

## DESIGN E EXPOGRAFIA COMO INSTRUMENTOS DE DIFUSÃO CULTURAL E INCLUSÃO SOCIAL

Caio Ferreira de Oliveira <sup>1</sup>  
Márcio James Soares Guimarães <sup>2</sup>

### RESUMO

A difusão cultural exerce papel significativo na promoção da inclusão social, oferecendo acesso equitativo ao conhecimento, às artes e à diversidade que compõem as diversas manifestações culturais. Ao proporcionar a disseminação de informações relacionadas às experiências culturais, permitimos que diferentes grupos sociais participem ativamente da cultura de uma comunidade. Nesse contexto, o design emerge como uma ferramenta que pode, por meio de projetos de expografia virtual, promover a organização e apresentação de exposições em ambientes digitais. O design da expografia virtual contribui, portanto, em ações que buscam tornar a cultura mais acessível e inclusiva, ao criar ambientes online que sejam acolhedores e envolventes para diversos públicos, garantindo que as informações sejam apresentadas de maneira clara e acessível a todos, independentemente de sua origem social, idade ou habilidades digitais, fazendo o uso de interfaces intuitivas, recursos de acessibilidade e design responsivo para garantir que a experiência seja inclusiva para todos os usuários. Dessa forma, o design da expografia não apenas informa, mas também educa e sensibiliza, oferecendo uma experiência cultural enriquecedora para todos os participantes. Assim, o objetivo central deste artigo é apresentar como ocorreu o desenvolvimento de um projeto de design expográfico virtual centrado no saber-fazer dos mestres da cultura popular junina em São Luís, Maranhão. Nesse sentido, o trabalho incluirá uma análise detalhada da interseção entre Design, Cultura e Expografia, bem como a exposição das práticas de campo e projetuais, abrangendo desde a definição participativa dos critérios de conceito e narrativa da exposição até a produção e seleção do material audiovisual, o planejamento e a elaboração do projeto expográfico, e finalmente, a promoção e difusão da exposição sobre os mestres da cultura junina do bairro Madre Deus.

**Palavras-chave:** Design, Expografia virtual, Inclusão social, Difusão Cultural, Cultura junina

### INTRODUÇÃO

A difusão cultural promove o diálogo intercultural e a construção de pontes entre diferentes comunidades. Ao criar espaços para o intercâmbio de ideias e experiências, ela promove uma compreensão mais profunda e respeitosa das diferenças culturais, facilitando a cooperação e a colaboração entre grupos diversos.

Ao expor as pessoas a uma variedade de expressões, a difusão cultural fomenta um ambiente de respeito e compreensão mútua que contempla a apreciação e celebração da diversidade, a diminuição de barreiras sociais e a erradicação de estereótipos, criando espaço para a inclusão de todos os membros da comunidade.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, [frcaiooliveira@gmail.com](mailto:frcaiooliveira@gmail.com);

<sup>2</sup> Professor Doutor, Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, [marcio.guimaraes@ufma.br](mailto:marcio.guimaraes@ufma.br);

Assim, a difusão cultural é um instrumento que fortalece a identidade das comunidades minoritárias e marginalizadas, oferecendo-lhes meios para expressar suas tradições, línguas e valores. Ações dessa natureza não apenas elevam a autoestima desses grupos, mas também os empodera a reivindicar seu lugar na sociedade. Ao reconhecer e valorizar suas contribuições, a difusão cultural ajuda a combater a exclusão e a marginalização, ao criar oportunidades que antes estavam fora do alcance de muitos indivíduos, especialmente aqueles em situação de vulnerabilidade.

Ao refletir sobre o design centrado no ser humano, cuja abordagem prioriza princípios humanitários como a empatia, a colaboração e a experimentação, acreditamos que esse modo de projetar busca entender profundamente as necessidades dos usuários para desenvolver soluções que atendam a esses anseios de maneira eficaz e inovadora.

