

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE ALAGOAS
CAMPUS MACEIÓ
COORDENADORIA DE DESIGN
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE INTERIORES**

RAISSA CUNHA SANTOS DE AMORIM

**CENOGRAFIA MUSEOLÓGICA APLICADA À CULTURA ALAGOANA:
ESTUDO PRELIMINAR DE UM MUSEU INTERATIVO PARA O PÚBLICO
INFANTOJUVENIL**

**MACEIÓ, AL
2025**

RAISSA CUNHA SANTOS DE AMORIM

CENOGRAFIA MUSEOLÓGICA APLICADA À CULTURA ALAGOANA:
ESTUDO PRELIMINAR DE UM MUSEU INTERATIVO PARA O PÚBLICO
INFANTOJUVENIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas (Ifal, AL), referente à Disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso.

Orientadora Prof.^a Dr.^a Roseane Santos da Silva

MACEIÓ, AL

2025



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Instituto Federal de Alagoas
Campus Maceió
Biblioteca Benevides Monte

745.4

A524c

Amorim, Raissa Cunha Santos de.

Cenografia museológica aplicada à cultura alagoana [recurso eletrônico] : estudo preliminar de um museu interativo para o público infantojuvenil / Raissa Cunha Santos de Amorim. – Dados eletrônicos (1 arquivo : 7,86 GB). – 2025.

Sistema requerido: Adobe Acrobat Reader.

Modo de acesso: Internet.

Orientação: Profa. Dra. Roseane Santos da Silva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design de Interiores) – Instituto Federal de Alagoas, *Campus Maceió*, Maceió, 2025.

1. Design de Interiores. 2. Cenografia. 3. Museu interativo. 4. Museu infantojuvenil – Alagoas. 5. Cultura alagoana. I. Título.

Franciane Monick Gomes de França
Bibliotecária – CRB 4/1831

RAISSA CUNHA SANTOS DE AMORIM

**CENOGRAFIA MUSEOLÓGICA APLICADA À CULTURA ALAGOANA:
ESTUDO PRELIMINAR DE UM MUSEU INTERATIVO PARA O PÚBLICO
INFANTOJUVENIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas (Ifal, AL), referente à Disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II.

Aprovado em: 19 de dezembro de 2025.



Documento assinado digitalmente
ROSEANE SANTOS DA SILVA
Data: 05/03/2026 21:51:48-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

COMISSÃO EXAMINADORA:



Documento assinado digitalmente
THARCILA MARIA SOARES LEAO
Data: 05/03/2026 16:00:30-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^a. Roseane Santos da Silva, Dr.^a
(Presidente/Orientadora)

Prof^a. Tharcila Maria Soares Leão, Dr.^a (Ifal)



Documento assinado digitalmente
VANINE BORGES AMARAL
Data: 05/03/2026 14:58:25-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^a. Vanine Borges Amaral, Dr.^a (Ifal)

Maceió, 19 de dezembro de 2025.

“Quando em dúvida, Meriadoc, sempre siga o seu nariz”.

O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel

AGRADECIMENTOS

Aos contribuintes diretos, Iasmin Yoly, Melissa Almeida, Mônica Nassar, Ana Cecília Veiga e Arthur Acioli, por disponibilizarem seus repertórios intelectuais e me animarem com o conteúdo, ficando cada vez mais lindo e significativo.

A minha orientadora, Roseane Silva, que me chamou a atenção desde a primeira aula que ministrou. Toda semana ela aparecia na sala de aula muito bem vestida e sempre com cores harmoniosas, o que eu achava fascinante já que ela era professora de interiores e cor. Escolhê-la foi a sentença de que eu jamais poderia participar daquele tópico comum a todo acadêmico: queixar-se do orientador. Minha experiência com Rose, foi do começo ao fim gostosa. Eu sabia que tê-la tão de perto me obrigaria a querer dar o meu melhor para, acima de tudo, não decepcioná-la. Bom, obrigada por ser, Rose.

Aos meus queridos, Ramon, Iasmin, Isabele, Áureo, Ana Flavia, Luiza, Eduarda, Emanuell, Livia, Berg e Isabela, por serem minhas mais doces conquistas. Por cada escolha e acidente que nos colocaram lado a lado. Por cada sorriso, choro, alegria e agonia que passamos juntos. E acima de tudo, por me desencorajarem a desistir. Caso venham a ler O fim da eternidade, saibam que vocês estão para mim como a Noys para o Harlan.

Por fim, a minha família me proporcionou a melhor infância que eu poderia ter. Meus irmãos, Renata e Rodrigo, pelo saudosismo dos dias mais simples onde bater achocolatado com muito gelo no liquidificador a noite era uma aventura e pelas incontáveis vezes que a música “Só hoje” do Jota Quest foi cantada após eu pedir para, só hoje, não dormir sozinha. Edleuza, minha mãe, pelas vezes que foi difícil estar aqui, mas que permaneceu. Por ser a única pessoa do mundo verdadeiramente altruísta. Por todos os dias e por todas as noites que me abençoou em suas orações.

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo desenvolver um projeto em nível de estudo preliminar de cenografia em um museu focado em apresentar de forma lúdica e interativa a cultura alagoana ao público infanto juvenil. A ânsia por esse projeto veio ao observar que Alagoas não dispõe de muitos espaços lúdicos que fomentem a cultura local, e há um déficit ainda maior quando se faz um recorte etário. Assim, a proposta será executada tendo como base a relação do design cenográfico em museus, e ao uso didático da cenografia. Para atingir esse propósito, a pesquisa será de natureza aplicada, já que busca gerar conhecimentos para solucionar problemas específicos, com abordagem metodológica qualitativa exploratória descritiva, pois se utiliza de mais de um método para levantar as informações necessárias. O trabalho apresenta como resultado principal o projeto de um estudo preliminar da cenografia de um museu infanto juvenil sobre a cultura alagoana.

Palavras-chaves: Cenografia; interiores; museu; Alagoas; infanto-juvenil; ludicidade.

ABSTRACT

The aim of this research is to develop a preliminary scenography study for a museum focused on presenting Alagoas' culture to children and young people in a playful and interactive way. The desire for this project came from the observation that Alagoas does not have many play spaces that promote local culture, and there is an even greater deficit when it comes to age. The proposal will therefore be based on the relationship between scenographic design in museums and the didactic use of scenography. To achieve this, the research will be of an applied nature, as it seeks to generate knowledge to solve specific problems, with a descriptive exploratory qualitative methodological approach, as it uses more than one method to gather the necessary information. The result of this work is a preliminary study of the scenography of a children's museum focused on Alagoas culture.

Keywords: Scenography, interiors, museum, Alagoas, children and youth.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Fotografia do Bordado Filé.	25
Figura 2: Fotografia do Sururu.	27
Figura 3: Cobogó Mundaú .	28
Figura 4: Rafael Santos com o muro pintado em homenagem a Djavan.	29
Figura 5: Estátua de Graciliano Ramos na Ponta Verde, Maceió	31
Figura 6: Mapa topográfico de 1960	32
Figura 7: Arte rupestre	36
Figura 8: Fotografia da exposição Tim Burton, sala Projetos não realizados.	44
Figura 9: Rua Sá e Albuquerque em Jaraguá antigamente	59
Figura 10: Rua Sá e Albuquerque em Jaraguá atualmente	60
Figura 11: Edificação antigamente	60
Figura 12: Edificação atualmente	61
Figura 13: Interior da edificação atualmente	61
Figura 14: Zoneamento térreo	62
Figura 15: Zoneamento primeiro pavimento	62
Figura 16: Zoneamento segundo pavimento	63
Figura 17: Fluxograma primeiro pavimento	63
Figura 18: Fluxograma primeiro pavimento	64
Figura 19: Fluxograma primeiro pavimento	64
Figura 20: Cartão postal Gogó da Ema	66
Figura 21: Alagoas late Clube	66
Figura 22: Marco dos corais	67
Figura 23: Painel semântico	67
Figura 24: Art nouveau	70
Figura 25: Senhor dos anéis	72
Figura 26: Castelo-ra-tim-bum sala	74
Figura 27: Montagem cenário castelo-ra-tim-bum	74
Figura 28: Cozinha castelo ra-tim-bum	75
Figura 29: Gabinete do Dr. Caligari	76
Figura 30: Paleta de cores	79
Figura 31: Proposta de marca do museu Alagoinha.	80
Figura 32: Sinalização e pictogramas do museu.	81
Figura 33: Elementos	81
Figura 34: Ilustração rio	82
Figura 35: Ilustração Janelas	82
Figura 36: Ilustração Tim Burton	83
Figura 37: Mascote museu	83
Figura 38: Mockup mapa.	84
Figura 39: Render fachada	85
Figura 40: Planta falada salão de exposição	86
Figura 41: Planta falada salas	87
Figura 42: Render bilheteria	88

Figura 43: Imagens ferinha	89
Figura 44: Render teatro de fantoches	90
Figura 45: Imagem artesanato	91
Figura 46: Imagem floresta.	92
Figura 47: Imagem sala de músicas	93
Figura 48: Imagem sala máquina do tempo	94
Figura 49: Imagem sala de musicas	95
Figura 50: Planta falada primeiro andar	95
Figura 51: Render Escalada	96
Figura 52: Render Gogó da Ema	97
Figura 53: Render Labirinto	98
Figura 54: Render Rio São Francisco	98
Figura 55: Imagem sala de cultura	99
Figura 56: Planta falada segundo andar	99
Figura 57: Render Bistrô	100

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Programa de necessidades.	59
Quadro 2: Cruzamento de referencial teórico x programa de necessidades x resultados do projeto.....	103

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
1.1 Contextualização.....	13
1.2 Delimitação.....	15
1.3 Objetivos	17
1.4 Justificativa.....	17
1.5 Metodologia.....	19
2. REFERENCIAL TEÓRICO	20
2.1 Riquezas de Alagoas	20
2.2 Cenografia museológica	33
2.3 Ludicidade e a infância	42
3. DESENVOLVIMENTO	54
3.1 Público alvo e Programa de Necessidades.....	54
Quadro 1: Programa de necessidades.....	55
3.2 Estudo do Local	56
3.3 Conceito e Painel Semântico.....	62
3.4 Referências estéticas.....	65
3.5 Cores, materiais e texturas	75
3.6 Identidade Visual.....	76
3.7 O Museu.....	82
3.8 Análise de resultados.....	97
Quadro 2: Cruzamento de referencial teórico x programa de necessidades x resultados do projeto.	98
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	99
REFERÊNCIAS	103
APÊNDICES:.....	113

1. INTRODUÇÃO

Em Alagoas, o público infanto juvenil pouco é contemplado com ambientes que os levem a mergulhar, de forma participativa na cultura local, respeitando a linguagem, a estética e o conteúdo (Gonzaga, 2020). A escassez de possibilidades de contato da criança e do adolescente com os espaços museais é o ponto norteador do presente trabalho, pois verifica-se a importância de pensar espaços que estimulem o aprendizado sobre a cultura local de forma espontânea, criativa e lúdica. O pensamento engessado dos espaços expositivos em alguns museus, é outro desafio. Mesmo em exposições mais interativas, os museus ainda mantêm uma distância entre exposição e visitante, não fornecendo uma experiência abrangente (Neto; Arantes, 2020). Sendo assim, para melhor entendimento da conjuntura exposta, neste início, a pesquisa será organizada em: Contextualização; Delimitação do tema, Objetivos; Justificativa e Metodologia.

1.1 Contextualização

Caminhando de um ponto de vista macro, para entendimento da proposta desse projeto é preciso compreender a importância dos diferentes tipos de educação que colaborem para a formação de qualquer cidadã ou cidadão.

Neste sentido, tem-se a educação formal, a informal e não formal, que contribuem conjuntamente para a formação integral dos indivíduos. Gohn (2006), Marandino; Selles; Ferreira (2009) explicam que a educação formal ocorre em instituições escolares, caracterizando-se por currículo estruturado, regras definidas e objetivos sistematizados. Já a educação informal se desenvolve nos espaços de socialização, como família, vizinhança e meios de comunicação, sendo contínua, espontânea e carregada de valores culturais. A educação não formal, por sua vez, acontece em ambientes coletivos organizados, porém fora da escola, como museus, centros culturais, zoológicos e parques, nos quais a aprendizagem é intencional, porém flexível e contextualizada. Essas instituições educativas não formais assumem um papel essencial, oferecendo experiências que dialogam com conteúdo curriculares e ampliam o acesso ao conhecimento científico (Chassot, 2003).

Gohn (2006), Marandino, Selles e Ferreira (2009) também enfatizam que a educação ao longo da vida, conforme proposta pela Organização das Nações Unidas

para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), deve se organizar a partir de quatro pilares: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser (Delors et al., 1999). Tais aprendizagens são favorecidas em atividades práticas e interativas encontradas em espaços não formais, onde o público experimenta saberes por meio da observação, da experimentação, da ludicidade e da participação ativa. Afinal, visitas aos museus e centros de ciência favorecem a compreensão de conteúdos escolares e ampliam a alfabetização científica, permitindo que crianças e jovens vivenciem experiências que despertam curiosidade, autonomia e pensamento crítico (Vieira, 2005; Krasilchik; Marandino, 2007).

É importante também especificar o significado do termo *infanto juvenil* adotado nesse trabalho. Do ponto de vista jurídico, a categoria encontra respaldo no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que define criança como a pessoa até 12 anos incompletos e adolescente como a pessoa entre 12 e 18 anos (BRASIL, 1990). Apesar de o termo "*infanto juvenil*" não aparecer de forma explícita na legislação, ele é frequentemente utilizado em documentos acadêmicos, políticas públicas e estudos culturais para abranger, de maneira integrada, ambos os grupos etários. Sob o ponto de vista sociocultural, o termo também se relaciona com produções artísticas, literárias e midiáticas destinadas a esse público.

Para Lajolo (2001), os conteúdos *infanto juvenis* precisam considerar tanto o universo imaginativo da criança quanto a ampliação crítica e simbólica característica da adolescência. Assim, o uso da nomenclatura destaca a necessidade de estratégias comunicativas e educativas capazes de dialogar simultaneamente com diferentes níveis de compreensão, mantendo-se acessíveis, significativas e estimulantes. Essa abrangência é coerente com perspectivas do desenvolvimento humano, como as de Piaget (1975), que descreve o período entre aproximadamente 6 e 14 anos como marcado por transformações significativas nas operações cognitivas, no uso da linguagem e no modo como a criança passa a compreender e interagir com o mundo.

Além disso, considerando a relação criança e ambiente como fundamental para o processo de desenvolvimento cognitivo. Ele acreditava que as crianças não eram receptores passivos de informações, mas agentes ativos que constroem conhecimento ao interagir com o meio ambiente. Essa interação é marcada por trocas constantes, nas quais a criança organiza, adapta e transforma as experiências em estruturas mentais que lhe permitem compreender e agir no mundo. Ele afirma que esse desenvolvimento cognitivo ocorre em quatro estágios que refletem mudanças

qualitativas na maneira como as crianças interagem com o mundo. São eles: Estágio Sensório-Motor (0 a 2 anos), nesse estágio, o pensamento da criança é baseado em ações físicas e sensoriais. A criança aprende sobre o mundo explorando com os sentidos, visão, audição, tato, etc., e ações motoras, pegar, empurrar, engatinhar; Estágio Pré-Operacional (2 a 7 anos) a criança desenvolve a capacidade de usar símbolos, como palavras e imagens, para representar objetos e experiências. Mas, o pensamento é egocêntrico e limitado; Estágio Operacional Concreta (7 a 11 anos) agora, a criança começa a pensar de maneira lógica e organizada, mas apenas em relação a objetos ou situações concretas. Por fim, Estágio Operacional Formal (a partir de 12 anos) nesse estágio, o pensamento abstrato e o raciocínio hipotético-dedutivo se desenvolvem. A criança agora é capaz de raciocinar sobre conceitos abstratos e situações hipotéticas.

Com isso em mente, a presente pesquisa tem como público-alvo crianças que se encontram nos Estágios Pré-Operacional (2 a 7 anos), Operacional Concreta (7 a 11 anos) e Operacional Formal (a partir de 12 anos), por isso, o museu interativo proposto será planejado para atender prioritariamente às necessidades desses visitantes. A aplicação dessa teoria de Piaget no design do museu reforça a importância de respeitar as capacidades cognitivas de cada faixa etária, garantindo que o conteúdo seja acessível e adequado às características do público. Essa abordagem pedagógica também contribui para a criação de um ambiente de aprendizagem significativo, onde a interação direta com o conteúdo favorece a construção ativa do conhecimento. Transformando o ambiente em um cenário onde as crianças desempenham o papel de pequenos cientistas, explorando e descobrindo o mundo no seu próprio ritmo.

1.2 Delimitação

Não tem como falar sobre cenografia sem citar o teatro, que nesse ponto do trabalho atua como personagem principal. De origem grega e refinada ao longo da história, a representação cênica sempre teve um papel fundamental na sociedade. Seja como ritos religiosos, sátiras políticas ou questionamentos existenciais. Além disso, o teatro também se destaca como uma prática educativa essencial, capaz de transformar o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência mais dinâmica e lúdica (Guedes, 2022). Grande parte disso se dá com o auxílio da cenografia que, inicialmente, no teatro à italiana, era a produção de uma ilusão pictórica do espaço

tridimensional (Surgers, 2007).

“No final do século XIX, Appia publica 'A música e a encenação', por meio do qual constata que os telões pintados eram um recurso pobre, que não explora as potencialidades do espaço cênico” (Rossini, 2012, pág. 159-160). Desse ponto em diante, a cenografia conduz o espetáculo para além do teatro e se estende a outros palcos, como museus e exposições. Segundo Hooper-Greenhill (2000), ao integrar elementos visuais, tecnológicos e interativos, a cenografia em espaços museais permite que o visitante participe da construção do significado, promovendo o aprendizado e o engajamento emocional. Indo de encontro ao modelo moderno (2000) vê a cenografia como elemento inadequado ao ambiente podendo causar confusão ao expectador. Quando na verdade, algo que pode causar confusão e comicidade é usar o termo "moderno" para retratar um pensamento tão ultrapassado sobre o papel da cenografia em museus.

Já Macmanus (2013) coloca que espaços museais servem para além de conservar objetos, mas são lugares em que se misturam várias linguagens e em que se tem o compromisso de difundir cultura.

O importante é entender o museu como local onde o curador coleta os objetos, o conservador conserva aqueles objetos e tudo isso será exposto e, portanto, o museu e a exposição têm de ser vistos como uma mídia. Como a televisão é uma mídia, uma exposição e o museu também são. (Macmanus, 2013, p. 24).

Nascimento (2025, p. 13) dialoga sobre a importância das ações educativas no contexto dos museus relatando que “a educação promovida pelos museus consiste em possibilitar a todos os sujeitos a oportunidade de apreender, construir e socializar conhecimentos”. Nesse sentido, os museus devem se aproximar de todas as formas de comunicação, sejam elas de ordem imagética ou sonora. É nesse nicho que se delimita o presente trabalho quando menciona a interatividade, no sentido de visar proporcionar maior possibilidade de experiências e aprendizados aos futuros visitantes do museu. Em síntese, almeja-se que por meio da cenografia, um espaço museal traga aspectos gerais de Alagoas e forneça para além do aprendizado, uma experiência realmente construtiva e impactante aos olhos de pequenos cidadãos.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

Propor um projeto cenográfico em um espaço museal a fim de contribuir com a temática da cultura alagoana e relações com design de interiores com enfoque no público infanto juvenil.

1.3.2 Objetivos específicos

Do objetivo geral surgem tais objetivos específicos:

- Pesquisar a relação da cenografia com os espaços museológicos e aspectos do desenvolvimento infantil;
- Elencar elementos da cultura alagoana que possam ser explorados cenograficamente em museus;
- Planejar a integração de elementos interativos no layout do museu com foco na experiência lúdica e educativa;
- Apresentar um estudo preliminar de layout para o espaço museológico utilizando elementos da cultura alagoana a fim de cativar o público infanto-juvenil.

1.4 Justificativa

Atualmente, Alagoas possui 26 museus registrados, que estão distribuídos em diversas cidades do estado (SETUR-AL, 2024). Desses, treze (13) estão localizados na capital, Maceió. Poucos têm programação ou acervos especificamente direcionados ao público infanto juvenil.

Algumas ações de pesquisa merecem destaque por incluir atividades externas para esse público, como é o caso da Tatipirun Educacional existente desde 2004. Vinculada ao Grupo de Pesquisa RELU (Representações do Lugar) da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Seu objetivo principal é promover a educação patrimonial com foco no público infanto juvenil, utilizando métodos lúdicos e criativos para sensibilizar as crianças sobre a importância do patrimônio cultural e histórico de Alagoas. De semelhante modo, pode-se citar a pesquisa “LudoDesign: desenvolvimento de produtos e ambientes para o universo infantil” realizada pelas docentes do Ifal campus Maceió, Roseane Santos e Valéria Teles ao longo dos anos 2021 a 2022. Foi construído um arsenal de 13 brinquedos e o projeto de uma brinquedoteca itinerante com referência na cultura alagoana na

parceria com escolas municipais de Maceió¹. Por fim, cabe mencionar o projeto de extensão do grupo de pesquisa Desígnio (Ifal campus Maceió) “A menina do Lugar” que desde 2023 promove ações visando fortalecer a identidade cultural, despertar o senso de pertencimento das nossas raízes e ampliar o conhecimento sobre a cultura alagoana². São iniciativas como essas que a presente pesquisa busca incentivar e dar a elas um lar para que possam alcançar com mais facilidade seu público alvo. Corroborando com o que coloca Miranda (1951, p. 23). “O futuro de Alagoas está intrinsecamente ligado à capacidade de seu povo de preservar o que o define: sua cultura, suas tradições e sua história”. Afinal, é fundamental tornar o acesso à cultura alagoana, pelos pequenos, ainda mais fácil e natural, e assim, despertar na comunidade o censo de preservação histórica.

É preciso enfatizar também que a cultura alagoana é rica em tradições, manifestações artísticas e históricas que refletem a identidade do estado e de seu povo. A palavra "povo" tem como significado: Conjunto de indivíduos que têm a mesma origem, a mesma língua, e partilham tradições, costumes e um passado cultural histórico em comum (Dicionário online, 2024). O que seria, então, de um povo que não conhece a própria cultura? Olho de pombo, três marias, dente de cão e bom gosto são os nomes de alguns dos pontos do filé. Bordado que transformou-se em patrimônio cultural de Alagoas, por sua importância econômica e social. Outro é o Guerreiro, folgado que traz as cores e a alegria do natal pela ótica alagoana. Embora, pela definição de patrimônio cultural pessoas não se enquadram como tal, é inevitável que corra nas veias alagoanas o legado de Graciliano Ramos, Nise da Silveira e Djavan. No entanto, a transmissão desses patrimônios para as novas gerações enfrenta desafios, devido à ausência de espaços dedicados ao aprendizado lúdico e interativo, e é justamente essa triste realidade que a presente pesquisa busca transformar (Gonzaga, 2020).

Assim, o presente trabalho se justifica principalmente pela necessidade de estimular a criação de produtos e espaços que promovam mais a acessibilidade cultural, garantindo que crianças e jovens, especialmente os na fase escolar, possam interagir com o conteúdo de forma dinâmica e imersiva. Tais fatores, somam-se à

¹ Conforme publicação: SILVA, ROSEANE SANTOS DA; TELES, V. R.; PAULA, J. M. B. Experimentações em Ludicidade e Design: Aplicando o lúdico em projetos de produtos. In: Geíza Gaiger de Oliveira; Gustavo Xavier Nunez; Jaire Ederson Passos. (Org.). Design em pesquisa: volume 6. 1ed. Porto Alegre: Marca Visual, 2024, v. 6, p. 59-73.

² Conforme perfil oficial do projeto na rede social Instagram @a.meninadolugar

justificativa pessoal da admiração da autora por cenografia e o desejo em seguir no setor. Nesse contexto, a cenografia aplicada em um museu interativo se apresenta como instrumento para estimular o interesse e promover o engajamento de crianças e adolescentes, ao alinhar educação, entretenimento e experiência sensorial, além de contribuir para o desenvolvimento do setor cultural em Alagoas.

1.5 Metodologia

Essa pesquisa é de natureza aplicada, já que busca gerar conhecimentos para solucionar problemas específicos, com abordagem metodológica qualitativa exploratória descritiva, pois se utiliza de mais de um método para levantar as informações necessárias (Prodanov; Freitas, 2013). Em sua elaboração, foi utilizado como base a metodologia aplicada ao desenvolvimento de um projeto de design de interiores, estruturada em etapas sequenciais e organizadas, permitindo que o processo atenda às necessidades funcionais, estéticas e emocionais do usuário.

O primeiro passo é o levantamento de informações, utilizando a ferramenta conhecida como briefing. O objetivo desta etapa é compreender as demandas, avaliar as condições físicas do espaço, incluindo dimensões, estrutura e limitações potenciais. Sendo, esse, um diagnóstico essencial para nortear o desenvolvimento do projeto. Com base nessas informações, inicia-se uma pesquisa aprofundada, explorando referências visuais, funcionais e técnicas que possam contribuir para a criação de um conceito sólido. Nesta etapa, são analisados estilos, tendências, paletas de cores, texturas, materiais e soluções inovadoras.

A partir daí, desenvolve-se o estudo preliminar, no qual o conceito central do projeto é formulado. Diretrizes criativas e funcionais. O layout preliminar é apresentado, demonstrando a organização espacial do ambiente, incluindo a disposição de mobiliário, áreas de circulação e elementos decorativos. Esses documentos e desenhos garantem clareza e facilitam a comunicação entre os profissionais envolvidos. Esse método busca garantir uma abordagem holística, técnica e criativa. (ABDI, 2020).

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Esta seção irá apresentar o referencial teórico da pesquisa que norteará as decisões de desenvolvimento do projeto e será apresentado na próxima seção deste trabalho. Para fins organizacionais, o referencial teórico será organizado em: Riquezas de Alagoas; Cenografia museológica; Ludicidade e a infância.

2.1 Riquezas de Alagoas

O estado carrega em seus mais de 200 anos um pouco de cada cultura que um dia esteve em seu território. Marcas que foram reinventadas e misturadas a uma terra que consegue extrair de polos opostos as mais belas riquezas e gerar algo completamente único. Há coisas que só existem em Alagoas, feitas por alagoanos para alagoanos.

A Terra dos Marechais³, tem se consolidado como um dos destinos turísticos mais procurados do país, atraindo visitantes com suas praias paradisíacas, riqueza cultural e infraestrutura voltada ao turismo. A beleza de suas águas cristalinas, com tons de verde e azul, é o principal destaque. As praias de Ponta Verde, Jatiúca e Pajuçara são os atrativos mais notórios, sendo esta última reconhecida pelas piscinas naturais, onde passeios de jangada oferecem uma experiência única de observação da vida marinha em águas tranquilas e rasas. Em 2024, Maceió foi listada como uma das cidades mais procuradas por turistas nacionais e internacionais, destacando-se como um destino em ascensão (Ministério do Turismo, 2024).

Ao longo da história, o estado também enriqueceu seu patrimônio cultural e potencial criativo, através da música, dos folguedos, gastronomia, religiosidade, dança, literatura, cinema e demais manifestações culturais que emergiram na região. Essa criatividade, que se potencializa nas diversas áreas da economia criativa⁴, possibilita a existência de territórios de expressão cultural, de identidade e de desenvolvimento econômico. Atualmente, o poder público tem desenvolvido ações

³ Alagoas é historicamente conhecida como a “Terra dos Marechais” por ter sido berço de dois importantes presidentes militares que marcaram o início da República no Brasil: Marechal Deodoro da Fonseca e Marechal Floriano Peixoto.

⁴ Economia criativa trata das atividades que combinam a criação, a produção e a comercialização de bens criativos de natureza cultural e de inovação. (Almeida, 2023, p. 10).

Ela engloba setores como turismo, design, cinema, cultura, gastronomia, arquitetura, games e artesanato (Florida, 2002).

que destacam o turismo criativo⁵ através da Secretaria de Estado da Cultura e Economia Criativa de Alagoas (SECULT), o que culminou no reconhecimento de Penedo, interior de Alagoas, como cidade criativa pela UNESCO em 2023.

