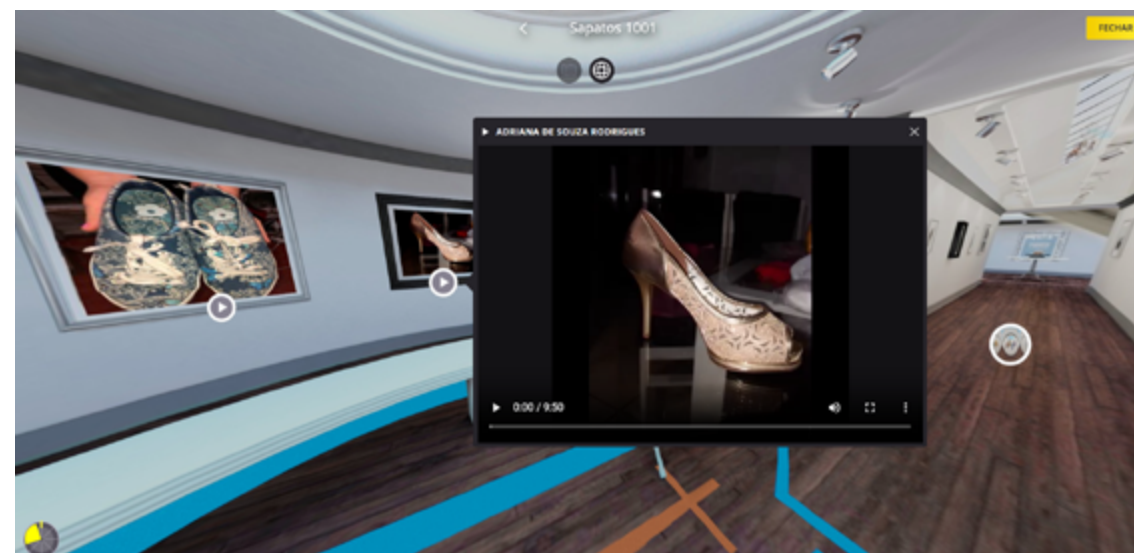
Ainda que uma definição estivesse mais concreta, ainda havia a falta da inserção dos trabalhadores como fio da narrativa. A ideia original era que a cada módulo houvesse um áudio de explicação do processo pelo profissional de trabalho, mas sem ainda uma verdadeira interseção entre a exibição das etapas com a experiência proposta.

Durante uma conversa com a professora de Linguagens e mestranda em Design, Vanessa Villarinho, sobre estratégias para incorporar um caráter mais pessoal na representação dos trabalhadores na construção da interação, ela enfatizou a ideia de que “objetos contam histórias”. Sua sugestão foi que os objetos de trabalho dos profissionais apresentassem uma narrativa própria, ganhando voz e contando suas próprias histórias. Essa abordagem foi inspirada em um projeto anterior conduzido por ela e seus alunos do Ensino Médio, no qual desenvolveram uma exposição virtual. Uma das seções dessa exposição consistia na apresen-

tação de imagens de sapatos acompanhadas das respectivas histórias de seus donos.

Além disso, a docente me contou que a ideia da exposição surgiu de outra exibição. Em parceria com o Museu da Empatia de Londres, a Casa das Rosas, na Avenida Paulista, recebeu a exposição “Caminhando em seus sapatos”. Em meio a sapatos expostos, o visitante escolhia determinado sapato para vestir, e seguia para um caminho imersivo. Durante o tra-

Imagem da exposição virtual, com história das pessoas por meio de sapatos.



Imagens da
exposição
"Caminhando
em seus
sapatos" que
ocorreu em
2022,
em São Paulo



jeto, ouvia o depoimento de quem pertencia a aquele calçado.

De acordo com os organizadores, a mostra provoca o público a exercitar a empatia e sua conexão com os direitos humanos e o reconhecimento e respeito às diferenças. A instalação ainda propõe a ressignificação de valores pessoais por meio de histórias e dilemas reais – incluindo perdas, superação, luto, amor, preconceitos, exclusões, desigualdade social –, que muitas vezes passam despercebidas no cotidiano do participante. (G1, 2022)

Para apresentar, portanto, o processo de um desfile com a tríade conceitual Processo, Materialidade, e Trabalhadores na exposição, as ferramentas utilizadas pelos profissionais seriam ponto de contato para ouvir narrativas dos profissionais e criar a experiência do interator na experiência museal itinerante. Ao contar, por exemplo, o processo de criação de um enredo, seria inconcebível não apresentar o livro como partida da história. Já no caso do ade-

recista, a cola-quente seria objeto-chave para a apresentação da etapa de desenvolvimento de uma fantasia.

A ideia é que a exposição itinerante seja como “maletas museais pedagógicas”. Os objetos são transportados, têm valor patrimonial, contam histórias, e criam uma relação de proximidade entre o interator e a narrativa apresentada. De acordo com Mora e Silva (2021) a maleta pedagógica

é um conjunto organizado de propostas didáticas flexíveis (GARCÍA RUBIO , 2001; CURS ACH e SORIANO , 2006; BERROC AL, 2010; MUSEO IN TER ACTIVO MIR ADOR , 2011), que dependendo do contexto de uso, público-alvo, tempo destinado para as atividades, número de participantes, recursos disponíveis, etc. permitem sua adaptação (HERNÁNDE Z, 2012) e que se destinam a facilitar o processo de aprendizagem do usuário (I ROC A e DE ARAMBURU , 2007), sobre um tema claramente delimitado (OLOFSSOM , 1979) (...) (p. 93)

Mora e Silva também defendem que as malas pedagógicas

procuram ser uma ponte entre o museu e a escola, visando completar a mensagem expositiva, que nem sempre é acessível ao público. O conteúdo das malas consiste em sua característica fundamental, porque contém objetos carregados de história, que constituem fontes de dados que possibilitam transmitir um determinado aspecto de uma cultura. (As malas) (...) despertam a consciência acerca do patrimônio local no contexto em que são usadas, e criam uma oportunidade para fortalecer a “reativação patrimonial” ou o senso de pertencimento de cada usuário à sua respectiva comunidade, porque constitui potencialmente um espaço aberto para a reflexão social, assim como para criar e transformar realidades existentes.

Diante dessa definição, um similar possível são as malas pedagógicas do Museu del Oro, na Colômbia. Eles possuem uma variedade de 13 malas diferentes, com os mais diversos assuntos históricos da história pré-colom-



Imagem da área
"La Producción",
do Museu
Interactivo de
Economía,
da Cidade
do México.

biana. As malas são acompanhadas de uma cartilha informativa e sugestões de múltiplas atividades para serem feitas em complemento dos artefatos.

A partir da visão de malas itinerantes e sua valorização de musealização em consonância com o patrimônio imaterial, é possível re-

Análogo Barbie
iDesign, com
feitor de cartões



lacionar aos tipos de interação observados em museus. Além da referência de exposição feita pela professora Vanessa, outro similar interessante é a exposição apresentada no Museo Interactivo de Economía. Cada objeto dispara um output sonoro, no qual aparece um narrador apresentando o processo de fabricação.

Por fim, outra referência de artefato é o Barbie iDesign. Ele se destaca por sua portabilidade e integração físico-digital, utilizando CD-ROMs, cartas e um leitor de cartões. Sua narrativa é apresentada na tela, enquanto o usuário dispõe de diversas opções de cartas, que podem ser escaneadas para visualização na tela do computador.

Portanto, a minha proposta do projeto é um módulo de uma interação museal itinerante, em formato de “maleta pedagógica”. A ideia é mesclar a experiência de construção de um desfile fictício com a apresentação de etapas por

meio de áudios descritivos de narradores. Diante disso, para atividade museal pedagógica da mala, a interação contará com uma breve introdução do que é um barracão de escola de samba, explicação de como se constrói um enredo, a aplicação do tema numa fantasia, e a montagem de uma alegoria. O detalhamento da Narrativa apresentada para a maleta está presente no Setor 11, A Narrativa e a Experiência Museal.



A IDENTIDADE VISUAL E A SUA APLICAÇÃO

Para a construção da identidade visual da tela que aparecerá na tela do interator, a ideia foi criar uma colagem que simulasse aspectos artesanais. Ao correlacionar com os conceitos da maleta, percebe-se o *fazer de carnaval* na ideia de visualidade de um estandarte adereçado. A relação da artesanaria pode ser percebida na linguagem do enredo da Portela para



2025, com construções de diversos materiais em sua composição.

A colagem também se conecta com o conceito de maleta para uma viagem. Há em voga um estilo de montagem para confecção de travel journey, e tais referenciais foram utilizadas ao longo do trabalho.



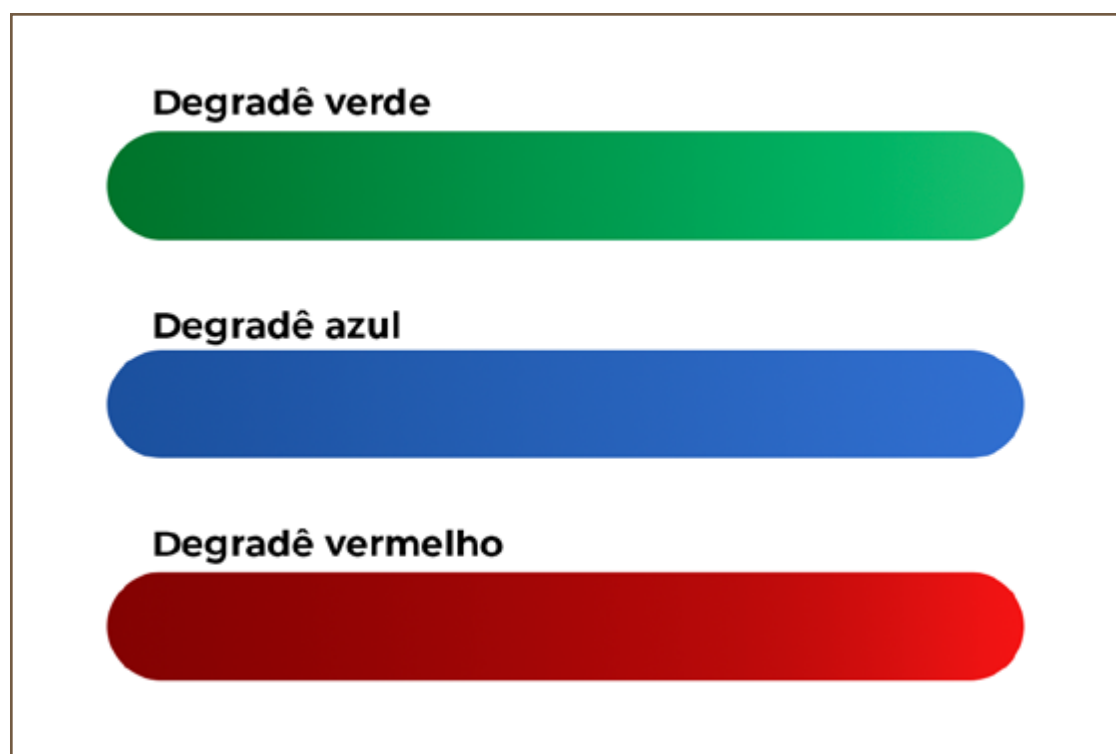
Moodboard visual de journey travel.



Apresentação do enredo da Portela para 2025, com estandarte confeccionado manualmente.

Já a paleta escolhida para a composição visual se relacionam com as cores predominantes das escolas mais tradicionais do Rio de Janeiro: azul, vermelho e verde. Das 12 escolas do Rio de Janeiro em 2025, todas possuem uma dessas cores em suas bandeiras.

Paleta de cor base da construção da identidade visual



Diante deste contexto, apresento a imagem básica da identidade visual. Seus caminhos gráficos aparecerão no desdobramento do tabuleiro e nas cartas.