Ao analisar o papel do design na contemporaneidade, Krippendorff (2000) destaca que, além da simples criação de produtos, o design se configura como um recurso e estilo incorporado pela sociedade, e tem expandido suas fronteiras além de preocupações convencionais para abordar o desenvolvimento de soluções para questões complexas e diversificadas.

Esse trabalho busca promover a discussão e exemplificar aspectos necessários à concepção de projetos de espaços virtuais que envolvam os sentidos e retenham a atenção do espectador. Esses conhecimentos são elementos essenciais na formação de designers e profissionais envolvidos na criação de espaços imersivos e difundem a possibilidade de atuação de designers no campo da expografia. Esta área ainda é pouco explorada e apresenta escassez de literatura especializada, especialmente no domínio do design.

Desse modo, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver um projeto expográfico virtual sobre o saber-fazer de mestres da cultura popular junina ludovicense. Assim, esse trabalho abrangerá uma breve análise da relação entre Design, Cultura e Expografia, e das práticas de campo e projetual, envolvendo a definição participativa dos critérios de conceito e narrativa da exposição; produção e seleção do material audiovisual; planejamento e elaboração do projeto expográfico, e prévias da promoção e difusão da exposição.

## **METODOLOGIA**

Se compreende a presente proposta como pesquisa qualitativa. Yin (2016), afirma que a essência da pesquisa qualitativa reside na observação próxima e detalhada do mundo natural pelo investigador, nesse sentido, se deseja adotar uma abordagem exploratória, utilizando

procedimentos de pesquisa etnográfica, associada ao Design Centrado no Ser Humano, adotando os seguintes passos desenvolvidos pela IDEO (2015):

1. Empatia (Entender) - a primeira etapa é a imersão no mundo dos usuários. Isso envolve observar, entrevistar e interagir com as pessoas para compreender suas necessidades, desafios, motivações e comportamentos;
2. Definição (Definir) - baseada nas informações coletadas na etapa de empatia, as equipes definem o problema central a ser abordado;
3. Ideação (Idear): fase em que ocorre a geração de ideias criativas para resolver o problema definido;
4. Prototipagem (Prototipar) - as ideias selecionadas na etapa de ideação são transformadas em protótipos tangíveis, que podem variar de esboços a modelos físicos ou protótipos digitais interativos;
5. Teste (Testar) - os protótipos são testados com os usuários reais para obter feedback. Esse processo ajuda a identificar o que funciona e o que precisa ser ajustado;
6. Iteração (Iterar) - o processo de prototipagem, teste e refinamento é repetido várias vezes, permitindo que a solução evolua e melhore com base nas aprendizagens adquiridas durante os testes.

O processo de Estratégia Centrado no Ser Humano (Human-Centered Design) começa com um Desafio Estratégico específico e continua por três fases principais: ouvir (*hear*), criar (*create*) e implementar (*deliver*). Durante o processo se alternará do pensamento concreto ao abstrato, identificando temas e oportunidades e, mais tarde, em retorno ao plano concreto, se desenvolve soluções e protótipos.

Nesse contexto, a pesquisa de campo e desenvolvimento do projeto expográfico estão sendo desenvolvidos por meio dos seguintes procedimentos:

1. Pesquisa/Fundamentação: coleta e análise de temas relevantes ao trabalho;
2. Entrevistas com público selecionado;
3. Elaboração de sessões para coleta de material audiovisual;
4. Desenvolvimento do projeto expográfico;
5. Teste com público de interesse: nesta etapa será realizado teste com o público de interesse para validar o projeto;
6. Análise e ajustes do projeto final: serão feitos uma análise do projeto final e a sua validação para realizar ajustes finais para sua entrega.

