

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA
DESIGN DE PRODUTO

FOTOGRAFIA DE RYAN PIERSE



DESIGN CENOGRÁFICO:
**EXPOGRAFIA ITALO FERREIRA,
UMA VIDA SOBRE AS ONDAS**

RAFAELA CAROLINE MONACO | 2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

FACULDADE DE ARQUITETURA

DESIGN DE PRODUTO

Rafaela Caroline Monaco

DESIGN CENOGRÁFICO:

EXPOGRAFIA ITALO FERREIRA, UMA VIDA SOBRE AS ONDAS

Porto Alegre

18 de Maio de 2022

Rafaela Caroline Monaco

DESIGN CENOGRÁFICO:

EXPOGRAFIA ITALO FERREIRA, UMA VIDA SOBRE AS ONDAS

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design de Produto, da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para a obtenção do título de Designer de Produto.

Aprovada em 16 de maio de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dra. Jocelise Jacques de Jacques - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof^a. Dra. Priscila Zavadil - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Leônidas Garcia Soares - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

(Orientador)

Rafaela Caroline Monaco

DESIGN CENOGRÁFICO:

EXPOGRAFIA ITALO FERREIRA, UMA VIDA SOBRE AS ONDAS

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design de Produto, da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para a obtenção do título de Designer de Produto.

Orientador: Prof. Dr. Leônidas Garcia Soares

Porto Alegre

18 de Maio de 2022

RESUMO

O termo expografia, criado por Desvallées em 1993, vem se popularizando como complementar ao termo museologia e refere-se à exposição e tudo que diz respeito a sua espacialização, ou seja, todo o entorno da exposição - excluindo certas atividades museográficas como a conservação, a segurança, entre outras -, e se situam no museu ou em local não museal. Este trabalho propõe um projeto de expografia, a qual pretende contar a história do atleta brasileiro do surfe, Italo Ferreira, buscando colaborar na disseminação do exemplo de superação e conquista que este surfista representa. Essa expografia tem a intenção de exaltar o esporte como meio de transformação social, além de valorizar a cultura local e exibir uma realidade de superação de preconceitos e de barreiras sociais para que outras pessoas possam se identificar e se motivar a também perseguirem seus sonhos, assim como fez Italo Ferreira.

Palavras-chave: museografia, expografia, cenografia, design de exposições, Italo Ferreira

ABSTRACT

The term expography, created by Desvallées in 1993, has become popular as a complement to the term museology and refers to the exhibition and everything that concerns its spatialization, i.e., the entire environment of the exhibition - excluding certain museographic activities such as conservation, security, among others - and are located in the museum or in a non-museum location. This work proposes an exhibition design, which intends to tell the story of the Brazilian surfing athlete Italo Ferreira, seeking to collaborate in the dissemination of the example of overcoming and achievement that this surfer represents. This expography has the intention of exalting the sport as means of social transformation, besides valuing the local culture and showing a reality of overcoming prejudice and social barriers, so that other people can identify themselves and be motivated to also pursue their dreams, as Italo Ferreira did.

Keywords: museography, expography, scenography, exhibition design, Italo Ferreira

AGRADECIMENTOS

Desde a minha infância, uma pessoa sempre me falou sobre a importância da educação como ferramenta de libertação feminina, como forma de evoluir e escolher o próprio destino - sem precisar submeter-se às vontades de outra pessoa. Por isso, gostaria de agradecer primeiramente a ela: minha mãe, Miriam Bonetto Monaco. Em seguida, agradeço ao meu pai, Celso Jurandir Monaco, incansável em sua luta para prover a melhor educação e as melhores condições de vida para mim e para minha irmã. Juntos, meus pais representam todo o esforço e suor por trás da minha oportunidade de estudar. Quero agradecer também à minha irmã, Virgínia Danielle Monaco, pelo exemplo de talento e mente criativa que me inspiram desde os tempos dos desenhos em sua mesa verde de arquiteta.

Agradeço a Deus e ao Senhor Jesus por todo o amor e toda a força que existe dentro de mim. A minha Fé, ao meu modo - desligado de qualquer religião -, foi fundamental em todos os aspectos da vida para que eu seguisse na busca por realizar meus sonhos.

Ao meu noivo, meu parceiro e amigo, Bruno Guilherme Valentini, agradeço pelo apoio, pelo incentivo, pela estima, pelas ajudas e pela compreensão. Ele foi essencial durante a minha redescoberta profissional e tem sido o melhor companheiro desde que chegou.

Agradeço às minhas amigas, Bárbara Möller, Bruna Blauth e Debora Freitas Lima pela compreensão da minha ausência durante o período de dedicação aos estudos.

Em especial, agradeço à minha prima e amiga, Michelle Luciane Cappelatti, por ter feito parte fundamental da minha formação de personalidade. Em nossas bicicletas, lado a lado, verão após verão, vivemos as melhores aventuras juntas. Sem ela, parte de minha mente criativa e do meu emocional profundo e aflorado jamais existiriam.

Quero registrar a minha gratidão aos meus sogros, pessoas de bondade imensurável, que sempre me apoiaram e compreenderam a minha ausência por conta dos estudos.

Também quero agradecer aos meus chefes e colegas de trabalho por transformarem em realidade a minha idealização “pouco provável” de trabalho ideal, de carreira profissional feliz. Agradeço pela compreensão quando precisei me ausentar do trabalho para focar nos estudos. Agradeço pela confiança em minhas decisões e pela valorização das minhas capacidades.

Agradeço às minhas afilhadas, Maria Eduarda Postingher, Ana Sofia Postingher, Maitê Grandi e Juliana Lima por me ensinarem um amor tão grande, por alegrarem a minha vida e colocarem cor em meus dias quando eles seriam cinzas.

Aos professores, que com suas diversidades e seus conhecimentos compartilhados, enriqueceram a minha trajetória de formação e pessoal, registro o meu “muito obrigada”. Quero agradecer também ao seu Osmar, funcionário da oficina da Faculdade de Arquitetura, com quem me diverti bastante e pude contar nos momentos mais críticos durante a prototipação de trabalhos acadêmicos.

Especialmente, agradeço ao meu professor e orientador, Prof. Dr. Leônidas Garcia Soares, por sua orientação certa e leve, possibilitando a manutenção da minha tranquilidade durante todo o desenvolvimento deste TCC. Agradeço por seu apoio e por confiar no meu trabalho. Agradeço por ter essa personalidade singular e carismática, por ser esse cenógrafo inspirador, responsável pela descoberta de uma nova paixão em minha vida.

Minha gratidão ao atleta e fenômeno do surfe, Italo Ferreira, será eterna. Com sua história de vida, me emocionou e ressignificou um esporte que já tinha o meu amor desde cedo. Espero honrar e poder levar seu nome adiante por meio da minha admiração e do meu trabalho.

LISTA DE FIGURAS

1. Figura 1: Infográfico localizando Baía Formosa, cidade de Italo Ferreira | Fonte: Amanda Paes / G1 - IBGE - julho de 2021
2. Figura 2: Gráfico do modelo do Duplo Diamante - Design Council (2020) - adaptado para o presente projeto, contemplando o TCC I no primeiro “diamante” e o TCC II no segundo “diamante” | Fonte: Autoria própria
3. Figura 3: Os elementos do estudo dos museus de Giraudy e Bouilhet (1990) | Fonte: Redesenho de autoria própria baseado em gráfico de Rossini (2012)
4. Figura 4: Esquema das tipologias de exposição de Jean Davallon (2000) | Fonte: Redesenho de autoria própria baseado em gráfico de Rossini (2012)
5. Figura 5: Exposição Amazônia Brasil de Gringo Cardia | Fonte: Sartorelli (2019)
6. Figura 6: Cartaz do documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” | Fonte: Divulgação de Red Bull
7. Figura 7: Italo Ferreira e seu pai Luiz Ferreira | Fonte: Cedida pela família para Kevin Muniz / Novo Notícias
8. Figura 8: Katiana Batista da Costa Souza, mãe de Italo Ferreira | Fonte: Cristiano Sarmento
9. Figura 9: Italo Ferreira lembrando sua infância com a tampa de isopor | Fonte: Costa Blanca Films
10. Figura 10: Italo Ferreira, na adolescência, passando parafina em sua prancha de surfe | Fonte: Documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” de Luiza de Moraes
11. Figura 11: Italo Ferreira surfando em uma prancha durante sua adolescência | Fonte: Documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” de Luiza de Moraes
12. Figura 12: Italo Ferreira no México | Fonte: Documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” de Luiza de Moraes
13. Figura 13: Italo Ferreira em manobra aérea | Fonte: Documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” de Luiza de Moraes
14. Figura 14: Italo Ferreira surfando um “tubo” | Fonte: Documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” de Luiza de Moraes
15. Figura 15: Italo Ferreira campeão do Mormaii Pro Junior 2011 em Garopaba (SC) | Fonte: Basílio Ruy

16. Figura 16: Italo Ferreira no Quiksilver Pro Junior 2012 na Barra da Tijuca (RJ) | Fonte: Pedro Monteiro
17. Figura 17: Italo Ferreira em uma manobra aérea, no ano de 2014, quando classificou-se para a elite mundial na praia de Maresias (SP) | Fonte: Daniel Smorigo
18. Figura 18: Italo Ferreira em 2014, quando conquistou por antecipação o título brasileiro de surf profissional da Associação Brasileira de Surf Profissional na Prainha de São Francisco do Sul (SC) | Fonte: Basílio Ruy
19. Figura 19: Italo Ferreira com seus amigos em Baía Formosa | Fonte: Marcelo Maragni
20. Figura 20: Italo Ferreira erguendo o troféu de sua primeira vitória em uma etapa na divisão de elite mundial do surfe | Fonte: Divulgação da WSL
21. Figura 21: Italo Ferreira emocionado após superar o australiano Mick Fanning | Fonte: Sloane
22. Figura 22: Italo Ferreira vencedor da etapa de Bali | Fonte: Divulgação da WSL
23. Figura 23: Italo Ferreira campeão do MEO Rip Curl Pro Portugal 2018 | Fonte: Divulgação da WSL / Poullenot
24. Figura 24: Italo Ferreira no topo do pódio do ISA World Surfing Games | Fonte: Divulgação do ISA
25. Figura 25: Italo Ferreira levantando a taça do Championship Tour em 2019 | Fonte: Divulgação da WSL
26. Figura 26: Italo Ferreira emocionado, carregado por amigos | Fonte: Divulgação da WSL
27. Figura 27: Italo Ferreira com sua avó, para quem dedicou seu título | Fonte: Jocaff Souza
28. Figura 28: Italo Ferreira estreando o surfe nos Jogos de Tóquio | Fonte: Miriam Jeske / COB
29. Figura 29: Italo Ferreira vibra ao vencer final de surfe histórica no Japão | Fonte: Jonne Roriz / COB
30. Figura 30: Italo Ferreira conquista primeira medalha de ouro olímpica do surfe | Fonte: Jonne Roriz / COB
31. Figura 31: Simulação do projeto do Instituto Italo Ferreira | Fonte: Divulgação da assessoria de Italo Ferreira

32. Figura 32: Entrada do Museu do Futebol na fachada principal do Estádio do Pacaembu | Fonte: Nelson Kon
33. Figura 33: Estádio Paulo Machado de Carvalho, o Pacaembu | Fonte: Divulgação do Diário do Poder
34. Figura 34: Vista frontal da Praça Charles Miller | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
35. Figura 35: Representação gráfica do Museu do Futebol, Estádio do Pacaembu e Praça Charles Miller | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
36. Figura 36: Saguão de acesso do Museu do Futebol | Fonte: Nelson Kon
37. Figura 37: A Grande Área do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
38. Figura 38: Vídeo de boas-vindas do jogador Edson Arantes do Nascimento na Grande Área do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
39. Figura 39: Sala Anjos Barrocos do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
40. Figura 40: Sala das Origens do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
41. Figura 41: Sala Copas do Mundo do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
42. Figura 42: Sala Números e Curiosidades do Museu do Futebol | Fonte: Rodrigo Santos / The Epoch Times
43. Figura 43: Sala Dança do Futebol do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
44. Figura 44: Sala Jogo de Corpo do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
45. Figura 45: Sala Homenagem ao Pacaembu do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
46. Figura 46: Material de divulgação da exposição CONTRA-ATAQUE! | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
47. Figura 47: Exposição CONTRA-ATAQUE! | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
48. Figura 48: Notícias antigas expostas em CONTRA-ATAQUE! | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

49. Figura 49: Linha do tempo exposta em CONTRA-ATAQUE! | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
50. Figura 50: Atletas homenageadas em CONTRA-ATAQUE! | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
51. Figura 51: Exposição temporária “Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa” | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
52. Figura 52: Luvas de goleiras e goleiros expostas em “Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa” | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
53. Figura 53: Goleiro Moacyr Barbosa (1921-2000) | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
54. Figura 54: Exposição itinerante “Museu do Futebol na Área” (Porto Alegre, 2018) | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
55. Figura 55: Acervo da exposição “Pacaembu, o estádio monumento” | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol
56. Figura 56: Museu do Amanhã | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã
57. Figura 57: Museu do Amanhã | Fonte: Sérgio Huoliver
58. Figura 58: Interior do Museu do Amanhã | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã
59. Figura 59: Vistas superior e lateral das áreas do Museu do Amanhã | Fonte: Dupla Design
60. Figura 60: Área Cosmos do Museu do Amanhã | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã
61. Figura 61: Área Cosmos do Museu do Amanhã | Fonte: Cidade Olímpica
62. Figura 62: Trecho do vídeo exibido no interior do Cosmos | Fonte: Bernard Lessa
63. Figura 63: Cubo Matéria, o primeiro do módulo Terra | Fonte: Guia de Destinos
64. Figura 64: O interior do cubo Vida, o segundo do módulo Terra | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã
65. Figura 65: O interior do cubo Pensamento, o terceiro do módulo Terra | Fonte: Byron Prujansky
66. Figura 66: Módulo Antropoceno do Museu do Amanhã | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã

67. Figura 67: Antropoceno, o módulo central da Exposição Principal | Fonte: Byron Prujansky
68. Figura 68: Módulo Antropoceno do Museu do Amanhã | Fonte: Cesar Barreto
69. Figura 69: Módulo Amanhãs do Museu do Amanhã | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã
70. Figura 70: O origami Sociedade, o primeiro do módulo Amanhãs | Fonte: Bernard Lessa
71. Figura 71: O origami Planeta, o segundo do módulo Amanhãs | Fonte: Bernard Lessa
72. Figura 72: O origami Humano, o terceiro do módulo Amanhãs | Fonte: Cesar Barreto
73. Figura 73: Módulo Nós da Exposição Principal | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã
74. Figura 74: Nós, o último módulo da Exposição Principal | Fonte: Bernard Lessa
75. Figura 75: Módulo Nós, o último da Exposição Principal | Fonte: Bernard Lessa
76. Figura 76: Cartaz da exposição “Eu, Ayrton Senna da Silva” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams
77. Figura 77: Módulo da exposição em “Esta é a Minha História” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams
78. Figura 78: Módulo da exposição em “Aqui Eu Sou o Beco” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams
79. Figura 79: Módulo da exposição em “Inglaterra - Momento da Escolha” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams
80. Figura 80: Módulo da exposição em “Inglaterra - Momento da Escolha” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams
81. Figura 81: Módulo da exposição em “O Rei da Chuva” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams
82. Figura 82: Modelagem de um túnel em formato de onda (tubo) | Fonte: Autoria própria
83. Figura 83: Onda marítima conhecida como “tubo” | Fonte: Banco de imagens Pexels
84. Figura 84: Italo Ferreira surfando em um tubo | Fonte: Redação Waves

85. Figura 85: Modelagem de um troféu em tamanho gigante | Fonte: Autoria própria
86. Figura 86: Italo Ferreira com a taça do Championship Tour em 2019 | Fonte: Divulgação da WSL
87. Figura 87: Modelagem de um pódio olímpico | Fonte: Autoria própria
88. Figura 88: Pódio olímpico dos Jogos de 2020 em Tóquio | Fonte: Divulgação Casa Vogue
89. Figura 89: Italo Ferreira sobre o primeiro lugar do pódio olímpico | Fonte: Divulgação IF15
90. Figura 90: Alternativa selecionada | Fonte: Autoria própria
91. Figura 91: Objeto cênico | Fonte: Autoria própria
92. Figura 92: Objeto cênico | Fonte: Autoria própria
93. Figura 93: Objeto cênico com o conceito de releitura de um pódio | Fonte: Autoria própria
94. Figura 94: Terceiro lugar do pódio | Fonte: Autoria própria
95. Figura 95: Réplica da tampa de isopor | Fonte: Autoria própria
96. Figura 96: Segundo lugar do pódio | Fonte: Autoria própria
97. Figura 97: Porta cênica | Fonte: Autoria própria
98. Figura 98: Plataforma em forma de prancha como primeiro lugar do pódio | Fonte: Autoria própria
99. Figura 99: Plataforma em forma de prancha | Fonte: Autoria própria
100. Figura 100: Estrutura física do objeto cênico que simula água | Fonte: Autoria própria
101. Figura 101: Layout com fluxo de visitação da expografia | Fonte: Autoria própria
102. Figura 102: Desenho da base | Fonte: Autoria própria
103. Figura 103: Desenho da base do pódio com cotas | Fonte: Autoria própria
104. Figura 104: Desenho da plataforma de acessibilidade do pódio | Fonte: Autoria própria
105. Figura 105: Desenho da plataforma de acessibilidade do pódio com cotas | Fonte: Autoria própria

106. Figura 106: Desenho da rampa de acessibilidade do pódio | Fonte: Autoria própria
107. Figura 107: Desenho da rampa de acessibilidade do pódio com cotas | Fonte: Autoria própria
108. Figura 108: Desenho da estrutura em forma de onda tubular | Fonte: Autoria própria
109. Figura 109: Desenho da estrutura em forma de onda tubular com cotas | Fonte: Autoria própria
110. Figura 110: Desenho da réplica de tampa de isopor | Fonte: Autoria própria
111. Figura 111: Desenho da réplica de tampa de isopor com cotas | Fonte: Autoria própria
112. Figura 112: Desenho da plataforma em forma de prancha de surfe | Fonte: Autoria própria
113. Figura 113: Desenho da plataforma em forma de prancha de surfe com cotas | Fonte: Autoria própria
114. Figura 114: Desenho da porta de madeira | Fonte: Autoria própria
115. Figura 115: Desenho da porta de madeira com cotas | Fonte: Autoria própria
116. Figura 116: Objeto cênico sob projeção de Video Mapping | Fonte: Autoria própria
117. Figura 117: Projeção de vídeos de momentos da vida de Italo Ferreira | Fonte: Autoria própria
118. Figura 118: Projeção de cenas reais mescladas com as animações da água | Fonte: Autoria própria

LISTA DE TABELAS

1. Tabela 1: Definições do que é cenografia | Fonte: Howard (2015)
2. Tabela 2: Salas da exposição principal do Museu do Futebol | Fonte: Plano museológico do Museu do Futebol
3. Tabela 3: Quadro comparativo da análise sincrônica de similares | Fonte: Autoria própria
4. Tabela 4: Matriz QFD pontuada pela autora do projeto | Fonte: Autoria própria
5. Tabela 5: Matriz QFD pontuada pelo usuário especialista 1 | Fonte: Autoria própria
6. Tabela 6: Matriz QFD pontuada pelo usuário especialista 2 | Fonte: Autoria própria
7. Tabela 7: Ordenação dos requisitos | Fonte: Autoria própria
8. Tabela 8: Diagrama de Pugh | Fonte: Autoria própria

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	18
1.1 JUSTIFICATIVA	20
1.2 PROBLEMA DE PROJETO	22
1.3 OBJETIVOS	22
1.4 METODOLOGIA DE PROJETO	22
2 A DESCOBERTA	25
2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	25
2.1.1 A evolução dos museus e das exposições	25
2.1.2 Museologia	26
2.1.3 Expografia	27
2.1.4 Cenografia no contexto da expografia	29
2.1.5 A construção da exposição	32
2.1.5.1 As três lógicas do discurso científico	32
2.1.5.1.1 Lógica discursiva	32
2.1.5.1.2 Lógica espacial	32
2.1.5.1.3 Lógica gestual	33
2.1.5.1.4 Esquema das tipologias de exposição, por Jean Davallon	33
2.1.5.2 Do espaço institucional ao espaço final	34
2.1.5.2.1 Espaço-base simbólico e espaço-base físico	35
2.1.5.2.2 Espaço-meio e intenção	36
2.1.5.2.3 Espaço-frase	36
2.1.5.2.4 Espaço-fim	36
2.1.6 Narrativa da exposição: A Curiosa História de Italo Ferreira	37
2.1.6.1 A infância em Baía Formosa	38
2.1.6.2 Os preconceitos e os obstáculos pelo caminho	41
2.1.6.3 A carreira profissional	45
2.1.6.4 Os sonhos se tornam realidade	50

2.2 ANÁLISE SINCRÔNICA DE SIMILARES	57
2.2.1 Museu do Futebol	57
2.2.1.1 Expografia e acervo	60
2.2.1.2 Programa de exposições e programação cultural	61
2.2.1.2.1 Exposições	61
2.2.1.2.2 Tipos de exposições	62
2.2.1.2.2.1 Exposição principal (de longa duração)	62
2.2.1.2.2.2 Exposições temporárias	67
2.2.1.2.2.3 Exposições itinerantes	72
2.2.1.2.2.4 Exposições virtuais	74
2.2.2 Museu do Amanhã	75
2.2.2.1 Expografia e acervo	76
2.2.2.2 Programa de exposições e programação cultural	77
2.2.2.2.1 Exposições	77
2.2.2.2.2 Tipos de exposições	77
2.2.2.2.2.1 Exposição principal (de longa duração)	78
2.2.2.2.2.2 Exposições temporárias e itinerantes	85
2.2.2.2.2.3 Mostras Experimentais	86
2.2.3 “Eu, Ayrton Senna da Silva”	86
2.2.4 Quadro comparativo	90
3 AS DEFINIÇÕES	93
3.1 OS ESPAÇOS-FRASES DA EXPOSIÇÃO	95
3.1.1 Um garotinho arretado	95
3.1.2 Muitas tampas de isopor	95
3.1.3 A primeira pranchinha	95
3.1.4 Um planeta de mares	95
3.1.5 O cabra é profissional	96
3.1.6 Sonhos se tornam realidade	96

3.1.7 Surfe dourado	96
3.1.8 Contemplação	96
3.2 O PÚBLICO ALVO	96
3.3 OS REQUISITOS	97
3.3.1 Necessidades originárias da intenção da exposição	98
3.3.2 Necessidades originárias dos visitantes	98
3.3.3 Requisitos do projeto	99
4 O DESENVOLVIMENTO	99
4.1 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	100
4.1.1 Alternativa 1: túnel em formato de onda (tubo)	100
4.1.2 Alternativa 2: troféu em tamanho gigante	101
4.1.3 Alternativa 3: pódio olímpico	102
4.2 SELEÇÃO DA ALTERNATIVA	104
4.3 O OBJETO CÊNICO	107
4.3.1 Fluxo da expografia	112
4.4 DETALHAMENTO	113
4.4.1 Base do pódio e estrutura em forma de onda tubular	114
4.4.1.1 Seleção de materiais e método de produção	118
4.4.2 Tampa de isopor e prancha de surfe	118
4.4.2.1 Seleção de materiais e método de produção	119
4.4.3 Porta e maçaneta	120
4.4.3.1 Seleção de materiais e método de produção	121
4.4.4 Video mapping e sensores	121
4.5 AVALIAÇÃO	123
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	124
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	126

1 INTRODUÇÃO

Italo Ferreira é um atleta do surfe¹ brasileiro, nascido em Baía Formosa (litoral Sul do Rio Grande do Norte), que iniciou nesse esporte ainda criança, com poucos recursos, surfando em uma tampa de caixa de isopor, a qual armazenava os peixes que seu pai pescava. Aos 27 anos de idade, Italo Ferreira já conquistou um título mundial no WSL - o maior campeonato mundial de surfe -, uma medalha de ouro olímpica e fundou o Instituto Italo Ferreira, localizado em sua cidade natal. A história de vida desse surfista merece uma atenção especial devido às suas recentes conquistas, o que é reforçado com o lançamento do documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira”, em 8 de setembro de 2021, que conta a emocionante trajetória do atleta.

Como forma de incluir a participação do público no contexto da história desse atleta, este trabalho propõe uma expografia para realizar tal narrativa. Diferentemente de um filme documentário, uma exposição pode ser, conforme Chelini e Lopes (2008), “um meio de comunicação que permite ao público aprender e vivenciar experiências não somente intelectuais, mas também emocionais”. Segundo Soares (2016), ao caracterizar o tipo de produto e de usuários de produtos culturais-educacionais, como é o caso da expografia, devemos desviar nosso olhar do produto e usuário mais comumente relacionado ao design de produtos utilitários ou de serviços. Devemos aproximar nosso foco do usuário-público (e no caso da expografia, público-visitante) que comparece espontaneamente aos espaços onde está sendo apresentado alguma modalidade de espetáculo. Isto é, aproximar mais nosso objetivo para o produto resultante de um processo criativo e projetual da área de design cenográfico. Onde o designer trabalha mais com as expectativas do que com as necessidades práticas do dia a dia. O efeito prático do pacto estabelecido entre público e obra representada ao vivo está muito pautado na magia e no ilusório, onde os elementos visuais atuam de uma maneira preponderante:

[...] em diferentes épocas e cultura o teatro se apoia fundamentalmente na ilusão [...] o teatro é construído sobre a consciência recíproca da presença do espectador e do intérprete, separados pela rampa (fosso), barreira arquitetônica entre o real e o imaginário, inexistente no espetáculo cinematográfico, que ignora o espectador. (SOARES, 2016, p. 208)

¹ Prática desportiva efetuada na superfície da água, preferencialmente em ondas da costa marinha, cuja proficiência é verificada pelo grau de dificuldade dos movimentos executados pelo surfista ao deslizar em pé no equipamento - prancha de surfe.

Conforme afirma Rossini (2012), o museu contemporâneo tem sido, cada vez mais, um espaço flexível com a capacidade de se modificar e de se adaptar a cada nova proposta de curadoria, buscando recursos em diferentes áreas do conhecimento. Os termos cenografia de exposições, arquitetura de exposições ou design de exposições são empregados para designar o trabalho de organização do espaço e das formas de expor um conteúdo. Entretanto, do ponto de vista museológico, esses termos aparentemente carregam, intensamente, as particularidades de suas origens, ou seja, teatro, arquitetura e design, parecendo deixar o campo museológico em segundo plano. Um termo específico desse campo, expografia, criado por Desvallées em 1993, vem se popularizando como complementar ao termo museologia e refere-se à exposição e tudo que diz respeito a sua espacialização, ou seja, todo o entorno da exposição - excluindo certas atividades museográficas como a conservação, a segurança, entre outras -, e se situam no museu ou em local não museal, conforme consta em obra de Bary e Tobelem (1998 apud ROSSINI, 2012). Busca-se, com este termo, definir uma especificidade para os projetos de espacialização de uma exposição e as formas complementares de expor seu conteúdo, algo que cabe nos termos cenografia de exposições e design de exposições sem qualquer prejuízo. O autor conclui que toda essa diversidade de termos demonstra que não existe um consenso sobre como denominar o ofício de dar forma expositiva a um determinado conteúdo (ROSSINI, 2012).

Por sua vez, Sartorelli (2019) diz que as definições válidas para museu, museologia e museografia podem ser respectivamente estendidas, por analogia, a espaço expositivo, curadoria e arquitetura expositiva. Neste trabalho, a tarefa de organização do espaço e das maneiras de expor o conteúdo fará uso do termo expografia, uma vez que, aparentemente, é um termo mais inclusivo com o campo museológico.

1.1 JUSTIFICATIVA

O surfe é um esporte que se popularizou e ganhou notoriedade, uma vez que estreou como uma modalidade olímpica nos Jogos de Tóquio 2020². O Brasil foi representado por quatro atletas: Silvana Lima e Tatiana Weston-Webb representando o surfe feminino; Gabriel Medina e Italo Ferreira representando o surfe masculino. Ao final da competição, a primeira medalha de ouro da história do surfe masculino ficou com Italo Ferreira.

Como é possível perceber em artigos, reportagens e documentários sobre Italo Ferreira - detalhados posteriormente -, este atleta possui uma história de vida considerada inspiradora por seus fãs, colegas de profissão e outros atletas do meio esportivo, uma vez que nasceu em uma cidade muito pequena, com poucos recursos e com condições financeiras precárias. Sua trajetória como atleta foi desde o começo muito desafiadora até finalmente chegar no alto nível profissional em que se encontra. Força de vontade, coragem, determinação, disciplina e treinamento intensivo se juntaram à paixão que Italo Ferreira sempre teve pelo surfe e mudaram o destino dele, um menino pobre que cresceu e se tornou um vencedor de campeonatos bem sucedido.

Aos 27 anos de idade, Italo Ferreira já conquistou um título mundial no WSL³ - o maior campeonato mundial de surfe -, uma medalha de ouro olímpica e fundou o Instituto Italo Ferreira, localizado na cidade de Baía Formosa (Fig. 1), onde o atleta nasceu, no litoral Sul do Rio Grande do Norte. O atleta mencionou em diversas entrevistas que tinha o sonho de devolver à Baía Formosa um pouco de tudo aquilo que ela proporcionou para ele, sendo assim, a entidade fundada por ele não possui fins lucrativos e visa dar oportunidade para as crianças de sua terra natal de terem uma vida melhor através do surfe e da educação.

² Conhecidos popularmente por Tóquio 2020, os Jogos da XXXII Olimpíada são um evento multiesportivo realizado durante o verão de 2021 devido à pandemia de COVID-19, na região metropolitana de Tóquio, Japão.

³ World Surf League, em português Liga Mundial de Surfe, é uma organização de surfe fundada originalmente em 1976 pelos surfistas havaianos, Fred Hemmings e Randy Rarick.



Figura 1: Infográfico localizando Baía Formosa, cidade de Italo Ferreira | Fonte: Amanda Paes / G1 - IBGE - julho de 2021

Este projeto de expografia visa contemplar detalhes dessa trajetória para contar a história de Italo Ferreira através de uma exposição, servindo como ferramenta de comunicação e disseminação do exemplo de superação e conquista que este surfista representa. Pode-se dizer que a *intenção* principal é exaltar o esporte como meio de transformação social, além de valorizar a cultura local e exibir uma realidade para que outras pessoas possam se identificar e se motivar a também perseguirem seus sonhos. Além disso, trazer a exposição para dentro do Instituto Italo Ferreira pode servir como atrativo na cidade, fomentando o turismo local, gerando empregos e atraindo investimentos.

A escolha de uma expografia para essa narrativa deve-se ao fato de que a mesma se apresenta como um bom método de incluir a participação do público no contexto da história. Assim como asseguram Chelini e Lopes (2008), as exposições podem ser consideradas o componente fundamental na relação da sociedade com os museus, “um meio de comunicação que permite ao público aprender e vivenciar experiências não somente intelectuais, mas também emocionais”.

1.2 PROBLEMA DE PROJETO

Como dar maior visibilidade à trajetória e à carreira de um atleta - de origem humilde que chegou à divisão de elite mundial do surfe⁴ - por meio da expografia de forma imersiva, interativa, educativa e que valorize suas origens?