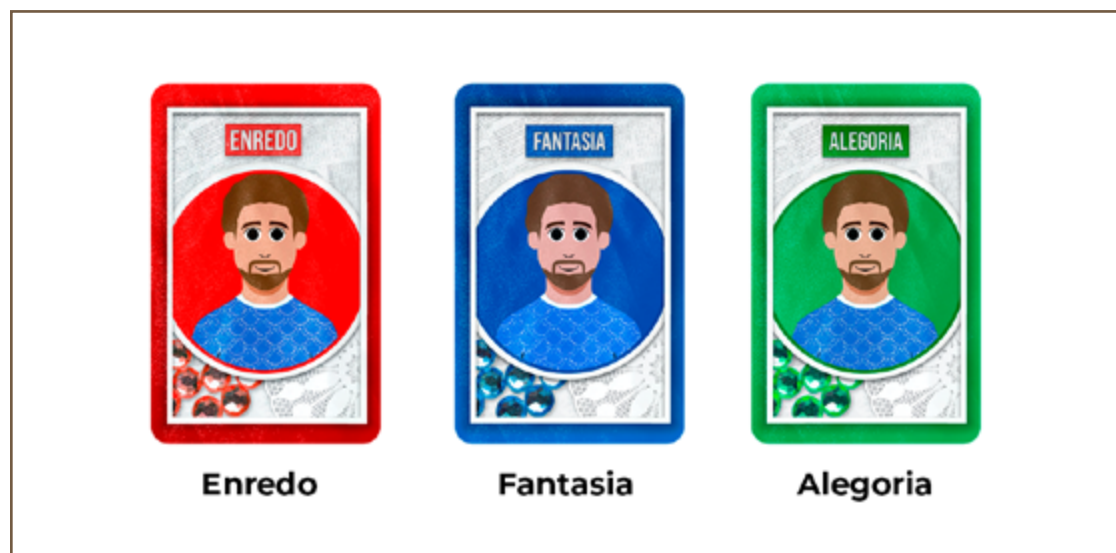
Capa finalizada, que virou a base para os desdobramentos da identidade visual



As cartas de RFID possuem dimensão de 54 x 88 mm. As folhas serão impressas em papel offset 240g/m², com acabamento brilhoso. Após a impressão, foram coladas com fita dupla-face nos cartões RFID. As cartas vermelhas representam o módulo Enredo, as cartas azuis representam o módulo Fantasia, e as cartas verdes representam o módulo Alegoria.

Para o desenvolvimento do trabalho, o escopo entregue foi até a explicação das Fantasias.

Representação dos três tipos de carta



Os títulos são formatados com a fonte Bebas Neue, enquanto os corpos de texto são escritos em Montserrat.

BEBAS NEUE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Montserrat

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

**AaBbCcDdEeFfGgHhIiKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz**

As cartas de decisão do enredo apresentam a logo oficial e o nome da escola de samba que desenvolveu aquele determinado tema.

Já as cartas da imersão no universo do enredo apresentam, na parte da frente, uma imagem representativa do tema em questão. Elas também explicitam a subcategoria do tema da carta e indicam as outras opções que ainda precisam ser decididas pelo usuário.

Imagem das cartas das três opções de enredo



Detalhamento da carta de imersão do enredo



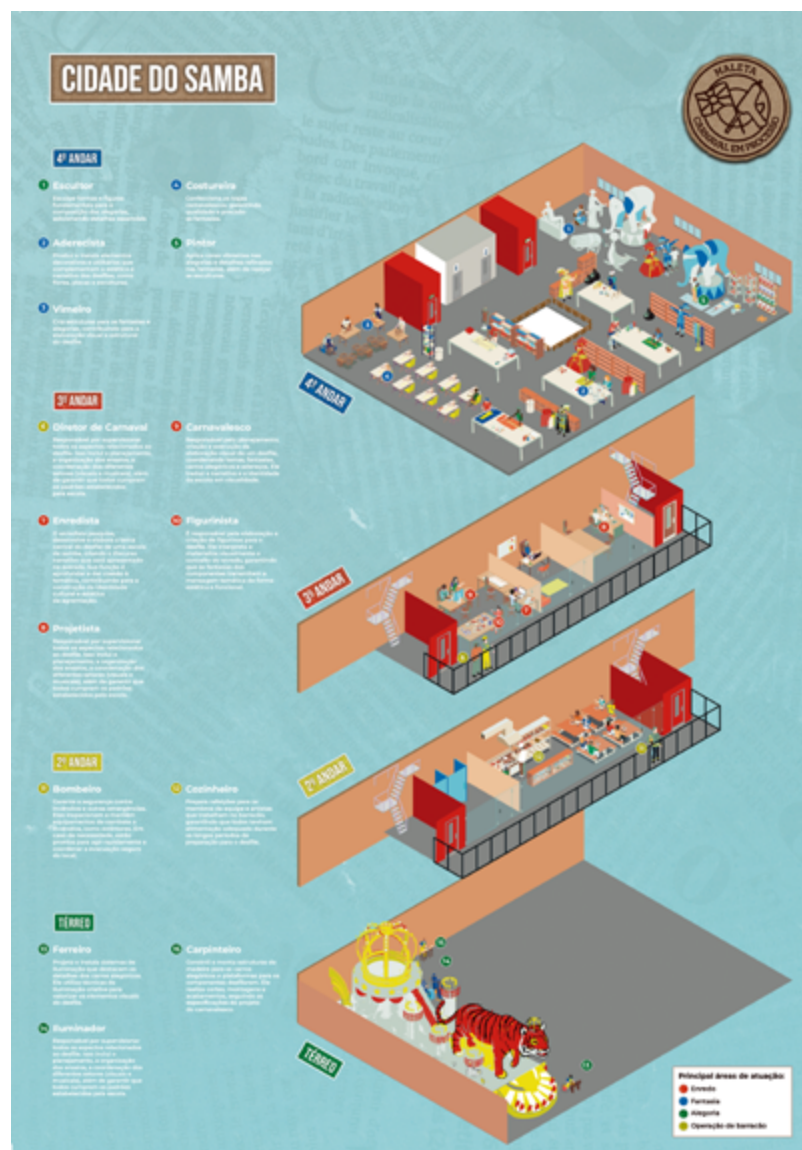


As cartas do módulo Fantasia apresentam a subcategoria, sua representação de valor monetário (que varia entre \$, \$\$ ou \$\$\$), título e sua imagem representativa. No verso, também há uma descrição sobre sua função para construção de uma fantasia.

Detalhamento da carta de detalhamento da fantasia



Imagem do suporte de conteúdo sobre a Cidade do Samba. O resultado pode ser visto maior em anexo, no final do documento.



Também será incluído um suporte informativo físico, que complementar a narrativa da maleta museal. O objetivo deste infográfico ilustrativo é facilitar a comunicação físico-digital, fornecendo uma visão ampla e detalhada do processo de construção de um desfile. Ele complementa informações sobre a organização de um barracão da Cidade do Samba e destaca as funções dos trabalhadores do Carnaval. Para tal, o suporte retrata os quatro andares da Cidade do Samba, oferecendo uma visão isométrica ampliada de cada nível.

Por fim, foi feita uma tampa inferior para compartimento das cartas. Cada espaço foi projetado para um dos tipos de carta, com a ilustração respectiva de cada categoria. Dito isto, o há um espaço para as cartas de **Relato dos Trabalhadores** e outra para **Processo de Construção do Desfile**.

