


UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIDADE ACADÊMICA DE DESIGN
CURSO DE DESIGN

**SUVENIR INFANTIL PARA A LOJA DO MUSEU DE ARTE POPULAR DA
PARAÍBA, EM CAMPINA GRANDE/PB**

AUTOR: CAMILA BEATRIZ DOS SANTOS SILVA
ORIENTADOR: NATHALIE BARROS DA MOTA SILVEIRA



CAMPINA GRANDE
2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIDADE ACADÊMICA DE DESIGN
CURSO DE DESIGN

**SOUVENIR INFANTIL PARA A LOJA DO MUSEU DE ARTE POPULAR DA
PARAÍBA, EM CAMPINA GRANDE/PB**

Relatório técnico-científico apresentado ao
Curso de Design da Universidade Federal
de Campina Grande, como requisito para
obtenção de título de Bacharela em
Design.

AUTOR: CAMILA BEATRIZ DOS SANTOS
SILVA

ORIENTADOR: NATHALIE BARROS DA
MOTA SILVEIRA

CAMPINA GRANDE

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIDADE ACADÊMICA DE DESIGN
CURSO DE DESIGN

**SOUVENIR INFANTIL PARA A LOJA DO MUSEU DE ARTE POPULAR DA
PARAÍBA, EM CAMPINA GRANDE/PB**

Relatório técnico-científico apresentado ao
Curso de Design da Universidade Federal
de Campina Grande, como requisito para
obtenção de título de Bacharela em
Design.

Me. Nathalie Barros da Mota Silveira
Universidade Federal de Campina Grande

Ms. Levi Galdino de Souza
Universidade Federal de Pernambuco

Dr. João Batista Guedes
Universidade Federal de Pernambuco

CAMPINA GRANDE
2021

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiro à Deus, depois aos meus pais, namorado, amigos e equipe que me ajudaram até aqui.

AGRADECIMENTOS

Sem Deus eu não conseguiria ter chegado até aqui; então, primeiro, toda a minha gratidão a Ele por seu imenso amor e graça que me cercam todos os dias. Também agradeço a Ele por ter me dado uma família que é suporte e porto seguro. Meu muito obrigada aos meus pais que investiram em mim desde pequena, sem medir esforços.

Obrigada também ao meu namorado que é sinônimo de paciência e amor para mim, sempre entendendo o tempo de tudo e me apoiando, cuidando e protegendo; deixando o mundo leve ao meu redor.

O agradecimento também segue aos amigos que desde de o início são força e impulso para mim. Além da minha equipe que me motiva a continuar e crescer.

Também deixo aqui meu obrigada a minha orientadora Nathalie Mota que com muita paciência e dedicação não mediu esforços para me ajudar a construir esse trabalho. Aproveitando, deixo o meu muito obrigada a cada professor que de alguma forma deixou uma marca em mim e na minha vida profissional. Gratidão a todos que de alguma forma me ajudaram a chegar até aqui.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Sala de Música do Museu de Arte Popular da Paraíba.....	16
Figura 2. Sala de Artesanato do Museu de Arte Popular da Paraíba.....	16
Figura 3. Sala de Cordel do Museu de Arte Popular da Paraíba.....	17
Figura 4. Suvenir no Museu de Arte de São Paulo - Assis Chateaubriand.	27
Figura 5. Suvenirs do Museu de Inhotim.	27
Figura 6. Suvenirs do Museu Oscar Niemeyer.	28
Figura 7. Suvenirs da Pinacoteca de São Paulo.	28
Figura 8. Suvenirs do Museu do Louvre.	28
Figura 9. Elba Ramalho.	29
Figura 10. Jackson do Pandeiro.	29
Figura 11. Jessier Quirino.....	30
Figura 12. Genival Lacerda.....	30
Figura 13. Zé Laurentino.....	31
Figura 14. Homenagens a Jackson do Pandeiro, Elba Ramalho e Genival Lacerda no Museu de Arte Popular da Paraíba.	32
Figura 15. Entrada da Vila do Artesão.....	33
Figura 16. Chalés da Vila do Artesão.	33
Figura 17. Festa junina na Vila do Artesão.....	34
Figura 18. Peças de cerâmica expostas no 20º Salão de Artesanato da Paraíba.	34
Figura 19. Roupas expostas no 24º Salão de Artesanato da Paraíba.	35
Figura 20. Redes vendidas no Mercado do Artesanato Paraibano.	35
Figura 21. Cordéis expostos no Museu de Arte Popular da Paraíba.....	37
Figura 22. Painel semântico sobre público infantil em museus.	38
Figura 23. Boneca da sorte.....	40
Figura 24. Jogo artesanal Tangram.....	40
Figura 25. Boneca Matrioska/Boneca russa.	41
Figura 26. Racha Cuca.	41
Figura 27. Desenho de Elba Ramalho.....	47
Figura 28. Desenho de Genival Lacerda.	47
Figura 29. Desenho de Jackson do Pandeiro.....	47
Figura 30. Croquis iniciais.....	48
Figura 31. Desenho à mão e gráfico de souvenir inspirado no jogo racha-cuca.	49
Figura 32. Desenho à mão e gráfico de porta-objeto.	49
Figura 33. Desenho à mão e gráfico de jogo-da-velha.....	50
Figura 34. Imagem de inspiração de Elba Ramalho.....	53
Figura 35. Desenhos representativos inspirados em Elba Ramalho.	53
Figura 36. Painel semântico de Elba Ramalho.....	53
Figura 37. Paleta de cores do racha-cuca inspirado em Elba Ramalho.....	54
Figura 38. Imagem de inspiração de Jackson do Pandeiro.....	55
Figura 39. Desenhos representativos inspirados em Jackson do Pandeiro.	55
Figura 40. Painel semântico de Jackson do pandeiro.	56
Figura 41. Paleta de cores do racha-cuca inspirado em Jackson do Pandeiro.....	56
Figura 42. Imagem de inspiração de Genival Lacerda.	57
Figura 43. Desenhos representativos inspirados em Genival Lacerda.	57
Figura 44. Painel semântico de Genival Lacerda.	58

Figura 45. Paleta de cores do racha-cuca inspirado em Genival Lacerda.	58
Figura 46. Medidas da mão de homem, mulher e criança de seis a 14 anos.	59
Figura 47. Medidas da mão de criança aos seis anos de idade.	60
Figura 48. Tábua de madeira Pinus.	61
Figura 49. Exemplo de trabalho artesanal com madeira Pinus.	62
Figura 50. Tipos de encaixes em madeira.	63
Figura 51. Encaixe por cavilha.	63
Figura 52. Vista explodida da base.	64
Figura 53. Vista explodida da base.	64
Figura 54. Carrinho artesanal de madeira feito por Tatiana do Nascimento.	65
Figura 55. Artigo decorativo de madeira feito por Marcio Greyck.	65
Figura 56. <i>Mockups</i> para criação de souvenir com características do MAPP.	66
Figura 57. <i>Mockups</i> do Racha-cuca para criação de souvenir com características do MAPP.	66
Figura 58. <i>Mockups</i> do jogo-da-velha para criação de souvenir com características do MAPP.	67
Figura 59. <i>Mockups</i> do jogo-da-memória para criação de souvenir com características do MAPP.	67
Figura 60. Os souvenirs.	69
Figura 61. Painel semântico de jogos infantis, sendo eles jogo-da-velha, jogo-da-memória, racha-cuca e jogo de encaixes.	70
Figura 62. Perspectiva das embalagens.	73
Figura 63. Vista frontal da embalagem.	74
Figura 64. Vista traseira da embalagem.	74
Figura 65. Vista frontal somente com o manual dentro.	75
Figura 66. Vista panorâmica das embalagens.	75
Figura 67. Planificação da base.	77
Figura 68. Planificação do acetato.	77
Figura 69. Visão frontal do manual explicativo do souvenir com características do MAPP. ..	78
Figura 70. Visão posterior do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.	78
Figura 71. Imagem inicial do manual explicativo do souvenir com características do MAPP.	79
Figura 72. Segunda imagem do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.	79
Figura 73. Terceira imagem do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.	80
Figura 74. Quarta imagem do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.	80
Figura 75. Quinta imagem do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.	81
Figura 76. Sexta imagem do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.	81
Figura 77. Banner de apresentação.	82
Figura 78. Desenho esquemático.	84
Figura 79. Desenho esquemático.	84
Figura 80. Desenho esquemático.	85
Figura 81. Desenho esquemático.	85

Figura 82. Desenho esquemático – laterais. 85

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Idade das crianças obtida pelas respostas dos responsáveis	42
--	----

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Estilos e desenhos utilizados na criação das imagens figurativas dos artistas. ...	46
Tabela 2. Desenho gráfico dos seis lados dos cubos e bases dos souvenirs inspirados em Elba Ramalho, Jackson do Pandeiro e Genival Lacerda.	71

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 CAMPINA GRANDE	14
1.2 O MUSEU	14
2 OBJETIVOS	18
a) OBJETIVO GERAL	18
b) OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
3 DELIMITAÇÃO	19
4 FINALIDADE DO PROJETO	20
5 LEVANTAMENTO E ANÁLISE DE DADOS	21
5.1 DESIGN E TERRITÓRIO	23
5.2 O SUVENIER	23
5.3 ANÁLISE DE SIMILARES	25
5.3.1 Suvenirs de museus	26
5.4 ÍCONES CAMPINENSES	28
5.5 O ARTESANATO LOCAL	32
5.6 ANÁLISE DO PROBLEMA	36
5.7 PÚBLICO-ALVO	37
5.7.1 O público infantil	38
5.8.2 Artigos infantis artesanais	39
5.8 ANÁLISE DO CONSUMIDOR	41
6 REQUISITOS E PARÂMETROS	44
7 MATERIAL E MÉTODOS	45
8 RESULTADOS E DISCUSSÃO	46
8.1 DESENHOS PARA O SUVENIR	46
8.2 PROPOSTAS DE SUVENIRS	48
8.2.1 MATRIZ DE DECISÃO	50
8.3 PROPOSTA DE SUVENIR	52
8.3.1 SUVENIR TEMÁTICO DE ELBA RAMALHO	52
8.3.2 SUVENIR DE JACKSON DO PANDEIRO	54
8.3.3 SUVENIR DE GENIVAL LACERDA	56
8.4 ERGONOMIA DO PROJETO	58
8.5 MATERIAIS E PROCESSOS	60
8.6 LEVANTAMENTO DE ARTESÃOS CAMPINENSES	65
8.7 TESTES DOS <i>MOCKUPS</i> NO USUÁRIO	66

8.8 EXPERIÊNCIA COMO USUÁRIO	68
8.9 PRODUTO FINAL.....	68
8.9.1 ESPECIFICAÇÕES DAS PARTES DO SUVENIR	71
8.9.2 EMBALAGEM DO SUVENIR.....	72
8.9.3 MANUAL EXPLICATIVO DO SUVENIR.....	78
8.9.4 BANNER DE APRESENTAÇÃO INTERNA	82
9 DETALHAMENTO TÉCNICO	83
10 CONCLUSÃO.....	86
REFERÊNCIAS	87
APÊNDICE 1: QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PAIS E RESPONSÁVEIS POR CRIANÇAS.....	93
APÊNDICE 2: DESENHOS TÉCNICOS PARA O SUVENIR INFANTIL PARA A LOJA DO MUSEU DE ARTE POPULAR DA PARAÍBA, EM CAMPINA GRANDE/PB	94

1 INTRODUÇÃO

O tempo é um assunto amplamente estudado por diversas áreas do saber. Ele explica a diferença entre o tempo Chronos e o Kairós. O primeiro diz respeito à cronologia contínua da história da humanidade, já o segundo é definido, e define, os acontecimentos pontuais, únicos e marcantes. Ao associar o design, com o tempo, percebemos a importância daquele na manutenção deste. Uma cultura, que carrega uma história de determinado povo da humanidade em diversos aspectos, precisa ser preservada. E, nas últimas décadas, o design tem se tornado um dos principais “conservantes” de tais aspectos históricos culturais.

Dentre a diversidade de detalhes culturais, destacam-se os objetos de referências básicas no contato do indivíduo com o mundo. Um exemplo desses, são os souvenirs; amplamente utilizados no campo turístico e, da mesma forma, conectados às culturas e histórias.

Estes fatores associados a rica história e cultura da cidade paraibana Campina Grande, são os alvos de estudo, admiração e caracterização prática através do produto que será desenvolvido e aqui relatado. Um souvenir para o Museu de Arte Popular da Paraíba (MAPP), conhecido popularmente como Museu dos Três Pandeiros. Este, é mantido parcialmente pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) e tem por objetivo preservar e divulgar as heranças da identidade cultural paraibana tais como: música, artes manuais, literatura de cordel, xilogravura, cantoria, além das origens e miscigenações

De acordo com Horodyski e Barbosa (2014, 2019), o souvenir é um objeto que representa de alguma forma um local ou espaço visitado e contempla as experiências turísticas do mesmo, sendo tratado como um artefato que representam alguma forma, cultura, ou um espaço visitado, de forma que completam a experiência turística, podendo ser aplicado o design para a criação do mesmo.

Contemplando além da visão turística Reis (2008) e Machado e Siqueira (2008) em seu artigo expande a definição tradicional caracterizando o souvenir como uma peça que envolve expressões culturais mais diversificadas e defende a adoção da referência:

“Sabendo da intangibilidade do turismo em suas características primordiais, vemos que o souvenir se encaixa como uma peça ligada a memória da e na viagem, uma recordação do local visitado, [...] representantes simbólicos da cultura do outro” (REIS, J., 2008, p. 2). O souvenir é considerado um “signo e/ou um símbolo” (MACHADO; SIQUEIRA, 2008 p. 5), porque tem o papel de representar um lugar, ou seja, é um ícone. Dessa forma, também são acrescidos de significados, tanto da parte do produtor”.

Já o design é reconhecido como uma ferramenta estratégica utilizada na busca pela valorização de produtos e culturas locais, pois promove reconhecimento e preservação da identidade e características da região. Relacionando os dois conceitos, o design aplicado a um souvenir pode contribuir para a valorização das características de um local e sua cultura, com particularidades marcantes e que remetam o visitante às lembranças que o objeto carrega e à importância que aquele local ou exposição tem para todas as partes envolvidas (KRUCKEN, 2009).

A união entre o souvenir e o design resulta em impactos positivos e enriquecimento para a sociedade e para a cultura, pois o design incorpora características num artefato por meio de planejamento, para que este possa expressar histórias, culturas e memórias. Além da parceria design-cultura, ou como delimitada neste estudo: design-souvenir; outra que necessita de ênfase é a parceria entre o design e os artesãos, os quais serão responsáveis pela produção dos souvenirs e, conseqüentemente atuam como “embaixadores” de suas culturas; fatores que serão discutidos de maneira mais ampla ao longo deste relato. Todas estas questões interrelacionadas culminam no design inserido em locais de acesso público, como museus. Nestes, a criatividade exalta a cultura e pode atuar ativamente na comunicação entre cidadão e patrimônio, tendo em vista o crescimento e a valorização de ambas as partes.

1.1 CAMPINA GRANDE

Campina Grande surgiu como uma aldeia dos índios Cariris onde, em 1697, o português Teodósio de Oliveira Lêdo fixou a tribo dos Ariás, com a catequese dos indígenas organizada pelo franciscano Manoel Soares de Albergaria, enviado pelo governador da Capitania. A cidade se situa entre o alto sertão e a zona litorânea, com terras férteis para a produção de cereais, onde logo o aldeamento foi se tornando um povoado próspero com a ação dos colonos, até que em 1769 era considerado freguesia, sob a proteção de Nossa Senhora da Conceição e, em 1790, foi denominada de Vila Nova da Rainha (IBGE, 2010).

Ainda segundo o IBGE (2010), em 11 de outubro de 1864, a vila foi elevada à condição de cidade e sede do município, com a denominação de Campina Grande, por meio da Lei Provincial nº 127. Em 1888, a cidade estava com cerca de quatro mil habitantes, sendo possivelmente a mais populosa e próspera do interior da Paraíba. Por ela já passava a principal estrada que interliga os sertões paraibanos e rio-grandense do norte, além da cidade de Recife e outras paraibanas.

1.2 O MUSEU

O MAPP, já citado aqui, colabora no processo de sempre manter vivas as lembranças e histórias protagonizados em Campina Grande e região. O MAPP é um local onde a Universidade pode desenvolver projetos de ensino, pesquisa e extensão, envolvendo professores, alunos e comunidade, por meio de atividades e programas que envolvem a todos, como atividades manuais, com música e literatura, além de desenvolver a economia material e imaterial, assim como auxiliar os alunos em atividades referentes aos seus cursos como em estágios, monitorias e pesquisas científicas.

Estruturalmente, o museu é formado por três edificações suspensas ligados por uma plataforma que demonstram leveza, onde nas diversas partes do edifício é possível observar o açude e a cidade, mostrando-se como uma atração ainda maior ao visitante. O MAPP também é conhecido como “Museu dos Três Pandeiros”, devido às três partes cilíndricas interligadas que se assemelham a pandeiros.

Ainda mais, possui inclusão de diversos públicos, ao oferecer a arte em suas diversas formas: visual, tátil e sonora. Oferece bolsas de monitoria fornecidas pela UEPB para os estudantes praticarem seus conhecimentos no museu e é formado por três salas (Figuras 1, 2 e 3): Sala 1 – Artesanato, Sala 2 – Música, Sala 3 – Cordel; com exposições anuais de obras de diversos artistas e grupos da região, buscando valorizar e difundir seus trabalhos (MAPP, 2016).

Cada parte conhecida como “pandeiros” do museu possui uma finalidade específica, sendo composto por três salas interligadas pela dança, poesia e trabalhos manuais, com suas identidades separadas, mas unidas em suas concepções museológicas, museografias, didáticas e contemplativas. Há ainda a coleção “Átila de Almeida” de Literatura de Cordel, sendo um dos maiores acervos desse tipo no mundo, que se integra ao acervo permanente do museu, mas que pertencente à UEPB.

A sala de artesanato objetiva valorizar os trabalhos manuais como forma de produzir objetos únicos com uso de materiais naturais encontrados na natureza, como argila, couro e pedras, usados por quem tem a habilidade de transforma-los em arte.

A sala de música é voltada para a valorização dos músicos da região por meio de exposições de áudios, vídeos, imagens, objetos e documentos relevantes dos artistas homens e mulheres, onde os principais tocam ritmos do nordeste, como as cantorias, forró e xaxado, entre outros, com uma diversidade de arte musical.

Por fim, a sala do cordel envolve o misto de letras e voz, por meio da cantoria, dos livros de cordel e da xilogravura, envolvendo os artistas que encantam ao criar obras que abordam o mítico, o trágico e o cômico, com obras quem encantam o público. Há exposições de vários cordelistas, buscando a valorização dos mesmos e guardar essa cultura do passado, no presente e para o futuro.

Assim, o MAPP possui um grande acervo de obras que remetem à cultura do nordeste e Paraíba, expondo e valorizando seus artistas, assim como entretendo e ensinando os visitantes sobre suas qualidades e diversidade, assim como a importância de manter essa cultura viva.

Figura 1. Sala de Música do Museu de Arte Popular da Paraíba.

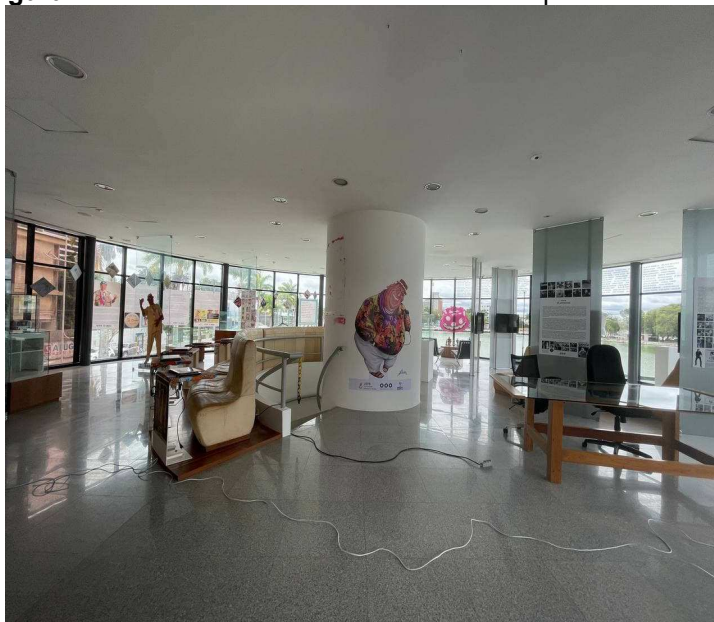
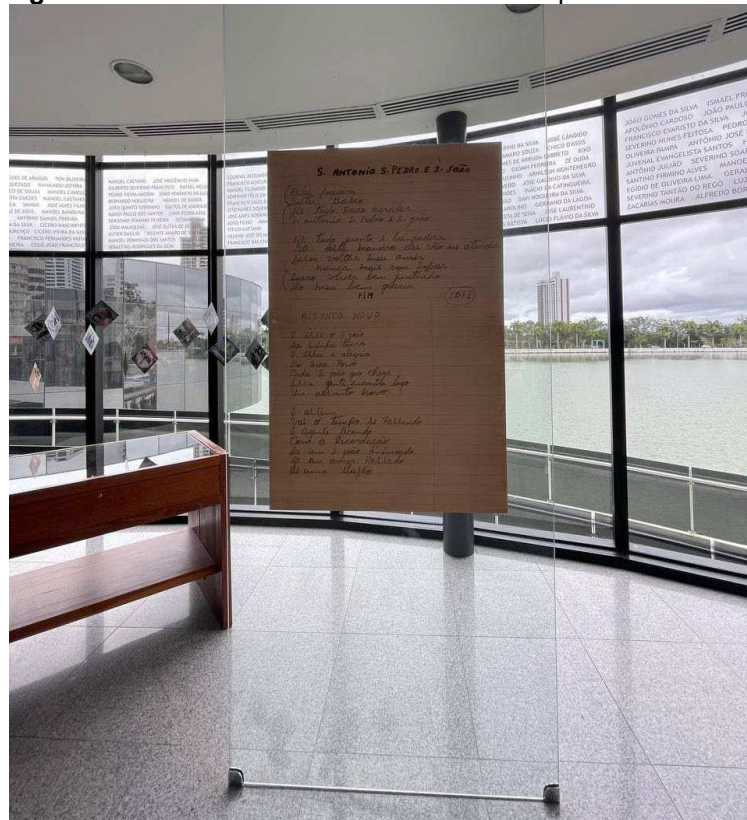


Figura 2. Sala de Artesanato do Museu de Arte Popular da Paraíba.



Figura 3. Sala de Cordel do Museu de Arte Popular da Paraíba.



Como cidade estratégica que interliga diversos pontos do nordeste, são estes viajantes nordestinos que compõe o volume de visitantes do museu. Todavia, pessoas de todo o Brasil e até mesmo estrangeiros também preenchem o livro de visitas; estes chegam atraídos por grandes eventos locais como: o maior São João do mundo e a Consciência cristã e usualmente gostam de conhecer mais da cultura Paraibana. O turismo leva ao desejo memorial de adquirir um souvenir que atualmente se resume aos cordéis e livros da UEPB comercializados no local. As pesquisas e estudos voltados para a criação de um souvenir cultural levam à constatação da problemática de que faltam artefatos com características que remetam à identidade própria do museu, os quais realmente reflitam sobre as exposições e características locais.

Diante da necessidade de criação deste souvenir, é possível planejar o design de um produto baseado na união entre cultura local, artistas e praticidade para o público-alvo, além da possibilidade do mesmo ser produzido futuramente por artesões locais e comercializado no próprio museu em questão como uma recordação marcante da visita e disseminação cultural.

2 OBJETIVOS

a) OBJETIVO GERAL

O objetivo geral da presente pesquisa é desenvolver um souvenir com a identidade do Museu de Arte Popular da Paraíba e da cidade de Campina Grande.

b) OBJETIVOS ESPECÍFICOS

De forma específica, objetiva-se realizar um estudo sobre o Museu de Arte Popular da Paraíba; seu público frequente, material exposto e souvenirs vendidos atualmente no mesmo. Também pretende-se estudar a realidade das exposições e preferências do público frequente para projetar o souvenir a ser criado de modo que preencha todas os aspectos compreendidos mediante tais pesquisas.

1. Caracterizar a história e o acervo no Museu de Arte Popular da Paraíba;
2. Destacar a importância do Museu de Arte Popular da Paraíba para a conservação e divulgação da cultura material e imaterial da cidade de Campina Grande;
3. Identificar como os souvenirs infantis comercializados na loja do museu representam a cultura popular da cidade;
4. Levantar os principais artesãos da cidade, cujos materiais e processos sejam adequados à produção do souvenir.