2.1.1 Folclore

A palavra Folclore tem origem no inglês folk-lore (saber do povo), cunhada em 1846 pelo arqueólogo britânico William John Thoms, para substituir a expressão “antiguidades populares” (Cascardo, 2001). Funcionando como um repositório vivo de cultura popular, onde a tradição oral mantém vivas as histórias, a criatividade e as crenças de um povo, preservando sua identidade cultural e sua memória coletiva. Por ser dinâmico, o folclore está em constante transformação, incorporando novos elementos e acompanhando a evolução do conhecimento. Atualmente, a noção de cultura não é mais compreendida como um conjunto de comportamentos concretos, mas sim como significados permanentemente atribuídos (Gemignani Garcia, 2001). Assim, uma peça de cerâmica representa mais do que o material e a técnica de sua produção, e uma festa vai além de sua data, danças, trajes e comidas típicas: ambas são veículos de uma visão de mundo e de um sistema particular e dinâmico de relações sociais. Nesse sentido, Mário de Andrade entende o folclore como uma expressão da nossa brasilidade que ocupa um lugar decisivo na formação de um ideal de cultura nacional, tendo um estreito diálogo com as ciências humanas e sociais.

2.1.1.1 Folguedos

Entende-se por folguedo, festas populares de caráter lúdico e tradicional, com dramatizações, danças, recitais, dialetos, músicas, personagens, coreografias, vestimentas, entre outros aspectos que refletem a identidade cultural do povo a qual está associado. Os folguedos têm origens variadas, incluindo influências indígenas, africanas e portuguesas, e são celebrados em datas específicas ao longo do ano, como festas religiosas, carnavalescas e natalinas (Lima, 1962)

De acordo com Almeida (2005), dos folguedos mais emblemáticos de Alagoas, destacam-se o reisado, o pastoril e o guerreiro, que são performances dramáticas de origem popular, envolvendo dança, música e teatro. O reisado celebra o período natalino e tem cantos e danças em louvor aos Reis Magos. Já o pastoril

⁵ Atividade turística que proporciona aos visitantes experiências educativas, emocionais, culturais, sociais e participativas do turista com o lugar e seus habitantes (Vasconcelos, 2022).

apresenta um enredo que contrapõe o grupo da "corda azul" e o da "corda encarnada", representando pastoras que celebram o nascimento de Jesus. O guerreiro, por sua vez, mistura influências africanas e europeias, com figurinos exuberantes e músicas marcadas por percussões e instrumentos de sopro. Essas manifestações, geralmente acompanhadas de cantigas e versos improvisados, perpetuam histórias, implicações e valores de gerações. Além disso, festas como o bumba meu boi e a cavallhada reforçam uma vivacidade cultural, muitas vezes associando elementos religiosos e profanos. Essas tradições seguem vivas, especialmente em celebrações populares, representando a alma festiva e criativa do povo alagoano.

Assim como, o Toré, ou "Som sagrado" como é conhecido pelos povos indígenas de todo território nordestino. É um ritual que une cantos, danças e lutas indígenas, que expressa os acontecimentos históricos. Ele pode variar de acordo com a cultura de cada povo (MIRIM, 2012). Para os Kariri-Xocó, a dança é dividida em duas modalidades; o Toré "de roupa", de caráter mais público e festivo; e o Toré "de búzios", com trajes e ligação direta com o Ouricuri, maior cerimônia espiritual da etnia (FUNAI, 2022). Esse último, com finalidade de atingir a mediação xamânica, é um momento sagrado para o grupo, na medida em que é encarado como um fator identitário em face aos que estão colocados fora das relações sociais desta comunidade (Silva, 1995, p. 330). Outro pilar da identidade dos Kariri-Xocó, é o uso simbólico do maracá, instrumento musical sagrado que representa o coração da terra; seu som, presente no Toré, simboliza o movimento do universo e o equilíbrio espiritual. A conexão com o rio São Francisco, chamado de "*Opará*" pelos indígenas, reforça a dimensão espiritual da etnia, já que o rio é considerado entidade viva e ancestral, sendo reverenciado por meio de oferendas e pedidos de permissão antes de qualquer ritual ou travessia (Vivala, 2022).

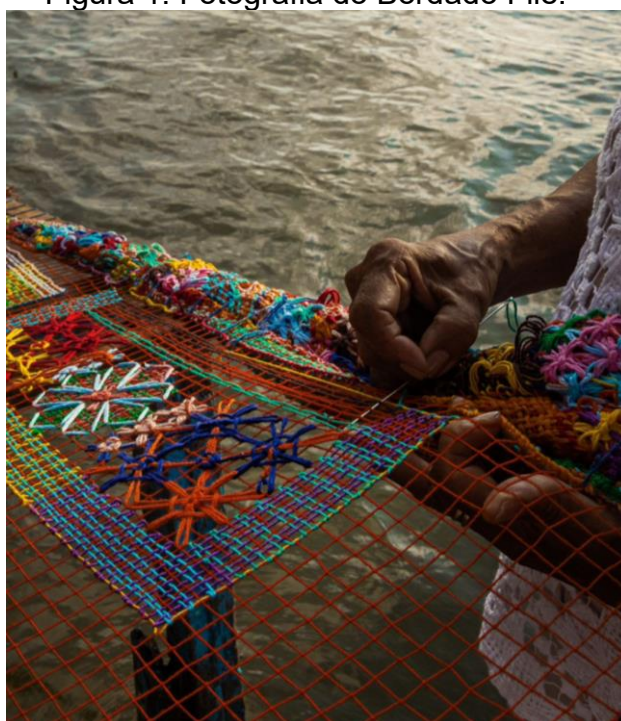
2.1.1.2 Artesanato

O artesanato pode ser compreendido como uma manifestação cultural que reúne técnicas tradicionais, criatividade individual e identidade coletiva. Mais do que simples produção manual, ele representa a transformação de matérias-primas em objetos dotados de valor simbólico, estético e funcional. De acordo com a Portaria nº 1.007/2018, o artesanato é definido como "toda produção resultante da transformação de matérias-primas em estado natural ou manufaturada, através do emprego de técnicas de produção artesanal, que expresse criatividade, identidade cultural,

habilidade e qualidade” (BRASIL, 2018).

Alagoas é berço dessas inúmeras produções manuais, que sustentam as comunidades há anos. Dentre elas está o bordado filé (Figura 1), do Pontal da Barra em Maceió, considerado patrimônio cultural e imaterial de Alagoas desde 2014. Sendo um artesanato conhecido pela sua autenticidade e complexidade, o filé alagoano consiste em um bordado formado por uma rede presa nas extremidades de um tear, resultando em pontos geométricos e autênticos feitos com linha de algodão. A partir dela são confeccionadas pequenas peças para decorar a casa, tais como caminhos de mesa e panos para cobrir os reservatórios de água feitos de barro. De acordo com a região onde ele é feito; as cores se diferenciam, em alguns casos aparece “tom sobre tom,” mas a renda branca é mais frequente. Quando ainda não existia variedade de linhas coloridas, as rendeiras tingiam os novelos com “urucum”, que dava a cor de amarelo ocre; a cor bege era obtida com palha de cebola e bucha de coco; a salsa da praia dava o roxo, e o marrom forte era extraído do murici. Usavam também, para tingir as linhas, chá preto, borra de café, barbatimão e outros recursos da sabedoria popular extraídos da natureza (BRASIL, 2002).

Figura 1: Fotografia do Bordado Filé.



Fonte: Carlos Davi, 2025.

A região da Ilha do Ferro, localizada às margens do rio São Francisco, no município de Pão de Açúcar, Alagoas, é reconhecida pela sua importância cultural,

histórica e artística. Esse espaço é caracterizado pela forte ligação entre a comunidade ribeirinha e o rio, que influencia tanto o modo de vida dos moradores quanto suas expressões culturais (Barros, 2019). Tornou-se nacionalmente conhecida pela produção artesanal, em especial pelo bordado denominado *boa noite*, esse tipo de bordado, feito em tecido de algodão, é caracterizado pela delicadeza de suas tramas, que reproduzem formas florais inspiradas na flor conhecida popularmente como “boa noite” (*Catharanthus roseus*); e pelo trabalho de artistas populares que utilizam a madeira como matéria-prima, transformando troncos e raízes em peças únicas, explorando formas orgânicas e criando esculturas que remetem a elementos do cotidiano, da fauna e da imaginação popular. Entre os nomes que se destacam nesse contexto está o artesão Edvan Alves Lima, mais conhecido como *Vavan*. De acordo com o Centro Sebrae de Referência do Artesanato Brasileiro (CRAB, 2022), Vavan trabalha com madeira proveniente da região, em especial restos de árvores ou fragmentos que seriam descartados. A partir dessa matéria-prima, o artista desenvolve esculturas que retratam elementos do imaginário ribeirinho, como sereias, pássaros, carrancas e figuras ligadas à natureza do sertão. Suas peças apresentam cores vibrantes e preservam, ao mesmo tempo, a rusticidade do material, estabelecendo um equilíbrio entre a tradição e a inovação estética. Segundo reportagem publicada pelo jornal *O Globo* (2021), seu trabalho alcançou ampla valorização no mercado artístico. O artesão relata que esculturas antes vendidas por valores modestos passaram a atingir cifras significativamente mais altas, o que reflete a crescente demanda por sua produção. Além disso, suas obras compõem acervos de instituições culturais, como o CRAB, e já inspiraram parcerias com marcas de moda, a exemplo da Cantão (Cantão, 2022), ampliando a circulação da arte da Ilha do Ferro em espaços nacionais e internacionais.

2.1.1.3 Culinária

A riqueza e diversidade da culinária alagoana é resultado de um processo de hibridização cultural, onde as tradições indígenas, africanas e portuguesas se fundiram, criando um repertório gastronômico singular. A proximidade com o mar e a presença de ecossistemas lagunares, como a Lagoa Mundaú, oferecem uma variedade de pescados e frutos do mar, elementos-chave da culinária local. Entre os pratos mais famosos, destacam-se a moqueca de peixe, o sururu no capote e o chiclete de camarão, que levam o nome devido à consistência (IPHAN, 2025).

O sururu, um molusco típico das lagoas Mundaú e Manguaba, é um dos elementos mais emblemáticos da cultura e da economia local. Reconhecido como Patrimônio Imaterial do Estado desde 2014, ele é fundamental para a subsistência de milhares de famílias que vivem ao redor dessas lagoas. O sururu (Figura 2) está presente em pratos tradicionais como o caldo e a moqueca de sururu, e é uma das principais fontes de renda para pescadores e marisqueiras alagoanos (Fartura Brasil, 2019). Além disso, o molusco carrega um simbolismo de pertencimento e resistência cultural, destacando-se como ícone da identidade alagoana.

Figura 2: Fotografia do Sururu.



Fonte: Carlos Davi, 2025.

Nos últimos anos, a casca do sururu, antes descartada de forma descuidada, gerando um grande problema ambiental para a comunidade, passou a ser reaproveitada em projetos sustentáveis. A partir dela, foram desenvolvidas inovações ecológicas interessantes. Como o Cobogó Mundaú (Figura 3), desenvolvido em parceria com designers e o Instituto Brasileiro de Desenvolvimento e Sustentabilidade (IABS), o Cobogó Mundaú utiliza as cascas trituradas do sururu para criar elementos decorativos vazados (ArchDaily, 2021). Além disso, pesquisas realizadas pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL) mostram que a casca do sururu pode atuar como catalisador em processos de tratamento de águas contaminadas, oferecendo uma solução eficiente e sustentável para o gerenciamento de resíduos e impurezas.

Estes produtos combinam sustentabilidade e funcionalidade, promovendo a economia circular e reduzindo o impacto ambiental na região.

Figura 3: Cobogó Mundaú.



Fonte: https://www.archdaily.com.br/br/957572/projeto-baseado-em-economia-circular-transforma-cascas-de-sururu-em-cobogo-em-alagoas?ad_source=search&ad_medium=projects_tab&ad_source=search&ad_medium=search_result_a
||

2.1.2 Música

Aqui apresentada em um seguimento a parte do folclore, a música alagoana vai além das manifestações culturais dos folguedos e atua como um elemento que reflete a diversidade étnica e histórica do povo alagoano. O forró, em suas diversas vertentes, é um dos gêneros mais populares e amplamente difundidos no estado, especialmente durante os festejos juninos (Souza, 2018). Alagoas também é berço de grandes nomes da Música Popular Brasileira (MPB), como Djavan, Hermeto Pascoal e Wado, que, com suas obras, levaram a musicalidade alagoana para o cenário nacional e internacional (Almeida, 2019).

Batizado por dona Virginia como Dorival Caymmi Jr., Djavan, é um dos mais renomados artistas brasileiros e um ícone da música alagoana. Nascido em Maceió,

Alagoas, ele começou sua carreira na década de 1970 e desde então tem se destacado por suas melodias cativantes e letras poéticas que abordam temas universais como amor, natureza e reflexões filosóficas. Suas canções, como "Alagoas", "Meu Bem Querer" e "Sina", se tornaram clássicos da música brasileira e são amplamente reconhecidas internacionalmente. O legado de Djavan como um dos grandes músicos do país está intrinsecamente ligado à sua relação com Alagoas, pois suas músicas refletem tanto experiências pessoais quanto tradições do povo alagoano (Sukman, 2018). Esse vínculo entre o cantor e sua terra natal é celebrado com muito orgulho por seus conterrâneos. Em 2023 o artista plástico Rafael Santos, que já ilustrou diversos muros de Maceió, homenageou Djavan colorindo o bairro do Jaraguá para recebê-lo em sua turnê na capital (Figura 4). Inspirado no Movimento Muralista Mexicano da década de 1930 e no grafite norte-americano, Rafael brinca com cores vibrantes e traços, realistas sempre destacando elementos da cultura alagoana (Aqui acolá arte, 2018)

Figura 4: Rafael Santos com o muro pintado em homenagem a Djavan.



Fonte: <https://g1.globo.com/al/alagoas/noticia/2023/06/08/artista-alagoano-ganha-destaque-com-ilustracoes-gigantes-de-djavan-e-carlinhos-maia.ghtml>

2.1.3 Literatura

A literatura alagoana reflete a complexa relação entre o homem e a natureza. Ao longo dos séculos, se desenvolveu em diferentes correntes e estilos, que vão do romantismo à modernidade, revelando uma voz autêntica e original. No período colonial, a literatura alagoana foi marcada pela influência dos cânones europeus. O indianismo, que buscava exaltar a figura do nativo, encontrou em Alagoas um terreno fértil, com autores que se inspiravam em paisagens locais e em temas regionalistas. Nomes como Teotônio Vilela e Gustavo Paiva destacaram-se nesse período, com obras que misturavam o lirismo com a descrição da natureza (Campos, 2015). Outros nomes, como Jorge de Lima e Lêdo Ivo, também contribuíram para a consolidação da literatura alagoana, com obras que dialogavam com o surrealismo e a poesia, respectivamente. O grande ponto de virada na literatura alagoana, no entanto, veio com o Modernismo. O movimento literário, que no Brasil teve seu marco em 1922, em Alagoas, teve um impacto profundo, com Graciliano Ramos (Silva, 2018).

E é usando da metalinguagem que esta pesquisa homenageia um dos mais importantes escritores brasileiros do século XX. Graciliano Ramos, é conhecido por suas obras que retratam a realidade social e econômica do sertão nordestino, como "Vidas Secas" e "Angústia". Suas narrativas são marcadas por uma linguagem simples e direta, que reflete a vida como ela é. Nascido em Quebrangulo, interior de Alagoas, Graciliano tem nesse estudo o papel de ser exemplo de imortalidade ofertada pela educação (Figura 5). Suas obras são estudadas em escolas e universidades, e ele é lembrado como um dos grandes nomes da literatura (Brandino, 2023).

Figura 5: Estátua de Graciliano Ramos na Ponta Verde, Maceió



Fonte: Flaviohmg | Commons, 2025.

A fotografia da Figura 5, que retrata o escritor Graciliano Ramos, está posicionada em um dos maiores pontos turísticos de Maceió, a praia de Ponta Verde.

2.1.4 Orlas marítima e lagunar

A leste da capital alagoana, Maceió, está o oceano atlântico, formando a orla marítima, e a oeste, a lagoa Mundaú⁶, formando a orla lagunar de Maceió, com cerca de 24km de extensão, margeando os bairros da Levada, Ponta Grossa, Vergel do Lago, Trapiche e Pontal da Barra. Esta região era naturalmente constituída de pântanos e de lamaçais, o que impedia o acesso direto entre a Vila de Maceió e a lagoa" (Robalinho, 1998).

Em 1982 a cidade presenciou a construção do Dique-Estrada, aterro hidráulico que retirou o material arenoso do fundo da lagoa, através de um sistema de

⁶ A lagoa Mundaú é definida na geografia como uma laguna, por possuir "uma fonte de produtividade biológica vinculada à abundância de nutrientes de origem oceânica e continental" (Lima et al in: Araújo, 2004) e possuir uma ligação com o mar tendo influências das marés. Mas, esta pesquisa se refere ao ecossistema, como lagoa, por ele ser reconhecido assim pelo senso comum.

sucção, e colocou-o em suas margens, mantendo o mesmo volume de areia e de água do local. 202 hectares foram acrescidos à cidade, equivalente a cerca de 202 campos de futebol. Uma orla contínua foi criada interligando os bairros como conhecemos atualmente (Gazeta de Alagoas, 2022).

Figura 6: Mapa topográfico de 1960



Fonte: Mapa topográfico de 1960/Lima, 2004

As Lagoas Mundaú e Manguaba, componentes centrais do Complexo Estuarino-Lagunar Mundaú-Manguaba (CELMM), desempenham papel fundamental no desenvolvimento econômico de Alagoas em múltiplas dimensões: pesca artesanal, geração de renda, cultura e ecossistema. Muitas comunidades ribeirinhas dependem da pesca artesanal para sobrevivência. Como exemplo, a extração de moluscos típicos como o *sururu*, citado anteriormente, é uma atividade tradicional que fornece alimento, renda e emprega pessoas na região (Prefeitura de Maceió, 2022) Elas atuam, também, como cenário para as rendeiras do Pontal da Barra e dos inúmeros restaurantes que as margeiam.

Contudo, há ameaças que vêm comprometendo essa riqueza: poluição, degradação ambiental, contaminação da água, impactos de mineração, como o

episódio da Mina 18⁷, transbordamentos, e alterações morfológicas da embocadura do complexo lagunar (O Globo, 2023). Estes fatores podem gerar perdas de biodiversidade, afetar a saúde pública e diminuir a produtividade da pesca.

A orla marítima, incluindo as praias e calçadões da capital e dos municípios litorâneos, também exerce papel central no desenvolvimento econômico do estado em diversas vertentes: turismo, comércio, geração de emprego, valorização imobiliária, prestação de serviços e identidade cultural.

Maceió, capital de Alagoas, tem se consolidado como um dos destinos turísticos mais procurados nos últimos tempos, devido às suas praias paradisíacas, riqueza cultural e infraestrutura voltada ao turismo. Suas águas cristalinas, de tons esverdeados, atraem visitantes de diversos lugares, fazendo da cidade referência em destinos de natureza e lazer. Entre os atrativos mais notórios estão praias, como Ponta Verde, Jatiúca e Pajuçara. Sendo a última, famosa pelas piscinas naturais que oferecem uma experiência única, com passeios de jangada que permitem observar a vida marinha de perto em águas tranquilas e rasas. Em 2024, Maceió foi listada como uma das cidades mais procuradas por turistas nacionais e internacionais, destacando-se no setor como destino em ascensão (Ministério do Turismo, 2024). Assim como, São Miguel dos Milagres, com o turismo representando aproximadamente 70% da economia municipal (Tribuna Hoje, 2021) gerando uma expressiva valorização imobiliária. O município tem atraído investidores para imóveis voltados à locação por temporada, com diárias que alcançam valores significativos.

Segundo dados divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em 2022 o turismo movimentou R\$3,65 bilhões na economia de Alagoas. E mais de 50% do PIB de Alagoas está concentrado nos municípios com economia marítima, contribuindo, assim, para a chamada “economia do mar” (Tribuna Hoje, 2025). Esse crescimento, como podemos ver, está vinculado não apenas às praias e ao litoral, mas também à rede de serviços associados, como hotelaria, alimentação e transporte.

⁷ Mina 18 é um dos poços de extração de sal-gema da empresa Braskem, situada no bairro Mutange, em Maceió (AL) Em 10 de dezembro de 2023, parte do teto da mina sofreu rompimento e os resíduos da mineração entraram em contato com a água da lagoa. O colapso causou afundamento do solo, cerca de 1,69 metros em alguns pontos; rachaduras, foi aberta uma cratera com dimensões aproximadamente de 78 metros de comprimento por 46 metros de largura, e profundidade que variou entre 7 e 10 metros, o que corresponde a um volume de água estimado em 35.880 m³, equivalente a 11 piscinas olímpicas; e riscos para edificações, mais de 5.000 famílias foram removidas preventivamente de suas casas, em bairros vizinhos, por risco de desabamento (O Globo, 2023) (Diário do poder, 2023) (Folha de Alagoas, 2024).

2.1.5 Audiovisual

O cinema de Alagoas possui marcos importantes que remontam à primeira metade do século XX, quando foram exibidas produções locais em salas de cinema de Maceió. Mas, a consolidação da produção audiovisual alagoana ocorreu de forma mais expressiva a partir dos anos 2000, com o fortalecimento de coletivos culturais, cineclubes e iniciativas de formação técnica (Santos, 2015). A criação do Festival de Cinema Universitário de Alagoas (2001) e do Encontro de Cinema Alagoano possibilitou maior visibilidade à produção local e proporcionou um maior contato entre cineastas, pesquisadores e o público. E algumas políticas públicas, como os editais de fomento promovidos pela Secretaria de Estado da Cultura de Alagoas (SECULT), contribuíram para a realização de curtas-metragens, documentários e animações que circulam em circuitos nacionais (Alagoas, 2020).

Dentre as produções audiovisuais relacionadas a Alagoas estão: "Sem Coração ", longa-metragem filmado em Alagoas e com direção alagoana de Nara Normande e do pernambucano Tião. Alagoas é um estado pouco retratado no cinema brasileiro, um estado com muitas camadas, onde a beleza contrasta com as complexidades políticas e sociais (Nara Normande, 2023, p. 16).

Antes de estrear em circuito nacional, o filme ganhou prêmios na Mostra de São Paulo (Prêmio ABRACCINE de melhor longa), FIFAM Festival Internacional du Film d'Amiens (França - Prêmio do Juri), e no Festival de Havana (Melhor Contribuição Artística), FestAruanda dentro da Mostra Nordestina (Melhor Direção, Melhor Fotografia, Melhor Trilha Sonora, Melhor Som, Melhor Figurino, Melhor Direção de Arte). Também passou por exposições na 1ª Mostra Carambola, em Maceió, no Panorama Coisa de Cinema, em Salvador, e na Mostra de Cinema de Gostoso. Internacionalmente, teve sessões no Festival de Cinema de Gotemburgo e no BUFF FilmFestival, na Suécia, no 42º Festival Internacional Cinematográfico do Uruguai e no Joburg Film Festival, na África do Sul (Centro da Terra, 2024).

O documentário "Ilha do Ferro: a Arte do Imaginário", produzido pela TV Câmara em parceria com o Sebrae. Destacando o valor cultural do artesanato da Ilha do Ferro, situada às margens do rio São Francisco, no sertão alagoano. A comunidade tornou-se um importante polo de produção artesanal, com expressiva relevância cultural e econômica para a região. Foi premiado como Melhor Curta-Metragem de Meio Ambiente/Natureza no Festival Internacional de Cinema de Kodaikanal, realizado no sul da Índia (SEBRAE, 2024).

E o curta-metragem “Infantaria”, dirigido pela alagoana Laís Santos Araújo. Participou de festivais como Olhar de Cinema, Mostra de Cinema de Gostoso, Festival de Vitória e CineCeará, onde saiu com três prêmios (Troféu Mucuripe de Melhor Direção, o Prêmio da Crítica de Melhor Curta-metragem e o Troféu Samburá de Melhor Curta-metragem). Além disso, participou da Mostra Sururu de Cinema Alagoano, onde arrematou 7 dos 10 prêmios oferecidos, incluindo os troféus de Melhor Filme concedidos pelo júri oficial, júri popular e crítica. Também venceu o Grande Prêmio do 32^a Festival Internacional de Curtas do Rio (Curta Cinema), um dos principais eventos do país para o formato curto, e foi um dos filmes brasileiros qualificados para disputar uma vaga no Oscar 2023.

Esses são alguns exemplos das riquezas culturais de Alagoas que são fundamentais para a narrativa do museu. Afinal, para que as novas gerações possam honrar sua ancestralidade elas precisam conhecê-la.

2.2 Cenografia museológica

Para melhor compreensão essa sessão será dividida entre os tópicos: Cenografia, onde entenderemos o que é e qual a sua relação com o Design de Interiores; e O museu, com foco em contar sobre seu surgimento e evolução ao longo dos anos. Ao final, teremos como resultado a cenografia no contexto museológico, que é a base principal dessa pesquisa.

2.2.1 Cenografia

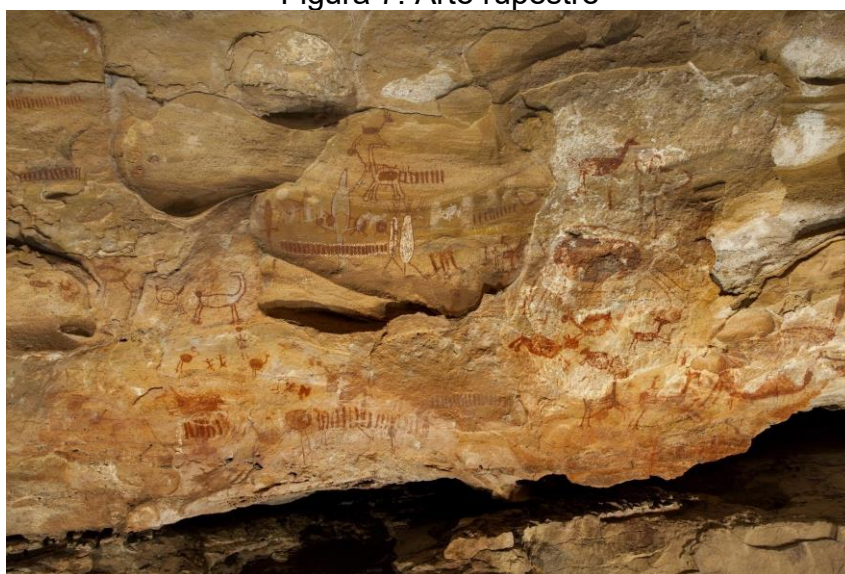
A cenografia pode ser compreendida como a arte de compor cenários para espetáculos, eventos e diferentes tipos de produções visuais e performáticas. Historicamente associada ao teatro, a cenografia expandiu seu campo de atuação para o cinema, televisão, museus, exposições, shows, desfiles e até mesmo ambientes comerciais.

O termo cenografia deriva do grego *skēnographia*, que significa “pintura da cena” ou “desenho da cena”, utilizado inicialmente para designar as pinturas aplicadas sobre o palco, com a função de sugerir ambientes e complementar a ação dramática (Pavis, 2008). No teatro grego clássico, a cenografia era composta por elementos simples, como painéis pintados e estruturas móveis, que serviam de pano de fundo para a representação. Ésquilo (525–456 a.C.), considerado um dos fundadores da tragédia grega, é frequentemente citado como o primeiro dramaturgo a utilizar

recursos cenográficos para potencializar a narrativa cênica (Carneiro, 2004). Entretanto, a fim de nos aprofundarmos ainda mais no conceito de cenografia, acredito que precisamos voltar um pouco mais no tempo.

A arte rupestre⁸ é um conjunto de grafias que refletem as imagens mentais que o homem tinha do mundo que o rodeava (Clottes, 1998). É considerada uma das primeiras manifestações visuais da humanidade, datando do período Paleolítico Superior, cerca de 40 mil anos atrás. No Brasil, a Serra da Capivara, localizada no Piauí, constitui um dos mais relevantes sítios arqueológicos do mundo, com registros rupestres que datam de cerca de 12 mil anos. Presente em cavernas, abrigos e rochas, ela se caracteriza por pinturas e gravuras que retratam animais, figuras humanas, símbolos e cenas do cotidiano, possuindo não apenas valor estético, mas também funções ritualísticas, comunicacionais e sociais (Guidon, 2009). Nos levando, assim, a observar que conceitos como espaço, forma e função, princípios da cenografia, já existiam nessas representações.

Figura 7: Arte rupestre



Fonte: <https://fumdham.org.br/midias/midias-fotos/>

Brook (1999) destaca que o princípio essencial da cenografia é a criação de um espaço vivo, que dialogue com o público, com capacidade de provocar a imaginação. Para ele, qualquer espaço pode se tornar cênico quando existe uma intenção de comunicação, reforçando a ideia de que a cenografia está mais ligada à experiência que se constrói do que à materialidade em si.

⁸ Rupestre significa pedra em latim.