1.3 OBJETIVOS

O Objetivo Geral deste projeto é desenvolver uma expografia biográfica de Italo Ferreira, onde o público vivencie as experiências não somente pelo viés intelectual, mas também pelo emocional.

Considerando o problema de projeto e o Objetivo Geral, propõe-se os seguintes Objetivos Específicos:

1. Contribuir na difusão do conhecimento sobre a história de vida e a carreira profissional do atleta brasileiro Italo Ferreira, servindo como exemplo de superação de barreiras sociais;
2. Colaborar na expansão do esporte, mais especificamente o surfe, como elemento com potencial transformador de vidas;
3. Auxiliar na curadoria do acervo a ser exibido para que se cumpra a *intenção* do projeto expográfico.

1.4 METODOLOGIA DE PROJETO

De acordo com Sartorelli (2019), a resignificação do espaço costuma acontecer com a divisão da exposição em módulos ou setores, os quais correspondem a diferentes suportes e mídias, fragmentando o tema geral do programa em *espaços-frase* que narram partes do texto da exposição. Vários elementos constituem os *espaços-frase* e alguns deles interferem no espaço físico: cor, iluminação, dimensões, piso, teto, paredes. Alguns elementos podem acrescentar objetos e instruções, como peças expostas, legendas e textos explicativos, suportes para os objetos, projeto de luz, sonorização, recursos multimídia de projeção de imagens, além de interfaces digitais. A definição de todos esses elementos exige uma equipe multidisciplinar que pode auxiliar tanto no detalhamento do projeto quanto

⁴ A divisão de elite mundial do surfe começou em 1992, quando a Associação dos Surfistas Profissionais decidiu categorizar o Circuito Mundial em duas divisões: WCT (World Men's Championship Tour) - a elite mundial do surfe - e WQS (World Men's Qualifying Series) - a divisão de acesso para a elite -, hoje regidos pela WSL (World Surf League).

na resolução formal das melhores opções de dispositivos. Esses recursos servem de apoio para que se atinja uma atmosfera simbólica que cause uma imersão do público em cada etapa distinta desta narrativa, de modo que ela ocorra linear e objetivamente, seguindo a *intenção* da obra.

Para projetar, conceitualmente, um *espaço-frase* integrante da expografia, a macro-estrutura deste trabalho baseia-se no modelo do *Duplo Diamante* (Fig. 2) proposto pelo Design Council (2020). Ele é formado por quatro grandes fases: *Descoberta*, *Definição*, *Desenvolvimento* e *Entrega*.

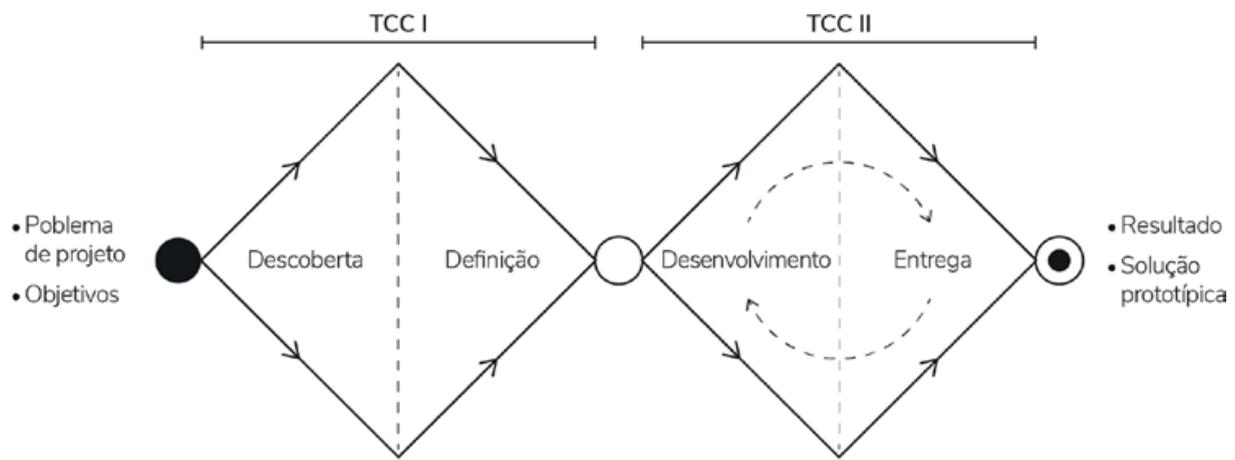


Figura 2: Gráfico do modelo do Duplo Diamante - Design Council (2020) - adaptado para o presente projeto, contemplando o TCC I no primeiro “diamante” e o TCC II no segundo “diamante” |
Fonte: Autoria própria

A *Descoberta* (fase de pesquisa) é o primeiro passo de todo projeto e é baseada em um briefing que descreve o objetivo a ser alcançado, a situação inicial, ferramentas utilizadas, materiais necessários e outros. Outra atividade importante da fase de pesquisa é a definição de público e a análise de similares. Além disso, outros métodos de pesquisa são empregados, como análise documental e biográfica. Trazendo esses conceitos para o campo específico da expografia, dentre as lógicas que intervêm na transformação de um discurso científico de Jean Davallon (2000), podemos dizer que esta etapa corresponde à *lógica discursiva*. É quando, na concepção da *intenção* da exposição, se realiza a definição da ideia e dos objetivos que a fundamentam - o porquê desta exposição - e determinam seu programa.

A partir da síntese de dados e informações coletadas na etapa de *Descoberta* inicia-se a *Definição* do problema a ser solucionado utilizando questões exploratórias que permitem identificar oportunidades e tarefas a serem executadas na etapa seguinte deste

método. Ainda dentro da *lógica discursiva* da expografia, esse é o momento da elaboração de um programa - baseado em fatos - para corresponder aos objetivos da exposição, um processo estratégico que resulta numa *intenção*.

O *Desenvolvimento* é a etapa de geração de ideias e soluções através de um processo iterativo de *brainstorming*⁵, análise e discussão das ideias. Essa fase corresponde à primeira etapa da *lógica espacial*, a conceitualização, quando ocorre a execução formal do projeto da expografia. A conceitualização impacta na espacialização (etapa seguinte), mas essa também exerce alterações no projeto, ou seja, alterações mútuas ocorrem conforme as instalações se efetivam no espaço, afinal sempre existem dados que podem não ter sido previstos na concepção do projeto. Isso também é contemplado pelo modelo metodológico proposto, já que essas duas fases finais que compõem o segundo diamante (desenvolver e entregar) conta com uma iteração constante, a qual visa o aperfeiçoamento e refino do produto.

Finalmente, a etapa de *Entrega* é aquela onde o projeto de produto, propriamente dito, é desenvolvido em escala reduzida a partir dos insumos das etapas anteriores. O que, analogamente, corresponde à espacialização dentro da *lógica espacial* - execução material, física e simbólica da exposição. Neste caso, a execução se dará de forma prototípica, uma vez que se trata de um projeto experimental. Como mencionado anteriormente, essa fase pode ainda exercer alterações no projeto e vice-versa.

Como microestrutura a metodologia projetual de Bonsieppe (1984) divide-se em 5 etapas: problematização, análise, definição do problema, geração de alternativas e conceito do projeto. Estes procedimentos possuem relação direta com a formação dos princípios que guiarão o projeto. Na etapa de problematização deve-se definir o problema a partir da delimitação do produto, a contextualização onde o processo projetual se desenvolverá. A análise trata de organizar de forma exaustiva as informações sobre atributos de um produto, servindo assim para detectar deficiências a serem superadas. A definição do problema é a identificação estratégica da situação inicial e a delimitação da situação final do projeto. A partir de um conjunto de técnicas que permitem a geração de ideias, temos a etapa de geração de alternativas. Para a última etapa, de conceito do projeto, Bonsieppe (1984) sugere um modelo volumétrico para verificação de requisitos pré-estabelecidos como cores, materiais, funções.

⁵ Brainstorming é uma técnica que utiliza uma série de procedimentos para maximizar a produtividade e a geração de ideias para a resolução de um problema. A principal preocupação desta ferramenta é estimular a criatividade dos indivíduos. (OSBORN, 1963)

2 A DESCOBERTA

De acordo com a metodologia empregada neste projeto, a *Descoberta* trata-se da fase inicial, a qual centra sua atenção na pesquisa e na coleta das informações necessárias para as definições do projeto.

2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Por meio da exploração de referências bibliográficas, da análise documental e da investigação biográfica é que se constitui a fundamentação teórica, a qual, por sua vez, servirá de embasamento para o desenvolvimento do projeto.

2.1.1 A evolução dos museus e das exposições

A partir do Renascimento europeu, o surgimento da pintura em cavalete faz com que a mesma se torne um objeto independente, desprendendo-se das paredes e ganhando moldura. Passa a existir uma separação entre o que está contido no interior da moldura e o espaço exterior, o que permite uma portabilidade da obra, proporcionando novos arranjos narrativos e viabilizando a existência de galerias, salões de arte e futuramente museus, espaços onde se difunde e valoriza a narrativa visual (SARTORELLI, 2019).

Já no período do Iluminismo cria-se o gabinete de curiosidades, onde é possível observar uma mistura de pinturas com objetos variados como animais empalhados, rochas, conchas, entre outros. Por conta do desenvolvimento do pensamento científico, esses espaços são sucedidos pelos museus de história natural e, posteriormente, dos museus científicos, arqueológicos e etnológicos, os quais focam em coletar, organizar e catalogar objetos de várias culturas e países que constituem seu acervo. Uma nova espécie de exposição nasce nesses espaços: a temática, cujos conteúdos são definidos pela equipe científica, através de uma ação de espacialização do acervo em exposições, inicialmente de caráter permanente, passando para um modo de longa duração e depois ficando também como temporárias. Os avanços e as mudanças do pensamento científico em diversas áreas impactam nesse desenvolvimento das exposições temáticas (SARTORELLI, 2019).

Em 1471, no Museu do Capitólio, um papa romano criou a primeira galeria de antiguidades. Também chamadas de galerias de aparatos, elas eram encomendadas por monarcas, príncipes e papas para suas residências e destinavam-se, basicamente, ao deslumbramento dos visitantes frente às obras excepcionais justapostas. Essas galerias são as sementes, ou seja, serviram como referências para os museus de artes ou de história natural, inclusive para grandes museus europeus e americanos fundados entre o final do

século XVIII e o século XIX como o Museu Britânico, em Londres; o do Louvre, em Paris, o Metropolitano de Nova York, entre outros (GIRAUDY; BOUILHET, 1990).

O passo seguinte na historiografia da atividade de expor representa um marco: o surgimento do museu moderno. Ele organiza-se segundo uma museografia, ou seja, um conjunto de formas e técnicas de exposição associadas a concepções de museu e de arquitetura que se relacionam com a tradição moderna (SARTORELLI, 2019, p.11).

No contexto internacional, no início na década de 1960, uma intensa discussão originou uma mudança da prática e do papel social dos museus, especialmente dos museus de ciência e tecnologia. Mais do que a preservação e a investigação dos artefatos marcantes para a história da ciência, os propósitos concentravam-se ao redor da difusão de princípios científicos e tecnológicos, com o objetivo de induzir os jovens às carreiras pertinentes a essas áreas. Em decorrência desse processo, os primeiros museus de ciência e tecnologia com caráter dinâmico surgem no Brasil durante a década de 1980 com o objetivo de se projetar como instituições de comunicação, educação e difusão cultural direcionadas a um público amplo e diversificado (VALENTE; CAZELLI; ALVES, 2005).

Os museus contemporâneos preocupam-se com algo que vai além de suas funções tradicionais de salvaguarda e de conservação, eles tendem a apresentarem-se como meios de comunicação com seus visitantes, os quais estão expostos a uma intenção informativa e a configuração espacial da exposição é uma descrição, uma linguagem. A exposição, para que possa significar e produzir efeitos aos sentidos, exige uma linearidade que a permita ser decodificada, selecionada e organizada, por parte de quem a visite (SANTOS, 2011).

2.1.2 Museologia

Em conceito definido por Rússio (1989), a museologia é a ciência do fato museal ou museológico, que, por sua vez, realiza-se no cenário institucionalizado do museu. O fato museológico, o qual está sempre inserido em um processo, é a relação profunda entre o homem - sujeito conhecedor - e o objeto - fragmento da realidade em que o homem também está inserido e sobre a qual ele tem o poder de agir. Assim sendo, pode-se dizer que a museologia atua na interface entre o museu e as suas relações com a sociedade, estudando a conexão entre o homem e o objeto que ocorre dentro desse cenário - o museu.

A relação natural entre a história da arquitetura dos museus e a história da arte e do conhecimento é tratada pela museologia (SARTORELLI, 2019). É possível observar em um museu diversas atividades museológicas, dentre as quais se destacam: a conservação, a

qual engloba a aquisição, a conservação preventiva e a restauração; a informação, que envolve o tratamento técnico, a pesquisa, a publicação; a comunicação, que se ocupa da exposição, das atividades pedagógicas e das atividades culturais (SANTOS, 2011).

Segundo Giraudy e Bouilhet (1990), o estudo dos museus deve contemplar quatro elementos: o prédio, o acervo, o público e, conectando esses três, o pessoal que trabalha no museu (Fig. 3). O prédio é o local onde define-se o programa, realiza-se a pesquisa e administra-se o museu sob a responsabilidade do pessoal, ou seja, da equipe técnica. Já no acervo, o pessoal se responsabiliza tanto pela aquisição, como pela conservação e restauração dos objetos. Com relação ao público, o pessoal se dedica à informação e à educação dos visitantes. Entre o acervo e o público ocorre a museologia. O espaço do prédio aberto ao público se dá por meio de técnicas de animação. Por fim, a relação do prédio com o acervo é chamada de museografia, mais explorada a seguir.

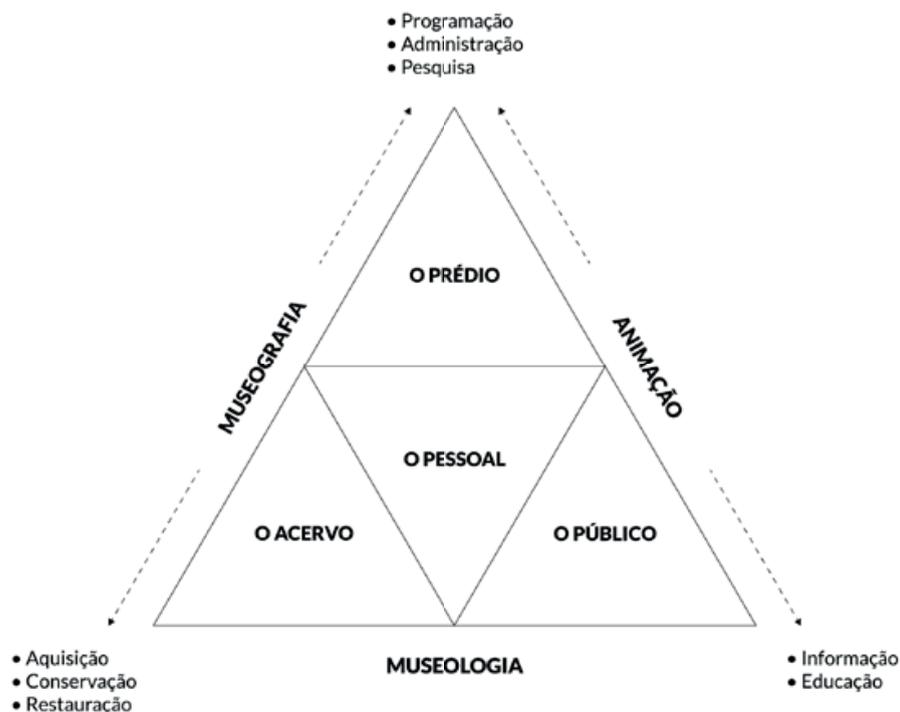


Figura 3: Os elementos do estudo dos museus de Giraudy e Bouilhet (1990) | Fonte: Redesenho de autoria própria baseado em gráfico de Rossini (2012)

2.1.3 Expografia

O termo expografia, criado por Desvallées em 1993, vem se popularizando como complementar ao termo museologia e refere-se à exposição e tudo que diz respeito a sua especialização, ou seja, todo o entorno da exposição - excluindo certas atividades museográficas como a conservação, a segurança, entre outras -, e se situam no museu ou

em local não museal, conforme consta em obra de Bary e Tobelem (1998 apud ROSSINI, 2012). Busca-se, com este termo, definir uma especificidade para os projetos de espacialização de uma exposição e as formas complementares de expor seu conteúdo, algo que cabe nos termos Cenografia de Exposições e Design de Exposições sem qualquer prejuízo (ROSSINI, 2012).

A museografia, também denominada mais recentemente de expografia, consiste na linguagem dos museus (SARTORELLI, 2019). Mas, de acordo com Chagas (2011 apud SARTORELLI, 2019) não basta somente estar exposto para que esteja em comunicação e não basta estar escrito, seguindo alguma regra de sintaxe, para que seja uma linguagem. A linguagem pressupõe discurso organizado e em ação, o que só é possível com a instituição ou a preexistência de um conjunto de elementos sígnicos que possam ser arranjados de determinada maneira, produzindo um determinado discurso.

A análise da linguagem museal ao longo da história revela mudanças nas formas como lidamos com o conhecimento no decorrer do tempo, passando por fases que estimularam a contemplação e por períodos que favoreceram a análise técnica, ora favorecendo a acumulação de objetos, ora optando pelo minimalismo – e, mais recentemente, buscando amplificar o poder simbólico das próprias coisas exibidas pelo conjunto de elementos expositivos (MIRANDA, 2019).

O ponto de partida no projeto de uma expografia é a *intenção*, que também pode ser denominada como partido, isto é, um objetivo de comunicar algo, um desejo de produzir algum efeito. Os elementos que compõem a exposição são muito similares aos presentes em uma cenografia de teatro, porém, no teatro a representação é feita pelos atores e na exposição isso é obtido por meio dos objetos expostos. A separação entre palco e espaço do espectador desaparece, tornando o visitante um ator que se mexe e atua com os objetos. O espaço expositivo deve considerar a circulação desse ator idealizado, um sujeito social que precisa ter plena acessibilidade ao arranjo de coisas no espaço definido pela exposição. A exposição deve estar sempre a serviço dessa *intenção* do projeto expositivo, que será o fio condutor de algo que se contará, sua narrativa (SARTORELLI, 2019).

Considerando que a exposição produz uma linguagem peculiar, a qual opera ressignificando os objetos expostos através de uma *intenção*, cria-se assim uma experiência única em um espaço reconfigurado pelo seu projeto, um universo simbólico - o espaço expositivo. Diferentemente de um espaço cenográfico teatral, a exposição é basicamente um dispositivo receptor onde o visitante, mais do que um espectador, vive e participa plenamente da sua produção. (SARTORELLI, 2019).

O objeto, como componente da exposição, está inserido nela para representar o mundo e não a *intenção* do produtor. As exposições que abandonam essa regra constitutiva perdem o caráter de exposição para tornarem-se uma obra. Os recursos cenográficos possuem a função de organizar os espaços para que os objetos estejam a serviço da narrativa (DAVALLON, 1999). Sartorelli (2019) afirma que a expografia situa-se entre “programação visual” e “obra de arte”, como uma espécie de projeto híbrido, guardando regras lógicas e pragmáticas, mas, ainda assim, resultando em algo que contém processos simbólicos criativos e poéticos.

2.1.4 Cenografia no contexto da expografia

Segundo Abreu (2014), a expografia é a linguagem da exposição, é por meio dela que essa narrativa de caráter tridimensional e multissensorial se realiza. Isso se dá a partir de elementos como o acervo e a arquitetura, além de outros que podem melhorar a solução expográfica, gerando entretenimento, informando e emocionando o público, como cenografia, gráficos, paleta de cores, iluminação e, mais recentemente, suportes interativos.

Ainda conforme o autor, uma expografia pode ser considerada um projeto cenográfico de uma exposição, o qual possui notável influência da cenografia de espetáculos de ópera e teatro. Tanto a cenografia de exposições, como a cenografia de espetáculos, empregam técnicas de iluminação e construção equivalentes, além dos avanços nessas áreas que, notadamente, beneficiam ambas aplicações. O cenógrafo, a partir de ideias, cria espaços narrativos constituídos dos itens integrantes de uma cenografia, como cenário, objetos, acontecimentos, personagens, feitos e histórias - participando de forma ativa na comunicação do conteúdo, tornando-se um coautor da exposição (ABREU, 2014).

O cenógrafo brasileiro, José Carlos Serroni, autor da obra “Cenografia brasileira: notas de um cenógrafo” afirma:

Cenografia não é apenas um desenho de cena, não é só projetar e executar cenários. Nem mesmo a definição de Svoboda, o mais representativo cenógrafo do século passado, traduz a cenografia com precisão: “Cenografia é a interação do espaço, tempo e luz no palco”. Uma definição que, a meu ver, já avança um pouco mais é a da cenógrafa neozelandesa Dorita Hanah, sempre presente nas Quadrienais de Praga: “Cenografia é um desenho de papel dinâmico que acontece no palco, orquestrando o ambiente sensorial e visual da performance” (SERRONI, 2013).

Conforme o autor, as definições citadas estão corretas, no entanto, seria necessário buscar uma síntese de muitas outras para nos aproximarmos de uma definição mais precisa dessa linguagem. O papel do cenógrafo extrapola o conceito antigo de mero pintor de telões, contemporaneamente o profissional participa da conceitualização do espetáculo no espaço (SERRONI, 2013).

Pamela Howard, autora do livro “O que é Cenografia?” (2015), afirma que a discussão mais frequente em encontros de cenógrafos é centrada na questão: “o que é cenografia?”. Nesses debates são reveladas visões diversificadas em todas as partes do mundo, sendo difícil a tarefa de quantificá-las. Em sua obra, a autora apresenta uma seleção de respostas elaboradas por colegas de profissão, aos quais foi solicitado definir o que é cenografia. É possível verificar que não existe um consenso geral sobre este conceito, muito embora todas as definições sejam válidas.

Conforme percebe-se no conteúdo do livro citado anteriormente, o cenógrafo pode atuar em diversos contextos como no teatro, nas produções audiovisuais, em eventos musicais, entre outros. Dentre as respostas dos colegas, obtidas por meio da busca de Howard (2015), algumas delas podem conceituar a atuação da cenografia mais especificamente no contexto da expografia. São elas, listadas no Quadro 1 a seguir:

Autor	Nacionalidade	Definição do que é cenografia
José Carlos Serroni	Brasil	“Cenografia é a dramatização do espaço.”
Kathleen Irwin	Canadá	“A cenografia considera as diversas maneiras pelas quais o espaço cênico gera significados.”
Michael Levine	Canadá	“Cenografia é a manifestação física do espaço imaginário.”

Nesreen Hussein	Egito	"A mudança constante de percepção do corpo, do espaço, do tempo e do significado."
Fiona Sze-Lorrain	França/Singapura	"Reaproveitamento das energias novas e ocultas de um espaço."
Max Keller	Alemanha	"Um cenário interessante, engenhoso, é só uma luz inteligente; um evento."
Uwe Köhler	Alemanha	"Uma cenografia titânica cria seu próprio mundo, para além da imaginação das pessoas."
Tali Itzhaki	Israel	"Em essência: um ser humano em um espaço humano."
Danila Korogodsky	Rússia	"Construção de espaços poéticos onde as histórias podem acontecer da maneira mais relevante."
Astrid Almkhlaafy	Singapura	"A invocação de um espaço imersivo de experiências."
Julian Crouch	Reino Unido	"Cenografia é a narrativa secreta, a jornada heroica das coisas."
Declan Donnellan e Nick Ormerod	Reino Unido	"A cenografia cria um espaço para uma experiência."
Richard Hudson	Reino Unido	"A cenografia está contando histórias em quadros cênicos."
Edwin Erminy	Venezuela	"Oferta de vida aos materiais no espaço, usando esse poder para contar uma história valiosa com poucos recursos."
Miodrag Tabacki	Iugoslávia	"O espaço visual modelado em um todo físico e arquitetônico."

Tabela 1: Definições do que é cenografia | Fonte: Howard (2015)

Salientando o que foi dito anteriormente, sobre a falta de unanimidade entre os conceitos para cenografia, observa-se a frequência de algumas características como criação de espaços, narração de histórias, estímulos ao imaginário e geração de experiências.

2.1.5 A construção da exposição

De acordo com Chelini e Lopes (2008) a interface direta dos museus com o público pode ser traduzida na forma de instituições com objetivos que podem variar entre educação, informação, lazer e inclusão social. Por sua vez, as exposições podem ser consideradas o componente fundamental na relação da sociedade com os museus, “um meio de comunicação que permite ao público aprender e vivenciar experiências não somente intelectuais, mas também emocionais”.

Seguindo o pensamento de Santos (2011), a exposição pode ser considerada a comunicação museológica mais direta e óbvia, ou seja, o “produto” do museu que possui maior reconhecimento pelo público em geral. Assim sendo, é preciso que se promova uma adequada elaboração e execução de forma que a exposição se realize dentro de padrões de rigor técnico-científicos, indo muito além da estética.

2.1.5.1 As três lógicas do discurso científico

Em sua obra, Sartorelli (2019) traz sua visão sobre as três lógicas que intervêm na transformação de um discurso científico propostas por Jean Davallon (2000). São elas: a *lógica discursiva*, a *lógica espacial* e a *lógica gestual* - descritas a seguir.

2.1.5.1.1 Lógica discursiva

Primeiramente, na concepção da *intenção* da exposição, se realiza a definição da ideia e dos objetivos que a fundamentam - o porquê desta exposição - e determinam seu programa. A elaboração de um programa - baseado em fatos - para corresponder aos objetivos da exposição é um processo estratégico que resulta numa *intenção*. Este programa deve corresponder aos princípios de projeto em arquitetura e, analogamente, em design. Essas duas operações produzem um efeito semiótico, o de extrair um saber do campo científico e transformá-lo em um conteúdo que pode ser exposto.

2.1.5.1.2 Lógica espacial

Divide-se entre conceitualização e espacialização, sendo a primeira a execução formal no projeto da expografia e a segunda a execução material, física e simbólica da exposição. A conceitualização impacta na espacialização, mas essa também exerce alterações no projeto, ou seja, alterações mútuas ocorrem conforme as instalações se efetivam no espaço, afinal sempre existem dados que podem não ter sido previstos na concepção do projeto.

A passagem da *lógica discursiva* para a espacial corresponde ao ato de criação da exposição como objeto cultural, o que pode acontecer ainda na etapa de projeto ou durante sua implementação. Os profissionais de mídias, envolvidos na espacialização, estão cada vez mais especializados, o que aumentou sua participação na definição do processo. Isso tem impactado no perfil dos curadores, os quais estão mais inteirados das possibilidades midiáticas e optam por um caminho de menos texto explicativo e mais situações espaciais. Percebe-se uma tendência de abandonar a *lógica discursiva*, focando mais na espacial.

2.1.5.1.3 Lógica gestual

Finalmente, o terceiro momento é o da visita, na qual o visitante interage com a exposição, se movendo pelo espaço dela. No decorrer da visita, os elementos expostos se rearranjam conforme são produzidas unidades condensadas de apresentações, quer dizer, uma combinação de símbolos difundidos no espaço. Nomeia-se este fato como temporalização. Já a leitura, ou interpretação, refere-se ao reconhecimento que o visitante faz dos textos, dos objetos, das imagens, seguindo a organização estrutural estabelecida pela espacialização.

Da mesma maneira que a aplicação de cada lógica resulta num efeito semiótico sobre o discurso científico, as operações de temporalização e leitura geram o significado. A significance (crença no significado) é o processo pelo qual, no decorrer da visita, o visitante constrói suas representações do conteúdo e da exposição. Essas representações formam um sistema mais ou menos coerente (e mais ou menos espontaneamente verbalizado), contribuindo para a elaboração de uma relação com a ciência. São elas que afloram nas entrevistas de avaliação prática feitas na saída das exposições (SARTORELLI, 2019).

2.1.5.1.4 Esquema das tipologias de exposição, por Jean Davallon

Essas três lógicas compreendem um processo comunicacional do dispositivo exposição como uma mídia - que envolve várias mídias - que se inicia do texto para chegar à expografia e à visita e manutenção da exposição. Davallon (2000) distingue a “informação” - que é livre para o sujeito que visita, sem intenção da parte do produtor (a sinalização do local, por exemplo) - da “comunicação” - que supõe uma intencionalidade e por consequência uma estratégia (consciente ou deliberada). Essa estratégia opera através das três lógicas de comunicação (Fig. 4), classificando-as assim:

1. na *lógica discursiva*, o foco está na compreensão de um conhecimento, regra geral das museologias científicas e técnicas;
2. na *lógica espacial*, inserem-se as exposições de ordem estética ou de objetos, como as históricas e arqueológicas, ou a apresentação de técnicas e máquinas;
3. na *lógica gestual*, encontram-se as exposições lúdicas, concebidas para solicitar a interação contínua do visitante (DAVALLON, 2000).

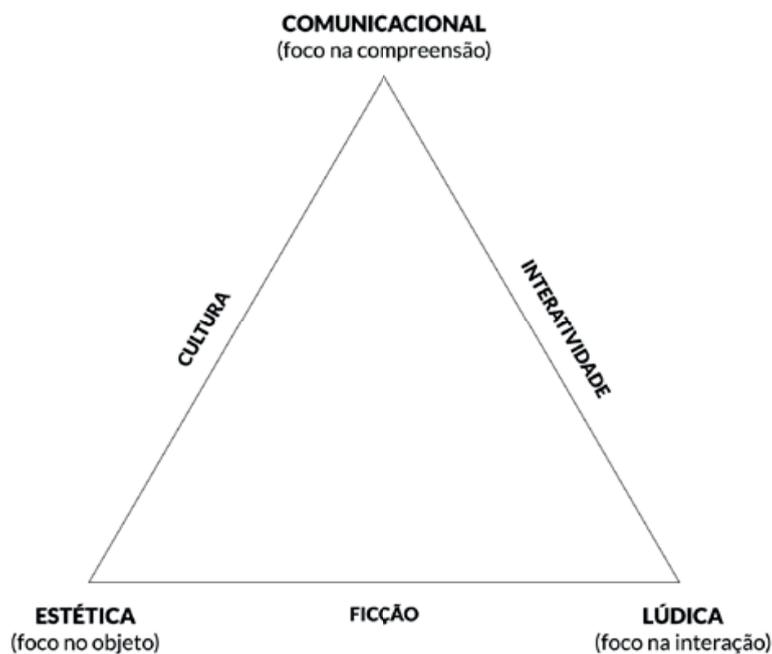


Figura 4: Esquema das tipologias de exposição de Jean Davallon (2000) | Fonte: Redesenho de autoria própria baseado em gráfico de Rossini (2012)

2.1.5.2 Do espaço institucional ao espaço final

O objetivo essencial da produção de exposições é a comunicação. Além do aspecto físico, uma série de significados prévios são acompanhados dos espaços institucionais, o que se dá pela política de trabalho com acervos - no caso dos museus - ou de ação cultural - no caso de espaços diversos. Com a participação de um profissional da expografia como curador - seja ele um designer, arquiteto ou outro - o processo de concepção inicia-se com duas lógicas interligadas, a *lógica discursiva* e a *espacial*, já que esse curador se insere tanto no âmbito do processo de construção do texto da exposição quanto no de espacialização do texto e ressignificação do espaço expositivo (SARTORELLI, 2019).