3 DELIMITAÇÃO

O objetivo desta pesquisa é planejar o desenvolvimento de um souvenir que carregue características de artesanato, cordel e música expostos no Museu de Arte Popular da Paraíba, de forma que seja atrativo ao público visitante, seja ele adulto ou infantil, e que provoque futuras lembranças sobre a visita e a cultura da região, exaltando o estado da Paraíba e a cidade de Campina Grande, possuidores de belíssimas histórias e atrações que devem ser amplamente difundidos e eternamente conservados.

4 FINALIDADE DO PROJETO

Este projeto visa, por meio de uma discussão embasada em trabalhos científicos sobre o artesanato na Paraíba e artistas ícones locais, além de pesquisas relacionadas com o Museu de Arte Popular da Paraíba e seu público-alvo, planejar a criação de um souvenir cultural que tenha características de Campina Grande (PB) e que atraia principalmente o público infantil, mas que seja equitativamente atrativo ao adulto. Com a possibilidade futura de ser produzido por artesões locais e distribuído comercialmente no MAPP como uma lembrança da visita.

5 LEVANTAMENTO E ANÁLISE DE DADOS

O termo “Design” tem aparecido constantemente no dia-a-dia da sociedade e, segundo Azevedo (2017), isso pode significar algo novo que vem surgindo no mercado ou uma moda lançada por alguma celebridade, atraindo cada vez mais os olhares de pessoas que se interessam pela área, como por cursos de desenhistas e designers. Ainda, o autor diz o seguinte sobre design: “A palavra design vem do inglês e quer dizer projetar, compor visualmente ou colocar em prática um plano intencional” (AZEVEDO, 2017).

Em complemento, Lia Krucken (2009) fala que o design está se transformando de acordo com o tempo e aos poucos, onde essas mudanças são observadas tanto nos instrumentos usados pelo design quanto nas pessoas que o fazem, seja de forma consciente ou não, pois esta precisa da constante mudança para se adequar às necessidades de sua atuação.

Azevedo (2017) discorre também que o design surge no mundo assim que o indivíduo começa a fazer suas primeiras ferramentas manuais, e o designer continua a lidar com elas até hoje, tendo a diferença de que a ferramenta criada atualmente é o próprio ato de gerar informação.

Portanto, faz-nos concluir que design não é algo dos tempos modernos ou apenas um curso ofertado em instituições, mas sim a tradução da criatividade do ser humano e a sua forma de resolver problemas, desde seu nascimento. É um modo de comunicação, a materialização da essência do ser, muitas vezes, uma perfeita forma de transmitir exatamente o pensamento ou sentimento de um local ou momento.

O design, de acordo com Barbosa (2019) é como um fenômeno da linguagem, já que a linguagem é uma articulação de signos de forma que estabeleçam uma comunicação intencional e que os indivíduos utilizam para expressar seus conhecimentos, sentimentos e pensamentos, criando assim a arte e a ciência. O design se mostra então como uma forma de expressar a linguagem de forma mais intencional e rápida, de acordo com o objetivo de quem a produz.

Ainda, a cultura e a comunicação são também formas de expressar a linguagem e dependentes dela para que suas manutenções se perpetuem, conectando-se assim também ao design por meio da linguagem, formando uma tríade interdependente: design, linguagem e comunicação, ligadas diretamente ao design, mas não dependentes do mesmo (BARBOSA, 2019).

O design varia de acordo com o que é criado nele, seja com relação ao indivíduo, local ou objetivo. Ainda, o design contemporâneo, segundo Krucken (2009), tem se assumido em diversas formas e direções, adotando uma visão sistêmica que varia de acordo com a

complexidade das redes sociais e desenvolvendo a capacidade de escuta, atuando ainda na criatividade e no empreendedorismo da sociedade atual. A autora fala ainda que o design se mostra como uma parte ativa dentro dos processos de transformação algo em ação, assim como algo que está por vir, mesmo diante dos desafios complexos do futuro.

O que se deve entender do design é a atenção ao processo de reprodução em série do mesmo, assim como a forma com que cada indivíduo está envolvido pelos seus objetos do dia-a-dia, ganhando significado e se repetindo durante sua vida, de acordo com as situações, sentimentos e localidades (AZEVEDO, 2017).

O design e a sustentabilidade são correlacionados em sua efetivação, como confirma Krucken (2009) ao discorrer que o design artesanal busca gerar aos indivíduos uma vida melhor e consumindo menos descartáveis, considerando ainda, de acordo com a noção do sistema, que as esferas ambiental e social são inseparáveis, assim como considera que o território é uma entidade sociogeográfica.

O design pode ser utilizado como forma de expressar e fortalecer a identidade de um objeto, como um souvenir, de acordo com as especificidades do mercado e formando uma unicidade entre os mesmos, assim como pode ser aplicado entre um espaço visitado e o artesão que produziu as artes (BARBOSA, 2019).

Discutindo sobre a formação e planejamento do design, Barbosa (2019) fala que este deve ser feito baseado em três tópicos: no design, no artesanato e no turismo, de acordo com o que se quer produzir e apresentar, respeitando a identidade do objetivo focando em algo artesanal para venda por meio do turismo.

Identidade é definida como uma “série de características próprias de uma pessoa ou coisa por meio das quais podemos distingui-las” (MICHAELIS, 2016). Já para Hall (1997), a identidade é também um mecanismo capaz de relacionar tudo que viveu e aprendeu com a sua situação presente, ou seja, uma forma de expressar e guardar sua vivência.

Já Ortiz (2012) corrobora ao falar que a identidade é definida quando relacionada a algo que lhe seja exterior, sendo uma diferença que deve ser mostrada e aplicada. Assim, o estudo sobre a identidade aplicada ao design de um objeto precisa ser discutida, pois o souvenir deve aplicar a identidade da localidade e do museu, como forma de causar uma lembrança real do local ao seu visitante.

Segundo Krucken (2009), a configuração final de um objeto é resultante da mistura de uma série de escolhas projetuais e decisões, alinhadas e conscientes ou não, mas tendo sempre a consciência de que o processo de estudo do produto pode orientar quanto aos esforços dos autores para desenvolvê-lo de forma estratégica e com objetivos compartilhados.

Então, a construção, desde o estudo até o produto final, deve ser realizada seguindo uma linha de pensamentos e ações de acordo com os objetivos coerentes quanto à finalidade

do mesmo, seu design, sua identidade, estratégias de venda e, finalmente, o que se deseja transmitir.

5.1 DESIGN E TERRITÓRIO

O livro de “Design e Território” de Lia Krucken (2009), é um aliado para a discussão sobre os conceitos e aplicações da relação entre design e território. Nele, se desenvolve o assunto do design como um parceiro para o território como forma de valorização local. O design pode ser utilizado para contar uma história, para preservar e/ou divulgar a cultura; e ainda para realizar um evento, além marcar comércios e se adaptar a outros diversos objetivos.

Borges (2019) corrobora com esse pensamento ao falar que o design pode, e deve, carregar características referentes ao território base. Esta desenvolveu uma coleção de adornos com referências em traços culturais das Itacotiaras de Ingá, na Paraíba. As peças foram produzidas com o couro local e com detalhes baseados nos desenhos da tribo; valorizando assim no produto: o artesão, a matéria prima local, e a identidade do território. Sendo assim, Borges (2019)

Lia Krucken (2009) discorre sobre como um produto pode carregar em si um conjunto de elementos que, quando combinados, determinam a essência e a personalidade do mesmo. Ou seja, os adornos criados por Borges (2019) são resultados de um planejamento prévio baseado em estudos e pesquisas da identidade territorial da tribo Itacotiara. Da mesma forma, se faz possível criar um souvenir que remeta os visitantes às lembranças da experiência no Museu de Artes da Paraíba, com detalhes da cultura paraibana, campinense e ainda transmitindo a identidade do próprio museu.

Ainda, a criação desse souvenir foi pensada para que não seja somente mais um objeto na gaveta, mas sim, uma lembrança direta do museu que relembre do significado de suas partes, a importância da cultura, os conhecimentos adquiridos em suas visitas e toda outra dádiva que possa ser transmitida através do mesmo.

5.2 O SUVENIER

Um souvenir é um objeto que guarda características de um local e que é vendido como uma lembrança da visita, principalmente para turistas e visitantes (MICHAELIS, 2016). Assim, um souvenir pode ser vendido em museus, lojas de artesanato, aeroportos e afins, carregando características que lembrem do local visitado.

Em outras palavras, um souvenir é a lembrança física de todas as lembranças emocionais guardadas na memória de quem visitou algum local. Trazendo para uma linguagem ainda mais entendível e exemplificada, é geralmente o ímã da geladeira, o boneco da estante, a camisa descontraída do guarda-roupas que ao serem vistas, recuperam a memória e os sentimentos vividos no local em que ele foi comprado.

O souvenir é um objeto que materializa lembranças físicas e que, segundo Godoy et al. (2019), pode guardar lembranças de viagens e ganham formas simbólicas para quem o adquire, seja por compra própria ou como um presente de uma pessoa querida, carregando significados e emoções e prolongando a sensação adquirida na experiência.

Em consonância, Barbosa (2019) discorre que um souvenir, chamado de artefato pela autora, pode ter um ponto de vista turístico e ser produzido de acordo com um design, desde que seja planejado de acordo com os interesses e as características que se visa aplicar no mesmo. Nesse caso, devemos analisar quais características devemos aplicar ao souvenir a ser produzido de acordo com o público frequente do museu e do ponto de vista turístico.

Conceituando turismo, Barbosa (2019) fala ainda que o turismo é formado por atividades realizadas em viagens e estadias em lugares diferentes de seu local habitual, podendo ser com finalidade de lazer, negócios ou outras funções, por um intervalo de tempo menor que um ano, buscando novas vivências, histórias e culturas, onde estas pessoas vão levar memórias na mente dessas visitas, mas que podem também levar lembranças físicas como souvenirs.

Segundo a OMT (2001), o turismo tem ligação com alguns segmentos que o especificam melhor, como o turismo religioso, relacionado a locais e encontros focados em tradição religiosa, ou o turismo cultural, objetivando vivenciar elementos significativos da história e cultura de uma população, ou ainda o turismo rural, voltado para atividades relativas ao campo, contato com animais, alimentação típica, entre outras diversas coisas.

Dessa forma, o souvenir a ser desenvolvido deve carregar as características do local, visto que é um museu visitado por muitos turistas que querem levar lembranças físicas do mesmo aplicadas por meio do design. Barbosa (2019) completa esse pensamento ao falar que há uma relação entre o souvenir e o espaço no contexto da experiência turística, e o design é usado como uma ferramenta para estudo da linguagem e da semiótica, buscando compreender a narrativa ao qual o souvenir vai ser planejado e criado.

De acordo com o Serviço Brasileiro de Apoio a Pequenas e Médias Empresas (SEBRAE, 2018), o mercado de artesanato movimentava cerca de R\$ 50 bilhões no Brasil e sustenta 10 milhões de pessoas, com empregos que são a única renda ou complementam a mesma. Assim, é de suma importância planejar um souvenir que seja feito por artesãos, a fim de promover trabalho para os mesmos e valorizar seu serviço.

As características morfológicas e os significados dos artefatos devem então ser o foco do processo de produção de um souvenir, considerando ainda quem o executará e como. O artesão deve então ser visto como um ator importante no planejamento e na execução, unificando o museu, o artesanato, o artesão e o comprador.

5.3 ANÁLISE DE SIMILARES

A análise de similares nesta pesquisa visa buscar souvenirs ofertados em museus e exposições pelo mundo, como forma de compreender como eles são inspirados em quê e materiais usados, dando assim um norte para o planejando se um souvenir baseado no MAPP.

Conforme defendido por Borges (2012), a gestão de objetos com características que lembrem locais deve ser planejada pensando na linguagem que se pretende passar, e ainda na manutenção e desenvolvimento de técnicas e materiais locais que valorizem o artefato e artesão.

Uma pesquisa realizada por Godoy et al. (2019) sobre souvenirs em lojas de museus gerou resultados onde, em cinco museus localizados no Rio de Janeiro/RJ, apenas três vendiam souvenirs. Ainda, aqueles ofertados eram itens como artigos de papelaria, de higiene pessoal, adereços e bijuterias, roupas e pequenos artesanatos feitos por designers e artesãos, buscando gerar uma lembrança ao visitante.

Já Barbosa (2019) realizou uma pesquisa sobre os souvenirs vendidos no Centro de Artesanato de Pernambuco, por ser um local com muitas visitas de turistas e uma gama de artesanatos sendo ofertados. A autora fala que os cinco souvenirs mais vendidos são o cordel, as bonecas da sorte, mini esculturas que representam o cotidiano do Alto do Moura, peças que representam o frevo e imãs com temas de Pernambuco, tendo grande procura pelos visitantes.

Buscando por souvenirs ofertados em outros museus e exposições, foi encontrado o artigo de Oliveira (2020), que escreveu para o site Casa Vogue intitulado “3 lojas de museus pelo Brasil que você precisa conhecer”, onde a autora foi às lojas do Museu Oscar Niemeyer, do Museu de Arte de São Paulo e do Museu da Gente Sergipana, buscando por souvenirs que lembrassem as visitas aos museus. A autora destacou que o Museu Oscar Niemeyer oferta produtos com design do arquiteto, com valores mais altos, como artigos de papelaria e copos, enquanto que o Museu de Arte de São Paulo vende produtos com mais características voltadas para a cultura do local, como colares, jogos, peças de cerâmica e bonecas. Por fim, o Museu de Arte Sergipana também oferece produtos mais artesanais, como tecidos, peças de cerâmica, luminárias e maquetes, todos com design que remetem diretamente à cultura e história do local.

Os museus ofertam produtos diversos, de acordo com suas exposições e públicos-alvo, como por exemplo, o Museu de Arte de São Paulo oferta muitos livros como souvenir, enquanto que o Instituto Inhotim oferece artigos de casa e adereços, e ainda a Pinacoteca de São Paulo disponibiliza ecobags, canecas e catálogos personalizados.

Compreende-se que muitos museus buscam oferecer aos visitantes produtos que possuem características históricas e culturais dos mesmos, buscando assim chamar a atenção para a venda do souvenir de forma que agrade a todas as partes envolvidas no mesmo, assim como futuramente o visitante veja aquele souvenir como uma forma de lembrança do museu e o valorize como algo criativo, que foi desenvolvido de acordo com as exposições e valorizando artistas da terra para produzir um artigo artesanal.

Godoy et al. (2019) completa o pensamento ao falar que a presença de uma loja de souvenir é benéfica para um local como um museu, pois além de proporcionar renda, ainda pode ser um fator de relevância para o visitante e para a divulgação do museu, por meio de uma experiência positiva e memorável que pode ser passada para alguém próximo e causar interesse.

Podemos então entender a importância da criação de um souvenir para ser ofertado no Museu de Arte Popular da Paraíba, com características histórias e culturais do local, que seja atrativo ao público e que valorize o artesão que o produzirá, podendo ser muito benéfico para todos os envolvidos desde seu processo de planejamento até a aquisição pelo cliente.

5.3.1 Souvenirs de museus

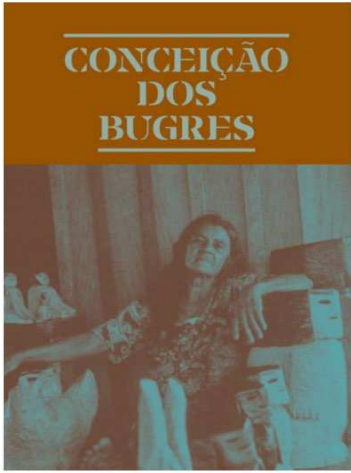
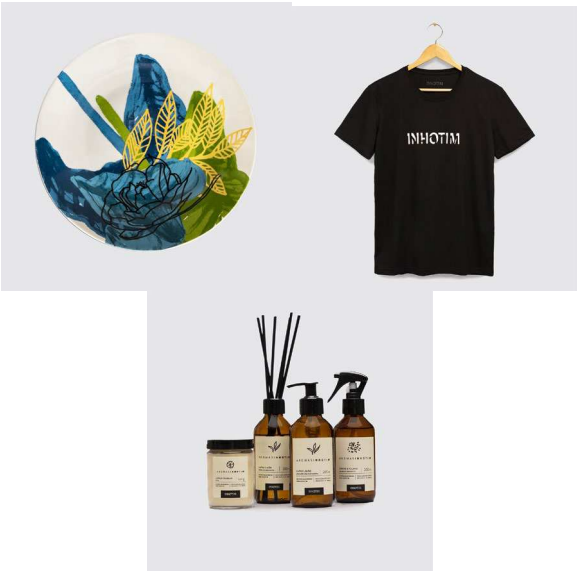
Ao realizar uma pesquisa sobre souvenirs de outros museus e exposições, é possível compreender o padrão do que é ofertado e de quem compra, dando um norte para o planejamento do souvenir inspirado no MAPP.



Kaya e Yagiz (2015) realizaram uma pesquisa sobre os souvenirs ofertados em alguns museus, como Museu do Palácio de Topkapi e Museu de Arte da Turquia e Islâmica, entre outros, mas o destaque da pesquisa foram os resultados vistos no Museu Arqueológico de Istambul, pois os souvenirs ofertados nesse museu carregavam características de seu acervo, com desenhos que lembram os objetos mostrados, com designs pensados nas lembranças que são geradas ao apreciar o souvenir após uma visita, e ainda confeccionados por artistas locais que conhecem as características do acervo, deixando de lado os objetos repetitivos e não atrativos aos visitantes.

Compreende-se então que ao planejar o design de um souvenir para ser ofertado em um museu, este deve carregar características culturais de local e artistas e, em posição de destaque, considerar características do acervo exposto no museu, a fim de gerar lembranças

sobre as exposições ao visualizar um souvenir do mesmo, assim como atrair clientes com o ideal de levar para casa uma lembrança real da visita.

Foram realizadas então pesquisas sobre souvenirs ofertados em alguns museus, buscando conhecer o que é oferecido neles e as características de seus acervos, como exposto a seguir.

Museu	Imagem	Itens
<p>Masp - Museu de arte de São Paulo</p> <p>Assis Chateaubriand:</p> <p>livros</p>	<p>Figura 4. Souvenir no Museu de Arte de São Paulo - Assis Chateaubriand.</p>  <p>Fonte: Site MASP, s/d.</p>	<p>Livros</p>
<p>Inhotim</p>	 <p>Fonte: Site Inhotim, 2021.</p>	<p>Aromas e Velas, Cozinha, Decoração, Escritório, Luminárias e Pôsteres, Bolsas, Calçados, Colares e Pulseiras, Óculos, Roupas e Sombrinhas. Brinquedos, Decoração, Roupas, Acessórios e Tatuagem Temporária.</p>

<p>Museu Oscar Niemeyer</p>	<p>Figura 6. Suvenirs do Museu Oscar Niemeyer.</p>  <p>Fonte: Oliveira, 2020.</p>	<p>Catálogos, camisetas, canecas, marcador de página, máscara, porta cartão, azulejo e caderno.</p>
<p>Pinacoteca</p>	<p>Figura 7. Suvenirs da Pinacoteca de São Paulo.</p>  <p>Fonte: Site Pinacoteca, s/d.</p>	<p>Ecobag, caneca e catálogo.</p>
<p>Louvre</p>	<p>Figura 8. Suvenirs do Museu do Louvre.</p>  <p>Fonte: Site Boutiquesdemusees, 2021.</p>	<p>máscaras, livros, pelúcias, móblie, fantasias, bolsas, necessarie, chaveiro.</p>

5.4 ÍCONES CAMPINENSES

A Paraíba é rica em artistas que produzem muitos materiais sobre sua cultura e localidade, como cantores, poetas e cordelistas que enaltecem a vida no interior, o amor, situações cômicas da vida e a cultura nordestina, em forma de músicas, interpretações, teatro, cordel e outros.

Elba Ramalho (Figura 9) é uma cantora, compositora, multi-instrumentista e atriz, nascida Conceição de Piancó/PB, em 1951, de família tradicional e católica, e prima de Zé

Ramalho, canta e interpreta músicas dos gêneros MPB, forró, frevo e religioso, principalmente, enaltecendo e valorizando a cultura nordestina em diversos trabalhos (FRAZÃO, 2016). Em 1962, sua família se mudou para Campina Grande/PB, onde seu pai se tornou proprietário do cinema da cidade, além de ser músico, despertando o interesse ainda na adolescência de Elba Ramalho pra a música e os palcos e, em 1979 lançou seu primeiro álbum “Ave de prata”, que estourou nas rádios nacionais (Site Paraíba Criativa, 2015).

Figura 9. Elba Ramalho.



Fonte: Correio Braziliense, 2020.

José Gomes Filho (Figura 10), conhecido como Jackson do Pandeiro ou o Rei do Ritmo, foi um compositor, instrumentalista e cantor que levou ao mundo os forrós e sambas sobre a cultura nordestina. Jackson do Pandeiro nasceu em Alagoa Grande (Paraíba), em 1919, e sua mãe era cantora, despertando sua curiosidade pela área musical desde novo quando ganhou um pandeiro aos oito anos de idade, iniciando daí sua carreira musical. O artista emplacou muitas músicas de sucesso até os 62 anos de idade, e algumas até regravadas atualmente por cantores de mesmo estilo musical, sempre valorizando o Nordeste e o amor (FUKS, 2020).

Figura 10. Jackson do Pandeiro.



Fonte: Aloalo Bahia, 2020.

Um importante e conhecido poeta e compositor nordestino é Jessier Quirino (Figura 11), nascido em Campina Grande/PB em 1954, conhecido nacionalmente por suas lindas poesias que enaltecem a cultura das cidades do interior nordestino, se apresentou em teatros, universidades, clubes e grandes convenções, levando a rima e a métrica para os palcos, salas de aula e livros infantis, de forma cômica e expressando a cultura popular e a simplicidade do sertanejo (FRAZÃO, 2016).

Figura 11. Jessier Quirino.



Fonte: Folha de Pernambuco, 2017.

Genival Lacerda, natural de Campina Grande/PB, nasceu em 1931 e faleceu em 2021 aos 89 anos de idade, concunhado de Jackson do pandeiro, foi um grande compositor e cantor brasileiro de forró, baião e xaxado, conhecido principalmente pelas músicas "Severina Xique-Xique", "Vamos Mariquinha" e "É aí que você se engana". Ao longo de sua carreira, Genival Lacerda gravou 70 discos, com obras artísticas cômicas, remetendo aos amores, situações da vida e cultura nordestina (ALVES, 2021).

Figura 12. Genival Lacerda.



Fonte: Governol da Paraíba, 2021.

Zé Laurentino (Figura 13), nasceu em 1943 no sítio Antas, em Puxinanã/PB, cresceu em uma casa rural onde sempre eram realizadas cantorias de repentistas violeiros, e já começou a escrever seus versos aos 12 anos de idade, e em sua vida adulta foi duas vezes Presidente da Casa do Poeta Repentista de Campina Grande, conhecida como casa do cantador. Durante seu período escolar, mostrou sua tendência à liderança sendo representante de classe e presidente do Grêmio Estudantil, e posteriormente foi o segundo vereador mais votado em 1972, onde cantava e recitava nos palanques políticos, causando admiração e aplausos do público com poemas sobre humor, Nordeste e o cotidiano caipira (Site Cultura Popular, 2010).

Figura 13. Zé Laurentino.



Fonte: Blog Ney Vital, 2016.

Os artistas Elba Ramalho, Jackson do pandeiro, Jessier Quirino, Genival Lacerda e Zé Laurentino são alguns entre tantos dos ícones campinenses e paraibanos devido às suas incontáveis contribuições à cultura da cidade e por enaltecer o Nordeste com músicas, poesias, cordéis e obras teatrais diversificadas, como exposto na Figura 14 abaixo.

Figura 14. Homenagens a Jackson do Pandeiro, Elba Ramalho e Genival Lacerda no Museu de Arte Popular da Paraíba.



Fonte: Imagens da autora, 2021.

5.5 O ARTESANATO LOCAL

Andando pelas cidades e apreciando sua cultura, é perceptível que o artesanato está em todo lugar, nos mínimos detalhes carregando história e características de artistas da terra.

O artesanato faz parte da história humana desde a era primitiva, na criação de objetos e artefatos como lanças de caça e cestos, evoluindo junto às organizações sociais para utensílios mais elaborados e funcionais, produzidos pelos artesãos (FERNANDES, 2017).

O conceito mais compreensível de artesanato foi dado pela UNESCO (2003), onde diz que os produtos artesanais são feitos por artesãos, sendo as mãos o meio principalmente de fabricação, mas podendo usar ferramentas, feitos sem restrições de quantidade e com matérias-primas de recursos sustentáveis, de características diversas, gerando produtos úteis, estéticos, artísticos, criativos, significativos e simbólicos, resgatando uma cultura social.

Durante a história houveram muitos momentos de turbulências e desvalorização, e Fernandes (2017) destaca que no mundo da revolução industrial e Era Digital, o artesanato passou por seu pior momento, mas está retomando seu papel como produtos de qualidade e até mesmo de luxo.