A cenografia molda o espaço de maneira que ele não seja apenas uma representação física de um local, mas um meio ativo de contar histórias, transmitindo atmosferas, emoções e criando diálogos visuais com o público (Howard, 2001, p.107).

A prática cenográfica envolve não apenas a elaboração estética, mas também aspectos técnicos, como a escolha de materiais, iluminação, sonorização e logística de montagem. Nesse sentido, a cenografia dialoga com áreas como arquitetura, design de interiores e artes visuais, tornando-se interdisciplinar (Barros, 2010). Conforme Prado (2011), o objetivo principal da cenografia é construir atmosferas que ampliem a experiência sensorial do público e deem suporte ao desenvolvimento narrativo. Essa definição aproxima-se da prática do design, que também organiza o espaço de forma a provocar sensações e estabelecer significados, embora em contextos e finalidades diferentes.

A cenografia e o design de interiores possuem origens distintas, mas compartilham princípios comuns relacionados à organização do espaço, ao uso da luz e dos materiais, e à criação de atmosferas significativas. Enquanto o design de interiores se preocupa com a configuração de espaços habitáveis permanentes ou semipermanentes, equilibrando funcionalidade, estética e conforto, a cenografia, por ter sua raiz nas artes performáticas, volta-se à criação de atmosferas simbólicas e narrativas, geralmente de caráter efêmero (Howard, 2009). Em síntese, ambos os campos dialogam intensamente, sobretudo em projetos culturais e comerciais, nos quais a cenografia pode ser aplicada como recurso narrativo e imersivo dentro de ambientes projetados pelo design de interiores.

A cenografia deve ser entendida como um processo de construção onde a arte e a técnica se articulam a cada momento. Não existe nenhuma decisão estética que não implique uma decisão técnica e nenhuma delas tem supremacia sobre a outra, dialogam. (Moreira, 2021, p. 110).

Segundo Rengel (2003), o design de interiores consiste na configuração consciente e planejada dos ambientes internos, considerando fatores como proporção, ergonomia e conforto ambiental, buscando conciliar aspectos estéticos, funcionais e simbólicos. Seu objetivo é criar ambientes que atendam às necessidades práticas e emocionais dos usuários, promovendo bem-estar e identidade ao espaço.

Ao falar de design de interiores é importante fazer uma breve introdução aos termos “projeto” e “serviço”. Um projeto é um empreendimento com começo e fim

bem definidos, dirigido por pessoas, para cumprir metas estabelecidas dentro de parâmetros de custo, tempo e qualidade (Guidugli Filho, 2002, p.11) Eles podem ter curta, média ou longa duração, gerando produtos efêmeros ou de grande durabilidade. Sempre destinado a ser finalizado, não configurando, assim, um esforço contínuo por parte do profissional que o elabora. Segundo o PMBOK (Project Management Body of Knowledge), na sua edição de 2008, o processo de projetar refere-se a um conjunto de ações e atividades inter-relacionadas, que são executadas para alcançar um produto, resultado ou serviço predefinido. Cada processo é caracterizado por suas entradas, as ferramentas e as técnicas que podem ser aplicadas e as saídas resultantes. “Assim, a noção de processo é fundamental para compreender o funcionamento e a materialização do projeto que ocorre segundo etapas sucessivas de desenvolvimento” (Fabrício, 2002, p.116).

Armstrong e Kotler (2015) conceituam serviço como uma ação ou desempenho, essencialmente intangível, que uma parte pode oferecer a outra. Sua execução pode ou não estar ligada a um produto físico (Padilha, 2000, p. 28). Fabrício (2002) ressalta essa dualidade do projeto de edifícios, que consiste em uma prestação de serviço intelectual, contemplando ainda um produto final, composto de desenhos, memoriais, perspectivas e demais informações que descrevem uma visão prévia e abstrata daquilo que se deseja construir, e o produto não encerra a prestação de serviços, devendo acompanhar também os trabalhos posteriores: obra e uso.

Quanto ao caráter intangível: O serviço não pode ser tocado ou avaliado previamente, como fazemos com um produto que adquirimos numa loja. Quando um cliente contrata um profissional para elaborar o projeto de uma exposição, não tem como saber, de antemão, o resultado final daquele serviço.

Quanto à inseparabilidade e simultaneidade, respectivamente: A relação cliente-fornecedor é intensa, pessoal e direta. Acrescentando outro fator de risco no processo, a demanda por boas relações interpessoais, uma vez que tanto o profissional quanto o cliente terão profundo impacto na qualidade do produto final. Ao passo que, a produção e o consumo do serviço dão-se ao mesmo tempo" (Melhado, 2005, p. 22).

Quanto à perecibilidade: não é possível "estocar" serviços previamente. Projeto, refere-se a um produto único e exclusivo, subordinado a uma série de fatores minuciosos. Claro que, tarefas facilitadoras podem ser elaboradas com antecedência,

mas o projeto em si começa a partir de uma demanda, quando um contrato é assinado e ambas as partes concordam com a necessidade de sua execução.

Quanto à subjetividade: ao contrário de mercadorias, cujas características costumam ser mais mensuráveis, a qualidade de um projeto de interiores ou expográfico só será realmente revelada após a execução do serviço de construção e montagem, a inauguração, a submissão dos mesmos aos usuários e a avaliação de sua resistência ao tempo e à manutenção. Somado a isso, certos aspectos do projeto, como sua qualidade estética e ambiental, serão avaliados por meio de um contexto social e temporal (Veiga, 2013).

2.2.2 O museu

O termo "*mousein*", ou como conhecemos atualmente: museu, tem origem no grego antigo e significa "templo das musas". As musas eram divindades associadas às artes e ciências na mitologia grega, filhas de Mnemosine, deusa da memória. Na Grécia Antiga, os *mouseions* eram locais dedicados ao estudo, à criação artística e à contemplação, combinando aspectos de templo, centro de aprendizado e espaço cultural (Veschi, 2020). Com o tempo, o conceito evoluiu. No período helenístico, o Museu de Alexandria foi um exemplo importante, funcionando como um espaço para estudos científicos e artísticos, incluindo a famosa Biblioteca de Alexandria. Durante a Idade Média, as igrejas desempenharam o papel de preservar relíquias e obras de arte.

O cardeal Giordano Orsini, um dos maiores colecionadores do período, criou em Roma um gabinete de antiguidades, atual Museu do Vaticano, que abria uma vez por semana ao público com o intuito de divulgar a superioridade da arte ocidental (Froner, 2001, p. 52).

E foi no Renascimento, com as coleções privadas, que começaram a consolidar a ideia de museu como conhecemos hoje. Por falar em coleções privadas, a essência dos museus pode ser encontrada no ato de colecionar, tão antigo quanto a própria existência humana e à noção de propriedade privada. Se a terminologia da palavra museu se ampara na reunião de saberes, também tem seu vínculo na reunião de objetos, ou seja, no colecionismo (Veiga, 2013, p.14).

Entendemos por 'coleção' aquele conjunto de objetos que, mantido temporária ou permanentemente fora da atividade econômica, está sujeito a uma proteção especial com a finalidade de ser exposto ao olhar dos homens (Hernández, 1998, p. 13)

A autora destaca quatro razões principais para o fenômeno: o respeito ao passado e às coisas antigas, o instinto de propriedade, o amor à arte e o colecionismo puro. Bazin (1969) denomina as tumbas repletas de tesouros egípcios como verdadeiros museus funerários. No Palácio de Nabucodonosor reunia-se uma grande coleção, oriunda de confiscos de guerra, denominada "Gabinete de Maravilhas da Humanidade" (Fernández, 1993, p. 52). Guarnieri descreve que a primeira atividade sistemática de organização de acervos tem origem na Caldeia, seis séculos antes de Cristo, quando a princesa Bel Chalti Nannar reuniu e documentou, através de registros, o tesouro contido no palácio de seu pai, composto por jóias e artefatos (Froner, 2001, p. 48).

Partindo para os conceitos discriminados pelo caderno de diretrizes museológicas, elaborado no Brasil, museologia é definida como disciplina que tem por objeto o estudo de uma relação específica do homem com a realidade, ou seja, do homem, sujeito que conhece, com os objetos, testemunhos da realidade, no espaço museu, que pode ser institucionalizado ou não. Nas últimas décadas, com a renovação das experiências no campo da museologia, o entendimento de que se trata da ciência dos museus, que se ocupa das finalidades e da organização da instituição museológica, cede lugar a novos conceitos, além do descrito acima, tais como, estudo da implementação de ações de preservação da herança cultural e natural ou estudo dos objetos museológicos.

Já a museografia, é definida como campo do conhecimento responsável pela execução dos projetos museológicos. Através de diferentes recursos; planejamento da disposição de objetos, vitrines ou outros suportes expositivos, legendas e sistemas de iluminação, segurança, conservação e circulação. A museografia viabiliza a apresentação do acervo, com o objetivo de transmitir, através da linguagem visual e espacial, a proposta de uma exposição.

Segundo estudos de Desvallées e Mairesse (2010), a museografia era amplamente utilizada para retratar todos os trabalhos, sem categorização, realizados dentro de museus quando ainda não existia o termo "museologia". Com o tempo, essas funções foram setorizadas em teóricas e práticas, sendo elas, respectivamente, a salvaguarda (documentação, conservação e restauração) e a comunicação (exposição e educação).

O Museu como estrutura material pode considerar-se em muitos aspectos como um instrumento insubstituível do conhecimento. Por ele, deverá adotar-

se sistemas adequados para a exposição e legitimação das coleções, para seu bom funcionamento geral, e para a solução dos numerosos problemas que afetam a segurança e conservação material dos objetos (Fernandes, 2011, p. 83).

Para além de preservar coleções, artefatos e referências culturais para as futuras gerações, esses espaços também buscam estimular o diálogo crítico sobre o passado e o futuro. Segundo o ICOM (*International Council of Museums*), Os museus são instituições permanentes, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, abertas ao público, que adquirem, preservam, pesquisam, comunicam e expõem, para fins de estudo, educação e lazer, os testemunhos materiais e imateriais dos povos e seus ambientes. Passou, então, a serem considerados todos os possíveis locais que poderiam se encaixar na definição, envolvendo, entre outros: monumentos naturais, arqueológicos e etnográficos; centros de ciência e planetários; galerias de arte sem fins lucrativos; reservas naturais e parques naturais; instituições sem fins lucrativos, voltadas para museus e museologia, assim como a possibilidade de inclusão de espaços não destacados nas suas descrições, mas que sejam considerados pelo Conselho como detentor de características museais.

O ICOM conceituou, também, que os museus podem ser classificados de acordo com seu assunto ou as características do seu acervo, conforme tipologias definidas, tais como: Museus de Arte, Museus de História Natural, Museus de Etnografia e Folclore, Museus Históricos, Museus das Ciências e das Técnicas, Museus de Ciências Sociais e Serviços Sociais. Umberto Eco, como outros teóricos, propõe uma ampliação desse leque tipológico, sugerindo o museu didático, obra acompanhada de toda a documentação sobre a mesma, com fins educativos; museu móvel, que pode designar um museu em constante renovação ou, ainda, um museu itinerante; museu experimental de ficção científica, exposições universais, além de exposições que exibem técnicas expositivas, o espaço, a luz, a cor, criando diversos ambientes; museu lúdico e interativo, onde o usuário interage e manipula o acervo. Assemelhando-se à proposta de museu que temos nessa pesquisa.

Aqui farei mais uma breve introdução, desta vez ao termo “exposição”. Consiste em uma exibição pública de objetos organizados e dispostos com o objetivo de comunicar um conceito ou uma interpretação da realidade, pode ser de caráter permanente ou temporário, fixa ou itinerante (Caderno De Diretrizes Museológicas, 2006, Anexos, p. 149). O museu precisa comunicar-se, e o meio mais eficaz de

realizá-lo é através das exposições. Além das permanentes, cabe a inclusão das exposições temporárias, que dão vitalidade e atraem novos e costumeiros visitantes, bem como exposições itinerárias, que democratizam e ampliam o acesso dos usuários, além de divulgar as coleções intramuros. “As exposições tornaram-se um novo tipo de arte, e, por que não dizer, as exposições passaram a ser um projeto artístico, antecipando assim o que se configura na maioria das mostras atuais” (Castillo, 2008, p. 43).

Seemann, com a reunião de 69 artistas de todo o mundo em sua exposição, inaugurou a forma de expor tão explorada na contemporaneidade: a exposição como projeto artístico. Esta vertente vai de encontro à proposta minimalista de simplicidade, flexibilidade e pouca interferência visual entre suporte e acervo. Assim, na atualidade, assistimos à convivência, nada pacífica, entre comportamentos distintos frente à elaboração museográfica. Na primeira vertente, encontramos a lógica do cubo branco, ou seja, da menor interferência possível entre a arquitetura, expografia e o acervo exposto, compondo um espaço "neutro", adaptável, iluminado artificialmente, atemporal, versátil. O MoMA, seria um bom exemplo. Esse ponto de vista sobrevive até hoje, considerado por muitos o cenário ideal, uma vez que quase não interfere nos objetos em exibição, podendo ser reaproveitado em diversas mostras, causando menos controvérsia entre o público. Porém, Buren nos lembra que o cubo branco não é tão inocente quanto parece. Até o cubo branco fala.

Em contraponto, deparamo-nos com o termo caixa preta representando a teatralização das exposições. Gonçalves, em sua ampla pesquisa publicada no livro “Entre cenografias”, demonstra como a competição entre os museus e as demais formas de entretenimento (teatrais, televisionados, cinematográficos) têm demandado das exposições um caráter espetacular mais contundente. Ao utilizar o termo "cenografia" no lugar de "museografia da exposição", a autora defende que exposição e cena teatral se assemelham, já que visitante e ator têm em comum o fato de serem ativos. A exemplo de uma peça teatral, a exposição de arte é também um produto cultural: ela satisfaz hábitos de consumo e constitui um espaço experimental, tanto para quem a constrói como para quem a usufrui. Nesse contexto, a partir dos anos 80, esses museus passaram a constituir não só marcos visuais, verdadeiros monumentos e fonte de atração para as massas, mas também a fomentar um novo perfil de exposições, considerando a diversidade de públicos que desejavam atrair. por isso, a busca por novos métodos de comunicação, que passaram a levar em conta

os estudos de recepção estética (Siqueira, 2007, p. 5).

Assim, desde que não haja prejuízo de conteúdo, vejo como benéfica a transformação das exposições em um espetáculo integrado, onde suporte e acervo, texto e contexto, obra e tecnologia interagem para proporcionar a experiência mais emocionante e atrativa possível.

2.2.3 Cenografia no contexto museológico

Ao aplicar o trabalho cenográfico a esse contexto museológico é ofertado aos seus visitantes uma experiência ímpar, tendo em vista que toda instituição que utiliza da cenografia como elemento base não somente expressa o conteúdo da exposição, que pode ser o mesmo em diferentes museus, como também a personalidade do público-alvo, da região onde é alocado e dos próprios cenógrafos. Esses últimos elementos são mutáveis e característicos de cada povo, o que faz com que uma exposição com o mesmo tema possa ser apresentada de maneiras completamente diferentes de acordo com o lugar que é exposta. A Figura 8 traz o caso da exposição "O mundo de Tim Burton" onde o mesmo conteúdo foi apresentado em três museus diferentes (MOMA em 2009, Cinemateca Francesa em 2012 e MIS-SP em 2016) e em apenas um deles, MIS-SP, o ambiente foi usado para gerar emoções familiares àqueles que assistem uma obra de Burton (Neto, A. S.; Arantes, P., 2019).

Figura 8: Fotografia da exposição Tim Burton, sala Projetos não realizados.



Fonte: <https://www.guiadasemana.com.br/exposicao/noticia/5-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-a-exposicao-o-mundo-de-tim-burton>

Ao longo do último século Eileen Hooper Greenhil observou duas vertentes pedagógicas de estruturalização de museus. O modelo moderno, que se sustentava na autonomia da obra a ser exposta, presumindo que o público fosse detentor dos conhecimentos técnicos necessários. As mostras eram tão engessadas que não davam espaço para seus visitantes desenvolverem interpretação própria, afinal, o discurso unilateral os transformava em meros observadores. Já o outro modelo, característico do "pós-museu", trazia uma ideia que abraçava o público e o entendia como portador de uma visão de mundo própria, sempre capaz de interferir ativamente na comunicação com a obra. Segundo Lino Villaventura (2005), a cenografia deve ser tratada como suporte com função didática, sendo uma forma de explicar o que está se mostrando e também deverá cumprir a função de seduzir o público, tanto a visitar quanto a despertar o interesse sobre o assunto. "A cenografia molda o espaço de maneira que ele não seja apenas uma representação física de um local, mas um meio ativo de contar histórias, transmitindo atmosferas, emoções e criando diálogos visuais com o público" (Howard, 2001, p.107).

Pamela Howard (2001) argumenta que a cenografia é mais eficaz quando se considera a relação entre o espaço e o público. Para ela, o cenógrafo deve pensar em como o público se sentirá no espaço, como será afetado emocional e fisicamente pela disposição dos cenários, e como o cenário pode ajudar a envolver os espectadores de maneira mais profunda e direta. Seja criando uma proximidade emocional, rompendo barreiras físicas ou envolvendo o público de forma interativa, a cenografia tem o poder de transformar a experiência museológica, tornando-a mais imersiva e impactante. A mesma autora, tem, aqui nessa seção, um papel fundamental em contrapor o pensamento conservador de "sacralidade neutra de ambientes dos museus" (Neto; Arantes, 2019).

Portanto, fica clara a importância do trabalho em equipe entre museu e cenografia, ainda mais nessa tese em que o principal objetivo é engajar culturalmente um público que tem como sua maior característica o amor pela ludicidade.

2.3 Ludicidade e a infância

Nessa sessão entraremos no universo da criança. Entenderemos a importância da ludicidade como dimensão constitutiva da infância e destacaremos o papel da cenografia na criação de ambientes que despertam o brincar, a imaginação e o aprendizado ativo. Aqui, serão apresentados os principais fatores do

desenvolvimento infantil, abordando como os aspectos cognitivos, emocionais, sociais e motores se inter-relacionam no processo de crescimento da criança e de que maneira o brincar, mediado por espaços lúdicos, atua como elemento integrador dessas dimensões.

2.3.1 Desenvolvimento infantil

O homem é um ser essencialmente social, impossível, portanto, de ser pensado fora do contexto da sociedade em que nasce e vive. Em outras palavras, o homem não social, considerado molécula isolada do resto de seus semelhantes, o homem visto como independente das influências dos diversos grupos que frequenta, visto como imune aos legados da história e da tradição, este homem simplesmente não existe, afirma Wallon (1941).

Porém, o homem não é sociável da mesma forma aos 6 meses e aos 20 anos de idade, e, por consequência, sua individualidade não pode ser da mesma forma nesses dois diferentes níveis. Jean Piaget (1896–1980) foi um dos mais importantes teóricos do desenvolvimento cognitivo infantil e dedicou toda a sua vida ao estudo de como o ser humano constrói o conhecimento. Sua teoria, conhecida como Epistemologia Genética, tem como objetivo compreender a origem e o desenvolvimento das estruturas do pensamento, desde o nascimento até a idade adulta. Segundo Piaget (1973), o conhecimento não é uma cópia da realidade, mas o resultado de uma construção ativa do sujeito em interação constante com o meio. Nesse ponto, é importante entender “Epistemologia”, como uma parte da filosofia que se destaca pelo seu objeto central, o conhecimento, e que tem servido de inspiração para muitos filósofos em todas as épocas. E “Genética”, palavra que pode levar à falsa impressão de um estudo preso a questões biológicas derivadas de estudos sobre os genes, aqui se refere, à gênese⁹. E isto nos leva a compreender que a Epistemologia Genética estuda a origem e o processo de formação do conhecimento.

O autor compreendia o desenvolvimento cognitivo como um processo contínuo de adaptação e organização das estruturas mentais, baseadas nos mecanismos de assimilação e acomodação. A assimilação ocorre quando o sujeito incorpora novas informações aos esquemas já existentes, enquanto a acomodação representa a modificação destes esquemas para se ajustarem às novas experiências

⁹ Origem e desenvolvimento dos seres.

(Piaget, 1975). A interação entre esses dois processos gera o equilíbrio cognitivo, denominado equilíbrio, responsável pelo avanço do desenvolvimento intelectual. A inteligência, na visão dele, é um processo ativo e construtivo, que se desenvolve à medida que a criança interage com o ambiente. A aprendizagem não é causa direta do desenvolvimento, mas um de seus resultados. Como explica Menin (2001), para Piaget, a aprendizagem depende do desenvolvimento, e toda aprendizagem real implica uma reestruturação interna dos esquemas de conhecimento do sujeito. Assim, o conhecimento não é adquirido por repetição ou transmissão, mas construído através da ação, da reflexão e da reorganização mental. Com base nessas ideias, Piaget descreveu o desenvolvimento cognitivo em quatro estágios principais, que se sucedem de forma invariável e cumulativa. Cada estágio representa uma forma qualitativamente distinta de compreender o mundo e de organizar o pensamento.

O estágio sensório-motor, do nascimento até aproximadamente dois anos de idade, é o período em que o bebê aprende sobre o mundo por meio das percepções e das ações motoras. Nesse estágio, a criança constrói gradualmente noções de causalidade, espaço e tempo, além da permanência do objeto, compreendendo que os objetos continuam a existir mesmo quando não estão visíveis (Piaget, 1975). Essa fase é essencial para a formação das primeiras estruturas cognitivas, que servirão de base para o pensamento simbólico.

O estágio pré-operacional, dos dois aos sete anos, é caracterizado pela emergência da função simbólica, que possibilita à criança representar mentalmente objetos e situações por meio da linguagem, do desenho e do faz de conta. O pensamento, entretanto, ainda é egocêntrico e intuitivo, o que significa que a criança tem dificuldade em considerar outros pontos de vista e tende a se basear nas aparências perceptivas (Piaget, 1973). Assim, embora haja avanços na linguagem e na imaginação, a capacidade lógica ainda é limitada.

No estágio operacional concreta, aproximadamente dos sete aos onze anos, o pensamento torna-se lógico e organizado, mas ainda dependente de situações concretas. A criança passa a compreender noções de conservação, reversibilidade, classificação e seriação, sendo capaz de realizar operações mentais com base em objetos reais ou situações observáveis (Piaget; Inhelder, 1973). Nessa fase, o egocentrismo intelectual diminui, e o raciocínio passa a ser mais sistemático e coerente.

O último estágio, denominado operacional formal, inicia-se por volta dos onze

ou doze anos e se estende até a vida adulta. Nele, o indivíduo desenvolve a capacidade de pensamento abstrato e hipotético-dedutivo, sendo capaz de formular hipóteses, raciocinar sobre possibilidades e refletir sobre conceitos que não dependem da experiência concreta. Como observa Piaget (1973, p. 47), é a partir da adolescência que o pensamento se liberta do concreto e passa a operar com o possível. Essa etapa representa o auge do desenvolvimento lógico e cognitivo, permitindo o raciocínio científico e a metacognição.

Para essa pesquisa iremos nos ater aos estágios pré-operacional, operacional concreta e operacional formal, já que o público-alvo do museu serão crianças a partir dos 5 anos de idade.

Partindo para o contexto social e cultural na formação das funções psicológicas superiores, temos Lev Semionovitch Vygotsky (1896–1934). Seus estudos transformaram profundamente a compreensão dos processos de desenvolvimento humano, aprendizagem e linguagem, originando a chamada Teoria Histórico-Cultural. De acordo com Vygotsky (1997), o ser humano não se desenvolve isoladamente, mas dentro de um contexto histórico e cultural mediado por instrumentos e signos, a linguagem, considerada o principal mediador do pensamento, os números, os desenhos e as convenções sociais. Essa mediação permite transformar a natureza e, simultaneamente, o próprio sujeito. O autor rompe com as concepções inatistas e empiristas de desenvolvimento e propõe que o conhecimento e a consciência humana são produtos da atividade social, sendo a aprendizagem o motor do desenvolvimento psicológico.

A teoria de Vygotsky parte da ideia de que o desenvolvimento psicológico tem origem nas interações sociais, e não apenas nas experiências individuais. Isso significa que as funções mentais superiores, como o raciocínio lógico, a memória voluntária e a atenção dirigida, surgem inicialmente nas relações interpessoais e posteriormente são internalizadas pelo sujeito. Vygotsky destaca a importância das interações sociais e da cultura como agentes formadores da consciência. A escola, nesse contexto, é vista como um espaço privilegiado de mediação cultural, onde o professor atua como mediador do conhecimento e orientador do desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Em 1801, dentro do contexto social da época, Pestalozzi já escrevia sobre isso. Em seu livro *“How Gertrude Teaches Her Children: An Attempt to Give Directions to Mothers How to Instruct Their Own Children”*, ele expõe os quatro elementos essenciais de sua teoria educacional: que as crianças

aprendem melhor quando seguem seus próprios interesses; que a percepção é a fonte de todo aprendizado; que as crianças aprendem melhor por meio da atividade, portanto a educação física deve fazer parte do curso; e que a educação ética e moral advém do amor e da confiança, que se desenvolvem primeiro entre mãe e filho¹⁰.

“Esse reconhecimento precoce das crianças como algo além de pessoas pequenas e estúpidas, envolvidas em atividades inúteis, preparou o terreno para a aceitação da psicologia infantil e do movimento do Estudo da Criança no final do século XIX” (Brosterman, 1997, p. 12). Assim, podemos entender melhor o contexto social que levou, posteriormente, a linha de raciocínio seguida por Vygotsky, que compreendia o professor como um agente ativo no processo de aprendizagem, responsável por planejar situações que possibilitem à criança ultrapassar seu nível atual de desenvolvimento. Para isso, o educador deve identificar a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e propor desafios que estimulem o pensamento e a cooperação. Este é um dos conceitos mais conhecidos e influentes formulados por Vygotsky. Ele define a distância entre o que a criança é capaz de fazer sozinha, nível de desenvolvimento real, e o que pode realizar com a ajuda de um adulto ou de um par mais experiente, nível de desenvolvimento potencial. “Ensinar é criar condições para que o aluno realize, com ajuda, aquilo que ainda não consegue fazer sozinho” (Oliveira, 1993, p. 41).

Segundo o autor, a aprendizagem desperta vários processos internos de desenvolvimento que só operam quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e em cooperação com seus companheiros (Vygotsky, 1997, p. 79). Assim, o ensino eficaz é aquele que atua dentro da ZDP, promovendo avanços cognitivos que ainda não se manifestaram espontaneamente, mas que estão em processo de formação. Esse conceito rompe com a visão piagetiana tradicional, que considerava o desenvolvimento como pré-requisito para a aprendizagem.

Para Vygotsky, ocorre o inverso: é a aprendizagem que impulsiona o desenvolvimento, uma vez que ela cria as condições necessárias para que novas estruturas cognitivas se formem.

Idealizada por Loris Malaguzzi (1920–1994), a abordagem pedagógica

¹⁰ Não entraremos, nessa pesquisa, na questão sexista da teoria, mas ela (a teoria) é fundamental para entendermos a linha de raciocínio sobre educação infantil desenvolvida ao longo da história humana. É importante ressaltar, também, que este movimento tornou o ensino uma das melhores alternativas de emprego para as mulheres da época.

Reggio Emilia, baseia-se na ideia de que a criança é um ser ativo, curioso e competente, capaz de construir conhecimento a partir de suas experiências e relações com o mundo. Os princípios fundamentais da abordagem são; o conceito da criança como protagonista e a concepção do ambiente como terceiro educador. Para Malaguzzi (1999), o espaço deve ser planejado de forma estética, acolhedora e estimulante, possibilitando a livre circulação e a interação entre as crianças. O ambiente educativo é organizado como um ateliê, um espaço de criação, pesquisa e diálogo, no qual os materiais e as cores convidam à experimentação. A abordagem valoriza, também, as “cem linguagens da criança”, expressão criada por Malaguzzi para representar as múltiplas formas de expressão infantil, o desenho, a fala, o movimento, a música, a dramatização e o brincar.

Além de promover o desenvolvimento cognitivo e emocional, a abordagem Reggio Emilia estimula a construção da autonomia e do senso de pertencimento. O educador atua como pesquisador e mediador, observando e documentando o processo de aprendizagem para compreender como as crianças constroem significados. A documentação pedagógica é uma das marcas desse método, pois transforma o percurso educativo em narrativa visual e reflexiva, tornando o aprendizado visível e compartilhável (Rinaldi, 2006).