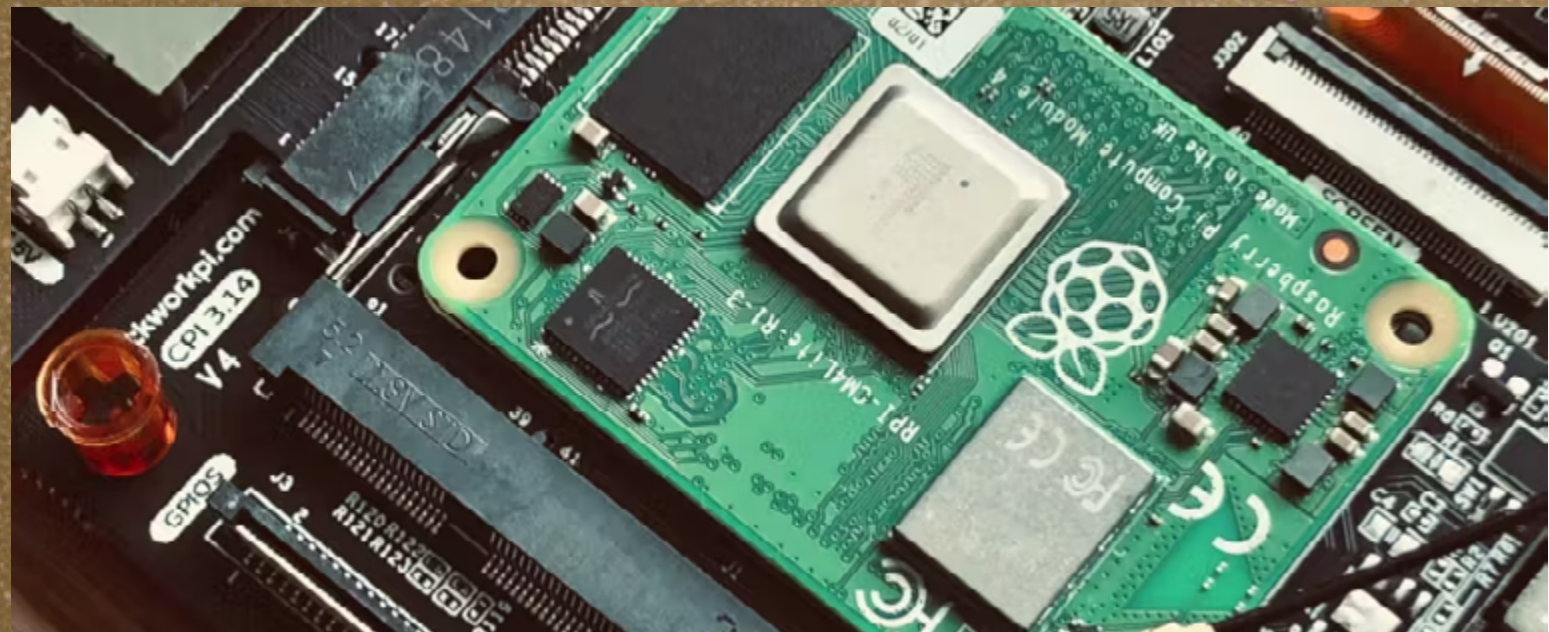
Tampa inferior da caixa



Tampa inferior da caixa, de forma impressa

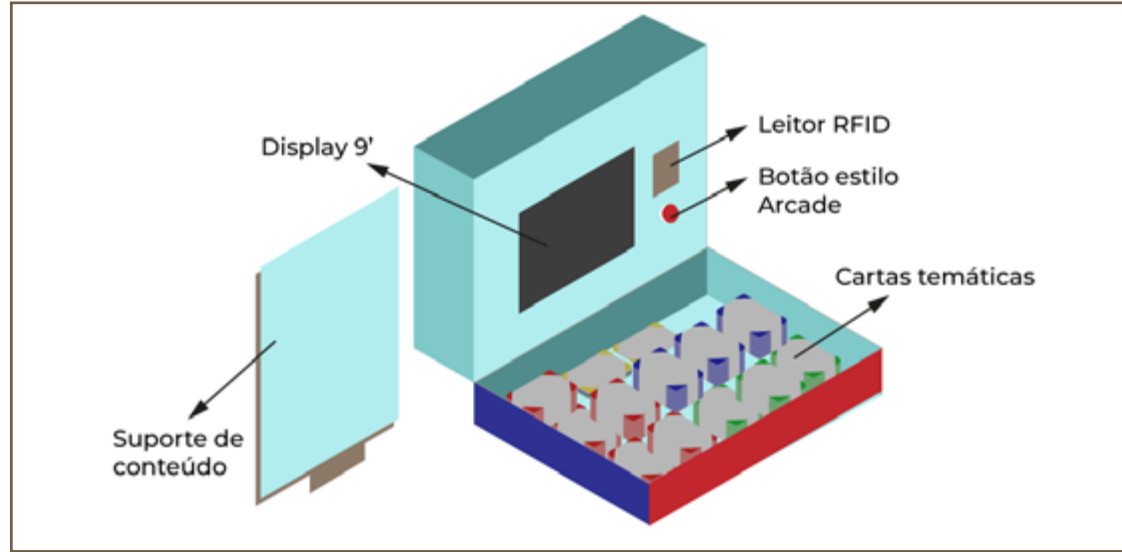


O HARDWARE, O SOFTWARE E A MALETA



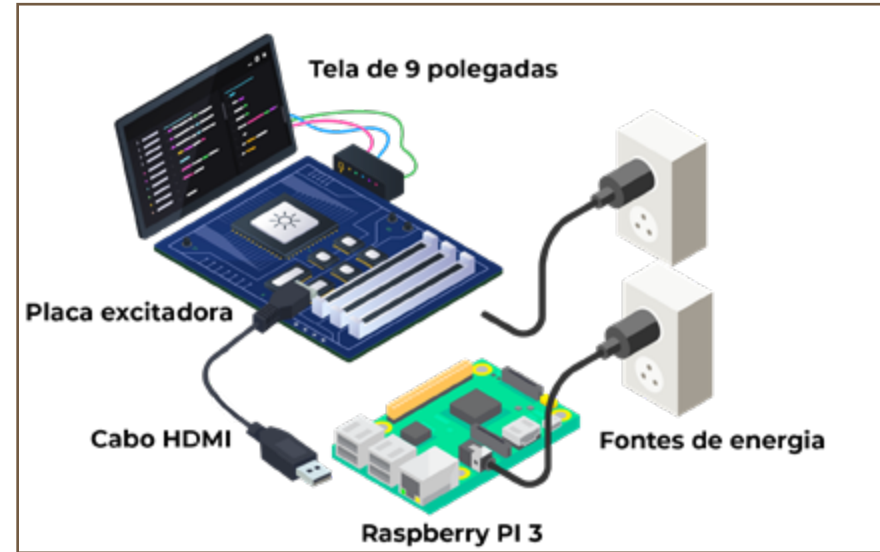
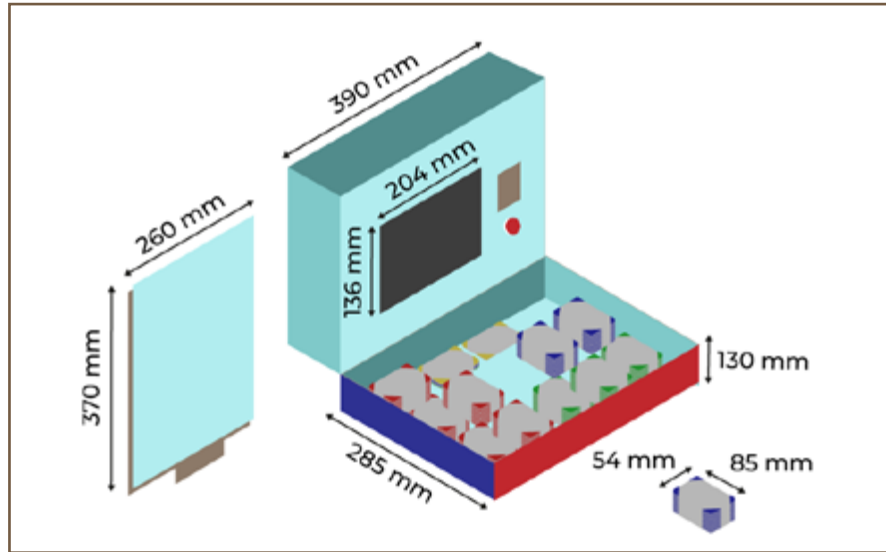
A maleta é composta por um tabuleiro ilustrativo, uma tela portátil, e 37 cartas temáticas, um módulo com botão Arcade e leitor RFID. A maleta possui dimensão 390x280x130 mm. A tela de 9 polegadas mede aproximadamente 204x136 mm, com resolução 800x480.

Para a construção de hardware da maleta, é necessário um Raspberry Pi 3, fio HDMI para conectar o Raspberry Pi com a tela, uma tela portátil, placa excitadora para a o display e uma fonte de energia. Tanto para o Raspberry Pi, quanto para o o funcionamento do display, é preciso estar conectado a uma voltagem de energia de 12V/5V.

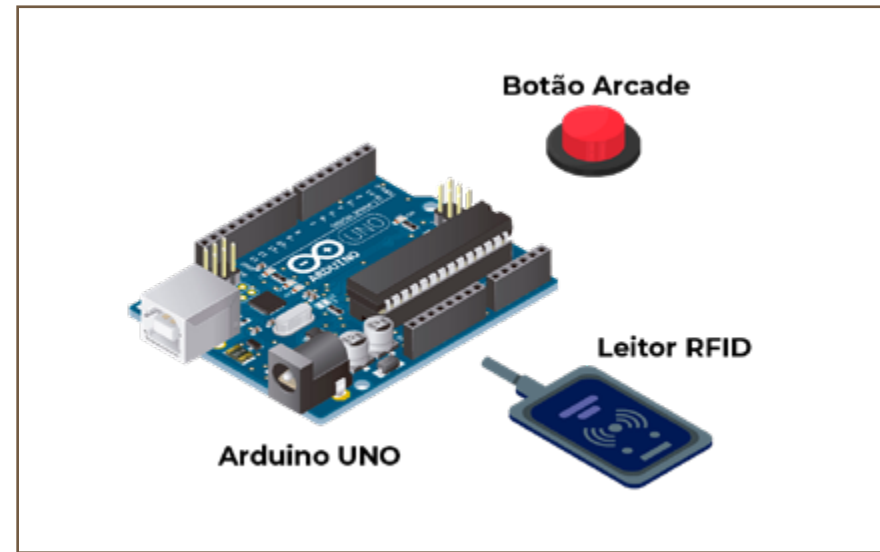


Componentes visíveis da maleta

Medidas dos componentes visíveis da maleta



Componentes para o funcionamento do display



Componentes para o funcionamento do Arduino

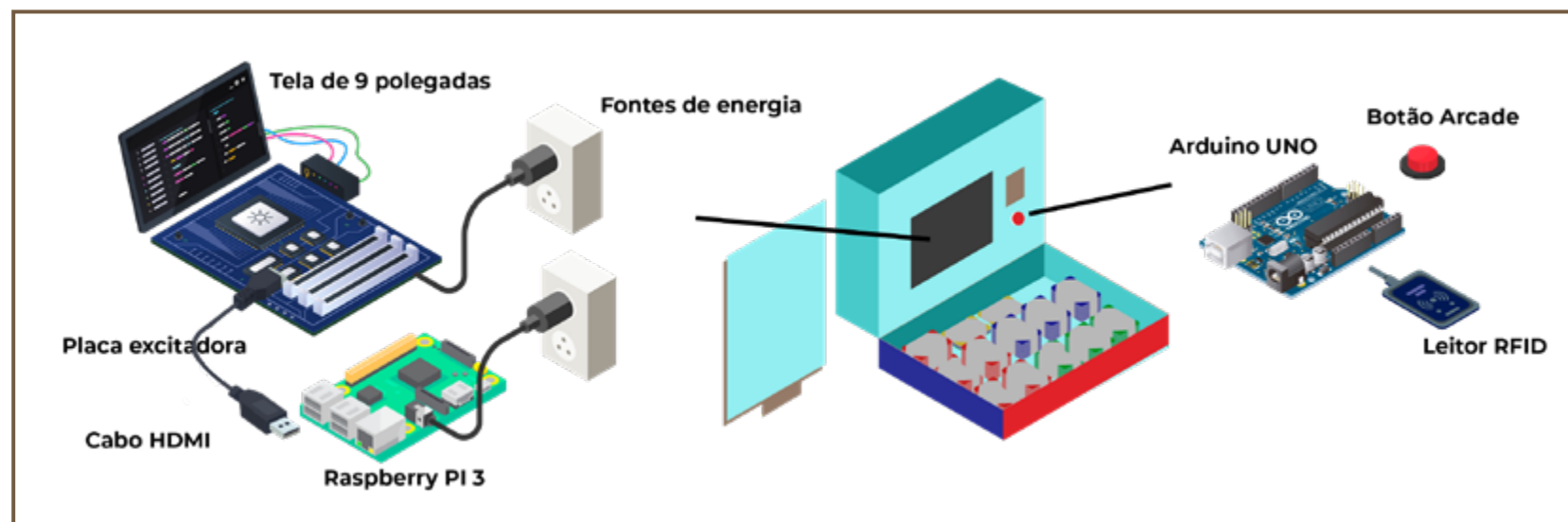
Em relação ao funcionamento do módulo de interação, são necessários um botão Arcade, um leitor RFID, cartões RFID e jumpers. O botão Arcade permite ao usuário avançar na narrativa, enquanto o leitor RFID possibilita a comunicação entre o mundo físico e o digital, permitindo que o usuário faça suas escolhas utilizando os cartões RFID. O Arduino coordena o funcionamento do botão e do leitor RFID, recebendo os inputs do usuário. Para enviar in-

formações ao microcomputador, o Arduino estará conectado ao Raspberry Pi via USB.

No funcionamento do Arduino, o código exige uma programação que reconheça o botão Arcade e o leitor RFID. O botão Arcade terá um funcionamento de modo Input Pull-up, com serial "BUTTON PRESS" como resposta. Já o leitor RFID exige a inclusão da biblioteca <MFRC522.h> e <SPI.h>. O MFRC522.h é especificamente para o módulo de leitor RFID MFRC522, já o SPI.h é usado para se comunicar com outros dispositivos, como sensores, displays e módulos de comunicação.

Na etapa de programação, será utilizado o p5.js. O p5.js é uma biblioteca inspirada na facilidade do Processing, porém destinada para JavaScript. Isso possibilita a fácil hospedagem do código na web através de HTML, CSS e JavaScript. Para o funcionamento do módulo RFID com o Raspberry Pi, foi necessário executar um servi-

Visão completa dos componentes necessários para a maleta




```
1 #include <SPI.h>
2 #include <MFRC522.h>
3
4 #define RST_PIN 9 // configurable, see typical pin layout above
5 #define SS_PIN 10 // configurable, see typical pin layout above
6
7 MFRC522 mfrc522(SS_PIN, RST_PIN); // Create MFRC522 instance
8
9 void setup() {
10   Serial.begin(9600); // Initialize serial communications with the PC
11   while (!Serial); // Do nothing if no serial port is opened (added for Arduinos based on ATMEGA1284)
12   SPI.begin(); // Init SPI bus
13   mfrc522.PCD_Init(); // Init MFRC522
14   delay(500); // Optional delay. Some board do need more time after init to be ready, see README
15   mfrc522.PCD_DumpVersionToSerial(); // Show details of PCD - MFRC522 Card Reader details
16   Serial.println("Scan PICC to see UID, SAK, type, and data blocks...");
17   pinMode(2, INPUT_PULLUP);
18   pinMode(13, OUTPUT);
19 }
20
21 bool buttonPressed = false;
22
23 void loop() {
24   int sensorVal = digitalRead(2);
25
26   if (sensorVal == LOW && !buttonPressed) { // Button is pressed
27     buttonPressed = true;
28     digitalWrite(13, HIGH);
29     Serial.println("BUTTON PRESS");
30   } else if (sensorVal == HIGH && buttonPressed) { // Button is released
31     buttonPressed = false;
32   }
33 }
```

Screenshot da programação no Arduino IDE

dor local com utilização da biblioteca node.js e serialport. O node, depois de um certo período de tempo, verifica se o MFRC522 está recebendo alguma informação.

Para o frontend, será utilizado o p5.js. O p5.js é uma biblioteca inspirada na facilidade Processing, porém destinada para JavaScript. Isso possibilita a fácil hospedagem do código na web através de HTML, CSS e JavaScript. Para o funcionamento do módulo RFID com o Raspberry Pi, foi necessário executar um servidor local com utilização da biblioteca node.js e serialport. O node, depois de certo período de tempo, verifica se as entradas seriais estão recebendo alguma informação. Se a informação recebida for "BUTTON PRESS", proveniente do código Arduino, ela indica ao código um avanço de tela. Caso o dado seja diferente, o sistema entende que é uma tag RFID.

```
1 import express from 'express';
2 import bodyParser from 'body-parser';
3 import { SerialPort, ReadlineParser } from "serialport";
4
5 var port
6 var parser
7 var data = {btn: 1}
8 var RFIDData = null;
9 let buttonPressed = false;
10
11
12 try {
13   // Serial
14   port = new SerialPort({
15     path: '/dev/ttyACM0',
16     baudRate: 9600,
17     // path: 'COM5',
18     // baudRate: 115200,
19   });
20
21   parser = port.pipe(new ReadlineParser({ delimiter: '\r\n' }));
22
23   parser.on('data', d => {
24     console.log(d);
25   });
26 }
```

Screenshot da programação em node.js

```

763 function telaTexto() {
764   let currentString = currentText.substring(0, currentCharacter);
765   if (currentTextIndex <= 2) {
766     image(imgFundo, 0, 0);
767     image(imgPersonagem, 0, 100)
768
769     push();
770     fill(243)
771     noStroke();
772     rect(270, 112, 460, 300, 20)
773     fill(0)
774     textSize(21);
775     textFont('Montserrat');
776     textStyle(NORMAL);
777     textAlign(LEFT, TOP);
778     text(currentString, 290, 3 + 112, 460 - pageMargin, 300);
779     pop();
780   }
781
782   else if (currentTextIndex >= 3 && currentTextIndex < 9) {
783     if (currentTextIndex == 3) {
784       image(imgFundoCDS, 0, 0);
785     }

```

Para a construção física do objeto, foram feitos protótipos em papelão com o para teste de posicionamento de cada componente eletrônico. Com ajuda dos funcionários do LAMP, decidiu-se que a melhor decisão projetual seria subverter a parte inferior da caixa para suportar os componentes eletrônicos com melhor tranquilidade.