Todos os espaços descritos a seguir seguem os conceitos definidos na obra de César Augusto Sartorelli, “Arquitetura de exposições: Lina Bo Bardi e Gisela Magalhães”, de 2019.

2.1.5.2.1 *Espaço-base simbólico e espaço-base físico*

Como categoria de uma expografia temos o *espaço-base*, nome que se dá à instituição - sítio ou local -, primeiramente no sentido simbólico e depois físico. O *espaço-base* simbólico abrange as diretrizes institucionais, a direção e o corpo técnico. Outro aspecto simbólico importante é o imaginário coletivo que pode se dar em torno do espaço expositivo, o qual possui uma carga de significados que pode restringir os critérios para as intervenções que o ressignificam.



Figura 5: *Exposição Amazônia Brasil de Gringo Cardia | Fonte: Sartorelli (2019)*

Para exemplificar uma intervenção nesse contexto, podemos citar a exposição Amazônia Brasil (Fig. 5) realizada em 2002, na qual o arquiteto Gringo Cardia utilizou-se do “riacho” situado no Sesc Pompéia - metáfora de Lina Bo Bardi para o rio São Francisco - para evocar a Amazônia de forma simbólica. Cardia fez dele um rio amazonense, incluindo barcos e vegetações que serviam, inclusive, como delimitações do espaço da exposição.

O *espaço-base* também possui características físicas, uma vez que está situado no mundo concreto. Chamado de *espaço-base* físico, ele tem aspectos dimensionais e materiais, onde se considera a planta baixa do local, aspectos como largura e profundidade, altura do pé-direito, volumetria, estilo de piso, disposição ou não de aberturas para iluminação natural, portas, ventilação artificial ou natural, interruptores de luz, presença de

sistema de tomadas, texturas, paleta de cores e outras propriedades dos elementos presentes no local. Os espaços possuem uma série de significados dados por sua arquitetura, os quais podem ser agregados ao projeto da exposição.

2.1.5.2.2 Espaço-meio e intenção

O *espaço-meio* marca o início do processo de ressignificação do espaço, quando o texto será transformado, por meio de um memorial descritivo e seu respectivo anteprojeto expográfico, em situações e dispositivos de diversas formas midiáticas, que realizam o novo ambiente. É chamado dessa forma porque no decorrer de sua espacialização material, pode sofrer alterações para que se adeque a novas demandas e situações.

A *intenção* inicial orienta a concepção do “texto”, onde as *lógicas discursiva e espacial* se sobrepõem para elaborar um projeto escrito composto do memorial e do anteprojeto, resultando em um programa do que será a exposição. Cabe dizer que este seria o cenário ideal, mas nem sempre ocorre dessa forma. Existem situações em que o anteprojeto é demandado após o estabelecimento das premissas do texto da exposição.

2.1.5.2.3 Espaço-frase

A ressignificação do espaço costuma acontecer com a divisão da exposição em módulos ou setores, os quais correspondem a diferentes suportes e mídias, fragmentando o tema geral do programa em espaços-frase que narram partes do texto da exposição. Quando bem articulados, os espaços-frase apoiam a narrativa e estabelecem uma comunicação que capta o visitante, ou seja, viabiliza uma adaptação complexa do tema geral do programa para o espaço de forma mais organizada. A narrativa da exposição resulta da junção dos espaços-frase, quando ocorre uma tradução espacial do texto.

Vários elementos constituem os espaços-frase e alguns deles interferem no espaço físico: cor, iluminação, dimensões, piso, teto, paredes. Alguns elementos podem acrescentar objetos e instruções, como peças expostas, legendas e textos explicativos, suportes para os objetos, projeto de luz, sonorização, recursos multimídia de projeção de imagens, além de interfaces digitais. A definição desses elementos exige uma equipe multidisciplinar que vai auxiliar tanto no detalhamento do projeto quanto na resolução formal das melhores opções de dispositivos para espacializar os espaços-frase.

2.1.5.2.4 Espaço-fim

O *espaço-fim* consiste na materialização do projeto da expografia, assim que é concluído o *espaço-meio*, dando origem ao dispositivo de comunicação. Ele somente existe

com a presença do público, que pode ser identificado como um visitante padrão, um ator idealizado já no anteprojeto. O sucesso da exposição se dá quando sua narrativa consegue comunicar os objetivos de seu texto aos visitantes. Lina Bo Bardi afirma que as exposições “tratam de um assunto, e incentivam a conhecer mais desse assunto, mas jamais o esgotam”, o que propõe a necessidade de atividades complementares ao *espaço-fim* e serviços de monitoria para que se mantenha a exposição sempre atualizada.

2.1.6 Narrativa da exposição: A Curiosa História de Italo Ferreira

O documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” (Fig. 6), lançado no dia 8 de setembro de 2021, com direção de Luiza de Moraes, conta a história de vida e a emocionante trajetória do atleta. A diretora do filme explicou que as entrevistas com o surfista e com a sua família tiveram de ser sempre acompanhadas de outras atividades para que eles pudessem vencer a timidez de falar. Segundo Luiza de Moraes, Italo Ferreira e sua família são muito tímidos e não gostam de entrevistas, sua mãe estava fazendo crochê e seu pai estava limpando peixe, já o próprio atleta foi entrevistado dentro do mar.



Figura 6: Cartaz do documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” | Fonte: Divulgação de Red Bull

Italo Ferreira relata:

Quando começamos a gravar em Baía Formosa, eu nem imaginei que poderia ficar tão emocionante. Eu fico imaginando as pessoas vendo. Se eu me emocionei, acredito que as pessoas também vão sentir um pouco de como toda essa história me fez chegar até aqui, o quão difícil foi enfrentar os desafios, mas nunca desistir. E ter o apoio da minha família e dos meus amigos foi importante nessa caminhada. Estou bem ansioso para ver o resultado e acompanhar a repercussão. E só uma curiosidade: eu pedi para esperarem para lançar por conta das Olimpíadas. Eu iria fazer história lá, assim eles teriam que acrescentar mais algumas cenas (depoimento presente em texto postado por Origem Surf - Folha de São Paulo em 9 de setembro de 2021, com autoria da jornalista Janaína Pedroso).

O atleta vive acompanhado de seus amigos de infância e, sempre quando termina um campeonato, ele volta para casa, em Baía Formosa, para ficar na companhia da família e dos amigos. Da mesma forma que seus amigos têm papel central em sua vida, eles possuem também bastante relevância no filme, ajudando a contar sua história. A narrativa principal do filme é feita na voz do amigo de infância de Italo Ferreira, conhecido como Marcelo 'Buxexa', o qual estava com ele mesmo quando ninguém acreditava no futuro do surfista. Juntos, ainda na infância, os dois iam de comércio em comércio, na sua cidade, buscando auxílio para o atleta conseguir custear suas participações em campeonatos.

É nesta obra que baseia-se a maior parte da narrativa a seguir, que conta a história de Italo Ferreira desde a sua origem até o momento atual. Além do documentário, também servem como fontes de relatos da sua trajetória alguns artigos publicados no site oficial do atleta e em outros canais digitais.

2.1.6.1 A infância em Baía Formosa

Italo Ferreira nasceu no dia 6 de maio de 1994, em uma cidade litorânea - que surgiu de uma vila de pescadores - chamada Baía Formosa, distante 96 km da capital Natal, onde encontra-se a maior reserva de Mata Atlântica ainda preservada do Rio Grande do Norte. É filho de Katiana Batista da Costa Souza e de Luiz Ferreira (Fig. 7) - mais conhecido como Luizinho - que trabalha no ramo da pesca, assim como seu pai e seu avô. Os pais de Italo Ferreira sempre foram muito batalhadores e tiveram uma vida com muitas dificuldades, especialmente financeiras. Sua mãe conta que precisava ir ao trabalho a pé e levava cerca de duas horas caminhando até lá, uma vez que ela vendia seus vales-transporte para comprar comida.



Figura 7: Italo Ferreira e seu pai Luiz Ferreira | Fonte: Cedida pela família para Kevin Muniz / Novo Notícias

O nome “Italo” foi sugestão de uma freira, amiga da família, que falou para Katiana Souza (Fig. 8) colocar esse nome quando tivesse um filho, pois representava um grande guerreiro. Muito religiosa, a família seguiu essa orientação. O pai lembra que o filho nunca foi uma criança quieta, todos os brinquedos dele acabavam quebrados. Juntos, os pais contam uma história que marcou suas memórias sobre uma vez que davam banho em Italo Ferreira quando era bebê. Havia um balde grande no banheiro e o bebê estava brincando por perto quando, ao se afastar rapidamente para buscar uma toalha, a mãe volta e percebe o filho com a cabeça dentro do balde cheio de água. Assustada e aflita, ela segura seu bebê pelas pernas e o socorre do afogamento, por sua vez, o bebê começa a rir. Os pais compreendem esse fato como um indicativo de que o filho já não teria medo, mas sim uma ligação com a água, desde cedo.



Figura 8: Katiana Batista da Costa Souza, mãe de Italo Ferreira | Fonte: Cristiano Sarmiento

Aos 8 anos de idade, Italo Ferreira acompanhava seu pai no caminho para o trabalho diariamente, andavam até a praia da Pipa, em Tibau do Sul, a cerca de 61 km de Baía Formosa. Luiz Ferreira conta que vendia peixes neste local para sustentar sua família e fazia o transporte do produto dentro de caixas de isopor. O filho, ainda criança, passava o tempo brincando pela beira da praia e, como não tinha uma prancha, começou a utilizar a tampa de isopor (Fig. 9) de seu pai para pegar ondas no mar. Foi por meio de uma improvisação, utilizando uma das principais ferramentas de trabalho do seu pai, que Italo Ferreira despertou seu interesse pelo surfe.



Figura 9: Italo Ferreira relembando sua infância com a tampa de isopor | Fonte: Costa Blanca Films

Durante mais de um ano, Italo Ferreira treinou seu equilíbrio e as manobras que eram possíveis sobre o objeto de isopor. Muitas vezes, as tampas acabavam se partindo e quebrando, o que não deixava seu pai chateado, afinal, o filho era apenas uma criança buscando diversão com poucos recursos. O menino estava crescendo e, num determinado momento, a tampa de isopor começou a ficar pequena e quase inutilizável para que Italo Ferreira seguisse evoluindo e aperfeiçoando as suas técnicas. Por conta das dificuldades financeiras, a família buscou ajuda de terceiros para conseguir um equipamento melhor para o filho e receberam a doação de uma prancha usada, com o bico quebrado e um pouco pesada para o porte do menino. Ainda assim, Italo Ferreira ficou contente e fez bom uso da prancha durante longo período de tempo.

Somente três anos mais tarde, aos 11 anos de idade, que Italo Ferreira ganhou de presente da família a sua primeira prancha nova (Fig. 10). O pai lembra dos 120 reais gastos no equipamento, um valor consideravelmente alto para a época e pelas condições financeiras da família, mas o melhor presente que poderiam ter dado ao filho, segundo Luiz

Ferreira. Finalmente contando com uma qualidade adequada para praticar o esporte, Italo Ferreira foi aperfeiçoando suas manobras e decidiu fazer do surfe a sua profissão.



*Figura 10: Italo Ferreira, na adolescência, passando parafina em sua prancha de surfe |
Fonte: Documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” de Luiza de Moraes*

O atleta conta que era muito obcecado pelo surfe e, segundo seu pai, ele chegava a pular por sobre os muros do colégio para escapar das aulas e ir surfar. Italo Ferreira e seus amigos iam surfar duas vezes por dia, caminhando descalços até o local onde as boas ondas quebravam. Essa rotina começava cedo, por volta das cinco e meia da manhã e durava até as onze horas, quando o sol ficava mais forte e eles davam uma pausa. Na volta para casa, subiam pelos coqueiros e pegavam cocos para tomarem água e banho. Se durante o dia havia surfe, durante a noite os jovens amigos passavam o tempo assistindo filmes de surfe ou comendo um lanche no bar de Ronilson dos Santos, o qual muitas vezes era bancado pelo próprio cozinheiro, dono do bar, ou então os adolescente dividiam um lanche em duas metades para conseguirem pagar. Recordando seu passado, Italo Ferreira reflete que viveu uma infância muito bem aproveitada e afirma que a liberdade que as crianças possuem em Baía Formosa é o que faz dessa cidade um lugar diferente dos outros.

2.1.6.2 Os preconceitos e os obstáculos pelo caminho

Algumas crianças da cidade costumam surfar junto de Italo Ferreira e seus amigos. O atleta gosta de observar jovens talentos, com potencial futuro promissor no surfe, e procura dar o apoio que sempre procurou, mas que não teve em sua infância. Seu amigo, Marcelo ‘Buxexa’, aconselha os mais jovens a sempre acreditarem, não apenas em seus sonhos, mas também, nos sonhos de seus amigos. Ele sempre acreditou em Italo Ferreira, desde que eram crianças e, por isso, antes das competições, saíam juntos de porta em

porta mostrando cartaz e perguntando se as pessoas poderiam ajudar. Pediam ajuda no supermercado, pediam ao prefeito, envolviam a cidade toda nessas aventuras.

Certa vez, Italo Ferreira (Fig. 11) e um amigo seu, Jackson Rodrigues, participaram de um campeonato na categoria sub-12 em uma praia que não tinha pousada, nem nada do tipo. Um conhecido de Italo Ferreira disse que havia uma casa onde eles poderiam dormir, porém poderiam ficar apenas na varanda. Os dois amigos, com 12 anos de idade, dormiram naquele espaço utilizando as capas de suas pranchas como se fossem sacos de dormir. Eles contam que às duas da madrugada começou uma chuva forte, eles ficaram em um cantinho se abrindo até que cessasse. Foi uma noite difícil para os dois meninos. O atleta afirma que sentia certas diferenças no tratamento de algumas pessoas para com ele desde a infância. Nesse mesmo local do campeonato, alguns jovens foram violentos com ele simplesmente por “não terem ido com a sua cara”, expressão que significa não gostar da pessoa sem qualquer explicação.



Figura 11: Italo Ferreira surfando em uma prancha durante sua adolescência | Fonte: Documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” de Luiza de Moraes

Esses fatos de discriminação não ocorriam somente com desconhecidos de outras cidades, Italo Ferreira também sentia os olhares de desconfiança de alguns conterrâneos. Ele sofreu com o preconceito enraizado em parte da população, o que infelizmente ainda acontece com diversas crianças e adolescentes que optam por seguir pelos caminhos do surfe no Brasil. Muitas pessoas relacionam esse esporte com o uso de drogas e julgam os surfistas como “vagabundos”, termo pejorativo para se referir a quem não gosta de trabalhar. A família sofreu junto com Italo Ferreira, seu pai lembra com tristeza de ouvir muitos boatos pelo fato do filho sempre ter se dedicado ao surfe. O fato dele ter estudado somente até o

ensino fundamental reforçava o preconceito, entristecendo a família, que procurava não se abalar e seguir incentivando o sonho do filho. Ao contrário das especulações maldosas, Italo Ferreira seguiu lutando para fazer do esporte a sua profissão e o fez por um caminho saudável, optando por não consumir bebidas alcoólicas e nem fazer uso de drogas.

Segundo a mãe do atleta, haviam pessoas que gostavam muito de seu filho e de sua família, dando-lhes força e ajudando quando necessário. Por outro lado, haviam os que chegavam a torcer contra. Italo Ferreira atribui esses comportamentos ao sentimento de inveja, já que essas pessoas diziam que ele não iria conseguir, que ele não surfava tão bem quanto pensava. Mas, como compara o amigo Marcelo 'Buxexa': ninguém segura o rio tentando chegar no mar. Italo Ferreira fez de tudo um combustível, para ele essa negatividade também o motivou a seguir lutando, foi como um impulso a mais para mostrar através de seu talento onde ele poderia chegar, sem ceder à pressão da torcida contrária.

Apesar da indiferença do poder público com os atletas amadores, da falta de incentivo dos governos municipal e estadual, a família conseguiu arrecadar recursos com os próprios parentes e amigos para que Italo Ferreira pudesse ter condições de treinamento um pouco melhores. O jovem foi para sua primeira viagem internacional em 2008, rumo a Puerto Escondido, em busca de seus sonhos, foi surfar as ondas do México. Jadson André, surfista profissional e amigo de Italo Ferreira, era quatro anos mais velho e tinha mais experiência, por isso o acompanhou e o auxiliou em suas viagens, o que deixou os pais do jovem surfista mais tranquilos. De acordo com Jadson André, Italo Ferreira com seus 13 anos de idade era um menino muito tímido (Fig. 12), mas muito talentoso, inclusive capaz de desempenhar manobras (Fig. 13) de forma que nem mesmo o pessoal mais velho fazia naquela época. Ele fazia questão de exibir os vídeos de Italo Ferreira surfando (Fig. 14) para que o pessoal da área do surfe percebesse o talento do menino, porém havia certa descrença por parte dos possíveis incentivadores.



Figura 12: Italo Ferreira no México | Fonte: Documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” de Luiza de Moraes



Figura 13: Italo Ferreira em manobra aérea | Fonte: Documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” de Luiza de Moraes



Figura 14: Italo Ferreira surfando um “tubo” | Fonte: Documentário “A Curiosa História de Italo Ferreira” de Luiza de Moraes

2.1.6.3 A carreira profissional

O amadurecimento do jovem em sua vida pessoal foi acontecendo aliado ao progresso da maturidade de seu surfe também. Sua forte conexão com a água e com a natureza, seu talento no esporte e toda sua evolução trouxeram cada vez mais consciência de tudo que ele poderia fazer, de tudo que ele poderia sonhar. O surfista profissional havaiano, Patrick Shane Dorian, é mentor de Italo Ferreira e atribui à forma como ele começou - improvisadamente com um pedaço de isopor - parte dos créditos de como ele se tornou tão bom. Para seu mentor, “quando ele está no mar, tudo é possível”. Já Mick Fanning, surfista profissional australiano, tricampeão do mundo, afirma que “quando você pensa que há um limite, ele (Italo Ferreira) prospera no limite”.

No ano de 2011, Italo Ferreira passou a competir na categoria Pro Junior em eventos de surfe válidos pela Association of Surfing Professionals (ASP), cuja nomenclatura foi alterada para World Surf League (WSL) em 2015. No mesmo ano, o surfista venceu a sua primeira final de campeonato (Fig. 15) no Mormaia Pro Junior, evento realizado na praia da Ferrugem, em Garopaba, no estado de Santa Catarina. No ano seguinte, o atleta venceu o Quiksilver Pro Junior (Fig. 16) na Barra da Tijuca, Rio de Janeiro. Já em 2014, Italo Ferreira passou a disputar todas as principais etapas do Qualifying Series - a divisão de acesso do Circuito Mundial - e conseguiu a almejada classificação (Fig. 17) para o World Men's Championship Tour - a divisão de elite do surf mundial. Nesse mesmo ano, o atleta conquistou o título brasileiro da categoria profissional por antecipação (Fig. 18).



Figura 15: Italo Ferreira campeão do Mormaia Pro Junior 2011 em Garopaba (SC) | Fonte: Basílio Ruy



Figura 16: Italo Ferreira no Quiksilver Pro Junior 2012 na Barra da Tijuca (RJ) | Fonte: Pedro Monteiro



Figura 17: Italo Ferreira em uma manobra aérea, no ano de 2014, quando classificou-se para a elite mundial na praia de Maresias (SP) | Fonte: Daniel Smorigo



Figura 18: Italo Ferreira em 2014, quando conquistou por antecipação o título brasileiro de surf profissional da Associação Brasileira de Surf Profissional na Prainha de São Francisco do Sul (SC) | Fonte: Basílio Ruy

Jadson André afirma que Italo Ferreira é o único atleta que entrou no circuito mundial de surfe competindo apenas meio ano, conquistando sua lycra com o número 15 - camiseta oficial de competição do surfista. Quando estreou no Championship Tour, em 2015, o foco do atleta se voltou para os eventos da elite mundial, reduzindo sua participação em eventos do Qualifying Series. Logo em seu primeiro evento na elite, ocorrido na Austrália, Italo Ferreira chamou a atenção ao superar o 11 vezes campeão mundial Kelly Slater em uma bateria, porém não avançou além das oitavas de final e ficou em nono lugar na etapa. O surfista seguiu competindo e em 2017, sofreu uma lesão no tornozelo, o que o deixou fora de três eventos.

Neste ano, segundo Marcos Casteluber, Italo Ferreira estava a ponto de querer desistir de tudo por não conseguir uma vitória. A pressão dos últimos quatro anos no tour, tendo participado de uma final somente uma vez, faziam deste um momento extremamente difícil na vida dele. Com seu jeito extremamente competitivo, o atleta esmurrou paredes, quebrou pranchas no chão, colocou sua raiva para fora e, por sua vez, Casteluber percebeu que precisava ajudar Italo Ferreira a lidar com esses sentimentos. O pai do atleta relata que sempre orientou o filho para que não agisse com tanta ira, afinal, ele é um exemplo para muitas crianças. Mick Fanning, ídolo de Italo Ferreira desde que este era apenas um menino, acabou se tornando um amigo e compartilhando suas experiências. Ele conta que também estava perdendo sua razão por se deixar dominar pelos sentimentos ruins das derrotas e orienta o amigo a canalizar a energia dessa competitividade para os momentos certos.



Figura 19: Italo Ferreira com seus amigos em Baía Formosa | Fonte: Marcelo Maragni

Durante essa fase, o surfista percebeu que precisava melhorar o seu time e, por fazer questão de que seus amigos (Fig. 19) também evoluíssem, Italo Ferreira criou uma função para cada um dos parceiros em sua agitada vida de atleta. Marcos Casteluber se tornou gerente de evolução do surfista e lembra que juntos, eles foram descobrindo o que era preciso fazer para que Italo Ferreira ficasse tranquilo e conseguisse um melhor desempenho: confiança. Era preciso contar com pessoas de confiança nessa equipe, assim Marcelo 'Buxexa' ficou com o importante cargo de produtor de vídeos. O aperfeiçoamento do atleta do surfe se dá à medida que o mesmo consegue observar suas performances detalhadamente através dos vídeos e, posteriormente, pode corrigir os movimentos quando estiver em ação. O surfista não apenas investiu em equipamentos para que o amigo pudesse cumprir suas tarefas com qualidade, mas também teve paciência para esperar o amigo se aperfeiçoar. Jackson Rodrigues, por sua vez, se tornou mestre de obras e piloto de jet ski com o auxílio de Italo Ferreira, que se dispôs novamente a esperar que um amigo aprendesse os ofícios em seu tempo.

E as primeiras vitórias no Championship Tour vieram somente em 2018. Na Austrália, praia de Bells Beach, já somando quatro anos sem vencer uma final, Italo Ferreira ia disputar uma final com seu maior ídolo, o tricampeão mundial Mick Fanning - o qual estava se aposentando do Championship Tour nessa ocasião. Italo Ferreira conta que o adversário estava na sua frente e, com a vantagem da preferência pelas ondas, Mick Fanning olhou para trás para verificar se ele iria pegar aquela onda e o atleta baixou sua cabeça simulando desinteresse pela mesma. Logo em seguida, Italo Ferreira virou-se e pegou a onda, performando muito bem e garantindo a nota que lhe trouxe a vitória (Fig. 20). Os dois atletas (Fig. 21) - adversários e amigos - se abraçaram dentro do mar e a vibração da torcida na beira da praia foi eletrizante. Mick Fanning comenta que estava muito emocionado por estar vivendo aquele momento com seu amigo e não sabia exatamente se estava feliz ou bravo. Segundo ele, era isso que faltava para Italo Ferreira elevar sua carreira para o próximo nível. Ainda no mesmo ano, o atleta foi campeão de mais duas etapas, uma na Indonésia (Fig. 22) e outra em Portugal (Fig. 23).



Figura 20: Italo Ferreira erguendo o troféu de sua primeira vitória em uma etapa na divisão de elite mundial do surfe | Fonte: Divulgação da WSL



Figura 21: Italo Ferreira emocionado após superar o australiano Mick Fanning | Fonte: Sloane



Figura 22: Italo Ferreira vencedor da etapa de Bali | Fonte: Divulgação da WSL



Figura 23: Italo Ferreira campeão do MEO Rip Curl Pro Portugal 2018 | Fonte: Divulgação da WSL / Poullenot

Shane Dorian relata que ouvia-se falar um pouco sobre Italo Ferreira em seu meio, mas que ele nunca foi o amador que todos esperavam, nunca foi o jovem cheio de adesivos na prancha - uma referência aos surfistas que possuem muitos patrocínios. Quando Dorian percebeu, o nome do atleta foi ficando cada vez maior, “imediatamente lembro da energia dele e de como era óbvio que estava vivendo seu sonho” - conta. Nesta época, Italo Ferreira estava se tornando um nome popular e os entendidos do esporte admiravam seu estilo de surfe mais agressivo, veloz, radical e criativo. O atleta afirma que seu estilo sempre fluiu naturalmente, ele observava uma sessão de ondas se aproximando e deixava o corpo agir espontaneamente na hora, permitindo-se ser criativo e inovador com as manobras, especialmente as aéreas, tentando trabalhar a mente para deixar os medos de lado.

2.1.6.4 Os sonhos se tornam realidade

A medalha de ouro do ISA Games foi conquistada de forma heróica, após uma série de imprevistos que ocorreram com o atleta, dificultando sua participação no evento. Seus documentos e pertences foram furtados na Califórnia (EUA), depois disso Italo Ferreira enfrentou obstáculos burocráticos para a emissão de um novo visto para o Japão e sofreu um atraso no voo por conta de um tufão. Ainda assim, conseguiu chegar na praia onde já acontecia a bateria da qual ele deveria fazer parte. Faltando apenas oito minutos para o término da sessão, com uma prancha emprestada pelo amigo Filipe Toledo, e ainda de bermuda jeans, ele entrou no mar e conseguiu vencer a bateria. Depois desse início

turbulento, o atleta renovou suas forças para combater todos os seus adversários e levar o ouro do evento (Fig. 24).



Figura 24: Italo Ferreira no topo do pódio do ISA World Surfing Games | Fonte: Divulgação do ISA

O próximo passo era enfrentar a famosa onda havaiana: Pipeline. Trata-se de um recife de surfe, uma área no oceano onde as ondas começam a quebrar assim que alcançam sua parte rasa, localizado na costa norte de O'ahu. A fama de Pipeline vem de suas ondas extremamente grandes, ocas e densas que quebram em águas rasas, logo acima de um recife afiado e cavernoso. Segundo o mentor de Italo Ferreira, Shane Dorian, o que se destaca em Pipeline é que a onda é uma ameaça à vida, trazendo uma abordagem mental diferente para os atletas que a enfrentam. Ele conseguiu auxiliar o surfista nessa experiência, na qual Italo Ferreira precisou trocar de mentalidade: focar em seu próprio desempenho, em seus próprios objetivos e deixar de lado as preocupações constantes com seus adversários e a sua sensação de inferioridade perante atletas mais experientes.

Italo Ferreira estava prestes a disputar a final que sempre sonhou e recebeu apoio do veterano Johnny Boy Gomes, surfista havaiano que se tornou popular no final da década de 1980 e teve muito sucesso na carreira durante a década de 1990. Ele presenteou o atleta brasileiro com vários colares havaianos e juntos fizeram uma oração na beira da praia, quando o veterano falou que o espírito havaiano ia mandar as melhores ondas para Italo Ferreira. Já em Baía Formosa, o clima da cidade era de final de copa do mundo, a população estava agitada na torcida. Katiana Batista da Costa Souza conta que em determinado momento sua aflição era tanta que ela foi para a cozinha de sua casa,

enquanto seus amigos chamavam da sala para que ela fosse ver o filho pela televisão, e ali, sozinha, ela se ajoelhou para orar pelo filho. Italo Ferreira precisava vencer a etapa para se tornar campeão mundial, mas, segundo os comentaristas do evento, ele não era o favorito da etapa. Shane Dorian conta que foi emocionante ver aquele momento, pois era possível observar a confiança do atleta, o qual estava enfim acreditando que vencer era uma possibilidade - “a última peça do quebra-cabeça”.

Era 19 de dezembro de 2019, o pai do atleta conta que verificou sua pressão e que estava muito tranquilo neste dia. Já a mãe de Italo Ferreira estava nervosa, ela lembra que as pessoas não paravam de chegar nas redondezas, os carros estavam buzinando pelas ruas, era muita adrenalina. Shane Dorian relembra os últimos 11 minutos daquela final, os quais pareciam demorar mais do que o normal para passarem. Ele estava reunido com a torcida de Italo Ferreira e, conforme os segundos passavam, a emoção tomava conta, todos gritavam de euforia. O mentor do atleta afirma nunca ter feito parte de um grupo em uma sessão de surfe assim, com tamanha energia. E aconteceu nesse belo dia do surfe épico do Havaí, o jovem brasileiro nativo de um pequeno vilarejo de pescadores, estava finalmente realizando seu sonho: erguer o troféu de melhor surfista do mundo pela World Surf League Championship Tour (Fig. 25). Seus amigos contam que todos choravam de emoção (Fig. 26), a mãe do atleta diz ter “explodido” de tanta alegria e o próprio campeão fala em entrevista que desde criança almejava isso e ainda acha difícil de acreditar que se tornou realidade. Italo Ferreira dedicou seu prêmio à sua avó (Fig. 27), pois ela sempre o incentivou.



Figura 25: Italo Ferreira levantando a taça do Championship Tour em 2019 | Fonte: Divulgação da WSL



Figura 26: Italo Ferreira emocionado, carregado por amigos | Fonte: Divulgação da WSL



Figura 27: Italo Ferreira com sua avó, para quem dedicou seu título | Fonte: Jocaff Souza

Italo Ferreira também é, historicamente, o único surfista da categoria masculina a faturar consecutivamente, no mesmo ano, os títulos mundiais da International Surfing Association (ISA) e da World Surf League (WSL). A volta pra casa foi muito aguardada e sua terra natal estava em festa esperando a sua chegada com o troféu. Já no aeroporto, Italo Ferreira foi recebido por muitos fãs e logo após, a família saiu em carreta desfilando pela cidade em um caminhão de bombeiros, soltando fogos de artifício. Um peixeiro, conterrâneo do atleta, afirma ter ficado muito agradecido em ver um campeão de sua cidade e diz se sentir campeão junto dele, o que reforça a ideia de que um ídolo assim, de origem humilde,

pode inspirar e ajudar a melhorar a autoestima de muitas pessoas que se identificam com sua história.

Às vésperas do ano de 2020, as atenções do esporte se voltaram para a grande novidade, o surfe estreando como modalidade olímpica nos jogos de Tóquio 2020. Por conta da pandemia mundial do Coronavírus (COVID-19), o evento acabou ocorrendo somente no ano seguinte, em 2021. A seleção dos quarenta surfistas aptos a competir em Tóquio se deu por meio da classificação pelo ranking do Championship Tour da World Surf League, pelo ISA (International Surfing Association) World Surfing Games 2019 e pelos Jogos Pan-americanos de Lima 2019. A equipe brasileira foi formada por duas atletas do surfe feminino, Silvana Lima e Tatiana Weston-Webb, e dois atletas do surfe masculino, Gabriel Medina e Italo Ferreira.

O atual campeão mundial na época, Italo Ferreira, iniciou essa jornada olímpica vencendo a primeira bateria de surf (Fig. 28) da história das Olimpíadas, a qual ocorreu na praia de Shidashita, no Japão. O atleta seguiu vencendo cada etapa, derrotando o australiano Owen Wright na semifinal. A grande final ocorreu durante a madrugada brasileira do dia 27 de julho de 2021, com um início tenso para o atleta brasileiro, cuja prancha partiu-se ao meio logo na primeira onda surfada, tendo sido substituída rapidamente.



