



Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Faculdade de Arquitetura

Curso de Design de Produto

SOFIA STUMPF MEZZARI

DESIGN DE EXPOSIÇÃO:

A arte retratando a trajetória da fome no Brasil

Porto Alegre

2022

SOFIA STUMPF MEZZARI

DESIGN DE EXPOSIÇÃO:

A arte retratando a trajetória da fome no Brasil

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design de Produto, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design de Produto.

Orientador: Prof. Dr. Fabiano de Vargas
Scherer.

Porto Alegre

2022

SOFIA STUMPF MEZZARI

DESIGN DE EXPOSIÇÃO:

A arte retratando a trajetória da fome no Brasil

Este Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design de Produto, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design de Produto.

Orientadora: Prof. Dr. Fabiano de Vargas Scherer.

Prof.

Prof.

Prof.

Porto Alegre

2022/1

AGRADECIMENTOS

Ao encerrar este ciclo gostaria de agradecer às pessoas que - cada uma do seu jeito especial e que amo - fizeram desta uma experiência tranquila, prazerosa e possível. Primeiramente agradeço aos que me presentearam a vida e com ela todos os momentos e aprendizados que me trouxeram até aqui - meu pai Silvio e minha mãe Solange. Obrigado por todos esforços e por tudo o que construíram para a nossa família. Aproveito para agradecer ao meu irmão, Leo, que me acompanhou nesta e em muitas outras trajetórias da vida, desde o nosso primeiro dia.

Quanto aos meus amigos, não sei por onde começar. Sou presenteada pela presença de muitos que, amando e sendo amada, formam a pessoa que sou. Gui e Clara, que desde a mais longa data me acompanham e me amparam, obrigada pelo conforto de uma amizade como a nossa. Amo vocês mais do que digo. Lou e Jô, não sei por em palavras o quanto tenho a agradecer o companheirismo e a mão que vocês me deram nessa graduação. Para além da faculdade, todas as experiências que fazemos questão de viver juntos me fazem muito feliz e completa. Obrigada por todas as trocas, os carinhos e os amparos. Agradeço à Ju, que desde o primeiro semestre esteve mais do que presente no meu caminho e fez essa experiência ser mais leve e divertida - guardo com amor nossos momentos no fundo do coração e na pasta do drive. Agradeço ao Matheus, figura muito importante nos primeiros anos do curso, dos projetos aos roles, tenho um carinho enorme por todos os nossos momentos compartilhados. Agradeço também à Le, Colla, Gus e a Dani que viveram estes últimos anos comigo e tornaram o caminho mais tranquilo, divertido e acolhedor. Por fim agradeço à Júlia e à Laura. Por mais que não mantenhamos o contato constante, nossos encontros são excepcionais para mim e me ajudaram a seguir o baile nos momentos mais turbulentos. Amo vocês, vamos marcar uma jantinha qualquer hora.

Agradeço ao meu orientador, prof Fabiano, pelo apoio e por ter topado entrar nessa comigo. Também devo um grande obrigada aos meus colegas do Okpo, que nessa finaleira foram uns queridos e uma grande parceria.

A todos o meu mais sincero obrigada! Seguiremos nos acompanhando e vivendo os próximos ciclos que estão por vir. Amo vocês...

RESUMO

No Brasil atual somam-se cerca de 33,1 milhões de pessoas passando fome. Nesse sentido, exposições e ambientes museográficos podem ser utilizados para fins educativos, visto que podem provocar reflexão, crítica e aprendizado sobre tópicos sociais e políticos. O presente trabalho utiliza métodos do design com o propósito social de apresentar à população problemas relacionados à crise de insegurança alimentar que vivemos hoje no Brasil. Com auxílio de ferramentas do Design de Serviços, foi projetado um espaço expositivo proposto para fazer o público compreender e questionar a atual situação alimentar do brasileiro, suas causas e suas consequências. Este espaço é composto por mobiliários tridimensionais desenvolvidos para expor textos informativos sobre o tema e outras mídias aplicadas para transmitir aspectos sensoriais e sinestésicos. A metodologia projetual escolhida foi o Double Diamond, desenvolvida pelo Design Council.

Palavras-chave: Design de Exposição, Design de Serviços, Expografia e Insegurança Alimentar.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Estrutura da Metodologia “Double Diamond”.....	16
Figura 2 - Van Gogh Museum Journey Map.....	21
Figura 3 - Exposição PraTodoMundo.....	23
Figura 4 - Exposição OmegaMart	24
Figura 5 - imagem de divulgação da exposição OmegaMart	25
Figura 6 - imagem de divulgação da exposição OmegaMart	25
Figuras 7 - Exposição OmegaMart	25
Figuras 8 - Exposição OmegaMart	25
Figura 9 - Museu de Arte de São Paulo (MASP)	26
Figura 10 - O salão de Paris	27
Figura 11 - Exposição Tarsila para crianças	27
Figura 12 - Gôndolas de supermercado	29
Figura 13 - Fluxo de circulação em supermercado	29
Figura 14 - Sinalização de supermercado	30
Figura 15 - Design vernacular em placa de mercado	30
Figura 16 - Mapa do campus da UFRGS.....	45
Figuras 17 - Opção 1 de disposição da exposição.....	46
Figura 18 - Opção 2 de disposição da exposição.....	46
Figura 19 - Opção 1 Mobiliário Expositivo.....	48
Figura 20 - Opção 2 Mobiliário Expositivo.....	49
Figura 21 - Opção 3 Mobiliário Expositivo.....	49
Figura 22- Obra “Lavrador de Café” 1934 de Cândido Portinari.....	51
Figura 23- Obra “Os Retirantes (1994) de Cândido Portinari.....	51
Figura 24- Navegação da Exposição.....	52
Figura 25 - Piso do local escolhido para a exposição.....	53
Figura 26 - Distância entre sessões da exposição.....	54
Figura 27 - Modelagem 3D do módulo da exposição.....	55
Figura 28 - Modelagem 3D da composição de módulos da exposição.....	55
Figura 29 - Desenho técnico módulo expositivo.....	56
Figura 30 - Grampo fixador.....	57
Figura 31 - Grid do Painel Visual.....	58
Figura 32 - Estrutura do grid do painel visual.....	59
Figura 33 - Campos de visão e cones de visão de um adulto em pé.....	60

Figura 34 - Campos de visão e cones de visão de um adulto sentado.....	60
Figura 35 - Aplicação visual nos painéis.....	61
Figura 36 - Aplicação visual nos painéis.....	62
Figura 37 - Aplicação visual nos painéis.....	62
Figura 38 - Aplicação visual nos painéis.....	62
Figura 39 - Aplicações visuais na modelagem	61
Figura 40 - Aplicações visuais na modelagem.....	61
Figura 41 - Composição de módulos e aplicação visual	63
Figura 42 - Aplicação em imagem.....	64

SUMÁRIO

SUMÁRIO	8
1. Introdução	10
1.1 Justificativa	11
1.2 Problema	15
1.3 Objetivos	15
1.3.1 Objetivo Geral	16
1.3.2 Objetivos Específicos	16
2 Metodologia	17
2.1 Double-Diamond	17
2.2 Etapas do Double-Diamond	19
3. Base Teórica	21
3.1 Expografia	21
3.2 Design de Exposição	22
3.2.2 Visitor experience	23
4. Coleta e análise de dados	25
4.1 Análise de similares	25
4.1.1 Exposições sobre alimentação	25
4.1.1.1 PraTodoMundo - Museu do Amanhã	25
4.1.1.2 Omega Mart - Las Vegas	26
4.1.2 Mobiliário expositivo	28
4.1.2.1 Mobiliário expositivo artístico	29
4.1.2.2 Mobiliário expositivo de varejo	31
4.1.3 Conclusão da análise de similares	34
4.2 Pesquisa com o público	34
4.3 Personas	37
4.4 Definição requisitos do projeto	39
4.4.1 Necessidades e do usuário	39
4.4.2 Requisitos do projeto	39
5. Conteúdo da exposição	41
6. Conceito Final	44
6.1 Definições de projeto	44
6.1.1 Local e Disposição	44
6.1.2 Público alvo	46
6.1.3 Elementos visuais	47
6.1.4 Mobiliário expositivo	47
7. Detalhamento	49
7.1 Zoneamento da exposição	49
7.1.1 Navegação	50
7.1.2 Grid e dimensões	53

7.2 Detalhamento dos painéis expositivos	54
7.1.2 Material	57
7.1.3 Montagem	57
7.3 Material gráfico	58
8. Considerações Finais	65
9. Referenciais	66

1. Introdução

“O sistema não teme o pobre que passa fome, teme o pobre que sabe pensar”

Paulo Freire

Segundo a Organização das Nações Unidas para Alimentação e Agricultura (FAO), a segurança alimentar ocorre quando as pessoas têm acesso físico, social e econômico permanente a alimentos seguros, nutritivos e em quantidade suficiente para satisfazer suas necessidades nutricionais e preferências alimentares, tendo, assim uma vida ativa e saudável.

O IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) utiliza a Escala Brasileira de Insegurança Alimentar (EBIA) para traçar diagnósticos da segurança alimentar nacional para propor as classificações do conceito. Atualmente existem três graus de insegurança alimentar no Brasil: a leve - quando existe incerteza sobre a capacidade de se conseguir alimentos -, a moderada - quando a qualidade dos alimentos e sua variedade está comprometida, a quantidade ingerida se reduz de forma drástica ou determinadas refeições não são realizadas - e a grave - quando não são consumidos alimentos durante um dia inteiro ou mais (Penssan, 2021). Vale ressaltar que, segundo Flávio Luiz Schieck Valente (2003, p. 56):

O conceito de fome, no Brasil, utilizado por diferentes setores da população, abarca desde aquela sensação fisiológica ligada à vontade de comer, conhecida de todos nós, até as formas mais brutais de violentação do ser humano, ligadas à pobreza e à exclusão social. Ver os filhos passarem fome é passar fome. Comer lixo é passar fome. Comer o resto do prato dos outros é passar fome. Passar dias sem comer é passar fome. Comer uma vez por dia é passar fome. Ter que se humilhar para receber uma cesta básica é passar fome. Trocar a dignidade por comida é passar fome. Ter medo de passar fome é estar cativo da fome. Estar desnutrido também é passar fome, mesmo que a causa.

(Valente, 2003, p. 56)

De acordo com o 2º Inquérito Nacional sobre Insegurança Alimentar publicado em 22 de junho de 2022, em contexto de pandemia, 14 milhões de novos brasileiros estão em situação de fome. Somam-se, então, 33,1 milhões de pessoas passando

fome no país. Além disso, mais da metade da população brasileira (58,7%) convive com algum grau de insegurança alimentar (Rede Penssan, 2022), o que configura o pior cenário desde 2004. Mulheres, pessoas negras e moradores de áreas rurais do norte e nordeste são os mais afetados. Segundo uma pesquisa publicada em 2022 pela FGV Social (Fundação Getúlio Vargas), de 2019 a 2021 o percentual de brasileiros passando fome caiu 1%, enquanto o de mulheres subiu de 33% para 47%. Essa grande diferença da fome entre os gêneros é seis vezes maior no Brasil do que na média global. Com isso, crianças que vivem em lares comandados por mães em situação de insegurança alimentar estão mais sujeitas à subnutrição. A pesquisa também aponta que a segurança alimentar só existe para 35% de pessoas da cor preta ou parda. Já a insegurança alimentar grave ou moderada atinge 35,5% de quem vive na área rural, enquanto na área urbana esse número é de 29,9%.

A estrutura deste Trabalho de Conclusão de Curso é determinada pelas etapas da metodologia escolhida, o *Double Diamond*, como será aprofundado no tópico 2 deste relatório. Inicialmente será feita a contextualização do tema e a sua problematização com o intuito de introduzir o projeto, justificar a sua escolha e definir quais os objetivos deste trabalho. Com este levantamento, começa uma pesquisa mais aprofundada do embasamento teórico necessário para dar continuidade nas etapas seguintes, onde serão abordados conceitos de design expositivo e expografia. Então, se inicia a coleta e análise de dados com o intuito de descobrir as necessidades do usuário e, a partir destas, definir os requisitos do projeto. Para isso, foi feito um questionário online para o público geral, uma análise de similares e a criação de personas e cenários. A partir destes dados, se inicia a segunda etapa do projeto (a partir do Trabalho de Conclusão II), que tem como proposta inicial definir o conceito e a narrativa da exposição. Com o conceito definido, será definido o conteúdo a ser exposto e, a partir disso, serão desenvolvidas alternativas para a exposição. Por fim, uma alternativa será selecionada de acordo com a sua concordância com os requisitos do projeto delimitados. Esta alternativa será detalhada, com definição de materiais e dimensões, e, então, modelada e renderizada para apresentação final.

1.1 Justificativa

Em decorrência da crise sanitária mundial da Covid-19, o Brasil e o mundo se deparam com uma crise econômica e política que influencia diretamente no que compramos e consumimos. Em entrevista ao Jornal da Universidade de São Paulo

(USP), o professor Paulo Feldmann, da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade (FEA) da USP afirma que, com o *lockdown* - diminuindo o comércio internacional por consequência da dificuldade de transporte - e a guerra da Ucrânia - e a consequente diminuição da oferta de gás na Europa, a economia mundial encontra-se em um cenário inflacionário e de incertezas. De acordo com o relatório publicado em 2022 pelo *World Bank* (Banco Mundial), em 2023 e 2024 haverá um recuo no preço das commodities, como soja e carne bovina, o que pode desacelerar o PIB brasileiro.

A crise financeira atinge diretamente a situação alimentar do brasileiro. De acordo com o IPCA (Índice Nacional de Preços ao Consumidor Amplo) publicado em 2022 pelo IBGE, a inflação sobre alimentos é de 13,8% no acumulado de 12 meses e 9,6% em habitação, sendo grande parte por conta da energia elétrica. A mesma publicação afirma que 22% dos brasileiro deixaram de comprar alimentos básicos para manter a energia em dia. Destes, 28% são nordestinos. O Fundo Monetário Internacional (FMI) publicou em 2022 uma nota técnica na qual afirma que os alimentos ocupam uma parcela consideravelmente maior da cesta de consumo das famílias de baixa renda do que nas famílias de alta renda. Para uma família média em um país de baixa renda, os gastos com alimentação podem levar até 44% por cento da cesta de consumo.

A fome no Brasil é um problema que exige políticas públicas justas para o enfrentamento da crise, uma vez que os dados acima citados são resultados de decisões políticas e econômicas. Segundo Tereza Campello, professora visitante da Faculdade de Saúde Pública (FSP) da USP, em uma fala no simpósio “Políticas Públicas para o Combate à Fome” realizado em 2021 pela USP, “embora seja relevante para combater a fome no Brasil, o assistencialismo não substitui as políticas públicas, uma vez que a insegurança alimentar é um problema estrutural e não momentâneo”.

Em 2003, no dia de sua cerimônia de posse do primeiro mandato, o ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva afirmou em seu pronunciamento: “se ao final do meu mandato, todos os brasileiros tiverem a possibilidade de tomar café-da-manhã, almoçar e jantar, terei cumprido a missão da minha vida” (BRASIL, 2003). Então, no primeiro ano de seu mandato, lançou-se o programa “Fome Zero”, que proporcionava às famílias que viviam com menos de meio salário mínimo o direito a um cartão alimentação de R\$50,00. Segundo Nelson Barbosa, Secretário de Política Econômica no governo Lula e Ministro da Fazenda e Planejamento no governo Dilma, “tal programa consistiu na transferência de renda para famílias em extrema pobreza e teve

como principais condições para acesso ao benefício o acompanhamento de nutrição, da saúde e da frequência escolar das crianças das famílias atendidas”. Em 2005, o Bolsa Família já atingia quase 9 milhões de famílias, servindo como exemplo de programa criado para integrar políticas estruturais e emergenciais no combate à fome no país.