2.3.2 O elemento lúdico

Em *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, Johan Huizinga (1938) apresenta uma das obras mais influentes sobre a compreensão do lúdico na formação da cultura humana. O autor defende que o jogo é um elemento anterior à própria cultura, sendo uma das atividades fundamentais que deram origem às manifestações culturais, sociais e simbólicas do homem. Para Huizinga, o jogo é uma ação livre, consciente e prazerosa, que ocorre dentro de limites determinados de tempo e espaço e é regida por regras próprias. Ele afirma que o jogar não se relaciona apenas à infância ou ao lazer, mas constitui um fenômeno presente em todos os campos da vida social; na arte, na religião, no direito, na guerra e até na ciência. Dessa forma, o jogo assume um papel civilizador, pois, através dele, o ser humano expressa criatividade, imaginação e ordem.

O ser humano, segundo Huizinga (2007), não é definido apenas pela razão ou pelo trabalho, mas também pela capacidade de brincar e criar símbolos. Nesse

sentido, a ludicidade é apresentada como uma característica essencial da natureza humana e uma das bases da cultura. Podendo ser compreendida como uma dimensão essencial da experiência humana, que se manifesta por meio do brincar, do jogo e de outras atividades que envolvem prazer, espontaneidade e criatividade. De acordo com Kishimoto (2003), o lúdico está relacionado à liberdade e à imaginação, sendo um elemento indispensável para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social do indivíduo. Assim, o brincar não deve ser visto apenas como uma forma de entretenimento, mas como uma atividade fundamental que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens.

Kishimoto salienta que é muito complexo definir jogo, brinquedo e brincadeira. O jogo para ele pode ser aceito como consequência de um sistema linguístico inserido num contexto social; um sistema de regras; e um objeto. Com relação ao brinquedo, Kishimoto afirma que é um suporte para a brincadeira. Sendo o brinquedo diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras em sua utilização. Já a “brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de um jogo, ao mergulhar na ação lúdica, podendo se dizer que é o lúdico em ação”. (Kishimoto, 2003 p. 21)

É brincando que a criança constrói sua identidade, conquista sua autonomia, aprende a enfrentar medos e descobre suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais, compreende e aprende a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na realidade; há a possibilidade de imaginar, criar, agir e interagir, auxiliando no entendimento da realidade.

O lúdico, ferramenta importante na mediação do conhecimento, estimula a criança enquanto trabalha com material concreto, jogos, ou seja, tudo o que ela possa manusear, refletir e reorganizar; a aprendizagem acontece com mais facilidade e entusiasmo, pois ela aprende sem perceber, aprende brincando. O brincar enriquece a dinâmica, fortalece a relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. Os jogos e as brincadeiras fornecem à criança a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento, tornando-o autônomo progressivamente diante dos estímulos de seu ambiente. Ao movimentar o corpo e buscar soluções a criança inventa brincadeiras e estratégias, assim, constitui o seu eu, sua imaginação e seus pensamentos (Modesto; Rubio, 2014).

Conforme Winnicott (1995), o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua

capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. O lúdico canaliza as energias das crianças, vence suas dificuldades, modifica sua realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma grande fonte de prazer. E isso não está apenas no ato de brincar, está no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Torna-se uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças no aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

Montessori (1870-1952) que devido à preocupação em considerar a infância e dar-lhe uma educação específica a sua idade desenvolveu um método educativo baseado em materiais lúdicos, onde utilizou jogos e brincadeiras para exercitar e desenvolver cada um dos sentidos. Percebeu que na brincadeira a criança, transmite o amor pela ordem, números, figuras, cor, movimento, além da harmonia e equilíbrio, tendo cada criança no seu respectivo grau de desenvolvimento. De acordo com ela, o respeito à individualidade é fundamental visto que cada criança tem interesses e ritmos próprios, sendo essa, condição necessária para uma aprendizagem efetiva.

A base teórica do método Montessori surgiu a partir de suas observações realizadas com crianças em situação de vulnerabilidade social, especialmente na *Casa dei Bambini* (Casa das Crianças), fundada em 1907, em Roma. A partir dessas experiências, Montessori percebeu que as crianças demonstravam grande capacidade de concentração, autodisciplina e amor pela aprendizagem quando inseridas em um ambiente preparado e estimulante (Kramer, 1988). Nesse espaço, o material didático desempenha papel essencial: ele é projetado para ser atrativo e desafiador, despertando o interesse e promovendo a aprendizagem ativa, de forma semelhante ao que ocorre nas atividades lúdicas. A criança aprende ao manipular, comparar, construir e resolver problemas, ações que remetem diretamente ao brincar como forma de aprendizagem (Montessori, 2017; Santos, 2012).

Outro que se destaca pela sua importante contribuição em relação ao papel

do jogo é Froebel, foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo por acreditar que as crianças aprendem através do brincar e que sua personalidade pode ser aperfeiçoada e enriquecida pelo brinquedo. (Marinho; Junior; Filho e Finck, 2007 p.81) Froebel pregava uma pedagogia da ação. Ele dizia que a criança para se desenvolver não deve apenas olhar e escutar, mas agir e produzir. Aqui chegamos em um ponto crucial para essa pesquisa: a interação.

No contexto do desenvolvimento infantil, a cenografia pode ser compreendida como um meio lúdico de mediação entre o indivíduo e o ambiente, favorecendo a imaginação, a criatividade e o aprendizado por meio da ambientação simbólica. Segundo Pavis (2011), a cenografia é a materialização de um conceito no espaço, e ao ser aplicada em ambientes destinados às crianças, adquire potencial pedagógico, transformando-se em linguagem que comunica, ensina e encanta. Como vimos, o desenvolvimento infantil está profundamente ligado às experiências sensoriais e simbólicas que a criança vivencia. A cenografia, permite que o espaço atue como mediador desse processo, proporcionando estímulos visuais, táteis e afetivos que ampliam a percepção e a imaginação infantil. Assim, a ambientação cenográfica cria contextos que convidam à exploração, à descoberta e ao faz de conta, elementos essenciais para o desenvolvimento cognitivo e emocional.

Quando a cenografia é planejada com base em princípios lúdicos, cores vibrantes, formas simbólicas, iluminação afetiva e elementos interativos, ela potencializa o caráter educativo do espaço e estimula a curiosidade e o prazer em aprender. Dessa forma, o ambiente deixa de ser um cenário estático e passa a ser um “espaço narrativo”, no qual a criança atua como protagonista. Além disso, os espaços cenográficos lúdicos contribuem para a formação da sensibilidade estética e emocional da criança. A cenografia, ao incorporar elementos simbólicos e poéticos, estimula o pensamento imaginativo e o raciocínio abstrato, possibilitando o desenvolvimento da autonomia e da expressão subjetiva. Segundo Sant’Anna (2010), o espaço cenográfico é uma forma de comunicação visual e sensorial, capaz de criar atmosferas que despertam sentimentos, percepções e significados. Ele traduz o brincar em linguagem espacial, oferecendo à infância a possibilidade de aprender por meio da experiência sensível e criativa.

2.3.3 Quanto à ergonomia

Antes de tudo, é preciso ser feita uma breve introdução ao conceito de ergonomia. Refere-se ao estudo da interação entre o ser humano e os elementos de seu ambiente, com o objetivo de promover conforto, segurança, eficiência e adequação às características físicas e cognitivas dos usuários. No contexto de museus, a ergonomia assume papel fundamental quando se considera o mobiliário, os equipamentos interativos, as circulações, escala e as interfaces de uso, assegurando que o espaço expositivo seja acessível e apropriado para diferentes faixas etárias (Mello, 2020). Para um público de crianças a partir de 5 anos, isso significa considerar a antropometria infantil, as capacidades motoras e cognitivas nessa faixa etária, bem como os modos de uso, interação e aprendizagem específicas deste grupo. Por exemplo, ao projetar vitrines, painéis, botões interativos, alturas de mobiliário e percursos de visitaç o, deve-se calibrar para o corpo infantil em crescimento.

De acordo com Lueder e Rice (2007) os espa os museais interativos necessitam de aspectos ergonômicos pr oprios a serem considerados. Os principais elementos ergonômicos a serem considerados ao projetar um museu voltado para crian as de 5 anos s o:

a) Altura e escala do mobili rio e dos dispositivos interativos

As mesas, bancos, cadeiras, consoles, bot es de intera o e plataformas devem estar posicionados a alturas acess veis para crian as de 5 anos ou mais. Isso evita que a crian a fique em posi o desconfort vel, estique-se em demasia ou seja desencorajada a interagir. A ergonomia f sica, que considera antropometria, biomec nica e fisiologia, destaca que, para um ambiente ser confort vel, o espa o de circula o, altura de vis o e manejo s o princ pios do planejamento (Mello, 2020). O mobili rio infantil deve, tamb m, contemplar o movimento, frequ ncia de uso e robustez, pois crian as tendem a explorar, movimentar-se e tocar com mais intensidade.

b) Circula o, espa o de movimento e pausas

Crian as a partir de 5 anos mant m boa mobilidade, mas tamb m precisam de pausas, locais de descanso, espa os onde possam se mover livremente. O tempo de perman ncia numa atividade, numa intera o ou numa exposi o costuma ser

menor que o de adultos (Madruga, 2021). Devem existir corredores e percursos com largura adequada, transições suaves, evitando obstáculos abruptos que atrapalhem a circulação da criança ou de grupos com crianças. Pausas visuais e táteis são importantes: espaços de contemplação, bancos com alturas adequadas, áreas de interação mais descontraídas, ajudando a criança a “respirar” entre atividades mais intensas.

c) Interfaces de interação e dispositivos expográficos

O design cognitivo: além da ergonomia física, dispositivos devem considerar carga cognitiva, legibilidade, clareza de instruções, evitando textos longos ou complexos para crianças. Isso se conecta com a ergonomia cognitiva, parte integrante do design ergonômico de ambientes.

d) Materiais, textura, iluminação, cor e segurança

Os materiais devem ser robustos, seguros para uso infantil, com bordas arredondadas, superfícies não-escorregadias, resistência ao uso ativo. Iluminação adequada, evitando excesso de brilho ou zonas de sombra que dificultem a leitura ou interação. As cores e texturas devem atrair a atenção, mas sem infantilizar excessivamente de modo a comprometer a credibilidade do museu para crianças mais velhas (IOC, 2007). A ergonomia visual e ambiental, embora menos enfatizada nos estudos, deve considerar altura de visão, ângulos de exibição adaptados ao público infantil e a acessibilidade sensorial, contrastes, tipografia, legibilidade.

e) Acessibilidade e participação da família/cuidadores

Em museus voltados para crianças, a visita ocorre em companhia de adultos (pais, professores) ou em grupos escolares. A ergonomia deve contemplar o duplo usuário: criança e cuidador. Assim, mobiliário de apoio, bancos para adultos próximos, visibilidade da criança e oportunidade de interação conjunta são importantes. Ferramentas de mediação, como placas, painéis, dispositivos, devem ter altura dupla ou em dois níveis, um para criança, outro para adulto, para permitir a visita conjunta.

Quanto às aplicações práticas:

- A altura ideal de painéis interativos e botões pode variar entre ~ 60 cm a ~ 110 cm do piso acabado, dependendo da estatura média das crianças.
- Mesas de atividades/touch-tables devem permitir que a criança opere estando em pé ou em bancos baixos (~ 30-35 cm de altura).
- Iluminação de ~ 300 a ~ 500 lux nas áreas de interação, com zonas de menor iluminação para projeções ou ambientes de imersão.
- Corredores com largura mínima de 1,20 m para permitir acesso de carrinhos ou cadeiras de rodas, além da circulação de grupos com crianças.
- Zonas de descanso com bancos de altura ~ 40-45 cm (altura padrão para adultos), próximos a áreas de experiência infantil, permitindo que o adulto acompanhe.
- Materiais táteis de interação (painéis sensoriais, tecidos, alavancas) posicionados ao alcance da criança, com intensidade de uso prevista para 1 000 a 5 000 ciclos/ano, considerando desgaste infantil.
- Sinalização com tipografia grande, ícones visuais, cores contrastantes e altura de leitura adaptada (~ 60-120 cm do piso) para a visualização da criança.
- Espaços de pausa ou atividade livre (zona de brincadeira) com piso adequado (borracha ou madeira antiderrapante), para permitir atividades motoras leves, pular, explorar.
- Montagem de módulos de exposição moduláveis: permitir reposicionamento de altura, inclinação e profundidade de vitrines para ajustar à faixa infantil.

É importante destacar a necessidade de adaptações específicas para públicos diversos, crianças com deficiência física, visual ou cognitiva. A ergonomia de museus deve acompanhar o princípio da acessibilidade universal e não apenas a média da população infantil. Além disso, a adaptação ergonômica não deve levar à “infantilização” excessiva do museu, isto é, tornar o ambiente decorativo ou “brinquedo” em detrimento da qualidade museológica e da credibilidade expositiva (IOC, 2007).

3. DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo serão explicadas as etapas e andamento do processo projetual realizado. Para tanto, serão detalhadas as ações e ferramentas trabalhadas na construção do projeto.

3.1 Público alvo e Programa de Necessidades

A partir dos conhecimentos teóricos adquiridos nas etapas anteriores foi possível definir o *briefing* do projeto, que é uma síntese de todas as informações levantadas para a elaboração projeto de design de interiores, com características e necessidades do público-alvo, nesse projeto específico as crianças a partir de 5 anos.

Segundo Löbach (2001) o design é uma ideia, um projeto ou plano para a solução de um problema determinado e essas necessidades estão relacionadas com o comportamento humano. O produto final, além de resolver a carência, deve procurar promover prazer e bem-estar, através de três funções: prática, estética e simbólica. Essas funções básicas são responsáveis por criar relação entre o usuário e o espaço. Nesse sentido, podemos considerar:

- A função prática diz respeito à capacidade do produto em atender a uma necessidade de uso.
- A função estética diz respeito à capacidade do produto sensibilizar pelo menos um dos sentidos humanos.
- A função simbólica diz respeito ao significado cultural expresso pelo produto e identificado pelo usuário.

O Quadro 1 descreve o programa de necessidades e as decisões projetuais que serão adotadas para cada ambiente que será projetado.

Quadro 1: Programa de necessidades.

Ambiente	Necessidades	Decisões projetuais
Bilheteria	Espaço com boa circulação e iluminação. Focado em receber e instruir os visitantes. Totalmente climatizado. Comunicação visual clara e simbólica.	Bancada de atendimento com dois níveis, computador, cadeira de escritório, guarda volumes, totem informativo, piso ideal para alto nível de circulação, comunicação visual infantil e elementos cenográficos que despertam curiosidade.
Salão	Ambientes imersivos, sensoriais e educativos, convertendo conteúdos complexos em experiências lúdicas. Espaço amplo, com boa circulação, totalmente climatizado e setorizados por tema e atividade.	Elementos cenográficos e mobiliário sob medida baseados na temática de cada setor, Materiais fáceis de higienizar, totem informativo, suportes de artefatos, piso ideal para alto nível de circulação e para diminuir impacto de acidentes. Assentos infantis, Iluminação suave e cores vibrantes, da natureza
Salas imersivas	Ambiente fechado e separado do salão, mas ainda com função expositiva. Desta vez focado em sensações dos sentidos de visão, audição, tato e olfato. Com luz baixa e direcionada e totalmente climatizado.	Espelho, poltronas, projetor de imagens, totem informativo, telão, paredes táteis, piso com diferentes texturas
Área de descanso	Espaço voltado para uma pausa, amplo, confortável e totalmente climatizado. Estrategicamente localizado em área de transição entre ambientes expositivos e funcionais.	Espreguiçadeiras, mesas de apoio e materiais de desenho para distração dos menores
Banheiros Acessíveis	Espaço seguro, funcional, equipado para crianças e portadores de deficiência, sinalização clara e piso antiderrapante	Bancada em granito em dois níveis, botão de pânico, barras de apoio, vaso, espelho.
Bistrô	Ambiente localizado em área aberta no topo da edificação, com vista para a orla de Jaraguá. Amplo, arejado e com iluminação natural.	Mesas redondas amplas, banheiros, bancada de atendimento, eletroportáteis básicos, coberta com jardim na região dos banheiros e atendimento.

Fonte: A autora, 2025.

3.2 Estudo do Local

O Casarão que abrigará o museu está localizado no bairro histórico de Jaraguá, rico em aspectos histórico-culturais. Para muitos historiadores, ele deu origem à cidade de Maceió, no século XVII, a partir de uma vila de pescadores, situada próxima ao porto, e desenvolveu-se a partir dessas atividades (Costa, 1982). Com o surgimento de mais residências e casas comerciais após 1820, o bairro tornou-se um ativo centro comercial, cheio de companhias de navegação, bancos, restaurantes, cabarés e os antigos armazéns, denominados trapiches, que mais marcaram a história econômica dessa região, muitos existentes até hoje. Durante a década de 1980, no entanto, a decadência começa a ficar evidente. Problemas de infraestrutura, transportes e serviços assolaram a localidade. As más condições de tráfego na maioria das ruas e a falta de conservação dos casarões evidenciavam o aspecto de abandono (Cruz, 2003).

Grande parte do casario ainda existente no lugar foi construída nos séculos XVIII, XIX e início do X. Hoje, a principal rua do bairro, a Sá e Albuquerque, com seus trapiches, sobrados e prédios históricos, é a maior herança do passado desse bairro boêmio. Rua essa, em que o casarão do museu está localizado.

Figura 9: Rua Sá e Albuquerque em Jaraguá antigamente



Fonte: <https://www.historiadealagoas.com.br/rua-sa-e-albuquerque-e-a-rua-da-alfandega-do-velho-jaragua>

Figura 10: Rua Sá e Albuquerque em Jaraguá atualmente



Fonte: Experimente Maceió

Em outubro de 1918, na esquina da Sá e Albuquerque com a Comendador Leão, um imponente edifício em estilo neoclássico foi construído para ser sede do Banco do Estado de Alagoas. Após o banco ser realocado a edificação ficou fechada até 2021 quando abriu as portas para um bar local. Atualmente a edificação passa por reformas para outras futuras ocupações. Com base nisso, o olhar da autora se voltou para esse casarão tão bem preservado e com a localização ideal para sua proposta de museu.

Figura 11: Edificação antigamente



Fonte: <https://agendaa.com.br/2021/12/predio-centenario-do-jaragua-vira-bar-com-programaco-de-jazz-rock-e-baladas-no-fim-de-semana/>

Figura 12: Edificação atualmente



Fonte: <https://www.maceio40graus.com.br/agenda/samba-da-periferia-casa-blanca/>

Figura 13: Interior da edificação atualmente



Fonte: <https://agendaa.com.br/2021/12/predio-centenario-do-jaragua-vira-bar-com-programaco-de-jazz-rock-e-baladas-no-fim-de-semana/>

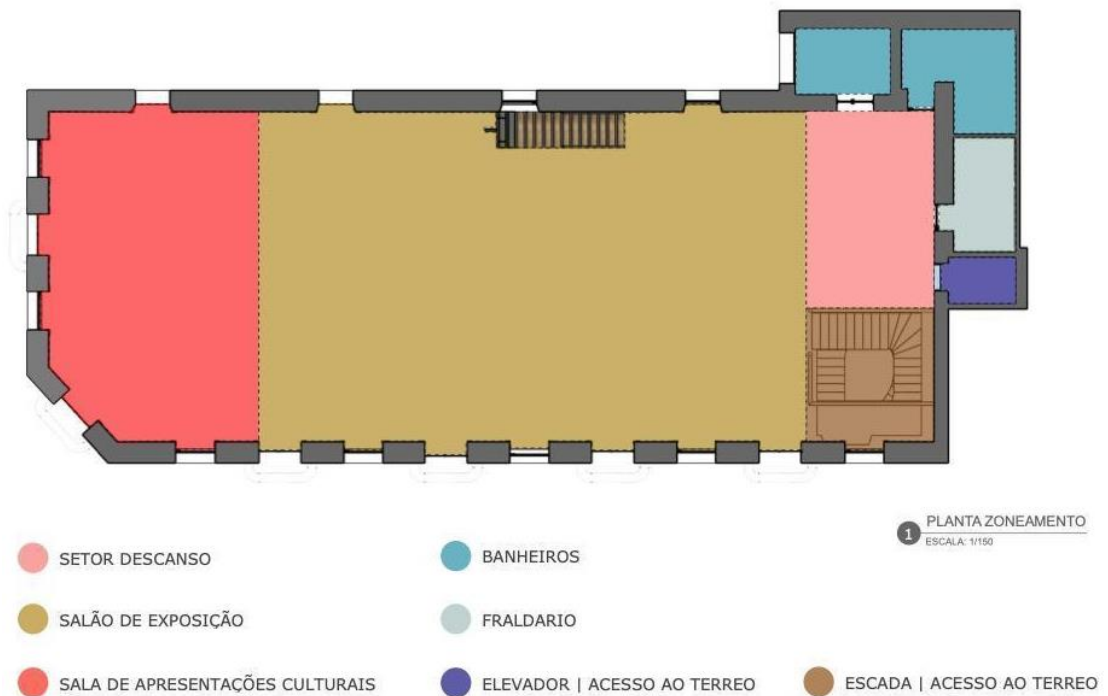
3.2.1 Zoneamento

Figura 14: Zoneamento térreo



Fonte: Autora 2025

Figura 15: Zoneamento primeiro pavimento



Fonte: Autora 2025

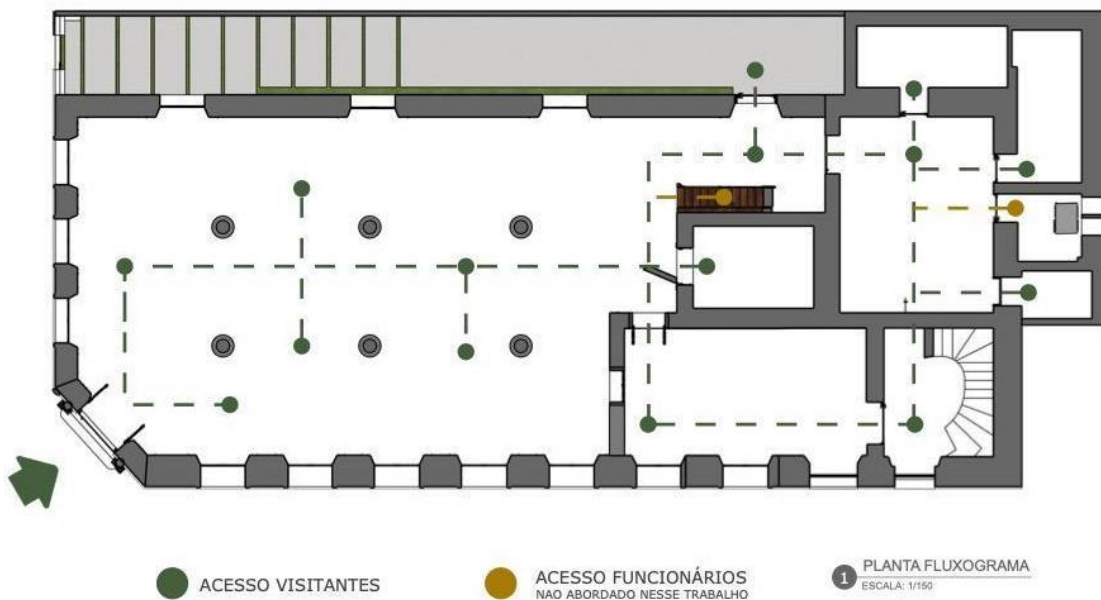
Figura 16: Zoneamento segundo pavimento



Fonte: Autora 2025

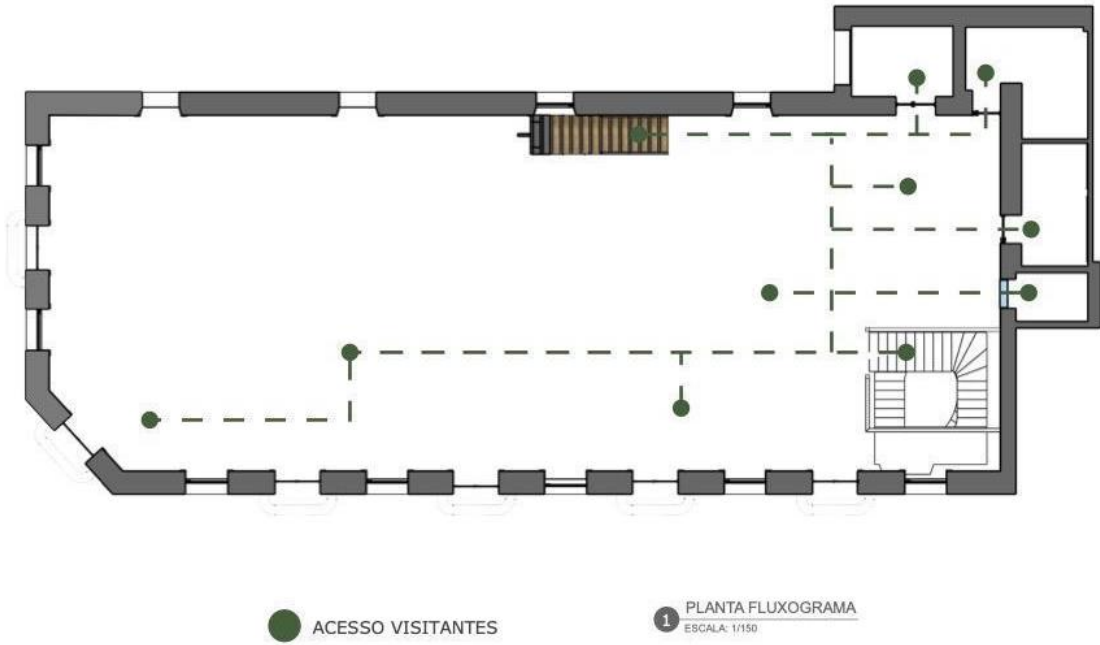
3.2.2 Fluxograma

Figura 17: Fluxograma primeiro pavimento



Fonte: Autora 2025

Figura 18: Fluxograma primeiro pavimento



Fonte: Autora 2025

Figura 19: Fluxograma primeiro pavimento



Fonte: Autora, 2025.

3.3 Conceito e Painel Semântico

“Alagoinha”, a escolha do conceito remete a um antigo cartão postal de Alagoas e busca homenagear o estado correlacionando-o com o público-alvo do museu. É importante, por tanto, lembrarmos o que, para os cidadãos alagoanos, significa a palavra “Alagoinha”.

Planejado em 1963, pelos irmãos Paulo e Luiz Costa, o Alagoas late Clube (Figura 21) tinha o objetivo de servir como uma agremiação dentro da alta sociedade alagoana, que buscava um lugar próprio para a prática de esportes náuticos, que crescia entre os mais abastados da capital (Torres, 2017). Zélia Maia Nobre e Edy Marreta foram as arquitetas responsáveis por dar vida a esse projeto. A obra foi instalada de forma a dialogar delicadamente com a paisagem em que estava sendo inserida. A edificação inicia-se ainda na faixa de areia e avança para dentro do mar. Já nas águas, o Alagoinha, como foi carinhosamente apelidado, flutua sobre um chão de arrecifes que, de acordo com a maré, se expõe ou se esconde, fazendo com que a paisagem que entorna essa arquitetura sofra periódicas transformações a partir dos desejos da natureza, promovendo um movimento dinâmico e poético à obra (Silva, 1991). O terreno que foi escolhido, próximo ao famoso farol da praia de Ponta Verde, anos antes, abrigou um outro marco da paisagem de Maceió. O coqueiro de tronco sinuoso e curvas curiosas, apelidado de "Gogó da Ema" (Figura 20), onde reinou em absoluto destaque até 1955, quando não mais resistiu às investidas naturais da maré e caiu, se entregando de vez àquelas águas. Assim como o imponente coqueiro deu lugar ao alagoinha, em 2005 o clube também se despediu do terreno privilegiado, que ficou esquecido pelos alagoanos por 17 anos, até um novo candidato a cartão-postal ocupar as ruínas do antigo clube: O Marco dos Corais (Figura 22).

Aqueles que nascem em Alagoas crescem ouvindo sobre a beleza desses dois marcos que dominaram a paisagem do bairro da Ponta Verde, em suas respectivas épocas, e vendo fotografias orgulhosamente expostas em estabelecimentos comerciais mais saudosistas da capital. E é movida a esse mesmo saudosismo que a autora traz o carinhoso apelido do antigo late Clube que, por ela, foi contemplado muito mais suas ruínas que sua glória, ao conceito.

Outro ponto importante para a escolha, é a ternura que se atribui às palavras quando usadas no diminutivo, principalmente quando direcionada a crianças, e a alusão a ludicidade transformando algo com grande poder e seriedade (Estado) em

símbolo de afeto.