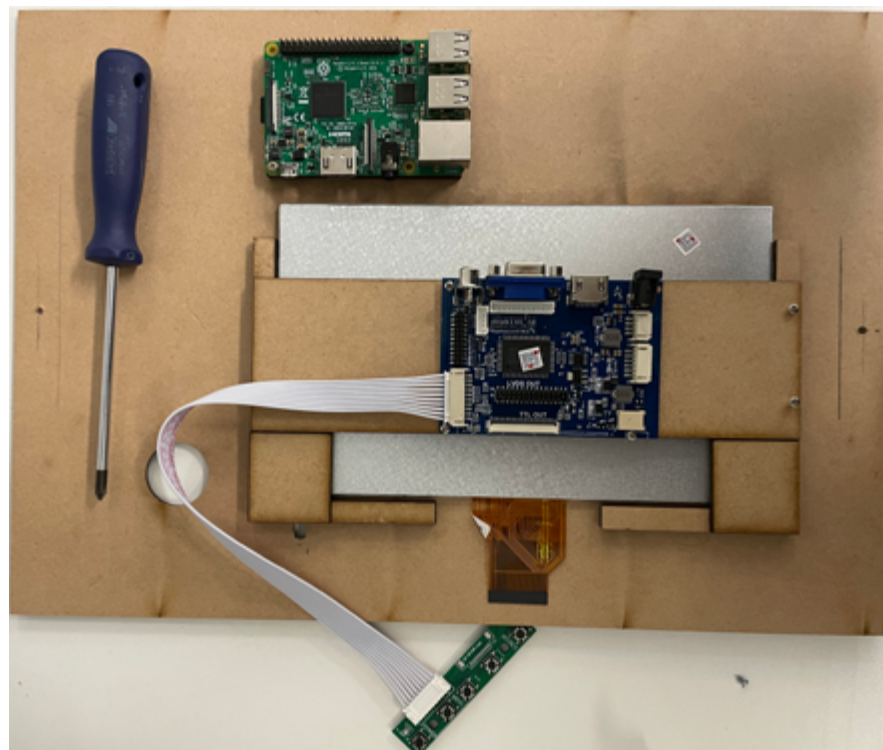


Primeiro modelo físico da placa para o display



Último modelo de papelão antes do corte em MDF

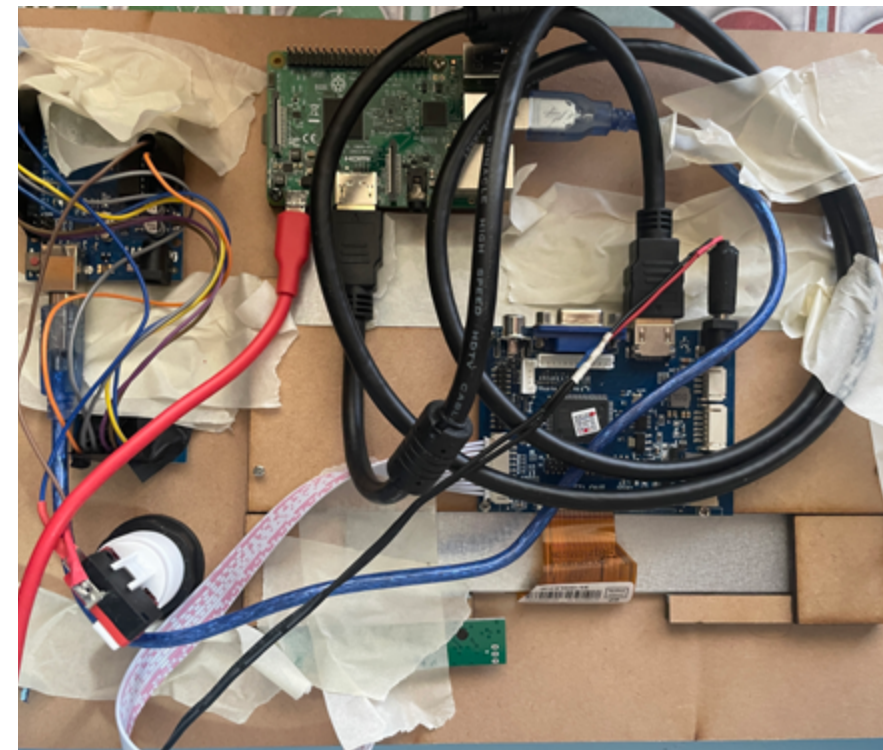
O corte principal da estrutura é um retângulo vazado, destinado ao espaço do display. Além disso, são utilizadas placas menores de MDF como auxiliares: uma para a fixação da placa excitadora do display e outra para a do Raspberry Pi. O Arduino e o MC522 são presos



Parte da montagem dos componentes na placa de MDF

com fita adesiva, enquanto os jumpers são conectados com fita isolante.

Para a fixação da placa de MDF como tampa, foi necessário colocar duas estruturas de madeira nas laterais do fundo da caixa e depois aparafusá-las ao suporte. Por fim, também foi



Montagem finalizada na placa de MDF



Estrutura em MDF na caixa antes de ser pintada

necessário perfurar dois buracos para a passagem dos fios da fonte de energia.

Como forma de decorar a caixa, suas cores seguiram a paleta da identidade visual, com azul escuro, azul claro, vermelho e verde. Na parte superior, foi usada uma impressão da capa virtual da maleta.







A NARRATIVA E A EXPERIÊNCIA MUSEAL



A construção da interação acontece por meio do botão arcade e das cartas temáticas que acompanham a maleta. O bloco de apresentação, narrativa e aprendizagem acontece em quatro módulos: Introdução; Enredo; Fantasia e Alegoria. Para que haja uma comunicação clara do interator com as cartas que serão utilizadas em cada momento, o uso da cor é a legenda visual adotada.

A experiência será guiada por Artur Paschoa, graduado em Arquitetura e Urbanismo

pela USP, e graduando de Cenografia pela EBA/UFRJ. Ele trabalha com carnaval, tendo tido a experiência de atuar no Acadêmicos do Salgueiro em 2022 e 2023 e foi carnavalesco de execução da Mocidade Unidos do Santa Marta. Como o projeto tem a intenção de contar histórias por meio dos trabalhadores de carnaval, a participação do Artur tem fundamental importância na narrativa.

Como dito anteriormente, a experiência acontece por 4 módulos. Seus processos de

entendimento das etapas de um desfile de escola de samba são acompanhados de, além da narração, pelo áudio de um trabalhador de carnaval. Em meio a explicação de cada etapa, também ocorre uma gameficação em cada módulo para simular o interator no processo de construção de um desfile de escola de samba.



Exemplificação da maleta por meio de Nosso Destino é Ser Onça: Grande Rio 2024

Para a simulação de construção de um desfile, a narrativa museológica será contada por meio dos elementos do enredo da Grande Rio 2024. Em 2024, a agremiação de Caxias apresentou o enredo “Nosso destino é ser onça”, baseado no livro de Alberto Mussa. O desfile foi desenvolvido pelos carnavalescos Gabriel Haddad e Leonardo Bora.

A escolha por esse desfile foi a possibilidade de ter o apoio institucional do Departamento de Artes e Design por meio do Laboratório de Design de Histórias (DHIS) junto com a Grande Rio. Caso fosse necessário algum material de bastidores, seria possível resgatar o material já registrado pelo laboratório, como fotos de barracão e áudios de entrevista com profissionais envolvidos. Além disso, tive a oportunidade de trabalhar diariamente no barracão da Grande Rio na fase de reprodução de fantasia em 2022 e também nas oficinas oferecidas pelo DHIS no ano de 2024. Isso facilita a criação de imagens



DOMINGO
11/02/2024

PORTO DA PEDRA
BELA FLOR
SALGUEIRO
GRANDE RIO
U. DA TIJUBA
IMPERATRIZ

**ABRE
ALAS**

**RIO
CAR
NA
VAL**
2024

Abre-Alas – G.R.E.S. Acadêmicos do Grande Rio – Carnaval 2024

JUSTIFICATIVA DO ENREDO

1. Apresentação geral, pertinência e relevância

Ainda nas páginas iniciais de “Meu destino é ser Onça”, o escritor Alberto Mussa afirma o seguinte: “Não sei o que ainda é necessário fazer para que as pessoas compreendam isso – que não estamos aqui há apenas cinco séculos, mas há um 15 mil anos. Há 15 mil anos somos brasileiros; e não sabemos nada do Brasil.” Pois bem: o enredo do GRES Acadêmicos do Grande Rio para o carnaval de 2024 é um convite a um mergulho no tempo e um retorno às narrativas de teor lendário, mítico, mistura de rito e delírio. Revolvemos o solo sagrado da história e buscamos raízes muito, muito profundas. As pegadas de heróis cujas sagas são estudadas no colégio: Mãe, Sanié, Tamanduá, Guaricú. Uma história de criação, destruição e recriação do mundo, que passa por diversos cenários e momentos da nossa vida artística e cultural. Uma viagem guiada pelos rastros das onças? Cantamos para o mundo inteiro que existe um mito de criação no qual a onça é o símbolo central, divindade e constelação. Este mito, o mito Tupinambá, guarda lições preciosas e pode ser entendido como síntese de um “ser brasileiro” fixado na ideia de devoção e devoção eternas. Vamos por partes!

A semente do enredo começou a brotar em 2017 – trata-se, portanto, de uma pesquisa que foi amadurecendo ao longo dos últimos anos, encontrando na Tricolor de Caxias o solo e o momento ideais para o seu florescer carnavalesco. A Grande Rio, apesar de muito jovem, é uma agremiação sambista com marcas identitárias bem definidas, tendo se consolidado, nas décadas de 1990 e 2000, como uma escola afeita aos enredos de temáticas afro-indígenas, que unidem um Brasil caboclo e as belezas que cantam e dançam em aldeias e terreiros – caso de “Os santos que a África não viu”, de 1994; “Madeira Manso”: a volta dos que não foram, lá no Guaporé”, de 1997; “Amazonas, o Eldorado é aqui”, de 2006, entre outros. “Nosso destino é ser Onça”, portanto, é um enredo inserido em uma conjuntura maior, o que, com relação à memória da escola e ao afeto da comunidade, justifica a escolha temática. Mais especificamente, a exposição “No tempo das conchas e da jacutinga”, realizada no Museu Vivo do São Bento, em 2019, com curadoria de Marlúcia Santos de Souza, nos ensina que havia mais de 35 aldeias Tupinambá no Recôncavo Guanabareno, no século XVI. Foram encontrados registros da presença da Aldeia Jacutinga e da Aldeia Sarapuí no território da atual cidade de Duque de Caxias. Caxias, portanto, é terra indígena e terra Tupinambá!