O site Viva Campina Grande, da prefeitura da cidade, fala sobre como a Paraíba possui uma riqueza cultural imensurável, presente em manifestações artísticas, literárias e folclóricas de seu povo, onde o artesanato entra como forma de representar a relação entre as pessoas e suas tradições e histórias, e ainda expressar a cultura do povo e do local, usando itens como madeira, barro, couro e palha.

Um dos principais pontos de exposição e comercialização de artesanatos em Campina Grande/PB é no Museu de Arte Popular da Paraíba (MAPP), mantido pela Universidade

Estadual da Paraíba (UEPB), com o objetivo de preservar e difundir as heranças do artesanato, da música, do cordel e da xilogravura, assegurando as origens e miscigenações como forma de manter a cultura no presente e futuro (MAPP, 2016).

De acordo com o site oficial do MAPP, o museu fica localizado em uma praça e às margens do Açude Velho e configura-se como um centro de estudos e documentos da cultura nordestina, focando principalmente na Paraíba, e projetado por Oscar Niemeyer (1907-2012), com uma arquitetura única que já se incorporou na paisagem da cidade.

Outro grande ponto de Campina Grande/PB onde se encontra artesanatos em exposição e comercialização é na Vila do Artesão (Figuras 15 a 17), conhecido por ser um local de valorização de cerca de 200 artesãos e seus artesanatos, valorizando a cultura em 84 chalés e espaços cenográficos, e réplicas do simbolismo nordestino, como casa de taipa, bodega e igreja, assim como espaços para apresentações culturais e praça de alimentação.

Figura 15. Entrada da Vila do Artesão.



Fonte: Site Viva Campina, s/d.

Figura 16. Chalés da Vila do Artesão.



Fonte: Site Viva Campina, s/d.

Figura 17. Festa junina na Vila do Artesão.



Fonte: Site Viva Campina, s/d.

Campina Grande/PB é rica em artesãos e artesanatos que remetem à cultura e valorização local, e muitas dessas obras são expostas, além do MAPP e Vila do Artesão, no Salão de Artesanato da Paraíba e no Mercado de Artesanato Paraibano, com objetos à venda de cerâmica, tecidos, madeira, xilogravura, reciclagem, couro, entre outros, como exposto nas Figuras 18, 19 e 20 abaixo.

Figura 18. Peças de cerâmica expostas no 20º Salão de Artesanato da Paraíba.



Fonte: Site ClickPB, 2014.

Figura 19. Roupas expostas no 24º Salão de Artesanato da Paraíba.



Fonte: Site PBAgora, 2016

Figura 20. Redes vendidas no Mercado do Artesanato Paraibano.



Fonte: Site JMFarias, s/d.

Unindo o planejamento de criação de um souvenir artesanal com os traços do MAPP e a diversidade da Vila do Artesão, seria interessante planejar que esse artefato pudesse ser feito por esses artesãos para que fosse ofertado como um artesanato local feito pelas mãos dos artistas, com diversidade de materiais e que sejam únicos.

5.6 ANÁLISE DO PROBLEMA

A análise do problema, de acordo com Pazmino (2015), serve como ferramenta para identificar, por meio de alguns questionamentos (Como? Por quê? Pra quem?), sobre as causas básicas do projeto que está sendo planejado e que, após responde-las, é possível entender as alternativas mais viáveis e para montar ou melhorar um projeto. Um exemplo dessa análise de problemas é o planejamento para a criação de um souvenir para ser ofertado ao MAPP.

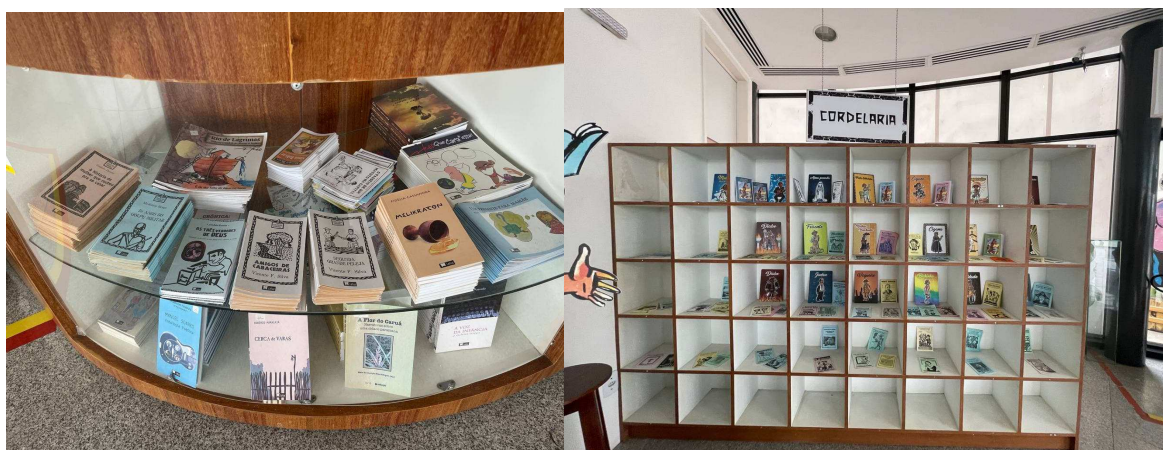
O MAPP recebe muitos visitantes, de várias idades, culturas e localidades, e os produtos ofertados no MAPP são cordéis e livros da UEPB, que falam sobre características do Nordeste, rotinas, conhecimentos culturais e afins, mas nenhum desses remete diretamente nas características do museu em questão ou da cidade de Campina Grande/PB.

A ideia de criar um souvenir para ser vendido no MAPP levanta alguns pontos de questionamento, como um preço acessível, seja atrativo a crianças e adultos, remeta às características do museu, e destaque a cultura da localidade. Ainda, o souvenir deve conter características das salas de artesanato, música e cordel do museu e valorizar seus artistas locais, assim como ser produzido por algum artesão da cidade, podendo ser ele da Vila do Artesão ou um fornecedor de outros produtos do museu, a fim de disseminar a cultura local e a importância, desde a infância, de valorizar a cultura local e seus artistas.

Ao criar um souvenir com características do museu voltadas para o público infantil, busca-se gerar interesse nas crianças sobre os artistas locais, história da cidade e região, traços nordestinos e diversidade cultural presente, para que os mesmos conheçam a importância desde cedo e levem esse interesse para a vida toda.

Todavia, ao planejar um objeto a ser produzido com características demarcadas e por um artesão, deve-se atentar para o material usado, o que será repassado no mesmo e também o interesse que esse souvenir irá gerar no público-alvo.

Figura 21. Cordéis expostos no Museu de Arte Popular da Paraíba.



Fonte: Imagens da autora, 2021.

5.7 PÚBLICO-ALVO

Em visita ao MAPP, permitido através de autorização prévia, e conversas com funcionários, ficou perceptível que o público mais frequente são crianças, geralmente levadas a exposições pelos familiares e professores como forma de estimular ao ensino, a aprendizagem e a valorização da cultura local, assim como conhecer artistas importantes da região, como cantores, cordelistas, artesãos e poetas. A Figura 22 a seguir ilustra a visita das crianças a museus, demonstrando a curiosidade e interesse pelas exposições.

Figura 22. Painel semântico sobre público infantil em museus.



Fonte: Dantas (2019), Dantas (2017), Casaes (2018), Catraca Livre (2020).

5.7.1 O público infantil

O museu dos três pandeiros é frequentado principalmente pela população local e turistas de diversas idades, tendo destaque para o público infantil que visita e fica encantado.

Carvalho e Lopes (2016) discutem que o conceito e olhar sobre as crianças vem mudando historicamente e influenciando diretamente na criação de políticas públicas para o envolvimento do público infantil em locais e eventos culturais, como museus, pois entende-se que nesta fase os seres absorvem e reformulam seus valores e estratégias, propiciando assim a formação de sua identidade pessoal e social, assim como compreender seus direitos como cidadãos.

Foerste et al (2018) desenvolveram uma análise sobre visitaç o de crianas em museus, onde perceberam certo despreparo dos monitores ao recebem uma turma de crianas de tr s a quatro anos de idade acompanhados dos professores, mas que guiaram e explicaram de forma compreens vel e despertando a curiosidade destes. Como resultados, os autores discorrem que no retorno   escola, as crianas desenharam com novos traos, formas e marcas baseados na visitao ao museu, mostrando assim a import ncia dessa experi ncia na produo de sentidos e na express o gr fica que estes produzem.

A formação da identidade na infância sofre influência de muitos fatores, e diante disso há a necessidade de planejar e criar espaços de inclusão não formais visando estimular o desenvolvimento infantil, capacidade de observação, cognição e criatividade, conhecimentos de culturas, como os museus pensados para a compreensão e aprendizado infantil, mas que atenda públicos de todas as idades (CARVALHO; LOPES, 2016).

As crianças poucas vezes são levadas para visitar museus, e quando o fazem são na companhia dos pais e não são percebidas ou consideradas como visitantes principais, mas que chegam a gerar constrangimento em museus de arte, galerias, museus históricos ou de ciências, pois os guias e os próprios responsáveis não estão preparados para incluir o público infantil nas visitas e explicações (FOERSTE et al., 2018).

Louzado et al. (2019) realizaram um estudo sobre o ensino da educação patrimonial e história por meio de visita ao Museu do Colégio Mauá, em Santa Cruz do Sul, buscando uma forma de educação informal fugindo da monotonia da sala de aula e buscando despertar o interesse nos alunos. Os autores falam que as múltiplas vivências auxiliam na significância dos conhecimentos, materialização dos conceitos e na reflexão sobre os processos para formação do conhecimento, onde os jovens do 6º ano despertaram para o conhecimento de forma prática, além da curiosidade em conhecer conteúdos referentes a outras disciplinas e sobre cultura local.

Em consonância, Marques e Marandino (2019) estudaram sobre como uma brinquedoteca pode contribuir no processo de aprendizado de crianças, aproximando-as das culturas infantil e científica, pois a exposição e uso de objetos e espaços promove a aproximação e aprendizado progressivo, assim como a visita em museus e exposições culturais.

Dessa forma, compreende-se a importância do público infantil em ambientes culturais, como museus, exposições e eventos, promovendo a aproximação destes e a curiosidade de compreender o que é mostrado. A criação de um souvenir que represente o Museu dos Três Pandeiros deve então carregar características culturais que sejam compreensíveis também ao público infantil, que promova o interesse na temática abordada e na sua recordação ao rever o souvenir, promovendo desde pequenos, a valorização da arte, do design, da personalidade e da tradução do eu verdadeiro de cada criança.

5.8.2 Artigos infantis artesanais

O desenvolvimento de um souvenir que seja focado no público infantil deve ser interativo, desperte a curiosidade e possa ser compreendido por todos, até mesmo para os adultos. Há uma diversidade de artigos oferecidos feitos de forma artesanal, e alguns destes

entram como uma alternativa interessante para o público que frequenta o MAPP, como jogos de tabuleiro, brinquedos artesanais e objetos que remetam à infância e cordéis com linguagem facilitada e desenhos, como nas Figuras 23 a 26 a seguir.

Figura 23. Boneca da sorte.



Fonte: Site Histórias e cenários nordestinos, 2013.

Figura 24. Jogo artesanal Tangram.



Fonte: Site Transformando.com.vc, 2021.

Figura 25. Boneca Matrioska/Boneca russa.



Fonte: Site Artesanatobrasil, 2011.

Figura 26. Racha Cuca.



Fonte: Site Elo 7, 2021.

Ao oferecer um souvenir que carregue características do museu e abranja os públicos mais frequentes, o visitante se interessa por levar consigo uma lembrança do local e da cultura, mas que este seja duradouro e que, ao vê-lo, relembre de cada espaço ou exposição, como as três salas do MAPP.

5.8 ANÁLISE DO CONSUMIDOR

Para a análise do público consumidor sobre frequência em museus, foi feita uma pesquisa por meio de aplicação de um questionário a 24 pais e responsáveis por crianças, na

plataforma “Google Formulários”, composta por 10 perguntas, enviado por e-mail a cada um deles.

O primeiro componente do questionário é sobre a idade das crianças, onde as respostas estão expostas no Gráfico 1 abaixo.

Gráfico 1. Idade das crianças obtida pelas respostas dos responsáveis.



Fonte: Dados do autor, 2021.

Os questionários enviados aos responsáveis por crianças a fim de buscar respostas para análise do público consumidor infantil, obtendo respostas sobre crianças de dois a dez anos de idade. Nessa faixa de idade, as crianças já começam a despertar a curiosidade e o aprendizado sobre diversos temas, como museus e sua importância.

Foerste et al. (2018) discutem sobre a visita de crianças a museus, como forma de despertar o interesse pelo ambiente e seus conhecimentos, assim como compreender sobre as cidades, culturas e se entender como criança na sociedade. Os autores citam ainda uma pesquisa sobre a importância de promover experiências qualitativas às crianças de dois a 12 anos de idade, dentro dos espaços urbanos, como forma de explorar as cidades e os espaços expositivos para formação do pensamento e de sua posição dentro delas.

O segundo componente do questionário é sobre se a criança a rede de ensino frequentada pela criança, onde 54% dos participantes respondeu que o dependente estuda na rede particular de ensino, e os outros 46% estudam na rede pública. Já a terceira pergunta foi sobre se o filho já foi a algum museu, onde 50% afirmou que sim e 50% negou o questionamento. Das crianças quem já foram a um museu, 58,3% foram acompanhados dos pais e 41,7% foram em visitas proporcionadas pelas escolas.

Pelas análises individuais, foi possível perceber que, por mais que as respostas sobre visita a museu e rede de ensino foram mistas, mas a maioria das crianças que frequentaram museus em visitas com as escolas foram da rede particular, mostrando como muitas vezes o recurso financeiro disponibilizado para visitas influencia no ensino informal, visto que por vezes o ensino público não possui esse recurso facilitado.

Quando questionados sobre o ensino da cultura local aos filhos, 83,3% dos pais responsáveis responderam que o fazem, e todos responderam que consideram importante que as crianças conheçam a cultura local e visitar lugares na cidade que reforcem isso, como museus e exposições culturais.

Apenas 33,3% dos participantes da pesquisa afirmaram já ter levado seu filho(a) ao Museu dos Três Pandeiros, mesmo que todos os escolhidos para aplicação dos questionários morem na cidade de Campina Grande/PB, e ainda ser contraditório sobre as respostas anteriores quanto à importância do ensino da cultura local e visitas a museus.

Quanto a itens de souvenirs, 33,3% dos responsáveis responderam que costumam dar dinheiro para o seu filho(a) comprar itens, como souvenirs, quando vão a algum passeio, e em 66,7% das vezes os filhos é que escolhem o souvenir que deseja comprar e levar para casa. Ainda, 83,3% dos responsáveis assinalaram que os filhos escolheriam jogos artesanais e 16,7% escolheriam cordéis, e nenhum escolheria comprar um livro. Ou seja, as crianças optam por souvenirs mais atrativos para sua idade, como jogos, e poucos buscam por cordéis ou livros, e que possuem autonomia para escolher um objeto nos passeios quando lhes é permitido.

Os consumidores infantis e seus responsáveis que frequentam ou podem frequentar no futuro um museu estão cientes da importância do ensino da cultura local, assim como da curiosidade das crianças quanto a souvenirs que se adaptem ao nível de conhecimento dos mesmos, como jogos infantis que sejam funcionais para todas as idades. Ou seja, a oferta de um souvenir criativo e interativo para crianças no MAPP seria uma forma de atraí-los para visitas e para a busca por mais conhecimento cultural, como artistas locais do cordel, música e artesanato.

6 REQUISITOS E PARÂMETROS

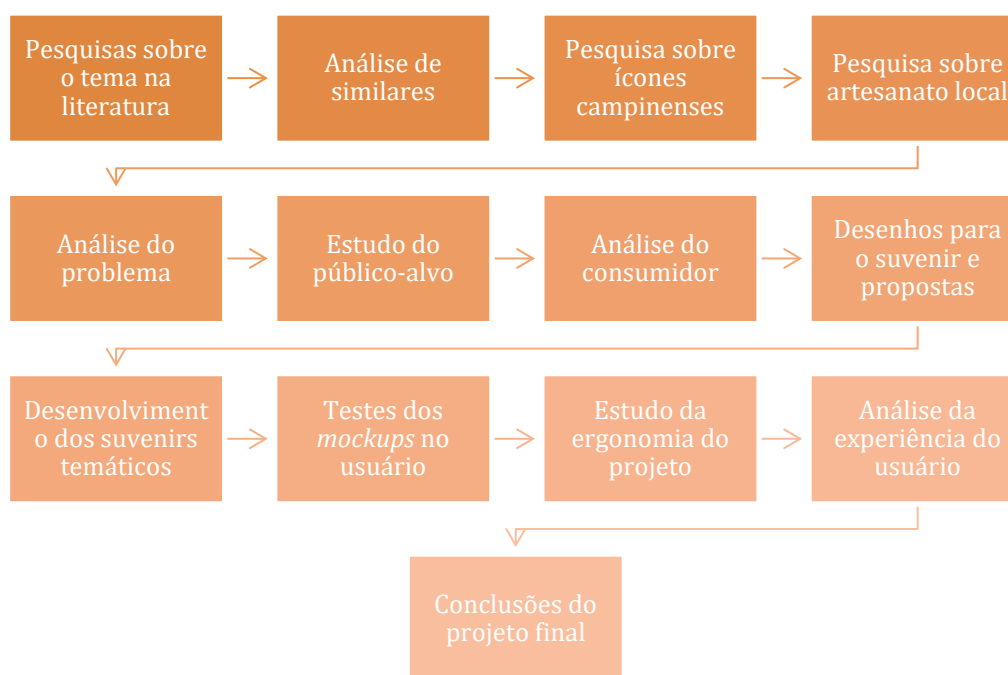
Requisitos	Parâmetros
Projetar um souvenir	Brinquedo, acessório e decoração.
Utilizar imagens que representem o MAPP e a cultura Campinense.	Desenvolver as formas e estampas tendo como base diferenciação, versatilidade, infantilidade, diversão e representatividade.
Utilizar mão de obra local de acordo com suas técnicas	Artesanato com madeira
Utilizar cores que façam referência ao MAPP e a cultura Campinense.	Cores fortes e infantis
Desenvolver material explicativo de uso.	Elaboração de manual de uso com imagens.

7 MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia escolhida para execução desse projeto é baseada em trabalhos realizados por Borges (2019), Baxter (2011), Bonsiepe (2011), Lia Krucken (2009) e Pazmino (2015), com melhor entendimento das etapas executadas por meio do quadro a seguir.

Foram realizadas pesquisas em sites como SciELO, Google Acadêmico, Sci-hub, portais e periódicos da plataforma CAPES, a fim de buscar arquivos científicos referentes ao tema para promover uma discussão sobre quais os principais pontos para o planejamento de criação de um souvenir com as características do Museu de Arte Popular da Paraíba.

O desenvolvimento do souvenir com características do MAPP seguiu uma sequência de etapas desde seu planejamento até os testes de execução, como demonstrado abaixo.



As etapas de desenvolvimento do projeto foram pensadas para iniciar com pesquisas norteadoras na literatura sobre souvenir, culturas, a cidade de Campina Grande/PB e artesanatos, partindo para a análise do problema e pesquisa sobre o público-alvo, onde foi aplicado um questionário (Apêndice 1) sobre visitas a museus aos responsáveis por crianças para análise do consumidor.

A partir das pesquisas, foram desenvolvidas algumas propostas de souvenirs e desenhos temáticos, executados os testes de *mockups* e o estudo sobre a ergonomia do projeto considerando que o público-alvo são as crianças. Após o planejamento e desenhos, foi redigida a análise da experiência do usuário ao jogar com um protótipo do souvenir, e por fim as conclusões do projeto final.

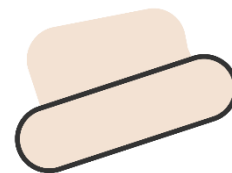
8 RESULTADOS E DISCUSSÃO

8.1 DESENHOS PARA O SUVENIR

Foi decidido através da análise dos ícones de maior destaque e que já foram apresentados no MAPP, tendo um ano inteiro de apresentação com sua temática, que os artistas contemplados seriam Elba Ramalho, Genival Lacerda e Jackson do pandeiro. Foram desenvolvidos desenhos com três estilos diferentes de linguagem, escolhidos de acordo com o público-alvo infantil. O primeiro estilo é realista, com traços adultos e com características mais semelhantes às imagens escolhidas para inspiração. O segundo estilo foi planejado para conter traços mais arredondados e infantis, baseados em desenhos infantis e olhos grandes que prendem a atenção do visualizador. Já o terceiro estilo apresenta também traços infantis e minimalistas, mas com olhos menores e formatos arredondados, como apresentado na Tabela 1 a seguir.

Tabela 1. Estilos e desenhos utilizados na criação das imagens figurativas dos artistas.

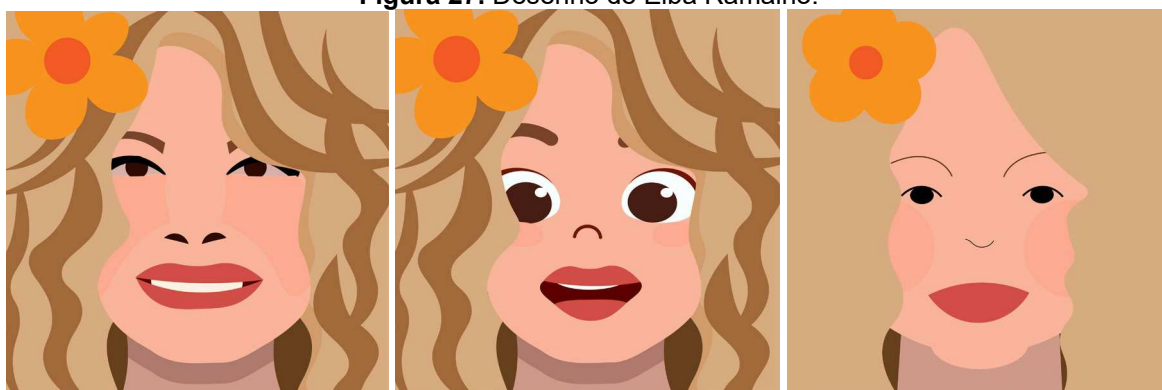
		Elba Ramalho	Genival Lacerda	Jackson do pandeiro
Olhos	Estilo 1			
	Estilo 3			
Adereços	Estilo 1			



Fonte: Criação da autora, 2021.

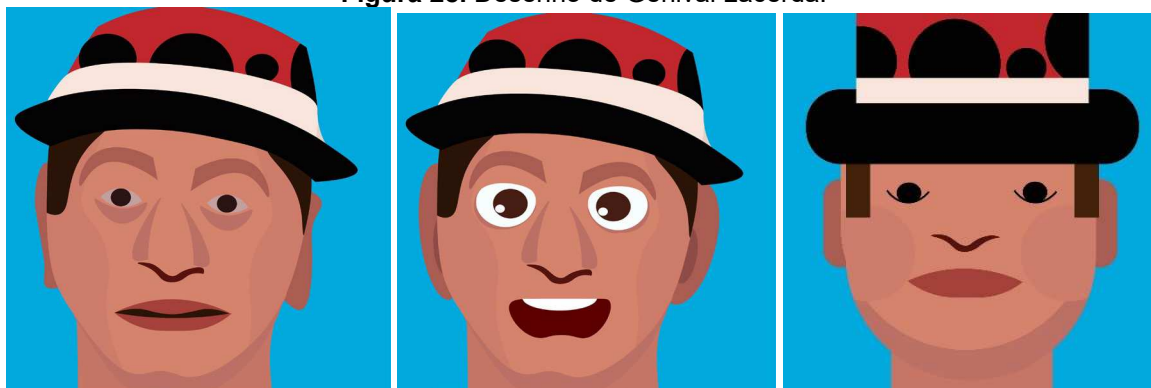
Para o desenvolvimento do souvenir com características do MAPP, foram desenhadas seis imagens utilizando os estilos escolhidos, sendo três dos artistas Elba Ramalho, Genival Lacerda e Jackson do Pandeiro, e mais três imagens representando o museu e frases de Zé Laurentino e Jessier Quirino, como exposto nas Figuras 27 a 29 abaixo.

Figura 27. Desenho de Elba Ramalho.



Fonte: Criação da autora, 2021.

Figura 28. Desenho de Genival Lacerda.



Fonte: Criação da autora, 2021.

