



PALHAÇARIA: O ARTESANATO CONSTRUINDO PONTES ENTRE DESIGN, CULTURA E IMPACTO SOCIAL

ANA BEATRIZ PEREIRA DE ANDRADE • LUCAS FÚRIO MELARA • JAINE SILVA

DOI 10.52050/9788579176753.7



Este texto tem como objetivo relatar, sob a perspectiva do Design, o processo de desenvolvimento da exposição “Palhaçaria”, um projeto expográfico construído para salvar o patrimônio de um instituto dedicado ao brincar, no campo dos objetos de artesanato popular brasileiro que diretamente dialogam com as brincadeiras de infância. O desenvolvimento do projeto considera os campos multidisciplinares da Curadoria, Design Editorial, Design Gráfico, Design de Produto, Produção Cultural, Captação e Gestão de Recursos. A metodologia participativa do Design Social orientou o roteiro de projeto, assim como a Arquitetura de Exposições proposta pela obra de Lina Bo Bardi e Gisela Magalhães orientou a expografia, considerando também a Tecnologia Social da Memória para o processo de catalogação e a exibição dos itens da exposição.

(...)

IMAGEM DE ABERTURA

Modelo 3D da arte de divulgação e convite impresso com a marca da exposição Palhaçaria. Fonte: LM & Companhia / Reprodução

O propósito da ação cultural com o acervo é a de prover visibilidade e fomentar futuros projetos nas áreas de Museus e Patrimônio, considerando a atuação de impacto social sustentável promovida pelo Instituto. No campo da Gestão em Design, avalia-se a atuação do designer enquanto gestor de projetos de exposições, do começo ao fim, no sentido de promover o desenvolvimento social e sustentável em um projeto coeso, em atuação junto à cultura vernacular original brasileira representada pelos mestres artesãos reconhecidos pela Rede ARTESOL.

O ARTESANATO CONSTRUINDO PONTES ENTRE DESIGN, CULTURA E A AGENDA 2030

O cenário atual demanda cada vez mais que o designer assuma um papel ativo como agente de transformação social. Isso vai além da simples comunicação, informação ou desenvolvimento de artefatos, envolvendo aspectos cruciais como

sustentabilidade, inovação social e projetos participativos nos campos culturais, econômicos, tecnológicos, da saúde e outros. Especialmente os projetos sociais, no campo do Design, buscam propor soluções efetivas para as demandas emergentes ligadas às garantias dos direitos básicos humanos, que devem ser produzidas de modo colaborativo, associando-se necessariamente a determinadas linguagens e áreas de conhecimento.

É fundamental ressaltar que o debate sobre o aspecto social do Design ocorre ativamente em instituições acadêmicas, que consideram o ensino, pesquisa e extensão como agendas de trabalho, bem como organizações sociais, ainda no campo da extensão e das parcerias entre instituições, em que destacam a importância da observação da vida cotidiana e a cultura popular para a construção de projetos eficazes para o alcance da transformação social sustentável, com o objetivo de alcançar os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável propostos pela Agenda 2030 da ONU. Esses espaços são

considerados propícios para discutir e conscientizar urgentemente o papel do designer no presente para o futuro possível da profissão.

Em um momento em que as fronteiras do Design se tornam difusas, a Cultura é considerada uma grande aliada para essa transformação urgente necessária. Seja na interpretação das manifestações e expressões culturais de um povo por meio da compreensão da linguagem, quanto na Produção Cultural, aqui entendida pela construção de caminhos estratégicos para viabilizar e salvaguardar essas manifestações e expressões, bem como projetos que popularizem a cultura e promovam a independência das comunidades envolvidas.

Para adentrar no universo da Cultura, em consonância com o Design, faz-se necessário reunir abordagens multidisciplinares, tanto específicas quanto gerais, a fim de compreender tanto o resultado gerado pela expressão cultural como também o campo do processo de criação, desenvolvimento, viabilização e inclusive prestação de contas dessas ações, partindo da premissa que

esses projetos envolvem pautas que vão desde o cuidado com a autoestima e proteção dos grupos e comunidades envolvidos, como também viabilidade, resultados, compras, licitações públicas e transparência fiscal. Portanto, nessa multidisciplinaridade, compreende-se a importância das áreas de Produção Gráfica, Design de Mobiliário e Design Editorial, que tratam de questões acerca de suas respectivas linguagens técnicas, enquanto o Design Social, a Gestão em Design e a Sustentabilidade tratam do campo da Metodologia de Projeto, com fundamentações aplicadas.

Compreendendo a natureza da relação entre Design e Cultura, e a importância do Artesanato para a economia brasileira de base comunitária, conclui-se que seja de interesse público a promoção de políticas e projetos culturais com este ecossistema. Os projetos culturais podem ser de linguagens diversas, abordando desde projetos editoriais, desenvolvimento de produtos, projetos de comunicação e identidade visual, oficinas, programas de partilha de conteúdos e os projetos expográficos, foco da presente pesquisa que ‘por natureza’ reúne

diversas outras disciplinas rumo à viabilidade. Assim, entende-se que uma das principais linguagens culturais de um povo é o Artesanato. O Artesanato surge como uma forma de manifestação popular que transcende aspectos sociais e de ancestralidade, Incorporando a fusão entre tradição e contemporaneidade, transmissão de conhecimento entre gerações e relevância econômica de alcance nacional. A participação do Artesanato na formação cultural é inquestionável, conectando-se intimamente à subsistência de tradições e desempenhando um papel crucial na consolidação da identidade cultural de um povo. Inclusive, as primeiras expressões artesanais no Brasil, como a produção de cestarias, ferramentas, cerâmicas, pinturas e adornos por povos indígenas, continuam a ser praticadas até os dias de hoje.

No entanto, ao analisar a importância patrimonial do Artesanato, surge um desafio: muitas vezes, ele é compreendido exclusivamente como uma atividade cultural. Isso representa um problema, pois o Artesanato não apenas é uma fonte de renda para milhões de pessoas, reconhecido por

sua relevância sociocultural, mas também impulsiona a economia, influenciando setores como o turismo e o próprio Design. Assim, iniciativas e políticas públicas frequentemente concentram-se em promover a relevância do Artesanato no cenário cultural. Embora o enaltecimento cultural seja válido, é crucial debater e considerar que o Artesanato transcende a fronteira entre Cultura e Economia, sendo uma atividade intrinsecamente ligada a ambos os universos, demandando uma valorização das duas perspectivas e do desenvolvimento de novos produtos que reflitam aspectos identitários, sociais, históricos e culturais de cada grupo ou comunidade produtora de artesanato, atendidos em diversas regiões do Brasil, de acordo com os preceitos de Borges (2011).

No contexto nacional, essas reflexões materializam-se em diferentes casos práticos, sendo desafiador abranger todas as realidades em um país de dimensões continentais como o Brasil. Dos 5.568 municípios, mais de 3.700 têm o Artesanato como parte integrante da economia, destacando a amplitude da produção artesanal e as

implicações, como a informalidade. Atualmente, aproximadamente 170 mil artesãos estão cadastrados no Sistema de Informações Cadastrais do Artesanato Brasileiro (Sicab). Contudo, uma pesquisa do Instituto Brasileiro de Geografia Estatística (IBGE) em 2019 indicou cerca de 10 milhões de artesãos no Brasil, ressaltando que, apesar da regulamentação pela Lei nº 13.180 de 2015, a maioria permanece na informalidade.