Esse processo consiste em uma abordagem de pesquisa qualitativa que visa compreender e descrever as práticas culturais, comportamentos, crenças e valores de grupos humanos específicos, geralmente por meio da observação participante e da imersão em seu ambiente social. Assim, a pesquisa etnográfica envolve o trabalho de campo, no qual o pesquisador se integra na comunidade que está estudando, participando de suas atividades, interagindo com os membros do grupo e vivenciando suas experiências.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O conceito de expografia virtual se baseia na combinação de elementos como layout, arquitetura da informação, disposição de elementos, cores, materiais e tecnologia para criar um ambiente que transmita a mensagem desejada. O conceito deve refletir a identidade do conteúdo da exposição e direcionar a experiência dos expectadores conforme os objetivos do projeto. De acordo com Cury, exposição é uma comunicação, concepção cultural de valores e ideias, uma tomada de consciência subjetiva em relação às ideologias culturais presentes em nossa sociedade (Cury, 2002).

A realização de um projeto expográfico compreende o planejamento e organização da apresentação de objetos, ou informações e outros conteúdos em espaços expositivos, como museus, galerias de arte, centros culturais e exposições temporárias, sejam elas físicas ou virtuais. É uma arte que se ocupa da criação de uma narrativa visual e sensorial por meio da disposição cuidadosa dos elementos e sua interação com o público.

O design e a cultura estão intrinsecamente ligados e influenciam-se mutuamente: o design é moldado pelas características culturais de uma sociedade, enquanto também desempenha um papel fundamental na expressão, preservação e evolução da cultura, contribuindo expressivamente na configuração da cultura material, como expressa o ICSID ao definir essa atividade:

Design é uma atividade criativa cujo propósito é estabelecer as qualidades multifacetadas de objetos, processos, serviços e seus sistemas de ciclos de vida. Assim, design é o fator central da humanização inovadora das tecnologias e o fator crucial das trocas econômicas e culturais. [...] Design trata de produtos, serviços e sistemas concebidos por meio de ferramentas, organizações e da lógica introduzidas pela industrialização – não somente quando são produzidos em série (ICSID, 2000).

O designer é um profissional dotado de habilidades sensoriais que se comunica por meio de diversas interfaces, transformando conceitos em expressões lúdicas e expectativas em soluções projetuais. No contexto da expografia, o designer de expografia deve se envolver na criação e organização de espaços expositivos para apresentar informações, objetos, arte ou qualquer tipo de conteúdo visando transmitir uma mensagem específica, contar uma história ou criar uma experiência envolvente para os visitantes, na qual o diálogo entre as comunicações verbal e visual deve ser uma das características que distinguirá o projeto de design.

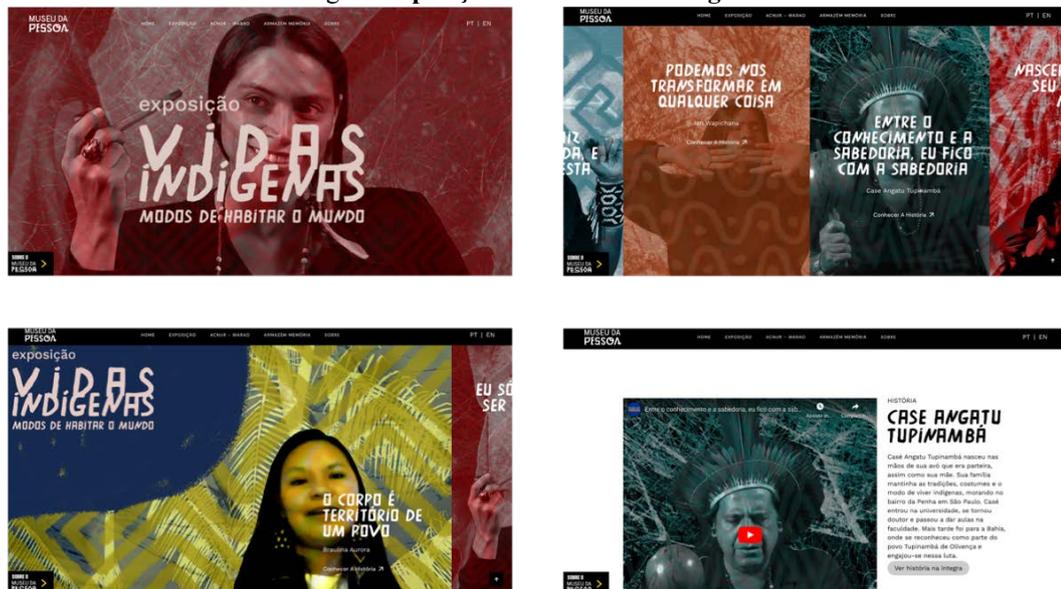
Segundo Löbach (2001), os aspectos essenciais das relações dos usuários com os produtos industriais são as funções dos produtos, as quais se tornam perceptíveis no processo de uso e possibilitam a satisfação de certas necessidades:

- Função prática – relações entre produto e usuário que se situam no nível orgânico corporal (integridade física) na realização de uma tarefa;
- Função estética – relação entre o produto e o usuário no nível (sentido) dos processos sensoriais, os aspectos psicológicos da percepção sensorial durante o uso;
- Função simbólica – determinada pelos aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso. Estimulada pela percepção do objeto ao estabelecer ligações com experiências e sensações anteriores.

Considerando essas funções, percebe-se que o design e a cultura estão entrelaçados de maneiras complexas e profundas. O design não apenas reflete aspectos da cultura, mas também a influencia, contribuindo para a evolução constante das expressões culturais e práticas sociais na sociedade global e, também, colaborando da divulgação e preservação do saber-fazer, como observado nas exposições virtuais do Museu da Pessoa.

Fundado em 1991, o Museu da Pessoa é um museu virtual e colaborativo de histórias de vida aberto à participação de toda pessoa que acredita que contar, escutar, conhecer e preservar histórias de vida pode mudar formas de ver o mundo.

Fig. 1: Exposição virtual Vidas Indígenas



Fonte: Museu da Pessoa.

A exposição “Vidas Indígenas: modos de habitar o mundo”, realizada em parceria com a rede Visibilidade Indígena, o Instituto de Políticas Relacionais e a Embaixada da Noruega, por exemplo, apresenta histórias de pessoas indígenas de diferentes povos a partir de reflexões

e relatos sobre suas origens, deslocamentos e luta pelo direito de ser e existir no mundo contemporâneo.

Stuart Hall enfatiza a ideia de que a cultura está intrinsecamente ligada à formação da identidade individual e coletiva e argumenta que as pessoas constroem sua identidade cultural por meio de processos de identificação e diferença (HALL, 2016). Esse conceito reforça a importância do ser humano como centro de todos os processos.

Na contemporaneidade, autores do design têm se dedicado ao estudo e definição de práticas projetuais humanistas. A IDEO, uma empresa de design e inovação, enfatiza o conceito de design centrado no usuário, definindo o design como "uma abordagem baseada em pessoas para solucionar problemas complexos e ambíguos por meio de empatia, colaboração e experimentação" (IDEO, 2009).

Segundo Bonsiepe (2011), o desenvolvimento do design delineado por políticas econômicas e sociais e sua trajetória diante do despreparo, acomodação e oportunismo de alguns protagonistas fez com que o design perdesse substância, passando a cuidar de superficialidades. Nas relações internacionais, o design se transformou em instrumento de dominação do centro sobre a periferia. Assim, o autor sugere a criação de uma ciência do design cujas bases teóricas, melhorem a prática projetual, considerando o papel social do design e sua possibilidade de contribuir para o desenvolvimento humano.

Bonsiepe (2011) aponta a produção autônoma como alternativa à heteronomia. Ela estaria presente na formulação de projetos mais humanistas: o humanismo projetual seria o exercício das capacidades projetuais de interpretar as necessidades dos grupos sociais e elaborar propostas viáveis e emancipatórias, em forma de instrumentos e artefatos semióticos. Por que emancipatórias? Porque o humanismo implica redução da dominação.