Em contrapartida, atualmente vivemos um cenário mais crítico. A concentração de investimentos por parte do governo em financiamentos de apoio à produção agropecuária para o grande produtor desvaloriza a agricultura familiar e o comércio local, dificultando o acesso aos alimentos. Como é o exemplo do Plano Safra, programa do Governo Federal responsável pela destinação de recursos públicos para financiar as atividades agrícolas, no qual a proposta de investimento para 2022 e 2023 é de R\$243,52 bilhões para o grande produtor, R\$43,75 bilhões para o médio produtor e R\$53,61 bilhões para agricultura familiar (Ministério da Agricultura, pecuária e abastecimento, 2022). Apesar da Assistência Técnica e Extensão Rural (Ater) se propor a incentivar os pequenos agricultores a melhorarem seus sistemas de produção e acessarem diferentes formas de renda, o seu orçamento foi reduzido em 89,6% em seis anos.

Os recursos de custeio, comercialização e investimento ao produtor rural privilegiam os que conseguem produzir commodities, visando a exportação. Segundo Renato Maluf, coordenador da Rede Brasileira de Pesquisa em Soberania e Segurança Alimentar e Nutricional (Rede Penssan), o sistema alimentar dominante do país referenda e produz desigualdade. A agropecuária exportadora concentra propriedade, tem impactos sociais e ambientais onde atua e promove êxodo rural. Essa é uma característica da formação histórica da sociedade brasileira, não é de agora. Carla Bueno, militante e ativista, diz em entrevista para o MST em 2019, que “o agronegócio não é homogêneo, existe um setor que é mais atrasado, aquele ainda associado às raízes da colonização, baseado nos princípios do *plantation* com monocultura, latifúndio, muitas vezes com a mão de obra próxima do que era a mão de obra escrava. Essa é a base mais ampla do agronegócio no Brasil”.

A condição de fome não é configurada apenas pela falta de alimento, mas também pelo valor nutritivo dele. Produtos ultraprocessados vêm sendo a principal opção de compra nos supermercados. Segundo o Instituto Brasileiro de Defesa do Consumidor em parceria com o Datafolha (2020), “Brasileiros e brasileiras de 45 a 55 anos estão consumindo mais alimentos ultraprocessados durante a pandemia. O consumo desses produtos nessa faixa etária era de 9% em outubro de 2019, enquanto

em junho deste ano saltou para 16%”. A Anvisa (Agência Nacional de Vigilância Sanitária) não estabelece limites máximos de resíduos de agrotóxicos em produtos ultraprocessados, mas indica bases comparativas a partir de alimentos base. Em 2022, o Idec publicou a segunda edição da pesquisa “Tem veneno nesse pacote”, na qual analisou 24 alimentos ultraprocessados feitos à base de carne e lácteos e constatou a presença de agrotóxicos na composição de 58% dos produtos. O nome da pesquisa faz referência à PL 6299/2022, conhecida como “Pacote Veneno” - projeto de lei aprovado em fevereiro de 2022 pela Câmara dos Deputados, que visa a flexibilização do uso de agrotóxicos no Brasil e contou com 301 votos a favor contra 150 votos desfavoráveis e 2 abstenções. Segundo o Inca (Instituto Nacional de Câncer), pelo menos oito dos ingredientes autorizados pela Anvisa tem sua exposição relacionada ao desenvolvimento de alguns tipos de câncer como linfomas, leucemias, pulmão e pâncreas.

Mesmo diante do cenário atual - representado pelos preocupantes dados anteriormente descritos -, o então Ministério de Desenvolvimento Social e Combate à Fome está hoje reduzido à mera Secretaria Especial e já não tem nenhuma menção à fome em seu nome. Além disso, o atual presidente do país, Jair Bolsonaro, em café da manhã com representantes da imprensa internacional durante sua campanha em 2018, afirmou que “falar que se passa fome no Brasil é uma grande mentira. Passa-se mal, não come bem. Aí eu concordo. Agora, passar fome, não”. A despreocupação e a desinformação demonstradas e ecoadas nessa fala é alarmante, visto que, como dito anteriormente, mais de 33 milhões de pessoas passam fome no Brasil. Entendem-se, portanto, como necessárias ações que auxiliem na disseminação de informações sobre o assunto.

Nessa perspectiva, exposições e ambientes museográficos são comumente utilizados para fins educativos, buscando provocar reflexão, crítica e aprendizado sobre tópicos sociais e políticos. Nos últimos anos, dentro dos espaços de discussão de arte, enfatiza-se, cada vez mais, o papel do espaço museográfico como educador, além de mero expositor. Em Porto Alegre, temos o exemplo da Bienal do Mercosul, “conhecida como uma bienal pedagógica em sua essência, com programas e ações educativas consolidadas e reconhecidas internacionalmente” (Aléxia Teles Cunha, 2018). Como Luis Camnitzer, curador pedagógico da 6ª Bienal do Mercosul (conhecida por consolidar o papel do mediador como educador), afirma na obra “O museu é uma escola?”, “o museu é uma escola. O artista aprende a comunicar-se. O público aprende a fazer conexões”. Na obra em questão, estas palavras estavam aplicadas na fachada

de grandes museus do mundo inteiro - como Museu Guggenheim em Nova York e o Museu de Arte Moderna de São Paulo - buscando provocar as instituições que questionam seu papel educador e convidando o espectador a pensar de que modo se pode aprender de forma significativa o que está dentro dos museus.

Dessa maneira, no presente trabalho pretende-se desenvolver um sistema expositivo que utilize a arte como meio para informar a população sobre a crise alimentar que vivemos hoje no Brasil, estimulando questionamentos acerca do assunto. Com o auxílio de ferramentas utilizadas em projetos de design de serviços, será criado um espaço estruturado com curadoria intencional de educar o público geral sobre o assunto. O uso de tais ferramentas tem sido utilizado e divulgado em diversos museus, como o Isabella Stewart Gardner Museum em Boston e o Smithsonian em Washington, por exemplo, ambos nos Estados Unidos - que serão analisados no embasamento teórico. Nestes casos, se utilizou do VX (Visitor Experience) para aprimorar a experiência do visitante em museus já existentes e em funcionamento. Aqui pretende-se usar de tais ferramentas para criar uma exposição ainda não existente em um espaço não determinado.

1.2 Problema

A partir das motivações citadas acima, que levaram à escolha do tema, define-se um problema de projeto: como uma exposição pode criar uma experiência capaz de fazer o público geral refletir sobre a crise política e alimentar que hoje vivemos no país?

1.3 Objetivos

Os objetivos de um projeto são definidos para ditar o seu escopo, guiar o seu desenvolvimento e manter a coerência ao longo de todas as etapas. O alcance (ou não) dos objetivos inicialmente delimitados é uma das métricas utilizadas para validar o sucesso de um projeto em design. Neste caso, eles se dividiram em duas categorias, o geral e os específicos. O primeiro é um grande resumo da finalidade do trabalho e o segundo são os propósitos singulares, igualmente essenciais para que o objetivo geral seja alcançado.

1.3.1 Objetivo Geral

Este trabalho tem como objetivo geral projetar um sistema expositivo abordando a crise da insegurança alimentar que se vive hoje no Brasil, suas causas e suas consequências.

1.3.2 Objetivos Específicos

Para que o objetivo geral seja alcançado, será preciso garantir que outros objetivos essenciais para o andamento do projeto sejam cumpridos. Tais são:

- 1) identificar ferramentas do Design de Serviços que possam contribuir para a execução de um sistema expositivo
- 2) realçar o poder do design expositivo comunicador e educador
- 3) desenvolver um mobiliário físico tridimensional para expor o conteúdo em coerência com a narrativa da exposição
- 4) apresentar à população o assunto e abrir espaço para debate e reflexão

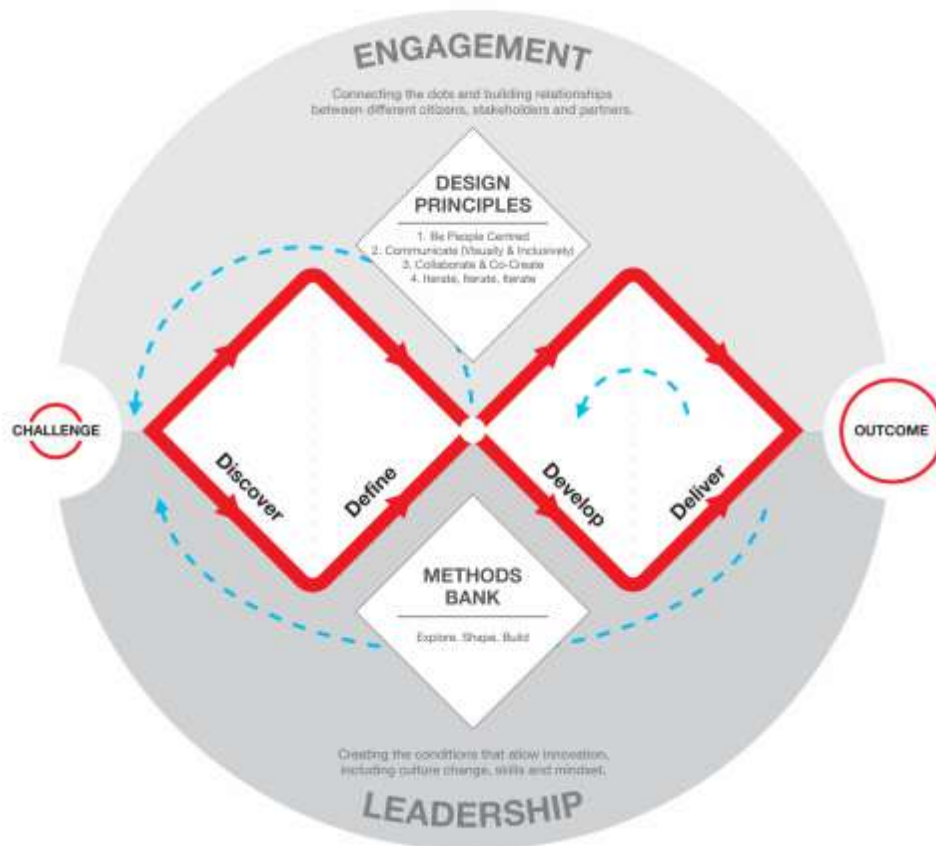
2 Metodologia

A metodologia de um projeto serve de guia para o designer projetista se orientar na concepção do seu trabalho. Normalmente, as metodologias dividem o projeto em etapas que vão desde as fases iniciais de ideação, embasamento teórico e conceituação até a criação e refinamento do resultado final. Cada metodologia define o caminho a ser traçado e as ferramentas que podem ser utilizadas para serem alcançados os objetivos do projeto. A seguir é apresentado o Double-Diamond, método do Design Thinking bastante utilizado para projetos de design de serviços e suas ramificações.

2.1 Double-Diamond

Esta metodologia foi criada em 2004 pelo *British Design Council*, anteriormente *Council of Industrial Design*, uma instituição responsável pela consultoria estratégica de design no Reino Unido. A instituição desenvolveu uma estrutura de inovação (Figura 1) que, segundo eles, "ajuda designers e não designers em todo o mundo a enfrentar alguns dos problemas sociais, econômicos e ambientais mais complexos". Portanto, é uma metodologia abrangente focada em encontrar a melhor solução para problemas diversos, mas que foi muito reconhecida e utilizada pelas áreas do design desde o seu lançamento. Inserido no centro dessa estrutura, está o *Double Diamond*. O diamante representa um processo de divergir e convergir ao abordar uma questão, primeiramente explorá-la de forma mais ampla e, em seguida, tomar uma ação focada. O primeiro diamante representa o processo de descoberta e definição enquanto o segundo de desenvolvimento e refinamento de ideias.

Figura 1 - Estrutura da Metodologia Double Diamond



Fonte: Design Council 2019

A estrutura de inovação parte de quatro princípios fundamentais que os projetistas adotam para garantir que a solução desenvolvida para seu problema seja a melhor e mais eficaz possível. A seguir serão apresentados os princípios:

1 - Colocar as pessoas em primeiro lugar: Entender quais pessoas vão usar o serviço, quais as suas necessidades, pontos fortes e aspirações.

2 - Comunicar-se visualmente e de forma inclusiva: Garantir que todos os *stakeholders* vão obter uma compreensão compartilhada do problema, ideias e solução final.

3 - Colaborar e co-criar: Trabalhar em conjunto e inspirar-se no que os outros estão fazendo.

4 - Iterar: Estar sempre atento para a identificação de erros antecipadamente, evitar riscos e criar confiança em suas ideias.

2.2 Etapas do Double-Diamond

A primeira etapa deste diagrama, chamada *Discover*, é determinada pelo momento em que o projetista vai estudar profundamente o tema e todos os subtemas que o tangem e podem ser úteis para o projeto. Com este amplo levantamento, se descobrirá o problema principal a ser solucionado, quais os objetivos principais do trabalho e por que ele é necessário para a sociedade. Nesta etapa, é feita a fundamentação teórica, pesquisa com possíveis usuários, entrevista com profissionais, levantamento das necessidades de projeto, análise de similares e estudos de caso. A partir disso, se tem o conteúdo necessário para a próxima etapa, chamada "*Define*". Neste momento, usa-se os dados levantados anteriormente para obter-se insights que vão auxiliar na construção conceitual do projeto. Para isso, são utilizadas ferramentas como definição do público alvo, criação de personas, mapas visuais, definição dos requisitos de projeto e do usuário, criação de critérios e cenários possíveis acerca do problema, etc. Ao fim desta etapa, pode-se reconhecer que o caminho traçado não está fazendo sentido para o problema inicial do projeto e, portanto, deve-se voltar para alguma das etapas anteriores e refazer o que for cabido. Essa é uma metodologia que reforça a constante validação e revisão do que está sendo feito e não descarta a hipótese de refeitura total. Se não for o caso, o projetista segue para o segundo diamante da metodologia, o de desenvolvimento.

Ao começar o processo do segundo diamante, na etapa chamada "*Develop*", o projeto já deve ter um conceito bem definido - no caso deste projeto, a narrativa da exposição também deve estar clara - para se iniciar o desenvolvimento do sistema expositivo e identidade da exposição. Para o desenvolvimento da identidade, é feita uma geração de alternativas com o auxílio de ferramentas do design visual. Para o sistema expositivo, são utilizadas ferramentas muito úteis para projetos de VX (Visitor Experience), utilizadas por grandes museus contemporâneos para a melhoria da experiência de seus visitantes, como o *Isabella Stewart Gardner Museum*, em Boston, e o *Van Gogh Museum*, em Amsterdam, que recentemente divulgaram este processo para o público. Estas ferramentas são os JourneyMaps - uma visualização do processo pelo qual uma pessoa passa para atingir um objetivo (Nielsen Norman Group, 2018) - e de fluxogramas - diagrama que descreve um processo -, seguido de uma análise aprofundada de ambos para reconhecer pontos de erros, acertos, melhorias,

etc. No fim desta etapa, deve-se estar definido o que será exposto e como isso será feito de modo que cumpra com os requisitos do projeto, anteriormente delimitados.

Com a criação da narrativa da exposição e de sua identidade, se inicia o processo final de detalhamento do projeto chamado “*Deliver*”, onde são feitos os entregáveis para a conclusão do trabalho. Para a parte gráfica, é feito o material de divulgação e as aplicações da marca. Quanto à exposição em si, são feitos os desenhos técnicos do espaço expositivo, a definição de materiais das peças físicas e o detalhamento técnico do que será exposto. Neste momento se realizam testes para a validação final do trabalho e, como no primeiro diamante, finalizar o projeto ou voltar atrás e refazer a partir da etapa que se achar necessário.

