

# **Curadoria Acessível e Decolonial: um processo participativo para a concepção de exposições**

*Accessible and decolonial curating: a participatory process for the design of exhibitions*

Arthur Carvalho, Elizabeth Romani

design; museologia; informação; acessibilidade; decolonial

Este artigo discute a relação entre Design e a Museologia, além de versar sobre a abordagem decolonial e curadoria acessível. Valeu-se de revisão de literatura como metodologia desta pesquisa. Encontrou-se na curadoria acessível uma maneira de envolver o público visitante, a equipe técnica e os curadores para o desenvolvimento coletivo da exposição, isto é, utilizando-se de processos participativos. Por fim, acredita-se que esta pesquisa pode contribuir para a eficiência comunicativa em ambientes museais de maneira participativa, acessível e decolonial.

*design; museology; information; accessibility; decolonial*

*This article discusses the relationship between Design and Museology, in addition to dealing with the decolonial approach and accessible curation. A literature review was used as the methodology of this research. Accessible curatorship was found to be a way to involve the visiting public, the technical team and the curators, that is, using participatory processes. Finally, it is believed that this research can contribute to the creation of artifacts in a participatory, accessible and decolonial way.*

## **1 Introdução**

Este trabalho apresenta a etapa de problematização e planejamento metodológico de um Trabalho de Conclusão de Curso de Design e do projeto de extensão da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) intitulado "Brasil, quem te inventou?: projeto de discurso expográfico decolonial". Ambos os projetos são interligados e propõem, a partir de uma equipe multidisciplinar, pensar o discurso expográfico, ou quaisquer outras atividades que envolvam a concepção da exposição supracitada. Os projetos foram desenvolvidos conjuntamente com o Museu Câmara Cascudo (MCC/UFRN), que integrou com seus profissionais, técnicos e acervo, o universo da criação da exposição.

Diante deste cenário, o objetivo deste artigo é inter-relacionar o conceito de curadoria acessível e design com abordagem decolonial como meio para organização e eficiência

**Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola,  
Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**  
Caruaru | Brasil | 2023

**ISBN**

**Proceedings of the 11<sup>th</sup> CIDI and 11<sup>th</sup> CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola,  
Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**  
Caruaru | Brazil | 2023

**ISBN**

comunicativa em exposições inclusivas. A curadoria acessível (Sarraf, 2018) propõe o desenvolvimento de projeto curatorial com a participação direta, em todas as etapas de concepção do processo, daqueles que são públicos da proposta. É essencial estabelecer a relação entre o Design e a Museologia, para compreensão do Design de Exposições, para que se possa também associar, este último, ao Design da Informação. A fim de alcançar tal objetivo, fez-se um levantamento do estado da arte e revisão bibliográfica. Tal pesquisa foi realizada no Portal de Periódicos da CAPES, com uso de descritores. É necessário esclarecer que a construção de dados, aqui apresentada, fundamenta os procedimentos metodológicos adotados no design de exposição com abordagem decolonial e, por isso, não foi realizada uma extensa busca em diferentes bancos de dados.

Na pesquisa "Design decolonial", percebe-se forte influência e relevância do grupo de pesquisadores responsáveis pelo giro decolonial, sejam eles: Anibal Quijano (1988), Enrique Dussel (1993), Walter Mignolo (2000) e Arturo Escobar (2014). Há também tese de Oliveira (2022), cujo principal objetivo é traçar um panorama do ensino brasileiro de design sob uma perspectiva ontológica decolonial.

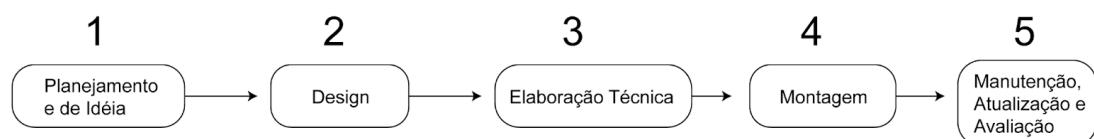
Na busca sobre a "Museologia decolonial", ganha destaque o projeto curatorial de Settineri (2019) apresentado ao Curso de Especialização da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Além disso, a tese de Marcele Regina Pereira (2018), *Museologia Decolonial: os Pontos de Memória e a insurgência do fazer museal*. Marília Xavier Cury (2006) é encontrada em uma série de trabalhos relacionados à museologia, exemplo disso, o artigo "Metodologia em Design de exposição" de Cattani, Cardoso, Cossio e Scherer (2011). Franco (2018), também é citado em trabalhos encontrados no âmbito da expografia, museologia ou criação de exposições.