O projeto "Estruturação do Sistema de Gestão do Artesanato Brasileiro: Diagnóstico e Planejamento Estratégico," do Programa do Artesanato Brasileiro (PAB), surge para atender a essa necessidade. O objetivo é o de apoiar, não apenas a relevância sociocultural, mas compreender a importância econômica do Artesanato, que movimenta anualmente 50 bilhões de reais. A partir do levantamento atualizado dos desafios enfrentados, o Programa visa aprimorar ou criar políticas públicas de forma colaborativa, envolvendo instituições governamentais, de ensino e pesquisa, além de entidades e representantes do artesanato, contemplando artesãos de todas as regiões do

Brasil, explicitando a necessidade de salvaguardar o patrimônio material e imaterial do Artesanato brasileiro por meio de articulações no campo do Design e do Impacto Social e Sustentável.

OS ARTESÃOS BRASILEIROS E O BRINCAR: UM CASO DE AMOR E TRADIÇÃO

A relação entre artesãos, artesanato e brincadeiras infantis revela uma interconexão profunda entre tradição cultural, transmissão de conhecimento e preservação do patrimônio imaterial. Como exemplo, a tradição artesanal do miriti atravessa gerações em Abaetetuba, no Pará, onde a produção dos brinquedos é uma atividade familiar. Desde pequenas, as crianças frequentam oficinas, aprendendo a fazer seus próprios brinquedos com pais, avós e tios, verdadeiros mestres de ofício. Destaca-se que essa relação familiar permite a transmissão do conhecimento, mantendo viva a tradição cultural no Município. O envolvimento das crianças

FIGURA 1

Exemplares do acervo do Instituto Brinquedo Vivo. Fonte: Instituto Brinquedo Vivo/ Reprodução.



que brincam com brinquedos artesanais não apenas preserva a tradição, mas também reforça a importância da Cultura nas identidades locais

Os brinquedos de miriti, apresentados na Figura 1., embora de simples confecção, são ricos em significados. Retratam a fauna regional, casas, embarcações e, ao mesmo tempo, evoluem para representar objetos e situações contemporâneas. Essa capacidade de reinvenção, aliada à preservação das raízes culturais, faz com que a tradição do miriti permaneça relevante mesmo diante da

presença predominante de brinquedos industrializados. A brincadeira não apenas as conecta com a tradição familiar, mas também contribui para a preservação do brinquedo de miriti como Patrimônio Cultural Imaterial do Estado do Pará.

Este exemplo é comum em muitas áreas do Brasil, catalogadas diretamente pela ARTESOL - Rede Nacional do Artesanato Cultural Brasileiro. A plataforma mapeia e articula a cadeia produtiva do Artesanato brasileiro, com histórias, imagens e informações acerca dos trabalhos das associações, mestres, artesãos, lojistas, programas de fomento e instituições culturais que atuam nesse universo. É possível acessar os membros da Rede georreferenciados no mapa do Brasil pesquisando por categorias, técnicas e Estado.

Ao apresentar os objetos de artesanato que possuem essa origem, é possível, pela ARTESOL, reconhecer e valorizar as contribuições dos artesãos e, especialmente neste caso, do brincar, para a cultura e a economia do país. Isso, por sua vez, incentiva a preservação dessas habilidades e atrai

jóvens talentos para o Artesanato brasileiro, trabalho este realizado há anos pela instituição, que abriga um grande ecossistema de informações, colaboradores, patrocinadores e materiais para estudos. Essa organização sem fins lucrativos, surge como resposta à carência de oportunidades e espaços para a produção artesanal brasileira com origem nas raízes da cultura popular, resgatando o lúdico e promovendo atividades educacionais, exposições e oficinas itinerantes, onde destaca-se a fabricação manual dos brinquedos e a valorização dos artistas por trás dessas criações, ao mesmo tempo em que impulsiona essa atividade econômica.

Catalogado pelo trabalho da ARTESOL, uma das mais importantes coleções de brinquedos feitos por mestres artesãos populares brasileiros é o do Instituto Brinquedo Vivo, uma entidade sem fins lucrativos fundada pelo médico radiologista infantil Roberto Avritchir há quase duas décadas, surge com a missão de promover o lúdico e o brincar. O presidente do Instituto, Roberto Avritchir, apaixonado pelo universo das brincadeiras infantis e do

fazer artesanal, percebeu há trinta anos, ainda no campo médico, a importância desse aspecto na vida das crianças. Motivado também pela admiração pelas peças, mas pela descoberta das histórias de vida dos artistas que as confeccionam, esse encantamento o levou a formar um grupo de pessoas com pensamento alinhado, disposto a colaborar em um projeto que visa resgatar e valorizar o brincar, reunidos por um acervo de 40 mil itens, representados pelas figuras 2, 3 e 4.

FIGURA 2

Exemplares do acervo do Instituto Brinquedo Vivo. Fonte: Instituto Brinquedo Vivo/ Reprodução.





FIGURAS 3 E 4

Exemplares do acervo do Instituto Brinquedo Vivo. Fonte: Instituto Brinquedo Vivo/ Reprodução.



Ao longo de sua trajetória, o Instituto Brinquedo Vivo estabeleceu colaborações significativas, incluindo parcerias com a Secretaria de Esportes de São Paulo, contribuindo para a inauguração de brinquedotecas e a realização das Ruas do Brincar em diversos bairros. Além disso, o Instituto é um parceiro ativo do SESC, participando em eventos como exposições e oficinas de brincar para crianças. Deste modo, o Instituto Brinquedo Vivo se destaca por proporcionar espaços lúdicos e também por valorizar a fabricação manual de brinquedos e o trabalho dos artistas envolvidos, fomentando uma atividade econômica que transcende fronteiras e enriquece a experiência do brincar em diferentes comunidades, oferecendo para o projeto expográfico a fonte dos objetos selecionados para retratar este universo, bem como a pesquisa sobre os seguintes artesãos autores que compõem a edição.

FIGURA 5

Arlequins de papel machê de Babá Santana. Fonte: Instituto Brinquedo Vivo/Reprodução.

QUATRO MESTRES UNIDOS PELA PAIXÃO POR BRINCAR

Babá Santana, nascido Manuel Iremar Santana em 1958, é um artesão originário de Santa Luzia, PB. Sua trajetória é marcada pelo autodidatismo e uma paixão inegável pela Arte. Especializado em papel machê, seu talento é evidente em suas criações que vão desde palhaços a figuras humanas,

passando por bailarinas, trapezistas e outros personagens do universo lírico do circo. Nascido em 1958 no município de Santa Luzia, no semiárido da Paraíba, mudou-se para João Pessoa em 1972, onde, ao longo de sua vida, dedicou-se a diversas áreas da decoração e cenografia, deixando sua marca em festas, quartos de crianças, estandes de exposições de artesanato e cenários teatrais. A obra de Babá Santana, representada pelas figuras 5 e 6, é uma expressão marcante da arte popular urbana, repleta de cores vibrantes e harmonia. Seu amor pela história do circo é evidente em suas peças, refletindo uma fascinação pela grandiosidade e pelas inúmeras histórias dos personagens circenses. O palhaço, em particular, ocupa um lugar especial em seu coração, representando para ele não apenas um personagem alegre, mas alguém capaz de rir nas piores adversidades.