3. Base Teórica

Nesta seção apresento o embasamento teórico utilizado para a escrita deste Trabalho de Conclusão de Curso. Discorro, através da literatura selecionada, sobre expografia (as definições do conceito, a relação do público com as exposições e os

níveis de interação do público com o objeto exposto), design de exposição (como construir uma exposição da qual a mensagem seja entregue eficientemente, o papel do designer profissional e os elementos necessários para um projeto de exposição) e, por fim, abordo o conceito de visitor experience (explicação do conceito e uma aplicação deste).

3.1 Expografia

Segundo Demetresco (2014), é difícil definir o início das exposições, visto que a humanidade historicamente realizou trocas e, dessa maneira, já expunha seus bens e artigos para atrair interessados. Há suspeitas de que a origem das exposições pode ter relação com o início da comercialização, em meados de 500 a.C, neste contexto surgiram as primeiras feiras oriundas do excesso de bens produzidos (gerando a possibilidade de troca entre os produtores). Essa troca era intitulada escambo e não utilizava-se moeda, os comerciantes buscavam expor seus produtos com a intenção de executar o maior volume de trocas com o melhor valor possível (DEMETRESCO, 1990). Meneses (2004, p.208) afirma que uma exposição é uma “formulação de ideias, conceitos, problemas e sentidos, expressos por intermédio de vetores materiais”. Nesta definição, o autor defende a centralização do objeto exposto que está se comunicando com o público.

Para que uma exposição triunfe na tentativa de comunicar a mensagem desejada ao público, ela deve contar com uma equipe interdisciplinar composta por pesquisadores, educadores, designers e museólogos, a fim de responder algumas indagações levantadas ao longo da exposição e que tem por objetivo entender melhor o comportamento do visitante na mesma (CURY, 2005). A autora também defende que a exposição deve ser considerada uma obra de arte, a interação dos signos comunicados por ela e a mensagem que é sintetizada pelo visitante é o que determina a sua experiência de visita. “Se considerarmos uma exposição como obra (e a considero), a experiência do público ocorre pela apreciação que ele faz a partir de seu universo referencial, criando uma síntese subjetiva” afirma Cury (2005).

Segundo o Instituto Brasileiro de Museus (Ibram), a expografia é a parte das atividades dos museus que visa à pesquisa de uma linguagem e de uma expressão fiel na tradução de programas de uma exposição. Ela abrange os aspectos de planejamento, metodológicos e técnicos para o desenvolvimento da concepção e a materialização da forma na comunicação com o público. Ao projetar uma exposição,

deve-se priorizar a escolha e apresentação de objetos com o intuito de sustentar a narrativa proposta. Através dos sentidos, as ideias e imagens definidas estabelecem um diálogo com o público. Para isso, deve-se ter bem definido o que se deseja expor, para quem expor e por que se quer apresentar isso ao mundo.

Abigail Housen (2000) afirma que a participação do visitante em um espaço expográfico se trata de um processo, o qual a autora divide em cinco níveis: narrativo, construtivo, classificatório, interpretativo e recreativo. No nível narrativo, o entretenimento dos visitantes se dá através de histórias e observações concretas. Nesta perspectiva, a opinião do público acerca do que foi exposto é baseada no seu gosto e experiência pessoal. Ao chegar no nível construtivo, os visitantes criam uma estrutura para observar as obras, usando seus valores morais e sociais. Se a obra não parece estar do jeito que o usuário acha que ela deveria, então ele a julga estranha. Aqui não há respostas emocionais, o que mais importa é a intenção do artista ou designer. No nível classificatório, o público sabe racionalizar o significado da obra e o explicar em termos acadêmicos e formais. A obra pode ser classificada de acordo com tempo, lugar, técnica, estilo, entre outros. No nível interpretativo, o público tenta criar alguma relação pessoal com o conteúdo exposto. Os símbolos e significados das obras são reconhecidos, causando sentimentos e sensações. Por fim, no nível recreativo o observador está disposto a desenvolver sua própria história com a obra, combinando contemplação individual com preocupações universais. Analisando os níveis propostos pela autora, percebe-se que o indivíduo é peça principal no processo cronológico de uma exposição. As vivências, expectativas, experiências e perspectivas do visitante é o que mantém vivo a proposta de existência de um espaço expositivo.

3.2 Design de Exposição

De acordo com Tedesco Bertaso & Braga (2010), “projetos expográficos devem considerar, em termos gerais, o local e o objeto exposto, entendendo seu significado e valor cultural”. Couto (2016) afirma que o designer a partir de suas ferramentas de recursos da linguagem sensorial despertará e sensibilizará cenografias expográficas e que, com a prática da integração do design pode-se agregar valores e incrementar planejamentos neste contexto. O papel do designer é, segundo a autora, essencial, pois este é o profissional que pensa no ambiente expositivo de forma a aliar estética e função, de nada basta termos um sistema bonito mas com funcionalidades limitadas, e

de nada basta um sistema totalmente funcional, sem que tenha padrões estéticos a fim de chamar atenção do público e ajudar a encantá-lo.

Couto (2016) enfatiza o papel do profissional de design em relação ao mobiliário expositivo, displays e vitrines, pois este deve ser o profissional que irá os projetar. O designer de exposição deve ser capaz de alinhar função, ergonomia, materiais e sustentabilidade. Além disso, ele deve entender como melhor distribuir o ambiente expositivo, considerando layouts e estratégias para comunicar a mensagem desejada ao público. Para isso, o conceito e a narrativa da exposição precisam ser coerentes. Tudo ali exposto deve transmitir ao visitante a mesma mensagem, de modo a comunicar, claramente, o objeto e a identidade institucional do espaço expositivo.

Segundo Cury (2005), os elementos de um sistema de exposição são divididos em duas partes. Para a autora, a exposição é, didaticamente falando, conteúdo e forma, sendo que conteúdo é dado pela informação científica e pela concepção de comunicação como interação. A forma da exposição diz respeito a maneira como vamos organizá-la, considerando a organização do tema (enfoque temático e seu desenvolvimento), a seleção e articulação dos objetos, a elaboração de seu desenho (espacial e visual) associados a outras estratégias que juntas revestem a exposição de qualidades sensoriais.

Existem diversos elementos que podem ser utilizados em um projeto expográfico e a escolha destes deve depender do enfoque da exposição. Estes elementos podem ser textos, fotografias, cenários, ilustrações, mobiliários, cheiros, sons entre outros recursos que podem ser utilizados para provocar sensações e estimular os sentidos do público com intuito de passar a mensagem desejada pela exposição. A construção espacial do sistema expositivo pode ser linear ou episódica. No primeiro caso, a exposição possui um início, um meio e um fim, e a compreensão de um tópico depende do entendimento do anterior. No espaço episódico, o próprio visitante constrói sua jornada e a ordem dos tópicos, formando uma narrativa própria sobre o que foi exposto.

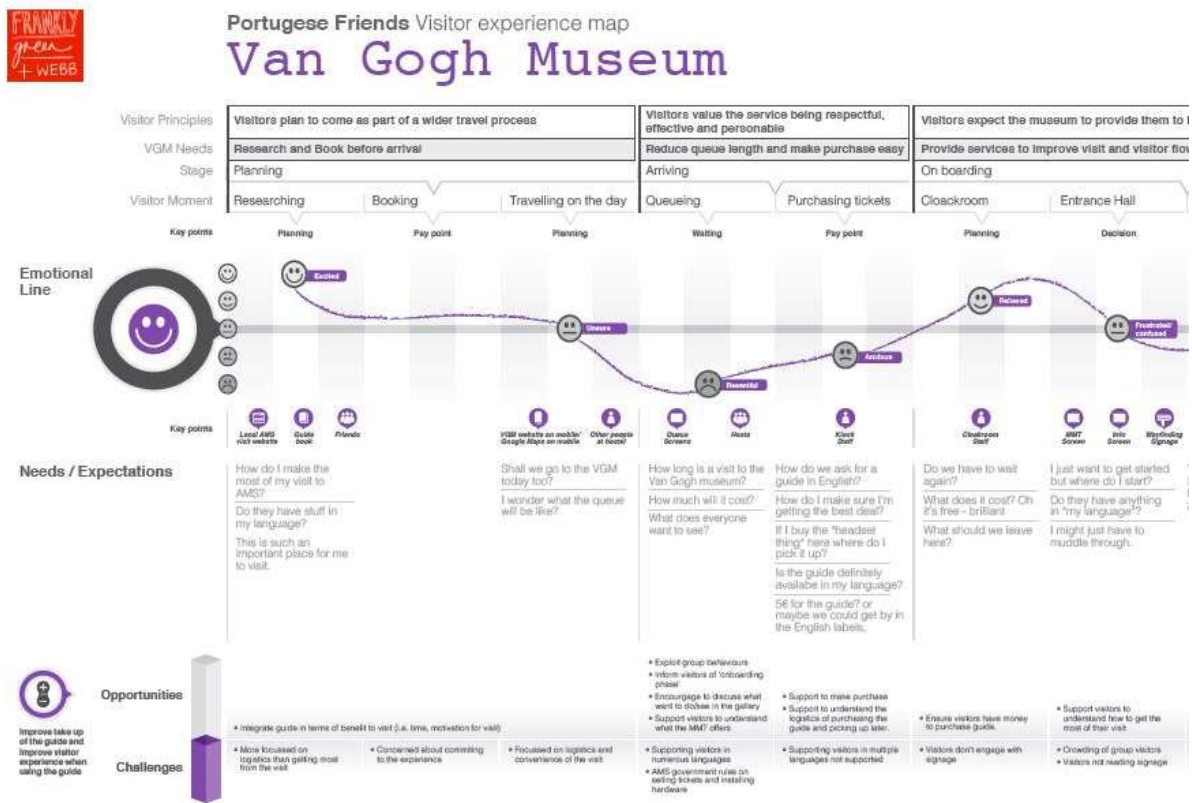
3.2.2 Visitor experience

Este termo, que começou a ser utilizado recentemente, é referente a aplicação do design de experiência (UX) quando o usuário em questão é o visitante de alguma

instituição ou espaço. Além de projetar o espaço expositivo, o designer também é responsável pela experiência do visitante neste contexto. Sendo assim, o design expositivo também incorpora elementos de design de serviços e design de experiência, através de seus métodos e suas ferramentas. O Copenhagen Institute of Interaction Design (2008) afirma que o design de serviços é uma área emergente, focada na criação de experiências cuidadosamente planejadas, por meio do uso de uma combinação de mídias tangíveis e intangíveis.

Em relação ao *journey mapping*, Nielsen Norman Group - empresa criada por duas grandes referências em User Experience, Don Norman e Jakob Nielsen - observa que os *journey maps* unem dois instrumentos poderosos - narrativa e visualização - para contribuir com a compreensão das equipes no que tange às necessidades dos clientes (Kaplan, 2016). Diversos museus ao redor do mundo já usaram esta ferramenta e publicaram sobre sua experiência e o que isto agregou na sua instituição. Em 2016, a Frankly, Green + Webb - empresa inglesa de consultoria em experiência digital para o setor cultural - publicou seu projeto de aprimoramento da experiência do visitante no Van Gogh Museum, em Amsterdam, no qual utilizou a mesma metodologia deste trabalho, o Double-Diamond. Em uma das etapas do projeto, foi utilizado a Journeymap para identificar as necessidades e expectativas dos usuários e quais as oportunidades e desafios a equipe de design poderia encontrar em cada etapa da visita, como mostra a figura 2.

Figura 2 - Van Gogh Museum Journey Map



Fonte: 2016, a Frankly, Green + Webb

4. Coleta e análise de dados

Neste tópico são feitas coletas de dados de diferentes formas acerca dos temas abordados na base teórica. Estes dados serão analisados com o intuito de guiar a definição dos requisitos de projeto do presente trabalho a partir das necessidades do usuário percebidas ao longo da análise, como será visto no tópico 4.4. Para isso, foi feita uma análise de diferentes similares que tangem os temas abordados posteriormente, uma pesquisa com o público, possível usuário da exposição - buscando entender sua ligação com espaços expositivos -, e a criação de personas para auxiliar na definição do público alvo, simulando suas necessidades através dos *user stories*.

4.1 Análise de similares

As análises realizadas foram feitas de formas sincrônicas e abordaram tópicos distintos. O primeiro foi uma análise de exposições existentes que se fazem semelhantes à proposta do presente projeto, provocando questionamentos acerca da alimentação e seus entornos. O segundo tópico analisado foram os mobiliários que podem ser utilizados em ambientes expositivos diversos, sejam artísticos ou até mesmo supermercados - em ligação com o tópico proposto para a solução final da exposição.

4.1.1 Exposições sobre alimentação

Foram analisadas duas exposições que tem como seu principal objetivo fazer a o público pensar e questionar diferentes aspectos acerca da alimentação da população mundial. Uma localizada nos Estados Unidos e outra no Brasil, ambas propõem uma visita interativa com intuito lúdico, cada uma contextualizando debates próprios de seu país.

4.1.1.1 PraTodoMundo - Museu do Amanhã

A exposição interativa e imersiva apresentada no Museu do Amanhã, no Rio de Janeiro, em 2019 propõe ao público a seguinte questão: Como alimentar na década de 2050, uma população de 10 bilhões de pessoas com qualidade nutricional, diversidade de produção e sustentabilidade? Para tentar responder esta pergunta, a exibição apresenta opções de caminhos que buscam diminuir a desigualdade e preservar nossa biodiversidade, como é o caso da popularização de vegetais comestíveis menos conhecidos- como é o exemplo das plantas alimentícias não convencionais, mais conhecidas como PANCs - e do projeto para o cultivo de alimentos em desertos e tundras. Os visitantes são estimulados a entender como suas atitudes podem ter grande influência na base da alimentação de toda nossa população em constante crescimento.

Para isso, os criadores do espaço optaram pelo uso de telas de LED e projeções com conteúdo informativo, principalmente textos e imagens, como mostra a figura 3. Portanto, é uma exposição que utiliza mídias digitais para se comunicar com o público e atividades interativas para engajar com o mesmo. As mídias em si são

consideradas o conteúdo a ser exposto, não havendo necessidade de mobiliário expositivo, uma vez que não há objetos tridimensionais amostra. O ambiente é escuro e silencioso, impondo foco no conteúdo das telas e mantendo a seriedade do assunto, posto aqui como alarmante e de grande urgência de debate.

Figura 3 - Exposição PraTodoMundo



Fonte: Museu do Amanhã, 2019

4.1.1.2 Omega Mart - Las Vegas

A exposição interativa em Las Vegas, chamada Omega Mart, simula a estrutura de um supermercado e brinca com o visual dos produtos e pontos de venda, trazendo crítica e reflexão sobre o varejo dentro do sistema capitalista dos Estados Unidos. A ironia no uso da linguagem visual “de oferta”, como estamos acostumados a ver em centros de comércio em larga escala, faz uma crítica ao uso da propaganda (o “visual merchandising”) e contornos linguísticos buscando a venda a qualquer custo. Conta-se muito com o uso de textos e cores nos produtos expostos, como mostram as figuras de 4 a 8, criados um a um apenas para esta exposição. Apesar de inúteis funcionalmente, todos estes produtos podem ser comprados na saída da visitaç o. O conteúdo exposto é a exposição em si uma vez que, assim como os objetos tridimensionais expostos, o mobiliário expositivo que os exibem também fazem parte da crítica e linguagem da exposição. Este mobiliário simula as prateleiras, refrigeradores e pontos de venda em geral que normalmente encontramos em supermercados, colocando a mercadoria - neste caso, a arte - em exibição.

Aqui podemos perceber a semelhança de um espaço expositivo artístico e um espaço expositivo de varejo, ambos contam com um mobiliário contextualizado para exibir algo em destaque. A diferença deste está no seu propósito final, um serve para contemplação e outro para venda imediata. Além disso, o espaço artístico não é habitado cotidianamente, como visto no questionário com o público, no tópico 4.2, enquanto o varejo já faz parte de nossa rotina, uma vez que a maioria da população está dependente dos grandes centros de revenda de alimentos, como supermercados e atacados.