Figura 20: Cartão postal Gogó da Ema



Fonte: <https://albertolopesleiloeiro.com.br/peca.asp?ID=5925535>

Figura 21: Alagoas Iate Clube



Fonte: <https://www.tropicalis.com.br/post/marco-dos-corais-uma-praca-dentro-do-mar>

Figura 22: Marco dos corais



Fonte: <https://www.maceiodicas.com.br/tudo-sobre-o-marco-dos-corais-em-maceio/>

Para representar o conceito “Alagoinha” tomou-se partido dos elementos gráficos desenvolvidos para a identidade visual do museu (seção 3.6.3) que retratam alguns dos símbolos icônicos da capital. Atrrelados a formas que remetem aos estilos decorativos escolhidos, a ideia de explorar Alagoas com o olhar de uma criança. Criando harmoniosamente o DNA do museu.

Figura 23: Painel semântico



Fonte: Autora, 2025.

3.4 Referências estéticas

3.4.1 Estilo decorativo Art Nouveau

O Art Nouveau foi um movimento artístico e decorativo que emergiu no final do século XIX e início do XX, representando uma ruptura com os estilos históricos e um retorno à valorização da natureza e das formas orgânicas, sendo considerado uma das primeiras tentativas de criação de um estilo moderno unificado após o ecletismo do século XIX. Estudiosos como Debarba (2010) explicam que o Art Nouveau ou Arte Nova foi um movimento artístico que surgiu na Bélgica, fora do contexto em que normalmente surgem as vanguardas artísticas. Vigorou entre 1880 e 1920, aproximadamente. Nesse período, junto a Revolução Industrial existia na sociedade o desejo de buscar um estilo que refletisse e acompanhasse as inovações da sociedade industrial. Segundo Argan (1992), esse estilo buscava uma síntese das artes, integrando arquitetura, mobiliário, decoração e artes gráficas em uma linguagem coesa e fluida. A principal característica do Art Nouveau é a valorização das linhas orgânicas e sinuosas, inspiradas nas formas da natureza, especialmente em elementos botânicos, femininos e animais. Gombrich (1999, p. 475) define o movimento como uma arte de linhas vivas e curvas, nascidas da observação das plantas e da fluidez natural das formas, em oposição à rigidez geométrica e à ornamentação clássica que predominavam até então. Essa estética curvilínea buscava expressar dinamismo, continuidade e unidade visual em todas as dimensões do espaço. Dificilmente veremos outro estilo com características tão musicais e de tão extrema preocupação com o aspecto decorativo da obra, e é por essa preocupação que o movimento acaba tendo muitos trabalhos na área do design de interiores e objetos, sendo um dos principais precursores do design moderno.

No campo do design de interiores, o Art Nouveau representou uma revolução estética e conceitual. Pela primeira vez, artistas e designers buscaram criar ambientes totalmente integrados, nos quais mobiliário, luminárias, revestimentos e ornamentos seguiam uma linguagem visual comum. Segundo Pevsner (2005, p. 51), a unidade entre arquitetura e decoração foi um dos princípios mais significativos do movimento, que via o espaço interior como uma totalidade artística indivisível. Assim, o conceito de *Gesamtkunstwerk*, obra de arte total, tornou-se um dos pilares do estilo.

O uso de materiais modernos, como o ferro forjado, o vidro curvo e a madeira moldada, também foi fundamental para o desenvolvimento do Art Nouveau. Esses materiais permitiram novas experimentações formais e estruturais, ampliando as

possibilidades expressivas da arquitetura e do mobiliário. De acordo com Ching (2014), o ferro e o vidro foram empregados não apenas como elementos construtivos, mas também como componentes decorativos, conferindo leveza e transparência aos espaços internos.

Além da arquitetura, o Art Nouveau exerceu forte influência nas artes gráficas e no design de produtos. A combinação entre tipografia ornamental, composição assimétrica e temática naturalista tornou-se uma das marcas visuais mais reconhecíveis da época. Essa linguagem visual fluida e simbólica contribuiu para consolidar o Art Nouveau como um estilo de transição entre o artesanato do século XIX e a produção industrial do século XX. No campo teórico, o Art Nouveau também representou um debate entre arte e indústria. Enquanto alguns artistas, como William Morris e os adeptos do movimento Arts and Crafts, defendiam a preservação do trabalho artesanal e temiam que o processo de produção industrial vulgarizasse ou mesmo destruísse o conteúdo artístico dos objetos industrializados (PROENÇA, 2002, p. 136), outros, como Horta e Guimard, acreditavam na possibilidade de conciliar estética artística e produção mecanizada. Argan (1992) destaca que esse conflito ideológico foi essencial para o surgimento posterior do design moderno, que herdou do Art Nouveau o ideal de integração entre forma, função e tecnologia.

O Art Nouveau se formou em uma atmosfera espiritual fortemente influenciada pelas descobertas advindas das ciências naturais, e especialmente através da biologia da botânica e da fisiologia. Os designers que seguiam essa tendência buscavam formas que pudessem expressar crescimento que não fosse desenvolvido pelo homem, formas orgânicas e não cristalinas, formas sensuais e não intelectuais. (Moraes, 1999, p.23).

No projeto museológico para o público infanto-juvenil voltado à cultura alagoana, o Art Nouveau pode ser aplicado de forma interpretativa, evocando o caráter artístico e artesanal da região. Algumas possibilidades incluem:

- Elementos decorativos inspirados em formas orgânicas, como arabescos e elementos florais típicos do estilo, reinterpretados com referências à flora local, como o coqueiro, o mandacaru e as flores tropicais alagoanas;
- Mobiliário e estruturas expositivas com linhas curvas e fluídas, promovendo uma ambientação acolhedora e dinâmica que dialoga com a ludicidade e a imaginação infantil.

- Vitrais e painéis translúcidos coloridos, que remetem à luminosidade das fachadas art nouveau, podendo ser utilizados para filtrar luz natural e criar efeitos cromáticos sensoriais nos espaços interativos.
- Detalhes ornamentais inspirados no ferro forjado, reinterpretados em materiais contemporâneos, como MDF recortado a laser, metalon ou estruturas de acrílico, garantindo leveza e segurança para o público jovem.
- A criação de uma identidade visual fluida e artística, presente na sinalização e na comunicação gráfica do museu, inspirada na tipografia e nas composições orgânicas do movimento.

Assim, o uso de elementos do Art Nouveau pode contribuir para criar uma atmosfera poética e envolvente, adequada ao público infanto juvenil do museu proposto.

Figura 24: Art nouveau



Fonte:

https://arquitracobrasil.wordpress.com/wpcontent/uploads/2010/03/17_20dragonfly20library20lamp1.jpg

Fonte: <https://paacademy.com/blog/the-art-nouveau-movement-architecture> -Portão de entrada da estação de metrô de Paris

3.4.1.1 A trilogia “Senhor dos Anéis”

O apreço por Art Nouveau por parte da autora, veio muito antes de entendê-lo como estilo decorativo. Por meio de grandes produções cinematográficas onde o estilo se manifesta, sobretudo, na direção de arte, nos cenários, nos figurinos e na

concepção arquitetônica diegética¹¹. Filmes que exploram universos fantásticos, nostálgicos ou românticos frequentemente recorrem ao repertório iconográfico do estilo para reforçar atmosferas sensoriais.

Obras como *O Senhor dos Anéis* (2001–2003) apresentam cenários inspirados em formas orgânicas e arquiteturas fluidas, próximas das composições de Gaudí. A Weta Workshop, equipe responsável pela concepção de cenários, figurinos e objetos, buscou construir uma estética diferenciada que se afastasse da geometria rígida e militarizada associada aos humanos e da rusticidade dos povos hobbits e anões, aproximando a cultura élfica de um vocabulário artístico fluido e naturalista. Essa escolha reflete princípios centrais do movimento, que, segundo Moraes (2018), compreende a natureza não apenas como inspiração formal, mas como elemento estruturante. A cidade élfica de Valfenda, por exemplo, reflete diretamente a busca por integração entre estrutura e natureza, característica central do Art Nouveau (VARNI, 2017). As edificações apresentam arcos parabólicos, ornamentos assimétricos, colunas que imitam troncos entrelaçados e superfícies que evitam linhas retas, criando uma sensação de continuidade e fluidez. Em Lothlórien, a estética vegetalista torna-se ainda mais evidente. As plataformas suspensas entre árvores, o uso predominante de curvas helicoidais e a paleta cromática clara e dourada evocam a busca pelo orgânico que marcou nomes como Émile Gallé e Louis Majorelle. A concepção espacial sugere leveza e imaterialidade, aproximando-se do ideal Art Nouveau de dissolução entre interior e exterior, conforme destacado por Brunner (2015) ao analisar produções cinematográficas influenciadas pelo movimento.

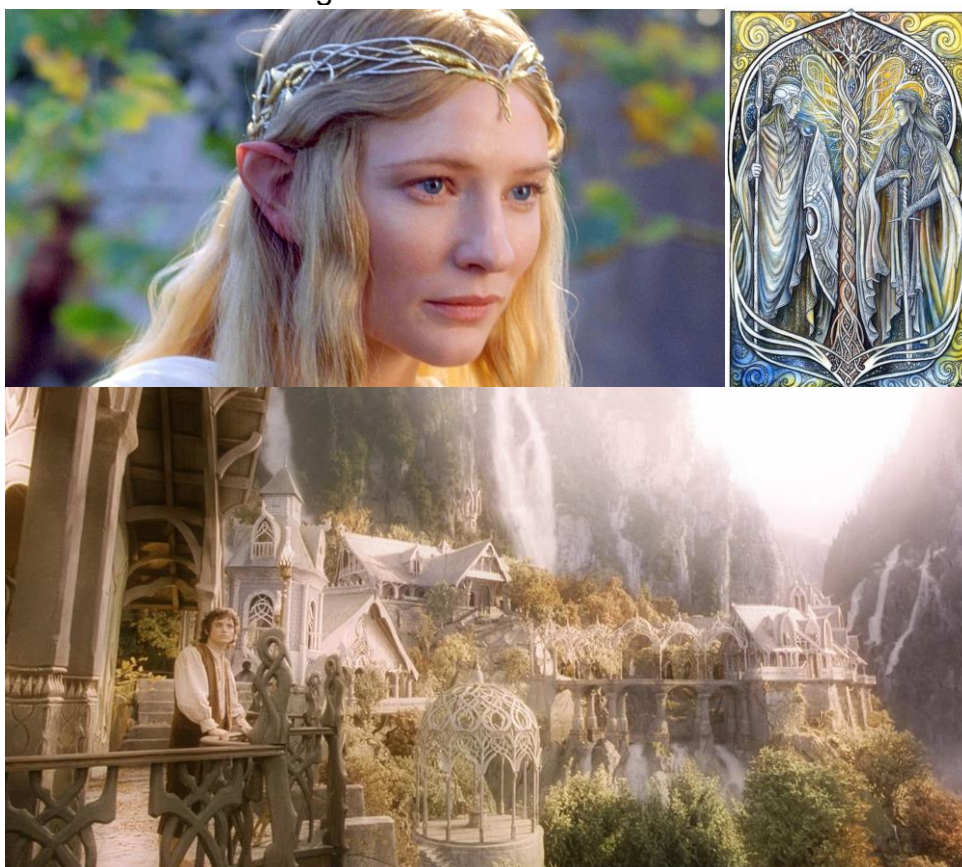
Além da arquitetura, os figurinos élficos apresentam forte influência das composições de Alphonse Mucha, sobretudo na fluidez das vestes, no caimento suave dos tecidos e nos detalhes ornamentais de inspiração floral. Segundo Del Toro e Hogan (2017), a linguagem do Art Nouveau tornou-se um recurso expressivo frequente no cinema contemporâneo para caracterizar personagens associados à fantasia e à espiritualidade, uma vez que seu repertório formal transmite delicadeza, movimento e refinamento — atributos associados às figuras femininas idealizadas por Mucha. Tal influência é perceptível, por exemplo, nas vestes de Arwen e Galadriel,

¹¹ Arquitetura diegética refere-se ao design de cenários, edifícios e ambientes que pertencem e fazem parte do mundo ficcional de um filme, jogo ou história (a diegese), sendo vivenciados e reconhecidos pelos personagens. Diferente de um cenário abstrato, a arquitetura diegética é funcional e orgânica dentro da narrativa, ajudando a contar a história, estabelecer a época, a atmosfera e influenciar o comportamento dos personagens.

marcadas por transparências, ondas e bordados sinuosos. A paleta de cores dos ambientes élficos também dialoga com o movimento, privilegiando tons naturais, como verdes, dourados, âmbar e branco, e iluminação difusa que remete à estética dos vitrais típicos do Art Nouveau. Essa escolha reforça a atmosfera etérea e contemplativa dos elfos, aproximando-os de um universo simbólico que associa natureza, magia e arte.

A influência do Art Nouveau em *O Senhor dos Anéis* não constitui apenas uma opção estética, mas um código visual que contribui para a construção narrativa e simbólica do universo élfico.

Figura 25: Senhor dos anéis



Fonte: <https://terramedia.fandom.com/wiki/Elfos>

Fonte:

<https://observatoriodocinema.com.br/filmes/o-senhor-dos-aneis-cate-blanchett-diz-que-nao-lucrou-nada-com-os-filmes/> | <https://www.cbr.com/rivendell-creation-war-explained-lord-of-the-rings/>

3.4.1.2 A série televisiva “Castelo Rá-Tim-Bum”

Para efeito de repertório, foi analisada a construção cenográfica do programa infantil Castelo Rá-Tim-Bum de 1994, que tinha como característica o entretenimento pedagógico, ou seja, ao mesmo tempo em que divertia o público, ele ensinava. As aventuras de cada episódio têm sempre algo a ensinar, o programa possuía diferentes

quadros, que se intercalam ao longo de cada episódio, como espécies de ramificações. Como constata Braga (1999, p. 14-15), o programa, veiculado por uma TV educativa (TV Cultura), com o histórico de fazer programas do gênero, consegue atender às expectativas e necessidades de conhecimentos de seu público infanto-juvenil e do mercado. A série, de 90 capítulos, cativou crianças e jovens de todo o país e, até hoje, é lembrada por quem a assistiu no passado.

O cenário do castelo foi inspirado no estilo Art Nouveau do arquiteto espanhol catalão Antoni Gaudí (1852 – 1926), a equipe criativa usou do estilo para demonstrar o mundo lúdico infantil, fazendo uma ponte entre a construção e a fantasia, entre o real e o imaginário. Eles acreditavam que, podia-se explorar muito bem as características ornamentadas do Art Nouveau sem perder a essência original da criança.

Ao contrário dos tradicionais castelos de contos de fadas, o Castelo Rá-Tim-Bum não se localiza num reino distante, afastado de tudo. Era um castelo urbano, em uma grande cidade dos dias atuais, cercado de prédios e da confusão da vida do “mundo real”. Moderno em sua arquitetura, seja nas formas, nas cores, na textura das paredes e até nos equipamentos que se vê em seu exterior, antena parabólica e telescópio (Guedes, 2001). O castelo possui formas assimétricas, com desarmonia por irregularidade, que se caracteriza pela ausência de ordem, existindo também a complexidade implicada na presença de numerosas unidades formais na organização visual deste, o que leva um tempo para poder percebê-lo como um todo.

Figura 26: Castelo-ra-tim-bum sala



Fonte: <https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/1798529295768217-veja-imagens-historicas-do-castelo-ra-tim-bum-e-seus-bastidores>

Figura 27: Montagem cenário castelo-ra-tim-bum



Fonte: <https://www.megacurioso.com.br/televisao/88071-17-fatos-sobre-o-castelo-ra-tim-bum-que-vao-te-transportar-para-os-anos-90.htm>

Figura 28: Cozinha castelo ra-tim-bum



Fonte: <https://www.megacurioso.com.br/televisao/88071-17-fatos-sobre-o-castelo-ra-tim-bum-que-vao-te-transportar-para-os-anos-90.htm>

3.4.2 O movimento artístico “Expressionismo Alemão”

O Expressionismo Alemão, surgido nas primeiras décadas do século XX, sua origem está vinculada às intensas transformações sociais, políticas e filosóficas que marcaram o período pré-Primeira Guerra Mundial, levando artistas a buscar uma linguagem estética capaz de expressar subjetividade, angústia e crítica à racionalidade industrial. Segundo Argan (1992), o movimento emerge como reação à alienação moderna, afastando-se do naturalismo e do impressionismo em favor de um estilo que privilegia emoção, espontaneidade e tensões psíquicas. A estética expressionista caracteriza-se pela deformação proposital das formas, pela paleta cromática vibrante e por composições angulares que evocam sensação de inquietude. Arnheim (2004) afirma que, ao intensificar a expressividade emocional, os artistas expressionistas recusaram a representação objetiva em favor de uma visão interior do mundo, marcada por dramatização visual e subjetividade acentuada. Essa estratégia formal estava alinhada ao clima sociopolítico da Alemanha pré-bélica, em que a tensão entre modernização e crise cultural alimentava a necessidade de novas linguagens críticas.

No cinema, o Expressionismo Alemão obteve projeção internacional, tornando-se um dos movimentos cinematográficos mais estudados e influentes do

século XX. Filmes como *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene, *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, e *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, incorporaram cenários oblíquos, luzes duramente contrastadas, distorções espaciais e ambientações psicológicas que traduziram visualmente o imaginário expressionista. De acordo com Eisner (2008), o cinema expressionista transformou a angústia e o caos existencial em forma cinematográfica, fazendo uso da cenografia e da iluminação para representar estados perturbadores da psique. Além disso, a influência expressionista resultou de uma convergência entre pintura, literatura, teatro e música. A dramaturgia de Georg Kaiser e Ernst Toller explorou conflitos sociais e psicológicos por meio de estruturas narrativas fragmentadas e metáforas visuais intensas, enquanto compositores como Arnold Schoenberg buscaram “dissonâncias expressivas” que rompiam com a harmonia tradicional (Ross, 2007). Essa interdisciplinaridade consolidou o Expressionismo como um movimento cultural amplo e multifacetado, marcado pela crítica ao materialismo e pela valorização da interioridade. Com o advento do regime nazista, o Expressionismo passou a ser rotulado como “arte degenerada”, levando muitos artistas ao exílio e interrompendo oficialmente o desenvolvimento do movimento. Entretanto, conforme Chipp (2010), sua estética continuou influenciando correntes posteriores, como o cinema noir, o abstracionismo e as artes performáticas, demonstrando sua permanência na cultura visual do século XX.

Figura 29: Gabinete do Dr. Caligari



Fonte: [https://horror.fandom.com/pt-br/wiki/O_Gabinete_do_Dr._Caligari_\(filme_de_1920\)](https://horror.fandom.com/pt-br/wiki/O_Gabinete_do_Dr._Caligari_(filme_de_1920))

3.4.2.1 A cultura cinematográfica de Tim Burton

Segundo Salisbury (2016), Burton desenvolveu ao longo de sua carreira um universo imagético coerente, onde arquitetura, figurino e cenografia funcionam como extensões psicológicas de seus personagens (p. 42). Essa coerência estética constitui um dos pilares mais emblemáticos da narrativa de seus filmes.

A decoração burtoniana tende a trabalhar com uma paleta contrastante entre tons frios, azulados, acinzentados e esverdeados, e quentes, profundamente saturados, como rubros e ocres, criando um ambiente emocionalmente impactante. Frequentemente incorporando objetos de proporções desiguais, móveis com linhas sinuosas e ornamentos inspirados em temáticas lúdicas, como; portas curvas, janelas assimétricas e colunas tortas.

A exemplo da cenografia do filme *Beetlejuice* (1988), dirigido por Tim Burton, que ilustra perfeitamente como a cenografia pode refletir o estado psicológico dos personagens. A residência dos Maitland, cenário central da narrativa, inicialmente marcada pela estética do design campestre e tradicional norte-americano, a casa apresenta uma paleta de cores suaves, mobiliário clássico e presença forte de madeira natural, elementos que remetem à estabilidade e familiaridade. Contudo, com a chegada dos Deetz o espaço passa por transformações bruscas que evidenciam a disputa estética entre mundos. As intervenções de Delia Deetz, artista plástica expressionista, convertem a casa em uma galeria deformada e angulosa, aproximando-a visualmente das obras de *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), referência recorrente na filmografia de Burton (McMahan, 2005).

O modo como a cenografia articula o choque entre o “mundo dos vivos” e o “mundo dos mortos”, também é fundamental para a narrativa. O plano paralelo do além, um ambiente burocrático, decadente e colorido de forma saturada, contrasta com o naturalismo do cotidiano dos Maitland. Como afirma Pallasmaa (2013), o espaço cinematográfico comunica sensações através de texturas e materialidades; Burton adota esse princípio ao construir ambientes que possuem qualidades táteis e simbólicas, como paredes descascadas, móveis antropomórficos e corredores impossivelmente longos. A composição cenográfica do mundo dos mortos, realizada pelo designer de produção Bo Welch, emprega distorções geométricas, descontinuidades de perspectiva e escalas incoerentes.

Além disso, o caráter artesanal dos cenários contribui decisivamente para a estética do filme. A predominância de maquetes, efeitos práticos e modelagens físicas

substituindo técnicas digitais, criam uma sensação de textura física que se perdeu parcialmente no cinema digital contemporâneo (Manovich, 2006). Em *Beetlejuice*, a cenografia materializa o absurdo e o humor do roteiro, ao mesmo tempo em que homenageia a tradição do cinema fantástico expressionista, que valorizava o cenário como extensão emocional da narrativa.

Burton e Bo Welch estruturam um espaço que se torna tão protagonista quanto os personagens. Sua contribuição estética permanece como referência fundamental para produções fantásticas contemporâneas, destacando a importância da cenografia como linguagem narrativa no cinema.

3.5 Cores, materiais e texturas

A compreensão dos elementos materiais: cores, texturas e superfícies, constitui um dos aspectos essenciais para a elaboração de projetos de cenografia, uma vez que tais elementos funcionam como mediadores sensoriais e narrativos no espaço. Tanto o Art Nouveau quanto o Expressionismo Alemão desenvolveram repertórios visuais específicos que podem ser aplicados à cenografia contemporânea de maneira estratégica, reforçando atmosferas, emoções e leituras simbólicas.

O Art Nouveau caracteriza-se pela busca de integração com a natureza, o que se reflete em sua paleta e na seleção de materiais. Segundo Gombrich (1999), o movimento utiliza predominantemente cores derivadas do universo botânico, como verdes, dourados, tons terrosos, lilases e amarelos âmbar. Essas cores, muitas vezes aplicadas em gradientes e combinações orgânicas, reforçam a sensação de fluidez e continuidade espacial. Moraes (2018) observa que a paleta do Art Nouveau privilegia o naturalismo, refletindo a intenção de harmonizar o ambiente construído com formas vegetais e curvas sinuosas. Os materiais mais característicos incluem madeira, ferro forjado, vidro artístico, vitrais policromados e cerâmicas esmaltadas. Esses materiais possibilitam superfícies curvas, ornamentos florais e texturas que variam entre a transparência e o brilho. As texturas são, em geral, suaves e contínuas, enfatizando linhas ondulantes descritas por Argan (1992) como arabescos de crescimento vegetal. O uso de vitrais, por exemplo, cria efeitos cromáticos que modificam a luz, gerando atmosferas delicadas e sensoriais.

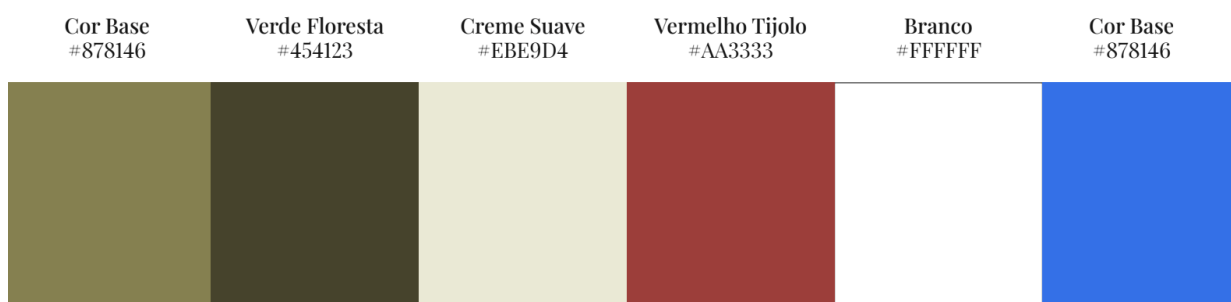
Já o Expressionismo, privilegia contrastes dramáticos, deformações e intensidade emocional. De acordo com Arnheim (2004), o movimento destaca paletas cromáticas fortes, com predomínio de vermelhos, pretos, azuis intensos e verdes

saturados, usados para transmitir impacto visual e subjetividade. Com muito uso de luz e sombra. Essas cores seguem um princípio expressivo, em consonância com a busca por representar estados internos. Os materiais do Expressionismo incluem madeiras, superfícies angulosas, estruturas aparentes, cenários pintados e formas recortadas de forte geometrização. O uso de cenários pintados com perspectivas distorcidas e sombras marcadas demonstra a importância da textura visual para a construção da atmosfera (Eisner, 2008). Assim, as texturas são frequentemente irregulares, ásperas ou propositalmente deformadas, reforçando uma estética de instabilidade e dramaticidade.

A combinação dos dois estilos deve ser estrategicamente utilizada. Enquanto o Art Nouveau cria atmosferas fluidas, acolhedoras e orgânicas, o Expressionismo pode introduzir rupturas dramáticas, contrastes narrativos ou áreas de impacto. Em projetos cenográficos museológicos, essa dualidade serve para conduzir o visitante por diferentes estados emocionais, reforçando o discurso curatorial. Resultando, na paleta de cores expressa na Figura 30.

Figura 30: Paleta de cores

Paleta de Cores



Fonte: Autora, 2025.

Tons de verde muitos presentes em elementos Art Nouveau. Creme suave para acalmar e descansar o olhar. E as cores bases da bandeira do Estado de Alagoas, vermelho, branco e azul.

3.6 Identidade Visual

Com base nos tópicos desenvolvidos anteriormente foi elaborada a identidade visual do museu, que estará presente nos ambientes e guiará os pequenos visitantes

durante todo o percurso do museu. O projeto foi desenvolvido em parceria com Arthur Acioli¹².

3.6.1 Logo

A partir da paleta de cores escolhida, do nome do conceito e seu maior referencial, a logo se revelou em duas vertentes: uma mais formal, sóbria e imponente e outra mais descontraída e dinâmica, remetendo em sua tipografia o as características da edificação

Figura 31: Proposta de marca do museu Alagoinha.



Fonte: Desenvolvido por Arthur Acioli, 2025.

¹² Arthur Acioli trabalha com edição de vídeo, Design Gráfico e Motion Design conforme portfólio digital disponível em https://www.behance.net/arthuracioli?locale=pt_BR

3.6.2 Sinalização

O museu contará com uma sinalização personalizada inspirada nos elementos do Art Nouveau.

Figura 32: Sinalização e pictogramas do museu.



Fonte: Desenvolvido por Arthur Acioli, 2025.

3.6.3 Elementos cênicos

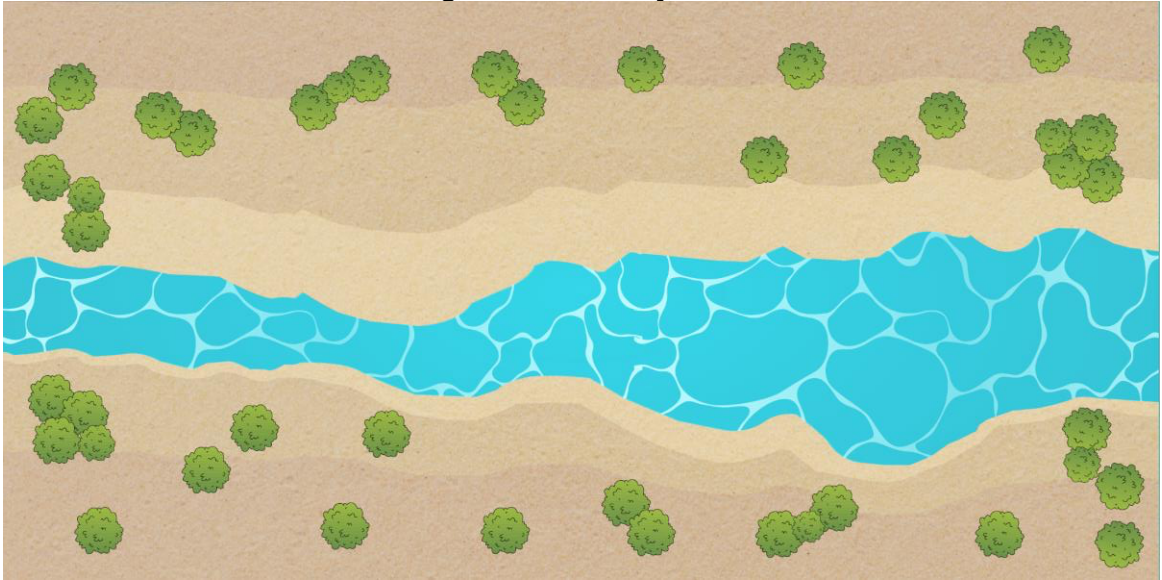
Foram pensados elementos que auxiliam a composição de interiores baseados tanto nas riquezas do estado quanto nos estilos decorativos, como as janelas assimétricas que remetem ao expressionismo alemão. Podendo ser usados das mais diversas formas, gerando autonomia, simbolismo e personalidade ao projeto.