Figura 28: Italo Ferreira estreando o surfe nos Jogos de Tóquio | Fonte: Miriam Jeske / COB

Italo Ferreira dominou a bateria decisiva da final com as melhores pontuações do início ao fim (Fig. 29), derrotando o adversário californiano naturalizado japonês, Kanoa Igarashi, e garantindo o primeiro ouro olímpico da história do surfe (Fig. 30). Segundo Shane

Dorian, essa é uma história que está apenas começando, pois Italo Ferreira ainda é jovem, está melhorando suas performances em um ritmo acelerado e tem um longo caminho a percorrer. Mick Fanning aconselha o amigo a apenas continuar fazendo o que ele já faz e sendo fiel a si mesmo, aos seus próprios princípios. É como a avó de Italo Ferreira sempre disse para o neto: “faça bonito, meu filho”.



Figura 29: Italo Ferreira vibra ao vencer final de surfe histórica no Japão | Fonte: Jonne Roriz / COB



Figura 30: Italo Ferreira conquista primeira medalha de ouro olímpica do surfe | Fonte: Jonne Roriz / COB

O convívio íntimo desde cedo com a natureza, aliado à caminhada diária que o atleta fazia em sua infância acompanhando seu pai ao trabalho, trouxe percepções importantes ao menino. Italo Ferreira percebeu que os problemas ambientais impactavam diretamente no sustento de sua família: a poluição dos oceanos, a pesca predatória, o desmatamento da caatinga e todas as ações humanas que desrespeitavam o meio ambiente. Do ponto de vista de Italo Ferreira, o mar trouxe tudo a ele e Baía Formosa, por sua vez, foi o principal palco e cenário para que isso fosse viável. Pensando dessa forma, o campeão sempre sonhou em retribuir sua gratidão, de alguma forma, para sua terra natal. Tendo esse desejo como ponto de partida, ele idealizou um Instituto cujos três pilares básicos são *Formação*, *Sustentabilidade* e *Esporte*. Em março de 2021 foi fundado o Instituto Italo Ferreira (Fig. 31), sem fins lucrativos, o qual visa dar oportunidade para as crianças de sua terra natal de terem uma vida melhor através do surfe e da educação, além de ocupar-se de questões de preservação ambiental. A sede do projeto é o terreno da casa onde morava a avó do atleta, uma das principais inspirações dele, que faleceu em 2019.



Figura 31: Simulação do projeto do Instituto Italo Ferreira | Fonte: Divulgação da assessoria de Italo Ferreira

A equipe do Instituto acredita que a criação contínua de valores passa constantemente pela educação, pelo aprendizado de políticas e de ações positivas. Assim, o primeiro pilar do Instituto Italo Ferreira é a *Formação* da criança e do jovem, considerado como o “núcleo” do Instituto. Esse pilar faz referência à infância de Italo Ferreira em Baía Formosa, que teve, por meio do esporte, a oportunidade de transformação e de fuga de um ambiente de vulnerabilidade. O principal objetivo é colaborar com a educação das crianças e dos jovens de Baía Formosa, oferecendo-lhes novas oportunidades.

O segundo pilar do Instituto Italo Ferreira é a *Sustentabilidade*, ação de conduta sócio educativa que contribui para o aprendizado através de atividades de ensino, as quais desenvolvem práticas de proteção ao meio ambiente, de responsabilidade socioambiental, de reflorestamento e de preservação dos oceanos, além de cursos profissionalizantes relacionados diretamente à reciclagem e ao reaproveitamento de materiais.

O terceiro e último pilar é o *Esporte*, uma das principais ferramentas de mudança sócio-econômica. O Instituto busca viabilizar o contato direto das crianças e dos jovens com a natureza, em um ambiente sustentável, por meio de atividades práticas, promovendo campeonatos infantis e amadores para estimular o desenvolvimento de novos atletas.

2.2 ANÁLISE SINCRÔNICA DE SIMILARES

Para analisar o sincronismo das exposições contemporâneas foram selecionadas apenas exemplares dos últimos 20 anos com temáticas que, ou se relacionam com o segmento esportivo, ou possuem uma abordagem mais moderna, imersiva e interativa das exposições, ou se relacionam com a biografia de alguma personalidade popular brasileira, todas opções enquadradas na delimitação do tema deste projeto. Dentre os similares analisados estão exposições do Museu do Futebol, exposições do Museu do Amanhã e a exposição “Eu, Ayrton Senna da Silva”.

Uma vez com o material coletado, explorado e organizado, procede-se uma análise comparativa das exposições levando em consideração algumas de suas características. Essa análise sincrônica possibilita a organização das informações em quadro para uma melhor visualização e comparação entre as mesmas, resultando num melhor proveito das informações para o posterior desenvolvimento do projeto.

2.2.1 Museu do Futebol

Situado na Praça Charles Miller, no bairro Pacaembu, próximo à zona central da cidade de São Paulo, o Museu do Futebol (Fig. 32) possui uma área de 6.900 m² e está sediado sob as arquibancadas do Estádio Municipal Paulo Machado de Carvalho - o Pacaembu. Foi inaugurado no dia 29 de setembro de 2008 e está entre os museus mais visitados do Brasil, tendo recebido, desde o seu funcionamento até junho de 2021, um público presencial de 3,8 milhões de pessoas.



Figura 32: Entrada do Museu do Futebol na fachada principal do Estádio do Pacaembu |

Fonte: Nelson Kon

São quinze salas temáticas que compõem a exposição principal, narrando de forma lúdica e interativa a história sobre como o futebol chegou ao Brasil e se tornou parte da nossa cultura. Aberto ao convívio de públicos variados, formados por adoradores ou não desse esporte popular em muitos países, o Museu do Futebol prioriza o atendimento ao visitante em suas ações educativas, concebendo e desenvolvendo também exposições temporárias e itinerantes, além de diversificada programação cultural.

O Museu do Futebol é acessível ao público de maneira geral, incluindo pessoas com deficiência e estrangeiros, dispondo de recursos variados, os quais possibilitam a acessibilidade física - piso podotátil, cadeiras de rodas, escadas rolantes, elevadores, entre outros - e a acessibilidade atitudinal, trazendo linguagem inclusiva - audioguias em inglês, em espanhol e para pessoas com deficiência visual, maquetes táteis, materiais sensoriais, entre outros.

No ano de 2013 foi inaugurado o seu Centro de Referência do Futebol Brasileiro (CRFB), com a primeira biblioteca pública especializada em futebol no país, contando mais de três mil títulos nacionais e estrangeiros. O CRFB é uma referência para os museus brasileiros, sendo fundamental para o atendimento dos princípios básicos da cadeia operatória museológica de preservação e de comunicação, as quais são delineadas pelas ações de pesquisa, além do alinhamento com aspectos mais contemporâneos da museologia.

O Museu é administrado pela IDBrasil, uma organização social (OS), que planeja, executa e divulga ações, programas e projetos coerentes com as especificações da política museológica, além de captar parte dos recursos por meio da venda de ingressos, locações, patrocínios, entre outros. Seguindo um modelo de gestão de equipamentos culturais públicos - vigente no estado de São Paulo desde 2005 -, a outra parte dos recursos disponibilizados para a administração do Museu do Futebol provém do estado.



Figura 33: Estádio Paulo Machado de Carvalho, o Pacaembu | Fonte: Divulgação do Diário do Poder

O Estádio Municipal Paulo Machado de Carvalho, mais conhecido como Estádio do Pacaembu (Fig. 33), é uma edificação do estilo *Art déco* projetada pelo arquiteto Ramos de Azevedo na década de 1930, inaugurado durante o governo de Getúlio Vargas, em 1940. Tombado pela prefeitura e pelo estado de São Paulo, a edificação mantém preservadas suas linhas originais e monumentalidade, técnicas construtivas consideradas inovadoras para a época de sua construção. Lajes, vigas e pilares, que existiam anteriormente no local ocupado pelo Museu, foram demolidos com a finalidade de ampliar e destacar as salas de exposições. O trajeto percorrido para acessar o Estádio e o Museu atravessa a extensa Praça Charles Miller (Fig. 34), cujo projeto paisagístico (Fig. 35) objetiva ressaltar a imponente arquitetura do estádio.



Figura 34: Vista frontal da Praça Charles Miller | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

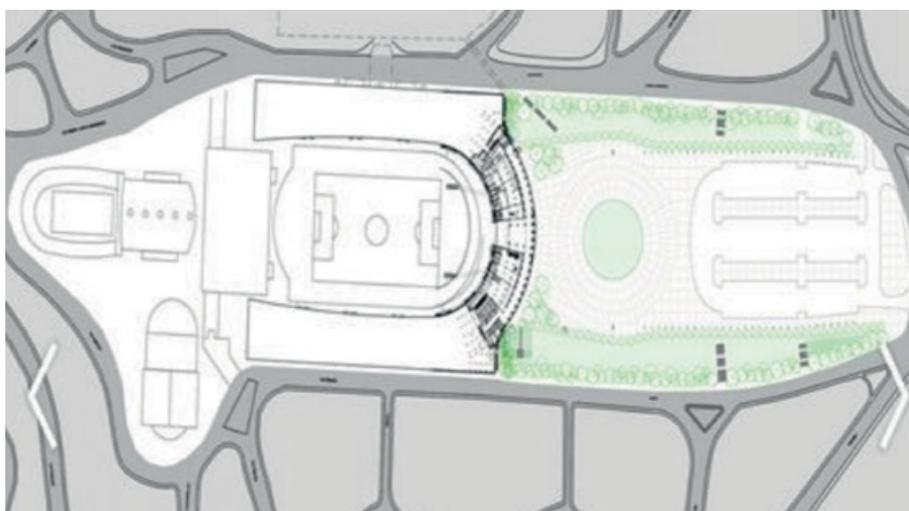


Figura 35: Representação gráfica do Museu do Futebol, Estádio do Pacaembu e Praça Charles Miller | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

2.2.1.1 Expografia e acervo

Os cenógrafos Felipe Tassara e Daniela Thomas, o diretor de arte Jair de Souza e o curador Leonel Kaz foram responsáveis pela narrativa expográfica, a qual foi planejada em três eixos: Emoção, História e Diversão. A narrativa se dá ao longo das 15 salas expositivas por meio de uma linguagem predominantemente audiovisual, cujos suportes são tecnológicos. O Museu do Futebol se originou com um viés inovador em seus recursos expográficos e por ser a primeira instituição no país a tratar do tema futebol como uma experiência da pesquisa, da comunicação e da preservação (Alfonsi, 2017).

Pode-se considerar como um diferencial de todo o circuito expositivo o fato dele ter sido proposto baseado na experiência do visitante. Após debates envolvendo inúmeros especialistas, definiu-se que não haveria acervo material, em vez disso, faria-se uso de referências patrimoniais para a sustentação da base de pesquisa do Museu. O acervo museológico é composto por itens de natureza digital, dentre os quais audiovisuais, fotográficos, textuais e iconográficos. São provenientes da produção interna das pesquisas do CRFB ou pelo envio de terceiros, com a formalização da autorização.

2.2.1.2 Programa de exposições e programação cultural

Uma ampla programação cultural é oferecida ao público, contando com, para além da exposição principal, exposições temporárias, itinerantes e virtuais, debates e palestras sobre temas relacionados ao futebol e a tudo que permeia as temáticas do Museu, como: mostra de filmes, seminários, oficinas, campeonatos de games e de botão, transmissão de jogos, entre outros. As experiências geradas são coletivas e também individuais, visto que o tema “futebol” resgata emoções em suas variadas formas.

2.2.1.2.1 Exposições

Partindo do conceito de exposição como o encontro entre sujeito (visitante) e objeto (conjunto expositivo) - por analogia, o encontro entre a sociedade e seu patrimônio e território -, a maior parte das exposições do Museu do Futebol não utiliza objetos materiais, em seu lugar faz uso de sons, imagens e luzes. Todavia, a curadoria de imagens e conteúdos parte de objetos reais, reorganizados em narrativas que relacionam o futebol à cultura brasileira. Existe uma concepção museológica inovadora, já consolidada no Museu do Futebol, cujo tema de suas narrativas pode ser trabalhado com diferentes abordagens e sob inúmeros formatos, como ocorre em suas exposições desprovidas de coleções físicas.

A narrativa sobre determinado tema pode assumir diversas formas, o que diferencia uma exposição são as escolhas das formas de apresentação dos conteúdos e objetos. Ocorre que, com o aumento da consciência sobre inclusão social, cada vez mais os museus são desafiados a pluralizar as suas narrativas, envolvendo múltiplas vozes. Nesse sentido, as colaborações e curadorias coletivas se mostram como um caminho inovador e eficaz para compor as ideias e representações das exposições, ampliando os diálogos com os diferentes públicos.

2.2.1.2.2 Tipos de exposições

O Museu do Futebol contempla diferentes tipologias de exposições: principal (de longa duração), temporárias, itinerantes e virtuais. Cada uma delas contribui de alguma forma para o desenvolvimento de atividades pertinentes ao Programa.

2.2.1.2.2.1 Exposição principal (de longa duração)

Com o objetivo de traduzir a identidade institucional do Museu, essa exposição baseia-se nos eixos temáticos definidos no projeto curatorial do Museu, através de um percurso expositivo pela história do futebol e do Brasil. Composta por 15 salas que ocupam uma área de 6 mil m² e inserem o visitante numa experiência de sensações que o levam à revelação de por que o futebol é mais do que um esporte em nosso país: é nosso patrimônio, parte de nossa cultura e de nossa identidade. Com caráter mais imersivo, as experiências audiovisuais e sensoriais ocorrem em um trajeto expositivo dentro de salas sequenciais listadas a seguir (Quadro 2):

1. Grande Área;	6. Exaltação;	11. Pelé & Garrincha;
2. Pé na Bola;	7. Sala das Origens;	12. Números e Curiosidades;
3. Anjos Barrocos;	8. Sala dos Heróis;	13. Dança do Futebol;
4. Sala dos Gols;	9. Ritos de Passagem;	14. Jogo de Corpo;
5. Sala dos Rádios;	10. Copas do Mundo;	15. Homenagem ao Pacaembu.

Tabela 2: Salas da exposição principal do Museu do Futebol | Fonte: Plano museológico do Museu do Futebol



Figura 36: Saguão de acesso do Museu do Futebol | Fonte: Nelson Kon

A *Grande Área* é responsável por recepcionar os visitantes no interior do Museu, localizada na entrada do percurso expositivo (Fig. 36), reúne quadros com fotografias dos objetos que retratam a paixão do torcedor pelo futebol (Fig. 37). Foram envolvidos 44 colecionadores e 115 times brasileiros na pesquisa e busca por esses objetos. Ao subir as escadas, o visitante se depara com um display reproduzindo o vídeo de boas-vindas do consagrado jogador Pelé - Edson Arantes do Nascimento (Fig. 38). Depois de uma breve introdução promovida pelo espaço *Pé na Bola*, a terceira etapa da narrativa ocorre no ambiente *Anjos Barrocos* (Fig. 39), sala equipada com 11 telas de acrílico especial as quais criam o efeito de hologramas de jogadoras e jogadores, em fotos originais de jogadas aclamadas pelo público conhecidas pelas denominações “folha seca”, “chapéu” e “bicicleta”. As telas são produzidas em material especial que retém a luminosidade, de modo que não produzam reflexos, suspensas, cada uma com 3 metros de altura e 2 metros de largura, em peças inteiriças. As fotos foram tratadas e tiveram as cores uniformizadas em tons de azul.



Figura 37: A Grande Área do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

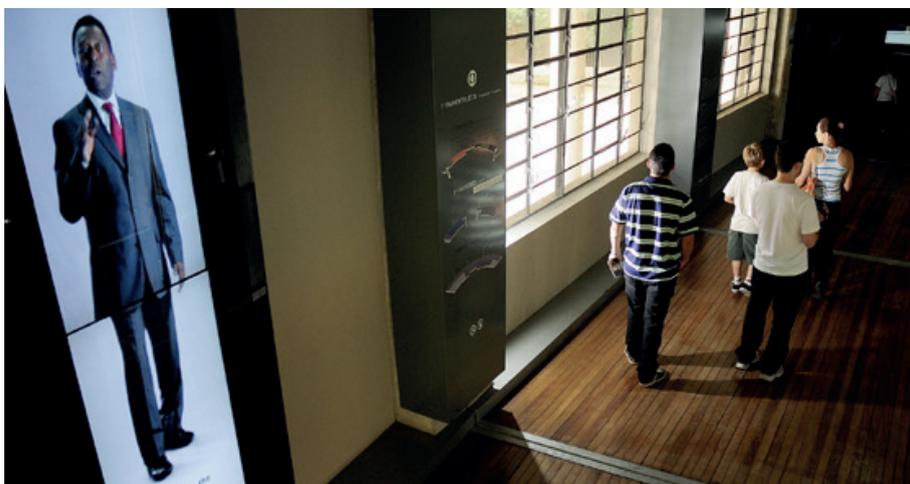


Figura 38: Vídeo de boas-vindas do jogador Edson Arantes do Nascimento na Grande Área do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol



Figura 39: Sala Anjos Barrocos do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

A *Sala das Origens* (Fig. 40) é a sétima do percurso e conta com imagens emolduradas de fotografias, reproduções de obras de arte e cartazes de propaganda, datadas entre 1888 e 1930, abordando o período em que ocorreu a popularização do futebol no Brasil. Nesse espaço, também são apresentados 9 vídeos com a narração do ator Milton Gonçalves. Já o décimo espaço leva o título de *Copas do Mundo* (Fig. 41) e exhibe totens, em forma de troféus, os quais contam por meio de fotografias e filmes sobre os jogadores e os jogos, além de apresentarem cenas do período histórico que envolveu cada uma das Copas. No módulo *Números e Curiosidades* (Fig. 42), décimo segundo da sequência, estruturas metálicas formam um labirinto de curiosidades, onde placas gigantes propõem um trajeto polêmico entre números, táticas, datas, história e superstições do futebol.



Figura 40: Sala das Origens do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol



Figura 41: Sala Copas do Mundo do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol



Figura 42: Sala Números e Curiosidades do Museu do Futebol | Fonte: Rodrigo Santos / The Epoch Times

A antepenúltima sala chama-se *Dança do Futebol* (Fig. 43) e é composta por estruturas cênicas em formato de bolas, na quais o visitante pode reviver a emoção de um gol, a malícia de um drible, o arrojo de uma defesa, a luta por uma bola dividida, o que, poeticamente, pode ser descrito como a dança coreográfica do futebol. Por sua vez, a

penúltima sala, *Jogo de Corpo* (Fig. 44), oferece um conteúdo mais interativo ao público, que tem a possibilidade de jogar futebol em um caminho virtual ou experimentar o “Chute a Gol”. A experiência termina no espaço *Homenagem ao Pacaembu* (Fig. 45), o qual expõe fotografias, textos e maquetes narrando a história do bairro do estádio onde se localiza o Museu.



Figura 43: Sala Dança do Futebol do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol



Figura 44: Sala Jogo de Corpo do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol



Figura 45: Sala Homenagem ao Pacaembu do Museu do Futebol | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

A equipe de exposições é responsável pela coordenação da manutenção dessa exposição de longa duração, envolvendo a ação de equipes de outras áreas do Museu, as quais se complementam a fim de realizar verificações constantes e execução dos reparos necessários, podendo incluir fornecedores especializados nas atividades.

2.2.1.2.2 Exposições temporárias

A renovação das exposições gera atração e retenção de diferentes públicos. Assim sendo, as exposições temporárias cumprem a função de complementar e dialogar com a exposição de longa duração, voltando suas atenções para os calendários temáticos, apresentando questões relativas aos diversos contextos da cadeia produtiva do futebol, além de propor inovações relativas à forma e ao conteúdo da experiência expositiva já existente. Suas linhas curatoriais podem seguir os eixos da mostra principal ou temas emergentes. Essas exposições permanecem nos espaços por um período aproximado de 4 a 6 meses, sendo previsto pelo calendário do Museu a inauguração de pelo menos duas delas anualmente.

A *Sala Osmar Santos*, com aproximadamente 220 m², e a *Sala Jogo de Corpo* são os espaços comumente ocupados para essas exposições, no entanto eles têm possibilidades de uso limitadas, por conta do pequeno espaço útil para o conteúdo expositivo. As estruturas aparentes do edifício são respeitadas, mantendo uma coerência com a arquitetura do Estádio, no entanto, elas dificultam um desenho expositivo simplificado,

como também ocorre com o pé direito relativamente baixo, o qual impede a instalação de equipamentos de iluminação e projeção. Uma porta de vidro foi instalada recentemente para separar a *Sala Grande Área* do espaço para exposições temporárias, permitindo uma climatização do ar e possibilitando a utilização do espaço para exposição de objetos e conteúdos que exijam maior controle de umidade. Mostras de pequeno porte possuem curta duração e normalmente são de baixo custo, ocupam espaços antes não utilizados, inserindo novos conteúdos para o visitante - dando acesso a filmes, palestras, rodas de conversa e outras atividades, dependendo do projeto.

Uma das exposições temporárias foi a denominada “**CONTRA-ATAQUE!**” (Fig. 46) que permaneceu no Museu durante o período de 28 de maio a 20 de outubro de 2019. Exaltando as mulheres do futebol, essa exposição (Fig. 47) foi um manifesto pela igualdade no esporte. O Museu do Futebol resgatou as histórias de resistência das atletas e amadoras que jogaram futebol mesmo durante os anos de 1941 a 1979, quando uma Lei proibia as mulheres de jogar futebol no Brasil. Já encerrada, a exposição contou com um público total de 170.000 visitantes



Figura 46: Material de divulgação da exposição *CONTRA-ATAQUE!* | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol



Figura 47: Exposição *CONTRA-ATAQUE!* | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

No jogo de futebol, um *contra-ataque* ocorre quando um dos times recupera a posse da bola e avança rapidamente em direção ao gol, sem deixar espaço para a armação da defesa do time adversário. Essa jogada foi a metáfora escolhida para narrar a trajetória da modalidade feminina, proibida por decreto-lei no Brasil por décadas (Fig. 48). A palavra *conquista* também apresentou um sentido muito mais amplo do que apenas vencer partidas e torneios. Além de lutarem para conquistar o direito ao jogo (Fig. 49), as mulheres precisaram lutar por uniformes adequados aos seus corpos, para participarem da gestão esportiva, da arbitragem, da imprensa e pelo direito à livre circulação nas arquibancadas.



Figura 48: Notícias antigas expostas em CONTRA-ATAQUE! | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol



Figura 49: Linha do tempo exposta em CONTRA-ATAQUE! | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

O *contra-ataque*, ou seja, a reviravolta feminina, também aconteceu dentro do próprio Museu do Futebol. Aberto em 2008 como um espaço para a celebração da identidade brasileira expressa por meio do esporte, o Museu só incluiu jogadoras na exposição de longa duração a partir do ano de 2015. Somente quatro anos depois, em 2019, *CONTRA-ATAQUE!* é concebida como uma mostra exclusiva para o futebol feminino, o que se deu através de um longo caminho de escutas, construção de relacionamento e de compreensão de que esta história deveria ser contada da perspectiva das próprias mulheres (Fig. 50).



Figura 50: Atletas homenageadas em *CONTRA-ATAQUE!* | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

Outra exposição temporária chama-se “**Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa**” (Fig. 51), vigente desde 19 de junho de 2021, com permanência marcada para até 30 de janeiro de 2022. Essa mostra homenageia os goleiros, propondo uma reflexão sobre o racismo no Brasil a partir da história de um jogador da posição de goleiro: Moacyr Barbosa, que faria 100 anos em 2021. O termo “tempo de reação” que dá nome à exposição refere-se ao tempo que o goleiro leva para iniciar o movimento de defesa após perceber o chute em direção ao gol.

O ano de 2021 também é comemorativo para o papel de goleiro no futebol, pois completam-se 150 anos da invenção do mesmo, surgido anos depois do próprio futebol. A mostra propõe uma imersão na história da principal função de defesa do esporte, onde os visitantes podem rever defesas marcantes, conferir luvas (Fig. 52), camisas de goleiras e goleiros brasileiros, até mesmo vivenciar a experiência de ver um jogo da perspectiva de um goleiro por entre traves de tamanho oficial.



Figura 51: Exposição temporária “Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa” | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol



Figura 52: Luvas de goleiras e goleiros expostas em “Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa” | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

A trajetória de Moacyr Barbosa (Fig. 53), atleta negro e brasileiro, foi base para organização táctica e simbólica deste projeto que aborda pautas sobre como o racismo estrutura nossa sociedade. A causa antirracista integra as preocupações do Museu do Futebol desde sua fundação, o que se reflete nessa exaltação de Moacyr Barbosa, expondo aspectos de sua técnica, de sua personalidade alegre e de um estilo de futebol brasileiro que conquistou o mundo graças ao protagonismo de homens negros.

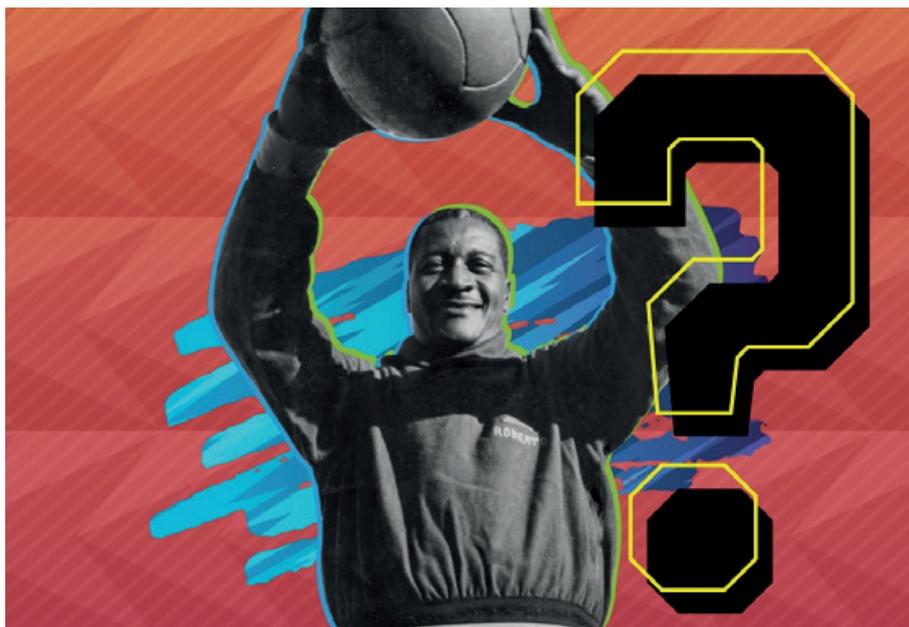


Figura 53: Goleiro Moacyr Barbosa (1921-2000) | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

2.2.1.2.2.3 Exposições itinerantes

As exposições itinerantes expandem as oportunidades de visitação de seu conteúdo e ocorrem por meio de parcerias com instituições e cidades por onde circulam. A itinerância viabiliza o acesso a novos públicos, especialmente àqueles que não são atingidos pelas ações diretas do Museu em seu território. Com a inserção de práticas locais relacionadas ao tema, como conversas e encontros, as quais enriquecem a experiência, é possível ampliar o repertório das pesquisas feitas pela equipe do Museu, agregando a cada montagem novos conteúdos sobre as histórias do futebol local das cidades por onde a exposição passa. Essa investigação é conduzida pelo CRFB por meio de pesquisa e articulação com times de futebol das cidades e os resultados dessas buscas são adicionados ao conteúdo e ao acervo do Museu. A equipe educativa do Museu fornece materiais educativos para professores e alunos, além de oferecer um atendimento qualificado às pessoas com deficiência. Parte da equipe do Museu acompanha as montagens e desmontagens das produções, que, por sua vez, geram demandas de novos empregos nas cidades onde ocorrem, resultando em uma rede de intercâmbio entre profissionais, experiências e conteúdos.

Uma das mostras itinerantes, “**Museu do Futebol na Área**” - somando 200 mil visitações em Recife, no Rio de Janeiro e em Belo Horizonte durante sua passagem pelas cidades no ano de 2018 -, foi montada para exibição no Museu da Comunicação Hipólito

José da Costa, situado na capital gaúcha, Porto Alegre, durante os meses de outubro e dezembro de 2018.

Como parte da turnê de celebração pelo décimo aniversário do Museu do Futebol, a exposição “Museu do Futebol na Área” (Fig. 54) reproduz sete das quinze salas presentes na sede do Museu, expandindo a oportunidade da experiência. A realização se deu junto da equipe que participou do projeto original, os cenógrafos Daniela Thomas e Felipe Tassara, o designer Jair de Souza e o artista multimídia Tadeu Jungle, que assina uma instalação exclusiva para a mostra.

Para engajar e emocionar o público local, a mostra incorpora histórias, fotos e curiosidades sobre o futebol de cada cidade por onde passa. Em Porto Alegre, a rivalidade entre os clubes de futebol mais populares do estado, Grêmio e Internacional, se fez presente com acervos exclusivos. A *Sala Números e Curiosidades*, por exemplo, recebe nessa edição do projeto uma vitrine especial com camisas e objetos históricos, além de mesas de jogos customizadas para o clássico GRE-NAL (jogo de futebol popular entre os times Grêmio e Internacional). Por sua vez, a releitura da *Sala das Origens* exibe um vídeo e cerca de cem imagens do período em que o esporte chegou ao Brasil e se profissionalizou, entre o final do século 19 e as primeiras décadas do século 20.

A *Sala dos Gols* e a *Sala do Rádio*, presentes no Museu do Futebol, são agrupadas nessa versão itinerante formando a *Sala dos Gols e do Rádio*, lembrando dezenas de gols e locuções que marcaram época de forma interativa - o visitante escolhe o narrador ou o radialista para os vídeos. Uma instalação chamada *Versus*, criada especialmente para esse projeto pelo artista multimídia Tadeu Jungle, consiste na experiência de acompanhar uma partida de futebol inteira somente observando os torcedores, suas reações e capturando a emoção contida em um jogo.



Figura 54: Exposição itinerante “Museu do Futebol na Área” (Porto Alegre, 2018) | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

2.2.1.2.2.4 Exposições virtuais

As exposições virtuais, parceria do *Google Arts & Culture*, ampliam o acesso aos conteúdos expositivos do Museu e complementam as experiências de visitação presencial. Foram idealizadas nesta plataforma, até junho de 2021, 15 exposições, cuja pesquisa e produção é de responsabilidade da equipe do CRFB, que gerencia a curadoria, o levantamento dos temas a serem apresentados e a escolha das imagens e autorizações necessárias. As exposições estão disponíveis para consultas no site do Museu do Futebol.

Um exemplo de exposição virtual é “**Pacaembu, o estádio monumento**”, a qual vigora desde abril de 2020 na plataforma *Google Arts & Culture*. O Estádio Municipal Paulo Machado de Carvalho completou 80 anos em abril de 2020, uma data importante para a qual o Museu do Futebol planejava uma exposição especial homenageando o Pacaembu. Com a eclosão da pandemia do novo coronavírus em março de 2020, as atividades culturais foram suspensas temporariamente em todo o Brasil e a plataforma virtual acabou se tornando uma ferramenta viabilizadora do projeto impactado.