Figura 4 - Exposição OmegaMart



Fonte: Site OmegaMart

Figuras 5 e 6 - imagens de divulgação da exposição OmegaMart



Fonte: Site OmegaMart

Figuras 7 e 8 - Exposição OmegaMart



Fonte: Site OmegaMart

4.1.2 Mobiliário expositivo

Mobiliários expositivos são projetados por designers com o intuito de se encaixar da melhor forma possível com a proposta da exposição em questão. É o lugar onde o conteúdo estará posto para observação - ou interação. O mobiliário pode ser discreto ou pode fazer parte da exposição, podendo ser também considerado arte. A seguir, serão analisados dois tipos de uso de mobiliário para expor peças, no meio artístico e no varejo comum. Os ambientes são de contextos muito distintos, mas se unem pelo propósito de destacar algo para os olhos do público e dialogar com a identidade e narrativa do espaço em questão.

4.1.2.1 Mobiliário expositivo artístico

Este mobiliário é criado para expor obras de arte das mais diversas formas. Dado cada contexto de exposição, o projeto de mobília vai se adequar ao que está sendo exposto e o que se quer transmitir através de tal arte. Ao pensarmos na palavra “exposição”, o que costuma vir em mente são os espaços artísticos comumente projetados para um olhar contemplativo, raras vezes com propostas interativas. Estamos mais acostumados a ter os olhos como principal fonte de cognição nesses lugares, onde a maioria estabelece limite de aproximação entre o visitante e o objeto exposto. O mobiliário expositivo do MASP (Museu de arte de São Paulo), como mostra a figura 9, é um exemplo de projeto onde a arte ganha total destaque e o mobiliário não está conectado semioticamente com o conteúdo exposto. Apesar disso, o projeto

traz uma excelente solução para um espaço em que não há paredes - lugar mais comum a se encontrar quadros e pinturas expostas desde as primeiras exposições registradas, como no Salão de Paris (Figura 10). Além disso, o projeto de mobiliário também permite que dois quadros sejam expostos em uma só estrutura, permitindo que o visitante veja obras de qualquer lado do móvel.

Figura 9 - Museu de Arte de São Paulo (MASP)



Fonte: Marcos Santos/USP Imagens

Figura 10 - O salão de Paris



Fonte: Site RTP Ensina

Apesar deste estilo de exposição ser o mais comum em meios artísticos, também existem visitas majoritariamente interativas, geralmente propostas para um público mais jovem e com intenções lúdicas. Neste caso, temos o exemplo da exposição "Tarsila para crianças" (Figura 11), realizada pela sobrinha-neta da artista, que também se chama Tarsila do Amaral, exposta no Farol Santander de Porto Alegre em 2021. Esta exposição buscou ensinar um pouco sobre as obras da grande pintora modernista brasileira, Tarsila do Amaral, para o público infantil. Este estilo de exposição é comumente voltado para os mais novos pelo motivo destes terem maior dificuldade de interpretar arte apenas pelo olhar. É preciso estímulo visual e sensorial - seja tátil, auditivo, ou até mesmo através do olfato - para que se faça absorver tais conteúdos.

Figura 11 - Exposição Tarsila para crianças



Fonte: Cláudio Veríssimo/ Poliedro Criativo

4.1.2.2 Mobiliário expositivo de varejo

Para expor um produto, são projetados pontos de venda de acordo com o contexto do que se pretende ser vendido. Estes produtos, assim como obras de arte em certos museus, estão posicionados em um mobiliário para nele serem observados. Este mobiliário é projetado com o intuito de apresentar o produto de fora que o ajude a ser vendido. Assim como as obras em museus, o varejo também possui uma hierarquia em relação a que objeto prenderá os olhos do público primeiro. Em supermercados, estamos acostumados a ver estantes e gôndolas (Figura 12), que distribuem os diferentes produtos de diferentes marcas por ordem de pretensão de venda - de cima para baixo. Os sistemas expositivos mais usados no mercado comercial, são categorizados em dois tipos: os equipamentos de chão e os de parede. Os

equipamentos de chão mais comumente utilizados são as gôndolas, armários, mesas, bancadas, balcões e cabideiros. Já os suportes de parede mais comuns são os painéis canaletados, os aramados e as estruturas com cremalheiras.

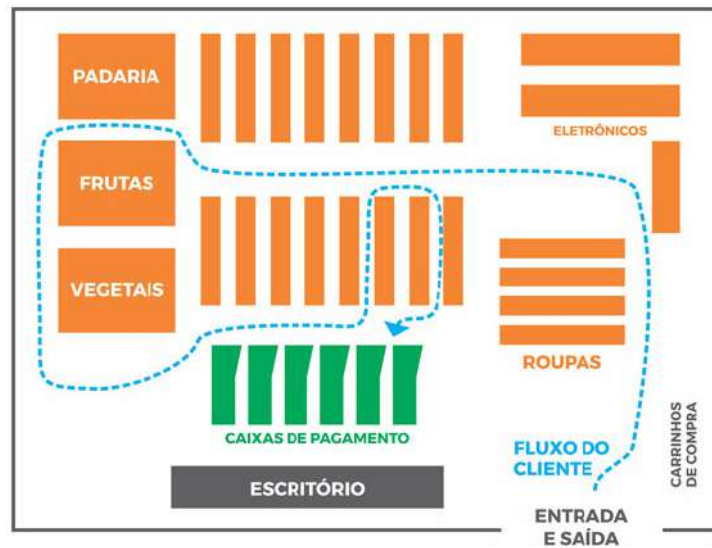
Vemos também nos supermercados refrigeradores, freezers e até mesmo simuladores de feiras para o hortifruti, tentando fazer com que o comprador se sinta comprando diretamente do produtor - o que não é o caso. Todos estes mobiliários têm propósitos específicos dentro do sistema do varejo, seja por conta de requisitos físicos, como resfriamento de alimentos para preservação, ou disposição para o estímulo à venda de tais produtos. Estes mobiliários também são criados para permitir a máxima repetição de cada produto, impedindo que falte mercadoria para o comprador. Não somente o mobiliário, mas também a disposição de corredores com cada tipo de alimento é muito bem pensado para induzir a compra. Vemos na figura 13 a trajetória comum de um cliente em um supermercado planejado estrategicamente. Os produtos mais caros estão posicionados logo no início, como roupas e eletrônicos. Ao centro, normalmente estão dispostos em longas fileiras os alimentos não perecíveis. E, se notarmos, sempre estará mais ao fundo os alimentos mais baratos como frutas, legumes e pão, todos perecíveis.

Figura 12 - Gôndolas de supermercado



Fonte: Site Amapá Instalações e Armazenagem¹

Figura 13 - Fluxo de circulação em supermercado



Fonte: Site Bárions Produções

Nestes espaços encontramos também o design de sinalização do ambiente. Na maioria das vezes, que costumam levar a identidade visual do estabelecimento, as placas indicam o número e o que está em cada corredor, como mostra a figura 14. Além da sinalização para direcionamento, também há a sinalização de preços, ofertas, promoções, etc através de placas. Dependendo do contexto em que o varejo está inserido, estas placas são projetadas de diferentes formas, mas sempre buscando atingir a máxima atenção do público e o estimular a compra de determinado produto. Nas feiras de rua, por exemplo, onde os produtos são comprados direto do produtor, encontramos placas como na figura 15. Esta linguagem já faz parte da cultura brasileira e está dentro do que chamamos de design vernacular, práticas não-acadêmicas de design que têm como característica uma forte influência local, encontradas em situações cotidianas. Segundo Ellen Lupton, o design vernacular não deve ser visto como algo “menor” ou antiprofissional, mas sim como um amplo território onde seus habitantes falam um tipo de dialeto local.

Figura 14 - Sinalização de supermercado



Fonte: Site Inpress Brasil

Figura 15 - Design vernacular em placa de mercado



Fonte: Site Design Culture

4.1.3 Conclusão da análise de similares

A partir das análises feitas acima, percebe-se que existem diferentes expositores para diferentes contextos. Atualmente, o modo de ver e entender a arte está mudando. Os visitantes de uma exposição não buscam somente contemplar o que é esteticamente agradável, mas também se conectar com o que está sendo apresentado e, se possível, interagir com o mesmo. Se mudarmos de perspectiva, percebemos que até mesmo um supermercado pode ser considerado espaço

expositivo, com um sistema e uma identidade pensados para cumprir seu propósito. O mobiliário que expõe um objeto a ser contemplado pelo público dita a relação e interação que pode ser feita a seguir. Podemos apreciar, questionar ou até mesmo comprar a peça exposta.

4.2 Pesquisa com o público

Foi realizado um questionário através do aplicativo de gerenciamento de pesquisas do Google, o Google Forms, com o intuito de entender a relação do público com museus e espaços expositivos. O link do questionário ficou disponível a partir do dia 5 de setembro de 2022 e foi analisado no dia 22 do mesmo mês, contando com 62 respostas no total. Como foi divulgado através das redes sociais da autora, o questionário atingiu principalmente pessoas de ciclo socioeconômico semelhante ao da própria - o que, infelizmente, acaba por não englobar todas as realidades possíveis em relação à presença da sociedade brasileira nestes espaços. Por outra perspectiva, os dados analisados serão importantes para entender como tal ciclo social pode ser atraído para uma exposição que aborda assuntos distantes de sua realidade cotidiana - como a fome e a insegurança alimentar que vivemos hoje no Brasil.

O questionário possui um texto introdutório - informado as motivações para tal pesquisa e a garantia de anonimato das respostas - e treze perguntas, tanto quantitativas como qualitativas. Inicialmente foi questionado ao público a sua idade, localidade, gênero, grau de escolaridade e renda pessoal mensal, o que auxiliou a entender o perfil socioeconômico dos respondentes. Das 62 respostas obtidas, 50 foram de moradores de Porto Alegre, 3 de São Paulo, 2 de Florianópolis e 2 de Paris, na França. As demais cidades correspondiam a apenas um morador representante. Dentre todas as respostas obtidas, apenas uma pessoa não havia iniciado ou concluído o ensino superior. Além disso, 67,7% das respondentes se identificaram como mulheres cisgênero e 16,12% como homens cisgênero. Ademais, 11,3% das respostas foram de pessoas não-binárias e 1,62% do único homem transsexual que participou da pesquisa. Para encerrar os dados quantitativos, 56 respondentes tinham entre 18 e 30 anos de idade - os demais tinham mais de 50, não havendo nenhum menor de idade na pesquisa.

Em relação aos dados qualitativos, o público foi questionado sobre a frequência de visitas a espaços expositivos, suas motivações e suas preferências. As perguntas foram as seguintes: "Em média, com qual frequência você visita exposições?", "Você

visita estes espaços na mesma frequência que gostaria? Se não, porquê?”, “Porque você visita estes espaços? O que te atrai nessas exposições?”, “Quais são os temas das exposições que você costuma visitar?”, “Que tipos de conteúdos mais te atraem em uma exposição?”, “Teve alguma exposição específica que te marcou? Se sim, qual e por que?”.

A Partir de tais respostas, entendeu-se que a grande desmotivação do público para eventos culturais é a falta de tempo. Neste tópico está englobado fatores como a grande jornada de trabalho e a carência de tempo destinado ao lazer, os horários de funcionamento de museus e exposições serem concentrados em horário comercial e outras prioridades ou preferências para utilização de tempo pessoal. O segundo grande motivo que dificulta o acesso destes espaços é a falta de divulgação eficiente por parte das instituições sobre o que está em exposição. Além das instituições, também foi citada a responsabilidade por parte do governo para tal disseminação da informação, ampliando o acesso à cultura para toda população. Dois respondentes afirmam que “falta estímulo público pra que haja presença popular nesses ambientes de cultura” e que “falta informação pública em canais abertos”. Além destes motivos, a falta de costume e incentivo em casa também foram citados. Um destes, antigo morador da Zona Norte de Porto Alegre e que hoje reside em Paris, na França, relata que “fui criado em um meio em que a arte formal era nula, não existiam nem espaços culturais comunitários. A ausência causou o interesse”. Quando foi questionado sobre a sua frequência de visitas a espaços expositivos, ele responde que “atualmente frequento com mais facilidade por conta do acesso e da disponibilidade das exposições”. Outros impasses citados foram a falta de companhia, falta de recursos, falta de interesse e falta de onde visitar.

No que se trata de razões para visitar tais espaços, a grande resposta do público foi para ampliar seu ponto de vista e conhecer novas perspectivas. Tal motivo pode ser positivo para a proposta do presente trabalho, uma vez que busca atingir um público que não presencia cotidianamente a realidade que se deseja expor. O aprendizado, conhecimento e fins educativos que estes ambientes foram o segundo motivo de interesse mais citado pelos respondentes. Além disso, o estímulo ao pensamento crítico e presença de questões sociais marcantes que se podem encontrar em centros culturais também foi muito citado. Mais uma vez trazendo uma resposta positiva e validativa para tal projeto, que tratará de uma questão extremamente social e política. A apreciação da arte em si foi mencionada assim como o entretenimento, a cultura, a curiosidade e o “esteticamente agradável”. Por fim,

ressalto a grande menção sobre as sensações provocadas pela arte e espaços expositivos. É notório que a arte possui um poder de comoção muito grande, muitas vezes gerados por aspectos sensoriais ou provocativos.

Ao serem questionados sobre os temas que mais os interessam para visitar uma exposição, os assuntos mais citados foram arte e história. Os tipos de conteúdo que mais atraem o público em questão são obras físicas, textos informativos, mídias digitais e exposições interativas. Poucos respondentes afirmaram gostar de rodas de conversa/debates e performances. Disto podemos analisar que o público deste ciclo pode se sentir menos confortável em interações interpessoais - como em performances e debates - e prefere uma visita mais individual e silenciosa. Entretanto, uma das propostas do presente trabalho é tirar da zona de conforto aqueles acomodados com a falta de convivência com a dura realidade da fome. Portanto, tais atividades podem ser essenciais para provocar a sensação e questionamento desejados com a exposição.

Por fim, buscando validar a proposta do projeto, foi questionado quanto ao interesse do público em uma exposição que abordasse a insegurança alimentar no Brasil. As respostas, que abordaram questões tanto nutricionais quanto políticas e sociais, foram satisfatórias. Confirmando a importância de tal exposição pela perspectiva nutricional, houve respostas como “sim. acho que atualmente a gente tem se desconectado demais da origem dos alimentos. acredito que isso seja proposital justamente pra gente não ter noção do que tá botando pra dentro do corpo, ter menos pensamento crítico sobre esses novos ingredientes que têm sido adicionados pra baratear produtos industrializados e ser mais fácil de manipular classes em maior vulnerabilidade social” e “Sim, estamos comendo veneno”. Porém, o argumento mais citado foi no âmbito social que esta exposição representa. Uma mulher cisgênero, moradora de Porto Alegre, afirma que “vivemos uma conjuntura na qual boa parte dos brasileiros estão vivenciando a crise da insegurança alimentar e o governo federal ignora essa realidade. É importante que a arte denuncie o que enfrentamos na atualidade como forma de dar visibilidade, mas também de registro para o futuro (não devemos esquecer o que passamos atualmente!)”.

Ao validar a proposta de trazer a informação para públicos distantes da realidade da insegurança alimentar, um respondente diz que “é um tema que, por mais que seja próximo da nossa realidade, é algo paradoxalmente distante. acho que tratar esse tema em um espaço expositivo é conseguir materializar melhor para certos grupos o que é a crise da insegurança alimentar”. Em relação a esta ideia, alguns

respondentes confirmam a possibilidade de desconforto de tal tema ao responder “acho bem importante e pertinente que exista uma exposição sobre isso, mas talvez eu não iria porque enfrentar a realidade causa desconforto” e “não sei, tenho medo de me sentir muito mal depois de consumir esse conteúdo”. Outra questão que pode ser determinante para a eficiência de tal exposição é como tal assunto será exposto. Uma respondente diz que “depende. Me atrairia se envolvesse arte”.