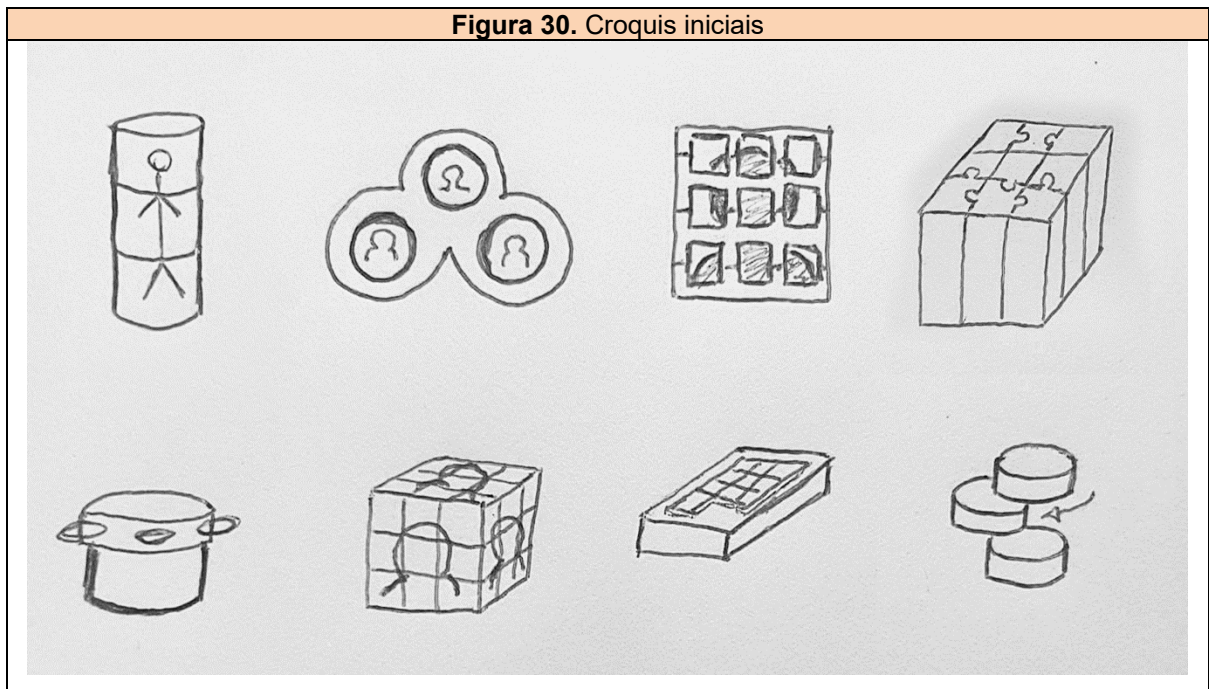
Figura 29. Desenho de Jackson do Pandeiro.



Fonte: Criação da autora, 2021.

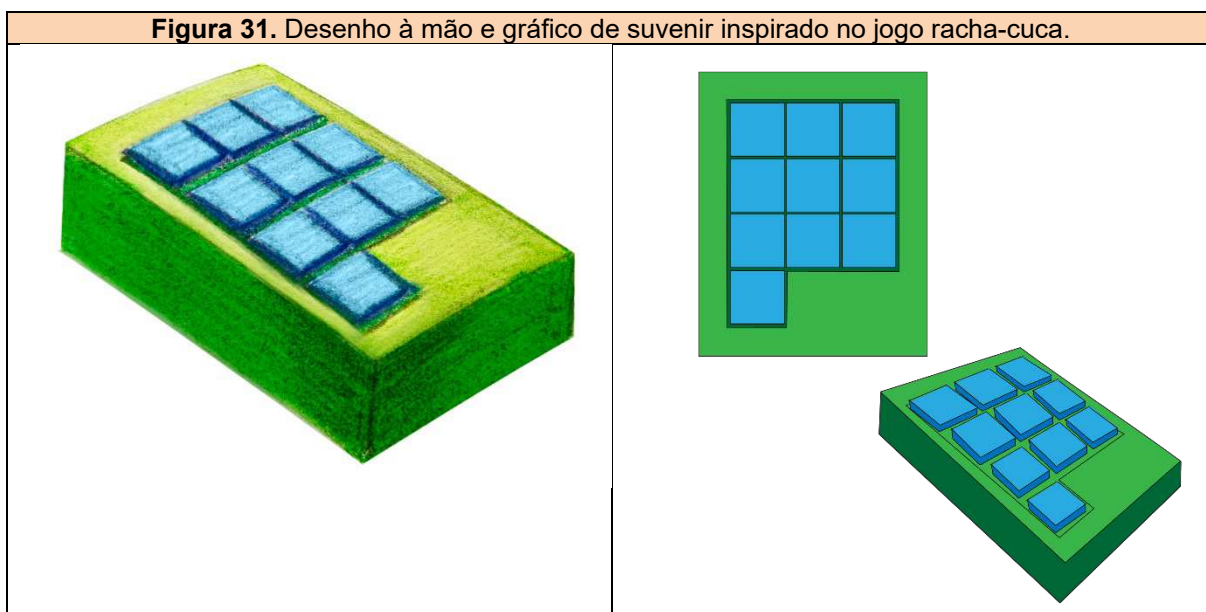
8.2 PROPOSTAS DE SUVENIRS

Inicialmente, foram pensados em opções de souvenir que permitissem uma maior interação com o usuário, que remetesse a brincadeira e refletisse a cultura local, como exposto na Figura 30 a seguir.



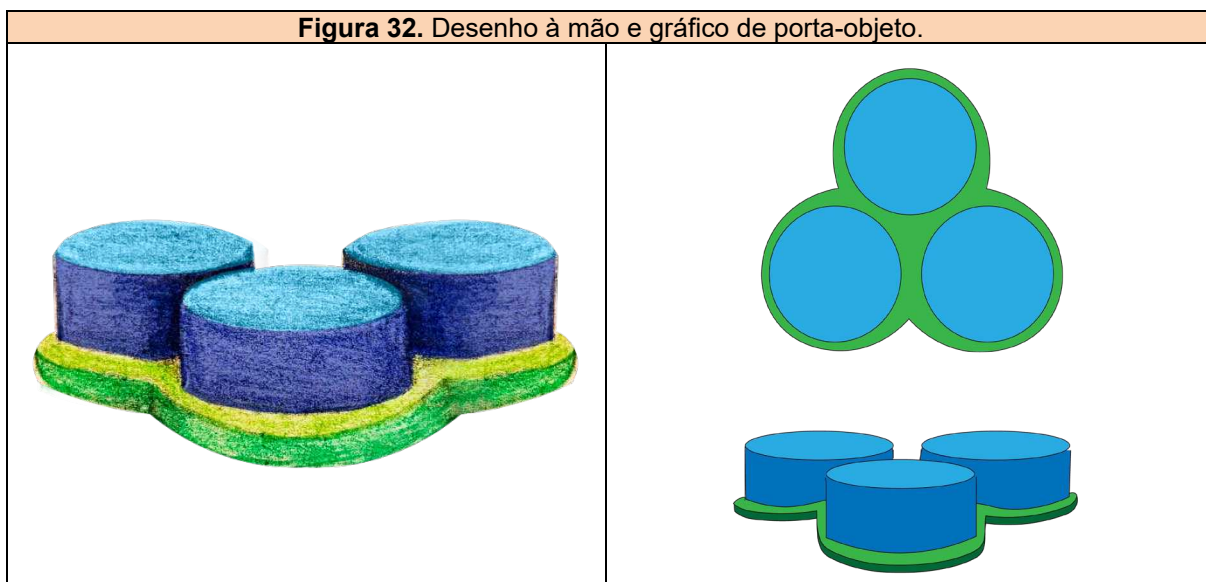
Dentre esses, foram pesquisados alguns jogos e brincadeiras clássicos, muito vistos na cidade de Campina Grande e na região Nordeste, com destaque para o racha-cuca, o jogo-da-velha e o porta-objetos, escolhidos como opções viáveis para a criação do souvenir com características do MAPP, devido à sua carga histórica, facilidade de manuseio e poderem ser usados como jogos ou objetos de decoração.

Com base no que foi discutido anteriormente e com ideias sobre o souvenir a ser criado, foram desenhadas algumas propostas do artefato. A primeira proposta, Figura 31, foi inspirada no jogo racha-cuca, onde é possível jogar com os seis lados, pois cada lado dos cubos internos possuem uma estampa específica, formando os desenhos dos artistas. Pode ser usado como brinquedo ou como objeto decorativo



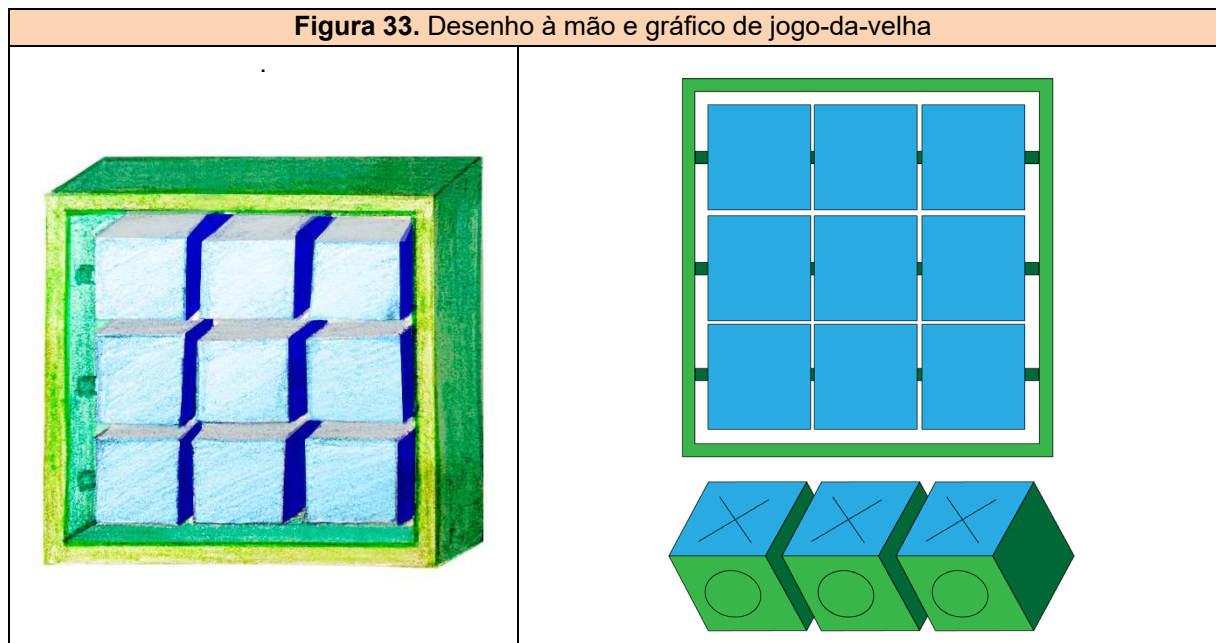
Fonte: Criação da autora, 2021.

A segunda proposta (Figura 32) é um porta-objetos com o formato dos três pandeiros do museu, e dentro de cada um vai uma estampa dos artistas escolhidos.



Fonte: Criação da autora, 2021.

A terceira proposta é inspirada no jogo-da-velha (Figura 33), e nele é possível fazer quatro combinações, uma com X e a outra com O, outra com uma estampa e outro com outra estampa, o que possibilita tanto jogar e quanto usar como objeto decorativo.

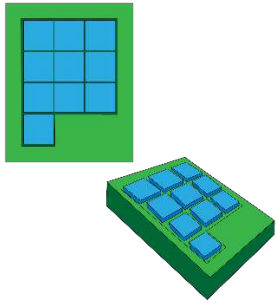
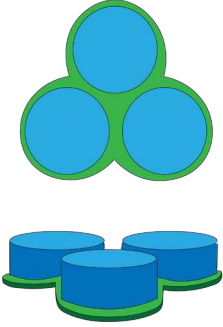
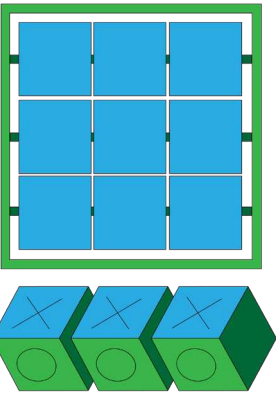





Fonte: Criação da autora, 2021.

8.2.1 MATRIZ DE DECISÃO

A decisão da forma foi tomada com base em uma matriz de decisão, uma ferramenta que através dos critérios do projeto, analise qual se enquadra melhor no objetivo desejado (PAZMINO, 2015).

Foi analisado pontos como: diferenciação, versatilidade, infantilidade, diversão e representatividade. De acordo com isso, observa-se que a proposta que mais se enquadra nos requisitos é o jogo inspirado no racha-cuca e o estilo de desenho número 2.

Requisitos	Nível	Objeto																														
<table border="1"> <tr><td>diferenciação</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>versatilidade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>infantilidade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>diversão</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>representatividade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> </table>	diferenciação	■	■	■	■	■	versatilidade	■	■	■	■	■	infantilidade	■	■	■	■	■	diversão	■	■	■	■	■	representatividade	■	■	■	■	■		
diferenciação	■	■	■	■	■																											
versatilidade	■	■	■	■	■																											
infantilidade	■	■	■	■	■																											
diversão	■	■	■	■	■																											
representatividade	■	■	■	■	■																											
<table border="1"> <tr><td>diferenciação</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>versatilidade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>infantilidade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>diversão</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>representatividade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> </table>	diferenciação	■	■	■	■	■	versatilidade	■	■	■	■	■	infantilidade	■	■	■	■	■	diversão	■	■	■	■	■	representatividade	■	■	■	■	■		
diferenciação	■	■	■	■	■																											
versatilidade	■	■	■	■	■																											
infantilidade	■	■	■	■	■																											
diversão	■	■	■	■	■																											
representatividade	■	■	■	■	■																											
<table border="1"> <tr><td>diferenciação</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>versatilidade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>infantilidade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>diversão</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>representatividade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> </table>	diferenciação	■	■	■	■	■	versatilidade	■	■	■	■	■	infantilidade	■	■	■	■	■	diversão	■	■	■	■	■	representatividade	■	■	■	■	■		
diferenciação	■	■	■	■	■																											
versatilidade	■	■	■	■	■																											
infantilidade	■	■	■	■	■																											
diversão	■	■	■	■	■																											
representatividade	■	■	■	■	■																											
<table border="1"> <tr><td>diferenciação</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>versatilidade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>infantilidade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>diversão</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>representatividade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> </table>	diferenciação	■	■	■	■	■	versatilidade	■	■	■	■	■	infantilidade	■	■	■	■	■	diversão	■	■	■	■	■	representatividade	■	■	■	■	■		<p>Estilo 1</p> 
diferenciação	■	■	■	■	■																											
versatilidade	■	■	■	■	■																											
infantilidade	■	■	■	■	■																											
diversão	■	■	■	■	■																											
representatividade	■	■	■	■	■																											
<table border="1"> <tr><td>diferenciação</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>versatilidade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>infantilidade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>diversão</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>representatividade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> </table>	diferenciação	■	■	■	■	■	versatilidade	■	■	■	■	■	infantilidade	■	■	■	■	■	diversão	■	■	■	■	■	representatividade	■	■	■	■	■		<p>Estilo 2</p> 
diferenciação	■	■	■	■	■																											
versatilidade	■	■	■	■	■																											
infantilidade	■	■	■	■	■																											
diversão	■	■	■	■	■																											
representatividade	■	■	■	■	■																											
<table border="1"> <tr><td>diferenciação</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> <tr><td>versatilidade</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr> </table>	diferenciação	■	■	■	■	■	versatilidade	■	■	■	■	■		<p>Estilo 3</p>																		
diferenciação	■	■	■	■	■																											
versatilidade	■	■	■	■	■																											

infantilidade						
diversão						
representatividade						

8.3 PROPOSTA DE SUVENIR

Dentre as três opções estudadas e planejadas, foi escolhido trabalhar com a criação de um souvenir para o MAPP em formato do jogo racha-cuca, pois esse objeto traz inovação para um artigo antigo e bastante conhecido, assim como permite adapta-lo para outros jogos com um mesmo objeto.

Por meio do racha-cuca, podemos transformá-lo também em jogo da memória e jogoda-velha, assim como um artigo decorativo. O racha-cuca se joga dentro da própria peça ao embaralhar os cubos e tentar montar a imagem inicial arrastando para as laterais. Já no jogoda-velha, todas as peças são retiradas da base do racha-cuca e é jogado de forma tradicional encaixando o X e o O. Por fim, no jogo da memória as peças são embaralhadas na base e tiradas uma a uma buscando formar pares idênticos.

Os desenhos e formato do racha-cuca foram planejados de acordo com os artistas Elba Ramalho, Jackson do Pandeiro e Genival Lacerda, buscando criar três modelos de souvenir para dar opções ao cliente e ainda oferecer formas diferentes e criativas de utilizá-lo.

Inicialmente foram desenvolvidos três estilos de estampas (Figuras 21, 22 e 23) com diferentes traços para cada um dos três artistas escolhidos, e foi escolhido o estilo com traços infantis e delicados, com formatos arredondadas e olhos grandes chamativos, buscando atrair a atenção das crianças e ser divertido, com traços semelhantes a outros desenhos infantis aos quais eles possuem contato no dia-a-dia.

8.3.1 SUVENIR TEMÁTICO DE ELBA RAMALHO

O design do souvenir temático de Elba Ramalho foi planejado para conter a caricatura da cantora, inspirada na Figura 34 abaixo, e com desenhos com características da cantora, como sanfona, flores, bandeiras e fogueira, devido à sua contribuição à cultura campinense, principalmente nas festas juninas, assim como a flor que geralmente ela usa em seu cabelo e os instrumentos que ela toca em suas apresentações.

Figura 34. Imagem de inspiração de Elba Ramalho.



Fonte: Site Twitter, 2021.

Figura 35. Desenhos representativos inspirados em Elba Ramalho.



Fonte: Criação da autora, 2021.

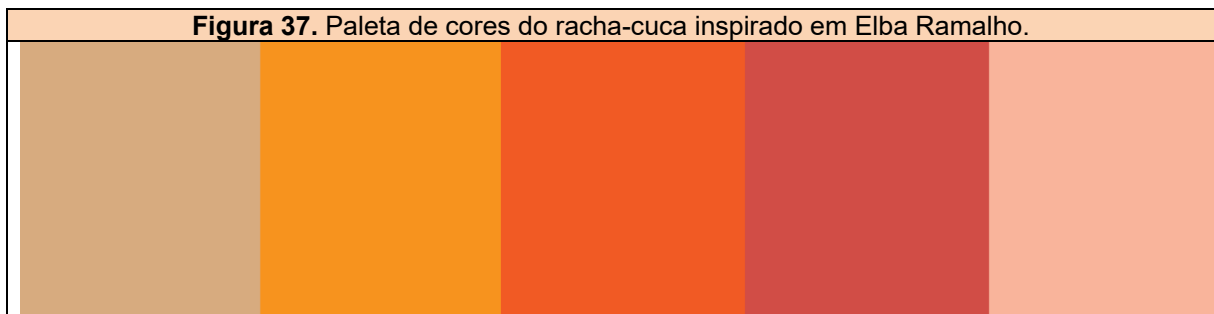
A partir da análise do painel semântico de Elba Ramalho, apresentado na Figura 36, composto por imagens marcadas por tons terrosos, cores vibrantes, muitas bandeirinhas e flores, e detalhes q lembram o Nordeste, o São João e o calor, foi criada a paleta de cores do souvenir inspirado na artista, como demonstrado na Figura 33.

Figura 36. Painel semântico de Elba Ramalho.





Fonte: G1 (2018), Ego Globo (2016), Toda Matéria (2021), Portal Governo do Maranhão, 2017.



Fonte: Criação da autora, 2021.

8.3.2 SUVENIR DE JACKSON DO PANDEIRO

O souvenir inspirado no artista Jackson do Pandeiro foi desenhado com base na caricatura inspirada na Figura 38 abaixo, e ainda escolhidos algumas figuras menores para uma lateral dos cubos que carregam características do cantor, como pandeiro e cifra devido às suas apresentações musicais, e a banana e o chiclete da sua conhecida música “chiclete com banana”.

Figura 38. Imagem de inspiração de Jackson do Pandeiro.



Fonte: Site Kboing, s/d.

A partir da caricatura de Jackson do Pandeiro e em suas características como artista, foram desenhadas algumas imagens para serem usadas em seu racha-cuca, dividido em nove cubos, com seis lados cada, e também a paleta de cores escolhida para esse souvenir, com base em suas características pessoais e profissionais, como exposto a seguir.

Figura 39. Desenhos representativos inspirados em Jackson do Pandeiro.



Fonte: Criação da autora, 2021.

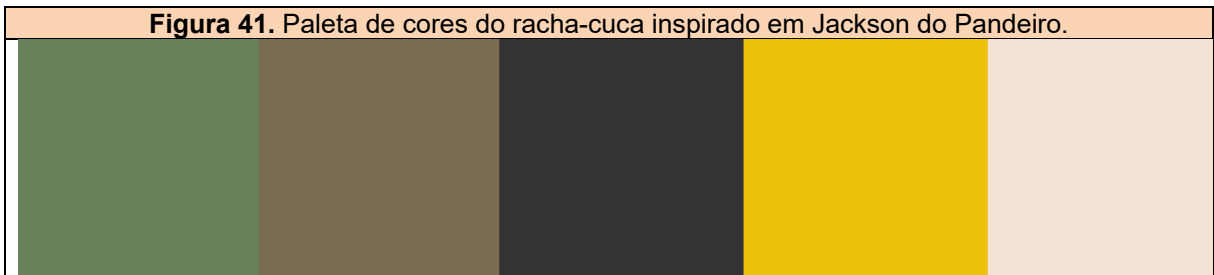
A paleta para representar as cores de Jackson do pandeiro foi escolhida a partir da análise do painel semântico do artista, onde foi possível perceber seus tons de roupa mais frequentemente vistos, geralmente neutros e frios, utilizando cores simples para destacar as capas de seus álbuns, suas músicas e seus adornos, como demonstrado abaixo nas Figuras 40 e 41 a seguir.

Figura 40. Painel semântico de Jackson do pandeiro.



Fonte: RollingStone (2019), Acorda cordel (2012), Last.fm (s.d).

Figura 41. Paleta de cores do racha-cuca inspirado em Jackson do Pandeiro.



Fonte: Criação da autora, 2021.

8.3.3 SUVENIR DE GENIVAL LACERDA

Genival Lacerda foi o terceiro artista escolhido para ser homenageado no projeto de criação de um souvenir para o MAPP, e a imagem de inspiração do cantor é a Figura 42 abaixo.

Figura 42. Imagem de inspiração de Genival Lacerda.



Fonte: Site Estadão, 2021.

Foram desenvolvidos também, a partir da caricatura do artista e de suas características profissionais e pessoais, alguns desenhos para serem usados no racha-cuca que, assim como os demais, é composto por nove cubos com seis lados cada, como exposto nas Figuras 43 e 44 a seguir. Os desenhos do racha-cuca de Genival Lacerda foram inspirados em seu jeito de vestir, com cores vibrantes e estampadas, assim como seu conhecido microfone, possibilitando assim a criação da paleta de cores do artista baseado em seus caracteres principais.

Figura 43. Desenhos representativos inspirados em Genival Lacerda.



Fonte: Criação da autora, 2021.

Já a paleta de cores escolhida para o souvenir baseado em Genival Lacerda foi inspirada na análise do painel semântico do artista, sendo possível observar suas roupas com cores e estampas extravagantes, sendo um destaque do mesmo que formaram sua identidade e reconhecimento pelas cores fortes e estampas, assim como seu característico chapéu e tons vibrantes que pairam entre alta saturação e neutro.

Figura 44. Painel semântico de Genival Lacerda.



Fonte: Governo da Paraíba (2021), Revista Quem (2021), Senado Notícias (2021), G1 (2020).

Figura 45. Paleta de cores do racha-cuca inspirado em Genival Lacerda.