Babá Santana compartilha suas criações em eventos locais, estaduais e internacionais, participando de exposições em diversas regiões do Brasil, como São Paulo, Recife, Minas Gerais e Bahia. Além disso, sua arte transcende fronteiras,

**FIGURA 6**

Arlequins de papel machê de Babá Santana. Fonte: Instituto Brinquedo Vivo/Reprodução.

chegando aos Estados Unidos e à França em exposições internacionais. Seu trabalho encanta pelo aspecto estético e também por sua capacidade de transmitir alegria e resgatar a magia do circo através de peças decorativas que conquistam públicos variados ao redor do mundo.

Benito Campos, representado pelas figuras 7, 8 e 9, também conhecido como Benito Euclides de Moura Campos, é um entusiasta do folclore e das tradições culturais de São Luís do Paraitinga, onde nasceu em 1952. Inicialmente formado em administração de empresas, Benito optou por trilhar um caminho diferente, dedicando-se à preservação e resgate das ricas manifestações culturais da região. Sua paixão pela cultura regional é evidente ao narrar as histórias do folclore local. Benito, além de um habilidoso contador de "causos", é um defensor incansável das tradições que permeiam a cidade paulista. Em seu ateliê, Benito Campos trabalha incessantemente na criação de bonecos, máscaras, tiaras, acessórios e objetos diversos destinados a festividades do famoso carnaval da cidade e também itens de decoração

artesanal. Seus bonecos, como João Paulino e Maria Angu, são exemplos vívidos da dedicação de Benito em resgatar tradições como a festa do Divino, as danças da Congada, Caiapó e Jongo. Ele cria e defende fervorosamente a necessidade de reinventar essas manifestações culturais, buscando apresentar ao público os personagens e histórias que a cidade quase esqueceu.



Benito destaca a importância do carnaval de rua de São Luís do Paraitinga, descrevendo-o como ingênuo e real, atraindo cada vez mais pessoas

FIGURAS 7, 8 E 9

Máscaras e boneco feitos por Benito Campos. Fonte: Instituto Brinquedo Vivo/ Reprodução.

para a celebração. Além disso, ele compartilha seu compromisso com outras festas religiosas e lendas regionais, incluindo a defesa do Saci, um herói nacional, afirmando a Benito o título de guardião das tradições, dedicado a viver uma vida plena e feliz, valorizando as riquezas culturais da terra em cada festividade. Seu desejo de comemorar a vida e preservar as tradições ressoa em suas criações, refletindo o espírito vibrante e apaixonado desse artista singular, que pode ser encontrado sentado nos bancos de praça, convidando todos que passam para se sentarem e ouvirem suas histórias.

Edilson Bezerra Noca, também conhecido como Ginga, por toda sua história como mestre capoeirista, nasceu em 1956 em Pedra Branca, CE e tem sua criatividade vinda da reciclagem, característica que permeia suas obras únicas. Utilizando materiais descartáveis, como lâmpadas queimadas e latinhas de refrigerantes, Ginga, na zona leste da cidade de São Paulo, transforma elementos aparentemente simples em impressionantes personagens populares, como palhaços feitos

com os recicláveis que encontra, criando assim especialmente palhaços de grandes proporções, geralmente em atividades lúdicas, como andar de balão, de moto, pular de paraquedas, e mais, representados pelas figuras 10, 11 e 12.



Em paralelo, no universo da capoeira, Ginga é reconhecido como um mestre de destaque, tendo obtido sua graduação em 1983 das mãos do renomado Mestre Canhão, é membro do Centro Cultural Kpoeira Matulagem e praticante do estilo Regional, iniciando sua jornada na capoeira em

FIGURAS 10, 11 E 12

Os palhaços divertidos de Ginga.
Fonte: Instituto Brinquedo Vivo/
Reprodução.

1971, que impacta sua disciplina e reconhecimento da importância das artesanias para a qualidade de vida das pessoas ao seu redor.

Além de sua maestria na capoeira, Ginga é um educador ativo, começando a ensinar capoeira em 1975 e contribuindo para projetos sociais, incluindo participação em Oficinas Culturais de São Paulo. A dualidade entre sua habilidade no artesanato sustentável e sua maestria na capoeira destaca Ginga como uma figura multifacetada e inspiradora na cultura brasileira. Sua capacidade de unir criatividade, sustentabilidade e tradição cultural evidencia a importância de artistas comprometidos como ele na preservação e promoção das riquezas culturais do Brasil.

Também, para compor a exposição, apresenta-se Paulo Carneiro, um artesão nascido em 8 de agosto de 1949 em Ribeirão, PE, cuja visão única transcende as fronteiras convencionais entre arte e artesanato. Seu trabalho utiliza predominantemente materiais descartáveis, com destaque para garrafas PET, para dar vida a personagens

populares. O compromisso de Paulo com a cultura regional e sua habilidade em criar uma coerência narrativa em suas obras fazem dele um dos artesãos mais notáveis do Brasil, demonstradas pela figura 13, contribuindo significativamente para a valorização das tradições locais.

FIGURAS 10, 11 E 12

Obras de Paulo Carneiro. Fonte: Instituto Brinquedo Vivo/ Reprodução.



Antes de se dedicar integralmente à escultura, Paulo Carneiro foi funcionário público estadual. Sua trajetória autodidata começou na infância, quando fabricava seus próprios brinquedos utilizando materiais como lata de leite, caixa de fósforo e caixa de pasta de dente. A criatividade precoce manifestada desde os 8 anos de idade o impulsionou a continuar desenvolvendo suas habilidades ao longo dos anos.

Paulo Carneiro se destaca como um dos artesãos mais notáveis do Brasil, por sua capacidade de transmitir uma mensagem inspiradora de conscientização ambiental e valorização da cultura regional por meio de seus objetos. Sua participação em eventos internacionais, como no Canadá, destaca o reconhecimento de seu trabalho além das fronteiras nacionais. Ao dar uma nova vida a materiais descartados, Paulo Carneiro inspira outros a repensarem o valor do "lixo" e ressalta a importância de trabalhar em prol do meio ambiente por meio da arte.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Memória é uma ferramenta essencial para um projeto de Design e Cultura, pois permite reconhecer e valorizar a história e as tradições locais e comunitárias. Os relatos de memória oral são especialmente importantes, pois permitem resgatar histórias, saberes e práticas que muitas vezes são esquecidas ou deixadas de lado, mas que possuem valor material e imaterial grandioso, que pode ser bem aproveitado para a construção de produtos sustentáveis. Ao vivenciar e conhecer histórias da região, é possível compreender melhor a cultura local e seus valores, além de identificar oportunidades de desenvolvimento econômico e social que estejam em sintonia com a identidade e as necessidades da comunidade.