4.3 Personas

As personas são criadas para auxiliar na personificação do usuário e auxiliar no entendimento de suas necessidades. Para isso, é criado um personagem fictício que possui uma realidade mais aprofundada do que apenas gênero e idade - como a definição de público alvo. A partir desta realidade, são feitas simulações para entender a interação de cada persona com o produto e quais pontos de dor podem ser reconhecidos. Para o presente projeto foram desenvolvidas duas personas com realidades socioeconômicas relativamente opostas.

A primeira persona é a Jéssica. Mulher de 16 anos, moradora da periferia de Gravataí, na grande Porto Alegre. Estudante de ensino médio em uma escola municipal de seu bairro. Jéssica nunca teve o hábito de visitar espaços culturais, pois as pessoas ao seu redor também não têm. Além de serem longes de sua casa, a divulgação sobre exposições e museus não costuma chegar até eles. Um dia, porém, sua escola realizou uma excursão para o Museu de Ciências e Tecnologia da PUCRS e, ao fim da visita, ela e seus amigos ficaram encantados. Desde então eles se interessam mais por estes espaços e pedem a escola por mais excursões financiadas, pois sozinhos não conseguem acessar esses espaços. A passagem de Gravataí para o centro de Porto Alegre está cada vez mais cara e o preço dos ingressos de entrada dos museus é desestimulante. O único dia no qual a entrada é cortesia é na terça-feira, mas nos dias de semana Jéssica trabalha depois da aula para ajudar a renda da família. Renda que, por vezes, não é o suficiente para conter os gastos da família inteira, e, nestes casos, deve haver uma escolha entre pagar a conta de luz ou comprar alimento para passar a semana. Por isso, os pais de Jéssica não veem motivo para sua filha investir em visitas. Esta é uma realidade que, apesar de preocupar, não é novidade para ela, uma vez que cresceu desta forma e parte de seus amigos passam por algo parecido. Todos dependem da escola para grande parte de suas refeições.

A segunda persona é o Pedro, homem de 27 anos, morador do bairro Santana em Porto Alegre e estudante de psicologia. Ele gosta de visitar espaços culturais por interesse e curiosidade. O seu ciclo de amigos costuma frequentar estes espaços também, visto que alguns destes trabalham ou estudam na área. Todos seguem os perfis das instituições nas redes sociais e enviam as postagens uns para os outros quando eventos ou exposições novas são divulgados. São lugares que visitam tanto em grupo quanto sozinhos. Pedro já visitou diversos países ao redor do mundo e sempre teve o hábito de incluir museus locais nos seus roteiros de viagem. Além de apreciar, ele também gosta de produzir arte. Já participou de oficinas de cerâmicas e de vez em quando cria algumas para coleção própria ou para presentear amigos. Foi criado em uma família de classe média alta na zona sul da cidade. Seus pais são professores universitários e o auxiliam financeiramente para que Pedro possa morar perto do centro com seus amigos. Por isso, a fome nunca se aproximou de sua realidade. Desde cedo, sempre fez todas as refeições e teve opção e variedade em cada uma delas. Estudou em um colégio particular de seu bairro, portanto a grande maioria de seus colegas viviam uma realidade parecida com a sua. Ao entrar na faculdade e se engajar com questões políticas e sociais, se deparou com realidades diferentes da sua e passou a entender seu privilégio. Atualmente, quando há a oportunidade de aprender sobre tais questões, Pedro busca sempre participar.

Temos, portanto, duas situações distintas que devem ser igualmente contempladas na solução final deste projeto. Em ambas as partes, deve ser informativa e buscar divulgar a realidade e denunciar suas causas. Para Pedro, esta exposição deve o tirar da “bolha” e, de certa forma, o chocar diante de tais informações. Deve também se diferenciar de outras exposições, ser intrigante e provocar interesse no assunto. Se por um lado deve ser radical e chocante, por outro, deve ser abordada de forma cautelosa, pois será visitada por pessoas que vivenciam esta realidade diariamente. Não se deve expor a situação de insegurança alimentar como algo exótico de certo ponto de vista. Jéssica deve encontrar neste espaço conhecimento para entender os motivos pelos quais ela, sua família e amigos estão em tal situação. Esta exposição deve provocar tanto nela quanto em Pedro questionamentos acerca do assunto, porém cada um o vê através de sua própria perspectiva ditada por sua própria realidade.

4.4 Definição requisitos do projeto

Com base nas análises feitas nos tópicos anteriores e na fundamentação teórica levantada no tópico 3, serão definidos os requisitos do projeto que deverão ser levados como guia na geração de alternativas na etapa seguinte. A alternativa que tiver maior coerência com os requisitos escolhidos deve ser selecionada como solução final para ser desenvolvida e detalhada ao final. Para definir os requisitos do projeto, serão primeiramente levantadas as necessidades do usuário observadas na pesquisa anterior. Estas serão transformadas em requisitos de projeto.

4.4.1 Necessidades e do usuário

Segundo Preece et al. (2005), identificar as necessidades dos usuários significa conhecer o máximo possível sobre eles, seu trabalho e o contexto desse trabalho para definirmos a forma como o sistema em desenvolvimento pode fornecer-lhes suporte na realização dos seus objetivos. Através da pesquisa anterior, principalmente do questionário online, se pode perceber quais as principais demandas do público analisado que devem ser cumpridas na criação do espaço expositivo em questão. Neste tópico, são considerados apenas os desejos do usuário e seu ideal de visitação em espaços culturais. Estes podem, por vezes, contrariar a proposta do projetista para esta exposição - como, por exemplo, causar desconforto para tratar de assuntos delicados. As necessidades percebidas foram: novas perspectivas, conhecimento, pensamento crítico, sensações provocadas, a arte em si, comunicação e acessibilidade.

4.4.2 Requisitos do projeto

Segundo Preece et al. (2005 p.224), um requisito consiste em uma declaração que especifica o que um produto pretendido deveria fazer ou como deveria operar. A partir das necessidades do usuário citadas no tópico anterior, foram elencados requisitos de projetos que, se forem cumpridos, podem satisfazer tais necessidades. Na tabela 1 estão listadas as necessidades e a sua conversão em requisitos de projeto.

Tabela 1 - Definição dos requisitos de projeto

Necessidades do Usuário	Requisitos do usuário	Requisitos de Projeto
Conhecimento	Aprender sobre o tema	Usar imagens para tornar a experiência lúdica Exemplificar o conteúdo a partir de eventos reais Definir assuntos apropriados e relevantes para os diferentes públicos
Novas perspectivas	Descobrir novas realidades sobre a fome no Brasil	Ampliar a visão do visitante além da sua bolha Propor diferentes olhares sobre o mesmo assunto
Pensamento crítico	Ser estimulado criticamente	Abordar os principais motivos que levam à fome no Brasil hoje Provocar questionamentos sobre questões sociais e políticas levando o visitante a refletir
Sensações provocadas	Receber estímulos sensoriais	Provocar estímulos visuais que ajudem a absorção da mensagem desejada pela exposição (não se baseando apenas em palavras)
A arte em si	Apreciar o conteúdo exposto	Expor obras físicas, textos informativos e mídias digitais Relacionar a arte com o tema
Acessibilidade	Ter maior possibilidade de visitação	Propor um espaço acessível fisicamente diante das normas Ter uma proposta convidativa e amigável para todos os públicos evitando a exclusão social Ser de fácil circulação
Comunicação	Receber a informação de forma eficaz	Desenvolver uma IDV coerente com a narrativa da exposição Aplicar textos diagramados com uma hierarquia eficiente para auxiliar na leitura cognitiva

Fonte: Elaborada pela autora

5. Conteúdo da exposição

Visto que o presente projeto trata-se de um trabalho de conclusão em design, optou-se por encontrar um conteúdo a ser exposto já pronto e estruturado. Possuindo o tema e tendo o argumento definido, inicia-se a organização deste conteúdo em formato de narrativa para uma exposição. No intuito de contemplar os requisitos “abordar os principais motivos que levam à fome no Brasil hoje” e “provocar questionamentos sobre questões sociais e políticas levando o visitante a refletir”, optou-se por basear a exposição em um episódio do podcast sobre alimentação chamado Prato Cheio, do Joio e o Trigo - plataforma de jornalismo investigativo sobre alimentação, saúde e poder.

O episódio escolhido se chama “Fome, uma coisa horrorosa” e aborda a fome no Brasil e como este problema foi mudando ao longo de nossa história de acordo com os contextos sociais e políticos que o tangem. Os roteiristas entrevistaram a ex-presidente do Consea (Conselho Nacional de Segurança Alimentar e Nutricional) Elisabetta Recine e a cantora Elza Soares, que em setembro de 2019 lançou um álbum chamado “Planeta Fome” em referência às suas vivências com a insegurança alimentar. O nome do episódio faz menção à uma fala de Elza Soares durante a entrevista onde ela afirma “A fome é uma coisa tão estúpida. Escurece as vistas. A fome dói. A fome tira você do seu raciocínio. A fome é uma coisa... só quem passou, como eu, sabe o que é a fome. Não tem como explicar o que é passar fome. Ela é horrível, ela é horrorosa. Só isso”. O roteiro, produção e edição do episódio foram feitos por Natália Silva. Esta também participou da narração com Amanda Flora. A checagem de fatos foi feita por João Peres e Moriti Neto.

A narrativa do episódio se constrói em cima de três pilares considerados grandes motivos da insegurança alimentar que vivenciamos durante a nossa história: a urbanização, o desenvolvimento agrícola e a indústria dos ultraprocessados. Inicialmente, a narradora conta sobre o processo de urbanização que aconteceu no Brasil por volta dos anos 30, na primeira presidência de Getúlio Vargas e cresceu mesmo no seu segundo mandato, nos anos 50 quando 36% da população estava nas cidades. Nessa época a industrialização aumentou as oportunidades de emprego nas cidades, o que fez com que ruralistas optassem por esta nova proposta de vida nos centros urbanos. Além disso, estas pessoas se depararam com a falta de acesso à terra e com a mecanização do campo. Sem terra para plantar e sem emprego, não havia dinheiro. Portanto, também não havia comida. Ao tratar deste assunto, a

narradora exemplifica este contexto com duas obras brasileiras da literatura e da arte. A primeira é o livro *Vidas Secas* de Graciliano Ramos, publicado em 1938, que aborda a imagem mais marcante da fome na época - pessoas que viviam em ambientes rurais, precários e castigados por condições naturais, como a seca do sertão nordestino. O segundo é a obra "Os Retirantes" pintada por Cândido Portinari em 1944, aplicada na capa do episódio, que está inclusa em uma série de quadros que o artista pintou representando pessoas raquíticas, passando muita fome cercadas de cenários secos.

A entrevistada Elisabetta Recine também exemplifica o assunto com outro livro: "É aí que vem a obra, por exemplo, *Geografia da Fome* (1946) e os outros estudos escritos do Josué de Castro, em que ele mostra que essa pobreza. Naquela época, existia um senso comum de que [essa pobreza] era resultado somente das condições naturais que eram dadas e das dificuldades e desafios de conviver com estas condições. O Josué de Castro vem mostrar que certamente as condições naturais não eram condições adequadas mas, ao mesmo tempo, você tinha uma diferença já naquele momento, muito profunda de acesso à serviços e à condições de vida e isso fazia com que a pobreza e, conseqüentemente, a fome tivessem um caráter muito mais dramático. Então, a partir do momento que o Josué dá visibilidade aos determinantes estruturais socioeconômicos da fome e da pobreza, ele também dá visibilidade à responsabilidade do estado de incidir sobre estas injustiças - sobre estas desigualdades - por meio das políticas públicas".

Com isso a fome passa a ser vista como política pública é um problema a ser tratado pelo governo. A partir desta publicação de Josué de Castro, o presidente Getúlio Vargas instituiu o salário mínimo em 1 de maio de 1940, atual dia do trabalhador, pois entendeu que a fome não era um problema isolado e tinha um impacto enorme em uma coisa que ele estava muito interessado, a produtividade do país.

No podcast é colocado que desde sempre um dos principais motivos da fome é a desigualdade social, um problema que está enraizado na história do Brasil, Iniciando o segundo pilar do podcast, Elisabetta afirma que a principal escolha feita como sociedade que causaram a desigualdade social foi o modo de desenvolvimento agrícola. Segundo a narradora, a concentração de terra, característica da monocultura, e a diminuição do número de empregos no campo, por conta da industrialização, empurraram as pessoas para as cidades. Elas se mudaram para trabalhar não só na indústria, mas para ocupar vagas de emprego do setor de serviços. O salário, independente da ocupação, era baixo. Mesmo morando nas

periferias, que tinham aluguéis menores, sobrava pouco para a comida. E aí que o ciclo de pobreza e fome, que antes acontecia no campo, começa a acontecer nas cidades. A diferença agora é que as pessoas não tinham nem terra para produzir o próprio alimento. O acesso à comida dependia quase que exclusivamente do dinheiro.

A obra “Expedição Catástrofe” (2017) dos artistas Alexandre Campos, Carolina Fonseca, Filipe Britto, Glayson Arcanjo, Pedro Britto, Ícaro Lira, Laura Castro, Pablo Lobato, Renata Marquez e Yuri Firmeza aborda os efeitos do desmatamento para monocultura no fechamento de escolas rurais entre 1955 e 2016. Em setembro de 2017 o grupo de artistas realizou uma Torre de Transmissão em uma área rural de Goiás. Junto de colaboradores, os artistas leram os nomes das diversas escolas rurais fechadas. A ação/performance/instalação/protesto teve duração de 24 horas e foi transmitida ao vivo por streaming e outros meios. Foram capturadas imagens dessa transmissão, no enquadramento se via uma cadeira, o microfone, as pilhas de formulário e uma arquibancada ao longe, na qual esperávamos pelo revezamento da leitura. A escola é, para muitas crianças, a principal - às vezes única - fonte de alimentação diária e esta obra retrata a redundância de fechar esses espaços para criar área desenvolvimento agrícola, produzindo alimentos que não serão consumidos pelas mesmas pessoas que usufruíam deste espaço no passado - uma vez que estas produções são, geralmente, voltadas para a exportação.

Por fim, a narrativa do podcast é concluída pela introdução de um elemento principal no cenário da fome que vemos hoje em dia no país, a desnutrição agravada pelo crescimento da indústria de alimentos ultraprocessados - formulações industriais prontas para consumo, feitas com ingredientes com nomes pouco familiares e não usados em casa (carboximetilcelulose, açúcar invertido, maltodextrina, frutose, xarope de milho, aromatizantes, emulsificantes, espessantes, adoçantes, entre outros). Estes produtos são característicos pelo seu preço baixo, facilitando acesso monetário a alimentos que antes não eram possíveis para todos. Porém, esses alimentos possuem valores nutricionais muito baixos, deixando a parte da população que mais consome ultraprocessados - a de menor renda mensal - com carência nutricional de vitaminas, ferro, etc. Portanto, hoje em dia, além da fome causada pela falta de qualquer alimento, nos deparamos com níveis de insegurança alimentar causados pela baixa qualidade dos alimentos. A fome para de ser uma característica notória apenas fisicamente nas pessoas.

Essa é a cara da fome em 2020, bem diferente daquela que Portinari pintou no quadro “retirantes”. Por um lado, isso mostra que o Brasil mudou e se tornou um país

mais urbanizado e conseguiu lidar com esse problema ao longo da sua história. Por outro, deixa claro que o desenvolvimento econômico nem sempre é sinônimo do desenvolvimento social - assim como estar de barriga cheia não significa necessariamente estar bem alimentado. A desigualdade continua sendo um problema no país e pode ficar ainda pior se nada mudar nos próximos anos. Segundo o IBGE, entre 2016 e 2017 o número de pessoas extremamente pobres (aquelas que vivem com menos de 140 reais por mês) foi de 6,6% para 7,4% dos brasileiros. A pobreza também cresceu 0,8% nesse período. Esses dados deixam a gente com a sensação de que o Brasil não aprende com a própria história.