Vale pontuar também alguns autores de Design que aparecem como base metodológica em estudos na área de Museologia, a exemplo de Rafael Cardoso (2008), Löbach (2001), Gui Bonsiepe (1984) e Bürdek (2010).

## 2 Design e Museologia

Segundo dados levantados na pesquisa bibliográfica, Cury (2006) é a pesquisadora de maior impacto na área de Museologia, assim, sua obra foi utilizada como eixo central para discussão. A autora apresenta uma síntese de convergência sobre como elaborar uma exposição, observando o que há de comum entre autores e obras levantadas. A estrutura metodológica resultante desse esforço divide-se nas seguintes fases de projeto:

Figura 1: Metodologia proposta por Cury (2006)

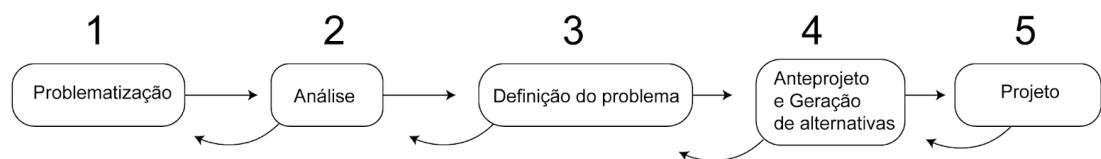


As afirmações de Cury (2006) sobre o processo de montagem de exposições, possuem íntima relação com o processo de design, já que "configura-se como um grande conjunto de atividades sequenciais e interdependentes, associadas de maneira harmônica com vistas a um único objetivo: criar o produto final exposição" (2006, p.101). Mais do que isso, caracteriza-se como "uma sequência contínua de fases concretizadas por meio de operações" (2006, p.101). Tais operações são, por sua vez, para a autora, "processos, embutidos no processo maior que une, orienta e transforma as operações [...] em momentos (conquistas, realizações, etapas cumpridas) dentro da sequência [...] estabelecida pelo processo maior" (2006, p.101). Na linguagem do design, as operações são técnicas e ferramentas aplicadas durante o processo metodológico. Dessa forma, a autora propõe a visualização do processo de concepção e montagem de exposições como um eixo central e suas ramificações, o que para o Design seria, sucessivamente, equivalente a macroestrutura e a microestrutura, suas técnicas e ferramentas.

Na mesma direção, Bonsiepe (1984) refere-se à metodologia projetual ao tratar da síntese do curso que origina os escritos. Preliminarmente, considera necessário dar destaque ao fato que a metodologia de projeto difere-se de uma receita de bolo, em que se tem um procedimento único, para chegar em um mesmo resultado; já as ferramentas de projeto contam apenas com a probabilidade de se chegar ao resultado desejado. Além disso, o processo metodológico não possui fim em si mesmo, mas sim, uma aplicabilidade ao projeto, uma espécie de auxílio na condução do processo, fornecendo orientação no desenvolvimento projetual em sua macroestrutura e suas fases ao mesmo tempo que "oferece técnicas, métodos que podem ser ligados em certas etapas (microestrutura)" (Bonsiepe, 1984, p.34).

Bonsiepe (1984) apresenta os tipos de macro estrutura projetual e algumas possibilidades de organização do fluxo do projeto: linear, com feedback, circular e "Tipo 4". Em termos de macroestrutura, propõe uma subdivisão esquemática do processo projetual dividido nos seguintes passos:

Figura 2: Metodologia proposta por Bonsiepe (1984)



Posto isso, o intuito de realizar uma síntese comparativa faz-se em evidenciar a relação metodológica entre o design e o processo de concepção e montagem de exposições. Vale salientar que não se objetiva fazer um encaixe entre metodologias, ou uma sobreposição teórica entre os autores, nem, muito menos, a proposição de uma metodologia. O Quadro 1

apresenta as concepções dos autores supracitados em: a) Pesquisa, b) Geração e Seleção de Alternativas; e c) Execução e Avaliação.