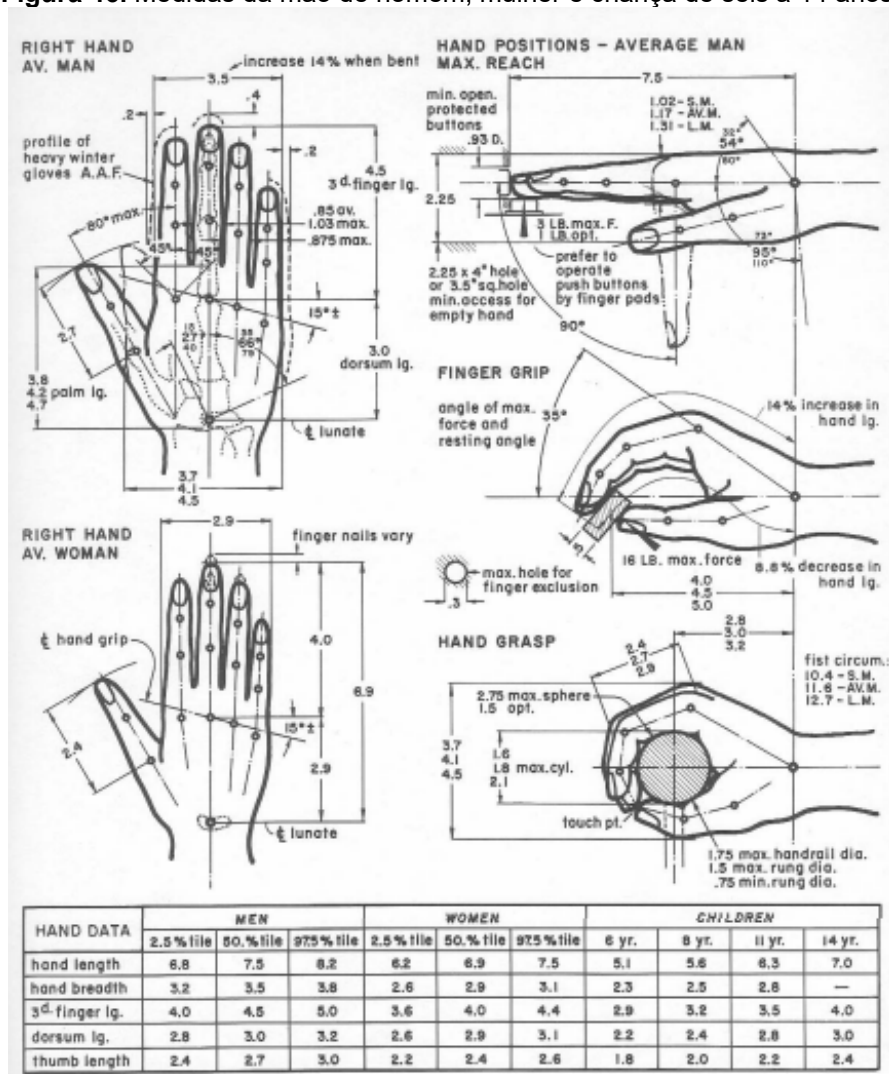
Fonte: Criação da autora, 2021.

8.4 ERGONOMIA DO PROJETO

A ergonomia do souvenir foi pensada para caber na mão da criança e que ela possa manipular as peças pequenas de dentro do jogo, assim como possua volume e presença para ser usado como objeto decorativo. Santos e Tabarelli (2016) discorrem sobre a ergonomia em brinquedos voltados para crianças entre quatro e nove anos de idade devem ser pensados de acordo com as necessidades dos mesmos, capacidade motora e dimensões corporais.

A Figura 46 abaixo demonstra as medidas comparativas de mãos adultas masculina e feminina e infantil, a fim de destacar suas diferenças.

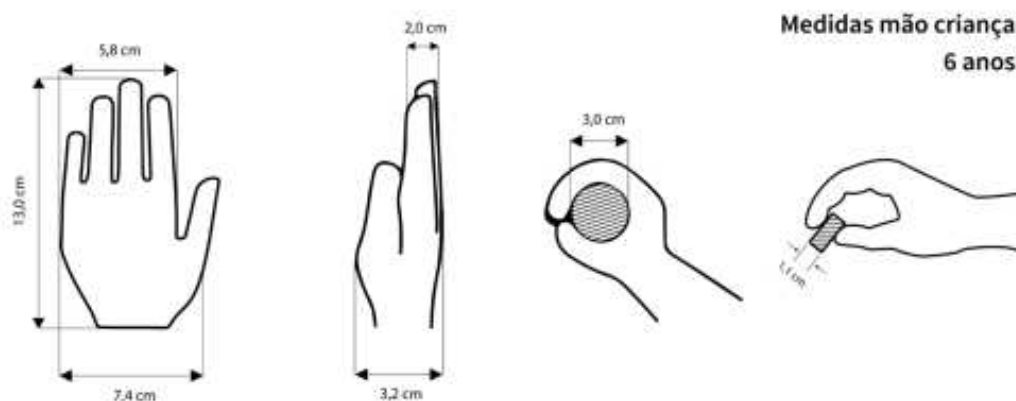
Figura 46. Medidas da mão de homem, mulher e criança de seis a 14 anos.



Fonte: Dreyfuss, 2001.

O público-alvo do souvenir são as crianças de dois a 10 anos de idade, onde essa faixa etária foi escolhida de acordo com as respostas obtidas na análise do consumidor, por meio da aplicação do questionário sobre a visitaç o de crian as a museus direcionado a pais e respons aveis. Logo, o objeto deve ser pensado para ser manipulado por m os pequenas, como exposto na Figura 47 abaixo.

Figura 47. Medidas da mão de criança aos seis anos de idade.



Fonte: Santos, 2021.

Compreende-se então que os cubos que formam as imagens base do souvenir não devem ultrapassar 1,27cm, por ser o tamanho da pega da criança com os cinco dedos, facilitando pegá-los e manipular sem incômodos. Considerando que os cubos são quadrados, devem ter então 1,27cm em cada lado e na altura, para que facilite a captura sem forçar a musculatura ou deixar cair com facilidade.

As formas escolhidas para a criação do souvenir são grosseiras visando a adaptação para uso pelas crianças desde o início da infância, já que estas ainda não desenvolveram muita coordenação motora e precisam pegar os cubos pequenos com delicadeza e encaixá-los em pequenos espaços dentro do objeto base. Considerando que os cubos são quadrados, devem ter então 1,27cm em cada lado e na altura, para que facilite a captura sem forçar a musculatura ou deixar cair com facilidade. Já a pega dos cubos é classificada com Prensão pentadigital da polpa, pois a criança os coleta e manipula com os cinco dedos.

8.5 MATERIAIS E PROCESSOS

São muitos os materiais possíveis de aplicar em artesanatos e na fabricação de um souvenir, onde cada um desses materiais apresenta diferentes características, funções e durabilidade. Pinheiro (2012) discorre sobre artesanatos produzidos por índios com sementes, palha, madeira, ossos e penas de animais, entre outras, já Santos e Sena (2013) planejaram a fabricação de um souvenir produzido com gesso e moldes plásticos, e ainda Scherer (2009) estudou sobre a fabricação de peças artesanais com garradas pet recicladas.

Todavia, considerando os estudos desses autores e os objetivos na produção do souvenir, foi escolhida a madeira como material para produção devido à resistência e durabilidade, assim como baixo risco alérgico às crianças e facilidade manuseio e produção. A madeira foi escolhida também devido à possibilidade de entalhar e pintar a base do quebra-

cuca e seus cubos, além de ser um material resistente e largamente utilizado no artesanato local.

De acordo com Magalhães (2006), a madeira é um dos principais materiais usados pela sociedade, por ser fácil obtenção e ser explorada de maneira consciente, além de ser praticamente inesgotável. Santos (2021) completa esse pensamento ao discorrer que a madeira é um material em potencial para produção de objetos de design e brinquedos, pois esta resiste ao tempo, à exposição, à movimentação e ao manuseio por crianças.

Para escolher a madeira como material para produção do souvenir, foi considerado o tipo de madeira, seu peso, o acabamento do insumo, a facilidade de manuseio e polimento, e a resistência ao manuseio no tempo. Considerando que a madeira será pintada, foi escolhido que ela deve ser de tom claro, facilitando a aplicação dos desenhos e formação de contraste entre a cor das peças pintadas e a cor natural da madeira que ficará na base do souvenir.

Há uma grande disponibilidade de tipos de madeira no mercado, como Angelim, Aroeira, Carvalho, Cedro, Cumaru, Pinus e Ipê (IASZ, 2019), e, seguindo estudos sobre as características dessas madeiras e a pesquisa de Santos (2021), foi escolhida a madeira Pinus para a fabricação do souvenir, por ser facilmente trabalhada em brinquedos, ser prática e uniforme, ter baixa densidade, permitir o bom acabamento e pintura uniforme, não estar em risco de extinção e seu baixo custo de aquisição. Tanto a base quanto os 10 cubos internos serão feitos de madeira de Pinus, pintados de acordo com os modelos dos artistas desenhados, formando o racha-cuca, jogo-da-memória e jogo-da-velha, como demonstrado na Figura 48 abaixo.

Figura 48. Tábua de madeira Pinus.



Fonte: Site Leroy Merlin, 2021.

Como o artefato será produzido por um artesão, o processo de fabricação mais adequado para a madeira Pinus é direcionado para madeiras maciças, cortado em marcenaria tradicional por máquinas específicas, como esquadrejadeiras e outras máquinas combinadas,

formando um plano de corte. A madeira plana então é seccionada nos tamanhos do projeto, formando os cubos e a base do souvenir, e depois passa pela tupa para pintar os desenhos na superfície com tinta específica para madeira, como exemplificado na Figura 49 a seguir.

Figura 49. Exemplo de trabalho artesanal com madeira Pinus.



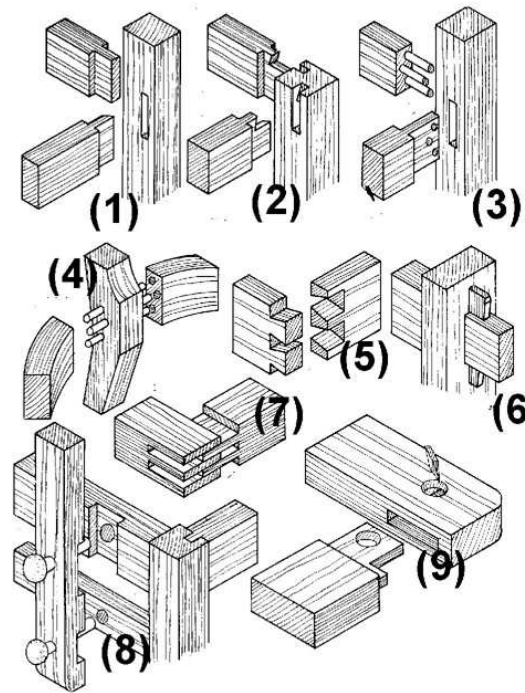
Fonte: WOODWORKING, 2020.

Para finalizar o processo de fabricação das peças, elas passam pelo acabamento com uso de equipamentos, lixando as quinas e aplicando o verniz para proteger os desenhos e de pragas, umidade, manuseio e ação do tempo.

As vantagens do uso da madeira para a produção do souvenir são relacionadas à durabilidade e sustentabilidade, visto que a madeira Pinus vem de reflorestamento, assim como resulta em um bom acabamento visual e que permite usar várias formas e aplicar tinturas.

Há algumas formas de encaixes em artefatos de madeira (Figura 50) que podem ser usados para unir as partes da base do souvenir possibilitando apenas o encaixe com a própria peça ou unindo o uso de pregos fixadores, sendo elas: (1) Espiga; (2) Espiga com detalhe em 45°; (3) Cavilha; (4) Conexão cavilha curva; (5) Malhete rabo de andorilha; (6) Cunha encravado; (7) Espiga dupla; (8) Encaixes com pinos; (9) Para um pé o buraco e preso a uma espiga.

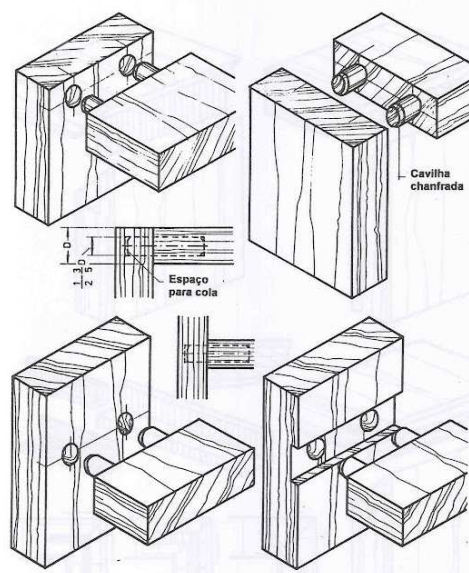
Figura 50. Tipos de encaixes em madeira.



Fonte: VALE, 2012.

As partes que formarão a base do suvenir (Figuras 52 e 53) serão encaixadas e coladas, dispensando o uso de pregos ou parafusos, preferencialmente utilizando o encaixe (4) cavilha, para evitar assim possíveis acidentes devido à possibilidade com partes cortantes caso elas se soltem, como exposto na Figura 51 a seguir.

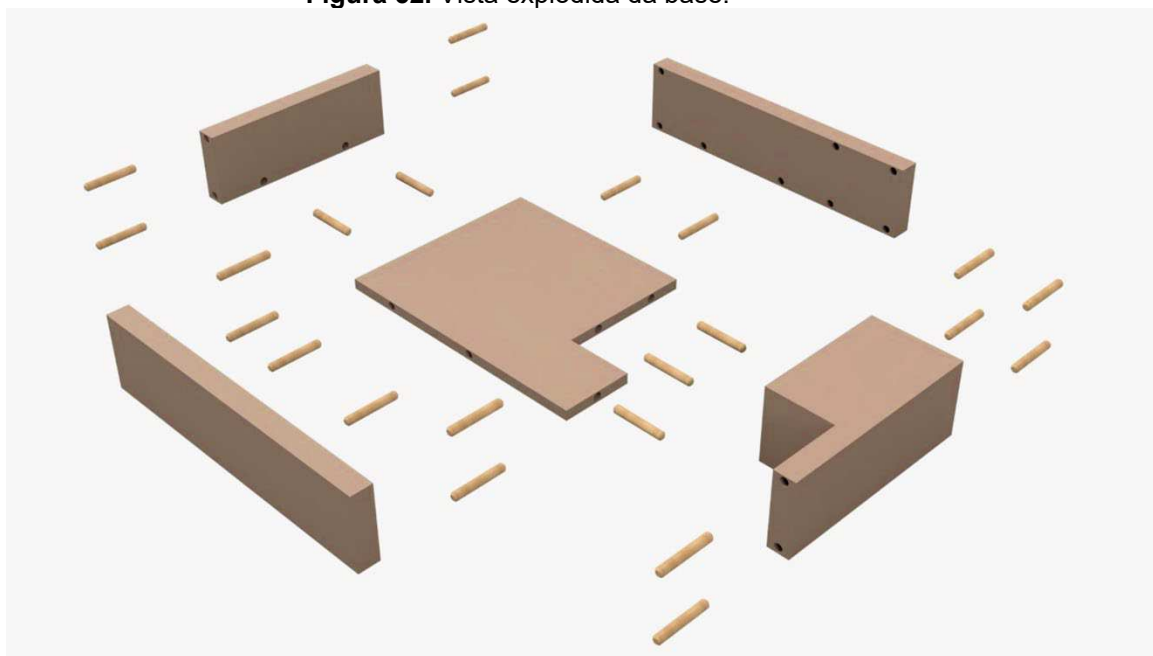
Figura 51. Encaixe por cavilha.



Fonte: VALE, 2012.

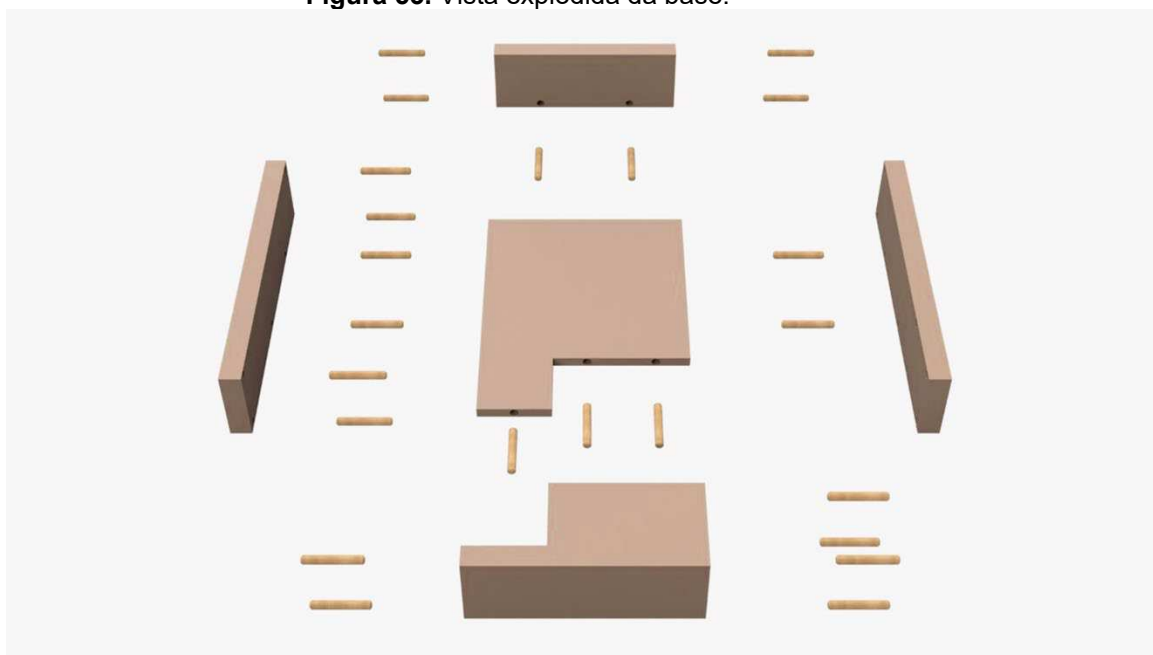
As cavilhas são pequenas peças de madeira utilizadas para unir e emendar parte de madeira. Seu formato é cilíndrico e seu tamanho é variável de acordo com o projeto desenvolvido, para esse será utilizado o de 3 cm com diâmetro de 0,06 cm (06x30mm) por ser menor.

Figura 52. Vista explodida da base.



Fonte: Criação da autora, 2021.

Figura 53. Vista explodida da base.



Fonte: Criação da autora, 2021.

8.6 LEVANTAMENTO DE ARTESÃOS CAMPINENSES

O material escolhido para a fabricação do souvenir com características do MAPP foi a madeira, pois melhor se encaixa nos requisitos do projeto de acordo com suas propriedades, devido à praticidade de manuseio, facilidade de aquisição no mercado, artistas que já trabalham com esse material e o uso ecológico.

Alguns artistas paraibanos, como Tatiana do Nascimento, Maria Mikarely e Márcio Greyck, entre outros, realizam trabalhos manuais com madeira desde a forma rústica até brinquedos infantis delicados, planejando, entalhando e pintando com muito cuidado e dedicação. A seguir estão expostas algumas figuras dos trabalhos com madeira de alguns desses artesãos.

Figura 54. Carrinho artesanal de madeira feito por Tatiana do Nascimento.



Fonte: NASCIMENTO, 2021.

Figura 55. Artigo decorativo de madeira feito por Marcio Greyck.



Fonte: GREYCK, 2019.

O minucioso trabalho desses artesãos locais se torna atrativo para possivelmente desenvolver o souvenir do MAPP, visto que é um artefato pequeno e cheio de detalhes, todo em madeira com pinturas.

8.7 TESTES DOS *MOCKUPS* NO USUÁRIO

Foram desenvolvidos alguns *mockups* para compreender melhor sobre tamanho, formato e perspectivas do souvenir a ser produzido, utilizando inicialmente peças de isopor similares ao desenho antes desenvolvido para o souvenir de racha-cuca e jogo-da-velha, como mostrado nas Figuras 56 a 59 abaixo.

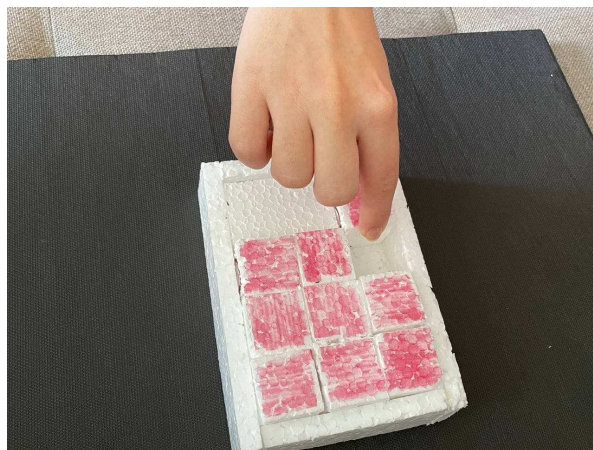
Figura 56. *Mockups* para criação de souvenir com características do MAPP.



Fonte: Criação da autora, 2021.

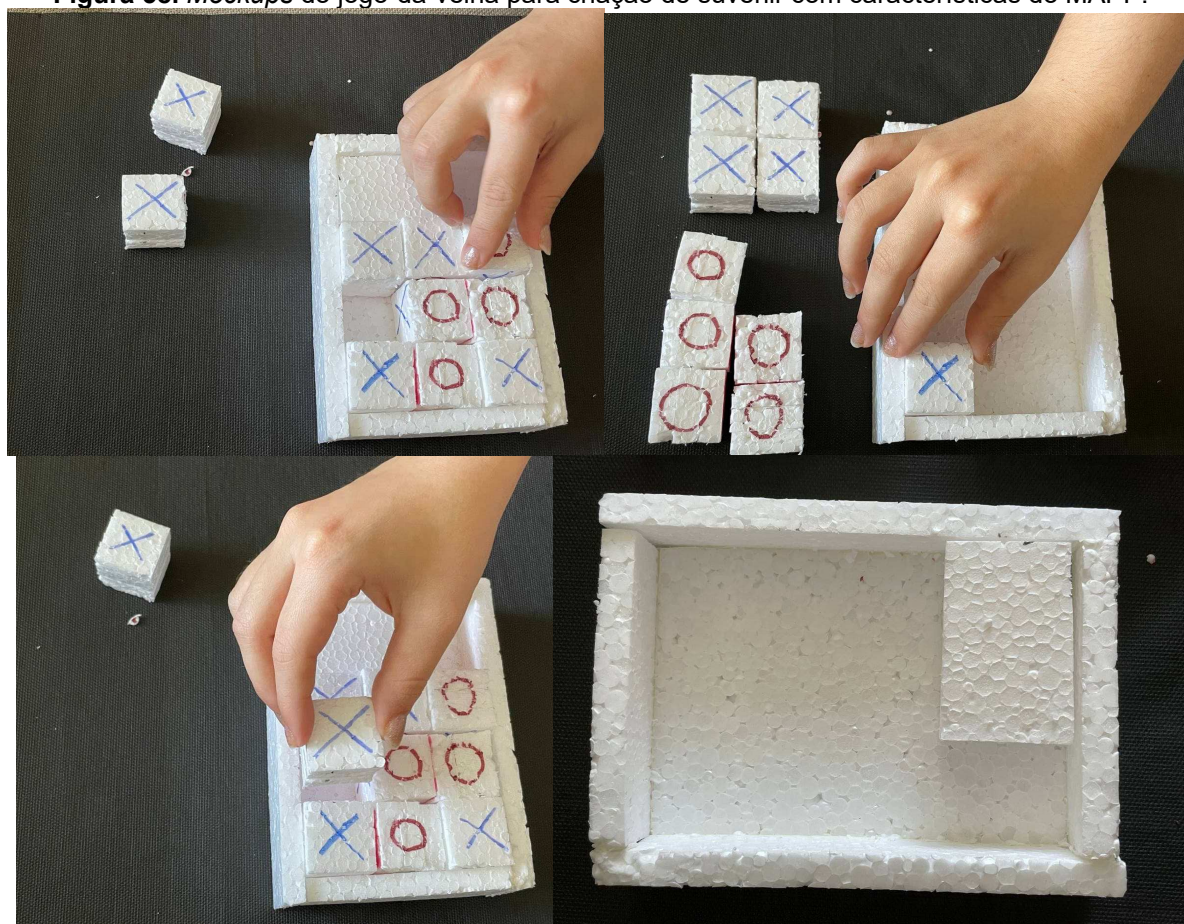
Figura 57. *Mockups* do Racha-cuca para criação de souvenir com características do MAPP.





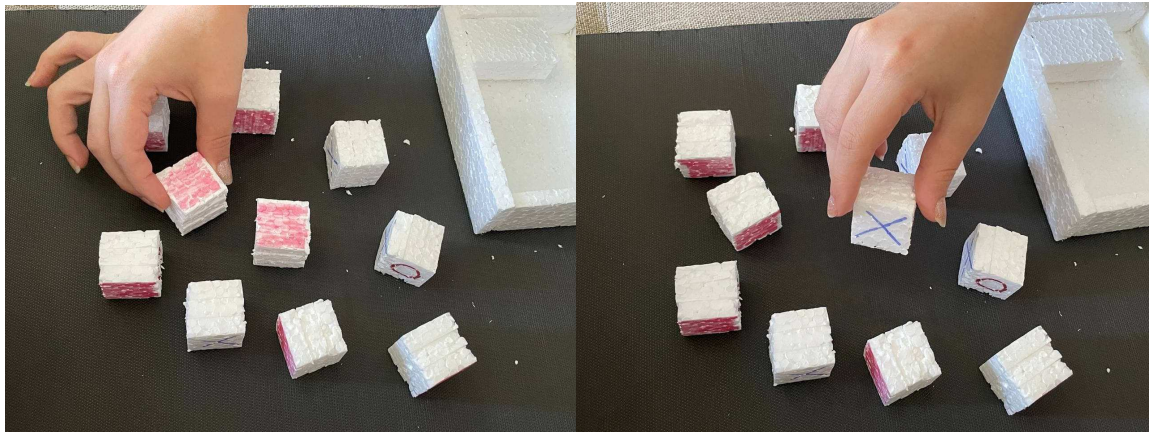
Fonte: Criação da autora, 2021

Figura 58. Mockups do jogo-da-velha para criação de souvenir com características do MAPP.