A narrativa da exposição se apoia em memoriais da história da construção do Estádio do Pacaembu, o qual foi pensado desde o princípio como uma praça esportiva com múltiplas funções - agregando também espaços para lazer e cultura. O acervo digital conta com imagens das plantas originais (Fig. 55), imagens das modificações feitas ao longo do desenvolvimento do projeto, fotos antigas da construção e da inauguração do Estádio do Pacaembu, além de um vídeo da época.

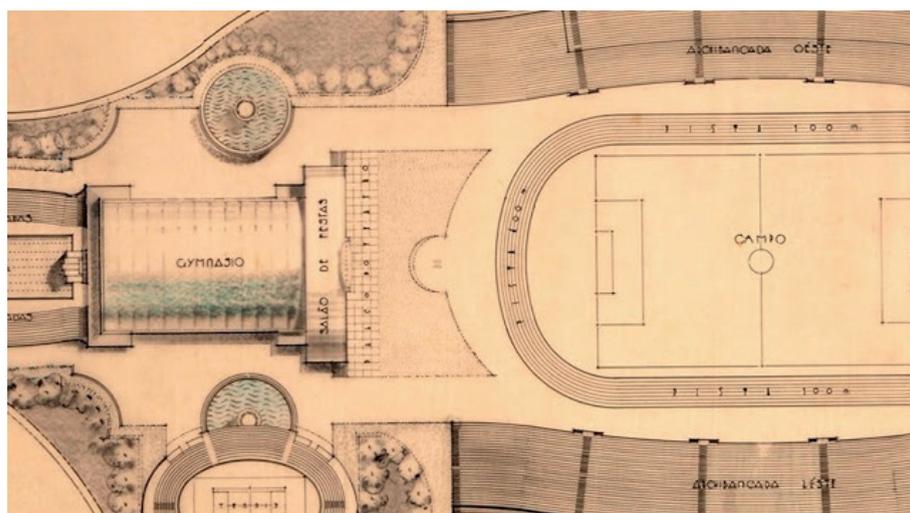


Figura 55: Acervo da exposição “Pacaembu, o estádio monumento” | Fonte: Divulgação do Museu do Futebol

2.2.2 Museu do Amanhã

O Museu do Amanhã (Fig. 56) trata de ciências, onde, por meio de uma narrativa instigante, os visitantes são encorajados a refletir sobre como ‘moldar’ os próximos 50 anos. Jornada conduzida através de ambientes audiovisuais imersivos, instalações interativas e jogos disponíveis ao público. Foi inaugurado em dezembro de 2015 pela Prefeitura do Rio de Janeiro, sendo considerado um equipamento cultural da Secretaria Municipal de Cultura, que opera sob gestão do Instituto de Desenvolvimento e Gestão (IDG). Desde sua inauguração, vem recebendo uma média de um milhão de visitantes por ano.



Figura 56: Museu do Amanhã | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã

Localizado às margens da Baía de Guanabara, o Museu faz parte do projeto Porto Maravilha de requalificação da região portuária do Rio de Janeiro e tem autoria do arquiteto espanhol Santiago Calatrava. “A ideia é que o edifício fosse o mais etéreo possível, quase flutuando sobre o mar, como um barco, um pássaro ou uma planta”, explica o autor do projeto que ocupa 15 mil m², cercado por espelhos d’água, jardim, ciclovia e área de lazer, numa área total de 34,6 mil m² do Pier Mauá, com paisagismo assinado pelo escritório Burle Marx. A forma longilínea da edificação (Fig. 57) foi inspirada nas bromélias do Jardim Botânico, projetada de modo que se integre à paisagem ao redor. Este formato não é produto de uma pura metáfora ou simplesmente uma ideia arquitetônica, de acordo com o arquiteto “é o resultado de um diálogo muito consistente para que o edifício se alie à *intenção* de ser um museu para o futuro, como uma unidade educativa”. Seguindo diretrizes de sustentabilidade, a arquitetura integra-se como parte do conteúdo do Museu, promovendo a discussão de pautas desse tema como utilização da energia solar, novas formas da arquitetura, relação com a paisagem da cidade, entre outras.



Figura 57: Museu do Amanhã | Fonte: Sérgio Huoliver

Difere-se da maioria dos museus de ciência, que por sua essência são, originalmente, demonstrativos e apresentam em seu acervo coleções de vestígios do passado como fósseis, artefatos e relíquias, ou então, demonstram como funcionam os fenômenos da natureza. O Museu do Amanhã explora a ciência de forma aplicada, dedicando-se não apenas a demonstrar o seu desenvolvimento, mas também a aplicar os dados e recursos para uma experiência cultural, política e ética a partir das perspectivas da sustentabilidade e da convivência.

2.2.2.1 Expografia e acervo

A concepção curatorial inicial do Museu do Amanhã foi proposta por Leonel Kaz e Luiz Alberto Oliveira, sendo este o responsável permanente pela curadoria do Museu com consultoria museográfica de Ralph Appelbaum Associates. O acervo museológico é constituído por bens culturais, de caráter material ou imaterial, móvel ou imóvel, que estão relacionados com a temática do Museu. Contribuindo para a realização da missão e dos objetivos da instituição, o acervo material abrange bens móveis - como objetos, documentos iconográficos e documentos de audiovisual - e bens imóveis - como prédios, conjuntos paisagísticos e sítios arqueológicos. Já o acervo imaterial compreende desde as tradições e técnicas do “saber fazer” do homem até as expressões artísticas da sociedade, como danças folclóricas, literatura de cordel, peças teatrais, dentre outras, além dos conteúdos desenvolvidos e abordados dentro da instituição museológica, armazenados em diferentes suportes midiáticos.

2.2.2.2 Programa de exposições e programação cultural

A discussão central do Museu está focada no Antropoceno: a ação humana assumindo uma força geológica capaz de mudanças significativas no clima, biomas e ecossistemas. A exposição principal (Fig. 58) é uma viagem imersiva que se inicia no cosmos e se encerra com o exercício da reflexão e autoconhecimento do visitante.



Figura 58: Interior do Museu do Amanhã | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã

2.2.2.2.1 Exposições

O Museu do Amanhã foi concebido nos pilares da informação, inovação e interação do conhecimento. Possui um modelo de gestão pública que permite cooperação ampla e com diversas instituições afins à missão do Museu, permitindo compartilhar conhecimentos, experiências e projetos. O conceito de interação proposto pela equipe do Museu explora a interatividade mental e emocional, transformando o visitante em co-autor de uma experiência transformadora e educativa.

2.2.2.2.2 Tipos de exposições

De acordo com o plano museológico do Museu do Amanhã, uma exposição é a organização e a disposição de conteúdos/objetos em um ambiente com o objetivo de comunicar a partir da interpretação de uma temática. Desse modo, o Programa congrega as atividades expositivas em todos os espaços do Museu, internos ou externos, categorizadas como: exposição principal, exposições temporárias, exposições itinerantes e mostras experimentais - todas alinhadas à missão e aos objetivos do Museu.

2.2.2.2.1 Exposição principal (de longa duração)

A exposição de longa-duração do Museu do Amanhã aborda eixos temáticos ligados à missão do Museu e é concebida baseada na proposta curatorial do físico e doutor em cosmologia Luiz Alberto Oliveira. Ocupa uma área de cerca de 4.500 m² no segundo andar do Museu. O público é levado a uma jornada com uma narrativa estruturada em cinco grandes áreas (Fig. 59) denominadas *Cosmos*, *Terra*, *Antropoceno*, *Amanhãs* e *Nós*, somando 62 experiências disponíveis em três idiomas: português, espanhol e inglês.

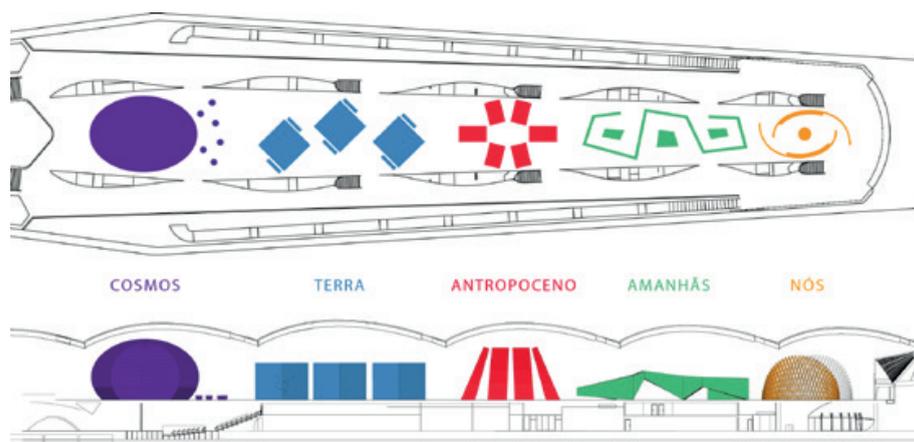


Figura 59: Vistas superior e lateral das áreas do Museu do Amanhã | Fonte: Dupla Design

A área do *Cosmos* (Figs. 60, 61 e 62) contempla uma visão partindo do pressuposto de que somos feitos da mesma matéria que as estrelas, o que nos conecta com o universo e com as nossas origens. Neste espaço o visitante já se depara com as perguntas que se farão presentes em seu percurso:

- Quais as dimensões da nossa existência?
- Como chegamos até aqui?
- Que futuro desejamos?



Figura 60: Área Cosmos do Museu do Amanhã | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã



Figura 61: Área Cosmos do Museu do Amanhã | Fonte: Cidade Olímpica



Figura 62: Trecho do vídeo exibido no interior do Cosmos | Fonte: Bernard Lessa

Passando para o ambiente da *Terra* (Figs. 63, 64 e 65), existem três grandes cubos de 7 metros utilizados como objetos cênicos para exibir conteúdos que investigam as três dimensões da existência: Matéria, Vida e Pensamento. No cubo onde se apresentam os assuntos relacionados à Vida, por exemplo, o DNA - elemento comum a todas as espécies - está representado na parte externa da estrutura. Observando o cubo por dentro, pode-se vislumbrar, por meio de fotografias, a diversidade e a interconectividade da vida na Mata Atlântica, material produzido durante três expedições realizadas especificamente para o Museu do Amanhã.



Figura 63: Cubo Matéria, o primeiro do módulo Terra | Fonte: Guia de Destinos



Figura 64: O interior do cubo Vida, o segundo do módulo Terra | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã



Figura 65: O interior do cubo Pensamento, o terceiro do módulo Terra | Fonte: Byron Prujansky

Na terceira área, *Antropoceno* (Figs. 66, 67 e 68), corre o ponto central da experiência da Exposição Principal, onde aborda-se o entendimento de que a atividade humana tornou-se uma força geológica: estamos transformando a composição da atmosfera, modificando o clima, alterando a biodiversidade, mudando o curso dos rios. A vida na Terra precisará se reinventar para se adaptar aos novos tempos repletos de incertezas - mas também de oportunidades - e este ambiente tem como propósito instigar discussões nesses âmbitos.

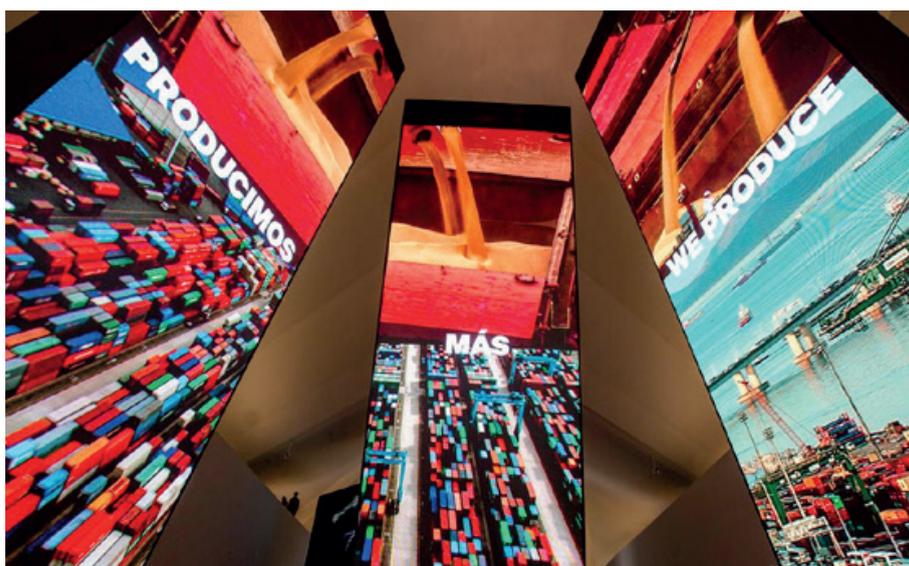


Figura 66: Módulo Antropoceno do Museu do Amanhã | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã



Figura 67: Antropoceno, o módulo central da Exposição Principal | Fonte: Byron Prujansky



Figura 68: Módulo Antropoceno do Museu do Amanhã | Fonte: Cesar Barreto

O espaço dos *Amanhãs* (Figs. 69, 70, 71 e 72) aborda as grandes tendências globais, as quais apontam para a existência de mais pessoas no mundo, vivendo por muito mais tempo. As cidades serão muito grandes e haverá hiperconectividade. O nosso cotidiano será impactado pela convivência com pessoas das mais diferentes culturas e modos de vida. Neste local, através das experiências, o visitante é convidado a refletir sobre as questões de sustentabilidade e convivência.



Figura 69: Módulo Amanhãs do Museu do Amanhã | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã



Figura 70: O origami Sociedade, o primeiro do módulo Amanhãs | Fonte: Bernard Lessa



Figura 71: O origami Planeta, o segundo do módulo Amanhãs | Fonte: Bernard Lessa



Figura 72: O origami Humano, o terceiro do módulo Amanhãs | Fonte: Cesar Barreto

Finalmente, o percurso encerra-se promovendo um exercício de imaginação na área denominada *Nós*, propondo o engajamento do visitante na ideia de que o *Amanhã* (Figs. 73, 74 e 75), ou seja, o futuro, começa agora, com as escolhas que fazemos. O objetivo é que o visitante saia de toda essa experiência modificado de alguma forma, sentindo-se parte da missão de manter e melhorar as condições de vida em um planeta profundamente transformado pela nossa própria intervenção.



Figura 73: Módulo Nós da Exposição Principal | Fonte: Divulgação do Museu do Amanhã



Figura 74: Nós, o último módulo da Exposição Principal | Fonte: Bernard Lessa

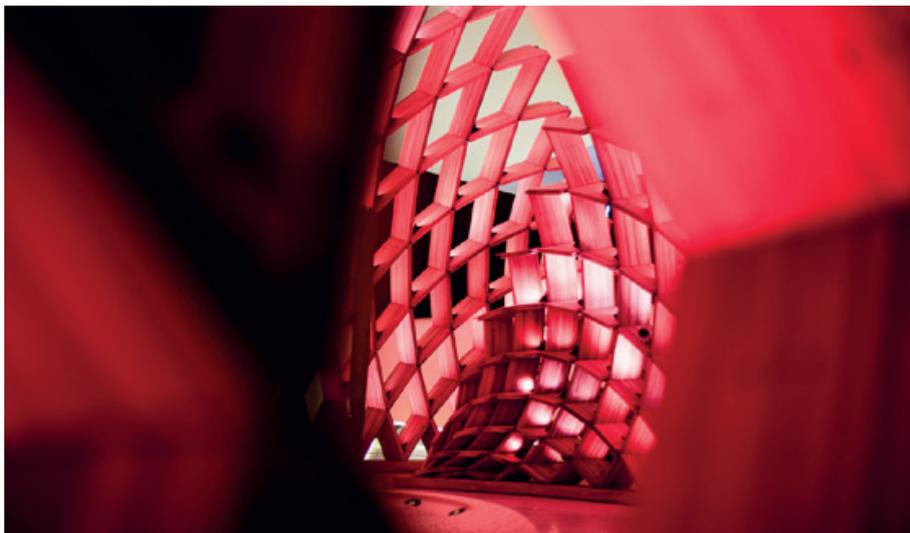


Figura 75: Módulo Nós, o último da Exposição Principal | Fonte: Bernard Lessa

2.2.2.2.2 Exposições temporárias e itinerantes

De acordo com o plano museológico, as exposições temporárias são o "coração pulsante" do Museu do Amanhã. Elas abordam temáticas pontuais e atualizadas. É um espaço dedicado à discussão de temas polêmicos, aprofundamento de questões específicas e de difusão do conhecimento. Essas exposições são a porta de interlocução permanente da instituição com o mundo exterior e, por isso, apresentam potencial para intercâmbio com outras instituições. No plano está previsto que sejam realizadas duas exposições temporárias por ano, com a duração de três a quatro meses cada. Destas, uma é concebida pelo próprio Museu do Amanhã e a outra uma exposição de caráter internacional.

A primeira exposição temporária concebida pelo Museu foi “Santos Dumont - O Grande Visionário Brasileiro”, a qual teve curadoria de Gringo Cardia. A proposta é uma imersão no universo de Santos Dumont através de um percurso expográfico concebido de forma envolvente, fazendo uso de interatividade com áudio e vídeos de animação, além de exibir projetos e desenhos de protótipos originais, réplicas de seus inventos, centenas de fotografias, documentos e publicações, entre outros. Busca-se explorar o caráter visionário do grande inventor brasileiro, o qual trabalhou no desenvolvimento de aviões e possuía um caráter inventivo e futurista, ressaltando aspectos como o desenvolvimento de sua técnica e os paralelos com Leonardo da Vinci e outros inventores.

Planejada para o ano de abertura do Museu do Amanhã, “Videoinstalação Artística: V4 Perimetral” foi a segunda exposição temporária idealizada pelos artistas Andrucha Waddington, Vik Muniz, Liana Brazil e Russ Rive. Trata-se de uma videoinstalação com imagens inéditas do processo de derrubada da Perimetral, capturadas por 20 câmeras sob diversos ângulos, uma vez que este é considerado um símbolo da metamorfose urbana recente pela qual a cidade do Rio de Janeiro está passando. Com cenografia imersiva, a ideia é promover no visitante a experiência de estar dentro da explosão.

2.2.2.2.3 Mostras Experimentais

Denominadas como mostras experimentais, essas pequenas exposições temporárias utilizam o Laboratório de Atividades do Amanhã - espaço de produção e inovação dentro do Museu que discute com seus visitantes as consequências das novas tecnologias na transformação do mercado de trabalho e na forma como entendemos as profissões - como fonte criativa para a proposição de temas ligados aos experimentos e trabalhos em desenvolvimento. Vale reforçar que, para garantir o caráter experimental e interativo das exposições, o Museu do Amanhã busca abordar os conceitos de interatividade manual, mental e emocional, incluindo o visitante como co-autor da mensagem expositiva.

2.2.3 “Eu, Ayrton Senna da Silva”

Lançada em outubro de 2021 pela Senna Brands, a exposição “Eu, Ayrton Senna da Silva” (Fig. 76) presta uma homenagem ao piloto lendário da *Fórmula 1*⁶, Ayrton Senna. O piloto de corrida é considerado um ídolo nacional até hoje, inclusive por muitos pilotos atuais, brasileiros e estrangeiros. Segundo Bianca Senna, sobrinha do piloto e CEO da empresa Senna Brands, esta é a primeira vez que uma exposição é narrada na voz do

⁶ A Fórmula 1 é a mais popular modalidade de automobilismo do mundo. É a categoria mais avançada do esporte a motor e é regulamentada pela Federação Internacional de Automobilismo. (FIA, 2021)

próprio Ayrton Senna, em primeira pessoa, uma forma muito emocionante de transmitir sua história contando fatos especiais sobre sua vida e sua carreira.



Figura 76: Cartaz da exposição “Eu, Ayrton Senna da Silva” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams

A exposição temporária, com término em novembro de 2021, ocorre no Shopping *VillaLobos*, localizado na Zona Oeste da capital paulista. Uma realização da Secretaria Especial da Cultura, Ministério do Turismo via Lei Federal de Incentivo à Cultura, com direção do Museu a Céu Aberto e com direção criativa, percurso expositivo e produção assinadas pela YDreams Global em parceria com a Senna Brands.

Ao visitar a exposição, os fãs do piloto têm a oportunidade de conhecer detalhes da vida e carreira de Ayrton Senna, iniciando por sua infância, passando por suas primeiras vitórias em corridas de *kart*, até chegar nos gloriosos tempos de vitórias mundiais na *Fórmula 1* conquistadas em 1988, 1990 e 1991, com o tricampeonato. O fato da narração ocorrer em primeira pessoa e na voz do próprio Ayrton Senna torna a experiência mais intimista e completa. Conforme afirma Karina Israel, umas das curadoras da exposição, a construção dessa narrativa inédita demandou tecnologias de última geração, extremamente inovadoras com modelagem tridimensional realista combinada com geração de voz por inteligência artificial. De modo a expandir o legado de Senna, são expostas suas memórias, lembranças de infância, hobbies, seus anseios, seus sonhos e o que existiu por trás de suas vitórias. A exposição é dividida em doze módulos, os quais abordam nove temas diferentes.

No primeiro tema, “*Esta é a Minha História*” (Fig. 77), ocorre a abertura da exposição, a qual utiliza-se de uma técnica de inversão da narrativa, trazendo um vídeo com imagens de como o público reconhece Ayrton Senna. Na sequência, o piloto - geração de voz por

inteligência artificial - assume a condução da história. “Aqui Eu Sou o Beco” (Fig. 78) é o segundo tema, dividido em dois ambientes, onde ficam expostas as memórias de Ayrton Senna em sua infância através de fotos, além de imagens da sua vida pessoal, mostrando um pouco de suas paixões, hobbies e outros gostos. Já no terceiro tema da sequência, a “Oficina do Ayrton” relembra as habilidades do piloto com a mecânica e oferece interatividade por meio de um jogo de mecânica de *kart*. Ayrton Senna sempre teve o hábito de desmontar seus *karts*, o que levou seu pai a construir uma oficina em sua própria casa.



Figura 77: Módulo da exposição em “Esta é a Minha História” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams



Figura 78: Módulo da exposição em “Aqui Eu Sou o Beco” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams

Focando na fase profissional do piloto, o quarto tema da narrativa chama-se “Inglaterra - Momento da Escolha” (Fig. 79), retratando a fase que Ayrton Senna foi para a

Inglaterra (Fig. 80) e conquistou triunfos em modalidades de corridas anteriores, até chegar nos testes para a *Fórmula 1*. Seguindo o fluxo, o quinto tema, “*Por Dentro da Mente*”, trata de uma das principais características de Ayrton Senna: o seu poder de concentração. Além dessa habilidade reconhecida por seu público, é exposta também uma série de conflitos, internos e externos, os quais influenciavam a sua pilotagem. Em “*O Rei da Chuva*” (Fig. 81), sexto tema da narrativa, o visitante se depara com uma experiência cenográfica, a qual inclui uma projeção que promove a sensação de chuva caindo no corpo, remetendo à fama de Ayrton Senna ser o melhor piloto do mundo em pistas molhadas.



Figura 79: Módulo da exposição em “*Inglaterra - Momento da Escolha*” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams



Figura 80: Módulo da exposição em “*Inglaterra - Momento da Escolha*” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams

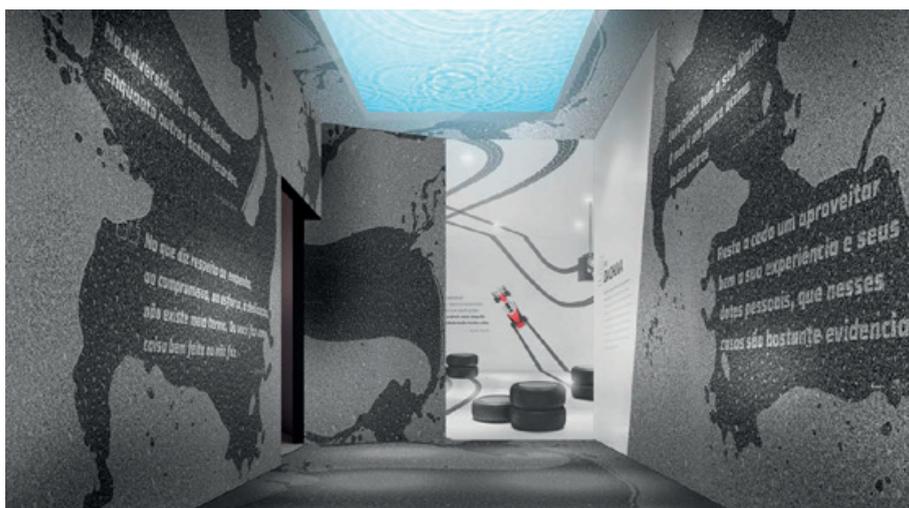


Figura 81: Módulo da exposição em “O Rei da Chuva” | Fonte: Divulgação Senna Brands / YDreams

A principal atração da exposição é a sétima, “*Vencer é Possível*”, tema tratado em um espaço que traz uma projeção num ângulo de 230° exibindo os momentos mais emocionantes do piloto na *Fórmula 1*. Com uma mensagem motivacional, a proposta desse módulo é mostrar como o piloto brasileiro inspira as pessoas a vencerem e, dessa forma, ele acaba se expandindo, se multiplicando. O penúltimo tema, “*Senna me Inspira*”, é um desdobramento da sala anterior, onde são exibidos vídeos e fotos mostrando como pessoas de diferentes partes do mundo inspiram-se em Ayrton Senna. Finalmente, encerrando a trajetória, o tema “*Muito pela Frente*” é a última fase da narrativa, onde os visitantes têm acesso a obras de arte inspiradas em Ayrton Senna e a uma holografia da construção da escultura de Paula Senna.

2.2.4 Quadro comparativo

Para concluir a análise sincrônica, algumas informações pertinentes ao presente trabalho foram organizadas em quadro (Quadro 3) que permite uma melhor visualização e comparação entre os similares analisados. O quadro a seguir contempla as exposições do Museu do Futebol, do Museu do Amanhã e a exposição “Eu, Ayrton Senna da Silva”, focando em exemplos de estruturas e objetos cênicos utilizados nas mesmas. Todas as figuras integrantes do quadro estão presentes anteriormente no texto, com suas devidas descrições e fontes citadas.

Exposição	Tipo	Local	Estruturas e objetos cênicos	Figura
Exposição principal	Permanente	Museu do Futebol	Telas de acrílico especial criando o efeito de hologramas	
			Totens em formato de troféus com fotografias e dispositivos audiovisuais	
			Mesas de jogos personalizadas para a temática da sala	
			Estruturas cênicas em formato similar ao de bolas de futebol dentro das quais são transmitidas produções audiovisuais	
“CONTRA-ATAQUE!”	Temporária	Museu do Futebol	Painel de grandes dimensões com notícias antigas expostas	

<p>“CONTRA-ATAQUE!”</p>	<p>Temporária</p>	<p>Museu do Futebol</p>	<p>Painel de grandes dimensões com linha temporal descritiva</p>	
<p>“Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa”</p>	<p>Temporária</p>	<p>Museu do Futebol</p>	<p>Painel montado com um aglomerado de luvas (acervo) de goleiras e goleiros do futebol</p>	
<p>“Museu do Futebol na Área”</p>	<p>Itinerante</p>	<p>Museu do Futebol</p>	<p>Painéis informativos servindo como suporte de acervos fotográficos e de dispositivos com produções audiovisuais</p>	
<p>Exposição principal</p>	<p>Permanente</p>	<p>Museu do Amanhã</p>	<p>Estrutura em forma de domo, onde o visitante é imerso numa projeção em 360 graus com produção audiovisual</p>	
			<p>Cubos com 7 metros de arestas, contendo imagens exibidas na parte externa da estrutura, além de fotografias no interior da montagem</p>	
			<p>Mesas como suportes de acervos e com dispositivos eletrônicos de interação com os painéis do entorno</p>	

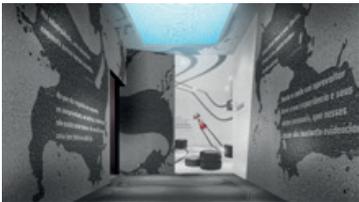
Exposição principal	Permanente	Museu do Amanhã	Estrutura treliçada compoendo o entorno dos ambientes	
“Eu, Ayrton Senna da Silva”	Temporária	Shopping VillaLobos (São Paulo)	Painel descritivo em formato de curva, fazendo referência às curvas das pistas de corrida	
			Objeto em formato de capacete de corrida com dispositivo audiovisual na parte da viseira, transmitindo cenas do ponto de vista do piloto	
			Cabine telefônica tradicional de Londres (Inglaterra)	
			Luminária em formato de pista de corrida	
Ambiente fechado simulando a sensação de chuva				

Tabela 3: Quadro comparativo da análise sincrônica de similares | Fonte: Autoria própria

Tais estruturas e objetos cênicos servirão como referências durante o processo criativo de elaboração de alternativas para o produto deste projeto.

3 AS DEFINIÇÕES

Cumprindo inicialmente com a etapa de aprofundar os conhecimentos sobre a história de vida e a carreira profissional de Italo Ferreira, além do referencial teórico e das análises sincrônicas da etapa de *Descoberta* centrados em assuntos correlatos à expografia, parte-se agora para a etapa de *Definições* desse projeto, conforme a sequência proposta pela metodologia de projeto.

Neste terceiro capítulo, delimita-se um tema específico dentro da história de Italo Ferreira para elaborar um **espaço-frase**. Conforme consta no referencial teórico, a ressignificação do espaço costuma acontecer com a divisão da exposição em **módulos** ou

setores, os quais correspondem a diferentes suportes e mídias, fragmentando o tema geral do programa em espaços-frase que narram partes do texto da exposição. A narrativa total da exposição é resultado da junção de todos os espaços-frase, quando ocorre uma tradução espacial do texto. Observado na análise de similares, termos comumente utilizados para referir-se a um *espaço-frase* em exposições são: salas, módulos, temas.

O *espaço-frase* definido para este projeto serve como fechamento da narrativa de toda a história de vida de Italo Ferreira. Situando-se exatamente no final da trajetória da expografia, este módulo deve centrar-se numa narrativa que resgata o passado do atleta, colocando-o lado a lado das conquistas mais recentes do mesmo. A ideia é valorizar todo o caminho pelo qual o atleta percorreu até tornar-se um campeão, contrapor a realidade dificultosa e humilde da infância de Italo Ferreira com a sua superação e o alcance de seu sucesso profissional, resultando num objeto cênico capaz de fazer uma abstração de toda essa linha temporal.

Os elementos fundamentais que deverão constituir esse *espaço-frase*, interferindo no espaço físico, são: cores, iluminação e dimensões - formando a espacialização dessa cenografia. O objeto cênico a ser projetado poderá servir como suporte para os objetos expostos (acervo físico ou digital) e também como ferramenta de interação do público com a exposição.

Para executar os próximos passos, é necessário também definir o *espaço-base*, nome que se dá à instituição - sítio ou local - da exposição. O local de implementação do presente projeto será o Instituto Italo Ferreira, localizado em Baía Formosa (RN), no entanto a exposição será de caráter itinerante, podendo mover alguns de seus módulos para novas montagens. O *espaço-base* possui caráter simbólico e físico, sendo que o primeiro abrange as diretrizes institucionais e considera o imaginário coletivo existente sobre o Instituto Italo Ferreira, o qual carrega significados que podem restringir os critérios para as intervenções.