Figura 33: Elementos



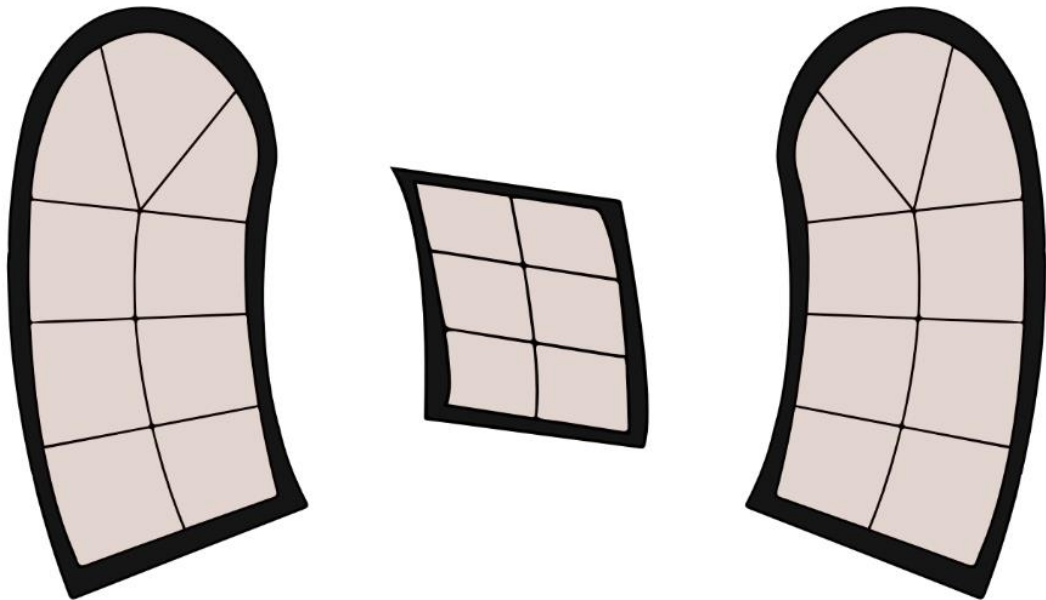
Fonte: Autora, 2025.

Figura 34: Ilustração rio



Fonte: Autora, 2025.

Figura 35: Ilustração Janelas



Fonte: Autora, 2025.

3.6.4 Mascote

Para direcionar os visitantes durante o imersivo passeio do museu foi pensado um mascote que gerasse familiaridade e despertasse o interesse pela figura visualmente tímida, mas simpática, assim como muitas crianças em seu primeiro

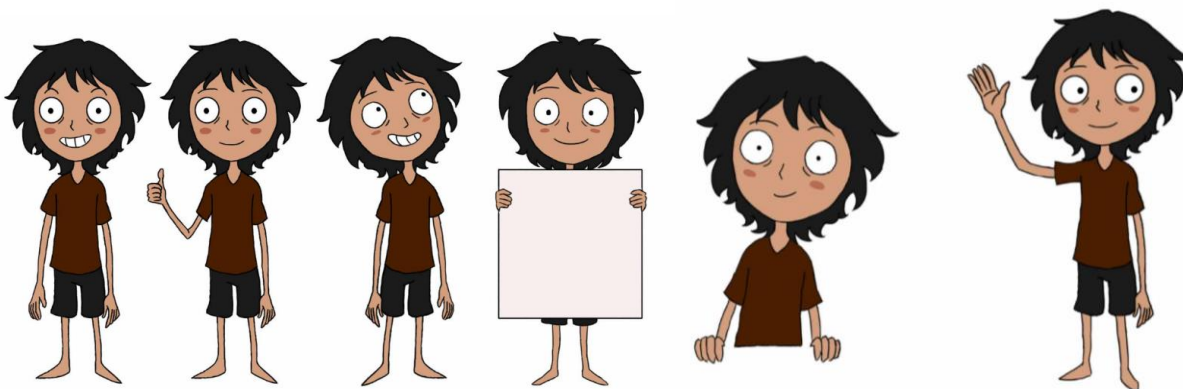
contato com novos amigos. Para transmitir essas emoções ao mascote, foi usado como referência os emblemáticos personagens dos filmes de Tim Burton, com seus grandes olhos inquietos e personalidade, a primeiro momento, acuada, mas logo em seguida mostrando-se um ser inocente, amável e precioso.

Figura 36: Ilustração Tim Burton



Fonte: Folha de SP, 2020.

Figura 37: Mascote museu



Fonte: Desenvolvido por Arthur Acioli, 2025

3.6.5 Mapinha do Alagoinha

Com o objetivo de auxiliar a visita dos pais e tutores, desenvolvemos um mapa ilustrativo do museu para acompanhá-los durante todo o percurso, sem precisarem se preocupar em localizar um totem informativo livre para consulta. Nele contém uma breve explicação do conceito, que vem a ser o nome do museu, planta baixa lúdica com símbolos autoexplicativos indicando cada atividade e setor, acompanhado de um breve texto informativo dos ambientes por andar.

Tendo em mente a mesma importância para os presentes na banca, foi entregue uma cópia física deste mesmo mapa para que possam acompanhar de pertinho a nossa visita.

Figura 38: Mockup mapa.



Fonte: Desenvolvido por Arthur Acioli, 2025

3.7 O Museu

A seguir, será apresentado, por setores, o projeto de interiores desenvolvido para o “Museu Alagoíinha”.

Figura 39: Render fachada



Fonte: Autora, 2025.

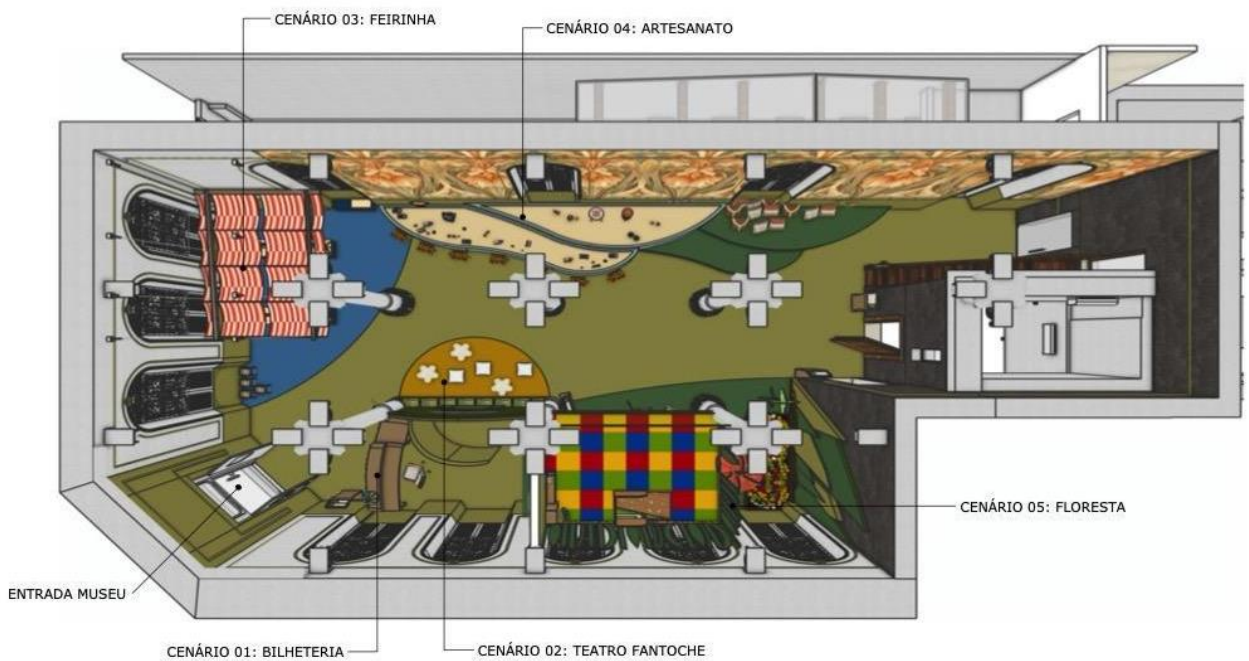
Nessa etapa do projeto fez-se uso do cálculo de capacidade máxima de ocupações em museus. Procedimento essencial para o planejamento da segurança. As Instruções dos Corpos de Bombeiros, como a IT 08 do CBMMG (2020), especificam densidades populacionais distintas para ambientes de circulação, permanência em pé ou assentos fixos. Ambientes expositivos, por exemplo, utilizam valores de densidade que variam entre 0,5 e 1 pessoa por metro quadrado, conforme orientações para ocupações de baixa e média concentração de público (CBMMG, 2020). A densidade usada pelo Corpos de Bombeiros - padrão técnico: Para áreas de grande aglomeração, público em pé, densidade máxima usada é de 4 pessoas/m², para áreas com assentos fixos ou auditórios, usa-se valores em m² por pessoa de acordo com as dimensões dos assentos (ex.: 1,5 ou 2,0 m²/pessoa dependendo do layout). Para áreas com mesas os valores aumentam.

Nas próximas seções, ao final do texto explicativo de cada setor, será apresentada a capacidade máxima para aquele ambiente. É importante sinalizar, porém, que a nível desta pesquisa serão contempladas apenas as áreas úteis destinadas ao público, excluindo-se ambientes de uso técnico, administrativo, depósitos e instalações sanitárias. Salvo pela bilheteria que entende-se como integrada ao salão expositivo principal. Constará no projeto, mas não terá seu cálculo de capacidade registrado.

3.7.1 Térreo

No primeiro andar, as crianças serão recebidas em um espaço cheio de cores e imagens que contam a história e a cultura de Alagoas. No salão principal, será possível tocar, ouvir e observar espaços como, bilheteria, feira de frutas locais, teatro de fantoches, floresta com casa da árvore e práticas de artesanato. Despertando a curiosidade e os levando a aprender brincando. Cada um no seu ritmo.

Figura 40: Planta falada salão de exposição



Fonte: Autora, 2025.

Figura 41: Planta falada salas



Fonte: Autora, 2025.

Capacidade máxima de ocupação do salão de exposição: Área total de 336m² com capacidade de 168 pessoas. Capacidade máxima de ocupação da sala de música: Área total de 30m² com capacidade de 15 pessoas. Capacidade máxima de ocupação da sala máquina do tempo: 6 pessoas. Capacidade máxima de ocupação do sala praia: 15 pessoas.

3.7.1.1 Cenário 1: Bilheteria

Setor destinado ao atendimento do visitante, seja para adquirir o ingresso, fornecer informações ou armazenar seus pertences no guarda volumes. Nesse espaço considerou-se a autonomia do menor em dialogar diretamente com os atendentes da bilheteria. Assim como, foi aplicada uma sinalização clara para facilitar e não confundir o visitante com os demais setores expositivos.

Figura 42: Render bilheteria



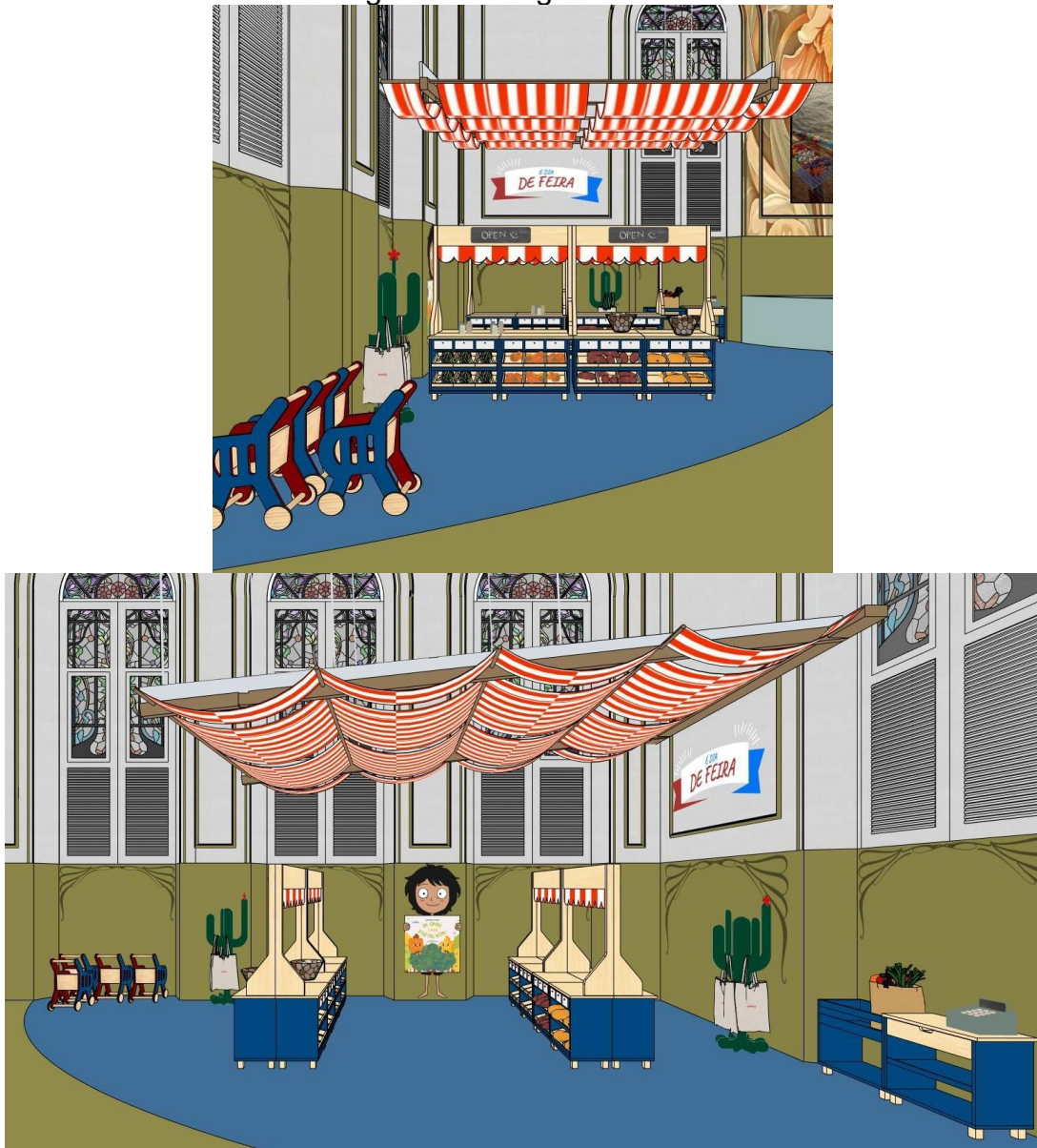
Fonte: Autora, 2025.

Adotou-se o piso vinílico em toda a extensão do museu por ser um material emborrachado, mais agradável para as crianças, de fácil higienização e ideal para ambientes de alta circulação. Foram elaboradas divisões em formato orgânico no piso para setorizar, por meio de cores diferentes, cada espaço expositivo. As paredes foram revestidas com tintas acrílicas que facilitam a higienização. Foram aplicados elementos gráficos que simbolizam vegetação rasteira na bancada e um abajur com cúpula de vitral.

3.7.1.2 Cenário 2: Ferinha

Pensada para ser o primeiro contato do visitante pelo seu potencial de gerar curiosidade e identificação. Fornecendo, através dos elementos familiares do dia-a-dia das crianças, estímulo à imaginação, projeção de futuro e sensação de amadurecimento ao se verem fazendo uma atividade corriqueira aos pais: compras em supermercados. Aqui, as crianças irão aprender a origem da fruta, a diferença de fruto e semente e quais frutas são típicas dos biomas de Alagoas.

Figura 43: Imagens ferinha



Fonte: Autora, 2025.

Além do piso vinílico, foi escolhido um papel de parede com elementos florais formando belos mosaicos que se estendem a outros setores expositivos.

3.7.1.3 Cenário 3: Teatro de fantoches

Espaço reservado para apresentações de fantoches abordando temáticas da cultura Alagoana. Promovendo o contato da criança com profissionais que usam de bonecos manipulados para contar histórias educativas. Nesse espaço, os visitantes sentaram-se em almofadas dispostas no chão. Aplicou-se com mais enfoque

elementos do estilo decorativo Art Nouveau ampliando a ludicidade e a magia no ambiente.

Figura 44: Render teatro de fantoches



Fonte: Autora, 2025.

3.7.1.4 Cenário 4: Artesanato e Descanso

Desenvolvido para imersão do visitante por meio de atividades manuais com supervisão de monitores atentos a cada passo para auxiliar, instruir e cuidar. A sessão de Artesanato e Descanso proporciona uma atividade que pode ser realizada em conjunto, tutor e criança, e solo. Reservando um espaço ao lado da bancada de atividades para descanso dos acompanhantes, não só para os que estão naquela atividade, como nas demais do salão de exposição. Paredes revestidas com papel de parede do estilo Art Nouveau, quadros do fotógrafo alagoano Carlos Davi, eternizando as mãos da artesã Ivonete e seu bordado filé, mobiliário feito sob medida que promove uma transição entre os objetos expositivos, que aqui também representam carimbos guias para, com a bancada de atividade e os materiais nela dispostos, linha para bordado, argila, toco de estaca, pincéis etc.

Figura 45: Imagem cenário artesanato



Fonte: Autora, 2025.

É possível observar nas figuras, que 4 das 6 colunas dispostas no meio do salão para seu sustento estão revestidas com o mesmo elemento de vegetação rasteira da bancada da bilheteria, reforçando a sensação de continuidade e integração do espaço.

3.7.1.5 Canário 5: Floresta

Nesse ambiente as crianças vão desbravar os biomas do território alagoano. A Mata Atlântica, predominando no litoral e na Zona da Mata, e a Caatinga, ocupando o Agreste semiárido e o Sertão, cada qual com características ecológicas, climáticas e paisagísticas distintas, que influenciam diretamente na fauna, na flora e no uso do solo. Elementos longos e assimétricos típicos do expressionismo alemão se estendem pelas paredes em tons de verde remetendo às matas, árvores com raízes tradicionais e outras com raízes típicas de manguezais, são espalhados por todo o espaço. O sonho de ter uma casa na árvore é realizado nesse ambiente, com um sinuoso tobogã no topo que os levam direto para uma piscina de bolinhas, que, apesar de coloridas, carregam elementos amarronzados remetendo ao mangue.

Figura 46: Imagem floresta.

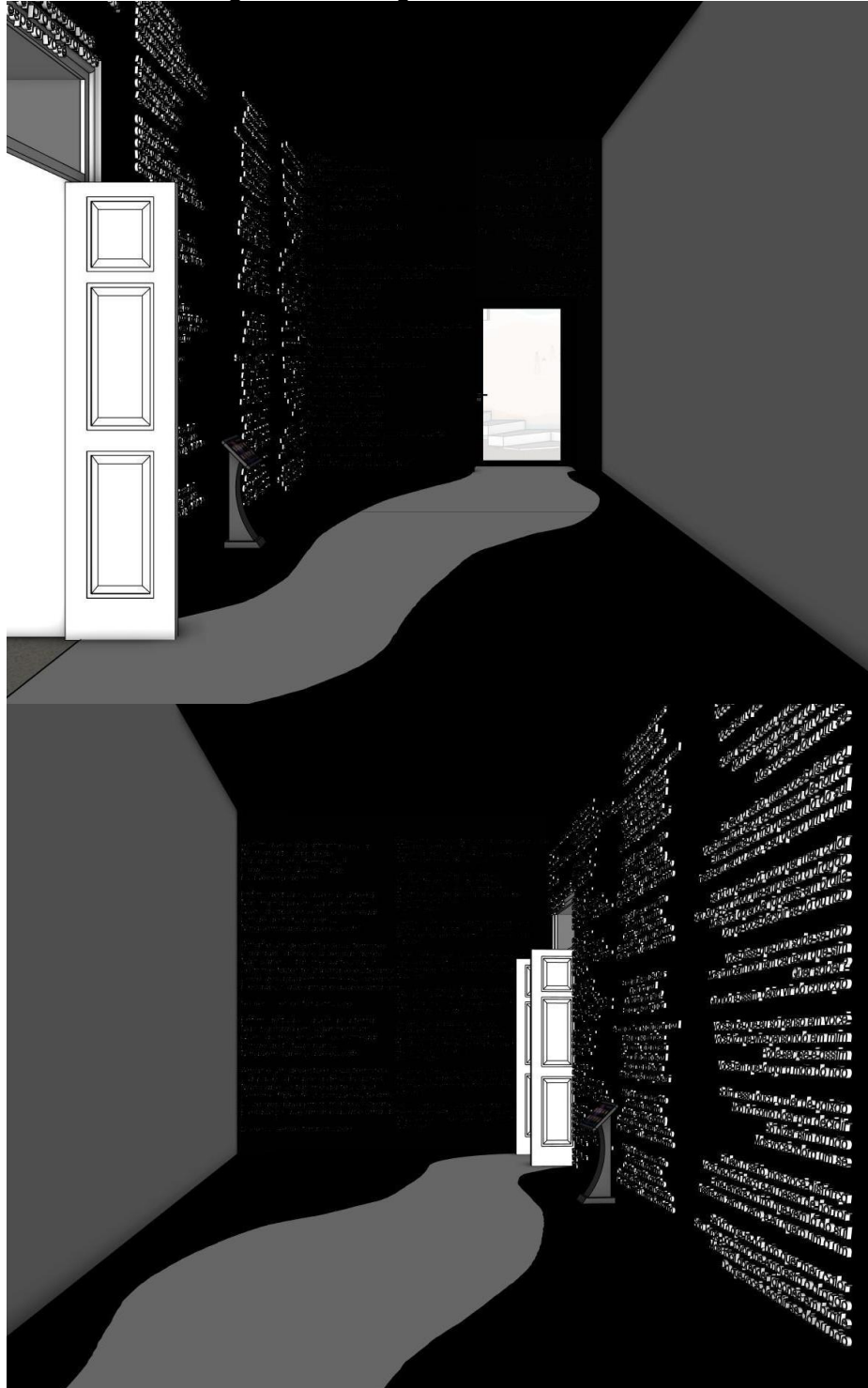


Fonte: Autora, 2025.

3.7.1.6 Cenário 6: Sala de Música

Sala imersiva voltada para sensações sonoras. Nesse espaço o visitante terá a autonomia de, um por vez, escolher o seu cantor alagoano favorito no totem e ver formar-se a projeção de suas músicas nas paredes. A interação direta fica por conta do sistema de karaokê junto ao totem, que permite ao visitante não só apreciar o momento, como também fazer parte dele.

Figura 47: Imagem sala de músicas

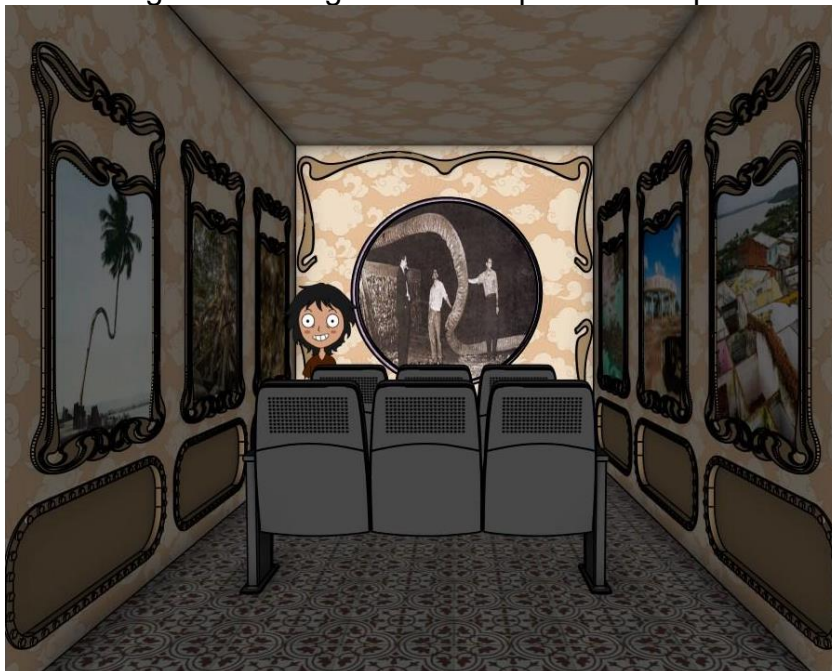


Fonte: Autora 2025

3.7.1.7 Cenário 7: Sala Máquina do Tempo

Seguindo com as experiências imersivas, chega-se a uma sala que transforma os visitantes do museu em viajantes do tempo e assim, eles conseguem entender e visualizar como Alagoas era a muito tempo atrás. Equipada com poltronas com cintos de segurança e visual fantástico, a sala cria a atmosfera metálica de uma nave pronta para desbravar o mundo. Esse mundo, sendo aqui, Alagoas.

Figura 48: Imagem sala máquina do tempo



Fonte: Autora, 2025.

3.7.1.8 Cenário 8: Sala Prainha

Espaço de transição e respiro, tanto para as crianças quanto para seus tutores. A ideia de relaxamento foi transmitida através do tema praiano que convida a quem passa a sentar em uma de suas espreguiçadeiras e descansar ao som do mar. Reservando também, alternativa para os menores que preferem continuar em atividade, a sala fornece uma parede exclusiva para pintura a mão livre. O sonho de toda criança. Quanto aos revestimentos, nas paredes foi aplicada a textura de Massunim, marisco típico da região nordestina, que vive enterrado na areia dos encontros entre mar, rio e lagoa. No chão foi aplicada uma plotagem adesiva representando a areia do mar e estrelas marinhas.

Figura 49: Imagem sala Prainha.



Fonte: Autora, 2025.

3.7.2 Primeiro Andar

A experiência continua no primeiro andar, aqui encontramos logo de cara dois desafios destinados aos visitantes um pouco mais seguros do seu desenvolvimento motor: Escalada com níveis variados e um labirinto. Serão, finalmente, apresentadas ao Gogó da Ema, coqueiro mais emblemático de Alagoas. Também poderão acompanhar o percurso do rio São Francisco. E por fim, terão a oportunidade de ouvir, assistir e participar das representações culturais alagoanas na sala de cultura.

Figura 50: Planta falada primeiro andar.



Fonte: Autora, 2025.

Capacidade máxima de ocupação do salão de exposição: Área total de

315m² com capacidade de 158 pessoas. Capacidade máxima de ocupação da sala de cultura: Área total de 90m² com capacidade para 110 pessoas.

3.7.2.1 Cenário 9: Escalada

Setor pensado para que o usuário pudesse entender sobre os relevos de Alagoas. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2019), o relevo alagoano é composto, predominantemente, por três unidades principais: Planície Litorânea, Tabuleiros Costeiros e Planalto da Borborema. Este último, se estende pelo Agreste e pelo Sertão, e apresenta altitudes superiores às demais, com serras, cristas e depressões que influenciam diretamente o regime climático da região, contribuindo para a irregularidade das chuvas no semiárido alagoano (Almeida; Carvalho, 2014).