Fonte: Criação da autora, 2021.

Figura 59. Mockups do jogo-da-memória para criação de souvenir com características do MAPP.



Fonte: Criação da autora, 2021.

8.8 EXPERIÊNCIA COMO USUÁRIO

A partir do planejamento do souvenir e dos testes dos *mocukps*, como usuário do souvenir, foi possível perceber a necessidade de possuir linhas direcionadoras no fundo do objeto base que comporta os cubos coloridos no racha-cuca para facilitar quando for usá-lo para o jogo-da-velha auxiliando na prática do jogo, formando o clássico formato de duas linhas horizontais e duas verticais.

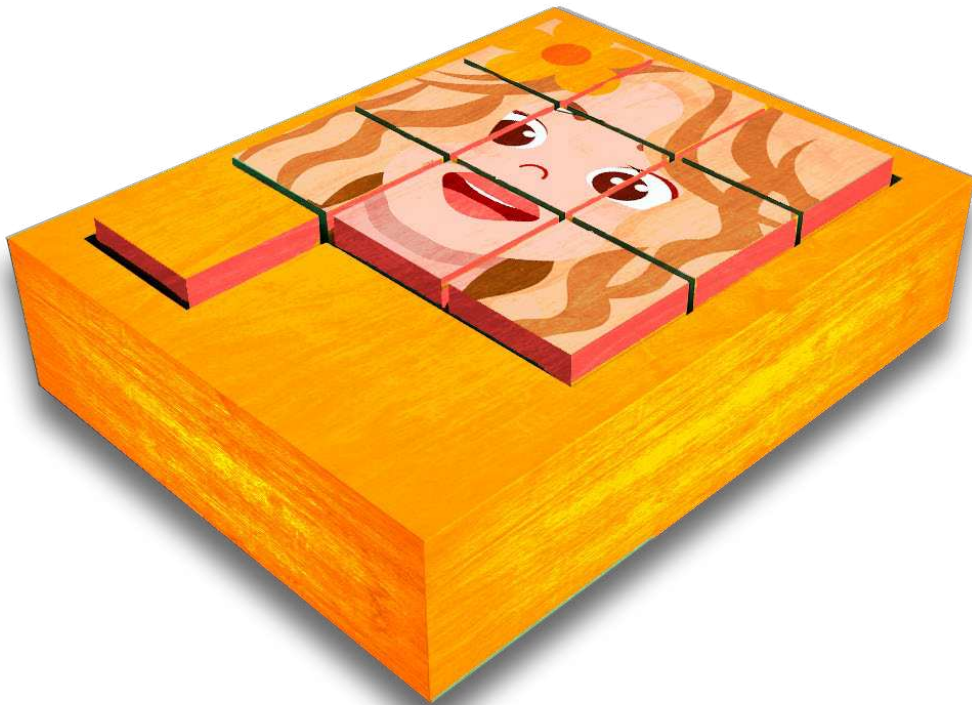
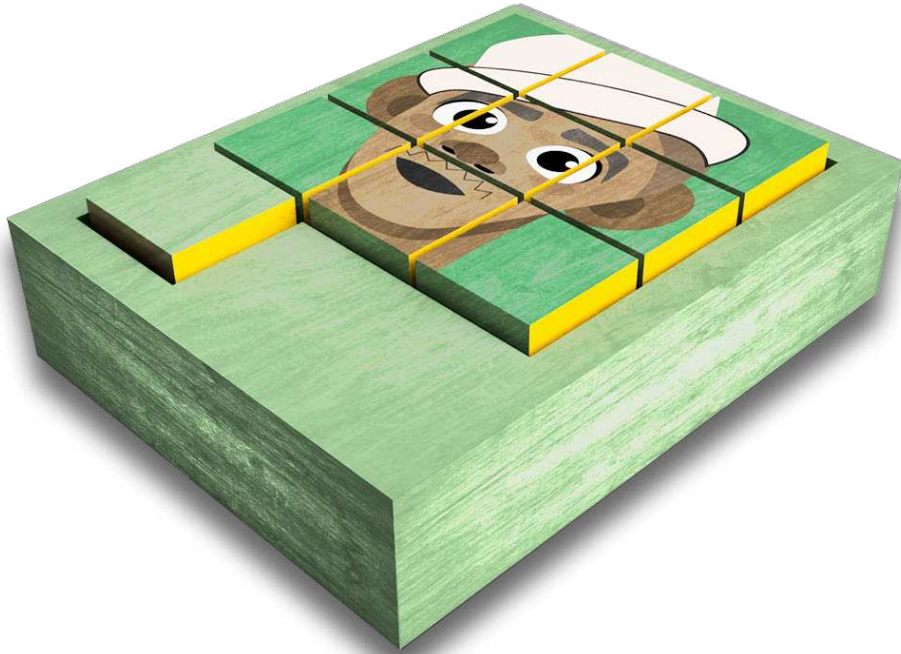
As demais formas de utilizar o souvenir, ou seja, como racha-cuca, jogo-da-memória e objeto decorativo, funcionaram como esperado, sem necessidade de demais alterações e sem dificuldades para utilizá-lo. Ainda, foi possível observar que o formato dos cubos e tamanhos planejados são fáceis de manusear, retirar e encaixar novamente na base, assim como girá-los para transformar em suas outras maneiras de uso.

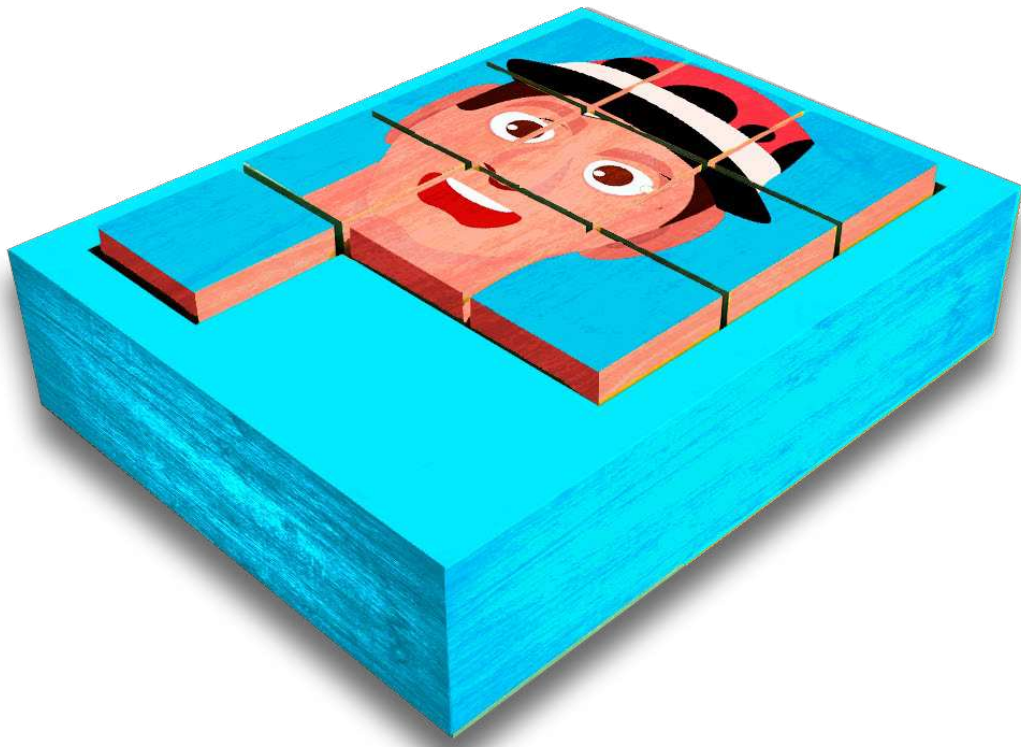
A experiência como usuário do souvenir, mesmo que ainda em formato de *mockup* deixou a entender que o artefato possui forma e tamanho adequado, assim como uso fácil por crianças e adultos.

8.9 PRODUTO FINAL

As cores para pintura do souvenir na madeira Pinus trabalhada foram pensadas de acordo com os desenhos inspirados nos painéis semânticos dos artistas locais Elba Ramalho, Jackson do Pandeiro e Genival Lacerda e suas paletas de cores.

Figura 60. Os suvenirs.

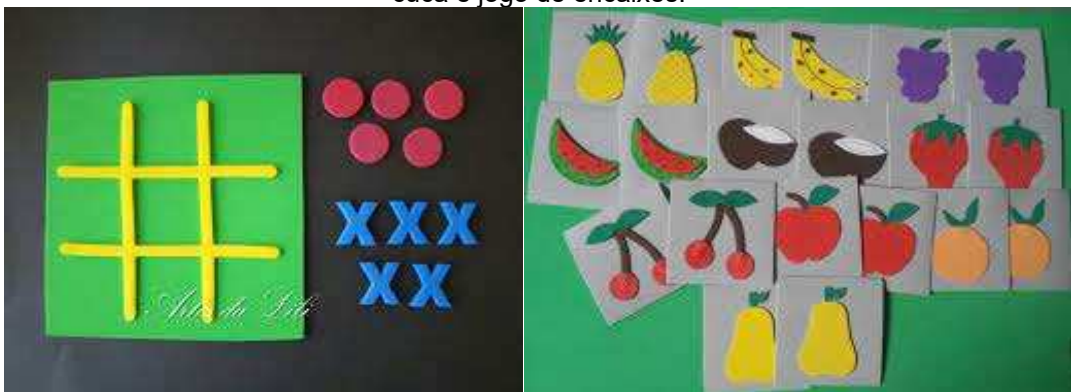


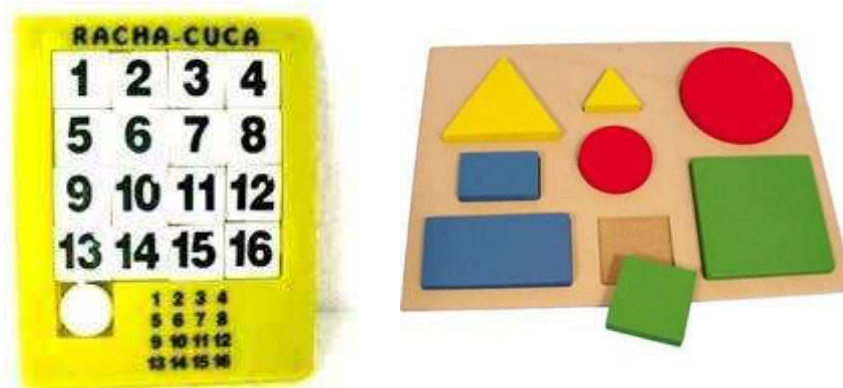


Fonte: Criação da autora, 2021

E sua identidade visual remete a algo lúdico e positivo, atrativo ao público infantil, considerando que eles formam jogos clássicos da infância, como demonstrado no painel semântico da Figura 61 abaixo. Ainda, a usabilidade do souvenir é baseada em movimentos de pega e encaixe dos cubos dentro da base de madeira, formando as imagens e os jogos.

Figura 61. Painel semântico de jogos infantis, sendo eles jogo-da-velha, jogo-da-memória, racha-cuca e jogo de encaixes.





Fonte: Elo7 (2021), Pinterest (2021), Distribuidora de brinquedos (2021), Elo 7 (2021).




O planejamento para criação de um souvenir com características do MAPP possibilitou criar um artefato que funciona como jogo infantil e como artigo decorativo, chamando a atenção do público infantil para brincar com ele e para aprender mais sobre a cultura local e seus artistas, assim como trouxe inovação para o jogo racha-cuca, trazendo-o de volta para as brincadeiras.

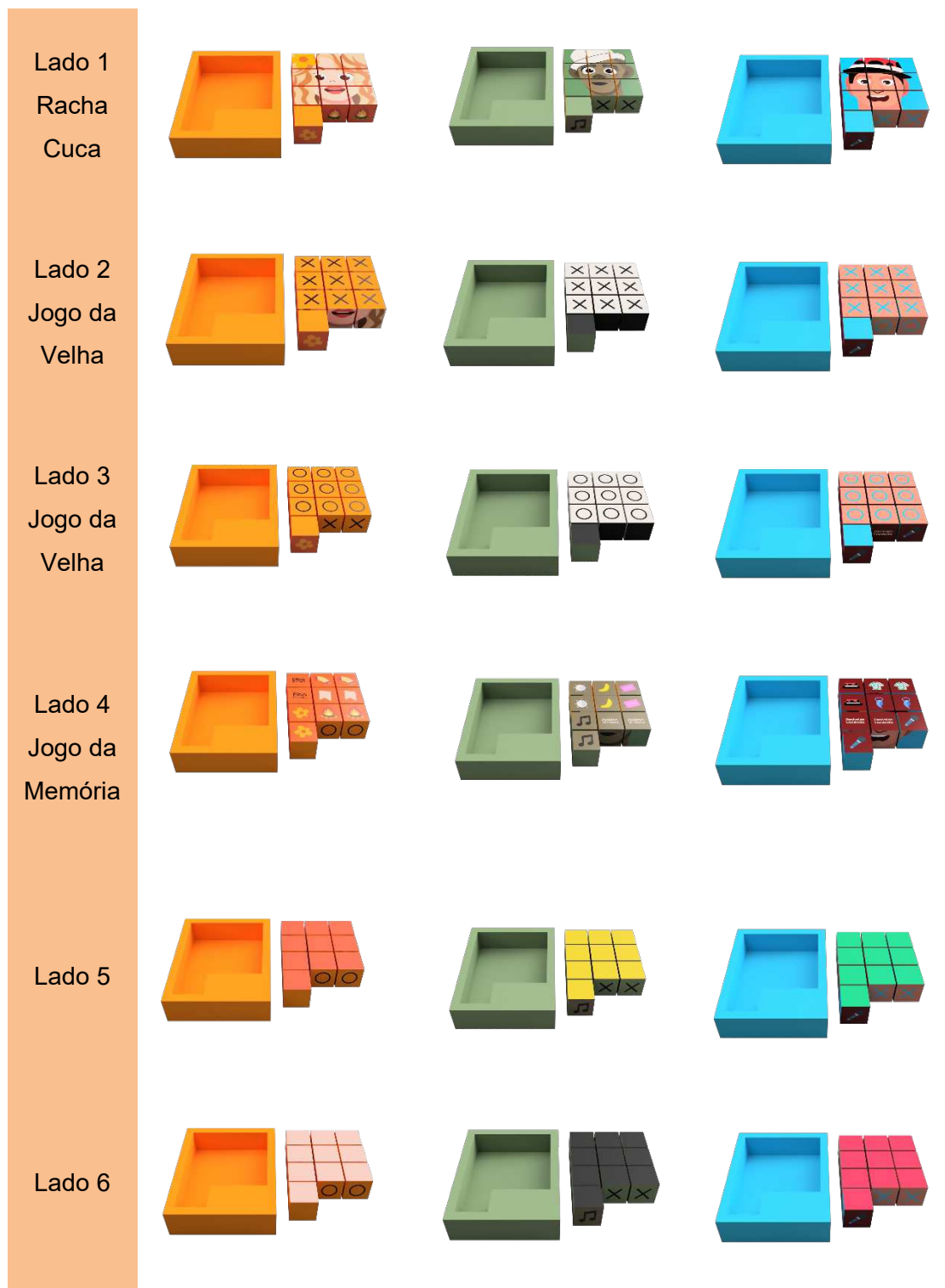
8.9.1 ESPECIFICAÇÕES DAS PARTES DO SUVENIR

Por meio dos desenhos é possível compreender melhor as partes que formam o souvenir e como elas se inserem, assim como ilustram as maneiras de jogar, permitindo assim compreender como se joga em cada face dos cubos e como eles se encaixam na base de madeira.

O souvenir de cada artista é composto por seis cubos e uma base, que unidos formam jogo-da-memória, racha-cuca e desenho do próprio artista, fazendo-se necessário especificar cada parte dos cubos e seus detalhes, presentes na Tabela 2 abaixo.

Tabela 2. Desenho gráfico dos seis lados dos cubos e bases dos souvenirs inspirados em Elba Ramalho, Jackson do Pandeiro e Genival Lacerda.

	Elba Ramalho	Jackson do Pandeiro	Genival Lacerda
			



8.9.2 EMBALAGEM DO SUVENIR

As embalagens foram desenvolvidas a partir da ideia de serem parte do objeto, evitando seu descarte e trazendo funcionalidade para ela. Por isso, ele foi desenvolvido como um expositor; em sua área de trás ela possui corte que permitem mover os triângulos e formar

uma base de apoio para que a embalagem se transforme em um suporte, para que o souvenir também possa ser usado como objeto decorativo.

Figura 62. Perspectiva das embalagens.



Fonte: Criação da autora, 2021.

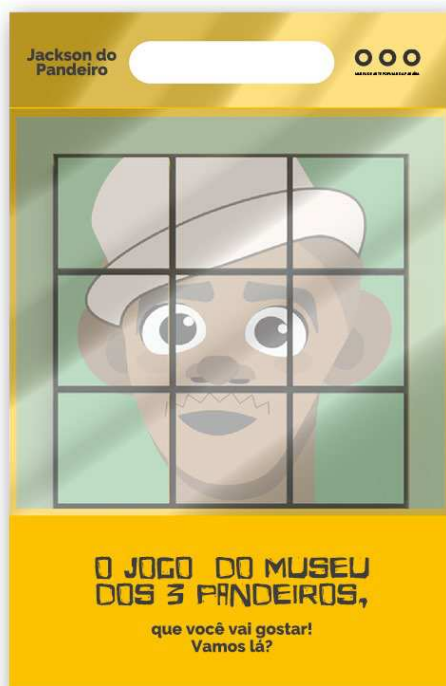
A embalagem é composta por uma base cartonada e fechada com acetato. Além disso, ela possui uma área para encaixe dos dedos, o que facilita o seu transporte. Foi desenvolvido uma embalagem própria para cada personagem. Na sua parte da frente, encontrasse a logo do MAPP, qual personagem está sendo representado e ao lado uma breve explicação sobre o artista: Elba Ramalho é uma cantora, compositora, instrumentista e atriz, com trabalhos dos gêneros MPB, forró, frevo e religioso, valorizando a cultura nordestina em diversos trabalhos. Nasceu em 1951 em Conceição de Piancó/PB, e despertou para a música e os palcos em 1979 quando lançou seu primeiro álbum “Ave de prata”, que estourou nas rádios nacionais.

José Gomes Filho, conhecido como Jackson do Pandeiro ou o Rei do Ritmo, nasceu em Alagoa Grande/PB em 1919, e emplacou muitas músicas de sucesso até os 62 anos de idade, conhecido por ser um compositor, instrumentalista e cantor que levou ao mundo os forrós e sambas sobre a cultura nordestina e o amor.

Genival Lacerda, natural de Campina Grande/PB, nasceu em 1931, e foi um grande compositor e cantor, gravando 70 discos de forró, baião e xaxado, conhecido principalmente

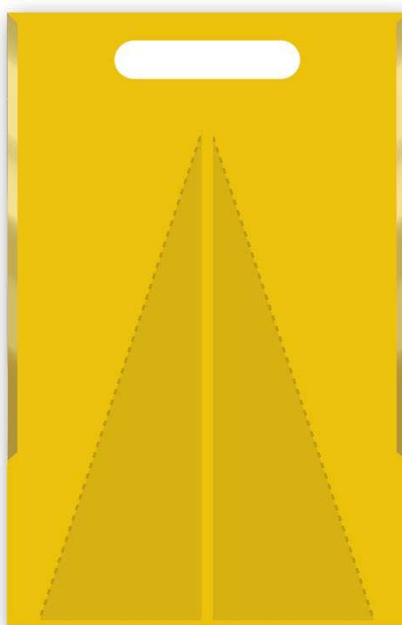
pelas músicas "Severina Xique-Xique", "Vamos Mariquinha" e "É aí que você se engana", remetendo aos amores, situações da vida e cultura nordestina.

Figura 63. Vista frontal da embalagem.



Fonte: Criação da autora, 2021.

Figura 64. Vista traseira da embalagem.



Fonte: Criação da autora, 2021.

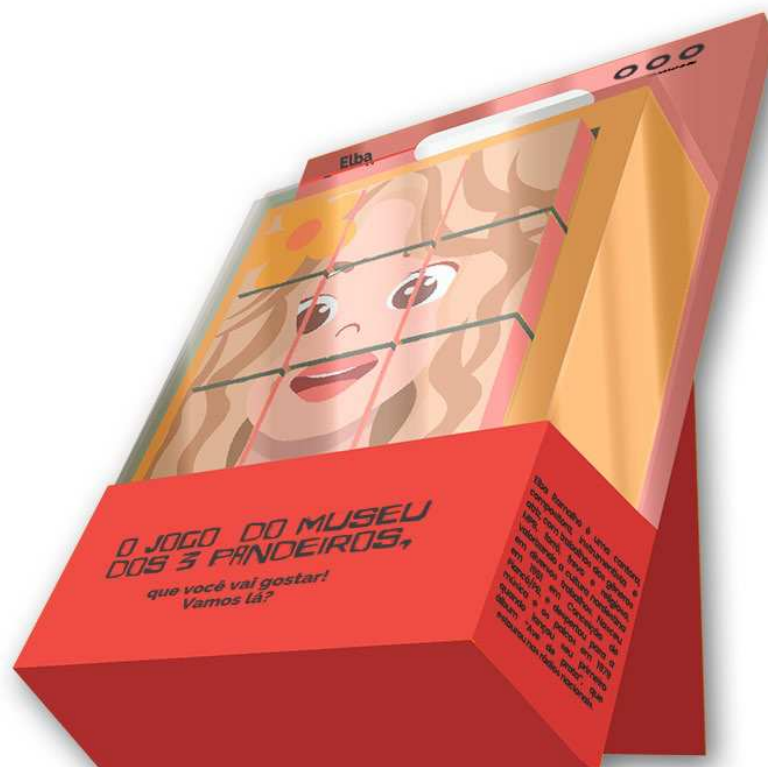
Figura 65. Vista frontal somente com o manual dentro.



Fonte: Criação da autora, 2021.

Figura 66. Vista panorâmica das embalagens.

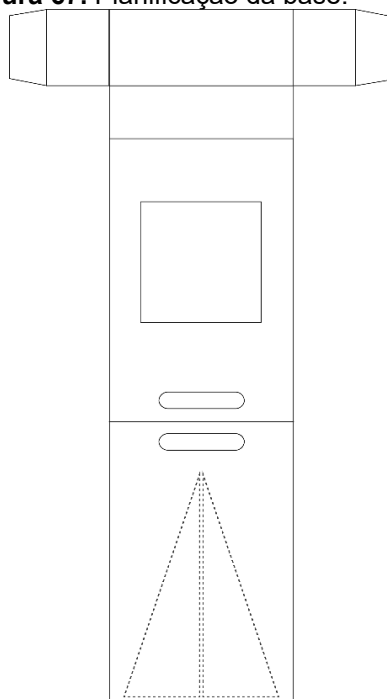




Fonte: Criação da autora, 2021.

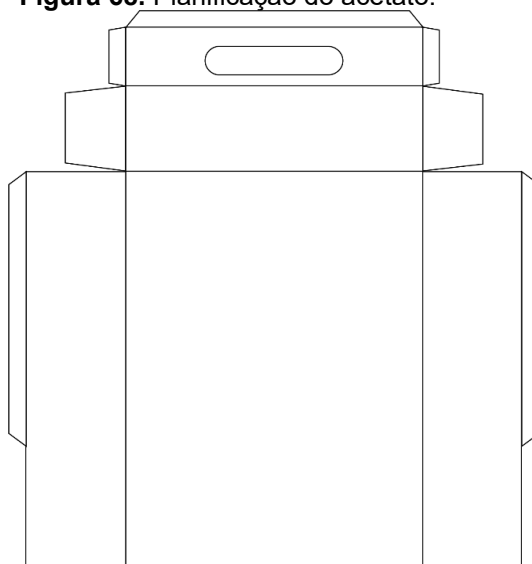
Para facilitar sua confecção, foi criado planificações da forma como gabarito de corte. A planificação da base possui um corte quadrado que corresponde a área onde o manual ficará encaixado, para que quando os triângulos de trás forem abertos não ficar vazio o meio, será colocado um cartão de 90g entre as duas partes que se unirão na montagem.

Figura 67. Planificação da base.



Fonte: Criação da autora, 2021.

Figura 68. Planificação do acetato.



Fonte: Criação da autora, 2021.