281

Abre-Alas – G.R.E.S. Acadêmicos do Grande Rio – Carnaval 2024

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cinegrafista)
Gabriel Hübner e Leonardo Borg

Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
01	<p>“MUNDO INAUGURAL, MISTERIOSO E OSCURO”</p> <p>CHASSI 1: CAOS CELESTIAL CHASSI 2: A CRIAÇÃO DOS HOMENS</p> 	<p>“No princípio, o universo era provavelmente muito escuro. Talvez fosse formado por um espaço vazio, totalmente ocupado pelos monstros originais, que batiam suas negras e eternas. Ou apenas por uma absoluta escuridão, projetada pela sombra das corajas primitivas”. A descrição poética apresentada por Alberto Mussa, no início de “Meu destino é ser Onça”, orienta a concepção do carro abre-alas da Grande Rio, intencionalmente diforme e experimental. Trata-se de uma visão mágica para a criação do mundo a partir da ação do Velho, ser divino que, cansado da própria solidão, decidiu criar o céu (Chassi 1) e os homens (Chassi 2), dando a eles o delicado (e perigoso) poder da transformação. No primeiro chassi, notam-se peças escultóricas abstratas, “flores astrais”, inspiradas nas criações em vidro de Dale Chihuly e nas recentes instalações de Joana Vasconcelos. Também são observáveis formas e cores criadas de pinos de Jader Esbell, com destaque para as aspiras em ferro, adornadas com tubos plásticos (gigantescos “filtros de sonhos”, trajes que enredam mistérios).</p> <p>Há a presença, ainda, de uma profusão de conchas, corais, corajas e cristais – interpretação alegórica para a ideia de “côis de pedra”. As sete onças celestes presentes na parte frontal, esculpidas por Marina Vergara e equipe, mostram garças e dentes e são contornadas à visão monumental de uma “constelação de pedras” – o Setentrão, que se confunde com o criador, transformado em Tílbaz. Se “belozas são coisas acesas por dentro”, tal primeira impressão materializa o encanto. Já o segundo chassi traduz alegoricamente a criação dos homens, esculpidos em troncos de árvores pela mágica ação do Velho Onça. A mesma escultura elaborada por Vergara dá traços híbridos à divindade, mistura de homem e fera: ser celeste, irreal, cujo cajado reordena o caos e movimentava uma floresta de contornos não-óbvios, circulares, marcada pela predominância de formas orgânicas – uma reconstrução na produção plástica de artistas indígenas da contemporaneidade.</p> <p>* Os projetos apresentados são utilizados enquanto conceitos-chave para a confecção das alegorias, não havendo o comprometimento com a execução literal de todos os detalhes apresentados no papel.</p>

298

Imagens da página 281 e 298 do Abre-Alas da Grande Rio de 2024.

representativas da Cidade do Samba para o projeto, por já conhecer o barracão especificamente da Grande Rio.

Diante do que foi apresentado, de forma a compreender o enredo para aplicar na minha maleta, analisei o Abre-Alas da Grande Rio para 2024. Abre-Alas é o documento recebido

Planilha de análise de Grande Rio 2024

	A	B	C	D	E	F
1	Setorização	Detalhe	No desfile	Justificativa	Referência	Página no AA
2	Setor 1	Cor preta	Abertura		Jaider Esbell	pag. 289
3	Setor 1	Fibra de Cristal	Abre-Alas/Comissão		Dale Chihuly	pag. 289
4	Setor 2			formas abstratas e fluidas, evocações de um mundo original e deslocado do tempo		pag. 289
5	Setor 3			ritual antropofágico e as demandas da Terra-sem-mal exigiram uma plástica contundente e forte		pag. 289
6	Setor 4	Diferentes materiais em cada ala	Alegoria propõe transformação	diversidade, a riqueza e a sofisticação dos povos indígenas americanos		pag. 289
7	Setor 5			imaginário caboclo	J. Cunha	pag. 289
8	Setor 6	Colorido observável		movimento armorial é muito vasto e conversa com o imaginário medieval	Samico e Ariano Suassuna	
9	Setor 7			acordes "retrô" - mosaicos de pastilhas e espelhos, profusão de lamés, pompons, boás de penas, poetas	Fernando Pinto e Rosa Magalhães	
10	Setor 8				Tamikuã Txihí, Olinda Tupinambá, Denilson Baniwa e Glicéria Tupinambá	pag. 290
11						

pelos jurados de carnaval que explica o enredo de forma completa de um desfile. Ele apresenta a justificativa de cada fantasia e de cada alegoria, e expõe as referências bibliográficas utilizadas para a construção argumentativa e visual do desfile.

Após a leitura de todo material do livro Abre-Alas da Grande Rio, foi elaborada uma planilha com todas as menções externas utilizadas para a construção do desfile, como nomes de artistas plásticos, movimentos artísticos e detalhamento de elementos visuais utilizados.

A partir da análise do material, foi possível definir as menções bibliográficas externas em quatro categorias. Importante ressaltar que concepção visual significa sua materialização em fantasias e alegorias no desfile.

Referência ao enredo - personagem presente na história do enredo

Referência artística - referência visual que justifica determinada escolha na concepção visual do enredo.

Referência teórica - fonte bibliográfica que apareceu como justificativa na concepção visual do enredo.

Referência de materiais - escolha justificada de um determinado material, cor, textura na concepção visual do enredo.

Diante disso, foi possível definir quais cartas farão parte para cada uma das quatro categorias.

Referência ao enredo: Velho Onça, Maíra, Sumé e Tupã

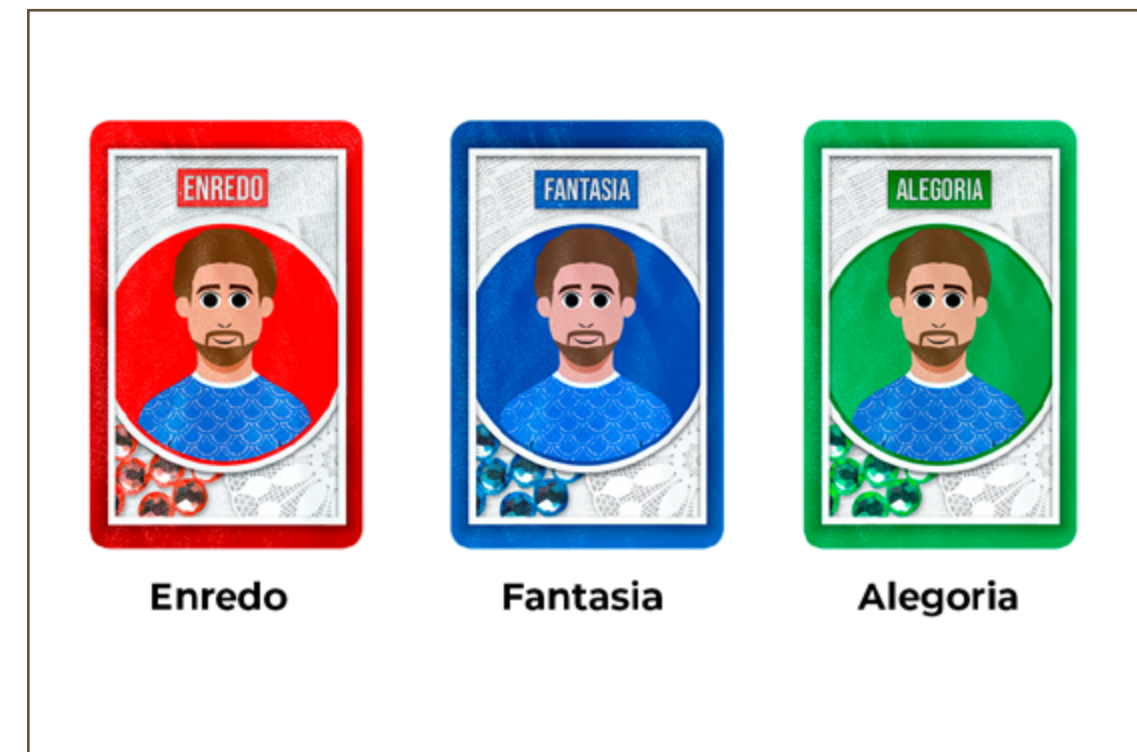
Referência artística: Célia Tupinambá, Jader Esbell, J. Cunha, Dale Chihuly

Referência teórica: Ariano Suassuna, Mário de Andrade, Luiz Antônio Simas e Ainlan Pankararu.

Referência de Materiais: Uso de cor neon; uso de peças escultóricas; uso de vime; uso de tecidos.

Navegação

Enquanto propósito museal, a experiência de cada módulo apresenta áudio de trabalhadores que buscam responder determinadas perguntas norteadoras. O objetivo geral é simular a construção de um desfile numa visão dentro de barracão, ou seja, o desenvolvimen-



to do enredo e a transformação temática em signos visuais. É importante ressaltar que as decisões serão comunicadas entre o mundo físico-virtual pelos cartões de RFID. Ao final de cada decisão, há uma explicação em áudio de algum profissional de escola de samba. Seu relato busca atender determinados objetivos



específicos de exposição de conteúdo, ao explicitar quais são as funções dos profissionais naquela determinada tarefa.

Como primeira tela, há a identidade visual da maleta. Ao pressionar o botão, parte para tela de menu.

Na navegação inicial, é possível escolher entre **Relato dos Trabalhadores** e **Processo de Construção do Desfile**. Como dito, as decisões de escolha são feitas pelos cartões RFID. Dá (Mocidade 2024). Conforme será explicado posteriormente, na entrega do projeto final, a maleta apresentará a Grande Rio 2024 como a decisão do interator.

O **Relato dos Trabalhadores** apresenta três áudios, sendo eles: Nicolas Gonçalves, (carnavalesco), Nana (costureira), e Zulu Souza (soldador).

Menu da navegação da maleta

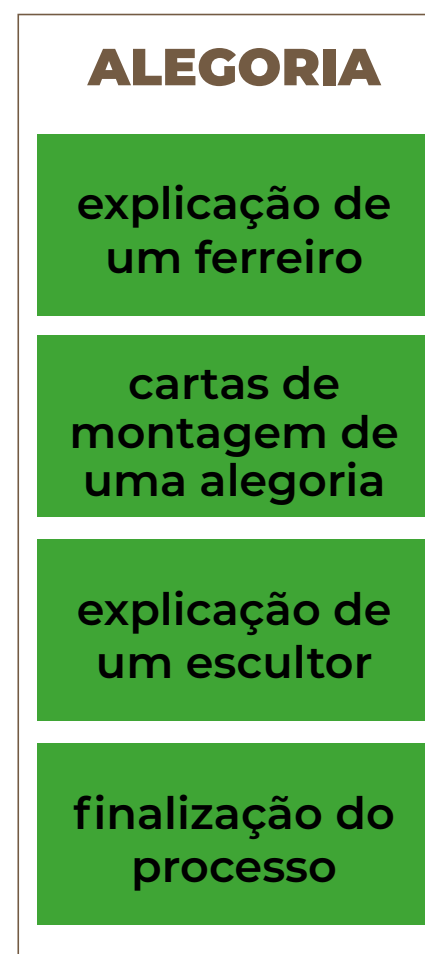
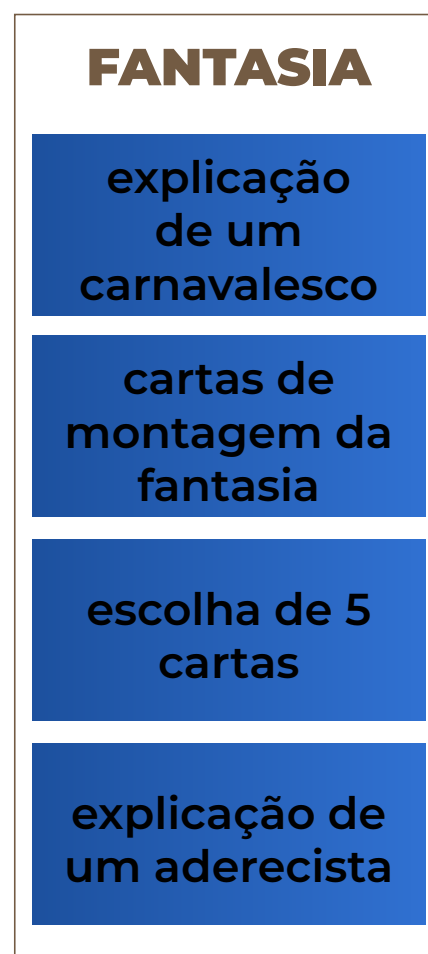
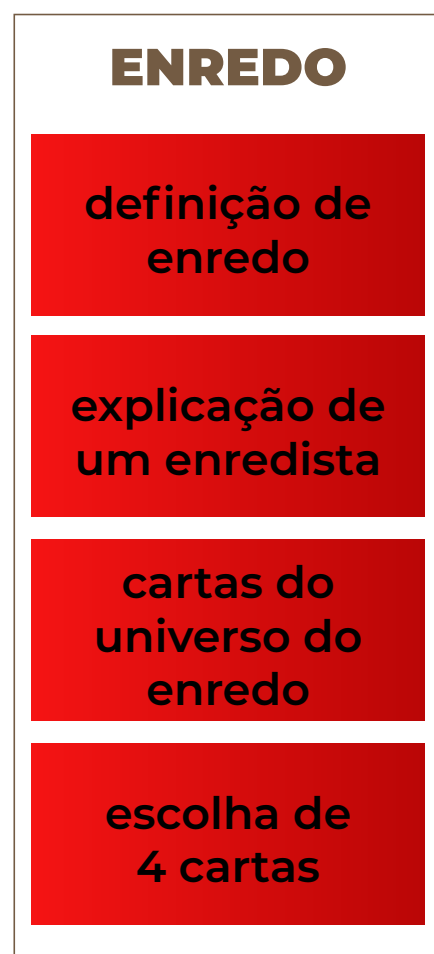
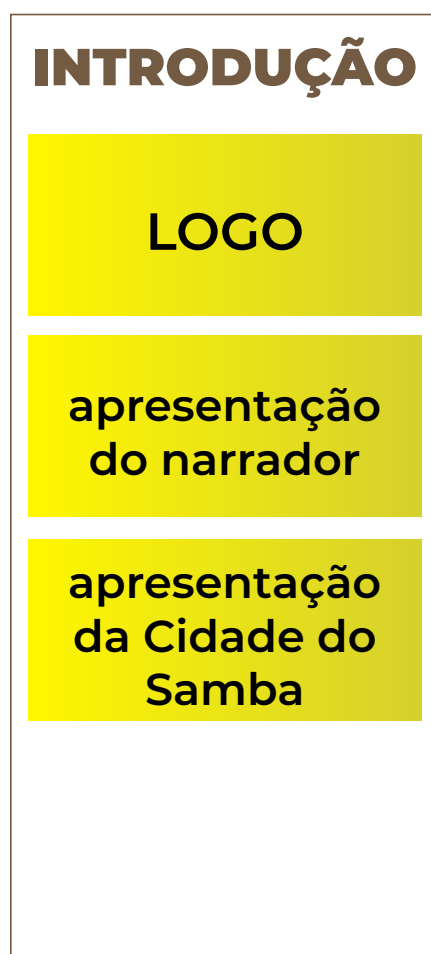


