

The image features abstract purple geometric shapes in the top-left and top-right corners, creating a modern, angular design. The shapes are composed of various polygons and triangles, some with internal patterns like a grid or wavy lines.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



8. Considerações finais

A presente pesquisa surgiu perante os questionamentos acerca da atuação que o Designer precisa ter na sociedade, já que ele é um mediador simbólico das mais diversas culturas. Observando que o Designer tem um papel fundamental nas relações sócio-culturais, chegamos aos estudos da nova Museologia que vem aos longos dos anos, reforçando os ideais de que o objeto, o indivíduo e o espaço são elementos que interagem entre si. Partindo desse pensamento, procuramos apresentar a função do museu na sociedade atual e como esse pensamento pode ser um viés de estudo para aplicação do Design na expografia. O Designer como interlocutor de informações poderá auxiliar os profissionais de museu na elaboração de projetos expográficos por meio da comunicação e interação. Para isso, pesquisamos sobre a metodologia de projetos expográficos e linguagens visuais, proporcionando a nós uma visão expandida de como poderemos atuar no espaço expositivo.

Podemos perceber que o Design na relação do objeto, indivíduo e espaço poderiam estar inseridos em projetos sociais e o projeto Morro da Macumba é um grande exemplo de atuação do indivíduo na sociedade e que ele tem, com seus conhecimentos, a capacidade de repensar o espaço onde ele está inserido.

O projeto Morro da Macumba é pouco conhecido e divulgado. Teve uma repercussão maior apenas ao final da execução do projeto e por isso é importante uma exposição que mostre não apenas o resultado final da pintura das casas, pois há por trás talento, criatividade e pensamentos de pessoas que acreditam que a arte pode transformar um espaço, proporcionando para os que ali vivem uma aproximação com sua própria cultura.

O conceito elaborado para o projeto Memórias do Morro tem como premissas a relação entre o objeto, o indivíduo e o espaço, sendo estes três elementos presentes no cotidiano, sejam na montagem de um projeto expográfico. Para que projetos sociais como esse ganhem visibilidade, é fundamental um bom planejamento de comunicação, que vai desde a criação das peças gráficas (cartazes, folders, convites), passando pelos recursos hiperativos (site, blog, vídeo) até como a exposição será divulgada (releases, mapeamento de locais de divulgação).

A busca do indivíduo por sua identidade acontece por meio das suas memórias individuais que se complementam na memória coletiva. Partindo desse foco da memória individual dos moradores que refletem na história do bairro (memória coletiva), foi possível destacar a formação e transformação do espaço onde eles vivem. Isso serviu de embasamento para criarmos um projeto expográfico que seja um convite para que as pessoas conheçam as memórias do Morro e possam repensar as suas próprias memórias e que isso possa refletir no espaço onde elas vivem.

O trabalho que propomos não tem a finalidade de encontrar todas as soluções, nem muito menos ser o melhor projeto expográfico, mas sim utilizar da função da expografia que é propor novas ideias e novos paradigmas que poderão ser expandidos no futuro. Acreditamos que o Designer tem esse papel na sociedade, de criar novos signos e significados, que poderão ser estendidos para os projetos culturais.

