

Maleta Carnaval em Processo: Processos e produções de um desfile de escola de samba em um maleta museal itinerante

Carnival Case in Progress: Processes and Productions of a Samba School Parade in a Traveling Museum Case

Maleta Carnaval en Proceso: Procesos y producciones de un desfile de escuela de samba en una maleta museográfica itinerante

Julianna de C. Lemos, Joy H. W. Till

escolas de samba, design, musealização, exposição itinerante, patrimônio imaterial

Este artigo apresenta a “Maleta Carnaval em Processo”, dispositivo museológico itinerante que media o processo de criação de um desfile de escola de samba a partir de relatos de profissionais da festa. Embasado nos conceitos da Nova Museologia, valoriza o patrimônio imaterial e os saberes do fazer carnavalesco, com ênfase nos depoimentos dos trabalhadores e nos aspectos criativos e técnicos envolvidos. O relato foca nas decisões projetuais que articulam narrativa, materialidade e interatividade por meio de RFID e conteúdos sonoros, promovendo uma experiência participativa e portátil no campo da mediação cultural.

escuelas de samba, diseño, musealización, exposición itinerante, patrimonio inmaterial

Este artículo presenta la “Maleta Carnaval en Proceso”, un dispositivo museológico itinerante que media el proceso de creación de un desfile de escuela de samba a partir de relatos de profesionales del carnaval. Basado en los conceptos de la Nueva Museología, valoriza el patrimonio inmaterial y los saberes del hacer carnavalesco, con énfasis en los testimonios de los trabajadores y en los aspectos creativos y técnicos involucrados. Este relato se centra en las decisiones proyectuales que articulan narrativa, materialidad e interactividad por medio de RFID y contenidos sonoros, promoviendo una experiencia participativa y portátil en el campo de la mediación cultural.

samba school, design, musealization, traveling exhibition, intangible heritage

This paper discusses the development of the project “Maleta Carnaval em Processo” (Carnival in Process Suitcase). It’s a traveling museum that presents the process of building a samba school parade through testimonies from carnival professionals. Based on the concepts of New Museology, it aims to engage with the community by valuing intangible cultural heritage, emphasizing the testimonies of workers and the creative and technical processes involved in production. Through a combination of physical and digital components, the suitcase uses narratives, audio, and RFID cards to encourage visitors to use the content.

1 Introdução

Este artigo apresenta um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso em Design com habilitação em Mídia Digital desenvolvido na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, concentrando-se nas etapas de experimentação envolvidas na construção de uma maleta museológica digital. O objetivo é apresentar os processos adotados para viabilizar a mediação de conteúdos museológicos de forma portátil e interativa, com foco nas escolhas que articulam narrativa, interface e materialidade no contexto de um museu itinerante dedicado aos processos de preparação de um desfile carnavalesco. Por se tratar de uma recorte, não serão detalhadas todas as etapas metodológicas do projeto, disponíveis no relatório completo. A proposta articula pesquisa exploratória, análise de similares, escuta de profissionais do carnaval, desenvolvimento de protótipos e resultado final, contribuindo para o debate sobre dispositivos móveis de mediação cultural no campo do Design de Informação.

Durante a fase exploratória, foi realizada uma pesquisa histórica sobre a crescente importância dos quesitos visuais nos desfiles das escolas de samba do Rio de Janeiro. Esse estudo também revelou um aumento na participação dos trabalhadores do carnaval como agentes fundamentais no resultado das apresentações.

Diante dos saberes e fazeres envolvidos no processo de um desfile, os conhecimentos de seus trabalhadores aqui é defendido como Patrimônio Cultural Imaterial. Para preservação desses conhecimentos, o projeto teve como objetivo a musealização dos conhecimentos envolvidos na prática projetual de um carnaval. Como resultado final, desenvolveu-se uma maleta museal itinerante, que foi nomeada Maleta Carnaval em Processo. Ela apresenta a construção de um desfile por meio dos relatos de trabalhadores do carnaval, enquanto permite ao interator tomar decisões para criar seu próprio desfile e compreender suas etapas.

A construção do projeto une trazer conceitos museológicos com a experimentação tecnológica, a fim de construir um objeto de interação físico-digital com facilidade de transporte.

2 As escolas de samba, os processos e os artistas

O carnaval do Rio de Janeiro é conhecido como o maior espetáculo da Terra. Ao longo de sua história, seu crescimento econômico não apenas ampliou a quantidade de profissionais envolvidos na sua realização, mas também impulsionou a evolução das técnicas e do conhecimento dos artesãos das escolas de samba. Nesse processo de constante transformação, novas influências passaram a moldar a estética dos desfiles, como ocorreu a partir da década de 1960, quando artistas com formação acadêmica começaram a modificar paradigmas da visualidade carnavalesca

Esse movimento teve como figura central Fernando Pamplona, cenógrafo que, ao ingressar no Acadêmicos do Salgueiro, promoveu uma mudança estética e ideológica nos desfiles. Com sua formação e experiência, Pamplona trouxe para a escola um grupo de profissionais oriundos da Escola Nacional de Belas Artes e do setor de cenografia do Teatro Municipal, modificando o

nível artístico apresentado. A partir desse momento, para atender às novas expectativas do júri, as escolas de samba passaram a contratar especialistas em diversas áreas artísticas (Faria, p. 7, 2011).

Diante do que foi explicitado, percebe-se que a inserção dos artistas no carnaval é um processo recente, porém importante, para compreensão de *desfile* que ocorre nos dias atuais. Na atualidade, a construção de uma apresentação de escola de samba do Grupo Especial do Rio de Janeiro é feita em dois âmbitos: 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 caso da Cidade do Samba, ocorre decisões administrativas e financeiras, definições temáticas, construções artístico-criativas e produção das alegorias e fantasias. Ao longo de 10 meses, há mais de 300 profissionais em cada agremiação (Bora, 2011).

Figura 1: Linha do tempo de construção de um desfile (Autores)



Como defende 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)

Isto posto, os desfiles de escola de samba são 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. 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.

3 O patrimônio e a musealização

Ao contextualizar o trabalho realizado pelos trabalhadores de carnaval, percebe-se os saberes inatos existentes em seus ofícios relacionam-se com o conceito de patrimônio cultural. Seu significado consiste naquilo que a sociedade preserva com o objetivo de garantir a sobrevivência de sua história, 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.