Quadro 1: Síntese comparativa dos procedimentos metodológicos do Design e da Museologia

Bonsiepe, 1984	Cury, 2006
<b>PESQUISA</b>	
1. Problematização	1. Taxonomia dos problemas
2. Análise	2. A análise serve para esclarecer a problemática projetual
3. Definição do problema	3. requisitos funcionais e os parâmetros condicionantes
<b>GERAÇÃO E SELEÇÃO</b>	
4. Anteprojeto e Geração de alternativas	4. Facilita a produção de um conjunto de ideias básicas, como respostas prováveis a um problema projetual
5. Projeto	5. Avaliação, decisão e escolha;
<b>EXECUÇÃO</b>	
5. Projeto	5. Realização e análise final da solução
	3. Fase Elaboração Técnica
	4. Fase Montagem
	5. Fase Manutenção, Atualização, Avaliação
	3. Plano técnico e executivo do mobiliário e sua instalação
	4. Produção dos recursos expográficos, instalação e montagem
	5. A manutenção permanente

### 3 Curadoria Acessível e Decolonial

A concepção de uma exposição marcada por processos participativos<sup>1</sup> deve perseguir uma maneira de criar soluções envolvendo as pessoas que usufruirão dos resultados do processo, ou que sejam de área de conhecimento distinta e que possam contribuir com as criações. Esta forma de enxergar o design não é consoante com um designer que controla o resultado final do projeto, mas, sim, aproxima-se muito mais de um papel de desencadear "um processo que envolveativamente o público" (Lupton, 2013, p.96).

De maneira geral, no processo de concepção e montagem de exposições compete ao designer pensar sobre a ambientação e a configuração do espaço expositivo, para que se apresente de maneira condizente com a narrativa da exposição, além de ser um ambiente acessível, instigante e agradável para o público. Almeja-se com isso que a mensagem da narrativa seja compreendida pelos que interagem com espaço projetado, justificando a criação de um contexto para os artefatos distribuídos no ambiente para conferir o sentido da exposição. (Schwartz, 2017).

Da mesma forma, no Design da Informação busca-se como resultado um artefato capaz de estabelecer uma relação comunicacional com o usuário. Nesse sentido, assim como o designer dentro de uma equipe de curatorial, o "designer da informação trabalha dados complexos, desorganizados e constrói uma informação que seja atraente, objetiva, clara e de fácil entendimento para quem irá usá-la" (Fernandes, 2015, p.29).

Nesse contexto, as tomadas de decisão, devem ser realizadas em conjunto com a equipe: é por meio da participação de indivíduos diversos em gênero, idade, condições físicas, raciais, econômicas, regionais e sociais, que se desencadeia a criação de vínculos e sentidos outros e que promovem o desenvolvimento do patrimônio cultural (Sarraf, 2018). A curadoria acessível (Sarraf, 2018) propõe impulsionar a criação de novas formas de comunicar, de linguagens e de táticas para que o maior número de pessoas possa fruir da experiência com o trajeto expositivo.

A Curadoria Acessível de caráter participativo é uma prática bem recente que vem se desenvolvendo pioneiramente em instituições museológicas e em centros culturais com vocação para exposições, mas também já vem sendo utilizada em projetos de oficinas e produtos culturais. Nos museus e centros culturais a proposta de desenvolvimento de uma metodologia de curadoria acessível por meio da participação de indivíduos representantes de um perfil de público específico emerge da necessidade de criar vínculos de pertencimento com esses indivíduos, com o objetivo de possibilitar a criação de sentidos para o patrimônio cultural em seu desenvolvimento cultural e humano. (Sarraf, 2018, p.36)

---

<sup>1</sup> "É importante ressaltar que sugerimos o entendimento de participação na sua essência e raiz, como um ato de tomar parte e ser parte de um todo. Em uma conjuntura conflituosa e de disputa de poderes como da América Latina, o design participativo pode ser interpretado também para além de um processo organizado e controlado, com uso de determinadas ferramentas, técnicas e papéis pré-estabelecidos". (Marques, 2020, p.121)

A postura de tomada de decisões coletivas, o interesse voltado à esfera pública e a busca pela pluralidade de visões na equipe ensejam traços decoloniais no conceito de curadoria acessível. Ressalta-se também a possibilidade de incorporação de pensamentos e autores que não se comprometem com a decolonialidade<sup>2</sup>, ou até que possuem influência do pensamento moderno ou pós-moderno, como Bonsiepe (1984). Isso demonstra que com a perspectiva decolonial não se objetiva a negação de um saber, qualquer que seja ele; o que se questiona é a hegemonia de um saber sobre os demais existentes no mundo.