A Tecnologia Social da Memória - TSM - proposta pelo Museu da Pessoa (2009) é uma metodologia de coleta, preservação e disseminação de histórias de vida e memórias que busca valorizar a experiência e a identidade de pessoas e comunidades. Essa

Tecnologia Social tem como objetivo promover a participação cidadã, a inclusão social e a valorização da diversidade cultural. Consiste em uma série de etapas que envolvem a coleta de depoimentos orais, transcrição, catalogação, digitalização e publicação dessas histórias, de forma a torná-las acessíveis a um amplo público.

Por meio da TSM, o Museu da Pessoa busca preservar a memória de pessoas comuns, suas experiências, lutas e conquistas, que muitas vezes são esquecidas pela história oficial. A metodologia permite que essas histórias sejam compartilhadas, enriquecendo a compreensão sobre a diversidade humana e contribuindo para a construção de uma sociedade mais inclusiva e democrática. A TSM é importante para o Design e a Cultura por ajudar a valorizar a história e a cultura de comunidades e grupos sociais que muitas vezes são negligenciados ou invisibilizados pela sociedade em geral.

Nessa pauta, Lina Bo Bardi, uma das mais importantes artistas, arquitetas e curadoras de arte brasileiras do século XX, acreditava que a memória é

essencial para a construção de exposições, que possuem um papel fundamental na sociedade. Para Bo Bardi, a memória representada em uma exposição era um meio para engajar a sociedade e provocar mudanças.

Segundo a autora:

A exposição é um instrumento de trabalho para se obter um fim. O fim é sempre um problema cultural, social e político. O instrumento é a exposição. (...) A exposição deve ser um meio, um instrumento para se obter um fim socialmente útil e, portanto, político. (BO BARDI: 1987).

No campo da sensibilização, as exposições se propõem a mobilizar as pessoas para questões sociais e ambientais críticas. Através das exposições, as pessoas podem ser incluídas em projetos comunitários e na cultura. A participação em atividades artísticas promove a inclusão social e oferece oportunidades para o desenvolvimento de habilidades e envolvimento com sua comunidade. No entanto, para a compreensão ampla de uma exposição como um projeto de design, é

necessário compreender o que Bo Bardi e Gisela Magalhães, precursoras brasileiras no raciocínio deste tipo de projeto, propõem como lógicas que intervêm na transformação de um discurso expositivo, e formatos, em análise complexa feita por César Augusto Sartorelli (2019).

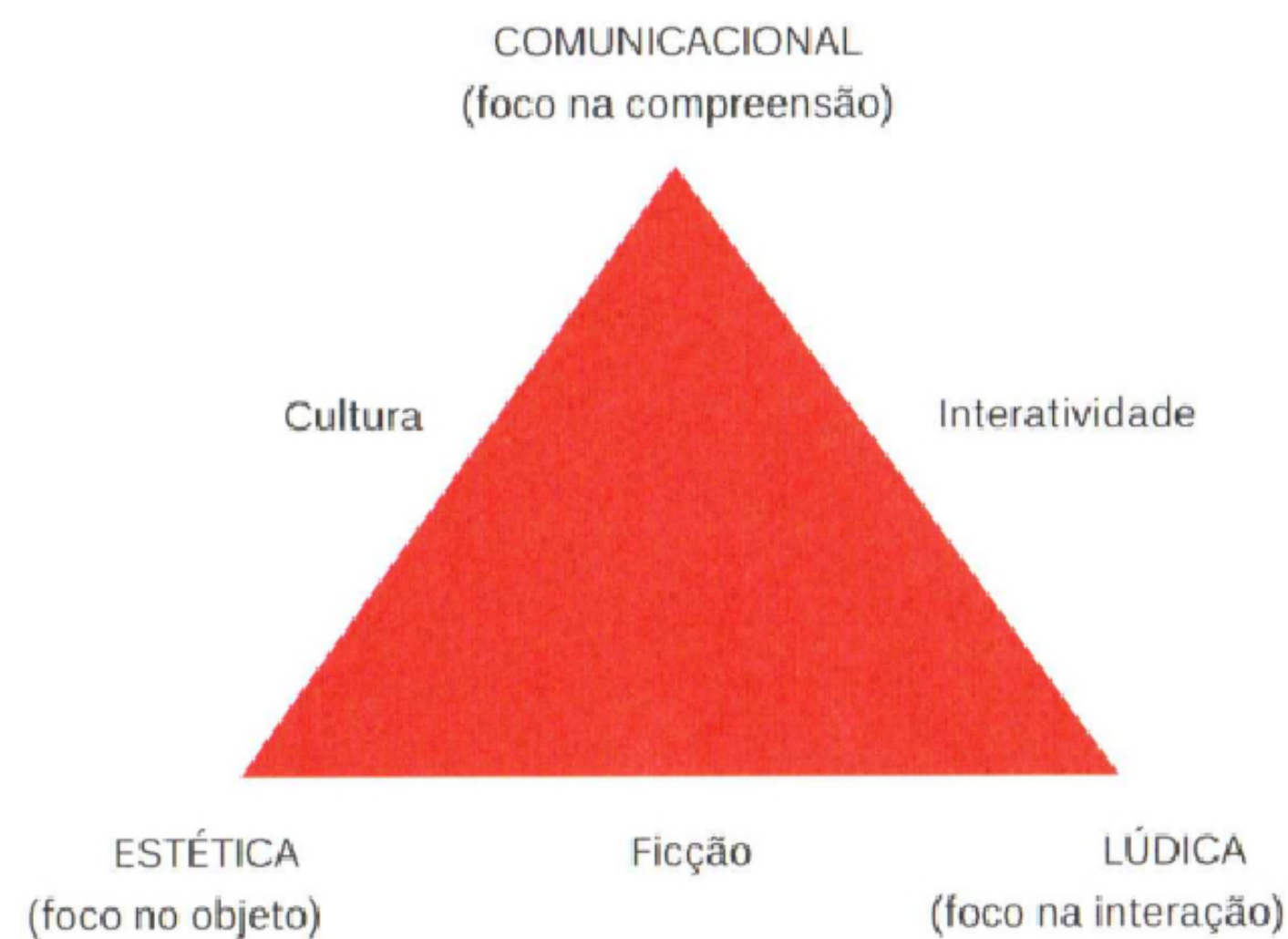
Em primeira instância considera-se a participação desde o estágio inicial de programação, na lógica do discurso, que refere-se à escrita do saber, como os objetivos, ideias, conteúdos, sinopses e até a inserção deste saber no ato de criação. Aqui, passa-se o discurso científico, que indaga qual o saber do projeto, para a sua determinação, um programa e uma sinopse da exposição, com pesquisas que podem durar meses para um projeto preliminar, onde o designer projetista se envolve em um coletivo multidisciplinar, em parceria com curadores, para estabelecer a principal narrativa e descobrir as habilidades principais dos curadores envolvidos, sendo de áreas técnicas de curadoria ou áreas aplicadas ao saber do projeto em si.