Como os desfiles do Rio de Janeiro são manifestações artísticas, organismos-vivos, que influenciam e circunscrevem tendências a diferentes grupos da sociedade brasileira, os modos de criar, as formas de expressão, os objetos feitos pelos trabalhadores de escola de samba estão diretamente relacionados à preservação do patrimônio cultural. 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 de preparação. Desta forma, é necessário enxergar a experiência e memória dos artesãos como patrimônio cultural a ser preservado. Assim como o presente trabalho, Comolatti também defende a valorização dos trabalhadores do carnaval enquanto patrimônio imaterial, 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)

Para que esse patrimônio seja mais amplamente reconhecido, alinhando-se aos propósitos do projeto, é introduzida a ideia de 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).

Nesse sentido, a escola de samba se apresenta como fonte de aprendizado, pois seus processos refletem dinâmicas únicas que podem ser difundidas por meio da musealização. Essa perspectiva dialoga diretamente com princípios da Nova Museologia, conceito surgido na década de 1960, que propõe uma reformulação ideológica dos museus. Segundo Primo (2008), a Nova Museologia baseia-se no reconhecimento das identidades e culturas de todos os grupos inseridos em seu meio, promovendo participação ativa no trabalho museológico.

Dessa forma, a valorização de uma manifestação historicamente marginalizada deve ocorrer em espaços comprometidos com a democratização do conhecimento, a defesa de narrativas identitárias e a preservação da memória coletiva. Assim, a escola de samba, seus processos e seus artistas precisam ocupar espaços museais para que suas técnicas sejam vistas como patrimônio. Além disso, o processo de musealização possibilita a criação de iniciativas educativas, garantindo a transmissão e a preservação dos saberes culturais e imateriais. Ao longo do projeto, portanto, foi necessário entender o visitante como um dos elementos centrais para a construção de exposições atuando como interator. Na visão contemporânea, ele estará absorvendo o conteúdo expográfico por meio da sua experiência interativa no percurso museal.

De forma sintetizada, o projeto levantou os saberes dos trabalhadores de escola de samba como patrimônio cultural imaterial a ser preservado, propondo, então, uma musealização com enfoque nos conceitos da Nova Museologia. A seguir, será visto como foram desenvolvidos os caminhos projetuais para determinação do objeto.

4 As definições de projeto

Com base nos dados levantados, a definição dos principais direcionamentos considerou a necessidade de apresentar o processo de uma escola de samba a partir da narrativa dos próprios trabalhadores, garantindo, assim, a defesa e a preservação do patrimônio cultural. Nesse sentido, o convite à participação ativa do público e a realização de ações junto à comunidade se tornou fundamental.

Diante desse propósito, foram identificadas três possibilidades para a implementação dos conceitos: uma exposição temporária, uma exposição itinerante ou a idealização do Museu do Carnaval. Considerando a viabilidade do projeto e o interesse em entregar um resultado tangível ao final da disciplina, optou-se pela realização de uma exposição itinerante. De acordo com o Instituto Brasileiro de Museus,

as exposições itinerantes são aquelas que saem dos museus e alcançam o público em outras instâncias. (...) Também possuem o caráter temporário e são produzidas com a possibilidade de adaptarem-se aos diferentes espaços com facilidades de transporte, montagem e desmontagem. (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 (...) envolvendo temática de relevância social, como temas controversos relacionando ciência, sociedade e processos de alterização. (Dias, p. 103. 2017)

Ao estruturar as características do projeto, a exposição itinerante foi desenvolvida como uma “maleta museal pedagógica”. Ela apresenta valor patrimonial, conta histórias, e cria uma relação de proximidade entre o interator e a narrativa apresentada. Para Mora e Silva (2021) a maleta pedagógica:

procuram ser uma ponte entre o museu e a escola (...). (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. (p. 89)

Como exemplo, as malas pedagógicas do Museu del Oro, na Colômbia, possuem treze variações e apresentam diversos assuntos da história pré-colombiana. Todas são acompanhadas de uma cartilha informativa e sugestões de múltiplas atividades para serem feitas em complemento dos artefatos.

Figura 2: Maleta sobre Sán Angustin, do Museu del Oro, da Colômbia. (Red cultural del Banco de la República)¹



Nesse sentido, surge o projeto “Maleta Carnaval em Processo”, uma interação museal itinerante em formato de “maleta pedagógica”. Seu propósito é mesclar a experiência de construção de um desfile fictício com a apresentação de etapas por meio de áudios descritivos de narradores. O processo interativo oferece uma breve narrativa introdutória do que é um barracão de escola de samba, explicação de como se constroi um enredo, a aplicação do tema numa fantasia, e a montagem de uma alegoria.

O projeto inclui um display que funciona como uma interface de comunicação entre o público e a exposição, facilitando a interação e a compreensão do conteúdo apresentado. Além

¹BANCO DE LA REPÚBLICA. *Maletas didácticas del Museo del Oro*. Banco de la República, [s.d.]. Disponível em: <https://www.banrepcultural.org/proyectos/maletas-didacticas-del-museo-del-oro>. Acesso em: 20 mar. 2025.

da narração, o objeto apresenta cartas temáticas, utilizando a tecnologia RFID² para ser a ponte entre o físico e o digital.

A experiência é individual e busca envolver o visitante como elemento ativo desse percurso. No entanto, mais do que isso, *Maleta Carnaval em Processo* propõe um olhar atento para os trabalhadores do carnaval, reconhecendo-os como protagonistas dos saberes envolvidos no processo carnavalesco.

5 A construção visual

A construção da linguagem visual dos componentes da maleta foi baseada na criação de uma colagem que simula texturas. Essa abordagem remete à estética do carnaval, especialmente à visualidade de um estandarte adereçado.

Figura 3 e 4: Screenshot do teaser de apresentação do enredo da Portela para 2025. (Portela, 2024)



Inspirada na ideia de uma maleta viajante, a colagem também se conecta à estética das “travel journeys”, que costumam apresentar a justaposição de materiais diversos.

A paleta escolhida se relaciona com as cores predominantes das escolas mais tradicionais do Rio de Janeiro: azul, vermelho e verde. Das 12 escolas do Grupo Especial do Rio de Janeiro em 2025, todas possuem uma dessas cores em suas bandeiras.

Figura 5: Paleta de cor base da construção da identidade visual. (Autores)



O resultado final da capa foi a base de desdobramento dos outros elementos no sistema visual.

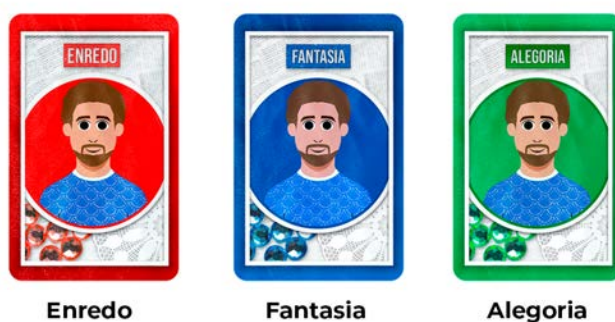
² A tecnologia RFID usa ondas de rádio para identificar e rastrear objetos sem contato físico, através de tags e leitores.

Figura 6: Resultado final da capa. (Autores)



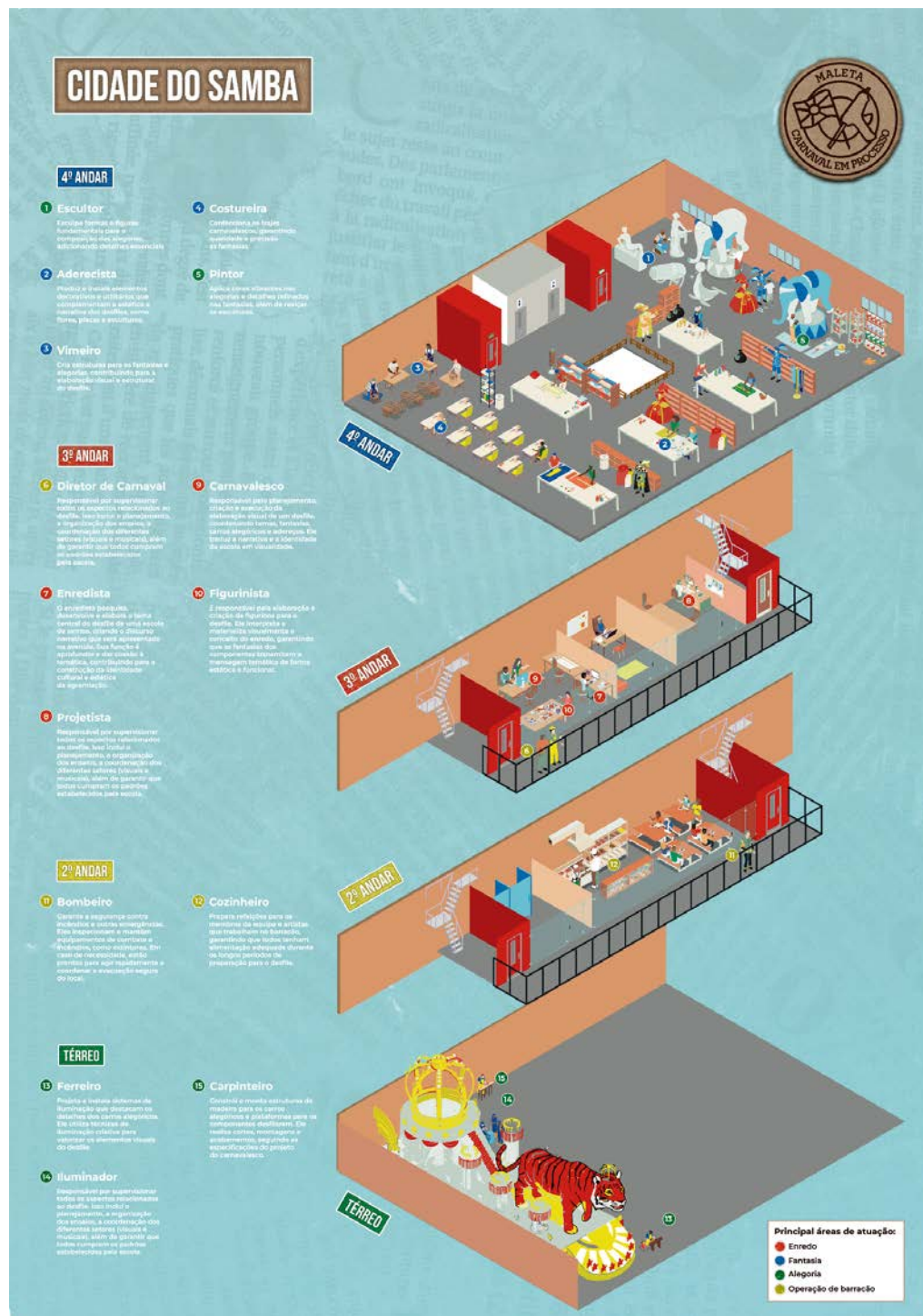
As cartas amarelas representam os dois caminhos interativos. As cartas vermelhas representam o módulo Enredo, as cartas azuis representam o módulo Fantasia, e as cartas verdes representam o módulo Alegoria.

Figura 7: Representação de três tipos de carta. (Autores)



Considerando seu propósito, a maleta, enquanto museu itinerante, conta também com um suporte ilustrativo físico que complementa a narrativa museal. O objetivo deste infográfico é facilitar a comunicação físico-digital, oferecendo uma visão abrangente do processo de construção de um desfile. Ele fornece informações sobre a organização de um barracão na Cidade do Samba e apresenta as funções dos trabalhadores do carnaval. O infográfico retrata os quatro andares da Cidade do Samba, com uma visão isométrica de cada nível.

Figura 8: Conteúdo sobre a Cidade do Samba. (Autores)



Por fim, foi feita uma tampa inferior para compartimento das cartas. Cada espaço foi projetado para cada tipo de carta, com a ilustração respectiva de cada módulo narrativo, que será detalhada posteriormente.