O *espaço-base* físico trata dos aspectos dimensionais e materiais, como a planta baixa do local, altura do pé-direito, estilo arquitetônico, aberturas para iluminação natural, portas, ventilação artificial ou natural, interruptores de luz, presença de sistema de tomadas, texturas, paleta de cores e outras propriedades dos elementos presentes no local. Essas informações não foram obtidas por conta da alta visibilidade do atleta, o que acarretou uma maior demora para o retorno dos contatos pela alta demanda. Dessa forma, um layout foi proposto artificialmente para o presente projeto, considerando possíveis montagens em novos locais.

3.1 OS ESPAÇOS-FRASES DA EXPOSIÇÃO

A narrativa da exposição ocorre de forma linear, percorrendo oito módulos que contam a trajetória de Italo Ferreira em ordem cronológica. Esses módulos são descritos a seguir.

3.1.1 Um garotinho arretado

No primeiro módulo da exposição serão abordados temas sobre as origens de Italo Ferreira, contando um pouco das histórias de seus pais, Katiana Batista da Costa Souza e Luiz Ferreira, além das lembranças de quando Italo Ferreira era recém nascido e de sua primeira infância. Também será exposto conteúdo sobre a cidade de Baía Formosa, suas características geográficas e culturais.

3.1.2 Muitas tampas de isopor

O segundo módulo da exposição trata de narrar os primeiros contatos do atleta com o mar, mostrando como tudo começou em sua carreira no surfe. Ainda na infância, Italo Ferreira pegava suas primeiras ondas de pé sobre tampas de isopor - das caixas que seu pai utilizava para armazenar os peixes que vendia. Luiz Ferreira relata que foram muitas tampas quebradas, mas que isso não importava, afinal o filho era apenas uma criança e essa era sua forma de brincar e extravasar a energia.

3.1.3 A primeira pranchinha

Já no terceiro espaço-frase, o foco da narrativa será nos primeiros campeonatos disputados pelo, ainda muito jovem, Italo Ferreira. Após receber de presente sua primeira prancha de surfe, o atleta conseguiu treinar e se dedicar ao esporte de forma mais adequada. Essa fase da história remonta uma trajetória de muita luta por apoio e patrocínio, além de muitas desventuras vividas pelo adolescente e seus companheiros.

3.1.4 Um planeta de mares

O quarto módulo da exposição narra a primeira viagem internacional de Italo Ferreira, quando o mesmo conheceu o México. A partir de então, Italo Ferreira foi conhecendo diversos outros países e ondas diferentes das quais estava acostumado. Todas essas primeiras aventuras internacionais serão contempladas nesse espaço-frase.

3.1.5 O cabra é profissional

Com foco na passagem de atleta amador para atleta profissional reconhecido oficialmente, o quinto módulo da narrativa expõe todo esse processo que Italo Ferreira viveu até conseguir alcançar esse objetivo. Essa fase da jornada envolveu muito treinamento, muitas participações em campeonatos, algumas derrotas pelo caminho, lesões físicas, reviravoltas e, finalmente, grandes vitórias.

3.1.6 Sonhos se tornam realidade

Módulo dedicado a contar a trajetória de Italo Ferreira desde que conquistou suas primeiras vitórias no Championship Tour em 2018 até sagrar-se campeão do mundo pela World Surf League Championship Tour em 2019. O jovem brasileiro, nativo de um pequeno vilarejo de pescadores, finalmente realizava seu sonho: erguer o troféu de melhor surfista do mundo.

3.1.7 Surfe dourado

No penúltimo espaço-frase da exposição, narra-se a história do surfe estreando como modalidade olímpica nos jogos de Tóquio 2020. Italo Ferreira iniciou essa jornada olímpica vencendo a primeira bateria de surf da história das Olimpíadas, a qual ocorreu na praia de Shidashita, no Japão. No fim, o atleta pisou no lugar mais alto do pódio e recebeu o primeiro ouro olímpico da história do surfe masculino.

3.1.8 Contemplação

O oitavo módulo faz o fechamento da narrativa de toda a história de vida de Italo Ferreira. Situando-se exatamente no final da trajetória da expografia, este módulo deve centrar-se numa narrativa que resgata o passado do atleta, colocando-o lado a lado das conquistas mais recentes do mesmo. Este é o espaço-frase que será trabalhado neste projeto.

3.2 O PÚBLICO ALVO

Considerando o tema da exposição, pode-se considerar público alvo qualquer pessoa com interesses em assuntos relacionados ao surfe, pessoas interessadas em assuntos esportivos, praticantes de surfe, admiradores do atleta Italo Ferreira, esportistas e atletas de diversos esportes, profissionais da área esportiva, iniciantes do surfe e curiosos sobre o assunto.

Escolas de ensino básico e de ensino superior podem se interessar em realizar visitas com estudantes de diversas áreas de formação, utilizando-se da exposição como ferramenta pedagógica complementar ao ensino. Mães e pais podem se interessar nesta atividade cultural para proporcionar um entretenimento educativo aos filhos jovens.

Além desse público que pode se dirigir ao local com o objetivo de visitar a exposição, outros públicos podem ser também potenciais, como visitantes em decorrência do turismo local. Baía Formosa situa-se no litoral sul do Rio Grande do Norte, região com beleza natural, clima e outras características muito procuradas por turistas, dessa forma, a exposição torna-se um ponto turístico atraente.

3.3 OS REQUISITOS

Normalmente, em projetos de design de produto, os requisitos de projeto são obtidos depois de listadas as necessidades dos usuários relacionadas com o produto a ser desenvolvido. Neste caso, se tratando de um projeto de design cenográfico para uma expografia biográfica, as necessidades se originam, principalmente, da intenção da exposição, ou seja, da mensagem e do impacto que a exposição deseja causar em seu público. Outras necessidades são oriundas dos potenciais visitantes da mesma.

Segundo Leônidas Soares (2016), ao caracterizar o tipo de produto e de usuários de produtos culturais-educacionais, como é o caso da expografia, devemos desviar nosso olhar do produto e usuário mais comumente relacionado ao design de produtos utilitários ou de serviços. Devemos aproximar nosso foco do usuário-público (e no caso da expografia, público-visitante) que ocorre espontaneamente aos espaços onde estará sendo apresentado alguma modalidade de espetáculo. Isto é, aproximar mais nosso objetivo para o produto resultante de um processo criativo e projetual da área de design cenográfico. Onde o designer trabalha mais com as expectativas do que com as necessidades práticas do dia a dia. O efeito prático do pacto estabelecido entre público e obra representada ao vivo está muito pautado na magia e no ilusório, onde os elementos visuais atuam de uma maneira preponderante:

[...] em diferentes épocas e cultura o teatro se apoia fundamentalmente na ilusão [...] o teatro é construído sobre a consciência recíproca da presença do espectador e do intérprete, separados pela rampa (fosso), barreira arquitetônica entre o real e o imaginário, inexistente no espetáculo cinematográfico, que ignora o espectador. (SOARES, 2016, p. 208)

3.3.1 Necessidades originárias da intenção da exposição

A expografia trabalhada neste projeto encarrega-se de contar uma história baseada em fatos reais sobre a vida do atleta do surfe, Italo Ferreira. A intenção principal desta exposição é dar maior visibilidade à trajetória e à carreira do atleta de forma imersiva, interativa e educativa, valorizando suas origens. Além disso, pretende servir como um meio de comunicação no qual o público aprenda e vivencie as experiências não somente pelo viés intelectual, mas também pelo emocional.

Uma vez que o espaço-frase trabalhado é o último módulo da exposição, o qual faz o fechamento do percurso, o mesmo centra-se numa narrativa que resgata o passado do atleta, colocando-o lado a lado de suas conquistas mais recentes. Assim sendo, o espaço deve possuir uma característica **abrangente** e **informativa** de toda a história, abarcando diferentes períodos da cronologia. Além disso, o objeto cênico desse ambiente deve **simbolizar** essas distintas fases e demonstrar a ascensão do atleta durante o decorrer de sua vida.

A imersão na história é um objetivo importante da exposição, portanto é fundamental desenvolver um espaço **convitativo** para que os visitantes se sintam intuitivamente incentivados a participarem e **interajam** com os elementos presentes no espaço-frase.

De forma sintetizada, as necessidades originárias da intenção da exposição que incidem no produto a ser projetado podem ser listadas assim:

- Abrangente
- Informativo
- Simbólico
- Convitativo
- Interativo

3.3.2 Necessidades originárias dos visitantes

O público alvo da exposição pode ser considerado muito diverso, uma vez que define-se por interesses pessoais e não por faixas etárias e nem por características físicas. Desse modo, todo o ambiente deve ser **inclusivo** e permitir interações para todas as pessoas que visitarem a exposição. Além disso, toda a dinâmica de interações deve ser **intuitiva**, de modo que os visitantes consigam explorar o local de maneira fluida sem necessitar de muitas instruções.

Um comportamento bastante comum em locais com atividades culturais como exposições pode ser observado e deve ser considerado: a necessidade de **fotografar** para criar registros e poder compartilhar com outras pessoas os momentos vividos. As redes sociais e os dispositivos conectados fazem parte da nossa vida e criam novas formas de interagir. Considerando que muitos visitantes podem desejar criar seus próprios registros, obtendo satisfação pessoal com isso, além da potencialidade de maior alcance da exposição com essa divulgação orgânica, o projeto deve fazer uso dessa informação durante o seu desenvolvimento.

As necessidades originárias dos visitantes que recaem no produto a ser projetado podem ser listadas da seguinte forma:

- Inclusivo
- Intuitivo
- Possibilidade de ser fotografado

3.3.3 Requisitos do projeto

- Adequação antropométrica inclusiva
- Acesso facilitado
- Local para interagir
- Local para subir
- Superfícies para dispositivos de mídia
- Multimídias
- Hierarquia de narrativas
- Vista panorâmica
- Trajeto intuitivo
- Identidade visual e verbal do atleta

4 O DESENVOLVIMENTO

A partir de todas as informações obtidas nas etapas anteriores e com base nos conhecimentos adquiridos, o desenvolvimento do projeto inicia com as propostas de algumas alternativas de produtos que serão submetidas a avaliações metodológicas para a tomada de decisão.

4.1 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Foram geradas três alternativas de objeto cênico para ser inserido no módulo “Contemplação”, cada uma delas com referências vindas de elementos da história de vida de Italo Ferreira.

4.1.1 Alternativa 1: túnel em formato de onda (tubo)

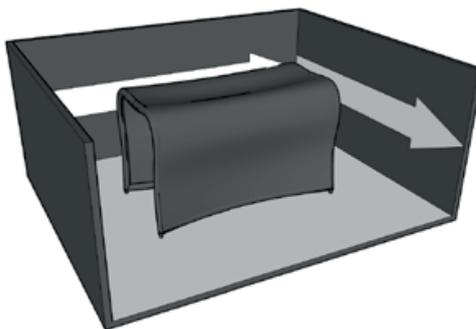


Figura 82: Modelagem de um túnel em formato de onda (tubo) | Fonte: Autoria própria

Inspirado nos tubos (Fig. 83), formações de ondas em formato tubular nas quais os surfistas deslizam (Fig. 84), o “tubo do tempo” (Fig. 82) seria um túnel por onde os visitantes passariam rememorando os momentos marcantes desde o início até a atualidade da carreira de Italo Ferreira.



Figura 83: Onda marítima conhecida como “tubo” | Fonte: Banco de imagens Pexels



Figura 84: Italo Ferreira surfando em um tubo | Fonte: Redação Waves

4.1.2 Alternativa 2: troféu em tamanho gigante

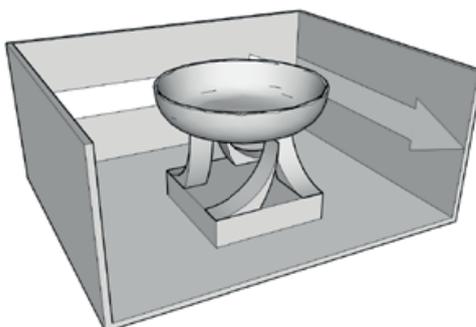


Figura 85: Modelagem de um troféu em tamanho gigante | Fonte: Autoria própria

Relembrando o objeto que coroou a realização do grande sonho de Italo Ferreira, tornar-se campeão mundial de surfe pela WSL (Fig. 86), a estrutura em formato de troféu (Fig. 85) serviria como suporte de mídias e fotografias revendo as lembranças da história de Italo Ferreira.



Figura 86: Italo Ferreira com a taça do Championship Tour em 2019 | Fonte: Divulgação da WSL

4.1.3 Alternativa 3: pódio olímpico

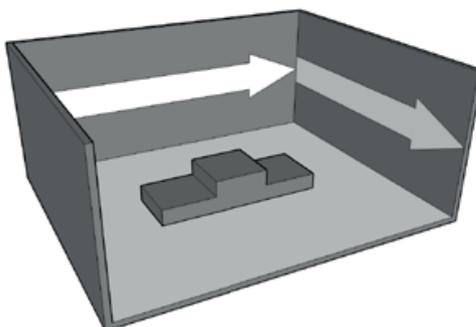


Figura 87: Modelagem de um pódio olímpico | Fonte: Autoria própria

O pódio olímpico (Fig. 87) poderia utilizar-se de suas três posições (Fig. 88) para representar passado remoto, passado mais recente e presente da história de Italo Ferreira (Fig. 89).

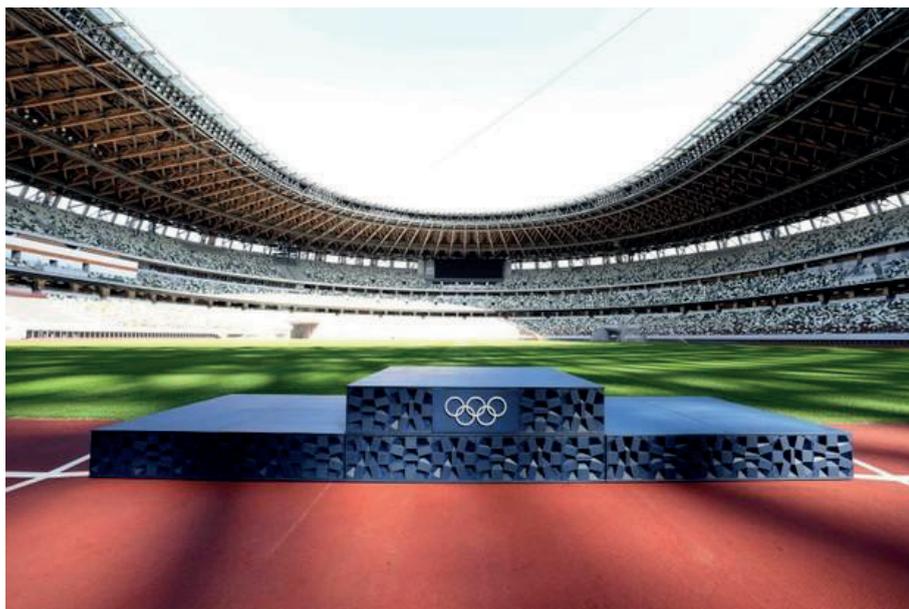


Figura 88: Pódio olímpico dos Jogos de 2020 em Tóquio | Fonte: Divulgação Casa Vogue



Figura 89: Italo Ferreira sobre o primeiro lugar do pódio olímpico | Fonte: Divulgação IF15

4.2 SELEÇÃO DA ALTERNATIVA

A Matriz QFD (Quality Function Deployment), ou seja, Matriz de Desdobramento da Função Qualidade, é um método que visa garantir a qualidade durante o processo de desenvolvimento de produtos e serviços. Criado na década de 60 pelo japonês Yoji Akao, esse método consiste em ouvir a voz do cliente para desenvolver produtos ou serviços por meio de diversos fatores como funções do produto, qualidade, processos, entre outros. O principal objetivo da matriz QFD é tentar assegurar que o projeto final de um produto ou serviço atenda às exigências dos clientes por meio de características mensuráveis.

Aplicando os requisitos do presente projeto nesta matriz, foi possível determinar a ordem e o grau de relevância de cada requisito, conforme a tabela a seguir (pontuada pela autora do projeto):

QFD		REQUISITOS DO PROJETO										Valor absoluto	Valor relativo	
		Adequação antropométrica inclusiva	Acesso facilitado	Local para interagir	Local para subir	Superfícies para dispositivos de mídia	Multimídias	Hierarquia de narrativas	Vista panorâmica	Trajetó intuitivo	Identidade visual e verbal do atleta			
REQUISITOS DAS NECESSIDADES														
REQUISITOS DAS NECESSIDADES	Abrangente	1	0	3	1	9	9	9	3	3	1	39	10,43%	6
	Informativo	3	1	9	3	9	9	3	1	3	3	44	11,76%	5
	Simbólico	1	1	9	3	9	9	9	3	3	9	56	14,97%	2
	Convidativo	9	9	9	9	3	9	1	3	9	3	64	17,11%	1
	Interativo	3	3	9	9	3	9	1	0	1	0	38	10,16%	7
	Inclusivo	9	9	9	9	3	9	1	0	1	1	51	13,64%	3
	Intuitivo	3	3	9	3	3	9	9	0	9	0	48	12,83%	4
	Potencial fotográfico	3	3	3	9	1	1	1	9	1	3	34	9,09%	8
												374	100,00%	
Valores dos critérios														
Forte influência	9	COM CERTEZA os itens irão ser diretamente impactados entre si												
Média influência	3	PROVAVELMENTE os itens serão impactados entre si												
Baixa influência	1	HÁ SUSPEITA de que os itens serão impactados entre si												
Sem influência	0	NÃO HÁ correlação dos itens												

Tabela 4: Matriz QFD pontuada pela autora do projeto | Fonte: Autoria própria

Visando imparcialidade nos resultados e mais equilíbrio, outras duas matrizes foram pontuadas por usuários especialistas, ou seja, designers convidados pela autora, aos quais foi explicada a metodologia utilizada e a origem de todos os requisitos tabelados, cujos resultados podem ser conferidos a seguir:

QFD		REQUISITOS DO PROJETO										Valor absoluto		Valor relativo	
		Adequação antropométrica inclusiva	Acesso facilitado	Local para interagir	Local para subir	Superfícies para dispositivos de mídia	Multimídias	Hierarquia de narrativas	Vista panorâmica	Trajetória intuitiva	Identidade visual e verbal do atleta				
REQUISITOS DAS NECESSIDADES		Abrangente	1	1	3	3	3	9	9	9	3	3	50	12,41%	4
Informativo	3	1	9	1	9	9	3	0	3	3	41	10,17%	6		
Simbólico	3	3	9	3	9	9	9	9	9	72	17,87%	1			
Convidativo	9	9	9	3	9	0	1	9	3	61	15,14%	2			
Interativo	3	1	9	9	9	0	0	1	0	41	10,17%	6			
Inclusivo	9	9	9	3	3	9	0	0	3	1	46	11,41%	5		
Intuitivo	3	3	9	9	1	9	9	0	9	0	52	12,90%	3		
Potencial fotográfico	9	3	1	9	3	1	1	9	1	3	40	9,93%	7		
Valores dos critérios		<p>Forte influência 9 COM CERTEZA os itens irão ser diretamente impactados entre si</p> <p>Média influência 3 PROVAVELMENTE os itens serão impactados entre si</p> <p>Baixa influência 1 HÁ SUSPEITA de que os itens serão impactados entre si</p> <p>Sem influência 0 NÃO HÁ correlação dos itens</p>										400	100,00%		

Tabela 5: Matriz QFD pontuada pelo usuário especialista 1 | Fonte: Autoria própria

QFD		REQUISITOS DO PROJETO										Valor absoluto		Valor relativo	
		Adequação antropométrica inclusiva	Acesso facilitado	Local para interagir	Local para subir	Superfícies para dispositivos de mídia	Multimídias	Hierarquia de narrativas	Vista panorâmica	Trajetória intuitiva	Identidade visual e verbal do atleta				
REQUISITOS DAS NECESSIDADES		Abrangente	0	0	9	3	9	9	9	3	3	54	13,20%	3	
Informativo	1	1	9	0	9	9	9	0	3	1	42	10,27%	6		
Simbólico	1	1	3	3	9	9	9	9	9	62	15,16%	1			
Convidativo	9	9	9	9	3	9	1	3	3	3	58	14,18%	2		
Interativo	3	3	9	9	9	9	1	0	3	1	47	11,49%	5		
Inclusivo	9	9	9	9	3	9	1	0	3	0	52	12,71%	4		
Intuitivo	9	3	9	9	1	9	9	0	9	0	58	14,18%	2		
Potencial fotográfico	3	3	0	9	1	1	1	9	0	9	36	8,80%	7		
Valores dos critérios		<p>Forte influência 9 COM CERTEZA os itens irão ser diretamente impactados entre si</p> <p>Média influência 3 PROVAVELMENTE os itens serão impactados entre si</p> <p>Baixa influência 1 HÁ SUSPEITA de que os itens serão impactados entre si</p> <p>Sem influência 0 NÃO HÁ correlação dos itens</p>										409	100,00%		

Tabela 6: Matriz QFD pontuada pelo usuário especialista 2 | Fonte: Autoria própria

De acordo com o método adotado, a ordenação dos requisitos por importância em termos de decisão e o percentual de relevância ficou assim:

Ordem	Requisitos das necessidades	Resultados da autora	Resultados da pessoa 1	Resultados da pessoa 2	Total	Percentual
1	Simbólico	56	72	62	190	16,0%
2	Convidativo	64	61	58	183	15,4%
3	Intuitivo	48	52	58	158	13,3%
4	Inclusivo	51	46	52	149	12,6%
5	Abrangente	39	50	54	143	12,1%
6	Informativo	44	41	42	127	10,7%
7	Interativo	38	41	47	126	10,6%
8	Potencial fotográfico	34	40	36	110	9,3%
					1186	100,0%

Tabela 7: Ordenação dos requisitos | Fonte: Autoria própria

O Diagrama de Pugh, criado por Stuart Pugh na década de 90, é um método que compara os diversos conceitos de produto entre si, considerando alguns requisitos e seus devidos pesos de relevância, a fim de facilitar a seleção de um conceito que se sobressaia.

Os requisitos avaliados anteriormente pela Matriz QFD foram utilizados no Diagrama de Pugh para que as alternativas de produto fossem avaliadas pela autora e pelas outras duas pessoas convidadas a colaborarem, como mostra a seguinte tabela:

Legenda		Alternativa 1				Alternativa 2				Alternativa 3			
Requisitos	Peso	Notas				Notas				Notas			
		Autora	Pessoa 1	Pessoa 2	Parcial	Autora	Pessoa 1	Pessoa 2	Parcial	Autora	Pessoa 1	Pessoa 2	Parcial
Simbólico	16,02	3	4	3	53,40	5	4	4	69,42	5	4	5	74,76
Convidativo	15,43	5	5	5	77,15	3	4	3	51,43	5	5	5	77,15
Intuitivo	13,32	4	4	3	48,85	3	3	4	44,41	5	5	4	62,17
Inclusivo	12,56	4	4	5	54,44	4	3	4	46,07	4	4	3	46,07
Abrangente	12,06	3	5	3	44,21	2	2	3	28,13	5	5	4	56,27
Informativo	10,71	5	4	4	46,40	5	5	4	49,97	5	5	4	49,97
Interativo	10,62	5	5	4	49,58	4	3	3	35,41	5	4	5	49,58
Potencial fotográfico	9,27	5	4	5	43,28	4	4	5	40,19	5	5	5	46,37
TOTAL		417,3				365,0				462,3			

Tabela 8: Diagrama de Pugh | Fonte: Autoria própria

Conclui-se que a **Alternativa 3**, ou seja, o **pódio olímpico** (Fig.90), é a mais adequada para servir aos requisitos do projeto. O produto pode fazer uso de suas três posições para representar o passado remoto (3º lugar), o passado mais recente (2º lugar) e

o presente (1º lugar) da história de Italo Ferreira. Já a Alternativa 1, que propõe uma estrutura em formato de onda tubular, também obteve boa pontuação e, apesar de ficar em 2ª colocação, pode ter seu conceito aproveitado de forma complementar à alternativa selecionada.

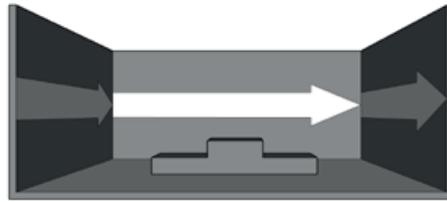


Figura 90: Alternativa selecionada | Fonte: Autoria própria

4.3 O OBJETO CÊNICO

Integrantes da cenografia, os Objetos Cênicos são objetos e estruturas necessárias para que o espetáculo aconteça, ou, no caso das expografias, para que a intenção de estabelecer uma comunicação com o público se cumpra com suas especificidades estéticas e funcionais. De acordo com Oliveira (2018, p. 367) os Objetos Cênicos podem ser tidos como “componentes materiais e visuais da cena, e que são essenciais para constituir a estética de um espetáculo, além de estabelecerem relações com os demais elementos da encenação, constituindo atmosferas.”

Como resultado deste projeto temos uma estrutura (Fig. 91) com dimensões totais de 5,13 metros de largura por 4 metros de altura, com 4,29 metros de profundidade, a qual forma um objeto cênico que compõe a expografia. Diferentemente de uma cenografia para espetáculos como teatro ou produções audiovisuais, onde o objeto cênico passa a ter significado juntamente com a atuação do intérprete, este possui significado próprio - antes mesmo de receber a interação dos visitantes. Representando as águas do mar, o produto possui formato que remete a uma onda tubular, formando uma parede côncava que se estende verticalmente (Fig. 92).

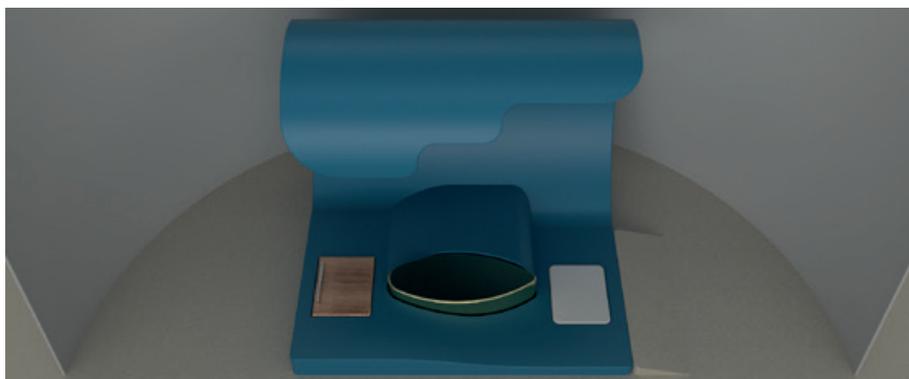


Figura 91: Objeto cênico | Fonte: Autoria própria

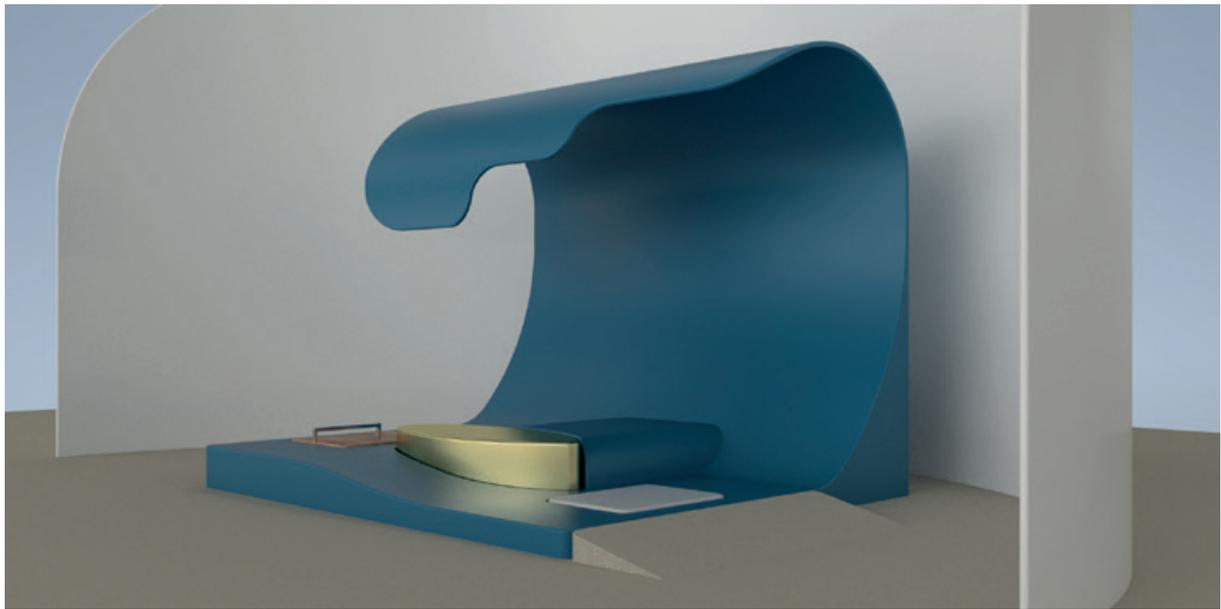


Figura 92: Objeto cênico | Fonte: Autoria própria

O conceito do pódio foi trabalhado no objeto cênico (Fig. 93) levando-se em consideração três etapas da vida de Italo Ferreira, todas elas tratando da relação do atleta com o mar. O passado remoto está representado pelo espaço do 3º lugar do pódio (Fig.94), fazendo uso de uma réplica de maiores dimensões de uma tampa de isopor (Fig.95), semelhante às utilizadas pelo surfista na infância. Outra etapa da trajetória está representada pelo 2º patamar do pódio (Fig.96), fazendo uso de uma porta cênica (Fig.97), a qual faz referência às portas que se abriram quando Italo Ferreira passou a viajar pelo mundo, conhecer novas ondas e competir em diferentes países. O 1º lugar do pódio (Fig.98) é representado por uma plataforma em formato de prancha de surfe (Fig.99), na cor dourada, fazendo alusão às duas conquistas mais importantes do atleta até hoje: o campeonato mundial de surfe e a medalha de ouro olímpica. A base do pódio é como uma abstração do mar e todas as interações dos visitantes devem ocorrer “sobre as águas”.