Também, é importante a participação no estágio da lógica espacial, na concepção da execução formal, e na realização, com a escolha de materiais, a espacialização, encenação, simbolização, figurativização, narração do objeto em exposição até a chegada do visitante, aqui também considerando as estruturas logísticas de viabilização, como planilhas de execução e projetos, dos mais internos aos gerais, como o projeto expográfico em si. Em questão temporal, essas lógicas podem se sobrepor, exercendo alterações mútuas, tendo em foco o desenho do projeto que se altera conforme os suportes e dispositivos também se alteram. Essa lógica também altera a tipologia da exposição, sendo uma exposição de história diferente de uma exposição de física.

Já a lógica gestual, estágio de participação que também recebe o caráter de simultaneidade com relação aos outros 2 estágios anteriores, tem por objetivo a construção e avaliação do tempo de exposição, percurso, leituras, visitação e ocupação do espaço, estabelecendo tipologias que se articulam de acordo com a mídia utilizada e o tom utilizado

para a transmissão deste saber. De acordo com a figura 14, este esquema apresenta a relação entre exposições com caráter de comunicação, estética e ludicidade, com suas tipologias originadas pela inter-relação desses caracteres, como cultura, ficção e interatividade.

Portanto, para compreender a relação de um projeto expográfico pelo campo do design, essas tipologias e lógicas são necessárias para orientarem as tradicionais metodologias de projeto de Design, que por sua vez tem como a principal

**FIGURA 14**

Esquema das tipologias de exposição por Jean Avallon.
Fonte: Edições SESC/Reprodução

característica a adaptabilidade e capacidade de se relacionar com outras disciplinas para a construção de projetos participativos, como demonstra a metodologia do Duplo Diamante.

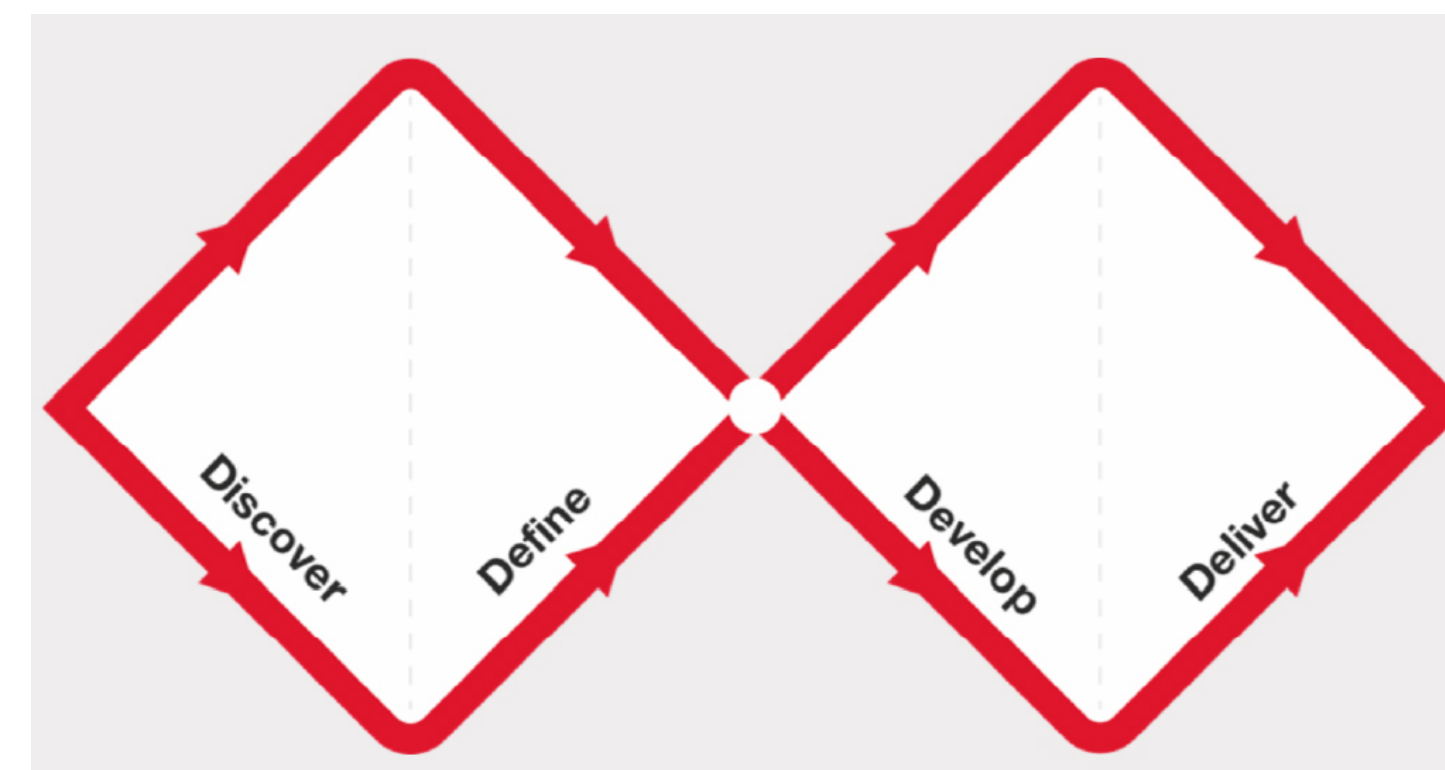
A Metodologia Duplo Diamante, representada pela figura 15, é uma metodologia de projeto que objetiva estruturar o processo de resolução de problemas e inovação. Desenvolvida pelo British Design Council (2004), é composta por uma série de etapas divergentes e convergentes que são aplicadas ao campo do projeto em questão.

A metodologia é geralmente dividida em quatro fases: descoberta, que propõe a exploração do problema ou desafio para ampliar a compreensão. Nesta fase, os designers buscam insights, coletam informações e entendem o contexto do problema, como também se ocupam da refinação e interpretação dos insights coletados, focando nas áreas de maior potencial e relevância. Na fase de definição, ocorre a geração de uma ampla gama de ideias e soluções possíveis para o problema identificado, e a seleção e refinamento

das ideias mais promissoras, estabelecendo um foco mais específico. Em desenvolvimento, ocorre a prototipagem e desenvolvimento de soluções tangíveis ou ideias concretas e a avaliação crítica das soluções desenvolvidas, identificando aquelas que melhor atendem aos objetivos estabelecidos. Por fim, na entrega, ocorre o planejamento para implementação ou entrega da solução escolhida e a execução da solução no mundo real, com foco em medir o impacto e obter avaliações contínuas.

Também é adotada a Metodologia do Projeto em Design do Produto (BAXTER, 2000), procurando atender as demandas das comunidades atendidas e o desenvolvimento de novos produtos que agreguem valor à produção artesanal, tendo em conta as questões socioculturais em que a associação está inserida.

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO E RESULTADOS



Por essência, um projeto expográfico trata desde a ideação até a desmontagem de uma exposição. Ainda que não exista uma forma regulamentada para a realização de uma exposição, critérios técnicos são adotados quando o objeto em si é um projeto que recebe apoio ou patrocínio de um ente federativo ou organização auditável. Neste campo, para um bom projeto expográfico, considera-se a necessidade de uma equipe multidisciplinar, para que sejam reunidas essencialmente as disciplinas de Curadoria, Design Editorial, Design

FIGURA 15

Figura 15. Método Duplo Diamante. Fonte: British Design Council (2004)

Gráfico, Design de Produto, Arquitetura, Cenografia, Produção Cultural, Captação e Gestão de Recursos. Portanto, compreende-se um projeto expográfico como um tipo de projeto que demanda planejamento participativo, tendo em vista a formação de equipes.

Uma característica deste tipo de projeto, considera incertezas quanto à algumas diretrizes. Essas incertezas referem-se ao processo de ideação e planejamento de um projeto expográfico. Nessa etapa, é necessário demarcar alguns pontos de grande importância. Tais como: orçamento, local e itens a serem exibidos que possuam relação direta com a expografia. No entanto, nem sempre todos já estão definidos a priori, quando da redação projetual e planilhas orçamentárias. Este é mais um ponto que reforça a necessidade do planejamento participativo e da inclusão de princípios do Design Social, tendo em vista que todos os membros da equipe devem contribuir ativamente para a resolução dessas questões.

Utilizando metodologias, como, por exemplo, o Duplo Diamante, que consiste na geração de possibilidades alternando-as com o encaminhamento de soluções pragmáticas, em um processo cíclico, o planejamento participativo foi imprescindível para a definição da primeira diretriz do projeto. O recorte foi orientado pela obra de quatro artesãos específicos que tiveram suas trajetórias pesquisadas para a exposição: Babá Santana (Manuel Iremar Santana), Benito Campos (Benito Euclides de Moura Campos), Ginga (Edilson Bezerra Noca) and Paulo Carneiro (Paulo Roberto Carneiro).

Ao selecionar os artesãos que fariam parte da exposição, deu-se início à seleção dos itens que seriam expostos. Neste momento, é importante ressaltar que os projetos expográficos em construção, que não possuem definição de local, devem compreender o resultado do pré-projeto, que inclui até a previsão orçamentária para execução. Deve incluir um valor de locação para o espaço, calculado com base nos parâmetros de tamanho dos itens que serão exibidos, que vão determinar

uma área expositiva essencial, considerando a acessibilidade no acesso e espaço entre os itens como um fator primordial para essa conta.

No caso desse projeto, um local foi definido e tomado como diretriz para o projeto. Enquanto a investigação do acervo e a seleção da curadoria tomavam seu início, um espaço de aproximadamente 40m² se fez disponível, localizado no centro de São Paulo, SP, cedido por um empreendedor com trajetória associada à Cultura. Após trâmites para garantir a acessibilidade total do espaço, o projeto expográfico articulou simultaneamente a seleção das obras com a ocupação do espaço, garantindo uma proporcionalidade justa entre os artistas, como também o devido destaque às peças.

Na etapa de ocupação do espaço, com a planta-baixa e os itens selecionados na perspectiva do projeto, o mobiliário, os materiais, a identidade visual e a comunicação foram pensados de modo intrínseco. As referências foram algumas das obras da exposição e o título Palhaçaria, para que

o resultado estabelecesse um diálogo coeso com os visitantes. Por se tratar de uma exposição de Artesanato, a produção de todos os materiais considerou as manualidades, desde os croquis iniciais da montagem, o desenvolvimento do logotipo, da tipografia, das padronagens da marca e a marcenaria, processo representado pelas figuras 16, 17, 18 e 19 sobre a identidade visual e nas figuras 20, 21 e 22 sobre o projeto expográfico.

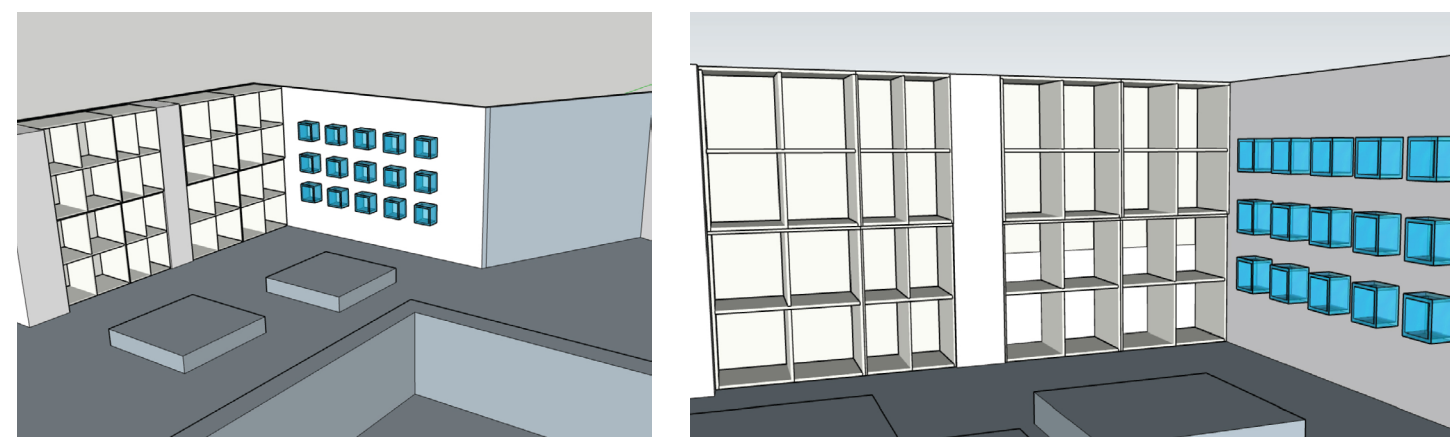
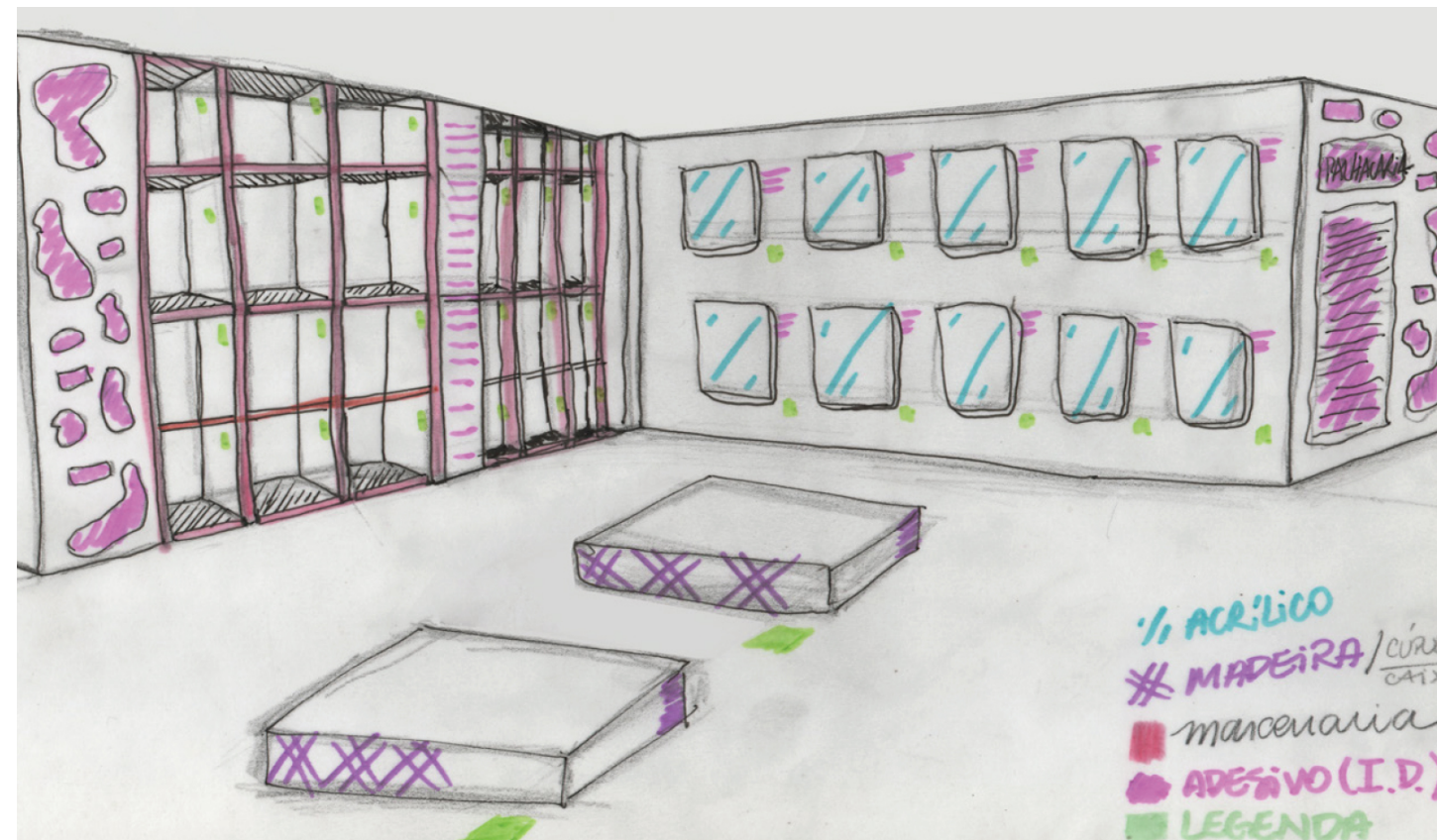


FIGURAS 16, 17, 18, 19

Identidade visual criada para a exposição. Fonte: LM & Companhia/Reprodução.

FIGURAS 21 E 22

Identidade visual criada para a exposição. Fonte: LM & Companhia/Reprodução.



Após diversas sessões de desenvolvimento, o projeto expográfico amadureceu, contando com renderizações tridimensionais para uma perspectiva ampla, gerando uma planilha financeira de captação e execução de recursos. Foram definidos 3 meses para a produção do pré-projeto, que previu a contratação de serviços e insumos, como a Curadoria, Produção Executiva, Direção Criativa, Arquitetura, Produção Gráfica, manutenção do acervo

e digitalização das obras. Já a execução, representada pelos bonecos fotografados pelas imagens 23 e 24, que foi definida em 12 meses, previu a contratação de insumos e serviços para audiodescrição, site, adesivos, etiquetas, cenografia, embalagens de transporte, iluminação, montagem e desmontagem, eletricitista, manutenção e a equipe, agora responsável pela manutenção das visitas na exposição por meio de lançamentos, oficinas e palestras na programação. A pós-produção, determinada em até 30 dias após o fim da desmontagem da exposição, se tornou a etapa responsável pela prestação de contas de toda a ação.

FIGURAS 23 E 24

Bonecos do catálogo principal da exposição. Fonte: LM & Companhia/Reprodução.



Sobre a viabilização financeira, dado o valor representativo do exercício, foi optado o caminho das leis de incentivo fiscal, tendo a possibilidade de empresas patrocinarem a ação por meio da renúncia fiscal de impostos como o ICMS. Neste caso, o instrumento utilizado foi o ProAC - Programa de Ação Cultural via ICMS da Secretaria de Cultura, Economia e Indústrias Criativas do Estado de São Paulo. O ProAC ICMS constitui uma modalidade do programa de fomento paulista, operando por meio de patrocínios incentivados e renúncia fiscal. Para acessar os recursos disponíveis, artistas, grupos ou produtores devem submeter projetos à análise de uma comissão especializada, que avalia critérios como relevância artística e adequação da proposta orçamentária. Com a aprovação do projeto, o proponente pode solicitar patrocínio a empresas sediadas em São Paulo. Essas empresas, ao patrocinarem projetos culturais, recebem descontos no imposto devido, configurando-se como um estímulo ao apoio à cultura. Qualquer empresa que

seja contribuinte deste imposto e esteja em dia com suas obrigações fiscais pode se tornar patrocinadora por meio do ProAC ICMS.

Visando assegurar uma distribuição equitativa dos recursos, a legislação do ProAC ICMS estabelece limites máximos de captação para cada tipo de projeto, bem como restringe a quantidade de projetos que um proponente pode apresentar. Para as empresas, há também um teto máximo de valor a ser patrocinado, variando de acordo com o volume de impostos a recolher. Através desse mecanismo de incentivos fiscais, projetos previamente aprovados pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa têm a autorização para captar patrocínios junto a empresas, que, por sua vez, podem deduzir o valor desse investimento do ICMS devido. Essa dinâmica cria uma sinergia entre setores cultural e empresarial, promovendo o desenvolvimento cultural e artístico no estado de São Paulo.

O projeto proposto foi reconhecido na a Lei Federal Nº 8.313, de 23 de Dezembro de 1991 de Incentivo à Cultura, especialmente no artigo segundo de fomento à produção cultural e artística, mediante a realização de exposições, festivais de arte, espetáculos de artes cênicas, de música e de folclore; e realização de exposições, festivais de arte e espetáculos de artes cênicas ou congêneres. No artigo terceiro da preservação e difusão do patrimônio artístico, cultural e histórico, mediante a proteção do folclore, do artesanato e das tradições populares nacionais; e no artigo quarto do estímulo ao conhecimento dos bens e valores culturais, mediante a distribuição gratuita e pública de ingressos para espetáculos culturais e artísticos; e levantamentos, estudos e pesquisas na área da cultura e da arte e de seus vários segmentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A planilha orçamentária final para o início do projeto foi criada por meio de muitos trabalhos de planejamento participativo, prevendo um detalhamento minucioso. No entanto, essa planilha pode sofrer alterações e ajustes de acordo com eventos do projeto, tendo em vista sua longa duração de execução e a quantidade de variáveis envolvidas em uma exposição, considerando-a como um evento de ampla recorrência.

Compreendendo que a programação de exposições sempre possuem grande visitação na abertura, como também no encerramento, estratégias de conteúdo para a programação foram pensadas, assim como fazem diversas instituições que trabalham com a proposta de museu vivo, como é o caso do Museu do Pontal no Rio de Janeiro. Esses conteúdos são oficinas realizadas na própria exposição pelos artesãos que nela estão presentes, para diversas idades, trazendo a proximidade e o protagonismo dos artesãos para a cena.

Os materiais obtidos das entrevistas e exercícios de Memória Oral foram de grande importância para a compreensão da totalidade da exposição, como também ao universo que cada objeto é, dialogando tanto com disciplinas técnicas do design como as disciplinas de metodologia de projeto. O papel do designer nessa situação se deu tanto nas áreas técnicas de diagramação, produção gráfica, cenografia e mobiliário, gerando resultados de forma participativa. A atuação como um facilitador da conexão entre diversas disciplinas a fim de gerar um projeto coeso orientado pela vocação dessa determinada comunidade, tem como resultado um projeto de Design fruto de um exercício coletivo e participativo, reunindo potências distintas para a possibilidade da ação.

O protagonismo compartilhado por todos foi fundamental para o projeto Palhaçaria, empoderando todos os membros como ‘donos do projeto’ a fim de lutarem por sua existência, já que todos partiram de um mesmo objetivo de promover as histórias presentes no acervo do instituto e do artesanato brasileiro.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos o apoio do Prof. Ricardo Gomes Lima, Professor Adjunto do Instituto de Artes/ UERJ, Doutor em Antropologia Cultural pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia do Instituto de Filosofia e Ciências Sociais e Membro do Núcleo de Cultura Popular e co-editor da Revista Textos Escolhidos de Cultura e Artes Populares, curador da exposição “Palhaçaria - Os artesãos e o brincar”, e o Dr. Roberto Avritchir, fundador do Instituto Brinquedo Vivo, responsável pelo imenso acervo que deu vida a este trabalho.

REFERÊNCIAS

Referências bibliográficas

- BAXTER, Mike. **Projeto de Produto**. Guia prático para o design de novos produtos. Tradução Itiro Iida. São Paulo: Editora Blucher, 2011.
- BHABHA, Homi K (1998). **O Local da Cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Edgar Blucher, 2011.
- BORGES, Adélia. **Design + Artesanato: o caminho brasileiro**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.
- BRITISH DESIGN COUNCIL. **The Double Diamond: a universally accepted depiction of the design process**. Londres: British Design Council, 2004.
- MANZINI, Ézio. **Design when everybody designs: an introduction to design for social innovation**. EUA: The MIT Press, 2015
- PAPANEK, Victor. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change**. New York: Pantheon Books, 1973.
- SARTORELLI, Cesar Augusto. **Arquitetura de Exposições: Lina Bo Bardi e Gisela Magalhães**. São Paulo: Edições SESC, 2019.

Referências de sites

- ARTE DO BRASIL. Em nome do autor: Benito Campos. ARTE DO BRASIL, s.d. Disponível em: http://www.artedobrasil.com.br/benedito_euclides.html. Acesso em 16/10/2023.
- ARTESOL. **Rede Nacional do Artesanato Cultural Brasileiro: A maior Plataforma de artesanato de raiz cultural do mundo**. Artesol, 2022. Disponível em: <https://artesol.org.br/rede>. Acesso em: 20/11/2023.
- BRINQUEDO VIVO. **Nossa História**. Instituto Brinquedo Vivo, 2019. Disponível em: <http://www.brinquedovivo.com.br/hist%c3%b3ria.html>. Acesso em 17/11/2023.
- CRISTO, Élida. **Os brinquedos de miriti pelo olhar das crianças de Abaetetuba**. Lunetas, 2023. Disponível em: <https://lunetas.com.br/os-brinquedos-de-miriti-pelo-olhar-das-criancas-de-abaetetuba/>. Acesso em 22/11/2023.
- GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO. **Como funciona o ProAC ICMS**. Secretaria da Cultura, Economia e Indústrias Criativas do Estado de São Paulo, 2023. Disponível em: https://www.proac.sp.gov.br/faq_icms/como-o-proac-icms-funciona/. Acesso em 15/11/2023.
- PARAÍBA CRIATIVA. **Registro das artes e culturas da Paraíba: Babá Santana**. Paraíba Criativa, 2020. Disponível em: <https://paraibacriativa.com.br/artista/baba-santana/>. Acesso em 15/10/2023.

RODRIGUES, Ari. **O artesanato e sua importância cultural e econômica, no passado e no presente.** Rede Artesanato Brasil, 2021. Disponível em: <https://redeartesanatobrasil.com.br/2021/07/24/importanciadoartesanato/>. Acesso em 22/11/2023.

Referências de filmes

BRINQUEDO Vivo - Edilson Bezerra Noca. Faculdade de Ciências Médicas da Santa Casa de SP. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oHCMYncj7Gc&>. Acesso em 10/10/2023.

BRINQUEDO Vivo - Paulo Roberto Carneiro. Faculdade de Ciências Médicas da Santa Casa de SP. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HSAYLqYcdZQ>. Acesso em 10/10/2023.



ANA BEATRIZ PEREIRA DE ANDRADE

Doutora em Psicologia Social (UERJ), Mestre em Comunicação e Cultura (ECO/UFRJ), Bacharel em Comunicação Visual (PUC-Rio). Professora no Departamento de Design FAAC/UNESP. Embajadora del Diseño Latino (Universidad de Palermo - Buenos Aires). Membro de Corpo Editorial, Comitês e Parecerista em periódicos e fóruns nacionais e internacionais. Integra o Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (CNPq / UNESP). Na FAAC Integra a Coordenação de Projetos de Extensão: Ubiraci, Muda Design e Labsol.

EMAIL: ana.b.andrade@unesp.br



LUCAS FÚRIO MELARA

Lucas Melara é Mestre em Design pelo Programa de Pós Graduação da FAAC/UNESP Bauru, na linha de Planejamento de Produto, onde também se tornou Bacharel em Design. É colaborador do Laboratório de Design Solidário - LabSol. Lucas pesquisa a relação entre Design, os 17 ODS na economia criativa, onde também o faz como designer chefe da LM & Companhia, agência de design para o impacto social, cultura e sustentabilidade.

EMAIL: lucas.melara@unesp.br



JAINE SILVA

Jaine Silva é produtora cultural e atua na produção executiva, coordenação e organização de exposições e ações culturais. De 1999 a 2015 foi coordenadora executiva do museu A CASA e desde 2018 atua de forma independente. Prestou consultoria para Artesol, loja Artiz, loja do Masp, loja Paiol, produtora Amalgama, entre outros. Faz assistência de curadoria para Adélia Borges em projetos pontuais, como a exposição EntreMeadas (Sesc Vila Mariana, Guarulhos e Bauru) e Exposição Origem Vegetal do CRAB - Centro Sebrae de Referência do Artesanato Brasileiro.

EMAIL: jaine66@gmail.com