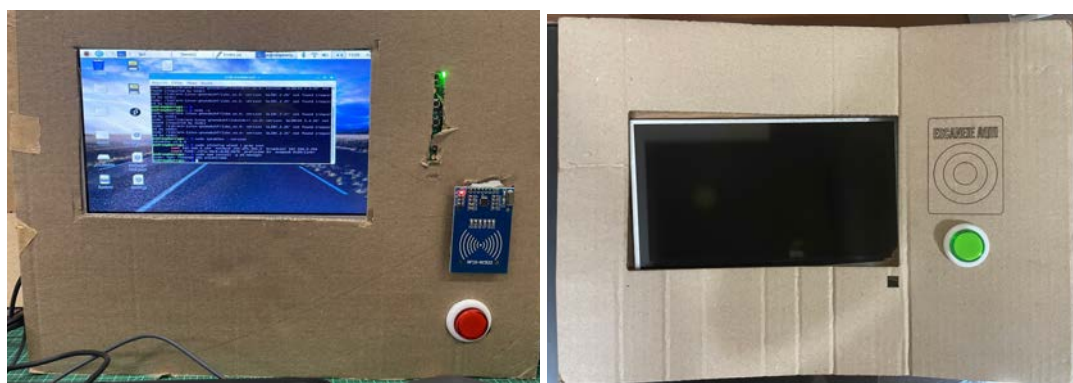
Figuras 9 e 10: Tampa inferior da caixa. (Autores)



6 A maleta, o hardware e o software

Para a construção física do objeto, foram feitos protótipos em papelão para teste de posicionamento de cada componente eletrônico, desenvolvidos no laboratório da universidade, concluindo-se que a parte inferior da caixa deveria suportar os componentes eletrônicos com segurança.

Figuras 11 e 12: Primeiro modelo da placa e último modelo em papelão antes do corte em MDF. (Autores)



Figuras 13 e 14: Montagem dos componentes e versão final em MDF. (Autores)

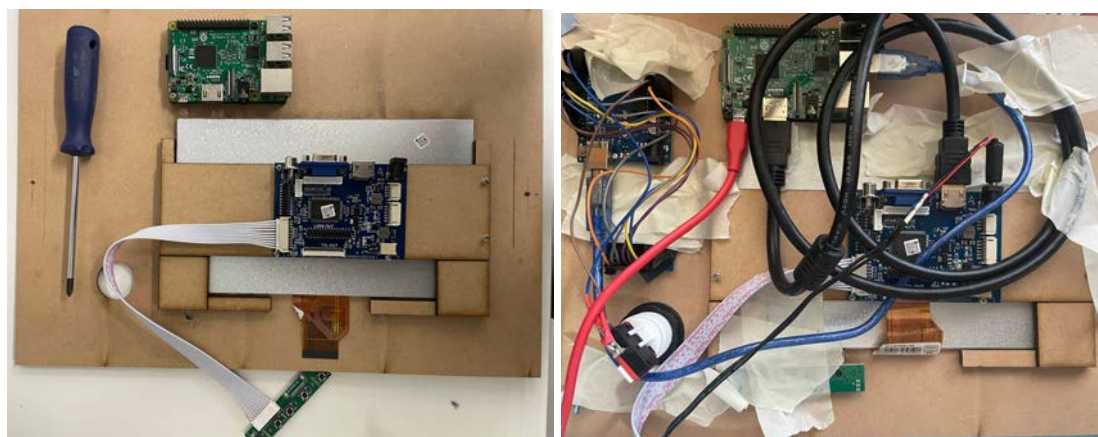


Figura 15: Estrutura em MDF antes de pintura. (Autores)



Posteriormente, as 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.

Figuras 16 e 17: Aplicação do sistema visual na parte externa da caixa. (Autores)

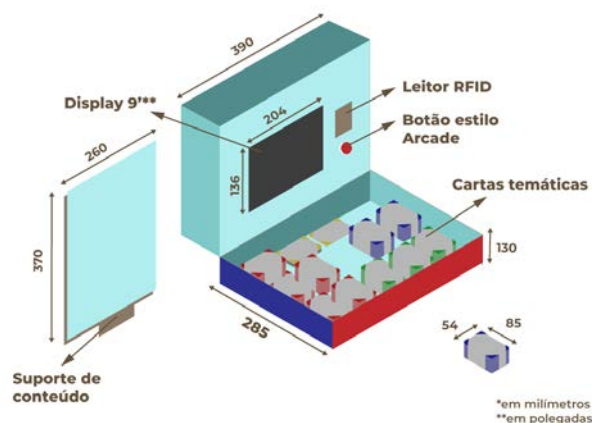


Para que o visitante interaja com a maleta, são necessários componentes tecnológicos para seu funcionamento. A maleta é composta por uma tela portátil, 37 cartas temáticas, um módulo com botão *Arcade*³ e leitor *RFID*⁴, além de um suporte de conteúdo.

³ O botão *Arcade* é um tipo de botão de pressão usado em jogos eletrônicos

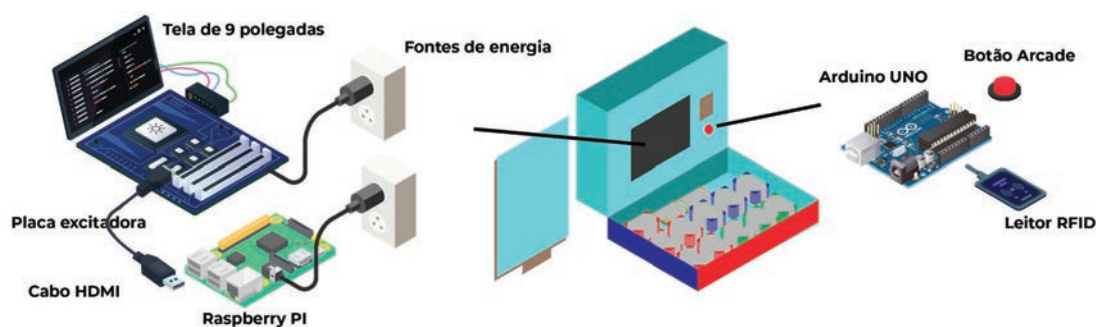
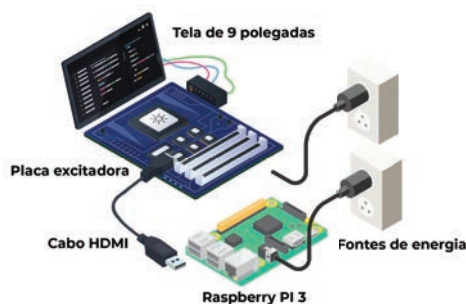
⁴ O leitor *RFID* é um dispositivo que lê informações armazenadas em tags *RFID*, usadas para identificar objetos de forma rápida e sem contato físico.

Figura 18: Componentes visíveis da maleta. (Autores)



Para a construção de hardware, foi necessário um *Raspberry Pi*⁵, um cabo *HDMI*⁶ para conexão com a tela, uma tela portátil, um placa excitadora para o *display* e duas fontes de energia. Para o funcionamento, tanto o *Raspberry Pi* quanto o *display* devem estar conectados a fontes de 12V/5V.

Figura 19: Componentes eletrônicos. (Autores)

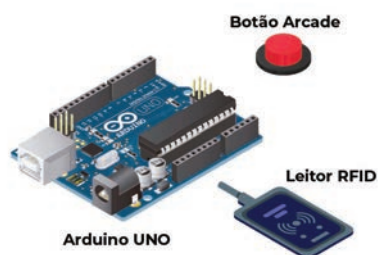
Figura 20: Componentes para funcionamento do *display* (Autores)

⁵ Raspberry Pi é um mini computador de baixo custo usado em projetos de programação e automação.

⁶ O cabo HDMI é utilizado para transmitir áudio e vídeo de alta definição entre dispositivos

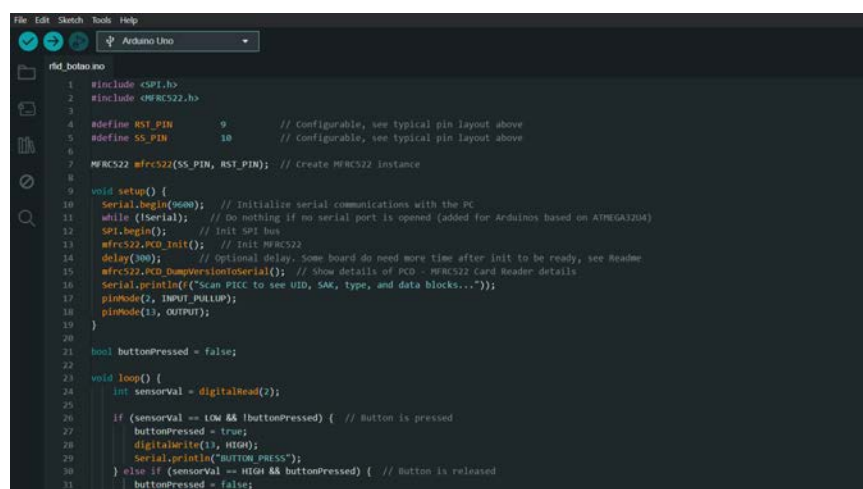
Em relação ao funcionamento do módulo de interação, é necessário um botão *Arcade*, um leitor *RFID*, cartões *RFID* e jumpers⁷. O botão permite ao usuário avançar na narrativa, enquanto o leitor possibilita a comunicação entre o mundo físico e o digital, possibilitando que o usuário utilize os cartões *RFID* para suas escolhas. O *Arduino* coordena o funcionamento do botão e do leitor *RFID*, recebendo os *inputs* do usuário. Para enviar informações ao microcomputador, o *Arduino*⁸ estará conectado ao *Raspberry Pi* via *USB*.

Figura 21: Componentes para o funcionamento do *Arduino* (Autores)



No funcionamento do *Arduino*, o código exige uma programação que reconheça o botão e o leitor *RFID*.

Figura 22: Programação no software do *Arduino* (Autores)



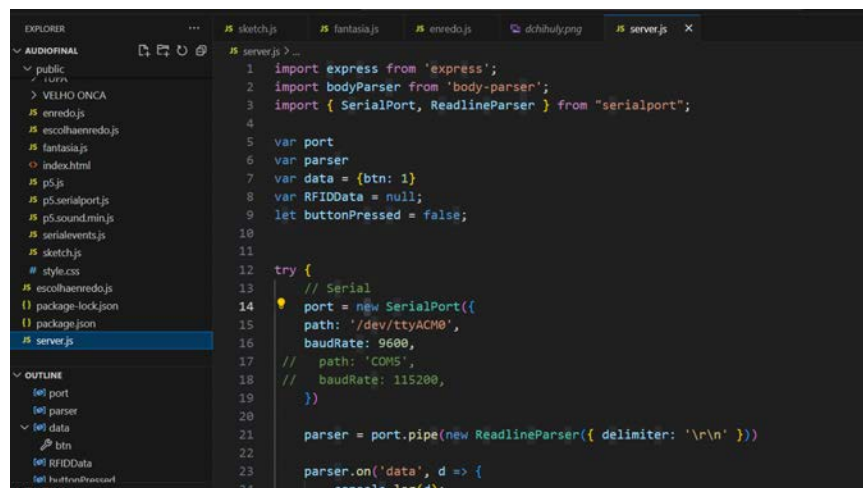
Para a criação de interface visual, foi utilizado o *p5.js*⁹. Já no funcionamento do módulo *RFID* com o *Raspberry Pi*, foi necessário executar um servidor local. Ele verifica as informações recebidas pelo *Arduino*.

⁷ Jumpers são pequenos conectores usados em prototipagem para estabelecer conexões em circuitos eletrônicos.

⁸ Arduino é uma placa de circuito programável usada para controlar dispositivos eletrônicos em projetos de automação e protótipos.

⁹ O *p5.js* é uma biblioteca em *JavaScript* que facilita a criação de interações visuais na web. Inspirada no *Processing*, permite criar arte digital e animações de forma simples e intuitiva, sem exigir grande conhecimento em programação.

Figura 23: Programação do servidor local. (Autores)



```

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/ttyACH0',
16     baudRate: 9600,
17     // path: 'COM5',
18     // baudRate: 115200,
19   })
20   parser = port.pipe(new ReadlineParser({ delimiter: '\r\n' }));
21   parser.on('data', d => {
22     console.log(d);
23   });
24 }

```

Com os ajustes na construção do objeto, hardware e software, o resultado obtido é apresentado a seguir.

Figura 24: Resultado final da maleta (Autores)



7 A narrativa e a experiência museal

A maleta apresenta dois caminhos de interação: Processo de Construção de Desfile e Relato dos Trabalhadores. Por meio do botão Arcade e das cartas temáticas, o visitante interage com o conteúdo visualizado na tela.

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

Figura 25: Interface inicial. (Autores)



Na navegação inicial, é possível escolher entre Relato dos Trabalhadores e Processo de Construção do Desfile.

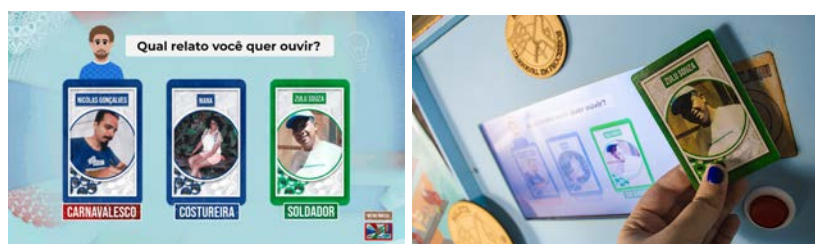
Figuras 26 e 27: Menu de navegação da maleta. (Autores)



Relato dos Trabalhadores

O “Relato dos Trabalhadores” apresenta três áudios de profissionais do carnaval, sendo eles: Nicolas Gonçalves, (carnavalesco), Nana (costureira), e Zulu Souza (soldador). São áudios que foram recolhidos ao longo do processo de pesquisa e posteriormente disponibilizados para o público da maleta. Em suas falas, compartilham suas vivências dentro das escolas de samba.

Figuras 28 e 29: Interface de Relato dos Trabalhadores. (Autores)



Processo de Construção de Desfile

Para “Processo de Construção de Desfile”, o objetivo é simular a construção de um desfile numa visão dentro de barracão, ou seja, o desenvolvimento do enredo e a transformação temática em signos visuais.

A experiência museal ocorre em quatro propostas: Introdução, Enredo, Fantasia e Alegoria. Devido ao tempo limitado de desenvolvimento, a etapa de Alegoria não foi finalizada.

Figura 30: Divisão dos módulos. (Autores)



Em cada módulo, ocorre uma gamificação que guia o interator num fictício processo de construção de um desfile. Ao final, um áudio explicativo de um profissional do carnaval complementa a experiência, destacando sua importância no processo e suas principais funções.

Como o projeto tem a intenção ser narrada por trabalhadores de carnaval, a interação museal é narrada por Artur Paschoa. Ele trabalha diretamente no carnaval, sendo que foi assistente no Acadêmicos do Salgueiro em 2022 e 2023 e carnavalesco da Mocidade Unidos do Santa Marta em 2024 e 2025.

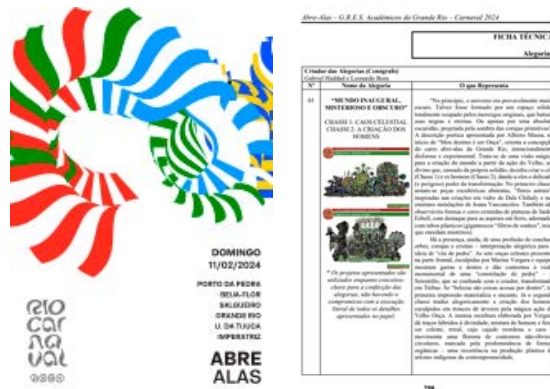
Exemplificação da maleta por meio de Nosso Destino é Ser Onça: Grande Rio 2024

Para a exemplificar o funcionamento do objeto, ele é guiado pelos elementos do desfile da Grande Rio 2024. Em 2024, a agremiação de Caxias apresentou o enredo “Nosso destino é ser Onça”, baseado no livro de Alberto Mussa.

A escolha desse enredo se deu pelo apoio institucional do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio junto à Grande Rio, além da oportunidade dos autores de acompanhar a reprodução de fantasias em 2022 e as oficinas universitárias em 2024. Isso facilitou a criação de imagens ilustrativas do barracão.

Para aplicar o enredo, foi analisado o Abre-Alas da Grande Rio 2024, documento entregue aos jurados que detalha o enredo, justificativas de fantasias e alegorias, além das referências usadas na construção do desfile.

Figura 31 e 32: Páginas 281 e 298 do Abre-Alas da Grande Rio de 2024. (LIESA, 2024)



Após a leitura do material, foi criada uma planilha com as menções externas usadas na argumentação temática, como artistas, movimentos e elementos visuais.

Figura 33: Planilha de análise. (Autores)

Referências Abre-Alas Grande Rio						
Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda						
G6						
	A	B	C	D	E	F
1	Setorização	Detalhe	No desfile	Justificativa	Referência	Página no AA
2	Setor 1	Cor preta	Abertura		Jalder 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 "retro" - mosaicos de pastilhas e espelhos, profusão de lamés, pompons, bolas de penas, poalets	Fernando Pinto e Rosa Magalhães	
10	Setor 8				Tamikuã Txixi, Olinda Tupinambá, Denilson Baniwa e Glicério Tupinambá	pag. 290
11	Setor 8	Tons pop (penas, falhas, ...)		além de ser um objeto ritual fundamental para ...	Igor Izy	pag. 290

A partir da análise do material, as menções bibliográficas externas citada no enredo foram definidas em quatro categorias:

- Referência ao enredo - personagem presente no enredo.
- Referência artística - justificativa visual para escolhas estéticas.
- Referência teórica - fonte bibliográfica que embasa a concepção visual.
- Referência de materiais - justifica para material, cor, textura na concepção do enredo.

Diante disso, foi possível definir quais cartas fazem parte de cada referência:

- 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 Davi Kopenawa.
- Referência de Materiais: cor neon; peças escultóricas; vime; tecidos.

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 ele está sendo convidado a confeccionar seu próprio desfile.

Figuras 34 e 35: Explicação inicial sobre a confecção de um desfile. (Autores)



Para simular o desenvolvimento de uma apresentação carnavalesca, o visitante escolhe entre três opções de enredo, sendo: 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).

Figura 36: Cartas para decisão do Enredo. (Autores)



Como dito, para o objeto-piloto, a única narrativa museal desenvolvida é Grande Rio 2024. As duas outras opções, ao serem escolhidas, são informadas na tela que ainda estão em fase de desenvolvimento.