Sobre o produto semiótico, Bonsiepe aborda que é papel do designer idealizar projetos que provoquem uma predisposição positiva ou negativa frente ao produto, ou à sua mensagem e conteúdo, promovendo uma consciência crítica, onde o usuário participa do processo. O que leva o autor a dialogar sobre design participativo, campo que compreende uma prática projetual que ocorre, em primeira instância, no discurso crítico e no planejamento de soluções.

Assim, o autor conclui que para sinalizar diretrizes ao projeto de design como prática projetual crítica, as quais chamou de virtudes: a leveza; a intelectualidade; o cuidado com a esfera pública e a alteridade. A alteridade pressupõe a disposição de respeitar outras culturas projetuais com seus valores inerentes, e não as ver com o olhar de exploradores em busca da próxima moda de curta duração, mas observar em profundidade aspectos de sua identidade (Bonsiepe, 2011).

As festas juninas são formadas por diversas manifestações culturais populares que envolvem danças, músicas e representações tradicionais, próprias da cultura junina. O conceito de cultura junina é moldado pela experiência coletiva daqueles que participam e vivenciam as simbologias do período junino em várias regiões do Brasil. Essa experiência estabelece uma conexão entre os conhecimentos das estruturas tradicionais das festas populares e as práticas festivas de cada local, que são variadas e carregam múltiplos significados.

Mesmo com a crescente urbanização dos hábitos juninos e o apelo ao espetáculo, as festas juninas continuam a ser celebradas em ambientes diversos, como casas, ruas, com famílias, amigos, grupos, praças públicas e espaços festivos privados. Nessas áreas urbanas, essas manifestações encontram espaços para suas apresentações, nos quais prevalecem os aspectos fundamentais da festa: a reunião e confraternização de pessoas e grupos.

Os símbolos presentes nessas festas, como as danças, músicas, a decoração do ambiente, a preparação das fogueiras em homenagem aos santos de devoção, as roupas, as comidas e as bebidas típicas, entre outros elementos, conferem à cultura junina um caráter lúdico e festivo. Assim, a cultura junina abrange um amplo e complexo campo social que reflete as relações entre o consumo, as intenções políticas e as práticas festivas, resultando em uma diversidade artística e estética com interesses variados (Debord, 1997).

Ao direcionar nosso foco para compreender a perspectiva da comunidade em relação à cultura gerada no bairro, conseguimos finalmente reconhecer os indivíduos anônimos que dedicam o ano inteiro para dar vida aos ritmos, trajes, adereços e outros elementos culturais oferecidos pela Madre Deus à população de São Luís.

Nesse contexto, apresentaremos nesse trabalho dois destes artistas notáveis: mestre Alencar, artista plástico e artesão que mantém viva a materialidade artística e visual das máscaras, e mestre Kayk, músico que mantém viva a musicalidade e sonoridade da cultura junina e perpetua essa tradição por meio de oficinas para crianças.

### **Mestre Alencar e seus bois imaginários**

Seu Alencar é um personagem que merece destaque nesta narrativa, não apenas pela forma como nos conectamos, mas também por sua importância na comunidade da Madre Deus. Durante minha estadia no bairro, entre dezembro e fevereiro, estabeleci contato com ele, em parte por meio de conhecidos e moradores locais, enquanto desenvolvia este projeto. Optei por começar a história por meio desse mestre da arte, cuja vida é profundamente entrelaçada com a evolução do bairro ao longo de mais de quatro décadas.

De estatura baixa, pele clara e olhos verdes, Alencar é um morador da Madre Deus há mais de 40 anos. Como ele mesmo relata nas gravações, testemunhou as profundas transformações que o bairro passou ao longo dos anos, o que se tornou a principal fonte de inspiração para seu trabalho.

Fig.2: Mestre Alencar e máscaras de fofão



Fonte: produzida pelos autores.

Mestre Alencar é reconhecido por sua habilidade na confecção manual de máscaras tradicionais, feitas a partir de papel machê, jornais e revistas. Essas máscaras são usadas por figuras emblemáticas no carnaval de São Luís, os Fofões, os quais eu admiro pessoalmente por sua aura mística. Se considerarmos a influência de Seu Alencar na concepção da indumentária para as festas carnavalescas e juninas, é justo afirmar que ele desempenha um papel fundamental na preservação da cultura viva da região.

Em seu ateliê, ele elabora peças e artefatos para grupos de Bumba-boi de diferentes sotaques, incluindo algumas das companhias de dança mais renomadas do mundo, como o Grupo Barrica, que tem sede na própria Madre Deus. Ao conversarmos com Seu Alencar em seu ateliê, ficamos impressionados com a paixão e dedicação que ele demonstra em relação ao seu trabalho. Ele compartilhou que muitas das peças expostas aparentemente disponíveis já estavam encomendadas por artistas da Rede Globo, aguardando apenas o envio. Sua história e sua contribuição para a cultura local e nacional são verdadeiramente inspiradoras.

### **Kayk e seus efeitos**

Kayk, também conhecido como Kayk Percussa, é uma das promessas notáveis na cena musical maranhense e foi por meio dele que os outros personagens deste trabalho se engajaram na colaboração.

Residente na Madre Deus, Kayk é um jovem músico e universitário de 25 anos, negro com cabelos trançados. Ele é estudante de música na Universidade Federal do Maranhão (UFMA) e exerce o papel de professor de música para membros da comunidade. Kayk lidera vários projetos voltados para a educação musical de crianças e adolescentes no bairro, como evidenciado em um dos registros que constarão na exposição.

Fig. 3: Mestre Kayk



Fonte: produzida pelos autores.

Este personagem representa o músico essencial que todo grupo de Bumba Meu Boi, espetáculo junino ou carnaval busca, devido à sua notável competência e comprometimento. Sua compreensão e apreciação da musicalidade nessas celebrações o tornam uma figura de importância indiscutível, pois não são apenas as vestimentas ou as danças que cativam o público, mas a música e sua instrumentação desempenham um papel fundamental.

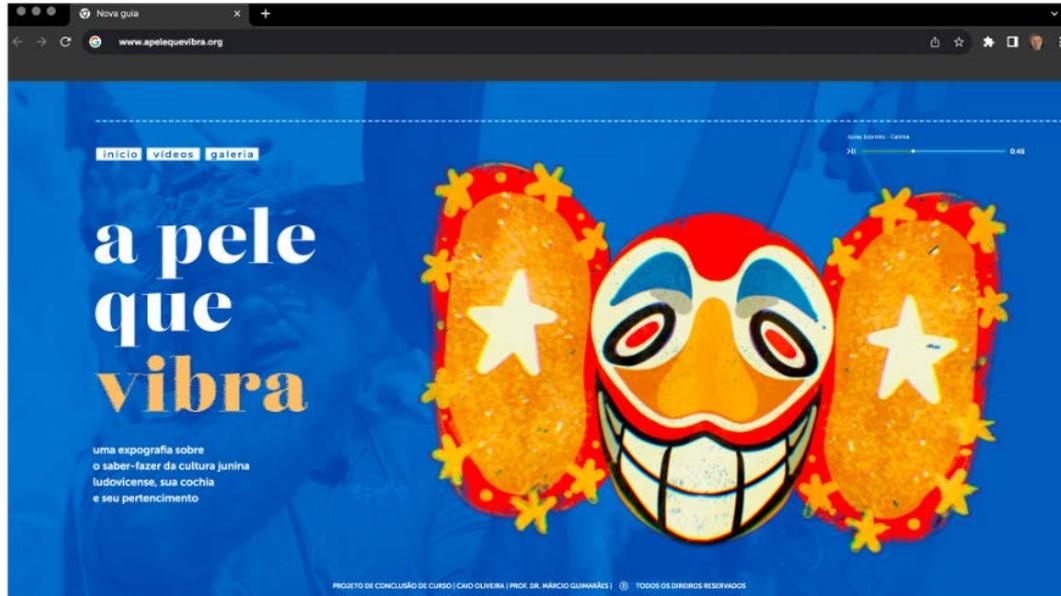
## RESULTADOS

Inicialmente, o projeto idealizava a criação de um espaço físico para a exposição de todo o conteúdo. No entanto, devido à falta de recursos, optou-se por uma alternativa mais viável: a criação de um site gratuito, de fácil acesso e responsivo, acessível com um simples toque na tela. Essa abordagem não apenas oferece um local para visitaç o, mas tamb m amplia as opç es de acesso, permitindo que os interessados acessem a exposiç o por meio de smartphones, computadores e outros dispositivos.

Nesse contexto, o site da exposiç o est  em constante desenvolvimento, embora j  esteja acess vel por meio de mecanismos de busca na web. O site est  sendo projetado e desenvolvido no editor gr fico Figma por um dos colaboradores da exposiç o juntamente com o autor,

responsável pelo layout, imagens, tipografia, edições e estruturação, além dos testes. Vale ressaltar que, embora o desenvolvimento técnico do site não seja detalhado neste trabalho, serão feitos comentários sobre o uso de ferramentas de design, como layout, tipografia e cores.

Fig. 4: Projeto da *Landing Page*



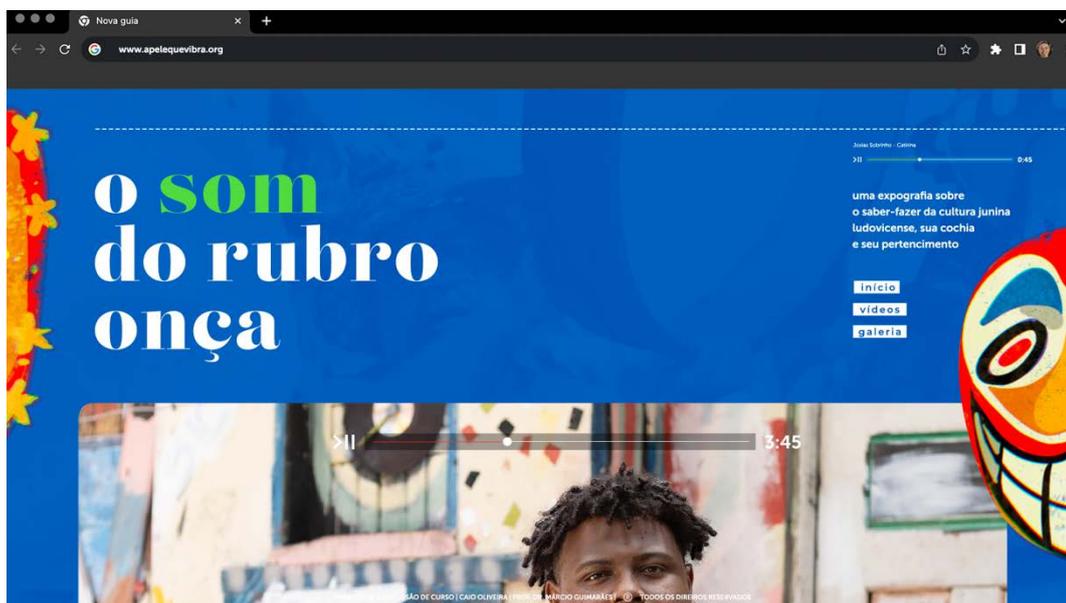
Fonte: produzido pelos autores.

O *site*, construído no formato de *landing page*, apresenta uma extensa barra de rolagem e não recorre a janelas para a navegação entre as galerias de fotos e vídeos. Essa decisão tem como base a natureza responsiva do site, visto que as páginas da web precisam se adaptar a diferentes tipos de telas, levando em consideração a velocidade de carregamento, especialmente em áreas com serviços de banda larga limitados, como em dispositivos móveis e computadores mais antigos no Maranhão. Essa abordagem visa otimizar o tempo de resposta das páginas, maximizar a resolução e proporcionar maior fluidez aos usuários.

### Esquema de Cores e Escolha da Tipografia

Considerando a importância do tempo de resposta para os usuários do site, a seleção das cores e da tipografia foi cuidadosamente planejada para minimizar o impacto no carregamento do conteúdo da exposição.

Como este material está intrinsecamente ligado ao processo de criação cultural, mesmo que nos bastidores, a pesquisa explorou a psicologia das cores para destacar a espiritualidade inerente ao período festivo abordado. Cores como azul, vermelho, amarelo e verde, que são amplamente utilizadas nas vestimentas dos grupos de Bumba-meu-boi da região, foram escolhidas para compor a exposição.

Fig. 5: Projeto da *Landing Page*

Fonte: produzido pelos autores.

Quanto à tipografia, optou-se pela Lust Didone (display) para os títulos do material. Essa é uma tipografia com serifa de peso médio que oferece boa legibilidade em reduções, sendo licenciada para uso pessoal e comercial. Criada pelo designer georgiano Neul Summerour, até então pouco conhecido, a tipografia apresenta um espaçamento entre palavras equilibrado, embora tenha necessitado de ajustes mínimos em casos de sobreposição de terminações. Da mesma forma, o kerning também foi levemente ajustado, visto que algumas combinações de caracteres apresentavam sobreposições quando muito próximas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o contexto apresentado neste estudo e projeto, é evidente que a difusão cultural desempenha um papel essencial na promoção da inclusão social, garantindo que todos os membros da sociedade tenham acesso equitativo à riqueza da diversidade cultural. Nesse sentido, o design emerge como uma ferramenta auxiliar para impulsionar essa inclusão, especialmente por meio do projeto de expografia virtual.

O design da expografia virtual proposto permite a organização e apresentação de exposições em ambientes digitais, criando espaços online acolhedores e envolventes para diversos públicos. Ao tornar a cultura mais acessível e inclusiva por meio do design da

expografia virtual, estamos não apenas disseminando informações culturais, mas também educando e sensibilizando.

O projeto de design expográfico virtual centrado no saber-fazer dos mestres da cultura popular junina em São Luís, Maranhão, exemplifica como o design pode ser utilizado para promover a inclusão cultural. Desde a definição participativa dos critérios de conceito e narrativa da exposição até a produção e seleção do material audiovisual, o planejamento e a elaboração do projeto expográfico, e a promoção e difusão da exposição sobre os mestres da cultura junina do bairro Madre Deus, o design atuou como mediador ao tornar essa iniciativa inclusiva e acessível a todos os públicos.

## AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem aos mestres e mestras da cultura junina do bairro da Madre Deus, em São Luís-MA e a todos os envolvidos nas atividades dessa pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- CURY, Marília Xavier. **Oficina expográfica: Apostila 1**. Org. Museu da memória e Patrimônio da Universidade Federal de Alfenas. Patrocinada pelo Instituto Brasileiro de Museus- IBRAM, 2002.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Tradução Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2016.
- IDEO. **The Field Guide to Human-Centered Design**. Canadá: IDEO.org, 1st Edition, 2015.
- INTERNATIONAL COUNCIL OF SOCIETIES OF INDUSTRIAL DESIGN - ICSID, **Definition of Industrial Design**. [2015] Disponível em: <https://wdo.org/about/definition/>. Acesso em: 11 de julho de 2023.
- KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no ser humano**. Estudos em design, Rio de Janeiro, v.8, n.3, p.87-88, set. -dez. 2000.
- LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Blucher, 2001.
- MUSEU DA PESSOA. **Exposição Vidas Indígenas: modos de habitar o mundo**. Disponível em: <https://exposicaovidasindigenas.museudapessoa.org/> Acesso em 18 de setembro de 2023.
- YIN, Robert k. **Pesquisa Qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.