Navegação do Relato dos Trabalhadores



Divisão dos módulos

Já no **Processo de Construção do Desfile**, a construção da interação acontece por meio do botão arcade e das cartas temáticas que



acompanham a maleta. O bloco de apresentação, narrativa e aprendizagem acontece em quatro módulos: Introdução; Enredo; Fantasia e Alegoria. Para que haja uma comunicação clara do interator com as cartas que serão utilizadas em cada momento, o uso da cor é a legenda visual adotada.

0. Introdução

De forma inicial, Artur é apresentado como porta-voz da experiência museal. Há uma breve contextualização sobre a produção de um desfile de escola de samba e onde ela ocorre. Também é explicado



ao interator que está sendo convidado a fazer sua própria confecção de um desfile.

Para começar a construção de um desfile, o visitante escolhe entre três opções de enredo, sendo elas **Nosso Destino é Ser Onça** (Grande Rio 2024); **O Defeito de Cor** (Portela 2024); **Pede Caju que Dou... Pé de Caju que Dá** (Mocidade 2024). Conforme explicado anteriormente, a maleta apresenta Grande Rio 2024 como decisão do interator.



Explicação inicial sobre a confecção de um desfile



Cartas para decisão do Enredo

1. Enredo:

Seu propósito é simular a exploração de um novo universo do enredo para o desenvolvimento de uma narrativa. Diante disso, as cartas de enredo apresentarão a abrangência temática do enredo. Com cartas à sua frente, ele terá a experiência de se adentrar na complexidade

Tela da escolha do enredo



do enredo determinado anteriormente por ele. A narrativa museal busca que o usuário tenha diversas referências de naturezas distintas a partir de um determinado tema, para que possa construir seu desfile assim como um enredista.

Das 16 cartas, serão 4 cartas disponíveis de cada subcategoria e estarão divididas entre: Referência de Enredo, Referência Artística, Uso de Material, Referência de Pesquisa. Ele terá que decidir entre uma de cada referência para continuar a experiência. As possibilidades são:

Referência Temática - Velho Onça, Tupã, Sumé, Maíra.

Referência Artística - Dale Chihuly, J. Cunha, Celia Tupinambá e Jaider Esbell.

Referência de Pesquisa - Luiz Antônio Simas, Davi Kopenawa, Mario de Andrade, Ariano Suassuna.

Uso de Material - Vime, Tinta Neon, Tecidos e Escultura.

Todas as cartas de imersão do Enredo



Todas as cartas de imersão do Enredo



Ao final, há o primeiro relato de trabalhador. O áudio do enredista João Gustavo Melo busca explicar “Como é construir um enredo? O que é necessário para adentrar em uma pesquisa temática de enredo?”.

Parte do relato
do João
Gustavo Melo

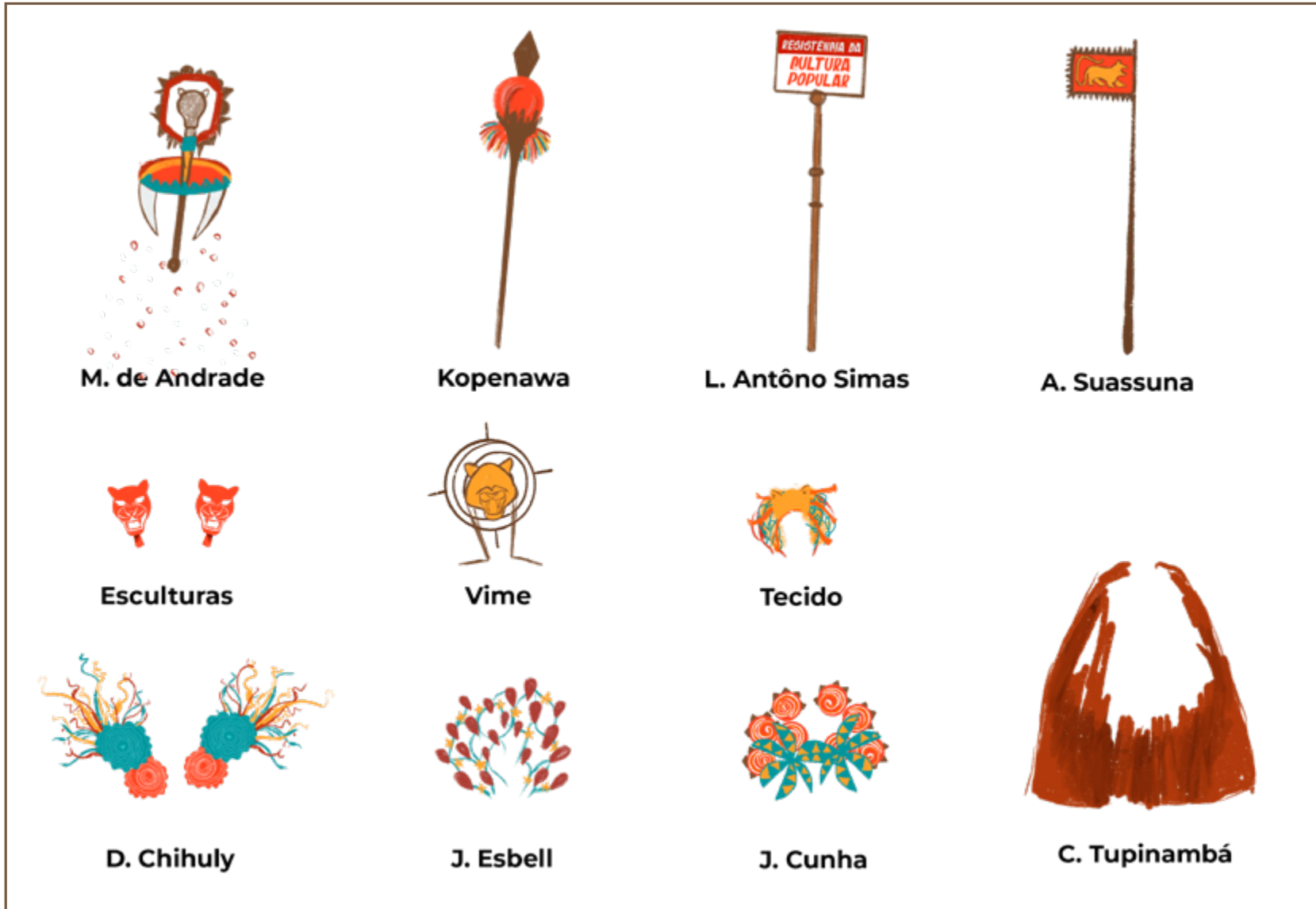
A partir das escolhas de referência, uma fantasia será mostrada a partir das quatro re-



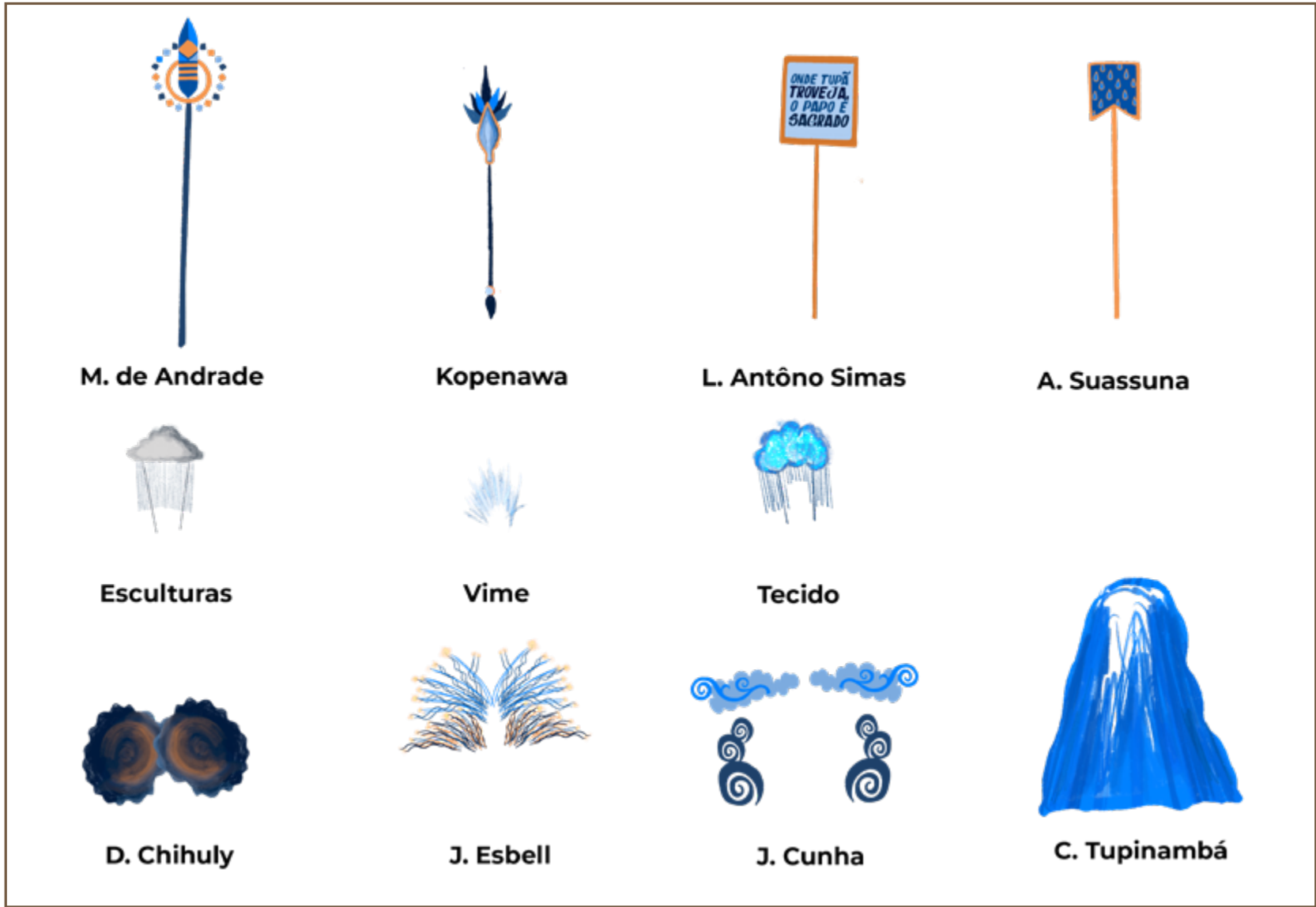
ferências escolhidas na fase de construção de um enredo. A fantasia base é a partir da escolha da referência de enredo, ou seja, a ala construída é sobre uma fantasia entre Tupã, Velho Onça, Sumé, Maíra. A partir da base, elementos serão adicionados como adornos da fantasia por meio das outras referências de enredo escolhida. Para o desenvolvimento do trabalho, foram confeccionadas as fantasias de Tupã e Velho Onça.