Figuras 37 e 38: Tela da escolha do enredo. (Autores)



1. Enredo:

Seu objetivo é simular a exploração de uma pesquisa narrativa, onde as cartas de enredo irão definir a abrangência temática do desfile. Com as cartas à frente, ele terá a oportunidade de mergulhar na complexidade do enredo que foi previamente determinado. A condução

museal busca que o usuário tenha diversas referências de naturezas distintas, em prol de simular uma pesquisa carnavalesca e construir uma narrativa assim como um enredista.

Das dezesseis cartas, há entre duas a quatro cartas disponíveis de cada subcategoria, divididas entre: Referência de Enredo, Referência Artística, Uso de Material, Referência de Pesquisa. Ele decide uma de cada referência para continuar a experiência, sendo elas:

- Referência Temática - Velho Onça, Tupã, Sumé, Maíra. (Sumé e Maíra não estão disponíveis no objeto final)
- 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, Tecidos e Escultura.

Figuras 39: Cartas de imersão do Enredo (Autores)



Figura 40: Cartas de imersão do Enredo (Autores)



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?”.

Figura 41: Parte do relato do João Gustavo Melo (Autores)



2. Fantasia:

A fantasia será baseada na escolha do interator em Referência de Enredo, que esteve entre Tupã ou Velho Onça. A partir da fantasia base, elementos são incorporados como adornos, utilizando as outras referências selecionadas nas outras três cartas. As ilustrações foram feitas especificamente para o projeto.

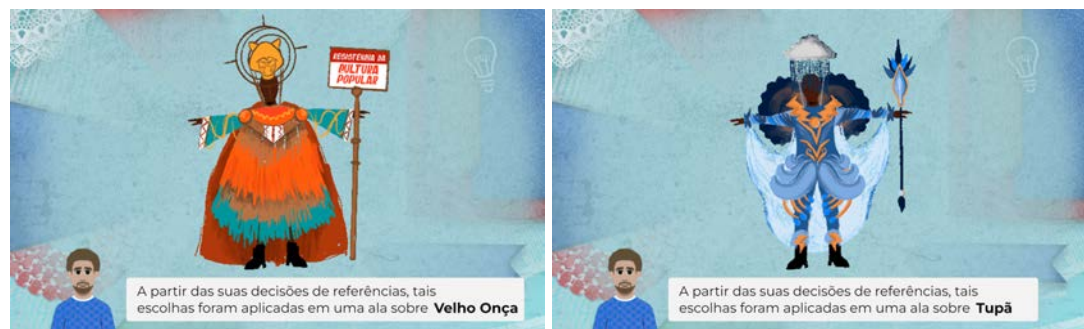
Antes do resultado da fantasia, há um áudio do carnavalesco Jorge Silveira, que tem como pergunta norteadora: “Como transformar o material pesquisado em visualidade?”, “Como o enredo influencia no processo de desenho e realização?”.

Figura 42: Parte do relato do Jorge Silveira (Autores)



Em seguida, são apresentadas as fantasias, resultado das referências escolhidas pelo interator.

Figura 43 e 44: Escolha do interator a uma referência ao enredo de Velho Onça e Tupã. (Autores)



Figuras 45 e 46: Fantasia-base de Tupã e de Velho Onça.



Figura 47: Assets das fantasias de Velho Onça, com suas respectivas cartas de referência (Autores)

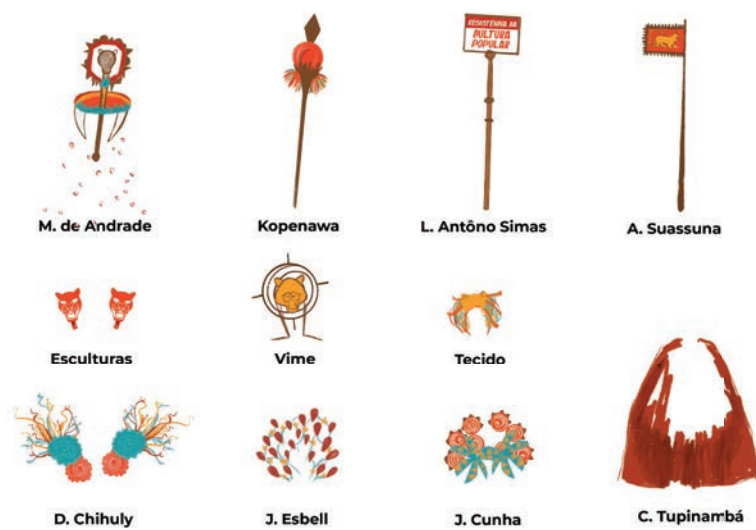
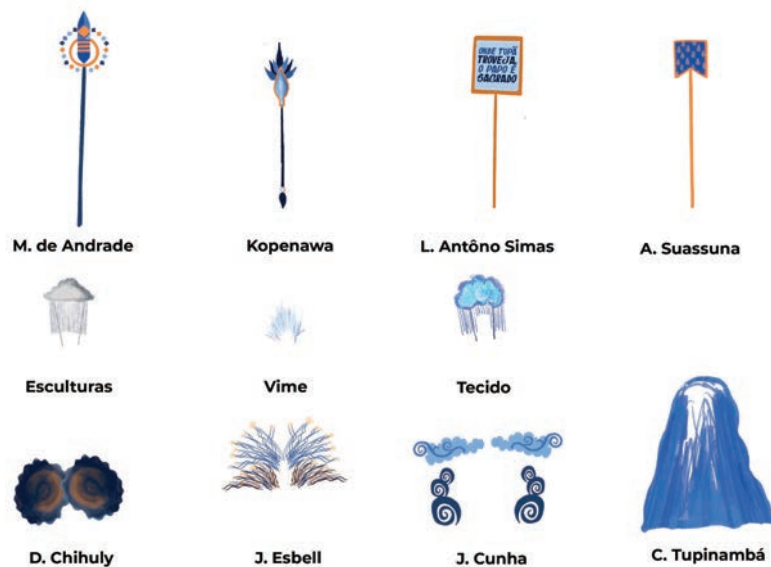


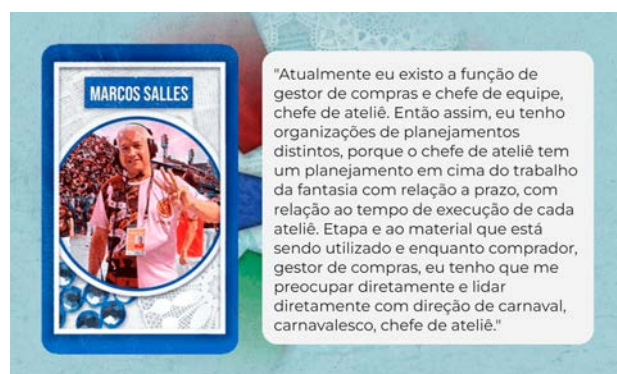
Figura 48: Assets das fantasias de Tupã, com suas respectivas cartas de referência (Autores)



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

Ao prosseguir para escolher os elementos de adornos, é exposto um áudio do aderecista Marcos Salles, que expõe a resposta para as questões: “Como seu trabalho lida com planejamento?”, “Você sente que o enredo do ano muda em como você precisa exercer seu trabalho?”

Figura 49: Parte do relato do Marcos Salles (Autores)



Ao entender a importância da escolha de materiais, o interator escolherá três entre nove cartas sua fantasia. Ele definirá um tipo de pena, um tipo de tecido e um material de acabamento. As cartas disponíveis são:

- Pena: Pena de acetato, Pena artificial e Pluma
- Tecido: Nylon Dublado, Lurex, Tecido de Paetê
- Acabamento: Galão M1, Fio de Paetê e Galão de Duas Pontas

Figura 50: Todas as cartas de Fantasia (Autores)

Figuras 51 e 52: Escolha de cartão *RFID* no módulo de Fantasia (Autores)

Após a escolha, há uma visualização do resultado final da fantasia com os elementos de refinamento. A interação narra que o resultado será confeccionado agora para 80 peças.

Figuras 53 e 54: Escolha do interator com os adornos para Velho Onça e Tupã. (Autores)



Figuras 55 e 56: Assets do módulo Fantasia, com suas respectivas cartas de referência (Autores)



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

Figura 57: Linha do tempo destacando a confecção das alegorias (Autores)



Ao final dessa breve explicação, o interator é informado que o módulo Alegoria ainda está em desenvolvimento. Ao final, ele é convidado a compartilhar o resultado da sua fantasia nas redes sociais¹⁰.

Figura 58: Resultado compartilhado nas redes sociais (Autores)

¹⁰ Vídeo de síntese final em: <<https://youtu.be/8kGwx7pZ83l?si=DjJx1XzcVFOdEcFC>>
 Vídeo do resultado completo final em: https://youtu.be/mfS_MiPOjQo?si=8yHJQQRlxRLaHgeN



8 Os *feedbacks* e as considerações finais

Os *feedbacks* mais interessantes vieram do choque das pessoas com o funcionamento do objeto, especialmente em relação às cartas RFID. A surpresa inicial ao perceber que as cartas alteravam a interação cativava os participantes a explorar a maleta e ouvir os relatos, aprofundando a imersão nas camadas de conhecimento.

Figuras 59 e 60: Pessoas interagindo com o projeto (Autores).



Outro ponto positivo foi o entusiasmo de profissionais de diferentes áreas, como Arquitetura e Educação, que se interessaram pelas possibilidades de aplicação em seus trabalhos.

Por fim, percebe-se que a tentativa de preservar os relatos dos trabalhadores como patrimônio cultural imaterial, ao mesmo tempo em que se busca aproximar o público por meio da curiosidade e da tecnologia, foi bem-sucedida.

9 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>
- Cunha, M. (2015). *Artesões do Samba*. In CARNAVAL é cultura: poética e técnica no fazer escola de samba. São Paulo: Senac São Paulo.
- Dias, T. L. S. (2017). CIÊNCIA, RAÇA E LITERATURA: AS CONTRIBUIÇÕES DE UMA EXPOSIÇÃO ITINERANTE PARA EDUCAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS FEIRA DE SANTANA 2017. Dissertação (Mestre em Filosofia e História da Ciência) - Universidade Federal da Bahia, Feira de Santana, 2017.
- Faria, G. J. M. (2011). Os Acadêmicos do Salgueiro: Uma escola de samba engajada. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH, São Paulo, julho.
- Fedre, J. P., & Vitorino, A. J. R. (2016). Educação profissional a partir da experiência nos barracões das escolas de samba do Rio de Janeiro. *R. Educ. Públ.*, Cuiabá, 25(58), 97-117.
- Feijó, C., & Nazareth, A. (2011). *Artesãos da Sapucaí*. São Paulo: Olhares.
- Instituto Brasileiro de Museus. (2014). *Museu e Turismo: estratégias de cooperação*. Brasília, DF: IBRAM.
- Lima, D. F. C. (2012). Museologia: Museu e Patrimônio, Patrimonialização e Musealização: ambiência de comunhão. *Dossiê Museologia e Patrimônio • Bol. Mus. Para. Emílio Goeldi. Ciênc. hum.* 7 (1). <https://doi.org/10.1590/S1981-81222012000100004>
- Mora, A., & Silva, T. L. K. (2021). A maleta didática: uma oportunidade do design para a “reativação patrimonial”. In G. J. Zani & G. G. de Oliveira (Orgs.), *Design em pesquisa: vol 4* (p. 89-104). Porto Alegre: Marcavisual.
- Junior, N. G., et al. (2022). Motirô: os festejos populares como testemunho da pandemia covid-19. *Anais do 9º Congresso Internacional MXRIO DESIGN Conference 2021*. São Paulo: Blucher.
- LIESA (Org.). (2024). Livro Abre-Alas 2024: Segunda. Disponível em: <https://liesa.globo.com/downloads/carnaval/abre-alas-domingo-carnaval-2024.pdf>
- Primo, J. (2008). Capítulo 1 - Enquadramento Teórico. *Cadernos De Sociomuseologia*, [s. l.], p. 31-101.
- Porfiro, A. L. (2019). *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.

10 Sobre os autores

Julianna de C. Lemos, Mestranda PPG Design/PUC-Rio, Brasil <julemos2s@hotmail.com>
Joy H. W. Till, Dra, PROURB/FAU-UFRJ, Brasil <falecom@joytill.com.br>