Pode-se afirmar que decolonizar o design não pressupõe a criação de um novo design, mas, sim, uma mudança na forma de pensar o projeto, assumindo seu caráter político enquanto ação e realizando a teorização ontológica. É, portanto, uma qualificação do design, uma transformação em seu status quo, passando a promover processos e projetos capazes de abarcar outras formas de existir, ser e devir no mundo. O que se deve deixar para trás com o design decolonial são as ações que evocam o princípio produtivista baseado na subvalorização da natureza, promovendo a apropriação das vidas e matérias, além de espoliar os humanos (Oliveira, 2022).

#### 4 Discurso da exposição “Brasil, quem te inventou?”

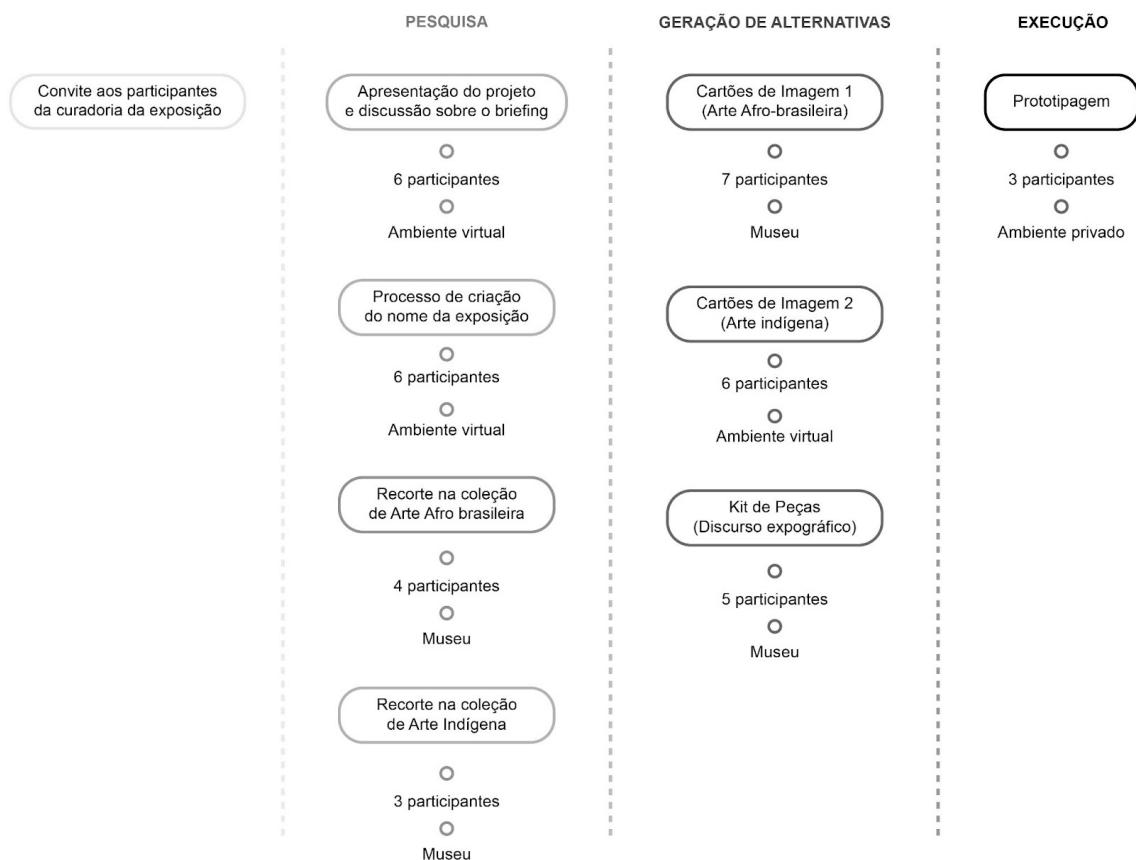
Em sede do TCC que originou essa pesquisa, o caminho investigativo foi permeado pela perspectiva decolonial no design e pela abordagem da curadoria acessível. A narrativa da exposição inclui o acervo do MCC/UFRN, que conserva artefatos e peças das mais variadas origens, tempos e significados. A proposição foi recontextualizar o acervo - principalmente o etnológico - oferecendo uma perspectiva decolonial. Assim, propõe-se um processo de

---

<sup>2</sup> A decolonialidade se materializa nas ações de descontentamento e na desconfiança que os povos que explorados tem diante do colonizador violento. Ela é uma das três cabeças da hidra da Modernidade, somando-se ao controle central o salvacionismo prometido pelo desenvolvimentismo, e a colonialidade, bem como suas consequências (machismo, desigualdade, racismo, miséria e as demais espoliações) que se mantém a despeito do fim da colonização. (MINGNOLO, 2007 apud TORRES, 2022, p.20-21).

significação (Figura 3) feito coletivamente por estudantes de design, museólogos, artistas, pessoas com deficiência, movimento indígena e curadores.

Figura 3: Processo de significação do acervo



Esse processo contribui com a diversificação da produção de saber museal, ressignificando os acervos já constituídos por meio de elaboração de exposições e pesquisas em conjunto com a população em geral. Além disso, permite a construção da narrativa de uma exposição sob as mais variadas perspectivas, bem como promove uma comunicação mais eficiente, com linguagem simples e acessível e o emprego de informações mais assertivas, por exemplo. Essa perspectiva harmoniza-se com a curadoria acessível e decolonial, pois ela caracteriza-se por abordagens de aproximação com as pessoas e por considerar válida a mais diversa gama de conhecimentos.

## Considerações Finais

Quando se tem por objetivo construir uma exposição, ou qualquer outro tipo de informação, que almeja contemplar um público diverso, a curadoria acessível, sob a perspectiva decolonial, pode contribuir para alcançar tal meta. O designer deve conhecer ferramentas participativas para estimular a produção coletiva, além de contribuir com a organização das informações levantadas e ser um registro do desenrolar do processo criativo.

Por fim, acredita-se que esta pesquisa pode contribuir para a criação de artefatos de maneira participativa, acessível e decolonial. Seja esse artefato uma exposição ou produto de qualquer natureza, o processo criativo realizado de forma colaborativa tem a capacidade de chegar em soluções diversas e complexas, cujo desenvolvimento não é possível quando trata-se de um só indivíduo. A concepção de curadoria acessível, com a abordagem do Design Decolonial, além de servir como *modus operandi* ao Design de Exposição, pode ser útil também ao Design da Informação, haja vista a proximidade conceitual já demonstrada no corpo deste artigo.

## Referências

- Bonsiepe, G., Kellner, P. & Poessnecker, H. (1984). *Metodologia Experimental: Desenho Industrial*. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial.
- Cardoso, R. (2004). *Uma introdução a história do design*. São Paulo, SP: Blucher.
- Cury, M. X. (2006). *Exposição: concepção, montagem e avaliação*. São Paulo, SP: Annablume
- Fernandes, F. R. (2015). *Design de Informação: base para disciplina no curso de Design*. Rio Claro, SP: FRP Produções.
- Franco, M. I. M. (2018). *Planejamento e Realização de Exposições*. Brasília, DF: Ibram.
- Lupton, E. (2013). *Intuição, Ação e Criação Graphic Design Thinking*. São Paulo, SP: G. Gili.
- Marques, P; Maass, M. (2020). Design espontâneo periférico da América Latina: uma forma de participação alternativa e subversiva. In: PDC. Proceedings Manizales: PDC
- Oliveira, L. G. T .(2022). *Design decolonial: contribuições ao pensamento crítico e projetual no ensino de design no Brasil* (Tese de Doutorado). Universidade do Estado de São Paulo, São Paulo, Brasil /Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal.
- Pereira, M. R. (2018). Museologia Decolonial: os Pontos de Memória e a insurgência do fazer museal (Tese de Doutorado). Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias - Faculdade de Ciências Sociais, Educação e Administração, Portugal.
- Quijano, A. (1998). *Modernidad, identidad y utopía en América Latina*. Lima: Ediciones Sociedad y Política.
- Sarraf, V. (2018). Acessibilidade Cultural para pessoas com deficiência: benefícios para todos. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação*, n. 6, São Paulo: SESC.

Settineri, F. S. (2022). *ACERVO DECOLONIAL: uma proposta curatorial* (Especialização). Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul, Porto Alegre, Brasil.

Schwartz, K. G. (2017). *O lugar do Design nas exposições de arte: algumas contribuições para a definição de suas funções*. (Dissertação de Mestrado). Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, Brasil

### **Sobre os autores**

Arthur Carvalho, Bel., UFRN, Brasil < arthur.carvalho.084@ufrn.edu.br >

Elizabeth Romani, Dra., UFRN, Brasil <elizabeth.romani@ufrn.br>