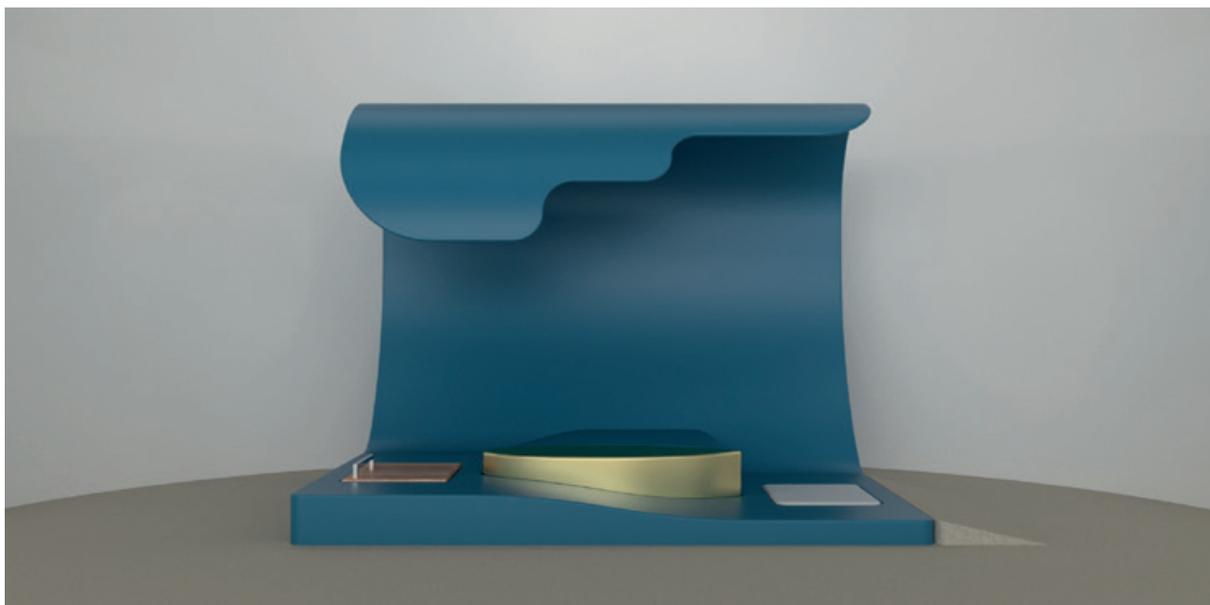


Figura 93: Objeto cênico com o conceito de releitura de um pódio | Fonte: Autoria própria



Figura 94: Terceiro lugar do pódio | Fonte: Autoria própria



Figura 95: Réplica da tampa de isopor | Fonte: Autoria própria

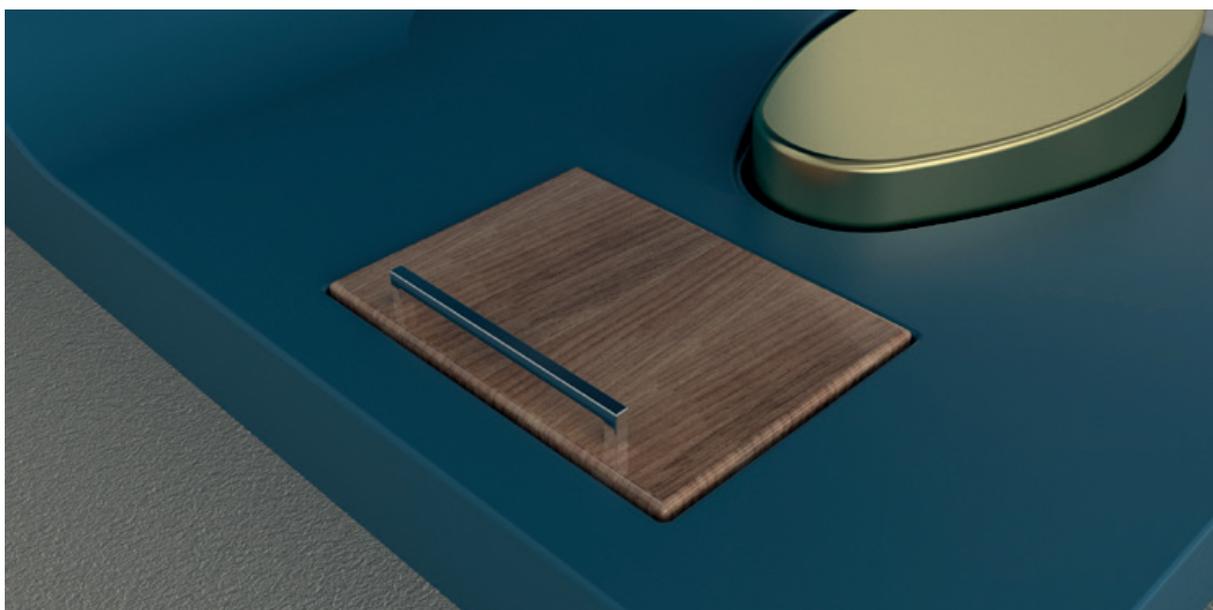


Figura 96: Segundo lugar do pódio | Fonte: Autoria própria



Figura 97: Porta cênica | Fonte: Autoria própria

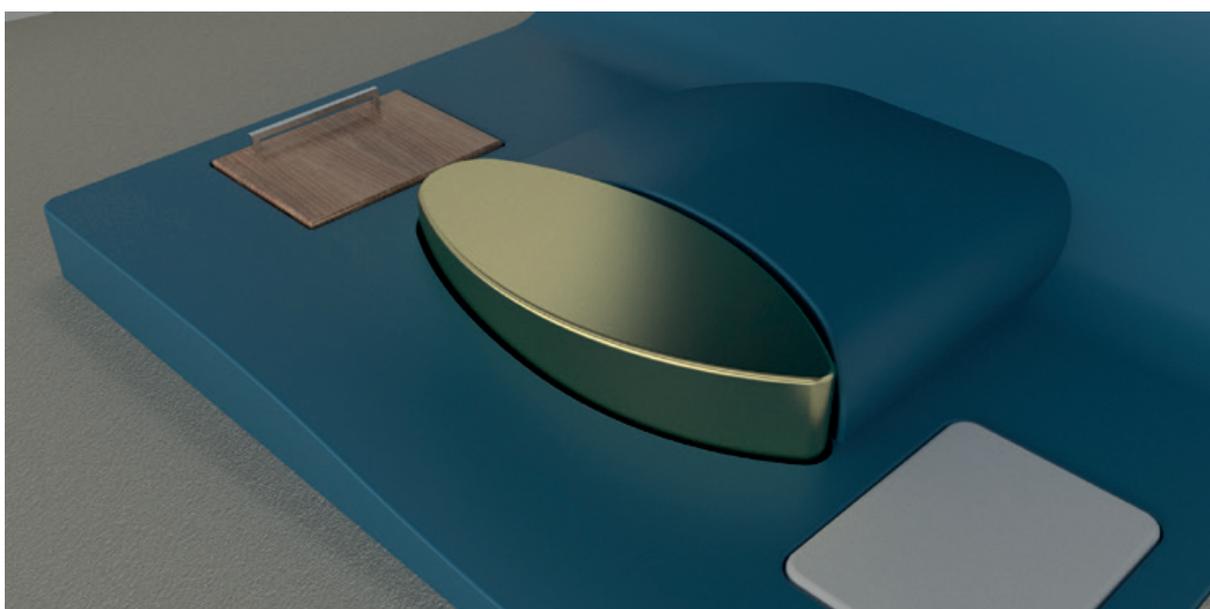


Figura 98: Plataforma em forma de prancha como primeiro lugar do pódio | Fonte: Autoria própria

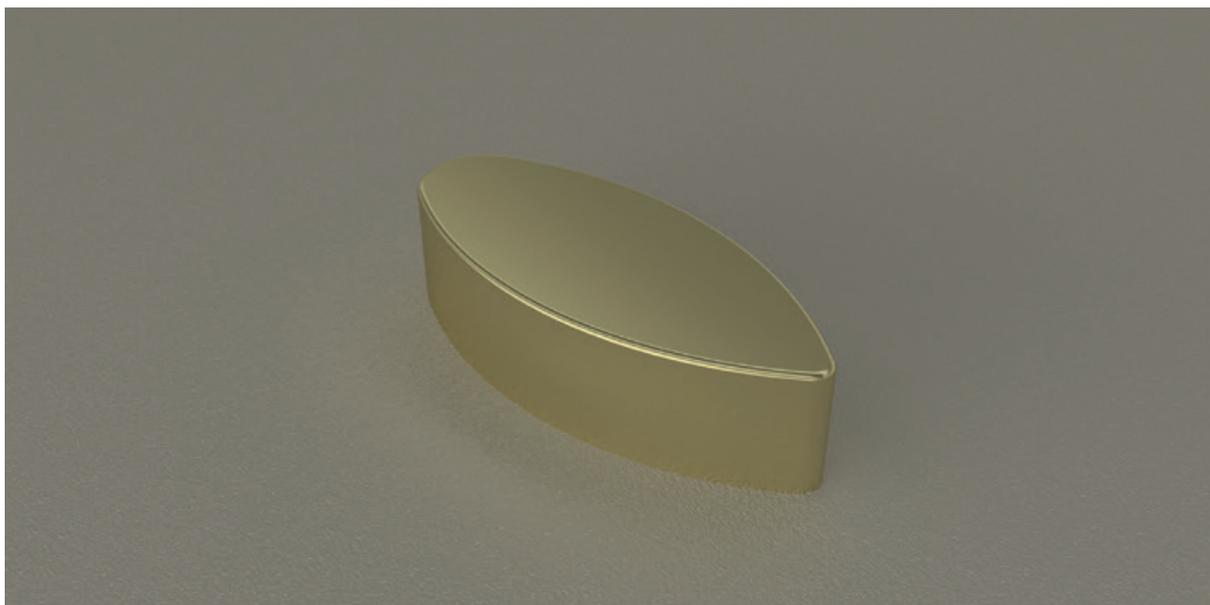


Figura 99: Plataforma em forma de prancha | Fonte: Autoria própria

De forma complementar, criando uma ambientação e promovendo uma sensação maior de imersão, uma onda em forma de tubo está se formando por trás do pódio. É uma estrutura (Fig. 100) que se conecta à base e forma uma espécie de parede e cobertura.

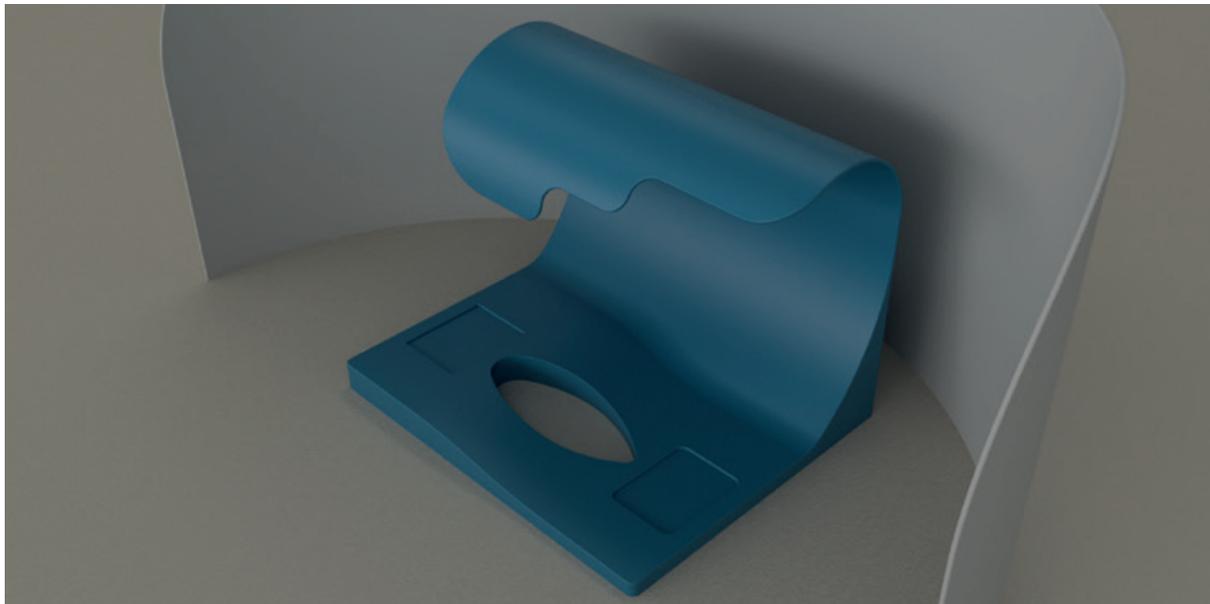


Figura 100: Estrutura física do objeto cênico que simula água | Fonte: Autoria própria

4.3.1 Fluxo da expografia

O objeto cênico projetado deve ser inserido em uma área com formato circular de aproximadamente 64 metros quadrados, finalizando o trajeto de um circuito completo de

uma exposição montada em um pavilhão com área livre de aproximadamente 20 metros por 30 metros, cujo fluxo está representado na figura (Fig. 101) a seguir.

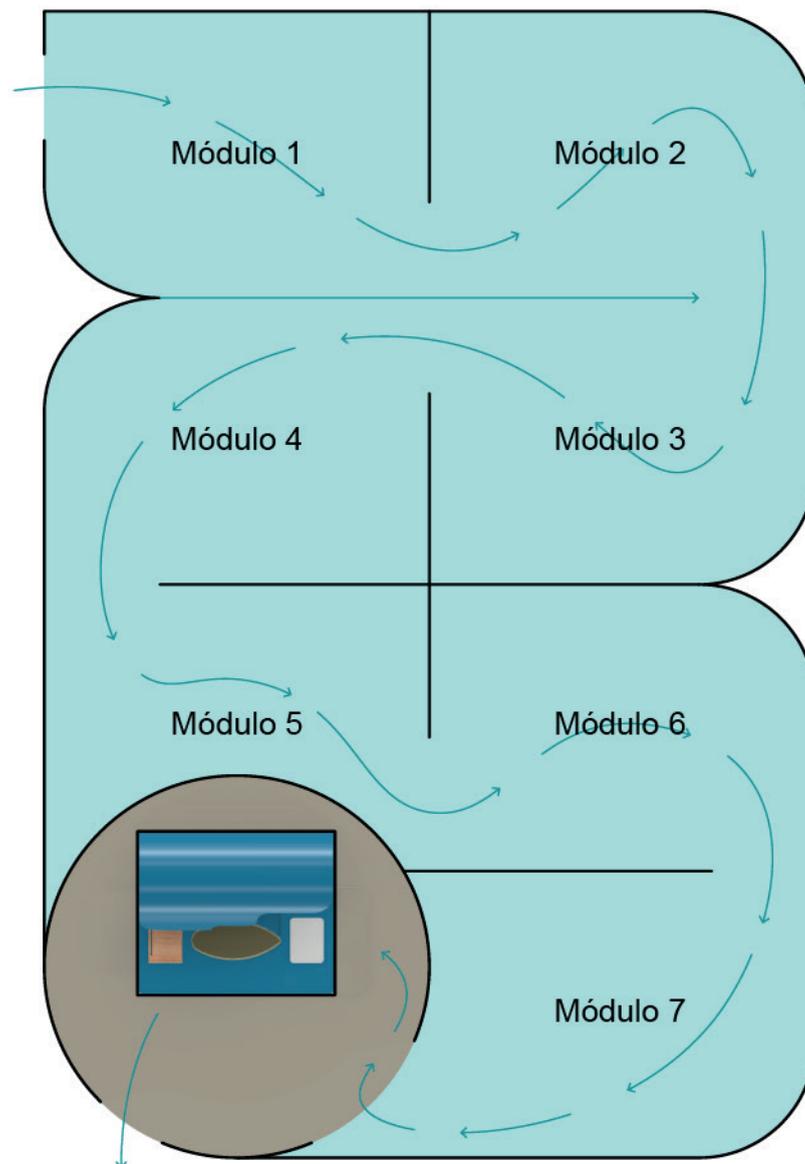


Figura 101: Layout com fluxo de visitação da expografia | Fonte: Autoria própria

4.4 DETALHAMENTO

No detalhamento do projeto apresenta-se as vistas técnicas e as cotas das medidas, em milímetros (mm), dos produtos projetados. A maioria dos desenhos está em escala de 1:40 e dois deles, os maiores, estão em escala de 1:80 para poderem ser visualizados na folha A4 deste documento. Os materiais foram selecionados visando a viabilidade de fabricação das peças, propriedades de resistência física e também um acabamento visual correspondente com o pretendido.

4.4.1 Base do pódio e estrutura em forma de onda tubular

A base do pódio (Figs. 102 e 103) é uma estrutura rígida e, da mesma forma que um pódio olímpico, pode suportar o peso das pessoas sobre si. Composta por dois patamares, fazendo alusão ao 3º e ao 2º lugar, tem geometria fluida entre os patamares, permitindo a passagem de cadeiras de rodas. Possui um vazado central para o encaixe da estrutura do 1º lugar. Para vencer o desnível do 2º lugar para o 1º, uma plataforma (Figs. 104 e 105) será acoplada ao pódio. O acesso inicial, para o 3º lugar, pode ser por meio de uma rampa (Figs. 106 e 107), localizada do lado direito da estrutura e com acabamento visual similar ao do piso, o qual deve ter aparência de areia da praia.

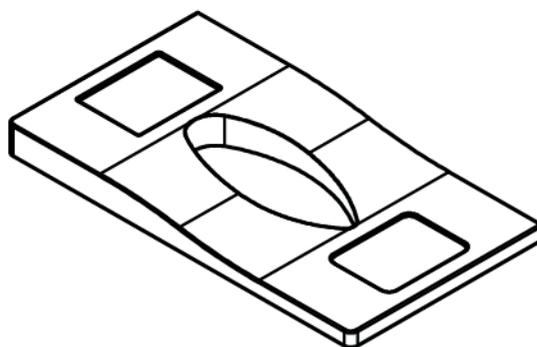


Figura 102: Desenho da base | Fonte: Autoria própria

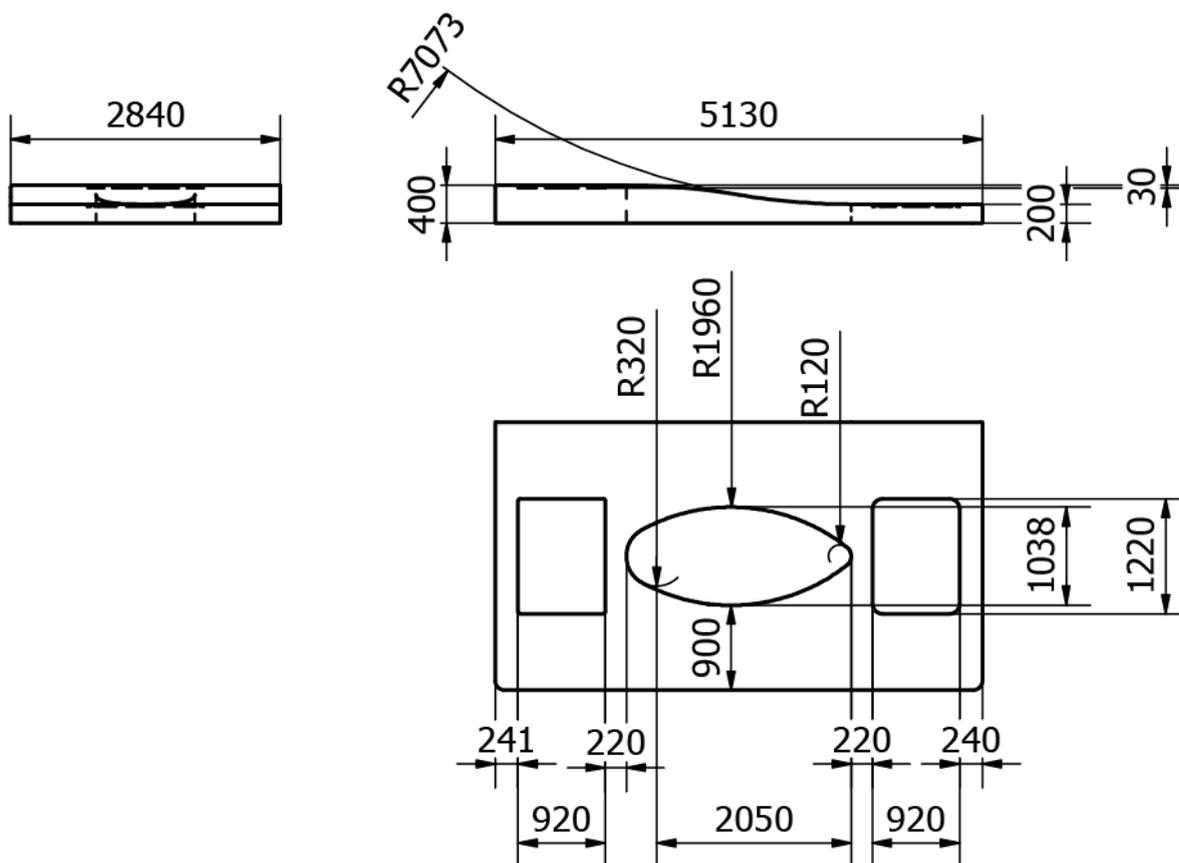


Figura 103: Desenho da base do pódio com cotas | Fonte: Autoria própria

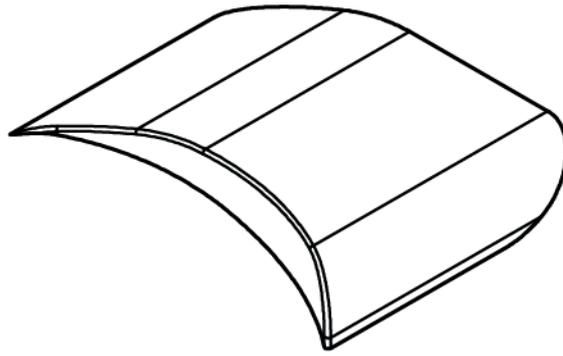


Figura 104: Desenho da plataforma de acessibilidade do pódio | Fonte: Autoria própria

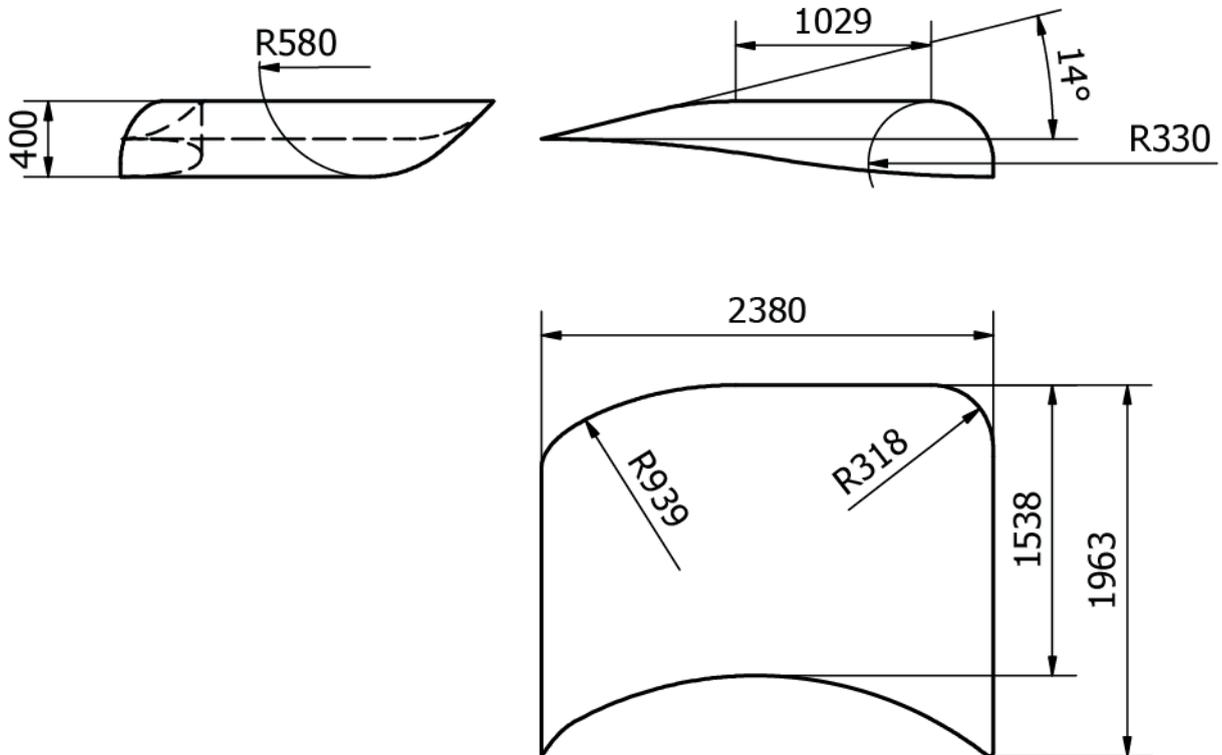


Figura 105: Desenho da plataforma de acessibilidade do pódio com cotas | Fonte: Autoria própria

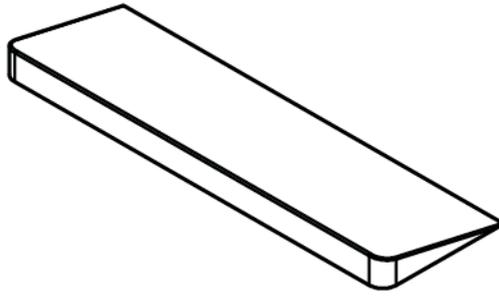


Figura 106: Desenho da rampa de acessibilidade do pódio | Fonte: Autoria própria

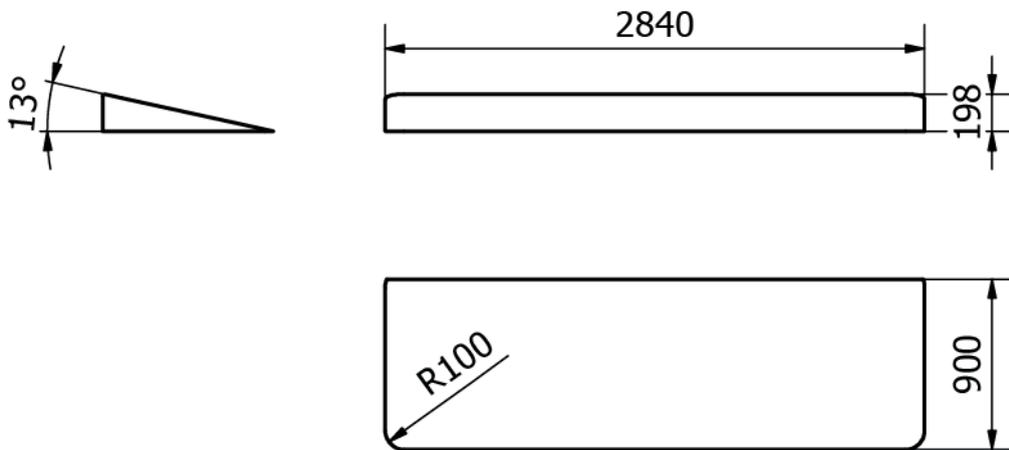


Figura 107: Desenho da rampa de acessibilidade do pódio com cotas | Fonte: Autoria própria

A estrutura em forma de onda tubular (Figs. 108 e 109) é mais verticalizada e tem formas geométricas definidas, porém fluidas, dando a impressão de se tratar de uma forma mais orgânica. Possui uma base pesada para a sustentação da parte superior, denominada “crista” da onda.

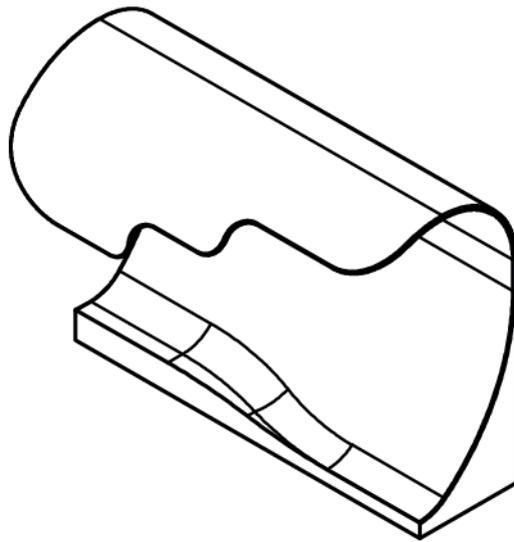


Figura 108: Desenho da estrutura em forma de onda tubular | Fonte: Autoria própria

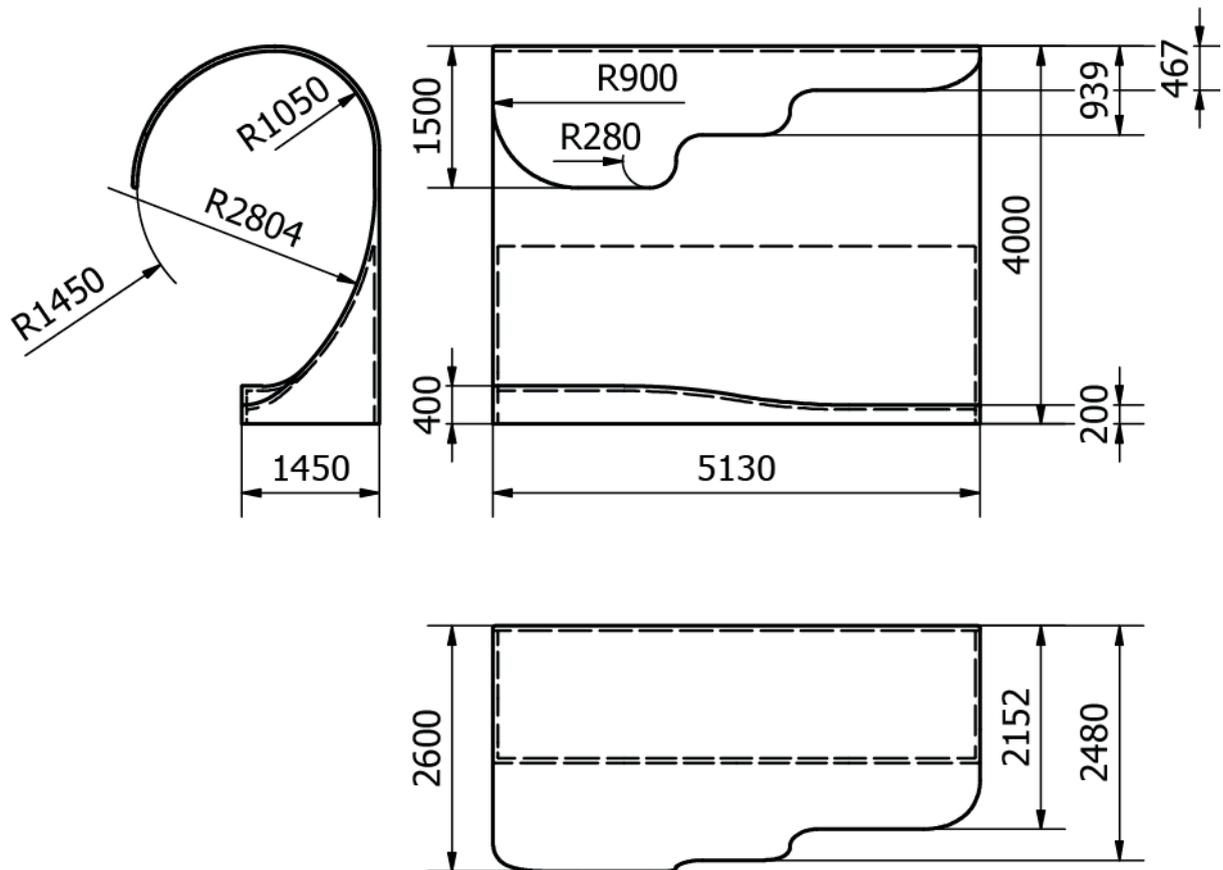


Figura 109: Desenho da estrutura em forma de onda tubular com cotas | Fonte: Autoria própria

4.4.1.1 Seleção de materiais e método de produção

Todos os elementos que simulam a água do mar, ou seja, a estrutura que serve como base do pódio e a estrutura em forma de onda tubular são fabricados de maneira similar à fabricação de piscinas de fibra. Primeiramente fabrica-se a fôrma, a qual deve ser preparada com limpeza, aplicação de selador e de cera antes dos procedimentos seguintes. Na sequência são produzidas camadas que combinam mantas de fibra de vidro com resina de poliéster, até que se obtenha a espessura necessária. São adicionadas estruturas metálicas longitudinais que auxiliam na sustentação do produto finalizado, uma espécie de esqueleto. O acabamento é feito com a desmoldagem, algumas camadas de resina de poliéster, lixação, polimento e pintura. A parte inferior da estrutura que simula o tubo deve ser preenchida com concreto para sustentar com segurança a parte superior.