8.9.3 MANUAL EXPLICATIVO DO SUVENIR

A fim de visualizar melhor a estrutura e regras do souvenir com características do MAPP, foi projetado um manual explicativo, exposto nas Figuras 69 e 70 a seguir, pensado para ajudar a criança a entender a estrutura do souvenir e como brincar com ele, assim como gerar interesse e aprendizado sobre os artistas expostos. Além disso, sua apresentação foi escrita através de rimas, para representar o cordel.

Figura 69. Visão frontal do manual explicativo do souvenir com características do MAPP.



Fonte: Criação da autora, 2021.

Figura 70. Visão posterior do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.



Fonte: Criação da autora, 2021.

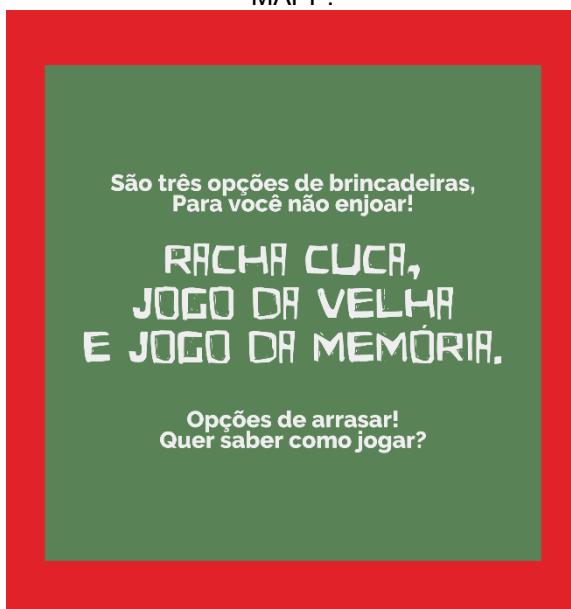
O manual explicativo em formato de folder foi planejado para chamar a atenção do público infantil para brincar com o souvenir, ser claro o suficiente para as crianças e ser bem ilustrado, assim como explica suas três formas de jogar, ou seja, como se joga o jogo-da-velha, o racha-cuca e o jogo-da-memória, composto pelas seis imagens a seguir.

Figura 71. Imagem inicial do manual explicativo do souvenir com características do MAPP.



Fonte: Criação da autora, 2021

Figura 72. Segunda imagem do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.



Fonte: Criação da autora, 2021

Figura 73. Terceira imagem do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.



Fonte: Criação da autora, 2021

Figura 74. Quarta imagem do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.



Fonte: Criação da autora, 2021

Figura 75. Quinta imagem do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.



Fonte: Criação da autora, 2021

Figura 76. Sexta imagem do manual explicativo do souvenir do souvenir com características do MAPP.



Fonte: Criação da autora, 2021

As regras dos jogos são:

- Racha Cuca:
 - Primeiro, retire a peça excedente no canto inferior;
 - Tenha certeza que todas as peças que formam o personagem estejam voltadas para cima;
 - As embaralhe arrastando para os lados;
 - Agora chegou a hora de jogar, arrastando as peças, as reorganize sem retirá-las da base.

- Jogo da velha:
 - Retire todas as peças de dentro da base;
 - Distribua 5 para cada jogador;
 - Tire ímpar ou par para ver quem começa;
 - De acordo com a vez de cada um, vá colocando as peças dentro da base com o objetivo de fazer uma sequência vertical, horizontal ou diagonal do mesmo desenho.

- Jogo da Memória:
 - Retire todas as peças do tabuleiro;
 - Vire o lado do jogo da memória completamente para baixo;
 - Embaralhe as peças;
 - Tire par ou ímpar para ver quem começa;
 - Um jogador por vez pode escolher duas peças e as levantar para ver se são iguais;
 - Ganha quem formar mais pares.

8.9.4 BANNER DE APRESENTAÇÃO INTERNA

O banner (Figura 77) foi criado com o intuito de usá-lo dentro do Museu de Arte Popular da Paraíba como forma de divulgação do souvenir para atrair os visitantes e gerar vendas.

Figura 77. Banner de apresentação.





Fonte: Criação da autora, 2021.

9 DETALHAMENTO TÉCNICO

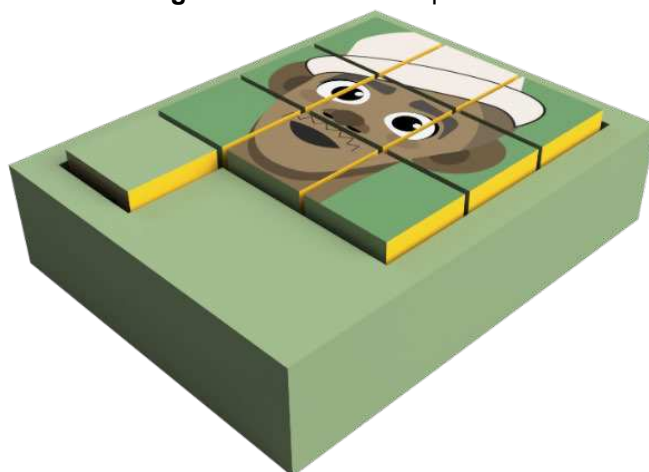
Para que o produto possa ser melhor compreendido, criou-se os desenhos técnicos e esquemáticos dos objetos elaborados.

9.1 DESENHO ESQUEMÁTICO

Para a apresentação do desenho esquemático, foi escolhido a versão com a Identidade de Jackson do Pandeiro para um melhor entendimento. Os demais personagens, Elba Ramalho e Genival Lacerda seguem o mesmo processo.

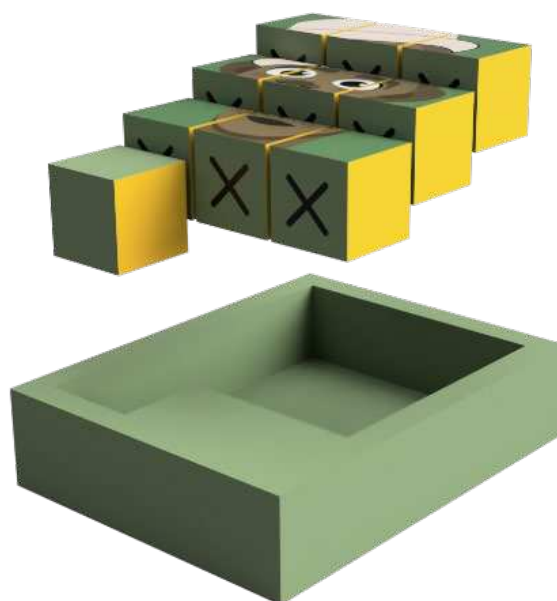
O desenho esquemático facilita o entendimento sobre as formas e desenhos do souvenir montado e pronto para fabricação, expondo seus lados e posicionamento dos cubos dentro da base, como mostram as Figuras 78 a 82 a seguir.

Figura 78. Desenho esquemático.



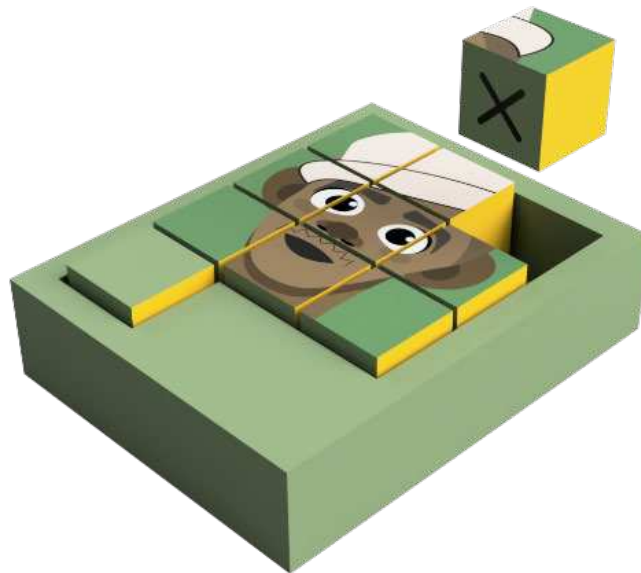
Fonte: Criação da autora, 2021.

Figura 79. Desenho esquemático.



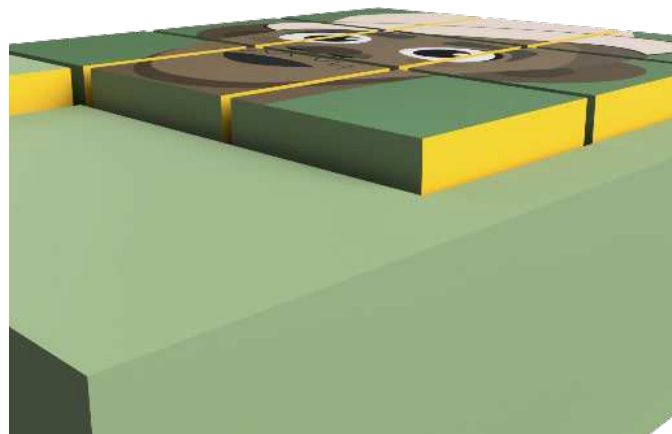
Fonte: Criação da autora, 2021.

Figura 80. Desenho esquemático.



Fonte: Criação da autora, 2021.

Figura 81. Desenho esquemático.



Fonte: Criação da autora, 2021.

Figura 82. Desenho esquemático – laterais.



Fonte: Criação da autora, 2021.

9.2 DESENHO TÉCNICO

O desenho técnico (Apêndice 2) foi projetado para melhor explicar as vistas Frontal, Esquerda, Direita e Superior do souvenir inspirado no MAPP, com detalhes sobre metragem das peças, seus cortes e encaixes.

10 CONCLUSÃO

Para o projeto desse souvenir, os conhecimentos adquiridos ao longo do curso foram essenciais, pois, através deles, foi possível identificar detalhes construtivos como análise da forma, interação usuário-produto, cultura material e materiais e processos de fabricação. Ainda, os conhecimentos em design e sobre a importância da cultura local possibilitaram observar a necessidade existente de um souvenir que carregue características do Museu de Arte Popular da Paraíba, e que seja ofertado aos visitantes como um artefato que gere lembranças sobre a visita e reforce a importância da cultura local.

Os resultados no planejamento de produção do souvenir com características do MAPP foram satisfatórios, pois foi possível adicionar características culturais e de artistas no artefato, ser produzido de forma artesanal com uso de madeira, identificar e direcionar para o público infantil, ser fabricado por algum artesão, e ainda ser facilmente ofertado no museu como um souvenir como um artefato de cunho pedagógico e/ou decorativo.

Todavia, o planejamento do souvenir poderia ter maior contribuição se houvesse a possibilidade de visitar e realizar pesquisas presenciais na Vila do Artesão e exposições locais; porém, devido a pandemia do COVID-19, a pesquisa precisou se restringir a internet. Exceto a visita ao Museu, liberada pelos funcionários já que ele se encontra fechado para visitação, mas seguindo todas as normas sanitárias. Tal foi de suma importância para o desenvolvimento do projeto por acrescentar as características presentes nele.

Com esse projeto foi possível conhecer mais a riqueza cultural de Campina Grande e poder, através do Design, solucionar uma dor dos visitantes do museu, principalmente crianças, que não tinha a opção de levar consigo uma memória que realmente representasse o museu em sua essência. A criação de um souvenir com características do MAPP leva consigo a valorização da cultura da cidade, de seus artistas e de sua população, assim como atrai o visitante exterior e local, principalmente o público infantil, mostrando como o museu tem estima sobre seus traços e suas diversas faixas etárias.

REFERÊNCIAS

- Acorda Cordel. **Jackson do Pandeiro em Cordel**. 2012. Disponível em: <http://acordacordel.blogspot.com/2012/07/jackson-do-pandeiro-em-cordel_16.html>. Acesso em 05 de outubro de 2021.
- Aloalo Bahia. **Musical em homenagem a Jackson do Pandeiro tem exibição online em outubro**. 2020. Disponível em: <<https://aloalobahia.com/notas/musical-em-homenagem-a-jackson-do-pandeiro-tem-exibicao-online-em-outubro>>. Acesso em 12 de outubro de 2021.
- ALVES, S. **Relembre a carreira de Genival Lacerda**. 2021. Disponível em: <<https://www.dci.com.br/dci-mais/musica/relembre-a-carreira-de-genival-lacerda/73704/>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.
- ArtesanatoBrasil. **Matrioska: qual sua lenda e significado? – tudo sobre a boneca russa**. 2011. Disponível em: <<https://artesanatobrasil.net/matrioska/>>. Acesso em 15 de agosto de 2021.
- AZEVEDO, W. **O que é design**. 2017. Editora e livraria brasiliense, São Paulo, 75 p.
- BARBOSA, A.C.M.A. **CADA LUGAR NA SUA COISA: Um estudo sobre os suvenires do Alto do Moura através da dimensão semiótica do design e da cultura turística**. Tese (Pós-Graduação em Design – Universidade Federal de Pernambuco), Recife-PE, 2019.
- BAXTER, M. **Projeto de produto – Guia prático para o design de novos produtos**. 3 ed. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2011.
- Blog Ney Vital. **Zé Laurentino, poeta de alma cheia! Tanto tempo que a gente não se vê**. 2016. Disponível em: <<http://www.neyvital.com.br/2016/05/ze-laurentino-poeta-de-alma-cheia-tanto.html>>. Acesso em 12 de outubro de 2021.
- BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade**. 1 ed. São Paulo: Blucher, 2011. 269 p.
- BORGES, E.F.B. **Design e território: desenvolvimento de coleção de adornos com referência nas Itacoatiaras de Ingá-PB para produção local**. Relatório técnico-científico (Graduação em Design - Universidade Federal de Campina Grande), Campina Grande, 2019.
- BORGES; Adélia. **Design + Artesanato - o Caminho Brasileiro**. São Paulo: Terceiro Nome; 2012.
- Boutiquesdemusees**. 2021. Disponível em: <<https://www.boutiquesdemusees.fr/fr/>>. Acesso em 15 de agosto de 2021.
- CARVALHO, C.; LOPES, T. O público infantil nos Museus. **Revista Educação e Realidade**, v.41, n.3, 2016.
- CASAES, V. **Dia Internacional dos Museus - Saiba a importância de visitar e despertar o interesse de crianças e jovens para o aprendizado**. 2018. Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/dia-internacional-dos-museus-saiba-a-importancia-de-visitar-e-despertar-o-interesse-de-criancas-e-jovens-para-o-aprendizado>>. Acesso em 08 de outubro de 2021.

Catraca Livre. **Sua criança pequena pode -e deve- entrar no museu.** 2020. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/viagem-livre/sua-crianca-pequena-pode-e-deve-entrar-no-museu/>>. Acesso em 08 de outubro de 2021.

ClickPB. **Salão de Artesanato da Paraíba homenageia a cerâmica.** 2014. Disponível em: <<https://www.clickpb.com.br/cultura/salao-de-artesanato-da-paraiba-homenageia-a-ceramica-172706.html>>. Acesso em 15 de agosto de 2021.

Correio Braziliense. **Elba Ramalho não sabia de festa para 400 pessoas na casa dela, em Trancoso.** 2020. Disponível em: <<https://www.correio braziliense.com.br/diversao-e-arte/2020/12/4897623-elba-ramalho-nao-sabia-de-festa-para-400-pessoas-na-casa-dela-em-trancoso.html>>. Acesso em 12 de outubro de 2021.

Cultura Popular. **Zé Laurentino.** 2010. Disponível em: <<http://culturapopular2.blogspot.com/2010/03/ze-laurentino.html>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

DANTAS, T. **12 museus com atividades imperdíveis para as crianças neste feriado.** 2017. Disponível em: <<https://passeioskids.com/museus-feriado-primeiro-maio/>>. Acesso em 08 de outubro de 2021.

DANTAS, T. **Criança no museu: Pinacoteca promove Pinafamília com programação infantil gratuita.** 2019. Disponível em: <<https://passeioskids.com/pinacoteca-pinafamilia-passeios-kids/>>. Acesso em 08 de outubro de 2021.

Distribuidora de brinquedos. **Racha Cuca Letras e Racha Cuca Numeros - Jogos Pedagógicos 015 InjetoPlastic.** 2021. Disponível em: <<https://www.distribuidoradebrinquedos.com.br/racha-cuca-letras-e-racha-cuca-numeros-jogos-pedagogicos-015-injeto-plastic>>. Acesso em 08 de outubro de 2021.

DREYFUSS, H. The Measure of Man and Woman: Human Factors in Design. **Editora John Wiley & Sons**, 2001, 98p.

Ego Globo. **Elba Ramalho anima festa junina em Pernambuco e mostra demais.** 2016. Disponível em: <<http://ego.globo.com/famosos/noticia/2016/06/elba-ramalho-anima-festa-junina-em-pernambuco-e-deixa-calcinha-mostra.html>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

Elo 7. Disponível em: <<https://www.elo7.com.br/>>. Acesso em 08 de outubro de 2021.

FERNANDES, J.S. **Design e artesanato: intervenção para valorização do produto feito à mão.** Monografia (Curso de Designer), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.

FOERSTE, G.M.S.; FERREIRA, S.M.O.; ULIANA, D.P.P. Cidades e infâncias: a criança vai ao museu. **Revista Educação**, v.41, n.2, p.168-176, 2018.

Folha de Pernambuco. **Jessier Quirino leva humor ao palco do Teatro RioMar.** 2017. Disponível em: <<https://www.folhape.com.br/cultura/jessier-quirino-leva-humor-ao-palco-do-teatro-riomar/51509/>>. Acesso em 12 de outubro de 2021.

FRAZÃO, D. **Biografia de Jessier Quirino.** 2016. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/jessier_quirino/>. Acesso em 15 de agosto de 2021.

FRAZÃO, D. **Biografia de Elba Ramalho.** 2016. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/elba_ramalho/>. Acesso em 15 de agosto de 2021.

FUKS, R. **Biografia de Jackson do Pandeiro**. 2020. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/jackson_do_pandeiro/>. Acesso em 15 de agosto de 2021.

GODOY, K.E.; VIDAL, L.S.; MEES, L.A.L. Souvenirs de museus: consumos, experiências, repetições e diferenças nas lembranças dos turistas. **Revista Iberoamericana de Turismo**, v.9, p. 21-34, 2019.

Governo da Paraíba. **'Prima Convida' vai homenagear Genival Lacerda e Pinto do Acordeon**. 2021. Disponível em: <<https://paraiba.pb.gov.br/diretas/secretaria-da-cultura/noticias/2018prima-convida2019-vai-homenagear-genival-lacerda-e-pinto-do-acordeon/>>. Acesso em 12 de outubro de 2021.

Governo do Maranhão. **Flavia Bittencourt, Elba Ramalho e Geraldo Azevedo animam São João neste domingo**. 2017. Disponível em: <<https://www.ma.gov.br/agenciadenoticias/?p=183008>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

GREYCK, M. **Perfil pessoal no Instagram - @m_greyck**. 2019. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/B0rb50Oh3jj/>>. Acesso em 10 de maio de 2021.

G1 – globo. **Elba Ramalho surpreende com reggae, arrocha e rock no São João de Campina Grande**. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pb/paraiba/sao-joao/2018/noticia/elba-ramalho-surpreende-com-reggae-arrocha-e-rock-no-sao-joao-de-campina-grande.ghtml>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

G1 – globo. **Genival Lacerda é internado com Covid-19 em UTI de hospital no Recife, diz família**. 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pe/peernambuco/noticia/2020/12/01/genival-lacerda-e-internado-com-covid-19-em-uti-de-hospital-no-recife-diz-familia.ghtml>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

HALL, S. **Identidades culturais na pós-modernidade**. Trad. Por Tomaz T. da Silva e Guacira L. Louro. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1997.

Histórias e cenários nordestinos. **Bonequinhas da sorte de Gravatá PE**. 2013. Disponível em: <<http://historiasecenariosnordestinos.blogspot.com/2013/10/bonequinhas-da-sorte-de-gravata-pe.html>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

HORODYSKI, G.S.; MANOSSO, F.C.; GÂNDARA, J.M.G. A Pesquisa Narrativa na Investigação das Experiências Turísticas Relacionadas ao Consumo de Souvenirs: uma abordagem fenomenológica. **Revista Turismo em Análise**. Vol. 25, n. 1, 2014.

IASZ, F. **Tipos De Madeira**. 2019. Disponível em: <<https://fernandoiasz.com.br/tipos-de-madeira-escolha-residencia-moveis/>>. Acesso em 08 de outubro de 2021.

INHOTIM. 2021. Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/?gclid=Cj0KCQjw-4SLBhCVARIsACrhWLUKP5BljmDy9Bz3pkUv85R_qSvl6n3BwwD801Mx9VJUP9NmMY81D-EaAt6EEALw_wcB>. Acesso em 15 de Agosto de 2021.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Campina Grande**. 2010. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pb/campina-grande/historico>>. Acesso em 10 de maio de 2021.

JMFarias. 2021. Disponível em: <<https://jmfariasltda.com/>>. Acesso em 10 de agosto de 2021.

KAYA, C.; YAGIZ, B.Y. Appropriation in souvenir design and production: A study in museum shops. **Revista ITU**, v.12 n.1, 2015.

KBOING. **Jackson do pandeiro**. Disponível em: < <https://www.kboing.com.br/jackson-do-pandeiro/>>. Acesso em 10 de agosto de 2021.

KRUCKEN, L. **Design e território**: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

Last.fm. **Jackson do Pandeiro**. Disponível em: <<https://www.last.fm/pt/music/Jackson+do+Pandeiro/+albums>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

Leroy Merlin. **Painel de Madeira Pinus 1,7cm Natural 40,6cm x 1,83m Madvei**. 2021. Disponível em: < https://www.leroymerlin.com.br/painel-de-madeira-pinus-1,7cm-natural-40,6cm-x-1,83m-madvei_89411581>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

LOUZADO, E.A.; SCHWENGBER, G.; SCHNEIDER, C.A.R. Museu é lugar de criança sim senhor! a consonância entre a educação patrimonial e o ensino de história a partir de uma experiência do programa residência pedagógica da Unisc, em Santa Cruz do Sul/RS. **Revista Ágora**, Santa Cruz do Sul, v.22, n.2, p. 94-105, jul. 2019.

MACHADO, P. S.; SIQUEIRA, E. D. Turismo, Consumo e Cultura: significados e usos sociais do souvenir em etro polis-RJ. **Revista Contemporânea**, v.10, n.1, p.2-18, 2008.

MAGALHAES, M.A.M. **Introdução aos materiais e processos para designer**. Editora Ciência Moderna, 2006.

MARQUES, A.C.T.G.; MARANDINO, M. Alfabetização científica e criança: análise de potencialidades de uma brinquedoteca. **Revista Ensaio – Pesquisa em Educação em Ciências**, v.21, 2019.

MICHAELIS. **Dicionário escolar Língua Portuguesa**. Editora Melhoramentos, 4 ed., 2016.

MUSEU DE ARTE POPULAR DA PARAÍBA. **Apresentação**. 2016. Disponível em: <<http://museu.uepb.edu.br/mapp/apresentacao/>>. Acesso em 10 de Maio de 2021.

NASCIMENTO, T. **Perfil pessoal no Instagram - @tatianadonascimentosan**. 2021. Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CSwaRv-LNP2/>>. Acesso em 10 de maio de 2021.

OLIVEIRA, J. **3 lojas de museus pelo Brasil que você precisa conhecer**. 2020. Disponível em: < <https://casavogue.globo.com/Arquitetura/Cidade/noticia/2020/01/3-lojas-de-museus-pelo-brasil-que-voce-precisa-conhecer.html>>. Acesso em 05 de Maio de 2021.

Organização Mundial do Turismo. **Introdução ao Turismo**. Madrid, 2001. Disponível em: <http://www.turismo.gov.br/sites/default/turismo/o_ministerio/publicacoes/downloads_publicacoes/Marcos_Conceituais.pdf>. Acesso em 5 de Maio de 2021.

ORTIZ, R. **Cultura brasileira e identidade nacional**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

PAZMINO, A.V. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. 1 ed. São Paulo: Blucher, 2015.

Paraíba Criativa. **Elba Ramalho**. 2015. Disponível em: <<https://www.paraibacriativa.com.br/artista/elba-ramalho/>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

PBAgora. **Artesãos recebem orientações durante Salão de Artesanato em Campina Grande**. 2016. Disponível em: <<https://www.pbagora.com.br/noticia/economia/artesaos-recebem-orientacoes-durante-salao-de-artesanato-em-campina-grande/>>. Acesso em 15 de Agosto de 2021.

PINACOTECA. 2021. Disponível em: <<http://pinacoteca.org.br/>>. Acesso em 15 de Agosto de 2021.

PINHEIRO, A.M. **Cultura material: a produção de artesanato na terra indígena Beija-flor**. Dissertação (Mestrado em Ciências do Ambiente e Sustentabilidade na Amazônia) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2012.