Figura 51: Render Escalada



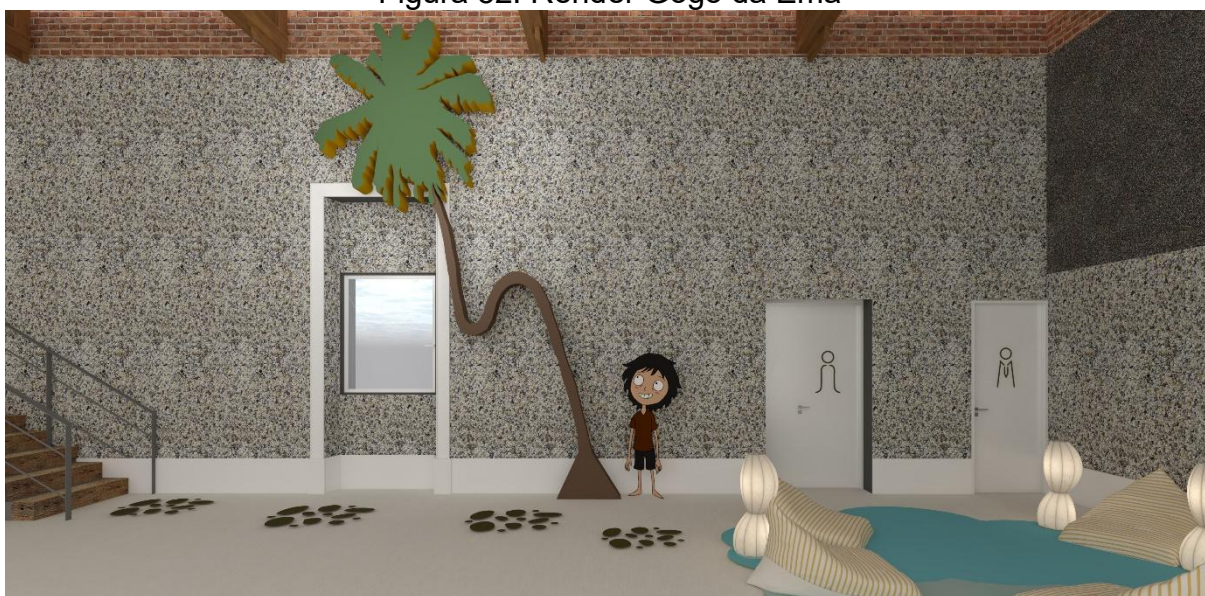
Fonte: Autora, 2025.

Para compor esse espaço foi elaborada uma cenografia que remetesse a picos elevados e sinuosos, gerando sensação de grandiosidade e de tensão causada pelo frio da barriga antes de praticar uma atividade radical. A escolha por aplicar os elementos de janelas deformadas nos triângulos sinuosos é uma referência direta ao expressionismo alemão baseado no filme Gabinete do Dr. Caligari. Na parede por trás dos picos foi aplicado o revestimento de Sururu, molusco importantíssimo de Alagoa. As luminárias em formato de nuvens chegaram para reforçar a ideia de altitude dos picos.

3.7.2.2 Cenário 10: Gogó da Ema

Elemento cenográfico de um dos pontos turísticos chave para o presente trabalho. Esse setor de passagem é contemplativo e divide espaço com áreas funcionais como, descanso, onde se dispõe piso vinílico em recorde de nuvens, puffs e luminárias de piso Adriana Yazbek, e a escada, que leva os visitantes ao último patamar do museu.

Figura 52: Render Gogó da Ema



Fonte: Autora, 2025.

3.7.2.3 Cenário 11 Labirinto

Setor imersivo onde o visitante participa da descoberta dos caminhos do bordado, entrando em uma jornada colorida e desafiadora. Aqui acontece o contato com pontos e técnicas diferentes de uma das riquezas mais famosas do estado de Alagoas. Transportando-os diretamente para o próximo espaço.

Figura 53: Render Labirinto



Fonte: Autora, 2025.

3.7.2.4 Cenário 12: Rio São Francisco

Nesse espaço o visitante terá a oportunidade de entender e participar com seus barquinhos fornecidos pelo museu, do fluxo do Rio São Francisco. Por meio de um grande mapa ilustrativo adesivado no piso é possível caminhar nas margens do rio e visitar os municípios. Ao centro, uma maquete preparada para as competições de barquinhos, proporciona o contato com a água.

Figura 54: Render Rio São Francisco



Fonte: Autora, 2025.

3.7.2.5 Cenário 13: Sala de cultura

Mais do que mostrar aos pequenos sobre os cantos e danças de Alagoas, esse espaço foi projetado para incluí-los no espetáculo. Ensinar os instrumentos, os passos, as letras, para que a diversão aconteça por meio da cultura. A arquibancada foi desenhada para fazer parte do palco e proporcionar ao espectador o máximo de ângulo, a fim de compreender e posteriormente descer e participar.

Figura 55: Imagem sala de cultura



Fonte: Autora, 2025.

3.7.3 Segundo Andar

Para o segundo andar, aproveitou-se da vista privilegiada que a edificação tem para o “mar de Jaraguá” e foi desenvolvido um ambiente de confraternização entre os tutores e outros visitantes, marcando o fim de toda exploração.

Figura 56: Planta falada segundo andar



Fonte: Autora, 2025.

Capacidade máxima de ocupação do bistrô: Área total de 119m² com capacidade de 35 pessoas.

3.7.3.1 Bistrô

Pequeno e aconchegante bistrô com função prática de oferecer um momento de se deliciar com as comidas típicas que foram aprendidas anteriormente. Os pratos já estão pré-prontos em uma quantidade proporcional ao fluxo de visitantes, podendo, portanto, haver dinamicidade de estoque. A estrutura de sua cobertura foi desenvolvida com um teto em grama visando contribuir com o conforto térmico na região. As mesas e banquinhos em formato redondo e dispostas de forma a deixar espaço para os menores correr e gastar as últimas energias que ainda nos restam antes de fazer o percurso contrário de volta para casa.

Figura 57: Render Bistrô



Fonte: Autora, 2025.

3.8 Análise de resultados

Dada a complexidade do projeto, após finalização do estudo preliminar é possível traçar algumas relações como análise do trabalho construído. O Quadro 2 visa registrar o cruzamento entre teoria e decisões projetuais alcançadas retomando aspectos mencionados no capítulo de referencial teórico e desenvolvimento.

Quadro 2: Cruzamento de referencial teórico x programa de necessidades x resultados do projeto.

Itens da cultura de Alagoas	Faixa etária ou necessidade do desenvolvimento explorada	Ambiente	Necessidade	Cenário criado
Natureza de alagoas	Todas as idades. Desenvolvendo autonomia e senso de responsabilidade.	Bilheteria	Espaço com boa circulação e iluminação. Focado em receber e instruir os visitantes. Totalmente climatizado. Comunicação visual clara e simbólica.	Cenário 1
Folclore, Artesanato, culinária, literatura, biomas alagoanos	Experiências e idades variadas. A Partir de 5 anos. Desenvolvendo habilidades motoras, sociais, ludicidade, identificação de símbolos.	Salão primeiro andar	Ambientes imersivos, sensoriais e educativos, convertendo conteúdos complexos em experiências lúdicas. Espaço amplo, com boa circulação, totalmente climatizado e setorizados por tema e atividade.	Cenário 2 Cenário 3 Cenário 4 Cenário 5
Folclore, Artesanato, rio São Francisco, relevos alagoanos	A partir dos 9 anos. Focado no desenvolvimento motor, tomada de decisão, raciocínio lógico	Salão segundo andar	Ambientes imersivos, sensoriais e educativos, convertendo conteúdos complexos em experiências lúdicas. Espaço amplo, com boa circulação, totalmente climatizado e setorizados por tema e atividade.	Cenário 9 Cenário 10 Cenário 11 Cenário 12
Música, artesanato, história, pontos turísticos	A partir de 7 anos, estimulando o lado sensorial, por meio dos sentidos: visão audição, tato e olfato. Coordenação motora e ritmo.	Salas imersivas	Ambiente fechado e separado do salão, mas ainda com função expositiva. Desta vez focado em sensações dos sentidos de visão, audição, tato e olfato. Com luz baixa e direcionada e totalmente climatizado.	Cenário 6 Cenário 7 Cenário 13
Orla Marítima	A partir dos 5 anos. Estimula a criatividade, ludicidade e liberdade espacial.	Área de descanso	Espaço voltado para uma pausa, amplo, confortável e totalmente climatizado. Estrategicamente localizado em área de transição entre ambientes expositivos e funcionais.	Cenário 8
Culinária local	A partir dos 5 anos. Estimulando o paladar, sociabilidade e coordenação motora.	Bistrô	Ambiente localizado em área aberta no topo da edificação, com vista para a orla de Jaraguá. Amplo, arejado e com iluminação natural.	Bistrô

Fonte: A autora, 2025.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho se propôs a elaborar um estudo preliminar de cenografia museológica aplicada à cultura alagoana, com foco no projeto de design de interiores de um museu interativo destinado ao público infanto juvenil. Ao longo do processo, foi possível compreender como os recursos cenográficos, aliados ao design de interiores e às práticas educativas, podem potencializar a experiência sensorial, lúdica e formativa dentro de espaços museológicos. Nesse sentido, os objetivos propostos foram alcançados de forma satisfatória, ainda que desafios a respeito da disposição da edificação tenham surgido durante o processo.

O estudo permitiu confirmar que a cenografia museal é um instrumento eficaz na mediação cultural, especialmente quando aplicada a públicos jovens. As análises realizadas demonstraram que abordagens multissensoriais, ambientes temáticos e elementos interativos favorecem a aprendizagem significativa e despertam maior envolvimento das crianças e adolescentes com o conteúdo apresentado. Esse entendimento contribuiu diretamente para a definição das diretrizes projetuais adotadas no museu, evidenciando que o emprego de recursos visuais, táteis e narrativos favorece a transmissão da cultura alagoana de forma acessível e encantadora.

Ressaltamos aqui a importância do design de interiores na concepção de ambientes para crianças, que majoritariamente são idealizados somente do ponto de vista arquitetônico da edificação, sem um aprofundamento dos aspectos estéticos e simbólicos do interior. O projeto demonstra que é possível imprimir valores e simbolismos de uma cultura através de soluções simples e pequenos detalhes. Os conteúdos abordados ao longo da graduação em Design de Interiores foram fundamentais para a construção do projeto, disciplinas como conforto ambiental, ergonomia, metodologia projetual, história da arte e da cultura, interiores e cor, entre outras. Esses conhecimentos forneceram base sólida para a tomada de decisões e contribuíram para a elaboração de propostas coerentes, sensíveis e tecnicamente adequadas.

Quanto às perspectivas futuras, este estudo constitui apenas o início de um projeto com grande potencial de expansão. Recomenda-se, como continuidade, a

realização de estudos executivos detalhados, prototipagem das instalações interativas, testes com usuários e aprofundamento das estratégias de mediação museológica voltadas ao público infanto juvenil. Também seria pertinente estabelecer parcerias com instituições culturais alagoanas, artistas locais e profissionais da educação para aprimorar o conteúdo e ampliar o impacto social do museu. A criação de um plano de viabilidade econômica e de um cronograma de implantação também se apresenta como etapa essencial para transformar o estudo preliminar em um projeto real.

Espera-se que esta pesquisa contribua para o debate acadêmico e profissional na área e sirva como base para futuros.

REFERÊNCIAS

ABNT NBR 9050: **Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos**. Rio de Janeiro, 2020.

ALAGOAS. **Atrativos de Maceió conquistam turistas no Brasil e no mundo**. Disponível em: [https:// www.alago.com.br/tur](https://www.alago.com.br/tur) Acesso em: 11 dez. 2024.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DESIGN DE INTERIORES. **Normas para a prática do design de interiores**. São Paulo: ABD, 2020.

ALNB. **Começa a Primavera dos Museus**: confira a programação completa em Alagoas Disponível em: <https://www.jornaldealagoas.com.br/entretenimento/2024/09/24/4940-comeca-a-primavera-dos-museus-confira-a-programacao-completa-em-alagoas> Acesso em: 07 dez. 2024

ALMEIDA, M. **Folclore Alagoano**: uma análise cultural. Maceió: Editora Cultural Alagoana, 2005

ALMEIDA, L. **Turismo criativo**: teoria e prática. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2023.

ALMEIDA, L. C. O.; ALMEIDA, R. C. **Música e Identidade Cultural em Alagoas**. Maceió: Editora da Universidade Federal de Alagoas, 2019.

ARGAN, G. C. **Arte moderna**: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARNHEIM, R. **Arte e Percepção Visual**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

AQUI ACOLÁ ARTE. Disponível em: <https://aquiacola.net/2018/06/13/rafael-santos-muralismo-identidade-cultural-e-historica/> Acesso em: 20 fev. 2025

ARCHDAILY. **Projeto baseado em economia circular transforma cascas de sururu em cobogó em Alagoas**. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/957572/projeto-baseado-em-economia-circular-transforma-cascas-de-sururu-em-cobogo-em-alagoas?ad_source=search&ad_medium=projects_tab&ad_source=search&ad_medium=search_result_all Acesso em: 10 dez. 2024.

BASTOS, M. A, J.; ZEIN, Ruth Verde. **Brasil: arquiteturas após 1950**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

BRASIL. **Maceió é um dos destinos turísticos mais procurados do Brasil.**

Disponível em: <https://www.turismo.gov.br> Acesso em: 11 dez. 2024.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Brasília, 1990.

BRANDINO, L. G. R.; Brasil Escola. Disponível em:

<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/graciliano-ramos.htm>. Acesso em 11 dez. de 2024.

BARROS, J. C. **Cenografia e design: diálogos possíveis.** São Paulo: Annablume, 2010.

BARROS, M. G. **Cultura popular e artesanato no sertão alagoano: o caso da Ilha do Ferro.** Maceió: Edufal, 2019.

BAZIN, G. **El tiempo de los museos.** Barcelona, 1969.

BRAGA, J. L. Apresentação. In Castelo Rá-Tim-Bum: o educativo como entretenimento. São Paulo: **Annablume**, 1999.p. 14-15. Disponível em:

<https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/45342>. Acesso em 30 de setembro de 2025.

BROSTERMAN, N. **Inventing Kindergarten.** New York: Harry N. Abrams, 1997.

CASCUDO, L. C. **Dicionário do folclore brasileiro.** 11. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

CULTURAMIX. **Qual é a origem do museu? Quando surgiu o primeiro?.**

Disponível em: <https://cultura.culturamix.com/curiosidades/qual-e-a-origem-do-museu-quando-surgiu-o-primeiro>. Acesso em: 8 dez. 2024.

CARVALHIDO, R. Disponível em: <https://www.blog.macunaima.com.br/kariri-xoco-explorando-o-sagrado-e-a-poetica-da-criacao/> Acesso em 24 jun 2025.

CAMPOS, P. **História da Literatura Alagoana.** Maceió: Editora da Universidade Federal de Alagoas, 2015.

CANTÃO. **Nova coleção é inspirada no artesanato da Ilha do Ferro.** Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://agenciasebrae.com.br/cultura-empREENDEDORA/nova-colecao-da-cantao-e-inspirada-no-artesanato-da-ilha-do-ferro/>.

Acesso em: 2 out. 2025.

CARNEIRO, F. **A pedagogia do espectador.** São Paulo: Hucitec, 2004.

CENTRO DA TERRA. **Sem coração**. Disponível em:
<https://centrodaterra.org.br/sem-coracao>. Acesso em: 16 set 2025

CHIPP, H. B. **Teorias da Arte Moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

CHASSOT, A. **Alfabetização Científica**: uma possibilidade para a inclusão social. *Revista Brasileira de Educação*, p. 89-100, jan./abr. 2003.

CLOTTE, J. (1998). **Voyage en Préhistoire. L'art des cavernes et des abris de la déconverte à l'interprétation**. La Maison des Roches, ed.

CRAB – Centro Sebrae de Referência do Artesanato Brasileiro. **Pavão, de Vavan**. Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://crab.sebrae.com.br/artesanato/pavao/>. Acesso em: 3 out. 2025.

CHING, F. D. K. **Arquitetura**: forma, espaço e ordem. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2014.

DEBARBA, A. L. et al. Art Nouveau. *ArquitraçoBrasil*. Disponível em : Acesso em: 05 abr. 2017.

DEL NERO, J. **A evolução da cenografia até o século XIX**. Disponível em:
<https://www.repositorio.ufmg.br> Acesso em: 16 nov. 2024.

DELORS, J. et al. *Educação: um tesouro a descobrir*. 2. ed. São Paulo: Cortez; Brasília: MEC; UNESCO, 1999.

DESVALLÉES, MAIRESSE. Tradução: SOARES. **Conceitos-chave de Museologia**. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2013.

DIÁRIO DO PODER. Mina em Maceió já afundou 1,69 m; alerta máximo de colapso. **Diário do Poder**, Brasília, 6 dez. 2023. Disponível em:
<https://diariodopoder.com.br/brasil-e-regioes/csa-brasil/mina-em-maceio-ja-afundou-169m-alerta-maximo-de-colapso>. Acesso em: 13 set. 2025.

DIAS, M. C. **Design e modernidade**: continuidades e rupturas no design de interiores brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro: UFRJ, 2017.

DOURADO, A. P. **Arquitetura tropical contemporânea**: entre a natureza e o artifício. São Paulo: Senac, 2018.

EISNER, L. **A Tela Demoníaca**: As Influências do Expressionismo Alemão no Cinema. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ETIMOLOGIA. **Origem do conceito de museu**. Disponível em:
<https://etimologia.com.br/museu/>. Acesso em: 8 dez. 2024.

FABRÍCIO, M. M. **Projeto simultâneo na construção de edifícios**. 2002. 329f. Tese (Doutorado). Escola Politécnica da USP, São Paulo.

FARTURA BRASIL. **Sururu que é patrimônio de Alagoas**. Disponível em: <https://www.faturabrasil.com.br> Acesso em: 11 dez. 2024.

FERNANDES, S. D. T. **Revista Olhares/ Retrato**. São Paulo, n. 2, p. 168.181.jul.2015 Disponível em: <http://www/3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/producao-academica/002736227pdf>. Acesso em: 01 dez. 2024.

FERNÁNDEZ, L. A., **El programa Museológico, el proyecto arquitectónico y sudesarrollo y aplicación museográfica**, 2011.

FERNÁNDEZ, L. A. **Museología**: Introducción a la teoría y práctica del museo. Madrid, 1993.

FOLHA DE ALAGOAS. Cratera aberta por colapso da Mina 18 comporta volume de água de 11 piscinas olímpicas. **Folha de Alagoas**, Maceió, 5 jan. 2024. Disponível em: <https://folhadealagoas.com.br/2024/01/05/cratera-aberta-por-colapso-da-mina-18-comporta-volume-de-agua-de-11-piscinas-olimpicas/>. Acesso em: 13 set. 2025.

FOLHA DE PERNAMBUCO. **Sem Coração"**, filme de Nara Normande e do pernambucano Tião, estreia no 80º Festival de Veneza. https://www.folhape.com.br/cultura/sem-coracao-filme-de-nara-normande-e-tiao-fara-estreia-no-80o/282328/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 16 set 2025

FRONER, Y. Reserva Técnica. **Tópicos em conservação preventiva** 8. Belo Horizonte: LACICOR/EBA-UFGM, 2008.

FLORIDA, R. **The rise of the creative class: and how it is transforming work, leisure, community, and everyday life**. New York: Basic Books, 2002.

FUNAI. **Conheça o Toré: ritual de diferentes etnias do nordeste do país**. Brasília, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2022-02/conheca-o-tore-ritual-de-diferentes-etnias-do-nordeste-do-pais>. Acesso em: 24 jul. 2025.

FACEBOOK. <https://www.facebook.com/experimentemaceio>. Acesso em: 12 nov. 2025.

GAZETA DE ALAGOAS. **Dique-estrada: 40 anos**. Maceió, 6 jul. 2022. Disponível em: <https://www.gazetadealagoas.com.br/opiniaio/345138/dique-estrada--40-anos>. Acesso em: 13 set. 2025.

GONZAGA, T. **Personagens coloridas apresentam patrimônio alagoano para crianças**. Disponível em: <https://noticias.ufal.br/ufal/noticias/2020/9/personagens-e>

historias-coloridas-apresentam-patrimonio-alagoano-para-criancas Acesso em: 31 nov. 2024.

GOHN, M. G. Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas. **Ensaio: avaliação e políticas públicas em Educação**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 50, p. 27-38, jan./mar. 2006.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GEMIGNANI GARCIA, S. Folclore e sociologia em Florestan Fernandes. **Tempo Social**, vol. 13, n. 2, 2001.

GUIDON, N. **Arte rupestre do Brasil**. São Paulo: Edusp, 2009.

GUIDUGLI FILHO, R. R. Elaboração, análise e gerenciamento de projetos. Belo Horizonte: Apostila, 2002.

GURGEL, M. **Projetando Espaços - Design de Interiores**. 6. ed. Senac São Paulo, 2007.

HERNÁNDEZ, F. **Manual de museologia**. Madrid: Editorial Síntesis, 1998.

HOWARD, P. **O que é Cenografia?** 2. ed. São Paulo: SESC, 2015.

HOOPER-GREENHILL, E. **O papel educacional do museu**. 2. ed. Londres: Routledge, 2000.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. **Sabores de Alagoas**. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/alagoas>. Acesso em: 7 set. 2025

IOC Fiocruz. **Ciência e criança: o papel dos museus de ciência na divulgação?** [Internet]. Rio de Janeiro: Instituto Oswaldo Cruz; [s. d.]. Disponível em: <https://www.ioc.fiocruz.br/noticias/especial-ciencia-e-crianca-o-papel-dos-museus-de-ciencia-na-divulgacao>. Acesso em: 02 nov. 2025.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003.

KRASILCHIK, Myriam; MARANDINO, Martha. **Ensino de Ciências e Cidadania**. 2. ed. São Paulo: Moderna, 2007.

LIMA, R. T. **Folguedos populares do Brasil**. São Paulo, Recorde, p.11,1962.

LIMA, S. B. **Design brasileiro: contemporaneidade, identidade e sustentabilidade**. Recife: UFPE, 2014.

LIMA et al. Estudo sedimentológico, geológico e das unidades geoambientais do sistema estuarino lagunar Mundaú. In: ARAÚJO, Lindemberg Medeiros de (org). Geografia - espaço, tempo e planejamento. Maceió: Edufal, 2004.

LAJOLO, M. **Do mundo da leitura para a leitura do mundo**. São Paulo: Ática, 2001.

LUEDER, R; RICE. V. J. B. **Ergonomics for Children: Designing products and places for toddler to teens**. Nova York: Taylor and Francis CRC, Edição do Kindle, 2007.

MALAGUZZI, L. **The hundred languages of children: narrative of the possible**. Reggio Emilia: Reggio Children, 1999.

MANZINI, E.; VEZZOLI, C. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais**. São Paulo: Edusp, 2005.

MADRUGA, L. M. D. D. **Anteprojeto arquitetônico de um museu multissensorial para crianças no município de João Pessoa (PB)**. João Pessoa: IESP. Disponível em: <https://www.iesp.edu.br/sistema/uploads/arquivos/publicacoes/anteprojeto-arquitetonico-de-um-museu-multissensorial-para-criancas-no-municipio-de-joao-pessoa-pb-autor-a-madruga-laylla-maria-dantas-dias-.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2025.

MACMANUS, P. **Educação em museus: pesquisa e prática**. In: MARANDINO, M.; MONACO, L. (Org.). Educação em Museus: pesquisas e prática. São Paulo: Faculdade de Educação, USP, 2013. p. 20-30.

MARINHO, H.R.B.; JUNIOR, M.A.M.; FILHO, N.A.S.; FINCK, S.C.M. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

MARANDINO, M.; SELLES, S. E.; FERREIRA, M. S.. **Ensino de Biologia: histórias e práticas em diferentes espaços educativos**. São Paulo: Cortez, 2009.

MEMÓRIA. **Rua Sá e Albuquerque, a Rua da Alfândega do velho Jaraguá**. Disponível em: <https://www.historiadealagoas.com.br/rua-sa-e-albuquerque-e-a-rua-da-alfandega-do-velho-jaragua>. Acesso em 12 Nov. 2025.

MELLO, D. A. T. **Design e ergonomia na divulgação da ciência e a questão dos museus para a alfabetização científica: O caso do museu Galileo**. Ponta Grossa: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Repositório Digital. Disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/24488/1/designergonomiadivulgacaocienciamuseus.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2025.

MELHADO, S. B. (Org.). **Coordenação de projetos de edificações**. São Paulo: O Nome da Rosa, 2005.

MENIN, M. S. de S. **Aprendizagem e Desenvolvimento na Teoria de Jean Piaget**.

Nuances, v. VII, p. 97–101, 2001. MIRIM. https://www.mirim.org/pt-br/node/17217?utm_source. Acesso em: 24 Jul. 2025

MODESTO, M. C.; RUBIO, J. A. S. **A importância da ludicidade na construção do conhecimento**. 2014

MONTESSORI, M. **A descoberta da criança**. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2017.

MORAES, L. R. **Design e Natureza: A permanência do Art Nouveau na cultura visual contemporânea**. São Paulo: Senac, 2018.

Nascimento, C. M. R. **O Museu e as Ações Educativas para o Público Infantil: O Caso do Museu de História Natural da Universidade Federal de Alagoas** / Cintia Maria Rodrigues do Nascimento. – Rio de Janeiro: UNIRIO, 2025. 288.

NEUFERT, E. **Arte de projetar em arquitetura**. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

NETO, A. S.; ARANTES, P., **Design cenográfico em museus: o caso Tim Burton**, 2019.

NHENETY. TORÉ KARIRI-XOCO **História e Cultura**. Disponível em: <https://kxnhenety.blogspot.com/2012/12/tore-kariri-xoco.html?utm> . Acesso em: 24 jun. 2025

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1993.

O GLOBO. **Mina da Braskem em Maceió sofre rompimento, diz prefeito**. O Globo, Rio de Janeiro, 10 dez. 2023. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/noticia/2023/12/11/desastre-em-maceio-entenda-o-que-provocou-o-rompimento-de-mina-de-sal-gema-da-braskem.ghtml>. Acesso em: 13 set. 2025.

O GLOBO. **Ilha do Ferro em Alagoas entra no mapa como polo da cultura popular do Nordeste**. Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/ilha-do-ferro-em-alagoas-entra-no-mapa-como-polo-da-cultura-popular-do-nordeste-1-25470125/>. Acesso em: 3 out. 2025.

PADILHA, Ê. **Marketing para engenharia, arquitetura e agronomia**. Brasília: CONFEA, 2000.

PAVIS, P. **Dicionário de teatro**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PEVSNER, N. **Pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005

PIAGET, J. **Psicologia e epistemologia: por uma teoria do conhecimento**. Rio de

Janeiro: Forense, 1973.

PIAGET, J.; INHELDER, Barbel. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1975.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PILE, J. **History of Interior Design**. 3rd ed. New Jersey: John Wiley & Sons, 2003.

PREFEITURA DE MACEIÓ. **Maceió investe no fortalecimento das marisqueiras e na preservação da Lagoa Mundaú**. Disponível em: <https://maceio.al.gov.br/noticias/alurb/maceio-investe-no-fortalecimento-das-marisqueiras-e-na-preservacao-da-lagoa-mundau>. Acesso em: 13 set. 2025.

PROENÇA, G. **História da Arte**. São Paulo: Ática, 2002.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/0163c988-1f5d-496f-b118-a6e009a7a2f9/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em: 02 dez. 2025.

POVO. *In*: DICIO, **Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2024. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/povo/>. Acesso em: 08 dez. 2024.

PMI - **Project Management Institute**. Disponível em: <<http://www.pmi.org.br>>. Acesso em: 25 jan. 2025.

ROBALINHO CAVALCANTI, V. **La production de l'espace à Maceió (1800-1930)**. Tese de doutorado na Universidade de Paris I. Panthéon- Sorbone, 430 p., 1998.

ROSS, A. **O Resto é Ruído: Escutando o Século XX**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

RENGEL, L K. **Design de interiores: guia útil para estudantes e profissionais**. São Paulo: Senac, 2003.

RINALDI, C. *In*: **dialogue with Reggio Emilia: listening, researching and learning**. London: Routledge, 2006.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

SETUR-AL. <https://setur.al.gov.br/> Acesso em: 07 dez. 2024.

SILVA, J. P. **Kariri-Xocó: religiosidade, ritual e resistência.** Revista de Estudos Étnicos, v. 10, n. 2, p. 45–63, 2012.

SILVA, A. P. **A Literatura Alagoana no Século XX.** Revista de Estudos Literários, v. 10, n. 2, p. 45-60, 2018.

SEBRAE. **Documentário | Ilha do Ferro: quando o imaginário popular vira arte.** Disponível em: https://crab.sebrae.com.br/estado_posts/ilha-do-ferro-imaginario-vira-arte/. Acesso em: 15 set. 2025.

SUKMAN, H. Disponível em: Biografia — Djavan Acesso em: 11 dez. 2024.

SOUZA, A. C. B. **O Forró em Alagoas: Tradição e Modernidade.** Cadernos de Música Brasileira, v. 10, p. 55-70, 2018.

TRIBUNA HOJE. **Turismo já representa 70% da economia gerada em São Miguel dos Milagres.** 2021. Disponível em: <https://tribunahoje.com/index.php/noticias/turismo/2021/04/16/93654-turismo-ja-representa-70-da-economia-gerada-em-sao-miguel-dos-milagres>. Acesso em: 10 set. 2025.

UNESCO. **Creative Cities Network.** 2020. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375210>. Acesso em: 29 ago.

VARNI, M. **Fantasy Architecture in Film: From Art Nouveau to Modern Cinema.** London: Routledge, 2017.2025.