4.4.2 Tampa de isopor e prancha de surfe

O objeto que representa a tampa de isopor (Figs. 110 e 111) fica sobre o espaço próprio para o encaixe no patamar do 3º lugar do pódio. A plataforma em formato de prancha (Figs. 112 e 113) de surfe é encaixada no local central da estrutura base.

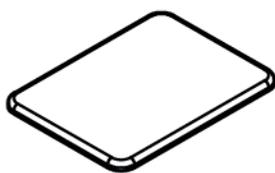


Figura 110: Desenho da réplica de tampa de isopor | Fonte: Autoria própria

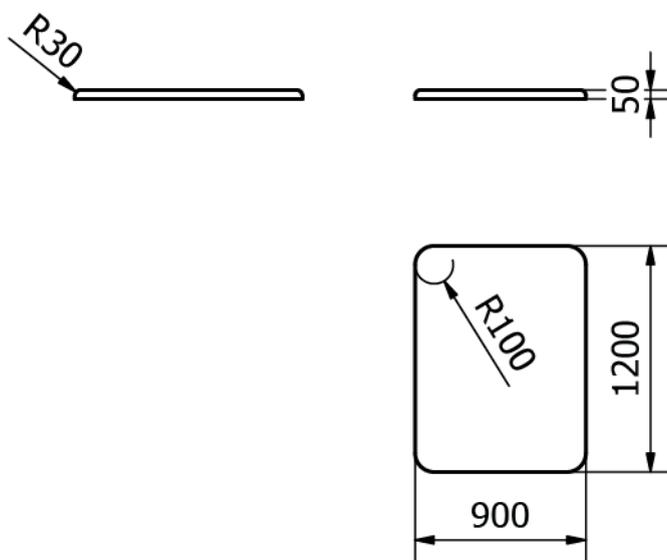


Figura 111: Desenho da réplica de tampa de isopor com cotas | Fonte: Autoria própria

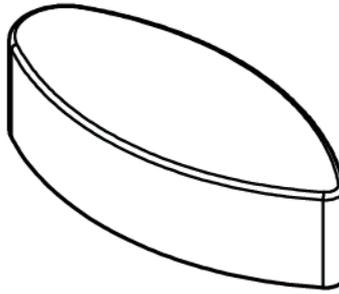


Figura 112: Desenho da plataforma em forma de prancha de surfe | Fonte: Autoria própria

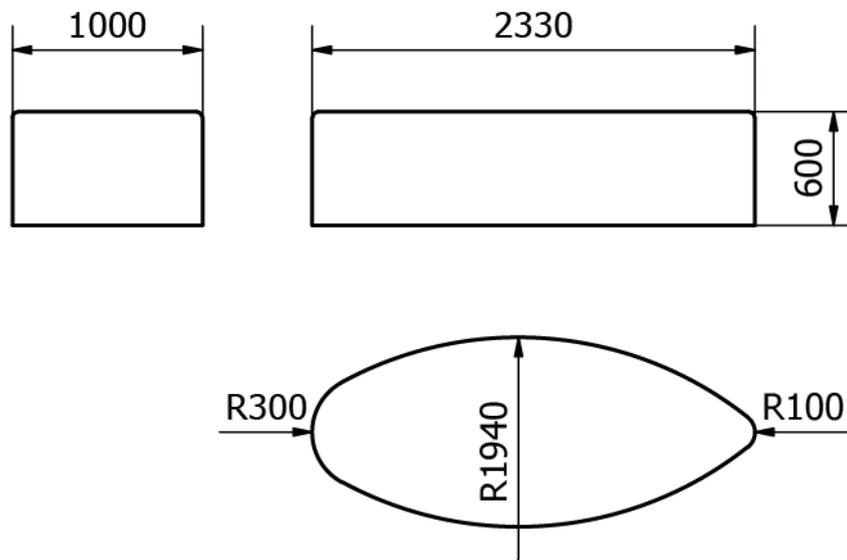


Figura 113: Desenho da plataforma em forma de prancha de surfe com cotas | Fonte: Autoria própria

4.4.2.1 Seleção de materiais e método de produção

A réplica de tampa de isopor pode ser confeccionada de forma similar a uma prancha de surfe, a partir de um bloco de EPS moldado e lixado até a obtenção da forma necessária. Na sequência, o EPS deve ser recoberto com algumas camadas de fibra de vidro combinada com resina de poliéster. O acabamento deve ter aspecto similar ao isopor, com auxílio de pincéis criadores de texturas visuais.

A plataforma em formato de prancha de surfe também pode ser fabricada a partir de um bloco de EPS da mesma forma que a tampa de isopor. O diferencial está no acabamento, o qual deve ter aspecto polido e reluzente, com pintura metalizada na cor do

ouro. Será acoplado um sensor de peso na base da prancha para que, ao ser pisada, dispare o vídeo com as imagens das conquistas do título mundial de surfe e do ouro olímpico de Italo Ferreira.

4.4.3 Porta e maçaneta

A réplica de porta (Figs. 114 e 115) fica encaixada sobre o 2º patamar do pódio em local próprio para isso.



Figura 114: Desenho da porta de madeira | Fonte: Autoria própria

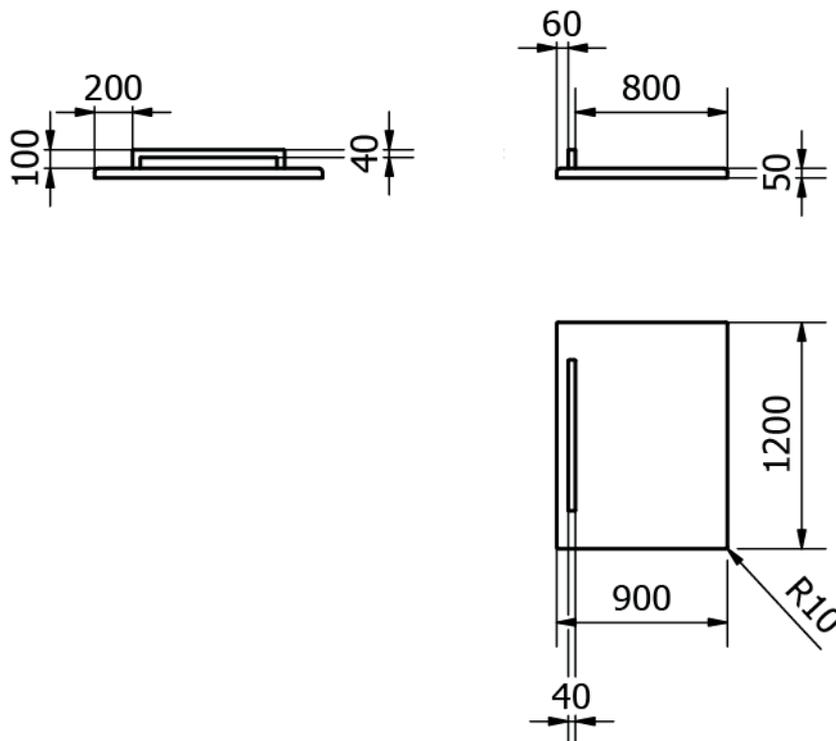


Figura 115: Desenho da porta de madeira com cotas | Fonte: Autoria própria

4.4.3.1 Seleção de materiais e método de produção

A porta pode ser produzida em cedro rosa, polida e finalizada com pintura em verniz protetor incolor, valorizando os veios naturais do material. Já a maçaneta é uma estrutura metálica e pode ser confeccionada em aço inoxidável, aparafusada na porta de madeira.

Ambos os objetos ficarão apoiados sobre a base do pódio, com uma reentrância própria para o encaixe dos mesmos e com sensores de peso acoplados, para que, ao serem pisados por alguma pessoa, disparem o vídeo específico a ser exibido em cada momento.

4.4.4 Video mapping e sensores

A principal tecnologia utilizada neste módulo da expografia é o *Video Mapping*, uma técnica visual que pode ser definida da seguinte forma:

Ainda recente, o denominado *Video Mapping*, *3D Mapping*, projeção mapeada, ou popularmente *Mapping* caracteriza-se por ser uma forma de projeção de vídeo que estabelece um diálogo profundo com a superfície que recebe esta projeção. O conteúdo projetado pode ser uma imagem ou um vídeo, e este é otimizado para que obedeça às características da superfície em diálogo, mesmo que esta seja irregular. A técnica compara-se ao uso de uma máscara, roupa ou textura que funciona como uma camada extra, podendo assim, trazer novos significados para uma cena ou para uma sequência de cenas. A cobertura total ou parcial de uma superfície com o *Mapping* pode ressignificar as relações entre expressão e conteúdo de um espetáculo causando um efeito potencializado de encantamento do espectador, na prática fazendo a magia acontecer. (SILVA E POZZI, 2021, p. 53).

Essa tecnologia caracteriza-se como uma forma de iluminação, na qual o desenho da luz pode ser manejado através do artifício de vídeos e imagens. Especificamente na área do Design Cenográfico, as possíveis superfícies receptoras da projeção mapeada podem ser os Cenários, Objetos Cênicos e a Caracterização-Visual do Intérprete. Em conjunto com os demais elementos visuais ou sonoros presentes em cena, o *Video Mapping* pode potencializar a expressão e o conteúdo de um plano sequencial sendo utilizado como uma linguagem, pois, de acordo com Silva e Pozzi (2021), esta técnica tem uma dimensão inteligível, mas enquanto linguagem agrega uma dimensão sensível.

A projeção em *Video Mapping* deste projeto deve ocorrer sobre o objeto cênico (Fig.116), em toda a superfície azul, a qual representa a água do mar. As imagens

reproduzidas serão vídeos e registros fotográficos de momentos da vida de Italo Ferreira, editadas para que sejam projetadas na parte mais central do côncavo da onda, combinadas com outras animações para que a água pareça estar em movimento (Fig.117). A ideia é que cenas reais se mesquem com as animações da água e que o resultado passe a impressão aos visitantes de que estão tendo um vislumbre de recordações por entre as águas (Fig.118). Normalmente um mapeamento é feito para que se obtenha o formato do objeto que será iluminado com a projeção, mas neste caso o modelo 3D já está pronto e, portanto, se faz necessária somente a sincronização da projeção. A animação tridimensional será projetada sobre a superfície e ajustada para criar a ilusão de realismo.

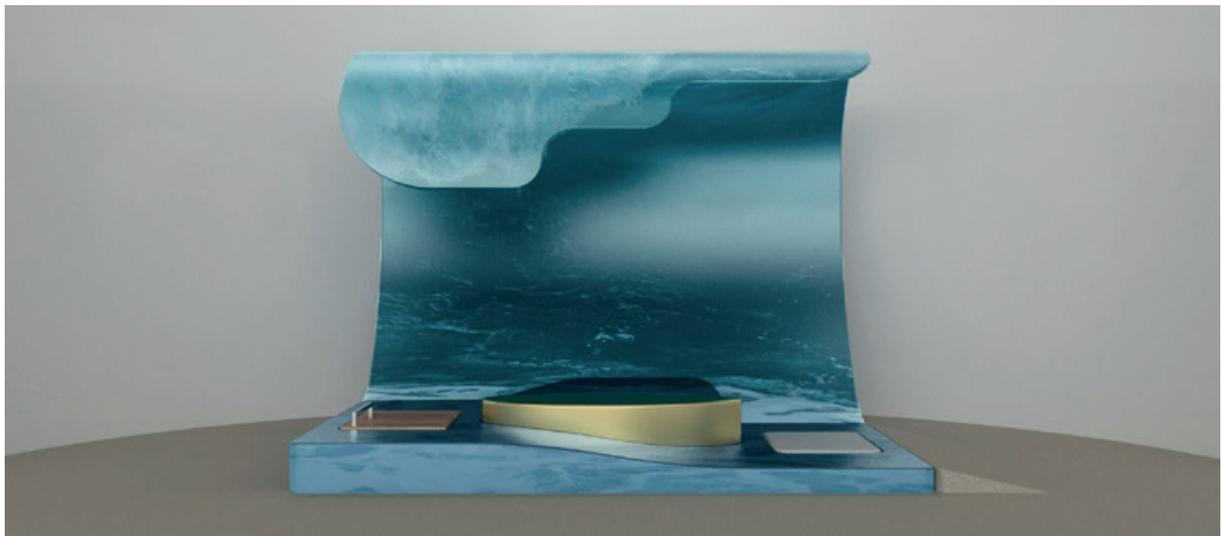


Figura 116: Objeto cênico sob projeção de Video Mapping | Fonte: Autoria própria



Figura 117: Projeção de vídeos de momentos da vida de Italo Ferreira | Fonte: Autoria própria

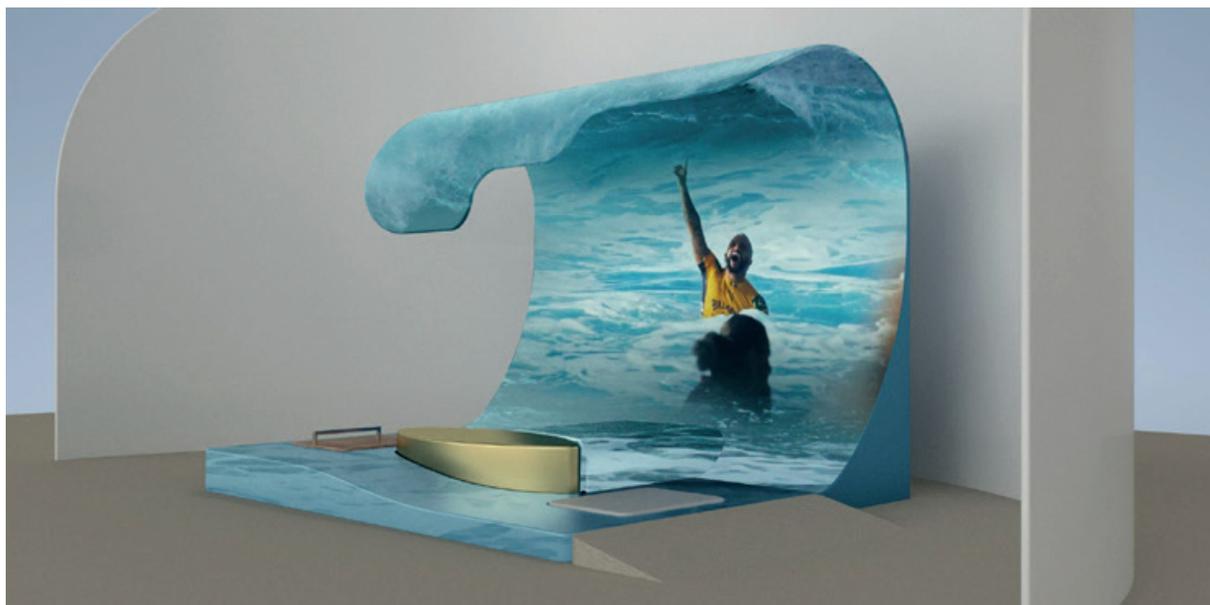


Figura 118: Projeção de cenas reais mescladas com as animações da água | Fonte: Autoria própria

Conforme foi consultado com especialista neste tipo de tecnologia, o objeto cênico em formato de onda necessita de cinco projetores posicionados em locais diferentes para criar o efeito desejado. Além disso, o efeito de iluminação é acompanhado pelo manuseio do som, aplicado com técnicas de sonorização tridimensional - quando os sons ouvidos parecem vir de lugares e distâncias diferentes - para enganar os sentidos dos espectadores e conseguir uma imersão completa.

4.5 AVALIAÇÃO

As estimativas de custos do projeto foram calculadas com base em preços de produtos e projetos similares. Considerando as dimensões do objeto cênico e seus métodos de fabricação, o valor orçado foi de aproximadamente R\$34.000,00 para a fabricação das estruturas moldadas em fibra de vidro, ou seja, a base do pódio e a onda tubular - conforme consultado com a fornecedora de piscinas Fiber. A “tampa de isopor” e a plataforma em formato de prancha de surfe foram orçadas em um total de R\$2.150,00 - de acordo com um fabricante de pranchas de surfe autônomo de Santa Catarina. A porta de madeira com maçaneta metálica foi orçada em R\$520,00 por um marceneiro autônomo da cidade de Porto Alegre - RS.

Todo o pacote de serviços e equipamentos para a realização da projeção em *Video Mapping* foi orçado com a empresa Progressiva Som e Imagem, de Caxias do Sul - RS, com mapeamento realizado por Samuel Antoniazzi e a produção de conteúdo a ser projetado por

Paulinha Suzuki. Estipulou-se que para atender esta demanda específica seriam necessários, no mínimo, cinco projetores posicionados em locais diferentes para abranger toda a forma tridimensional. Assim sendo, um valor mínimo de R\$80.000,00 precisaria ser investido, podendo alcançar um valor de R\$200.000,00 com o uso de oito projetores, melhorando a qualidade das imagens. Considerando todos os produtos componentes do projeto, o total do orçamento pode variar de **R\$116.670** até **R\$236.670**, dependendo das escolhas por menor ou maior definição de imagem do *Video Mapping*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O surfe se tornou mais popular ao estreitar como modalidade olímpica nos Jogos de Tóquio 2020, especialmente no Brasil, onde nasceu e cresceu o atleta representante do país que conquistou a primeira medalha de ouro da história do surfe masculino, Italo Ferreira. O objetivo geral deste projeto foi desenvolver uma expografia biográfica do surfista, onde o público pudesse vivenciar as experiências não somente pelo viés intelectual, mas também pelo viés emocional.

Considerando a viabilidade dentro do contexto de um trabalho de conclusão de curso, selecionou-se apenas um módulo da exposição para ser projetado, denominado “Contemplação”, com o papel de fazer o fechamento da narrativa. Desenvolveu-se o projeto de produto de um objeto cênico remetendo a forma de um pódio olímpico sob uma onda marítima em formato tubular, a qual estaria se formando por cima desse pódio. Foram acrescentados outros objetos para compor a cenografia, uma tampa de isopor, uma porta de madeira e uma prancha de surfe, cada um deles com seus significados pertinentes à história de Italo Ferreira. O resultado desse projeto é um produto sobre o qual os visitantes podem caminhar, pisar nos elementos para disparar multimídias com efeitos audiovisuais e criar seus próprios registros do momento.

Acredita-se que o projeto tenha potencial para contribuir na difusão do conhecimento sobre a história de vida e a carreira profissional de Italo Ferreira, dando maior visibilidade a esta trajetória de forma imersiva, interativa, educativa e valorizando as suas origens. Além disso, por ser uma atração cultural que abrange um público bem diversificado, pode colaborar na expansão do esporte como elemento transformador, inclusive o surfe - que foi por muito tempo julgado de maneira preconceituosa.

O design de produto é uma das áreas que podem contribuir em projetos de cenografia, principalmente em conjunto com uma equipe multidisciplinar. Os conhecimentos teóricos e práticos obtidos ao longo da graduação, em conjunto, são fundamentais para o

alcance do resultado deste projeto. As disciplinas de metodologia de projeto, projetos de produto, projetos integrados, design cenográfico, gestão de projetos, computação gráfica, materiais e processos são a base desse trabalho, além de outras que estão envolvidas indiretamente. Acredito que a disciplina de design cenográfico deva ser considerada uma disciplina de projeto integrado, não sendo apenas eletiva para o curso de design de produto e obrigatória somente para o design visual, uma vez que ambas as formações podem contribuir em igualdade de competências para a área.

A metodologia adotada se mostrou eficiente e, durante o levantamento de informações nas pesquisas para a fundamentação teórica, os processos metodológicos específicos da área do design de exposições foram sendo percebidos como análogos das etapas metodológicas já estabelecidas para o projeto. A realização de cada etapa ficou mais sistematizada e produtiva com os conhecimentos obtidos com as pesquisas. A intensa dedicação na análise de similares foi primordial em um projeto que se baseia nos requisitos da própria intenção, além dos requisitos dos usuários. Algumas informações, como a planta baixa do Instituto Italo Ferreira, não puderam ser obtidas por conta da dificuldade para contatar a equipe do atleta, o que foi resolvido temporariamente com uma planta baixa genérica.

Pode-se dizer que o resultado deste projeto atendeu os requisitos listados e conseguiu cumprir o objetivo de proporcionar ao seu público experiências intelectuais em conjunto com experiências emocionais. O objeto cênico desenvolvido possui significado próprio, servindo como mídia expositiva mesmo sem necessariamente receber a interação dos visitantes. Com a participação do visitante, interagindo com o produto, o design cenográfico pode atingir o seu potencial máximo junto dos elementos de iluminação com *Video Mapping* e efeitos sonoros presentes em cena, agregando uma desejável dimensão sensível à expografia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABC. **ASP World Surfing Tour taken over by US media company Zo-Sea for 2014 season** | ABC 2014 Disponível em:

<<https://www.abc.net.au/news/2014-02-27/tide-turns-in-professional-surfing/5288890>>

Acesso em: 15 de nov. 2021.

ABREU, Bebel. **Expografia brasileira contemporânea**: Rio São Francisco navegado por Ronaldo Fraga. Dissertação (Mestrado) - Escola de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

ALFONSI, Daniela do Amaral. **Réplicas originais**: um estudo sobre futebol nos museus. Tese – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2017. 187 páginas.

AYRTON SENNA. **“Eu, Ayrton Senna da Silva”**: Exposição inédita é anunciada pela Senna Brands. Disponível em:

<<https://www.ayrtonsenna.com.br/eu-ayrton-senna-da-silva-exposicao-inedita-e-anunciada-pela-senna-brands/>> Acesso em: 15 de nov. de 2021

BARY, Marie-Odile de; TOBELEM, Jean-Michel. **Manuel de muséographie**: petit guide à l’usage des responsables de musée. Biarritz: Option Culture, 1998.

BONSIEPE, Gui. et al. **Metodologia Experimental - Desenho Industrial**. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984.

CHELINI, Maria-Júlia Estefânia; LOPES, Sônia Godoy Bueno de Carvalho. **Exposições em museus de ciências**: reflexões e critérios para análise. Dez, 2008.

DICIO. **Significado de Cênico**. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/cenico/>> Acesso em: 15 de nov. 2021.

EPOCH TIMES. **Museu do Futebol**: excelente opção de lazer e cultura para todas as idades. Epoch Times, 2013 Disponível em:

<<https://m.epochtimes.com.br/museu-do-futebol-excelente-opcao-de-lazer-e-cultura-para-todas-as-idades/>> Acesso em: 15 de nov. de 2021

FIA. **2021 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP** Disponível em:

<https://www.fia.com/events/fia-formula-one-world-championship/season-2021/2021-fia-formula-one-world-championship> Acesso em: 15 de nov. de 2021

FLORES, Julia. 'Mainha, é só um título': o que Ítalo Ferreira disse para a mãe após o ouro.

UOL, 2021. Disponível em:

<https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2021/08/05/mainha-e-so-um-titulo-o-que-italo-ferreira-disse-para-a-mae-apos-o-ouro.htm>> Acesso em: 07 de set. de 2021

G1. **Ítalo Ferreira pretende transformar casa da avó em instituto**: 'Queria que ela estivesse viva para ver o que me tornei'. Disponível em:

<https://g1.globo.com/rn/rio-grande-do-norte/noticia/2021/07/27/italo-ferreira-pretende-transformar-casa-da-avo-em-instituto-queria-que-ela-estivesse-viva-para-ver-o-que-me-tornei.ghtml>

Acesso em: 07 de set. de 2021

G1 RN. **'Estou vivendo um sonho', diz Ítalo Ferreira, primeiro ouro olímpico do Brasil em Tóquio**. Disponível em:

<https://g1.globo.com/rn/rio-grande-do-norte/noticia/2021/07/27/estou-vivendo-um-sonho-diz-italo-ferreira-primeiro-ouro-olimpico-do-brasil-em-toquio.ghtml> Acesso em: 07 de set. de 2021

GIRAUDY, Danièle; BOUILHET, Henri. **O museu e a vida**. Editora: IEL Instituto Estadual do Livro RS, 1990. 100 páginas.

GOMES, Augusto César. Campeão mundial Ítalo Ferreira anuncia criação de instituto para atender crianças de Baía Formosa. **GE**, 2021 Disponível em:

<https://ge.globo.com/rn/surfe/noticia/campeonato-mundial-italo-ferreira-anuncia-criacao-de-instituto-para-atender-criancas-de-baia-formosa.ghtml> Acesso em: 07 de set. de 2021

GQ. **Ítalo Ferreira apresenta seu parquinho em programa no OFF**. Disponível em:

<https://gq.globo.com/Prazeres/Esporte/noticia/2020/06/italo-ferreira-exibe-seu-parquinho-em-programa-no.html> Acesso em: 07 de set. de 2021

GUERRA, Abílio. **Museu do Futebol**: uma pedagogia do olhar. Vitruvius, 2011 Disponível

em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/projetos/11.122/3784>> Acesso em: 15 de nov. de 2021

GUIA DE DESTINOS. **Museu do Amanhã**. Disponível em:

<<https://guia.melhoresdestinos.com.br/museu-do-amanha-4-6390-l.html>> Acesso em: 15 de nov. de 2021

HOWARD, Pamela. **O que é cenografia**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 280 p. 2015.

HUMBERTO, Cláudio. **Prefeitura de São Paulo deixa de administrar estádio de futebol**.

Diário do Poder, 2019 Disponível em:

<<https://diariodopoder.com.br/brasil-e-regioes/prefeitura-de-sao-paulo-deixar-de-administrar-estadio-de-futebol>> Acesso em: 15 de nov. de 2021

IF 15 SPORTS. **Instituto Italo Ferreira** Disponível em: <https://if15.com.br/> Acesso em: 07 de set. 2021.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Mais de 32 milhões visitaram museus brasileiros em 2017**. Brasília: Ibram/MinC, 2018. Disponível em:

<https://www.museus.gov.br/mais-de-32-milhoes-de-pessoas-visitaram-os-museus-brasileiros-em-2017-segundo-pesquisa-do-ibram/>. Acesso em: 10 nov. 2021.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Museus brasileiros receberam mais de 38 milhões de visitantes em 2018**. Brasília: Ibram, 2019. Disponível em:

<http://www.museus.gov.br/museus-brasileiros-receberam-mais-de-38-milhoes-de-visitantes-em-2018/>. Acesso em: 10 nov. 2021.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Política Nacional de Educação Museal**. Brasília: Ibram/MinC, 2018. Disponível em:

<https://www.museus.gov.br/wpcontent/uploads/2017/06/Documento-Final-PNEM1.pdf> .

Acesso em: 10 nov. 2021.

MUNIZ, Kevin. Pai campeão: a história de 'Seu Luizinho', pai do medalhista de ouro Italo Ferreira. **Novo Notícias**, 2021 Disponível em:

<https://www.novonoticias.com.br/pai-campeao-a-historia-de-seu-luizinho-pai-do-medalhista-de-ouro-italo-ferreira/> Acesso em: 07 de set. de 2021

MUSEU DO AMANHÃ. **Livro do Museu do Amanhã**. Disponível em:

<https://museudoamanha.org.br/livro/Livro_MdA_DIGITAL_PORTUGUES.pdf> Acesso em: 15 de nov. de 2021

MUSEU DO AMANHÃ. **Plano museológico**. Disponível em:
<https://museudoamanha.org.br/sites/default/files/expomus_planomuseologico_digital_160219_Otimizar.pdf> Acesso em: 15 de nov. de 2021

MUSEU DO FUTEBOL. **Institucional**. Disponível em:
<https://museudofutebol.org.br/missao-visao-valores/> Acesso em: 15 de nov. de 2021

MUSEU DO FUTEBOL. **Plano museológico**. Disponível em:
<<https://museudofutebol.org.br/wp-content/uploads/2021/06/JUN-2021-Plano-Museologico-Museu-do-Futebol-FINAL.pdf>> Acesso em: 15 de nov. de 2021

OLIVEIRA, Luciano Flávio de. O lugar dos objetos cênicos nas encenações de Eid Ribeiro junto ao Armatrix. **Urdimento-Revista de Estudos em Artes Cênicas**, v.2, n. 32, p. 367, 2018.

REDBULL. **Italo Ferreira prova**: quem tem amigos, tem tudo. Disponível em:
<https://www.redbull.com/br-pt/surf-filme-italo-ferreira-amigos> Acesso em: 07 de set. de 2021

ROSSINI, Elcio. Cenografia no teatro e nos espaços expositivos: uma abordagem além da representação. **Transinformação**, Campinas, 24(3):157-164, set./dez., 2012.

RÚSSIO, Waldisa. Conceito de cultura e sua inter-relação com o patrimônio cultural e a preservação. **Cadernos Museológicos**. Rio de Janeiro: Coordenação Geral de Acervos Museológicos/Fundação Nacional Pró-Memória/IBPC, v.2, n.3, p.72-79, 1989.

SANTOS, Vania Carvalho Rôla. **Gestão, informação e comunicação museológica**: um estudo comparativo entre pequenos e médios museus brasileiros e franceses. Belo Horizonte, 2011.

SARTORELLI, César Augusto. **Arquitetura de exposições**: Lina Bo Bardi e Gisela Magalhães. Edições Sesc, 21 de fev. de 2019. 196 páginas.

SERRONI, J. C. **Cenografia Brasileira**. Notas de um cenógrafo. São Paulo, 376p. 2013

SILVA, Leonardo B.; POZZI, Marion D. F. **Vídeo Mapping**: ressignificando o olhar sobre o design cenográfico. In. SOARES, Leônidas G.; POZZI, Marion D. F. Design Cenográfico: a cenografia em pesquisa. Porto Alegre: Marcavisual, 2021.

SISEM SP. **Banco de exposições** – articulação interinstitucional. SISEM SP, 2016

Disponível em:

<<https://www.sisemsp.org.br/banco-de-exposicoes-articulacao-interinstitucional/>> Acesso em: 15 de nov. de 2021

SISEM SP. **Política SP de Museus e Sustentabilidade**. Disponível em:

<<https://www.sisemsp.org.br/politica-sp-de-museus-e-sustentabilidade/>> Acesso em: 15 de nov. de 2021

SOARES, Leônidas G. **El diálogo entre la luz y la caracterización visual: la**

transformación de la apariencia del intérprete en la puesta en escena occidental de 1910 e 2010. Tese (Doutorado em Belas Artes). Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Bellas Artes, Madrid, 2016.

TOKYO 2020. **Sobre os jogos**. Disponível em:

<<https://olympics.com/pt/olympic-games/tokyo-2020>> Acesso em: 15 de nov. 2021.

UFRGS. **Cenários e Objetos Cênicos**. Disponível em:

<<https://www.ufrgs.br/design-cenografico/normativas/cenarios/>> Acesso em: 15 de nov. de 2021

VALENTE, Maria Esther; CAZELLI, Sibeles; ALVES, Fátima. Museus, ciência e educação: novos desafios. **MAST/MCT** - Coordenação de Educação. Rio de Janeiro, 2005 - v. 12 (suplemento): p. 183-203.

Vocabulário ortográfico da Academia Brasileira de Letras. Disponível em:

<<http://www.academia.org.br/abl/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=23>> Acesso em: 15 de nov. 2021.

Vocabulário ortográfico da Academia Brasileira de Letras. Disponível em:

<<https://www.academia.org.br/nossa-lingua/busca-no-vocabulario?sid=23>> Acesso em: 15 de nov. 2021.

WSL. **About WSL** Disponível em: <<https://www.worldsurfleague.com/pages/about>> Acesso em: 15 nov. 2021.