Fantasia-base
de Tupã e de
Velho Onça.





Assets das
fantasias de
Velho Onça



Assets das fantasias de Tupã

Escolha do interador a uma referência ao enredo de Tupã



Escolha do interador a uma referência ao enredo de Velho Onça



Antes do resultado da fantasia, há um áudio do carnavalesco Jorge Silveira, que busca explicar “Como transformar o material pesquisado em visualidade?” “Como o enredo influencia no processo de desenho e realização?”.

Depois do resultado do croqui carnavalesco, o interator terá que escolher entre 3 entre 9

Apresentação
ao Jorge Silveira



cartas para escolher os materiais da sua fantasia. Ele precisará escolher um tipo de pena, um tipo de tecido e um material de acabamento.



Todas as cartas
de Fantasia

Pena: Penadeacetato, PenaartificialePluma

Tecido: Nylon Dublado,

Acabamento: Galão M1, Fio de Paetê e Galão de Duas Pontas



A partir da escolha do interator, a tela de apresenta a fantasia com as escolhas anteriormente já feitas e adiciona os novos elementos dos assets. No caso do Tecido, há uma substituição da base da fantasia para uma imagem com textura de tecido.

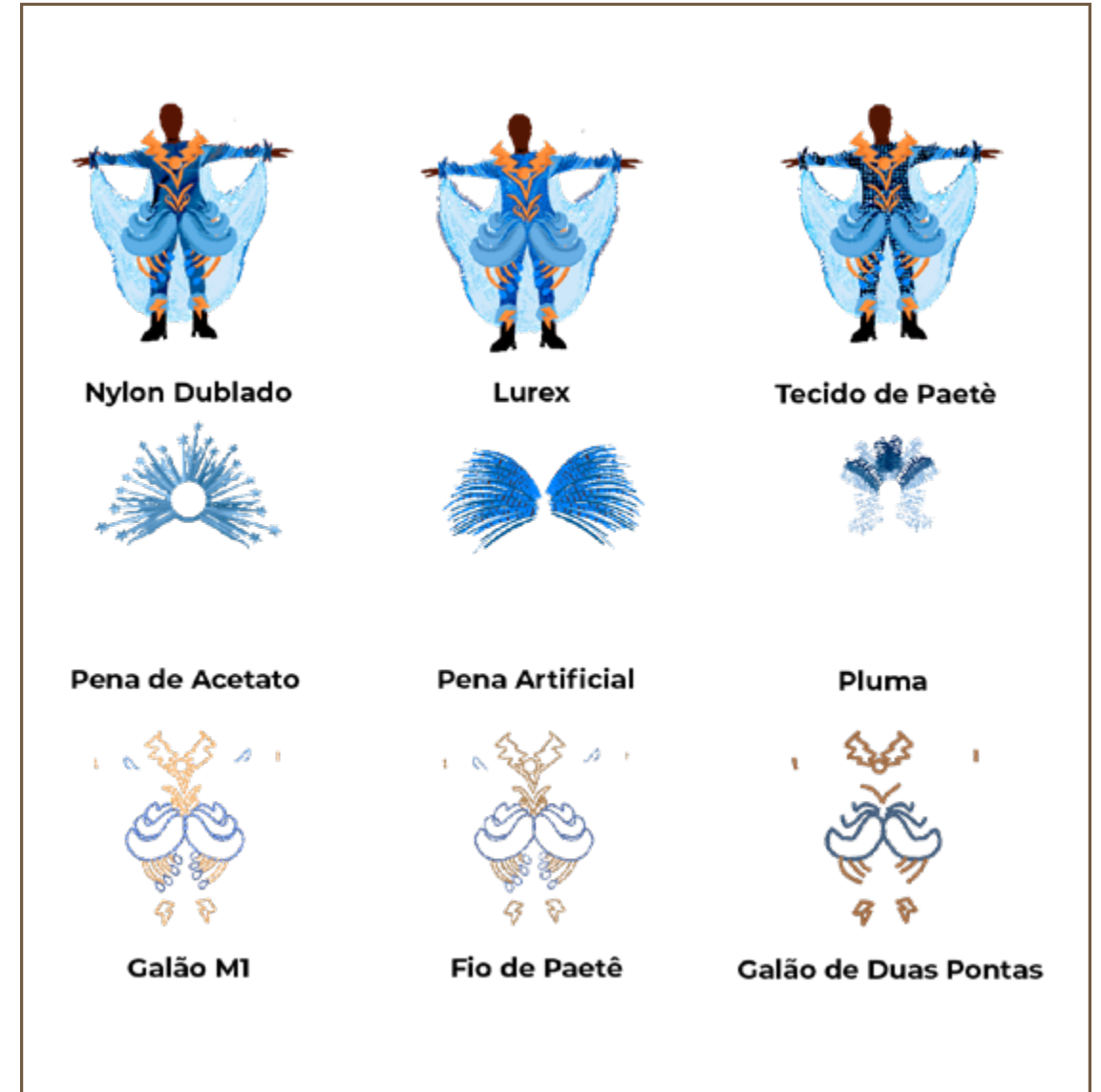
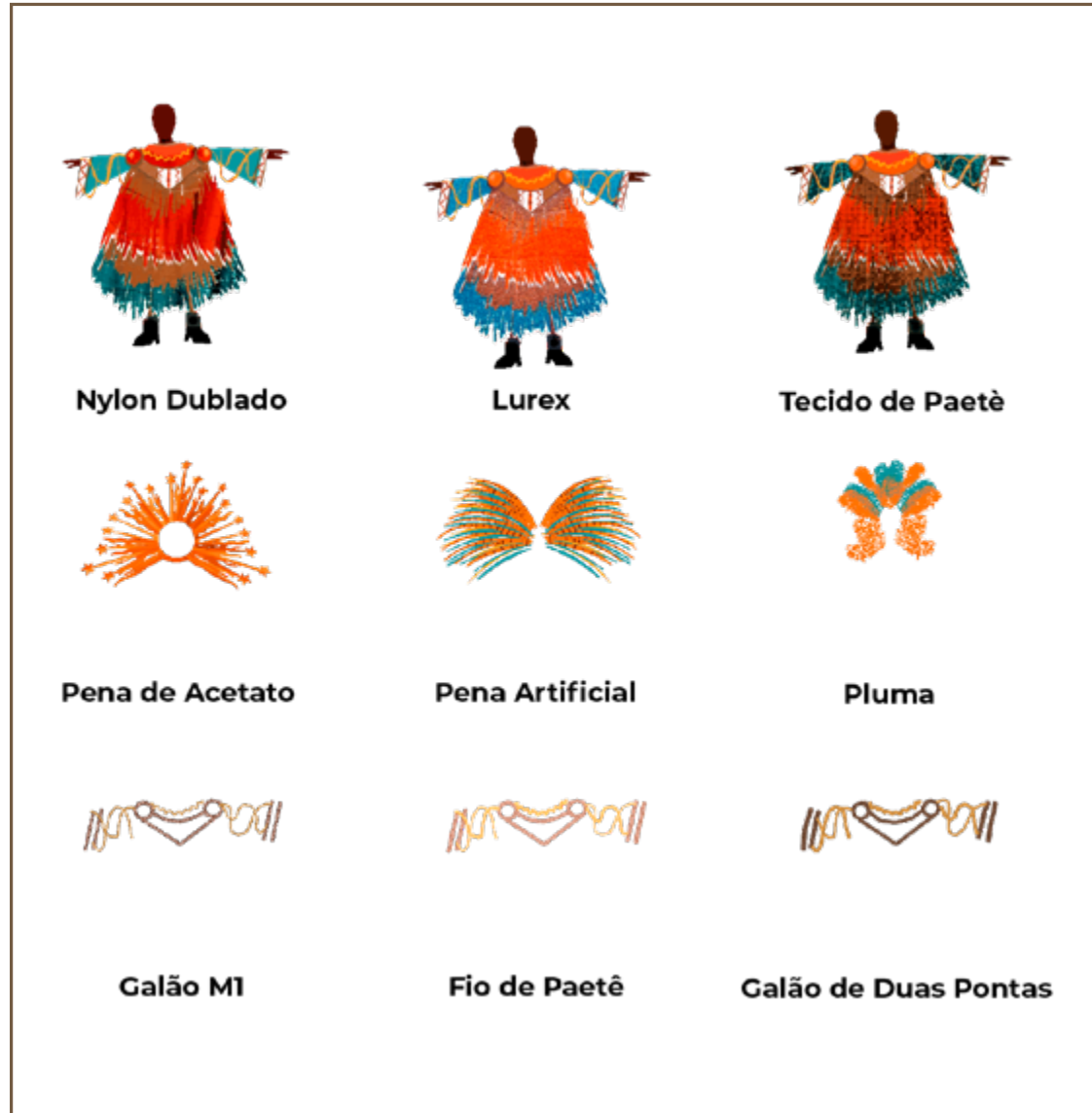


Escolha do interador com os elementos da Fantasia para Tupã



Escolha do interador com os elementos da Fantasia para Velho Onça





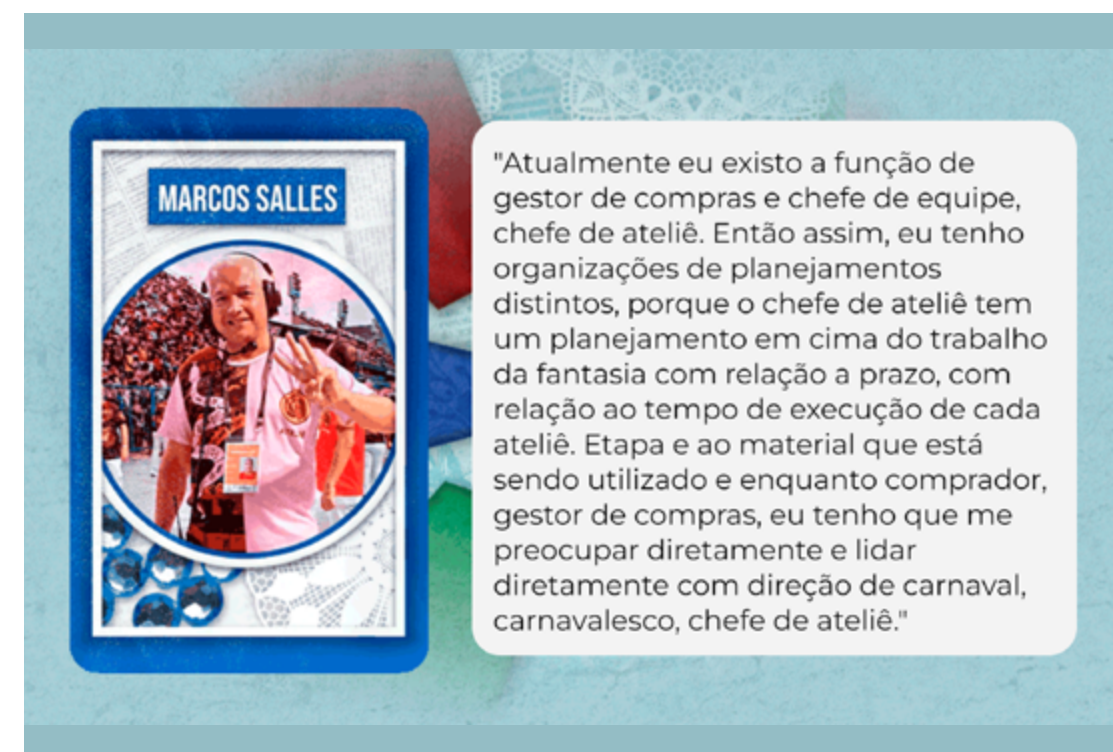
No módulo Fantasia, também há uma explicação introdutória sobre o espaço de trabalho do carnavalesco e do aderecista, com imagem da ilustração da Cidade do Samba.