VEIGA, A. C. R. **Gestão de projetos de museus e exposições,** 2013

VITRÚVIO. **Cenografia: Desenhos que revolucionaram a cena teatral.** Disponível em: <https://www.vitruvius.com.br> Acesso em: 16 nov. 2024.

VASCONCELOS, D. A. L. de; GASTAL, S.; REMOALDO, P. C. **Do cultural ao criativo: aproximações teórico-empíricas entre turismo, cultura e criatividade.** Turismo e Sociedade, v. 15, p. 183-200, 2022.

VIVALA. **Kariri-Xocó: história, cultura e tradições.** 2022. Disponível em: <https://www.vivala.com.br/kariri-xoco-historia-cultura-e-tradicoes>. Acesso em: 24 jul. 2025.

VIEIRA, V.; BIANCONI, M.. L.; DIAS, M. Espaços não-formais de ensino e o currículo de ciências. **Ciência e Cultura**, São Paulo, n. 4, p. 21-24, out./dez. 2005.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev S. **Aprendizado e Desenvolvimento: um processo sócio-histórico.**

São Paulo: Scipione, 1997.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

APÊNDICES:

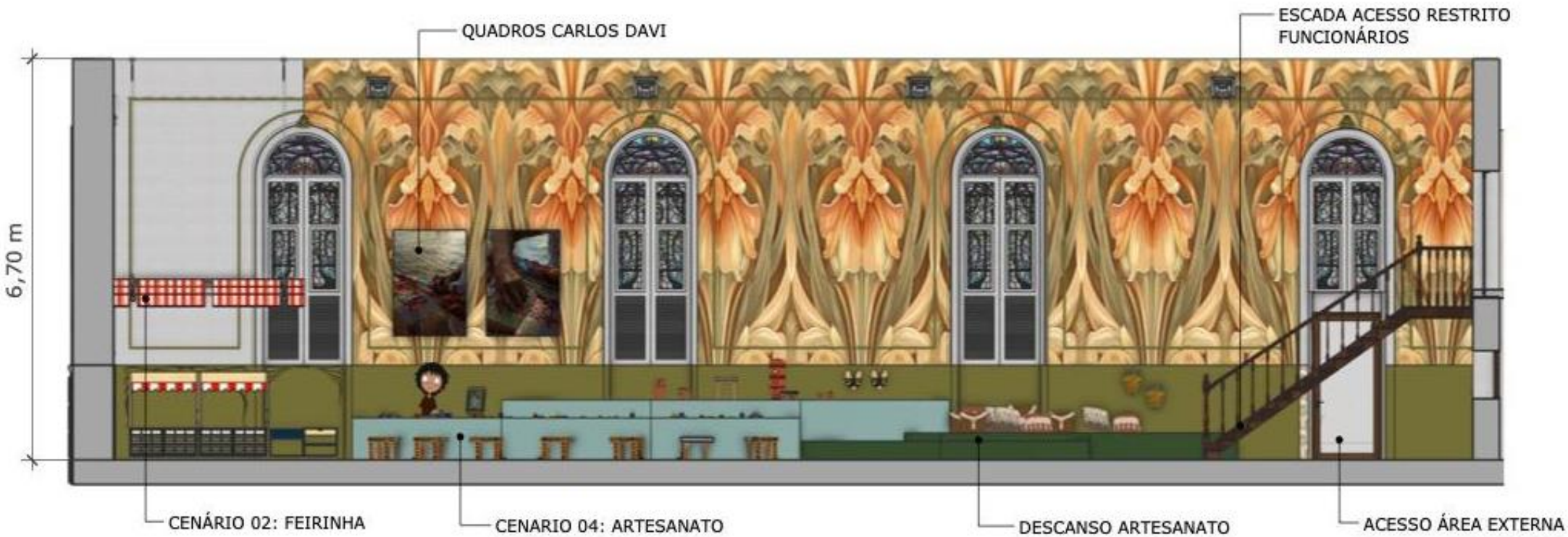
Apêndice 1 - Planta baixa layout e elevações térreo

Apêndice 2 - Planta baixa layout e elevações primeiro e segundo andar



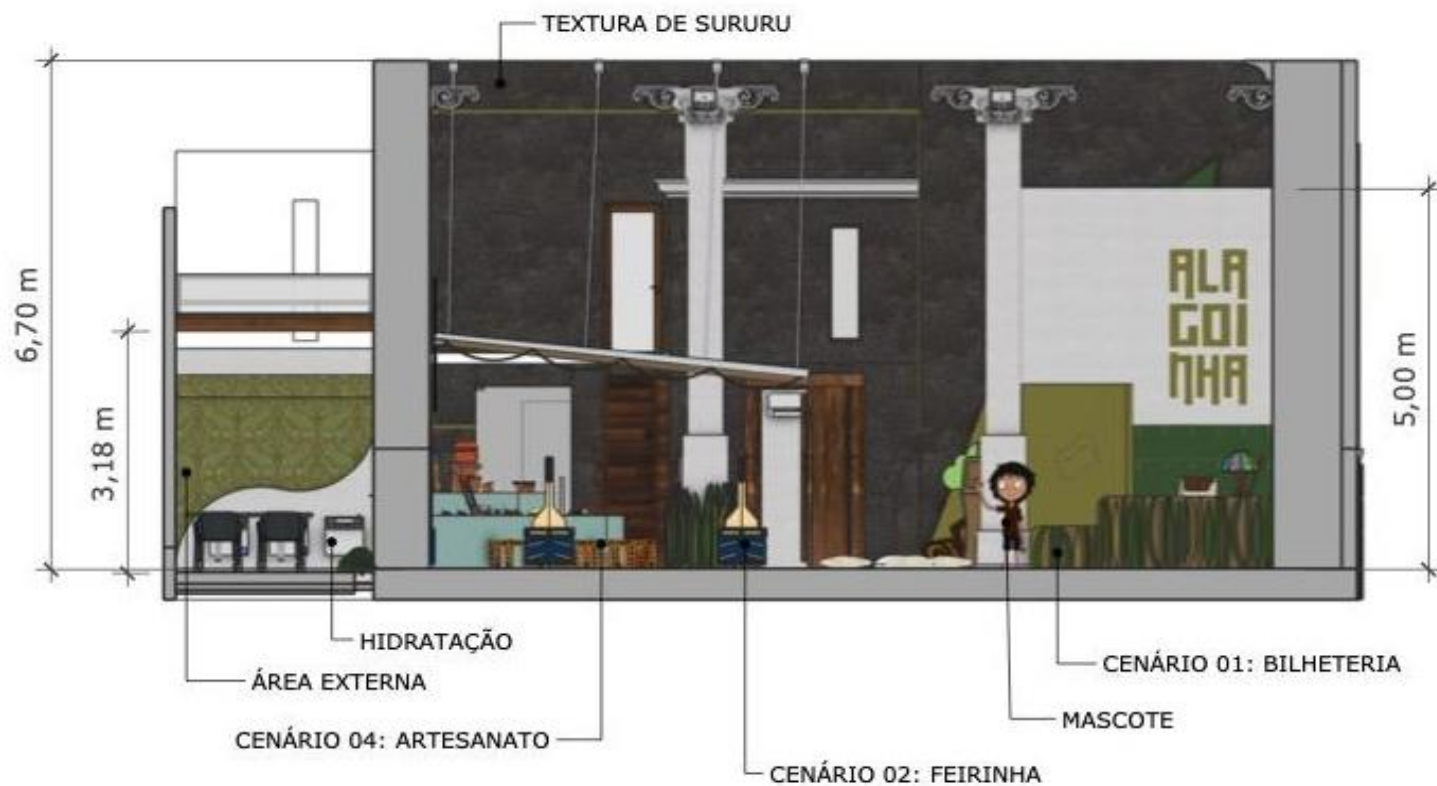
1 PB TERREO SALAO EXPOSIÇÃO
 ESCALA: 1/150

Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 01/20	Escala: 1/150	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: PB COTADA	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			



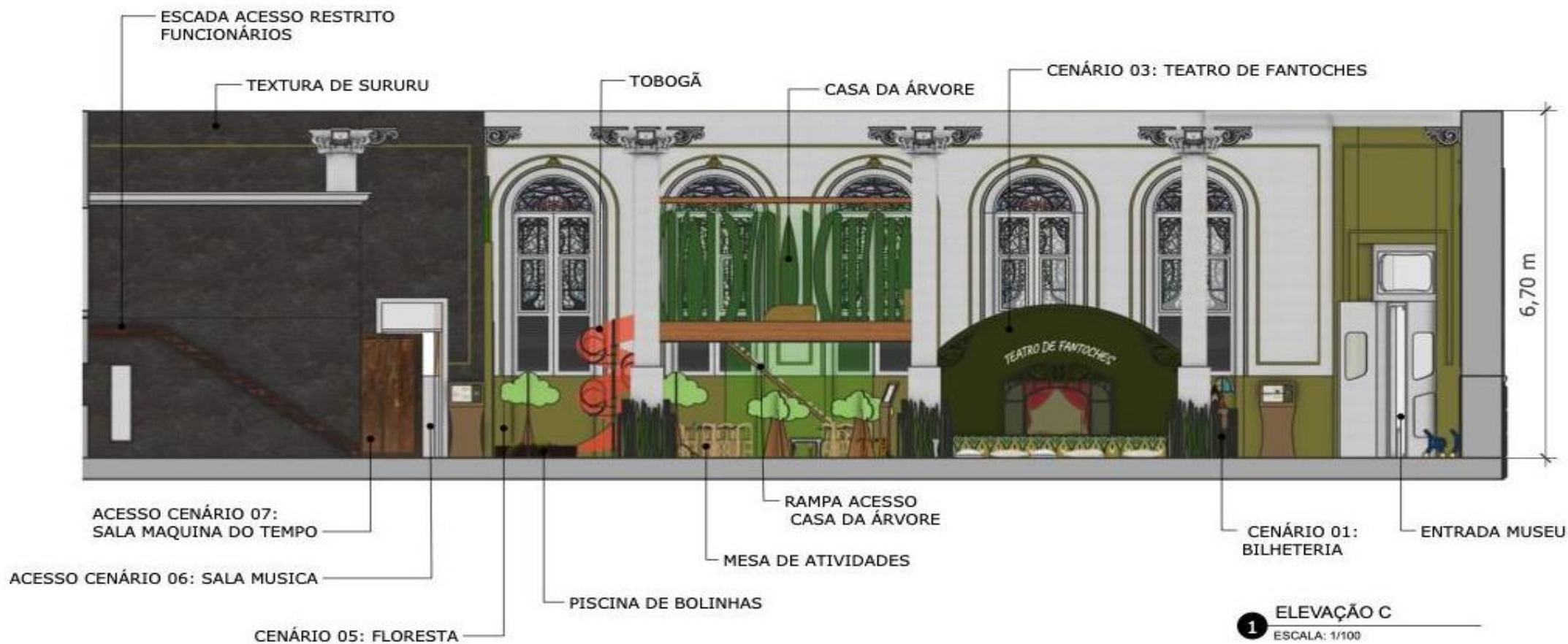
1 ELEVAÇÃO A
 ESCALA: 1/100


Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 02/20	Escala: 1/100	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVAÇÃO SALÃO A	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			



1 ELEVAÇÃO B
ESCALA: 1/100


Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 03/20	Escala: 1/100	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVAÇÃO SALÃO B	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			

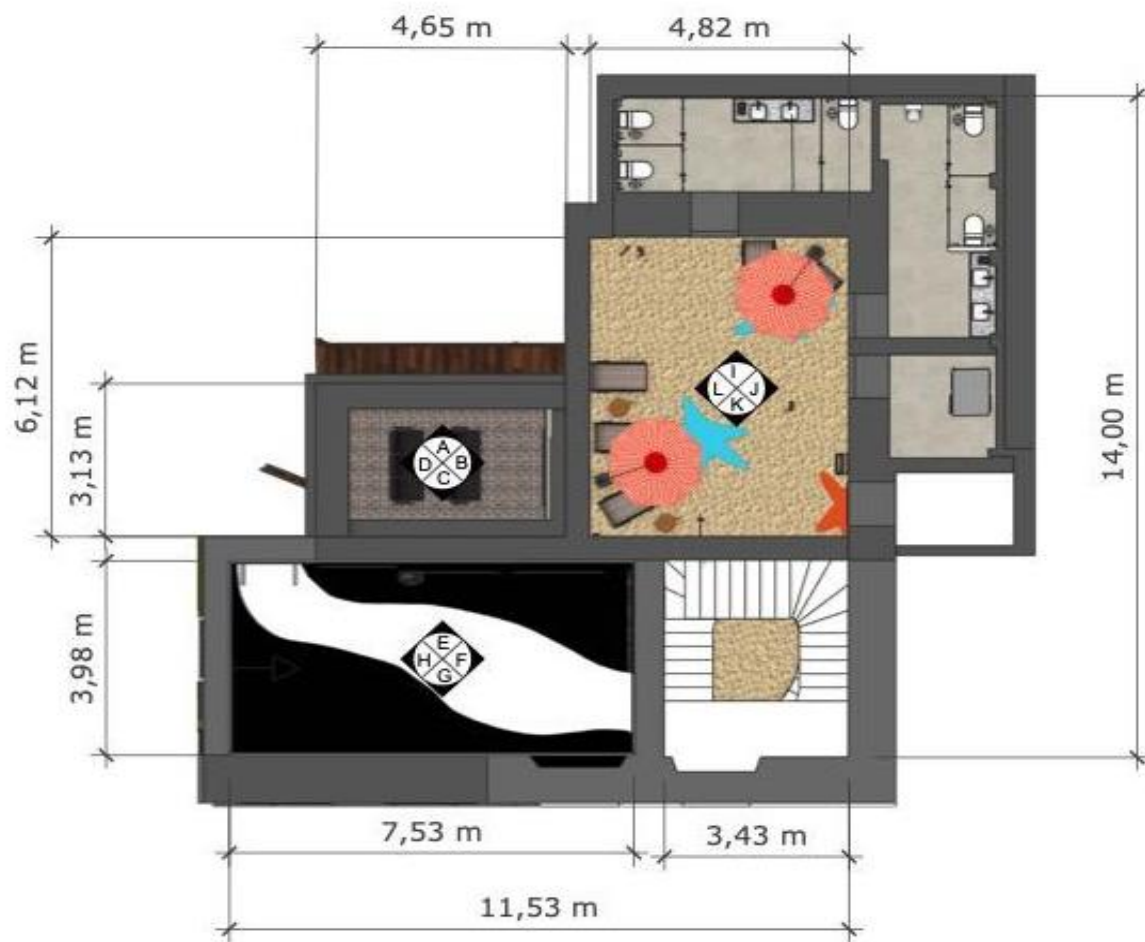


Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 04/20	Escala: 1/150	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVÇÃO SALÃO C	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			




1 ELEVÇÃO D
ESCALA: 1/100

Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 05/20	Escala: 1/100	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVÇÃO SALÃO D	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			



1 PB TERREO SALAS
ESCALA: 1/150

Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 06/20	Escala: 1/150	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: PB COTADA	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			

CENÁRIO 07: SALA MAQUINA DO TEMPO



TELÃO PASSANDO PAISAGENS ATUAIS E ANTIGAS DE ALAGOAS

POLTRONAS

MASCOTE


1 ELEVÇÃO A
ESCALA: 1/30

TELÃO EM FORMATO CIRCULAR PROJETANDO AS INTROÇÕES DA SALA

ADORNOS



2 ELEVÇÃO B
ESCALA: 1/30

Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 07/20	Escala: 1/30	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVÇÃO MAQUINA TEMPO A B	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			




1 ELEVÇÃO C
ESCALA: 1/30

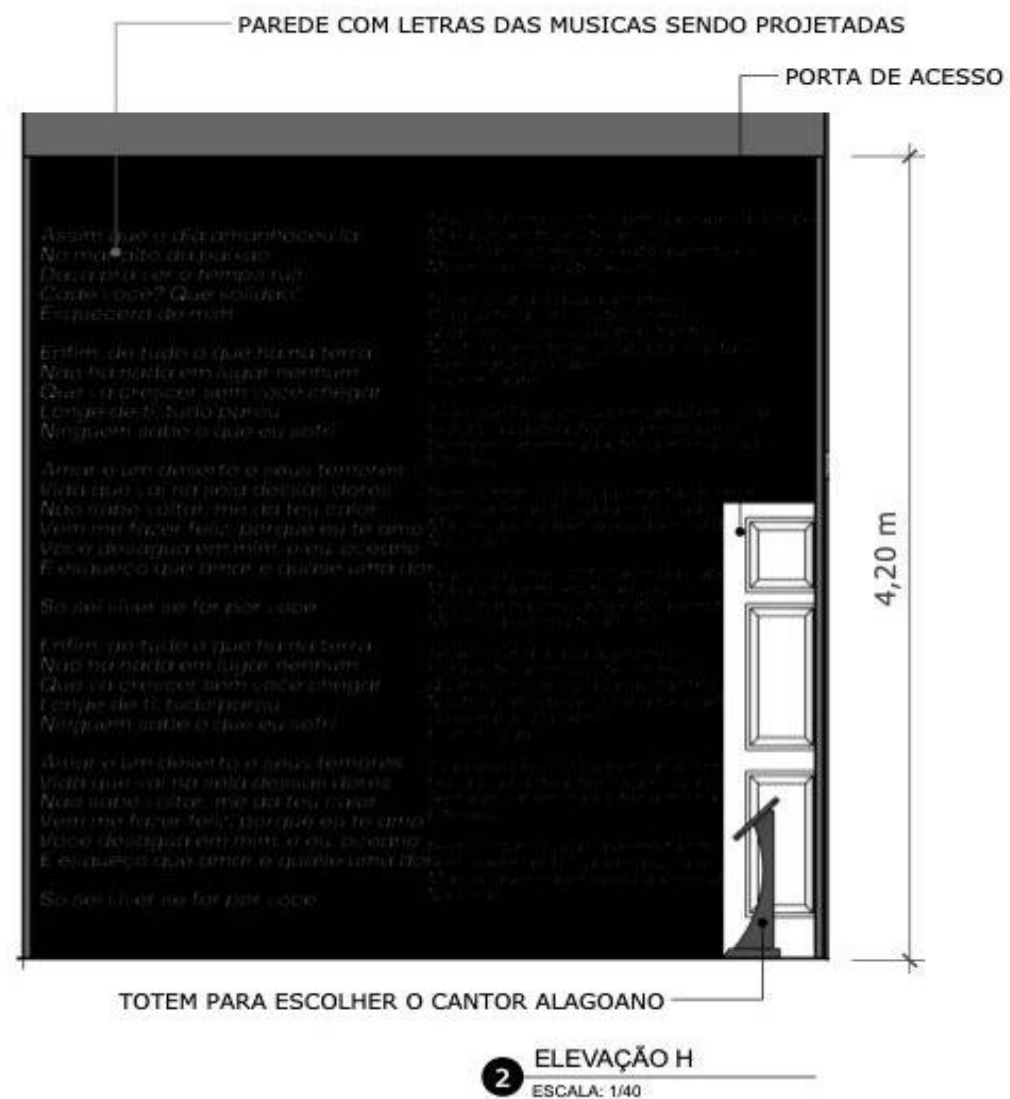
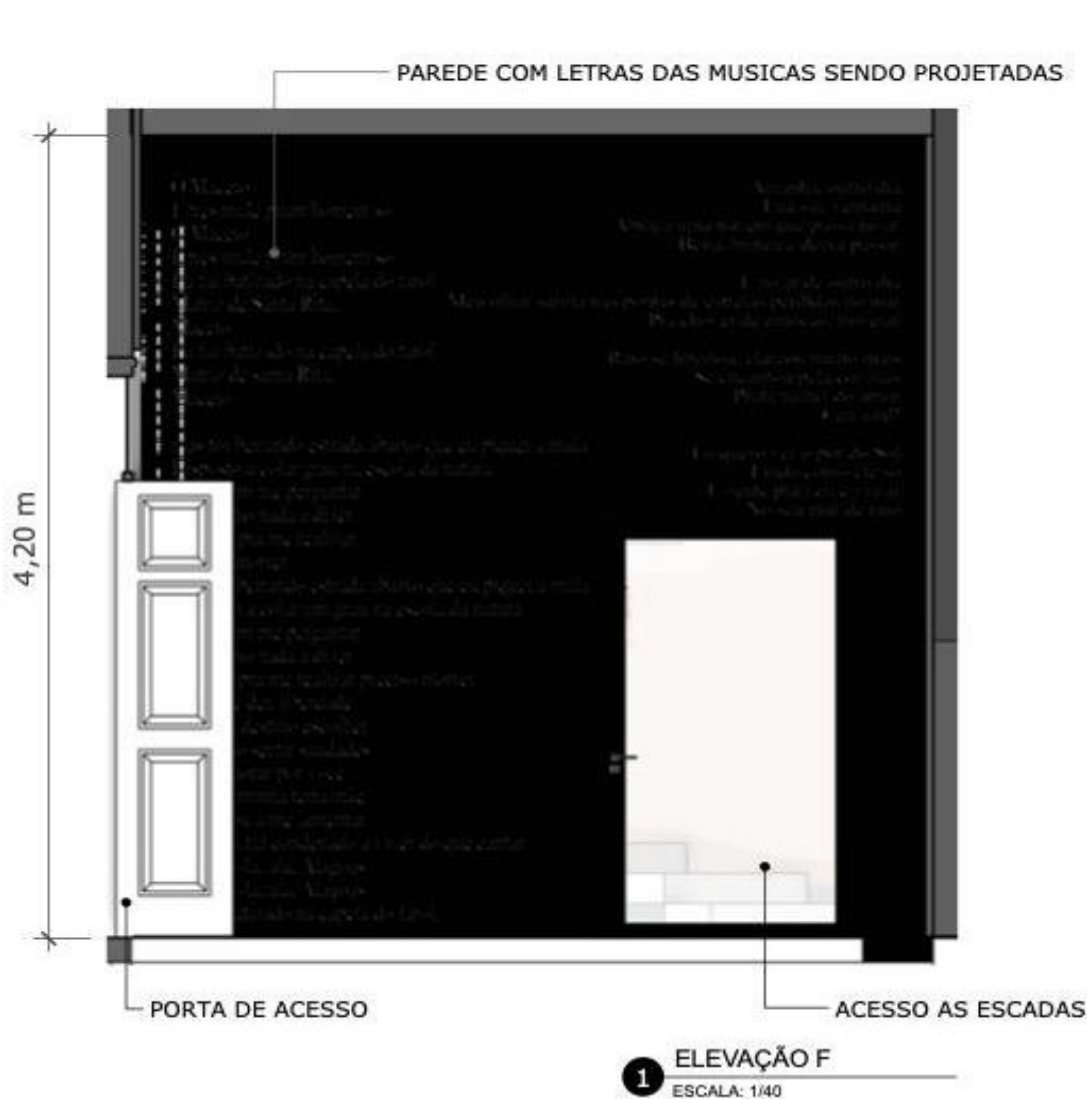



2 ELEVÇÃO D
ESCALA: 1/30

Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 08/20	Escala: 1/30	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVÇÃO MAQUINA TEMPO C D	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			




Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 09/20	Escala: 1/40	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVAÇÃO MUSICA E	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			



Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 10/20	Escala: 1/40	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVÇÃO MUSICA F H	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			




1 ELEVÇÃO G
 ESCALA: 1/40

Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 11/20	Escala: 1/40	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVÇÃO MUSICA G	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			



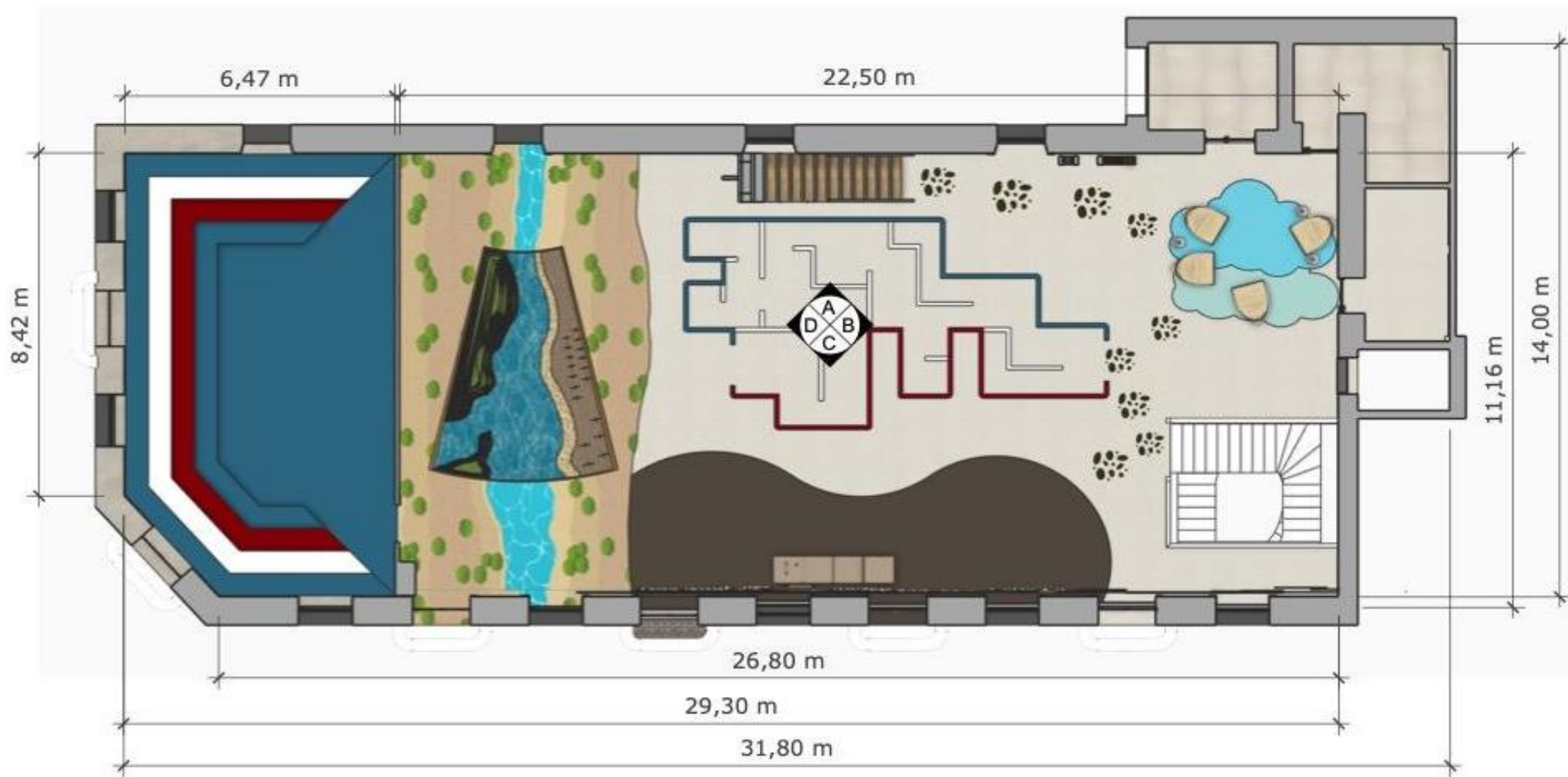
CENÁRIO 08: SALA PRAIA



Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 12/20	Escala: 1/40	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVÇÃO PRAIA I J	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			



Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 13/20	Escala: 1/40	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	<p>INSTITUTO FEDERAL Alagoas</p>
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVAÇÃO PRAIA K L	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			




1 PB PRIMEIRO ANDAR
ESCALA: 1/150

Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 14/20	Escala: 1/150	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: PB COTADA	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			



1 PB SEGUNDO ANDAR
 ESCALA: 1/150

Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 15/20	Escala: 1/150	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: PB COTADA	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			



1 ELEVACÃO A
ESCALA: 1/150

Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 16/20	Escala: 1/150	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVACÃO A	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			



1 ELEVACÃO B
ESCALA: 1/100

Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 17/20	Escala: 1/100	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVACÃO B	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			




1 ELEVAÇÃO BB'
ESCALA: 1/100


Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 18/20	Escala: 1/100	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVAÇÃO BB'	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			



1 ELEVACÃO C
ESCALA: 1/150

Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 19/20	Escala: 1/150	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVACÃO C	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			



Aluna: Raissa Cunha Santos de Amorim	Projeto: Museu Alagoinha	Prancha: 20/20	Escala: 1/100	CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL	 INSTITUTO FEDERAL Alagoas
Endereço: R. Sá de Albuquerque, Jaraguá - AL	Desenho: ELEVAÇÃO D	Revisão: 00	Data: Dez/2025		
Trabalho de Conclusão de Curso - Design de Interiores		Instituto Federal de Alagoas - IFAL			