A exposição será setorizada baseando-se nos três pilares propostos pelo podcast. Cada setor contará com quatro totens, um para introduzir o tema e outros três para apresentar obras selecionadas que representem e apresentem o tema - estas estarão dispostas uma ao lado da outra, formando uma sequência de leitura delimitada. Além das três sequências de totens com o conteúdo, terá uma primeira sequência introdutória de quatro totens, com título e identidade visual da exposição, especificações técnicas e súmula da exposição. No tópico 6.1.1 será aprofundado como estes totens serão dispostos dentro do espaço escolhido.

A proposta é trazer este conteúdo para um espaço expositivo de forma lúdica, mostrando como a arte esteve presente na representação destes pilares da insegurança alimentar no Brasil. Vimos exemplos de obras que nos mostram a trajetória do problema conforme a história de criou no país. A arte e o design tem poder educacional e político muito fortes e capazes de elucidar conteúdos que são de extrema relevância e que devem ser abordados. Propõe-se também o uso de imagens das obras para não deixar a exposição carregada de textos e textos para a maioria do público, que estará ali somente de passagem e interesse breve. O conteúdo deve ser acessível e atrativo para os diferentes contextos de pessoas que passarem pela exposição.

6. Conceito Final

O conceito do projeto é um trecho da entrevista de Elza Soares para o podcast escolhido como base para o conteúdo da exposição. Ao ser questionada sobre o que é fome para a artista, ela afirma: "A fome é uma coisa tão estúpida. Escurece as vistas. A fome dói. A fome tira você do seu raciocínio. A fome é uma coisa... só que passou como eu sabe o que é a fome. Não tem como explicar o que é passar fome. Ela é horrível, ela é horrorosa. Só isso". Com isso, foram definidas palavras-chave que, além

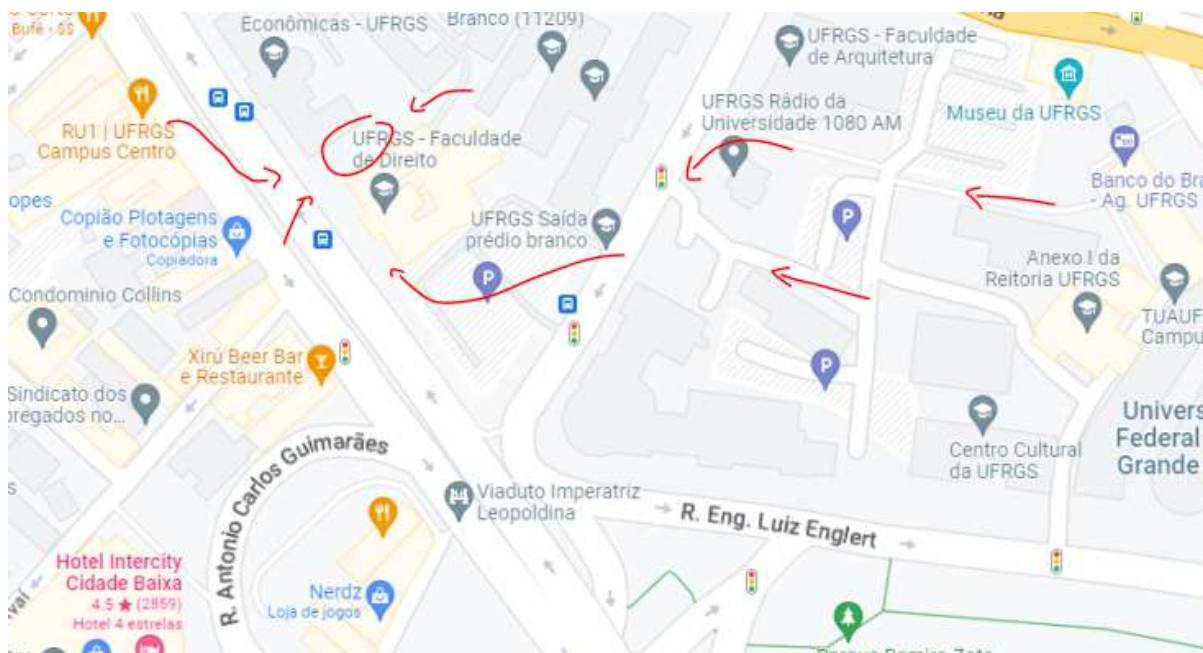
desta citação, ajudarão no desenvolvimento do projeto: alarmante, sério, sensível e lúdico. A proposta é desenvolver uma exposição que aborde o assunto de forma lúdica sem perder a seriedade do e a sensibilidade do problema. Isso porque a principal justificativa para a realização deste projeto é trazer para o conhecimento do público o quão alarmante e séria é a situação da insegurança alimentar no Brasil hoje.

6.1 Definições de projeto

6.1.1 Local e Disposição

Tendo em vista o conteúdo político e social proposto para o projeto e pelo desejo de atingir o maior número de pessoas possível, optou-se por instalar a exposição na área externa do campus central da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Além de ser uma universidade pública com ligação política direta, ela também é conhecida por ser um espaço aberto para debates e eventos de causas sociais. Quanto à localização dentro do campus, levantou-se duas possibilidades: dentro do Museu da UFRGS ou na área externa entre prédios. Para cumprir com o requisito “ter maior possibilidade de visitação”, optou-se por posicionar a exposição em um local onde o maior número de pessoas circule, como é o caso dos portões de saída e entrada do campus. Foi escolhido o corredor que se forma entre os prédios da Faculdade de Economia e da Faculdade de Direito, ao lado da saída na Av João Pessoa. Além desta saída ser movimentada por estar ao lado de uma parada de ônibus onde muitas linhas passam, esta também é caminho para o Restaurante Universitário da universidade - restaurante popular que possibilita alimentação acessível e de qualidade para os estudantes, professores e funcionários do campus. Desta forma, a escolha de localização também está alinhada com o tema da exposição. Como se vê na figura abaixo, o local escolhido é central quando se trata dos estudantes que se locomovem de seus respectivos prédios e departamentos para o restaurante universitário ou fazem o movimento contrário.

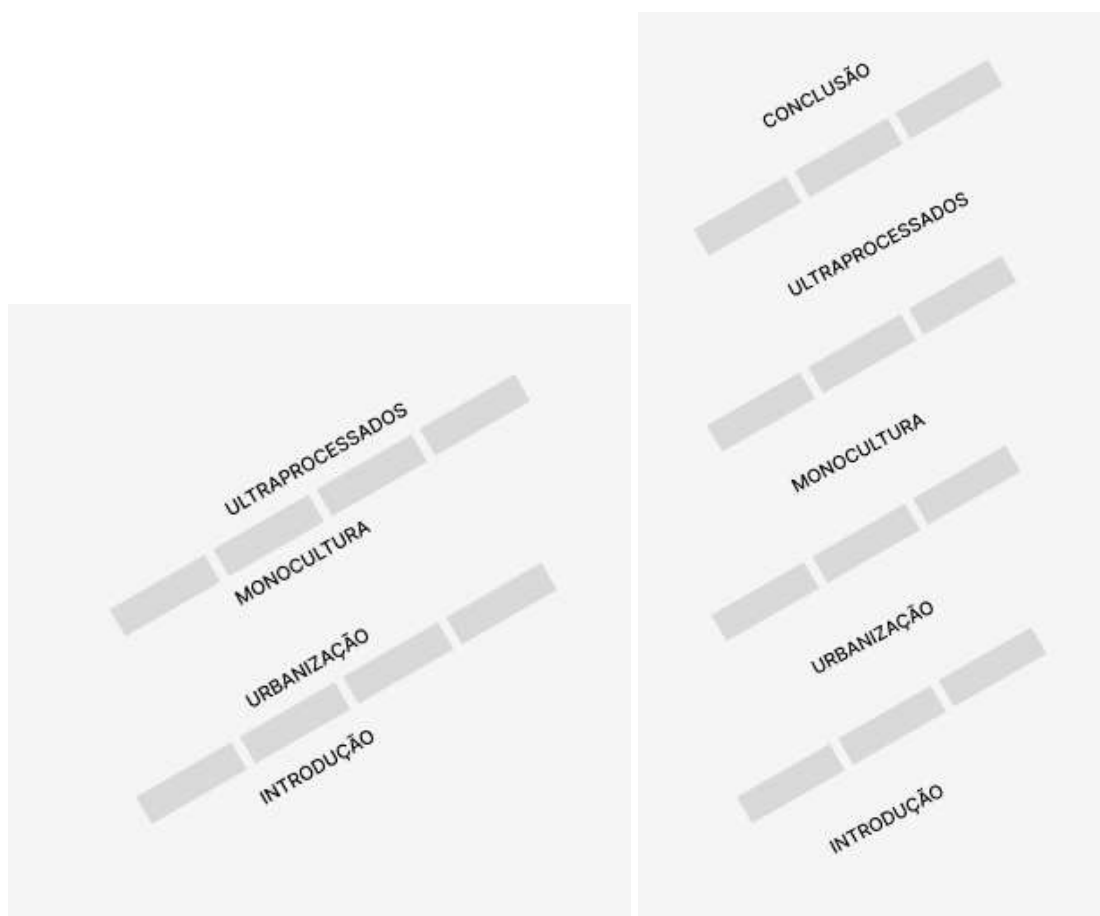
Figura 16 - Mapa do campus da UFRGS



Fonte: Google Maps

Abaixo vemos as opções de disposição dos totens e os temas abordados em cada um. A ideia de serem dispostos de tal forma enfileirada surge da análise feita anteriormente da disposição das prateleiras do supermercado, onde cada corredor possui um tema, ou seja, é setorizado, como é a proposta da exposição. Além disso, é uma exposição com narrativa linear, tendo uma única forma eficiente de leitura uma vez que segue acontecimentos históricos que formam uma linha do tempo. Na primeira opção, são duas fileiras de totens e os setores constituem apenas uma fileira, e não um “corredor” inteiro. Neste caso há menos espaço para conteúdo e não há possibilidade de haver conclusão. Apesar disso, a exposição está localizada em um local de passagem o menor volume de conteúdo pode ser eficiente para prender o público durante toda exposição e não permitir que eles desistam no meio do caminho. A segunda opção permite maior aprofundamento de conteúdo e mais exemplos de obras sobre cada tema, porém ocupa maior espaço físico e maior tempo de atenção do público. Os totens serão dispostos com angulação de 30 graus para serem vistos do maior número de pontos de vistas ao longo do campus, uma vez que a exposição pode ser acessada através de inúmeros lugares.

Figuras 17 e 18 - Opção 1 e 2 de disposição da exposição



6.1.2 Público alvo

A partir da intenção de atingir o maior número de realidades possíveis com a exposição - mantendo-a legível e compreensível para todos, o público alvo principal definido foram os alunos, professores e funcionários da UFRGS na idade adulta - ou seja, a exposição não contempla o público infantil. A exposição será localizada no espaço externo do campus central da universidade - onde trafegam pessoas com diferentes contextos e diferentes níveis de conhecimento sobre o assunto. Além do público interno da universidade, a exposição também pretende atingir de forma secundária pessoas que, mesmo não fazendo parte da comunidade acadêmica, atravessam o campus ou passam pela Av. João Pessoa diariamente, podendo ser atraídas a visitar o espaço.

6.1.3 Elementos visuais

Com o intuito de manter a exposição alarmante, séria e sensível, as cores escolhidas para formar a paleta visual da exposição serão preto, branco e variações de cinza para delimitar hierarquia de textos. Além disso, como veremos no tópico a seguir, o mobiliário será de material reutilizado, tendo uma textura marcante e tons amadeirados, não podendo disputar espaço de visão com outras cores mais chamativas impedindo que acabe ficando muito colorido e perdendo a característica séria. Além da textura do material, a exposição contará com imagens das obras de arte citadas em cada totem, o que também impede que o restante dos elementos tenham cores que não sejam sóbrias. Para que a exposição mantenha sua seriedade e sensibilidade, a tipografia selecionada também deve ser pouco chamativa, concentrando a atenção do leitor apenas no conteúdo exposto. Portanto, a tipografia selecionada foi a Poppins, de fácil legibilidade, variando apenas o peso e o tamanho da fonte para delimitar hierarquias de leitura.

Por ser uma exposição em área externa, o que limita a possibilidade de novos tipos de mídias digitais e interativas, o conteúdo exposto contará apenas com textos e imagens. Apesar de interações digitais serem eficientes para absorção de conteúdo e cognição, o propósito de atingir o maior e mais diverso público possível é de maior prioridade. Além disso, mídias digitais muitas vezes podem ser excludentes para pessoas que não tem familiaridade com tais aparelhos e ferramentas, o que limitaria a acessibilidade da exposição.

6.1.4 Mobiliário expositivo

O mobiliário desenvolvido será em formato de totem para expor o conteúdo em formato de texto e imagem. Serão oito totens retangulares, posicionados um ao lado do outro, podendo imprimir conteúdo em todas suas faces. Todos os totens terão o mesmo formato base e serão cobertos com a placa onde será impresso o conteúdo. Dentro dos totens será posicionado um peso para sustentação para evitar que exposição seja movida de lugar. Para manter-se no tema da exposição, optou-se por utilizar madeira reciclada revestida com resina para ser resistente às intempéries do ambiente externo para as bases. As placas com o conteúdo impresso cobrirão a base de madeira reutilizada e aparafusadas na mesma. Abaixo estão algumas gerações de alternativas para a disposição destes elementos que irão compor o mobiliário.

Figura 19 - Opção 1 Mobiliário Expositivo



Figura 20 - Opção 2 Mobiliário Expositivo



Figura 21 - Opção 3 Mobiliário Expositivo



7. Detalhamento

Neste segmento do trabalho serão aprofundados os detalhes de espaço e dimensões da exposição, grid de diagramação do espaço e do material visual, os materiais selecionados para implementação e o desenho técnico do mobiliário expositivo.

7.1 Zoneamento da exposição

O zoneamento é uma técnica de design de exposições que consiste na divisão do espaço expositivo em diferentes zonas ou áreas temáticas, cada uma dedicada a um tópico ou assunto específico. Essa técnica é amplamente utilizada em museus,

galerias de arte, centros culturais e outros espaços expositivos para ajudar a orientar o público e melhorar a experiência do visitante. O objetivo principal do zoneamento é criar uma narrativa coerente e lógica dentro do espaço expositivo, permitindo que o visitante percorra a exposição de forma clara e intuitiva. Ao dividir o espaço em diferentes áreas temáticas, o zoneamento permite que o visitante se concentre em um tópico de cada vez, evitando a sobrecarga de informações e garantindo que a mensagem da exposição seja clara e memorável.

7.1.1 Navegação

Para a estruturação da exposição- possibilitando o levantamento das quantidades de materiais a serem utilizados e impressões serem feitas, foi feito o zoneamento da exposição, definindo o espaço detalhado a ser aplicado o sistema expositivo e onde será aplicada cada seção da exposição e o percursos a ser realizado pelo público, acompanhando a narrativa da exposição

A estrutura da narrativa está baseada na linha temporal de momentos decisivos para a história da fome no Brasil de hoje. Serão quatro seções a serem percorridas pelo público - uma introdutória e outras três definidas pelos momentos históricos definidos. O primeiro momento será sobre o êxodo rural que aconteceu no Brasil entre os anos 30 e 50 por conta da industrialização e busca de empregos nas cidades, causando escassez no campo. Algumas obras de arte que retratam muito bem este momento da história são as de Cândido Portinari, como "Lavrador de Café" (1934) e "Os Retirantes" (1994) (Figuras 22 e 23). A segunda seção apresenta obras que retratam o avanço da agroindústria e os desmatamentos no campo, assim como o crescimento da monocultura e redução da biodiversidade nas plantações do Brasil, que começou a focar em plantio para exportação. Por fim, será mostrado como a indústria dos ultraprocessados interferiu na segurança alimentar do brasileiro desde o início de seu crescimento - acessando pessoas com menos poder de compra e menos acesso à informação e provocando-as ingerir produtos com baixos valores nutricionais

Figura 22- Obra "Lavrador de Café" 1934 de Cândido Portinari



Figura 23- Obra "Os Retirantes" 1994 de Cândido Portinari



A exposição terá início próximo à saída do campus para a avenida João Pessoa, onde há maior fluxo de pessoas, tanto de dentro quanto de fora da comunidade acadêmica. As sessões serão postas de forma sucedida, uma atrás da outra, em forma linear: introdução, seção 1, seção 3 e por fim seção 3 - conforme apontado na Figura 24..

Figura 24- Navegação da Exposição

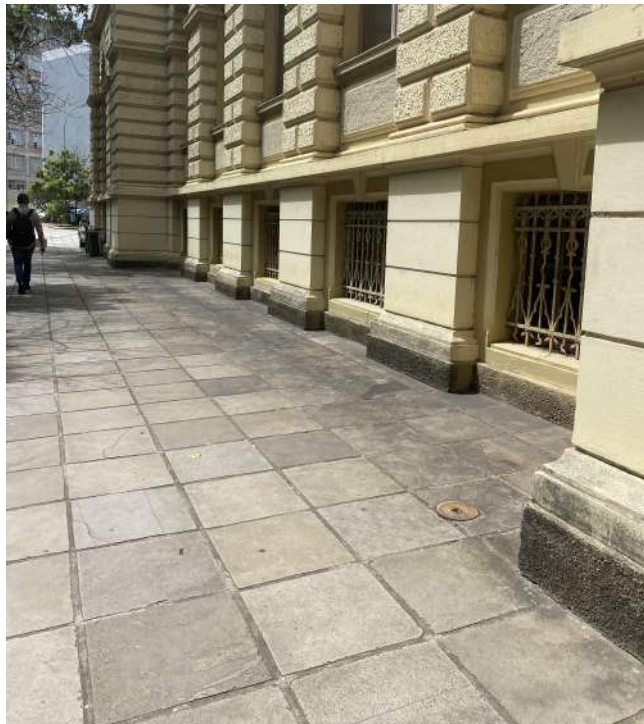


7.1.2 Grid e dimensões

O grid de um espaço de exposição refere-se à estrutura básica da organização do espaço, que é geralmente baseada em um sistema de coordenadas cartesianas, semelhante a um mapa ou a um diagrama de planta baixa. O grid é essencial para a organização da exposição, permitindo a localização precisa de obras de arte, objetos ou outras peças de exposição em relação ao espaço e às outras obras.

Ao visitar o local definido para a aplicação da exposição, notou-se que o chão do espaço é composto por um piso intertravado com blocos de concreto de 50 cm por 50 cm como se mostra na Figura 25. Para facilitar a aplicação, o grid do espaço expositivo foi definido a partir deste piso. São 9 blocos de largura e 30 blocos de comprimento, portanto, a dimensão total do espaço será de 450 x 1500 (cm) ocupando a área entre os prédios da Faculdade de Ciências Económicas e a Faculdade de Direito da UFRGS.

Figura 25 - Piso do local escolhido para a exposição



Para facilitar a circulação interna na exposição, foram determinadas distâncias de no mínimo 150cm entre as seções, como pode ser visto na Figura 26, o que permite que circulem pessoas a pé, cadeirantes, ciclistas e afins pelos painéis. Sem impedir a circulação no local, a exposição foi disposta de forma que seja “obrigatório” se deparar

com o tema, no qual raramente paramos para nos deparar. O visitante, ou até mesmo o que apenas atravessa a exposição, é obrigado a contornar todas as sessões - podendo, ou não, dar a volta por cada uma - para atravessar o corredor entre as duas faculdades.

Figura 26 - Distância entre sessões da exposição



7.2 Detalhamento dos painéis expositivos

O mobiliário expositivo será composto por uma composição de módulos unificados formando cada sessão da exposição. Os módulos seguem o grid do piso do espaço e terão 50 x 50 cm de base e 200 de altura. Podemos ver a modelagem 3D do módulo e de suas composições nas Figuras 27 e 28 e o seu desenho técnico na Figura 29. Serão 2 sessões ditas “chamativas” no início e no fim da exposição compostas por dois módulos - totalizando as dimensões de 100 x 200 cm de base - e outras sessões de conteúdo, cada sessão contará com oito módulos, formando um quadrado de 150 x 150 cm de base. O módulo é composto por hastes de seção quadrada de 5 x 5 cm soldadas entre si. Para compor um módulo são precisas 4 hastes principais de 2 metros e 12 hastes de 30 cm para unir as principais. A solda fica por conta do fabricante, o módulo será encomendado já montado.

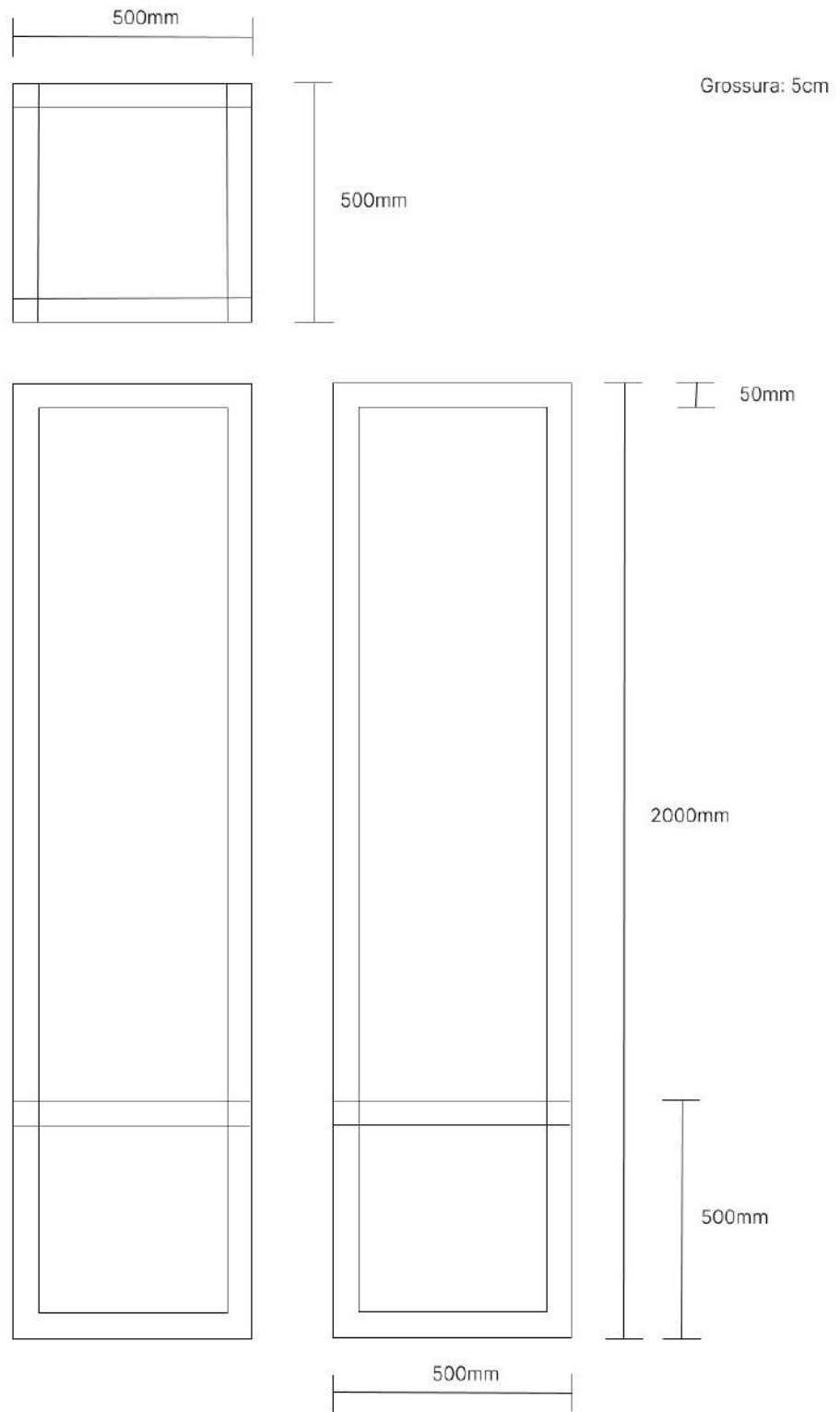
Figura 27 - Modelagem 3D do módulo da exposição



Figura 28 - Modelagem 3D da composição de módulos da exposição



Figura 29 - Desenho técnico módulo expositivo



7.1.2 Material

Visto que a exposição será aplicada ao ar livre, deve-se dar preferência à materiais que resistam às possíveis intempéries naturais e intervenções humanas. O módulo será feito de metalon de aço galvanizado e pintado de preto - com o método de pintura eletrostática - para compor a identidade visual da exposição. Além de ser leve e durável, este material é resistente à corrosão e à oxidação - o que é bom para uma aplicação externa como esta. No processo de galvanização o aço é revestido por uma camada de zinco que faz com que o material tenha maior resistência contra corrosão. O conteúdo será impresso em chapas de PS (Poliestireno) de 150 x 150 cm. O poliestireno é uma resina termoplástica dura muito utilizada em aplicações de comunicação visual. Além de ser leve e fácil de transportar, possui uma boa durabilidade.

7.1.3 Montagem

Optou-se por projetar um único módulo que se repete em diferentes composições para facilitar o transporte da exposição, uma vez que a proposta é levar esta exposição para diferentes campus da universidade, podendo ser reaplicado facilmente. Para esta montagem e desmontagem ser fácil para os montadores, optou-se também para que a união dos módulos seja feita através de grampos conectores, como o que vemos na Figura 30. Estes grampos serão aplicados na parte inferior e superior dos módulos, garantindo a união e o equilíbrio do conjunto. Os módulos serão fixados no chão através de um parafuso aplicado na parte interna da seção de metal.

Figura 30 - Grampo fixador



A aplicação das chapas de PS nas sessões será feita através de fitas dupla face, que mantêm a fixação por longos períodos de tempo e que são de fácil desmontagem quando necessário. Os módulos serão aparafusados no chão através de um buraco perfurado na parte interna das hastes inferiores. No total serão 36 módulos de aço e 24 painéis de PS.

7.3 Material gráfico

Como definido no tópico 6.1.3, a identidade visual da exposição deve ser neutra e séria, sem uso de adornos e grafismos que fujam o tema ou tirem a sua seriedade. Portanto, as cores definidas para a exposição foram preto e branco com o auxílio de imagens para elucidação do tema. A tipografia definida foi a Inter com variações de espessura e tamanho para delimitar hierarquização na diagramação. Para a aplicação do conteúdo nos painéis, foi definido um grid baseado no grid do espaço apresentado no tópico 7.1.2. Para o espaço foram definidos módulos quadrados de 50 x 50 cm, para o painel, este módulo foi dividido em pequenos módulos de 10 x 10 cm, como vemos na Figura 31.

Figura 31 - Grid do Painel Visual

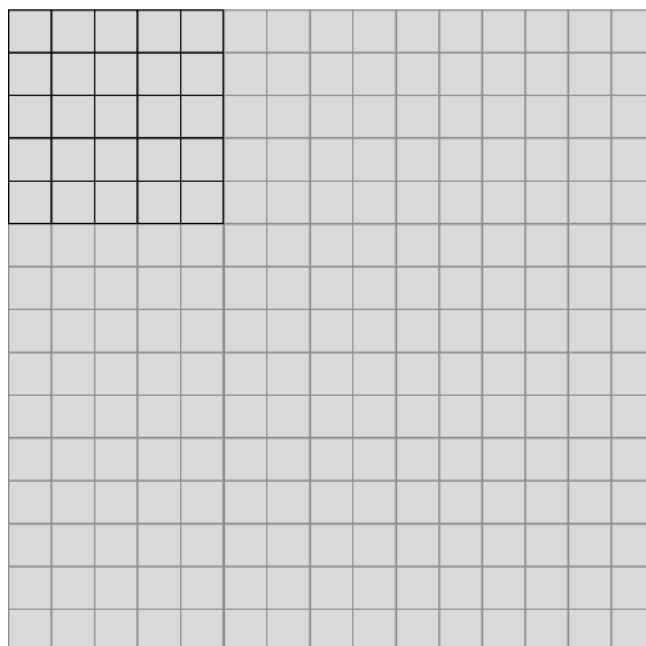
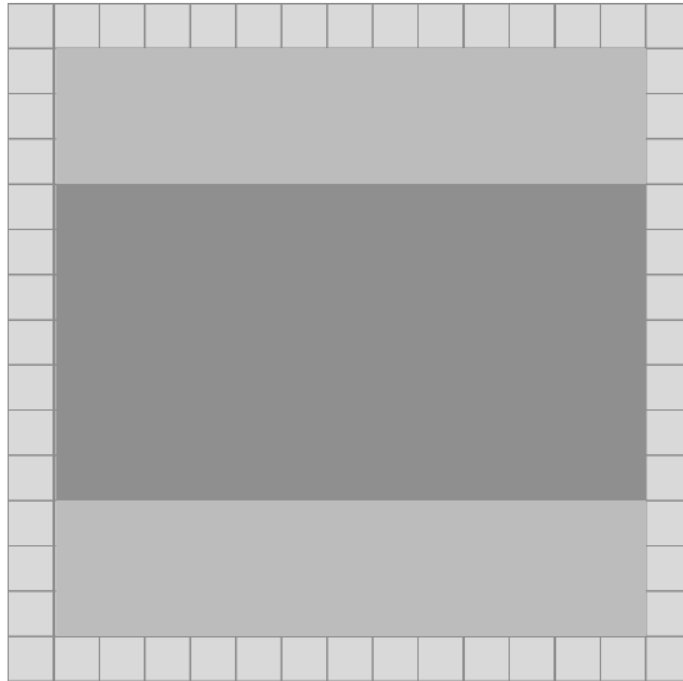
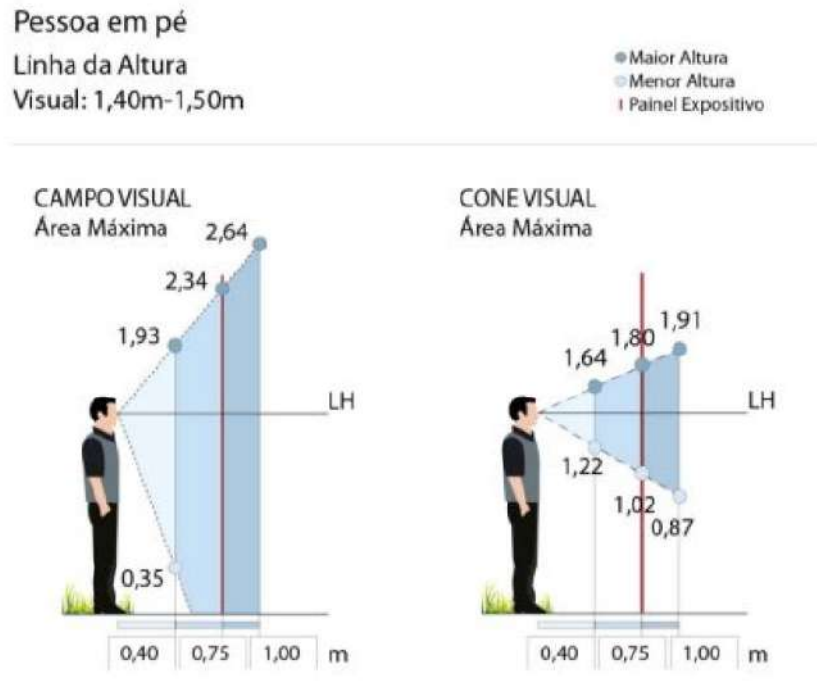


Figura 32 - Estrutura do grid do painel visual



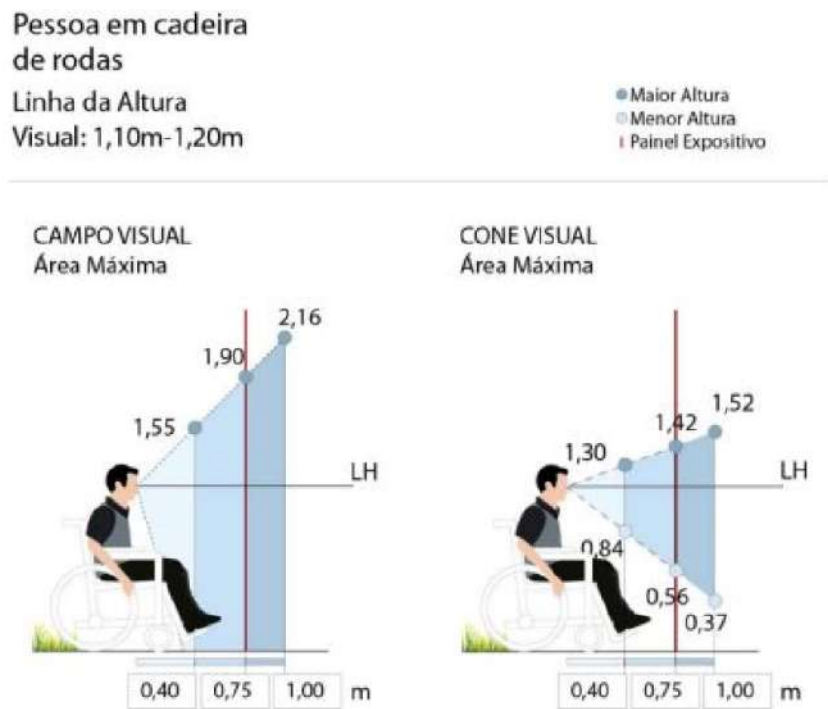
Ao aplicar este módulo reduzido, pode-se determinar a margem para aplicar o conteúdo, que consiste em 10cm em todas as bordas do painel - independente de seu tamanho. Definiu-se também os espaços onde só poderão ser aplicados títulos e imagens, onde o público não possui campo de visão capaz de ler tanto em pé quanto sentado. Foi determinado, com isso, um espaço central onde pode ser aplicado um texto corrido de 60 pts. Estas definições podem ser vistas na Figura 32. A norma utilizada para ergonomia do campo de visão foi a NDGA (2010) como vemos nas Figuras 33 e 34.

Figura 33 - Campos de visão e cones de visão de um adulto em pé



Fonte: NDGA (2010)

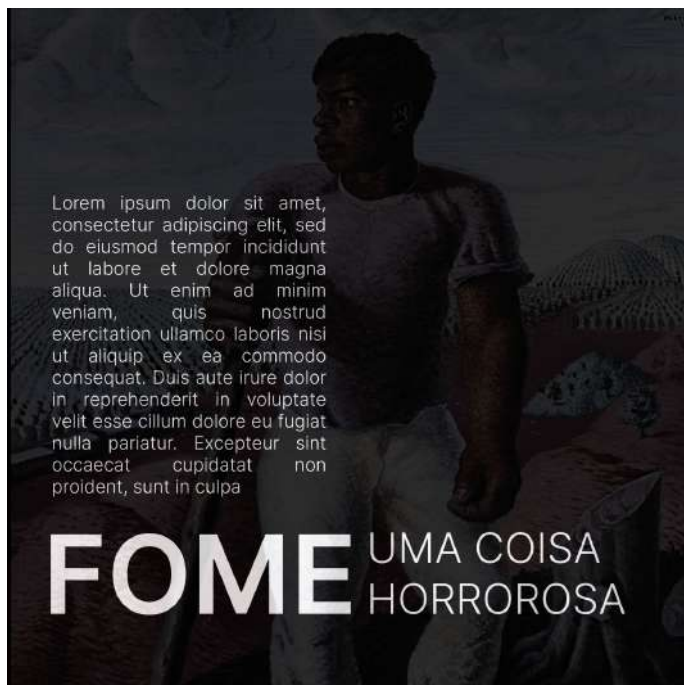
Figura 34 - Campos de visão e cones de visão de um adulto sentado



Fonte: NDGA (2010)

Haverá, como citado anteriormente, dois totens “chamativos” com o título da exposição e alguns detalhes técnicos, como os logos dos patrocinadores. Esta composição será formada por dois módulos e quatro painéis visuais, 2 de 100 x 150 (cm) e 2 de 50 x 150 (cm). Na Figura 35 pode-se ver uma proposta de aplicação visual nesta primeira sessão. Além disso, haverá 4 outras sessões de conteúdo compostas por oito módulos e quatro painéis visuais, os quatro possuem a mesma dimensão de 150 x 150 (cm). Cada sessão contará com um painel de introdução ao tema e outros três de aprofundamento do conteúdo, onde se mostra as obras de arte que representaram o tema ao longo da história. Nas Figuras 37 e 38 vemos a aplicação visual em um painel de introdução e um painel de conteúdo de uma mesma sessão, respectivamente.

Figuras 35 e 36 - Aplicação visual nos painéis



Fonte: a autora

Figuras 37 e 38 - Aplicação visual nos painéis



Fonte: a autora

Figuras 39 e 40 - Aplicações visuais na modelagem



Fonte: a autora

Figura 41 - Composição de módulos e aplicação visual



Fonte: a autora

Figura 42 - Aplicação em imagem



Fonte: a autora

8. Considerações Finais

Falar sobre a fome no Brasil é extremamente importante porque este é um grave problema social que afeta milhões de pessoas em todo o país. Infelizmente, a fome ainda é uma realidade para muitas famílias brasileiras, especialmente aquelas em situação de vulnerabilidade social e econômica. A fome é uma violação dos direitos humanos básicos, e uma questão que afeta não apenas a saúde física das pessoas, mas também sua dignidade e sua capacidade de se desenvolver plenamente como indivíduos. A desnutrição pode causar uma série de problemas de saúde a longo prazo, além de prejudicar o desenvolvimento cognitivo e o desempenho escolar.

A arte foi escolhida para retratar este tema pela sua capacidade ser sensível ao mesmo tempo que assertiva a respeito de temas delicados e complexos. A arte é uma forma poderosa de comunicação, capaz de transmitir ideias e emoções de maneira não verbal e altamente expressiva. Através da arte, podemos comunicar ideias complexas e abstratas de uma forma que muitas vezes é mais acessível e tangível do que as palavras. A arte também pode ser uma forma de comunicação social e política, transmitindo mensagens e ideias importantes sobre questões sociais, políticas e culturais. A arte também pode ser uma forma de comunicação universal, capaz de transcender barreiras linguísticas e culturais. É importante também destacar a importância do design na criação de exposições significativas e envolventes. O design de exposições é uma área de grande importância, pois é responsável por criar uma experiência de visita memorável para os visitantes, aumentando seu envolvimento com o conteúdo apresentado.

Entrego este trabalho satisfeita com o resultado final. Foi possível projetar uma exposição legível, didática e atraente, conferindo os requisitos propostos diante de uma pesquisa eficiente feita. Além desta exposição, o mobiliário também pode ser utilizado pela universidade para outras exposições que virão, sendo reutilizável. Isto é positivo para que se mantenha um espaço de diálogo e abertura para mais temas como estes, sensíveis e complexos, mas que precisamos nos deparar com maior frequência em nossas rotinas.

9. Referenciais

ALVES, Schirlei. Contato com agrotóxicos pode levar a dano do DNA, causar câncer, problemas renais e doenças no sangue. **O Joio e O Trigo e De Olho nos Ruralistas**. 25 de julho de 2022. Disponível em: <https://deolhonosruralistas.com.br/2022/07/25/contato-com-agrotoxicos-pode-levar-a-dano-do-dna-causar-cancer-problemas-renais-e-doencas-no-sangue/>. Acesso em: 6 de agosto de 2022.

AMAGLOBELI, David et al. **Fiscal Policy for Mitigating the Social Impact of High Energy and Food Prices**. IMF Notes, v. 2022, n. 001, 2022. Disponível em: <https://www.imf.org/en/Publications/IMF-Notes/Issues/2022/06/07/Fiscal-Policy-for-Mitigating-the-Social-Impact-of-High-Energy-and-Food-Prices-519013>. Acesso em: 01 de agosto de 2022.

“Brasil precisa pensar em políticas públicas para enfrentar a crise financeira mundial”. **Jornal da USP**. Maio de 2022. Disponível em: <https://jornal.usp.br/?p=516156>. Acesso em: 31 de junho de 2022.

BRASIL. Presidente (2003 - 2010: Luiz Inácio Lula da Silva). **Pronunciamento do Presidente da República na sessão solene de posse no Congresso Nacional**. Brasília, 1 de janeiro. 2003. Disponível em: <http://www.biblioteca.presidencia.gov.br/presidencia/ex-presidentes/luiz-inacio-lula-da-silva/discursos/1o-mandato/2003/01-01-pronunciamento-a-nacao-do-presidente-da-republica-luiz-inacio-lula-da-silva-apos-a-cerimonia-de-posse.pdf/view>. Acesso em: 1 de agosto de 2022.

CAMPELLO, Tereza. Políticas Públicas para o Combate à Fome. In: **1º Seminário USP de Combate à Insegurança Alimentar e à Fome**. On-line, 2021.

COUNCIL, Design. **What is the framework for innovation?** Design Council's evolved Double Diamond. 2019. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/>. Acesso em: 7 de Julho de 2022.

COUTO, Heloísa Helena. Expografia: design do espaço expositivo. **Blucher Design Proceedings**, v. 2, n. 9, p. 3657-3669, 2016.

CUNHA, Aléxia Teles. **Projetos pedagógicos da Bienal do Mercosul como instrumento de acesso e disseminação da arte**: análise de uma mediadora. Orientadora: Bianca Knaak. 2018. 67 f. TCC (Graduação)- Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Curso de História da Arte: Bacharelado. Porto Alegre. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/185961>. Acesso: 1 de agosto de 2022.

DEMETRESCO, Sylvia. **Vitrinas e Exposições Arte e Técnica do Visual merchandising**. 1, ed. São Paulo: Érica, 2014.

DEMETRESCO, Sylvia. **Vitrine**: teu nome é sedução. São Paulo: Pancrom, 1990.

Fundação Getúlio Vargas Social. "A insegurança alimentar no Brasil". Maio de 2022. Disponível em: <https://cps.fgv.br/destaques/fgv-social-lanca-pesquisa-inseguranca-alimentar-no-brasil>. Acesso em 1 de agosto de 2022.

HOUSEN, Abigail. O olhar do observador: investigação, teoria e prática. In: FRÓIS, João Pedro (Org.). **Educação Estética e Artística – Abordagens Transdisciplinares**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2000, p.147 – 168.

Idec (Instituto Brasileiro de Defesa do Consumidor). **Tem veneno nesse pacote?**. Volume 2. Brasil, 2022.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). **Índice Nacional de Preços ao Consumidor Geral**. Junho de 2022. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/economicas/precos-e-custos/9256-indice-nacional-de-precos-ao-consumidor-amplio.html?=&t=destaques>. Acesso em 8 de agosto de 2022.

Instituto Brasileiro de Museus (Ministério do Turismo). "Expografia". Disponível em: <https://sabermuseu.museus.gov.br/expografia/#:~:text=tradu%C3%A7%C3%A3o%20de%20programas%20E2%80%A6-,A%20expografia%20%C3%A9%20a%20parte%20das%20atividades%20dos%20museus%20que,na%20comunica%C3%A7%C3%A3o%20com%20o%20p%C3%ABlico>. Acesso em 20 de setembro de 2022.

JIMÉNEZ, Carla. "Bolsonaro: "Falar que se passa fome no Brasil é uma grande mentira, é um discurso populista". **EL PAÍS**. Julho de 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/07/19/politica/1563547685_513257.html. Acesso em 29 de julho de 2022.

KAPLAN, Kate. When and how to create customer journey maps. **Nielsen Norman Group**, 2016. Disponível em: <https://nngroup.com/articles/customer-journey-mapping>.

LIMA, Thiago. "Toda fome é uma decisão política". **Revista Lua Nova**. 115ª edição, 2022. Disponível em: <https://boetimluanova.org/toda-fome-e-uma-decisao-politica/>. Acesso em: 29 de Julho de 2022.

"Luis Camnitzer: o museu é uma escola?". **Arteversa**, julho de 2017. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/artevera/luis-camnitzer-o-museu-e-uma-escola/>. Acesso em 31 de julho de 2022.

MANN, Laura; GROHE, Michelle. "Walking in the shoes of our visitors: Human-centered design and organizational change at the Isabella Stewart Gardner Museum". **MW29**. Boston, Abril de 2019. Disponível em: <https://mw19.mwconf.org/paper/walking-in-the-shoes-of-our-visitors-human-centered-design-and-organizational-change-at-the-isabella-stewart-gardner-museum/>. Acesso em 2 de julho de 2022.

MARCELINO, Adrielly. "No Mapa da Fome: os impactos da crise econômica na nutrição dos brasileiros". **AUN - Agência Universitária de Notícias**. 27 de Janeiro de 2022. Disponível em: <http://aun.webhostusp.sti.usp.br/index.php/2022/01/27/no-mapa-da-fome-os-impactos-da-crise-economica-na-nutricao-dos-brasileiros/>. Acesso em: 20 de Julho de 2022.

MAZZA, Luigi; BRAGA, Thallys; BUONO, Renata. "Proporcionalmente à população, para cada homem passando fome, há duas mulheres na mesma situação". **Revista Piauí**. 20 de Julho de 2022. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/proporcionalmente-populacao-para-cada-homem-passando-fome-ha-duas-mulheres-na-mesma-situacao/>. Acesso em: 29 de julho de 2022.

Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento. "Plano Safra 2022/23". Brasil, 2022.

"Museus como Espaços de Educação Não Formal". **Espaço do Conhecimento, UFMG**. Disponível em: <https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/museus-como-espacos-de-educacao-nao-formal/>. Acesso em 31 de julho de 2022.

OmegaMart. Disponível em: <https://www.omegamart.com/>. Acesso em: 29 de setembro de 2022.

PORTILHO, Fátima; CASTAÑEDA, Marcelo; RUGANI, Inês. “A alimentação no contexto contemporâneo: consumo, ação política e sustentabilidade”. **Ciência e Saúde Coletiva**. 16ª edição. Janeiro de 2011.

Museu do Amanhã. “PraTodoMundo”. 2019. Disponível em: <http://pratodomundo.museudoamanha.org.br/pt/> . Acesso em 29 de setembro de 2022.

Rede Brasileira de Pesquisa em Soberania e Segurança Alimentar e Nutricional: “2º Inquérito Nacional sobre Insegurança Alimentar”. Junho de 2022.

RTP Ensina. “O salão de Paris”. Disponível em: <https://ensina.rtp.pt/explicador/o-salao-de-paris/>. Acesso em 5 de outubro de 2022.

VALENTE, Flávio. “Fome, desnutrição e cidadania: inclusão social e direitos humanos”. **Saúde e sociedade**. 12ª edição. Junho de 2003.

World Bank. “Brasil : Desenvolvimento, pesquisa e dados”. 2022.