Logo em seguida, para escolher os elementos de materiais da fantasia, é exposto um áudio do aderecista Marcos Salles, que expõe a



resposta para as questões: “Como seu trabalho lida com o planejamento?”, “Como sua função se relaciona com os outros trabalhadores do barracão?”, “Você sente que o enredo do ano muda em algo de como você precisa exercer no seu trabalho?”

Parte do relato do Marcos Salles



Como introdução do módulo Alegoria, há uma recapitulação da Linha do Tempo para saber temporalmente quando os carros alegóricos comçam a ser confeccionados.

Linha do tempo sobre a etapa de confecção dos carros alegóricos



Ao final dessa breve explicação, o interator é avisado que a construção da etapa de Alegoria ainda está em desenvolvimento. Além disso, ele é convidado a compartilhar o resultado da sua fantasia nas redes sociais.

Tela final da interação





Resultado
compartilhado
nas redes sociais

AS EXPERIMENTAÇÕES E OS FEEDBACKS

O projeto conseguiu ser testado em sua fase final, a partir do momento que houve a montagem da tela no display de MDF nas duas últimas semanas. Como feedbacks positivos, o mais interessante foi o choque de outras pessoas com o real funcionamento do objeto, principalmente em relação às cartas de RFID. Os interatores tinham uma surpresa inicial que as cartas realmente estavam alterando algo na sua interação, o que as cativava a mexer na maleta.

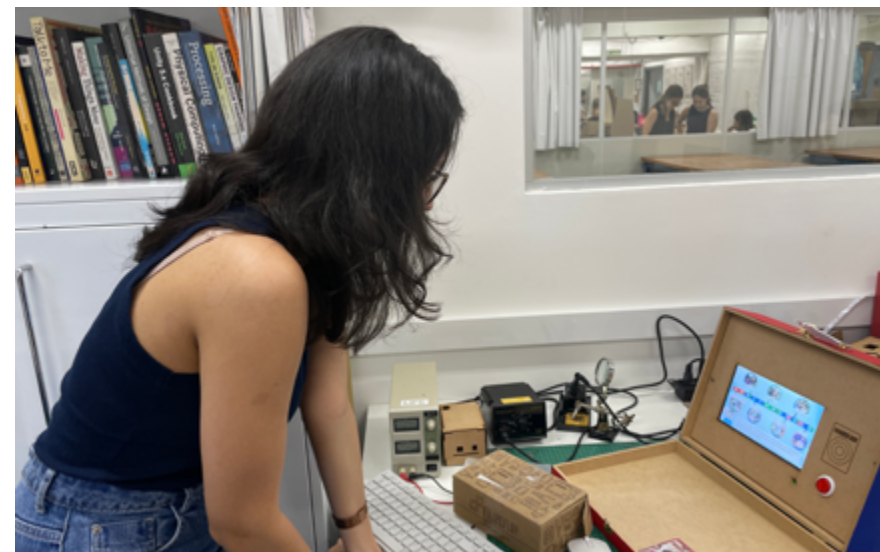


No DemoDay, entretanto, a fonte 12V do Raspberry Pi estava conectada a uma extensão, o que não deu energia suficiente para seu funcionamento pleno. Por conta disso, o projeto funcionou parcialmente em alguns momentos, o que não permitiu que todos os interessados interagissem com a caixa.

Ainda assim, aqueles que tiveram oportunidade de interagir também tiveram reações semelhantes àqueles que tive contato ao longo das semanas anteriores. As pessoas normal-

mente perguntavam como estava acontecendo a leitura dos cartões, qual era o componente eletrônico que fazia funcionar, do que os cartões era feito. Para responder tais perguntas, eu mostrava um leitor RFID extra que deixei na bancada e um cartão branco, sem impressão, explicando que sua natureza era semelhante a de um cartão RioCard.

Outros bons feedbacks foram pessoas de outras áreas que ficaram entusiasmadas com a criação de uma maleta museal itinerante. Pessoas desde a área de Arquitetura, até a área de Educação, que ficaram interessadas nas possibilidades de aplicação de um projeto como esse.





OS PRÓXIMOS PASSOS E A CONCLUSÃO



O próximo passo para desenvolvimento da caixa é a finalização da narrativa, com a adição da parte de alegoria. A parte de alegoria detalha os processos de construção a partir do tempo de execução, com a complexidade de montagem dependendo da movimentação, escultura e iluminação escolhida.

Além disso, há intenção de adquirir um Raspberry Pi 4, para aumento do processamento e garantir o funcionamento completo da narrativa. Por fim, também há pretensão de publica-

ção do material em revistas acadêmicas, como forma de compartilhar o aprendizado ao longo do desenvolvimento.

Como considerações finais, acredito que meu projeto tenha conseguido representar minha trajetória acadêmica. Pude mesclar meus interesses, desde Escola de Samba, Educação, Pesquisa, Museologia, Tecnologia, e ainda assim, tive a oportunidade de aprender novas habilidades que eu ainda não havia tido contato nos meus dez períodos de graduação até então.



*Cartas a serem
construídas na
próxima etapa*



Raspberry Pi 4

Desde o meu primeiro semestre, já estive intrigada com a caixinha de “Mídia Digital” que Projeto 1 me desconstruiu. Projetar trabalhos de forma interdisciplinar é algo que eu acredito enquanto potencialidade não só do Design, como de qualquer área de forma geral. Dito isso, sinto que também cumpro esse objetivo, ao ter mesclado saberes de diversos profissionais para a contribuição de construção do meu projeto.

De coração, espero que minha gama de interesses talvez inusitada resulte em grandes resultados acadêmicos. Que um dia eu possa retribuir como docente ao mundo um pouco do que hoje tenho aprendido como discente.

REFERÊNCIAS

BORA, L. A. (2021). “Glória a quem trabalha o ano inteiro?": notas sobre os “barracões” do carnaval carioca. **PragMATIZES - Revista Latino-Americana De Estudos Em Cultura**, 11(21), 24-47. <https://doi.org/10.22409/pragmatizes.v11i21.49499>

COUTO, Heloísa Helena. EXPOGRAFIA: DESIGN DO ESPAÇO EXPOSITIVO. **Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Belo Horizonte, p. 3658-3669, 2016.

CUNHA, Milton. Artesões do Samba. In: **CARNIVAL é cultura: poética e técnica no fazer escola de samba**. São Paulo: Senac São Paulo, 2015.

DIAS, Thiago Leandro da Silva. **CIÊNCIA, RAÇA E LITERATURA: AS CONTRIBUIÇÕES DE UMA EXPOSIÇÃO ITINERANTE PARA EDUCAÇÃO**

DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS FEIRA DE SANTANA 2017. 2017. Dissertação (Mestre em Filosofia e História da Ciência) - Universidade Federal da Bahia, Feira de Santana, 2017.

FARIA, Guilherme José Motta. Os Acadêmicos do Salgueiro: Uma escola de samba engajada. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH**, São Paulo, julho 2011.

FEDRE, Júlio Penna; VITORINO, Artur José Renda. Educação profissional a partir da experiência nos barracões das escolas de samba do Rio de Janeiro. **R. Educ. Públ.**, Cuiabá, v. 25, ed. 58, p. 97-117, jan./abr. 2016.

FEIJÓ, C.; NAZARETH, A. **Artesãos da Sapucaí**. São Paulo: Olhares, 2011. 111 p.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Museu e Turismo: estratégias de cooperação**. Brasília, DF: IBRAM, 2014.

JUNIOR, Walter da Silva Pereira. Revista Eletrônica Ventilando Acervos, Florianópolis, v. especial, n. 1, p. 207-239, jul. 2022.

JUNIOR, Nilton Gamba, et al. Motirô: os festejos populares como testemunho da pandemia covid-19, p. 369-386 . In: **Anais do 9º Congresso Internacional MXRIO DESIGN Conference 2021**. São Paulo: Blucher, 2022.

MAFFEI, Waldir Roquei. **O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO EM MUSEUS: ESTUDO DE CASO NO MUSEU DA GENTE SERGIPANA**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialista em Mídias na Educação,) - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2012.

MELIANDE, Clara de Souza Rocha. **Design à mostra: o projeto de museus temáticos**. 2013. 201 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Uni-

versidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

MENDONÇA, Elizabete de Castro. Museu, patrimônio imaterial e performance: desafios dos processos de documentação para a salvaguarda de bens registrados. **MUSEOLOGIA & INTERDISCIPLINARIDADE**, Brasília, v. 9, n. 18, Ago/Dez 2020.

MORA, Adriana; SILVA, Tania Luisa Koltermann da. A maleta didática: uma oportunidade do design para a” reativação patrimonial”. Nunez, Gustavo Javier Zani; Oliveira, Geísa Gaiger de (Orgs.). **Design em pesquisa: vol 4**. Porto Alegre: Marcavisual, 2021. p. 89-104, 2021.

LIESA (org.). **Livro Abre-Alas 2024: Segunda**. Disponível em: <https://liesa.globo.com/downloads/carnaval/abre-alas-domingo-carnaval-2024.pdf>

PRIMO, Judite. Capítulo 1 - Enquadramento Teórico. **Cadernos De Sociomuseologia**, [s. l.], p. 31-101, 2008.

PORFIRO, A. L. **Entre travessias e encruzilhadas: em busca de uma pedagogia para a arte do carnaval** (Tese de doutorado). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

SIREYJOL, Patricia e FERREIRA, Felipe. Artes do carnaval: trabalho e criação artística no baracão de uma escola de samba carioca. **Textos escolhidos de cultura e arte populares**, Rio de Janeiro, v.7, n.2, p. 165- 181, nov. 2010

CIDADE DO SAMBA



4º ANDAR

1 Escultor

Escreve formas e figuras fundamentais para a composição das alegorias, adicionando detalhes essenciais.

2 Aderecista

Produz e instala elementos decorativos e utilitários que complementam a estética e narrativa dos desfiles, como flores, placas e esculturas.

3 Vimeiro

Cria estruturas para as fantasias e alegorias, contribuindo para a elaboração visual e estrutural do desfile.

4 Costureira

Confecciona as peças carnavalescas, garantindo qualidade e cuidado nas fantasias, além de realizar as fantasias.

5 Pintor

Aplica cores vibrantes nas alegorias e detalhes refinados nas fantasias, além de realizar as esculturas.

3º ANDAR

6 Diretor de Carnaval

Responsável por supervisionar os desfiles, isso inclui o planejamento, a organização dos ensaios, a coordenação dos diferentes setores (visuais e musicais), além de garantir que todos cumpram os padrões estabelecidos pela escola.

7 Enredista

O enredista pesquisa, desenvolve e elabora o tema central do desfile de uma escola de samba, criando o discurso narrativo que será apresentado na avenida e a função temática, contribuindo para a construção da identidade cultural e estética da agremiação.

8 Projetista

Responsável por supervisionar todos os aspectos relacionados ao desfile, isso inclui o planejamento e organização dos ensaios, a coordenação dos diferentes setores (visuais e musicais), além de garantir que todos cumpram os padrões estabelecidos pela escola.

2º ANDAR

11 Bombeiro

Garante a segurança contra incêndios e outros emergências, inspecionam e mantêm equipamentos de combate em caso de necessidade, estão prontos para agir rapidamente e coordenar a evacuação segura do local.

12 Cozinheiro

Prepara refeições para os membros da equipe e artistas que trabalham no barracão, além de garantir a limpeza e a organização dos locais, períodos de preparação para o desfile.

TÉRREO

13 Ferreiro

Projeta e instala sistemas de iluminação que destacam os detalhes dos carros alegóricos. Ele utiliza técnicas de iluminação criativa para valorizar os elementos visuais do desfile.

14 Iluminador

Responsável por supervisionar todos os aspectos relacionados ao planejamento, a organização dos ensaios, a coordenação dos diferentes setores (visuais e musicais), além de garantir que todos cumpram os padrões estabelecidos pela escola.

15 Carpinteiro

Constrói e monta estruturas de madeira para os carros alegóricos e plataformas para os componentes desfilarem. Ele realiza cortes, montagens e acabamentos, seguindo as especificações do projeto do carnavalesco.

4º ANDAR

3º ANDAR

2º ANDAR

TÉRREO

Principal áreas de atuação:

- Enredo
- Fantasia
- Alegoria
- Operação de barracão



FANTASIA



ENREDO



ALEGORIA