Pinterest. **10 atividades que acalmam para a hora de dormir**. 2021. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/322500023308901478/>>. Acesso em 08 de outubro de 2021.

REIS, J.R. **“Lembrei-me de você”: o consumo de souvenirs atribuindo significado à viagem turística**. Anais do V Seminário da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo (ANPTUR), Belo Horizonte/MG, 2008.

Revista Quem. **Genival Lacerda morre aos 89 anos vítima da Covid-19**. 2021. Disponível em: <<https://revistaquem.globo.com/QUEM-News/noticia/2021/01/genival-lacerda-morre-aos-89-anos-vitima-da-covid-19.html>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

RollingStone. **100 anos de Jackson do Pandeiro: Gilberto Gil, Lenine, Alceu e Herbert celebram o Rei do Ritmo**. 2019. Disponível em: <<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/100-anos-de-jackson-do-pandeiro-o-legado-do-artista-que-mandou-o-tio-sam-pegar-no-tamborim/>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

SANTOS, R.E.F; SENA, P.S. Sistematização laboratorial do uso do gesso no processo de produção de souvenir em Aparecida, SP. Otimização etno-ecológica da produção. **Revista Janus**, v.10, n.18, 2013, p.27-33.

SANTOS, E.S.; TABARELLI, T.R.E. Brinquedo de montar – Castle. **Revista Disciplinarum Scientia. Série: Naturais e Tecnológicas**, Santa Maria, v.17, n.1, p.15-25, 2016.

SANTOS, B.A.L. **Produto lúdico interativo para o auxílio no aprendizado das operações de adição, subtração e decomposição no ensino fundamental**. Relatório técnico-científico (Bacharelado em Design), Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2021.

SCHERER, S.F.K. **Reciclagem artesanal com garrafa pet**. Monografia (Especialização em Educação Ambiental), Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria/RS, 2009.

Senado Notícias. **Senadores lamentam a morte do cantor e compositor Genival Lacerda**. 2021. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/01/07/senadores-lamentam-a-morte-do-cantor-e-compositor-genival-lacerda>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

Serviço Brasileiro de Apoio a Pequenas e Médias Empresas. **Mercado de artesanato movimentado R\$ 50 bilhões por ano no Brasil**. 2018. Disponível em: <<http://g1.globo.com/economia/pme/pequenas-empresas-grandes-negocios/noticia/2018/03/mercado-de-artesanato-movimentado-r-50-bilhoes-por-ano-no-brasil.html>>. Acesso em 05 de maio de 2021.

Transformando com vc. **Os benefícios do Tangram na sala de aula**. 2021. Disponível em: <<https://transformando.com.vc/os-beneficios-do-tangram-na-sala-de-aula/>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

Toda matéria. **Festas juninas**. 2021. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/festas-juninas/>>. Acesso em 05 de outubro de 2021.

Twitter – Perfil **pessoal de Elba Ramalho**. 2021. Disponível em: <<https://twitter.com/elbaramalho>>. Acesso em 5 de agosto de 2021.

UNESCO. **Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial**. 32ª Conferencia General, 2003. París. Disponível em: <<http://portal.unesco.org>>. Acesso em 15 de agosto de 2021.

VALE, R.T. **Encaixes em madeira**. 2012. Disponível em: <<http://tecnicasdemarcenaria.blogspot.com/2011/07/encaixes-em-madeira.html/>>. Acesso em 15 de setembro de 2021.

Viva Campina. Disponível em: <<https://www.vivacampina.com.br/>>. Acesso em 15 de agosto de 2021.

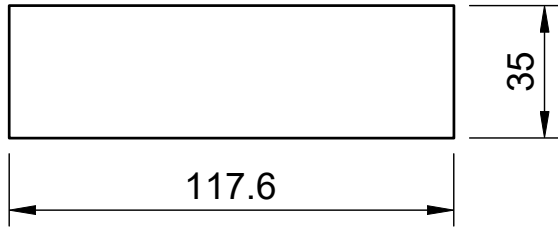
WOODWORKING, G. **Curso introdutório à fabricação de móveis**. 2020. Disponível em: <<http://epwood.com/notice/?idx=4834923&bmode=view>>. Acesso em 08 de outubro de 2021.

APÊNDICE 1: QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PAIS E RESPONSÁVEIS POR CRIANÇAS

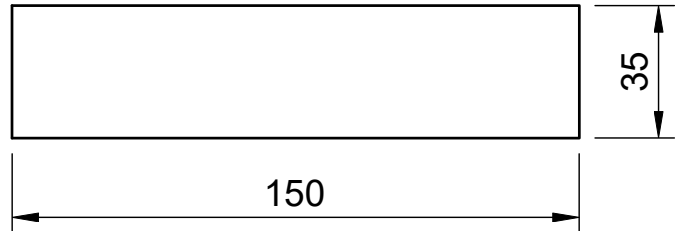
1. Qual a idade do seu filho(a)?
2. Seu filho(a) estuda em escola pública ou particular?
3. Seu filho(a) já foi em algum museu?
4. Seu filho(a) já foi ao MAPP (Museu dos três pandeiros)?
5. Você costuma ensinar a cultura local ao seu filho(a)?
6. Você considera importante seu filho conhecer a cultura local e visitar lugares na cidade que reforce isso (como os museus)?
7. Se seu filho(a) já foi ao museu dos três pandeiros, ele(a) foi com a escola ou com você?
8. Você costuma dar dinheiro para o seu filho(a) comprar itens, como suvenirs, quando ele vai a algum passeio?
9. Se você fosse a um museu com seu filho(a) hoje, você escolheria o souvenir ou seu filho(a)?
10. Dentre as 3 opções abaixo, qual provavelmente seria escolhido? Cordel, livro ou jogo artesanal.

**APÊNDICE 2: DESENHOS TÉCNICOS PARA O SOUVENIR INFANTIL PARA A
LOJA DO MUSEU DE ARTE POPULAR DA PARAÍBA, EM CAMPINA
GRANDE/PB**

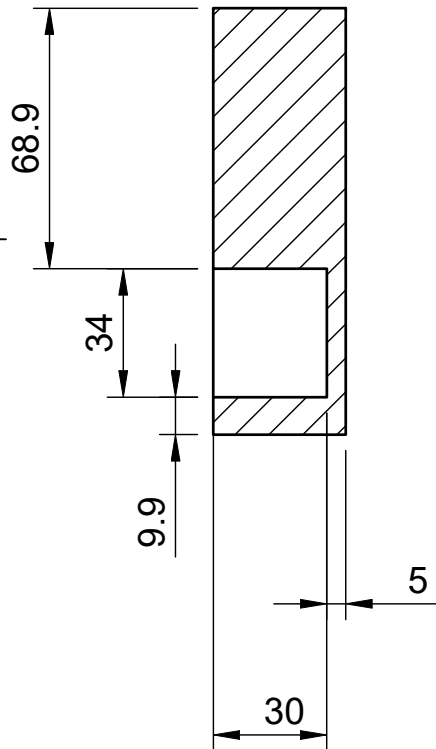
VISTA FRONTAL



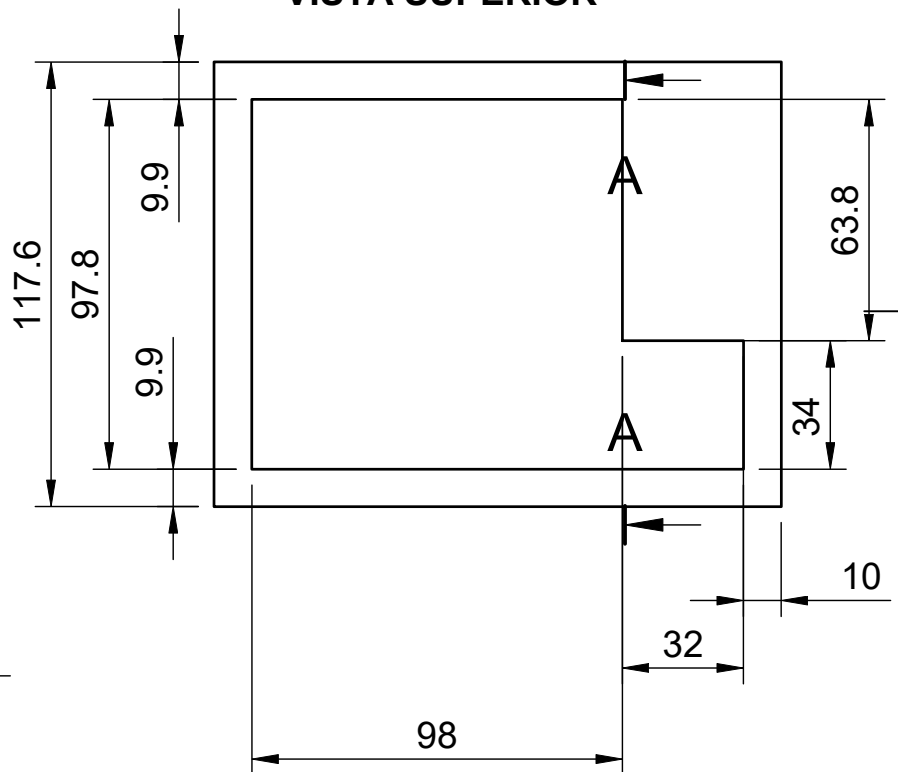
VISTA LATERAL ESQUERDA



SECTION
A-A (1:2)



VISTA SUPERIOR



Universidade Federal de Campina Grande - CCT

Unidade Acadêmica de Design

Suvenir Infantil Para a Loja do Museu de Arte Popular da Paraíba

Título:
Dimensões gerais da peça base para os cubos

Projetista/Desenhista:
Camilla Beatriz

Projeção:

Escala:
1:2

Prancha:
01

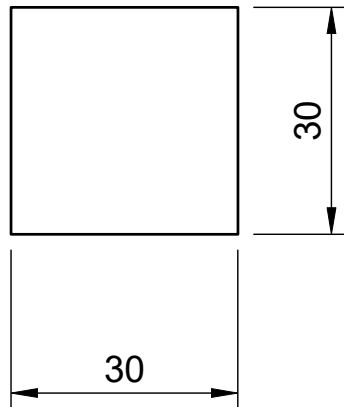
Unidade:
mm

Controle:

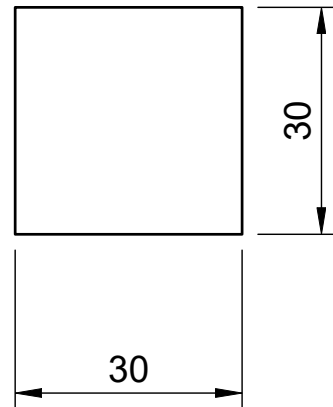
Data:
17/09/21

Vista:

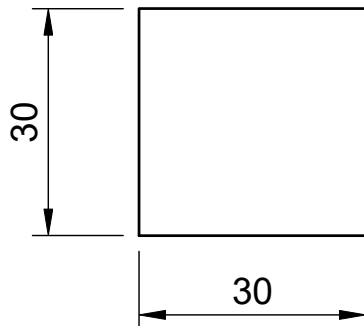
VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL ESQUERDA



VISTA SUPERIOR



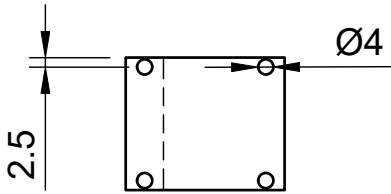
Universidade Federal de Campina Grande - CCT

Unidade Acadêmica de Design

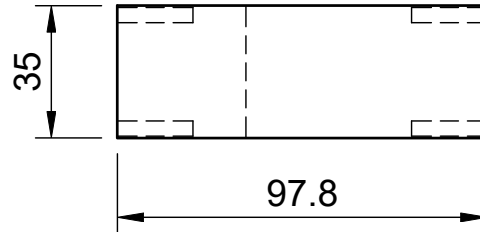
Suvenir Infantil Para a Loja do Museu de Arte Popular da Paraíba

Título: Dimensões gerais para os cubos		Projetista/Desenhista: Camilla Beatriz		Projeção: 	
Escala: 1:1	Prancha: 02	Unidade: mm	Controle:	Data: 17/09/21	Vista:

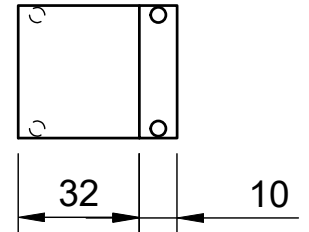
VISTA LATERAL DIREITA



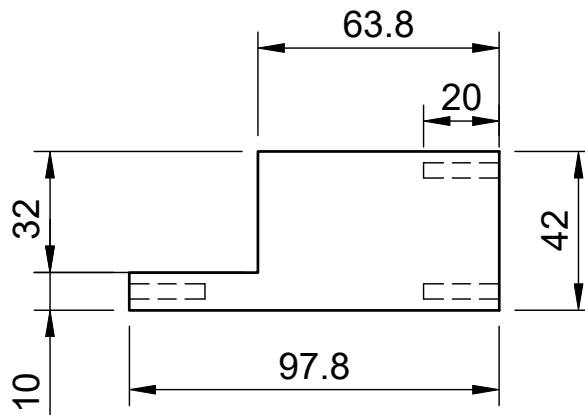
VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL ESQUERDA



VISTA SUPERIOR



Universidade Federal de Campina Grande - CCT

Unidade Acadêmica de Design

Suvenir Infantil Para a Loja do Museu de Arte Popular da Paraíba

Título:
Dimensões gerais para a peça A

Projetista/Desenhista:
Camilla Beatriz

Projeção:

Escala:
1:2

Prancha:
03

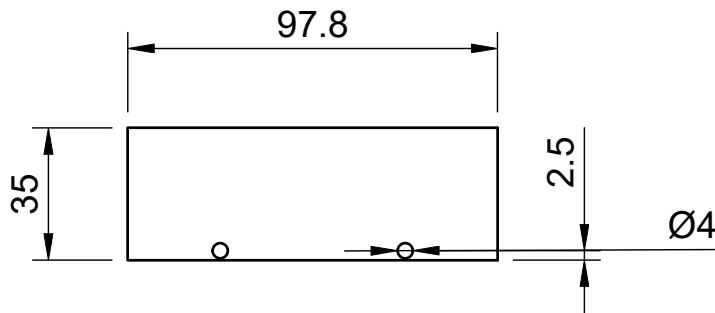
Unidade:
mm

Controle:

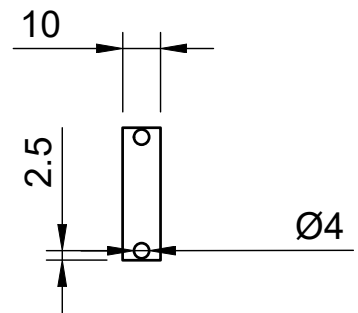
Data:
17/09/21

Vista:

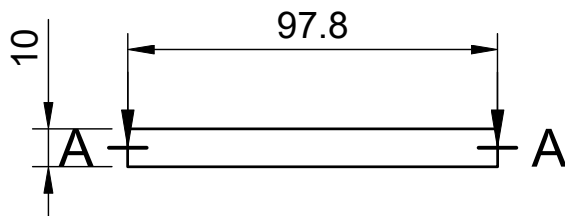
VISTA FRONTAL



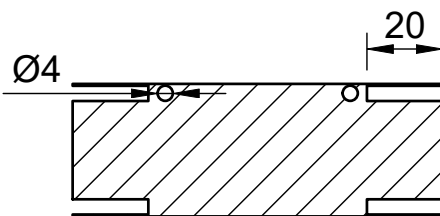
VISTA LATERAL ESQUERDA



VISTA SUPERIOR



SECTION A-A (1:2)



Universidade Federal de Campina Grande - CCT

Unidade Acadêmica de Design

Suvenir Infantil Para a Loja do Museu de Arte Popular da Paraíba

Título:
Dimensões gerais para a peça B

Projetista/Desenhista:
Camilla Beatriz

Projeção:

Escala:
1:2

Prancha:
04

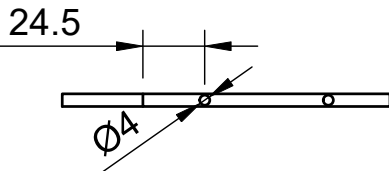
Unidade:
mm

Controle:

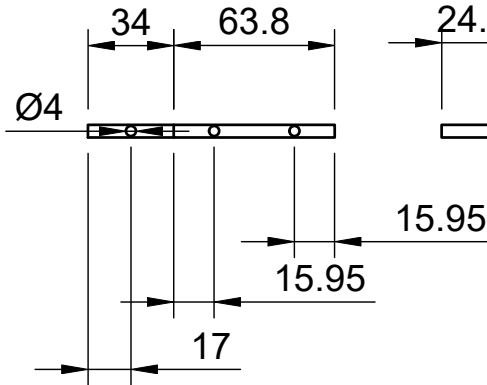
Data:
17/09/21

Vista:

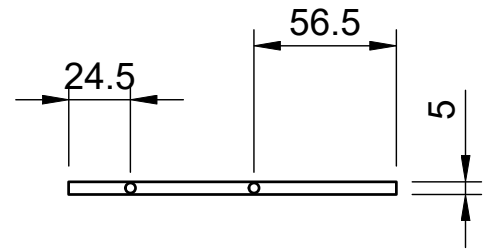
VISTA LATERAL ESQUERDA



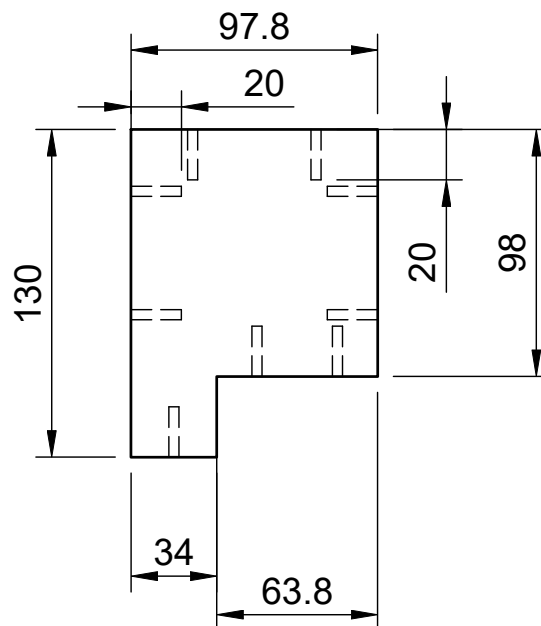
VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL ESQUERDA



VISTA SUPERIOR



Universidade Federal de Campina Grande - CCT

Unidade Acadêmica de Design

Suvenir Infantil Para a Loja do Museu de Arte Popular da Paraíba

Título:
Dimensões gerais para a peça C

Projetista/Desenhista:
Camilla Beatriz

Projeção:

Escala:
1:3

Prancha:
05

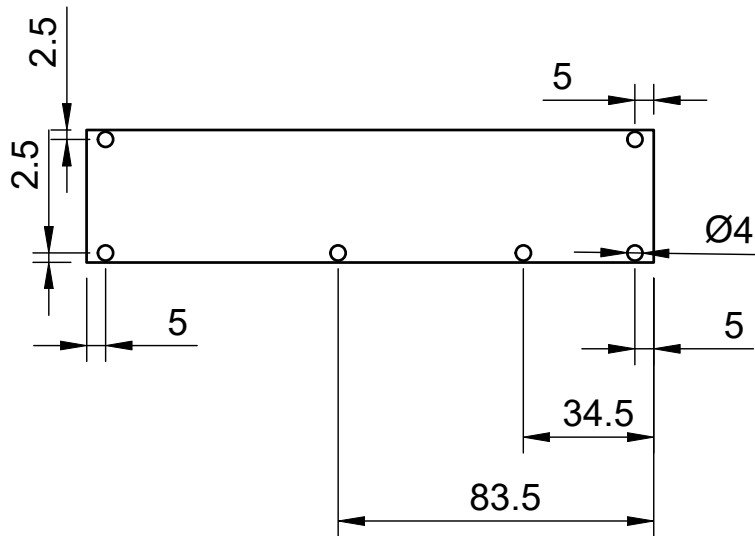
Unidade:
mm

Controle:

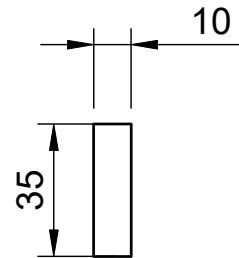
Data:
17/09/21

Vista:

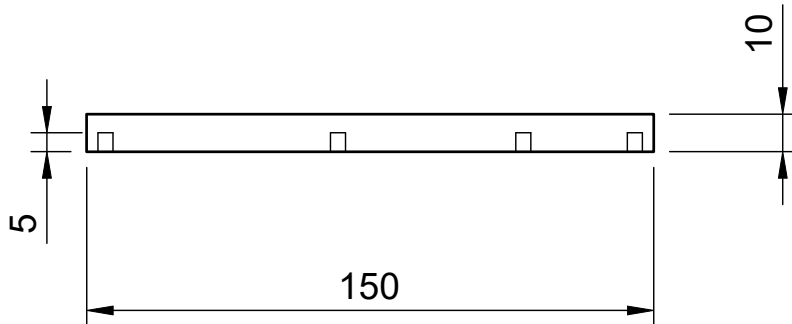
VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL ESQUERDA



VISTA SUPERIOR



Universidade Federal de Campina Grande - CCT

Unidade Acadêmica de Design

Suvenir Infantil Para a Loja do Museu de Arte Popular da Paraíba

Título:
Dimensões gerais para a peça D

Projetista/Desenhista:
Camilla Beatriz

Projeção:

Escala:
1:2

Prancha:
06

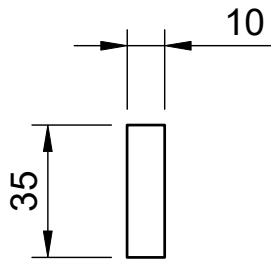
Unidade:
mm

Controle:

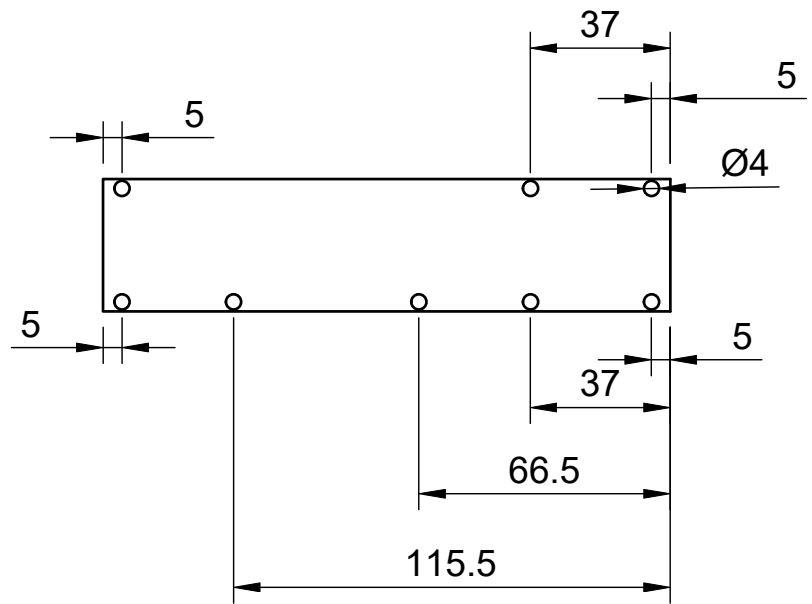
Data:
17/09/21

Vista:

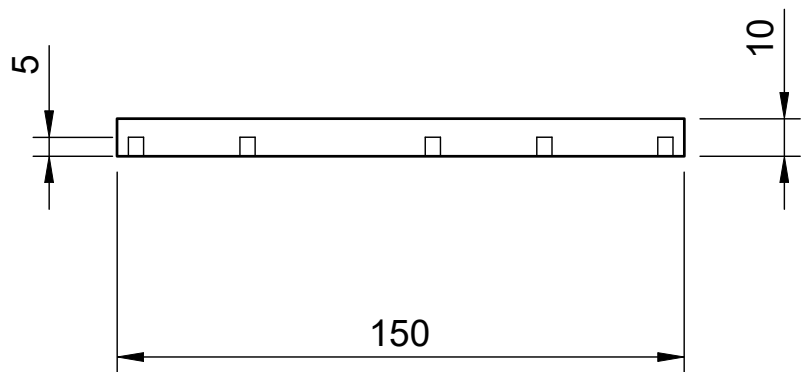
VISTA LATERAL DIREITA



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR



Universidade Federal de Campina Grande - CCT

Unidade Acadêmica de Design

Suvenir Infantil Para a Loja do Museu de Arte Popular da Paraíba

Título:
Dimensões gerais para a peça E

Projetista/Desenhista:
Camilla Beatriz

Projeção:

Escala:
1:2

Prancha:
07

Unidade:
mm

Controle:

Data:
17/09/21

Vista: