

**UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
VICE-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
INSTITUTO GOIANO DE PRÉ-HISTÓRIA E ANTROPOLOGIA**

**A REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA DA CRIANÇA URU EU WAU
WAU: o design na gestão curatorial de exposições.**

Adriana Aparecida Mendonça

Orientadora: Prof^a Dr^a Márcia Bezerra de Almeida

Projeto de Gestão

Mestrado Profissionalizante em Gestão do Patrimônio Cultural

Área de Concentração: Antropologia

Goiânia – GO
2004

**UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
VICE-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
INSTITUTO GOIANO DE PRÉ-HISTÓRIA E ANTROPOLOGIA**

**A REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA DA CRIANÇA URU EU WAU
WAU: o design na gestão curatorial de exposições.**

Adriana Aparecida Mendonça

Orientadora: Prof^a Dr^a Márcia Bezerra de Almeida

Projeto de Gestão

Mestrado Profissionalizante em Gestão do Patrimônio Cultural

Área de Concentração: Antropologia

Goiânia – GO
2004

Projeto de Gestão defendido e aprovado em _____ pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Orientadora: Prof^a Dr^a Márcia Bezerra de Almeida

Prof. Ph.D. Benedito Rodrigues dos Santos

Prof. Dr. Luiz Eduardo Jorge

Aos meus pais, Antônia e Geraldo.
Aos meus irmãos Reginaldo, Neilda e Enivaldo.
A Cleito Pereira.

Agradecimentos

A Professora Márcia Bezerra de Almeida pela dedicação e competência na orientação. Ao professor Benedicto Rodrigues pela amizade e apoio. A Rosângela Barbosa Silva por ter compartilhado este projeto comigo. A Noeci C. Messias pela amizade. Aos professores do mestrado que nos possibilitaram novos conhecimentos. Aos colegas do mestrado pela troca de experiências. A Letícia pelo respeito e paciência. Aos colegas do Jornal O Popular, em especial, Valéria Belém, Luciana Santos e Alessandro Carrijo, pela experiência e colaboração na formação deste trabalho. A equipe do Centro Cultural Jesco Puttkamer e aos colegas do IGPA. Ao povo Uru Eu Wau Wau, em especial as crianças. A Alexandre, Isadora, Ulisses, Carlos Eduardo, Letícia, Daniela, Naiara, Sabrina e Karem, crianças que me inspiraram na criação dos personagens. A Cleito Pereira pelo companheirismo e dedicação.

RESUMO

Este projeto está organizado na perspectiva do desenvolvimento da exposição sobre o universo cultural da criança Uru Eu Wau Wau no Centro Cultural Jesco Puttkamer. Busca, também, estabelecer uma conexão entre o mundo indígena e a sociedade nacional a partir da preocupação com o respeito e a convivência entre culturas diferentes. Para isso, construímos um conjunto de imagens expressas em livro, CD, jogos e brincadeiras a serem distribuídos às escolas municipais de Goiânia e visitantes da exposição. Estimulando, assim, o processo educacional a partir da educação patrimonial e da inserção dos estudantes ao museu.

Palavras – Chave: Criança, Cultura, Educação Patrimonial, Imagem, Museu, Uru Eu Wau Wau.

ABSTRACT

This project is organized in the perspective of the development of the exhibition on the child's cultural universe Uru Eu Wau Wau in the Cultural Center Jesco Puttkamer. It looks for, also, to establish a connection between the indigenous world and the national society starting from the concern with the respect and the coexistence among different cultures. For that, we built a group of expressed images in book, CD and games to be distributed to the town schools of Goiânia and visitors of the exhibition. Stimulating, like this, the education process starting from the patrimonial education and of the insert of the students to the museum.

Words - Key: Child, Culture, Patrimonial Education, Image, Museum, Uru Eu Wau Wau.

SUMÁRIO

Resumo.....	06
Abstract.....	07
Apresentação.....	09
I. Referencial Teórico.....	12
1.1. O Design.....	12
1.2. Novas Tecnologias.....	15
1.3. A Natureza Mediadora do Design.....	17
1.4. A Exposição Fotográfica.....	19
1.5. Imagem Fotográfica, Desenho e Ilustração.....	23
1.6. O Design, a Educação e o Museu.....	29
1.7. A Criança, o Lúdico e a Educação.....	33
1.8. Patrimônio e Educação Patrimonial.....	35
II. Justificativa.....	40
III. Objetivos.....	48
3.1. Geral.....	48
3.2. Específicos.....	48
IV. Metodologia.....	49
V. Cronograma	59
VI. Orçamento.....	60
VII. Avaliação e Controle.....	63
VIII. Referências Bibliográficas.....	64
IX. Anexos.....	67

APRESENTAÇÃO

O interesse pelo desenvolvimento desse projeto partiu do trabalho de final de curso que fizemos para a disciplina *Arqueologia e Educação Patrimonial*, ministrada pela professora e arqueóloga *Márcia Bezerra de Almeida*, durante o segundo semestre de 2004. O objetivo era uma análise de alguns dos principais museus de Goiânia, com base em textos sobre educação, museu e educação patrimonial.

Inicialmente visitamos os museus, Antropológico, Pedro Ludovico, Zoroastro Artiaga, Centro Cultural Jesco Puttkamer e Memorial do Cerrado. Em seguida, nos reunimos para discutir e traçar algumas considerações em relação ao que tínhamos estudado durante o semestre.

Percebemos a necessidade de produtos gráficos que pudessem fortalecer a interatividade das crianças com os objetos expostos e que a estaticidade de algumas mostras nos deixam desinteressados e cansados da visita. Concluimos que se nós adultos tínhamos nos deparado com essa sensação. Para crianças que são inquietas, barulhentas e lúdicas por natureza, esta sensação não seria diferente.

Neste mesmo período, tivemos contato com o projeto de gestão curatorial voltado para gerência de um acervo de imagens fotográficas de autoria de Jesco von Puttkamer. O acervo pertencente ao Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia (IGPA/UCG), trata de registros em *slides*, do momento inicial e das duas décadas que se sucedem ao contato dos “Uru Eu Wau Wau com o a sociedade nacional” (Silva, 2004).

O projeto estava em fase de elaboração por Rosângela Barbosa Silva para uma exposição que acontecerá no Centro Cultural Jesco Puttkamer. Foi definido, então, que o público-alvo da exposição seria as crianças, uma vez que o acervo retratava também o universo da criança Uru Eu Wau Wau daquele momento.

No Processo de análise das imagens, concluimos que poderíamos selecionar somente fotos do cotidiano daquelas crianças e promovermos um diálogo entre o público infantil e a exposição. Dessa forma, crianças do ensino fundamental do município de Goiânia poderiam conhecer aspectos da cultura indígenas Uru Eu Wau Wau através das imagens selecionadas para a mostra.

A cultura indígena é marcada pela incompreensão, sendo que o indígena brasileiro vem sendo estereotipado como preguiçoso. O encontro interétnico vem sendo conflituoso

desde a chegada dos portugueses. Isso está refletido nos livros didáticos, nos jornais, na TV, nas escolas e nas famílias brasileiras.

Imagens feitas através de um olhar etnocêntrico ainda são reproduzidas na mídia e nos livros como verdades absolutas sem a preocupação de questionamentos por parte do público. A proposta não é eliminar essas imagens como se não existissem ou se não fizessem parte da construção da nossa história, mas, sim, possibilitar múltiplos olhares, entre eles, o questionamento sobre a realidade indígena brasileira desde o momento dos primeiros contatos interétnicos até os dias atuais.

A preocupação é tornar a mostra interessante para o público infantil. Promover uma compreensão crítica e dinâmica para esses alunos tornou-se um desafio, deveríamos nos ater a questões pedagógicas e interdisciplinares através de um intercâmbio com as escolas municipais.

O material gráfico é o objeto para promover essa inter-relação. As experiências do design gráfico para livros e jornais infantis na área da ilustração, nos levaram a estabelecer uma conexão entre estes e os produtos gráficos que seriam possíveis construir para acompanhar a exposição.

A função educativa do museu aponta para a necessidade de um melhor planejamento gráfico na museologia contemporânea. Percebermos algumas atuações que designers podem exercer para tornar exposições agradáveis para o público infantil. Isto despertou-nos interesse pela utilização da ilustração e do layout no planejamento da exposição.

Vários questionamentos relativos à forma como as crianças encaram as visitas aos museus surgiram. Através de abordagens feitas por Ana Mae Barbosa, concluímos que com raras exceções, as visitas aos museus ainda é desinteressante e cansativa para o público infantil.

Resolvemos afunilar o objeto da exposição e restringi-la às fotos referentes ao universo infantil dos Uru Eu Wau Wau. O objetivo principal era fazer uma exposição sobre criança e para criança, estabelecendo assim um diálogo entre crianças de culturas diferentes.

Com base na experiência com ilustrações para livros e jornais para o público infantil, vimos possibilidade de criar personagens para livro de imagens, jogos e brincadeiras temáticos, relativos à exposição proposta. Materiais gráficos educativos que estabelecessem uma interatividade entre criança e exposição e entre a escola e o museu promovendo o desenvolvimento da ludicidade.

Aprender construindo e brincando é uma proposta relativamente nova na museologia e propicia a interdisciplinaridade, tão necessária na educação, fora e dentro da escola.

Buscamos possibilitar ao professor aparatos que dêem continuidade ao conteúdo da educação informal dos museus no interior da escola e, conseqüentemente, possibilitar uma relação consistente entre a educação formal e informal.

Para alcançarmos o objetivo, será distribuído para cada escola de Ensino fundamental do Município de Goiânia, visitante da exposição, 1 kit contendo:

- 1 **Catálogo** da exposição;
- 1 **CD** com todo conteúdo imagético (fotos projetadas e ampliação) da exposição;
- 1 **Livro de imagens**;
- 1 **Livro de brincadeiras e passatempos**;
- 1 **Jogo da memória e Jogo de dominó**;
- 5 **Brinquedos** de recortar, colar e dobrar;
- 2 **Tabuleiros de jogos** com um dado.

O projeto está dividido em duas partes. A primeira parte que trata de questões relativas ao entendimento das necessidades de elaboração da exposição e sua relação com o tema abordado. Buscamos conhecer o mecanismo das exposições museográficas e a relação destas com a imagem e a educação.

Na segunda parte que trata do trabalho de design propriamente dito, que é de pesquisa imagética relativa ao tema, onde procuramos conhecer a iconografia Uru Eu Wau Wau. É também o momento de criação de jogos e brincadeiras.

As duas etapas estão correlacionadas, pois é através delas que as ilustrações vão surgindo. A criação do designer não existe sem uma pesquisa preliminar que dê sustentação à criatividade deste profissional.

No item I discutimos a relação entre o design, novas tecnologias da imagem, museologia, educação e patrimônio. Procuramos aqui, estabelecer a conexão teórica capaz de explicar o estudo. Nesse sentido, utilizamos diversos autores. Volkert (1991), Porto Alegre (1998), Horta (1988), Chagas (1996), Silva (2004), Barbosa (1998), Libedinsky (1997), Machado (1996), Parente (1999), Lévy (1998), Gruszynsky (200), Almeida (2003) são autores que reportam-nos à discussão acerca da relação entre museologia, educação, tecnologia da imagem, design possibilitando uma ampla reflexão sobre as questões levantadas.

A justificativa está presente no item II. No item III apresentamos o objetivo geral e objetivos específicos do trabalho. A metodologia explicita a forma como será conduzido o trabalho de construção imagética. Isto está posto no item IV.

O cronograma, o orçamento, a avaliação e controle, as referências bibliográficas e os anexos estão, respectivamente, nos itens V, VI, VII, VIII e IX.

I. REFERENCIAL TEÓRICO

A abordagem aqui feita se refere a temas que se ramificam e se entrelaçam em função do caráter interdisciplinar. Procuramos traçar as possíveis relações existentes entre educação, museu, imagem e o design gráfico, direcionado a exposição fotográfica que acontecerá no ano de 2005. Tal exposição abordará o universo infantil dos índios Uru Eu Wau Wau, no início dos anos 80 até 1984, através dos registros imagéticos feitos por Jesco Puttkamer.

Neste contexto, o design funcionará como um dos elementos de ligação entre as partes que englobam as várias áreas do conhecimento envolvidas.

1.1 - O Design

Quando pensamos na palavra *Design*, comumente nos remetemos a algo novo que tem seu início com as novas tecnologias, dentro da sociedade industrializada dos últimos cem anos. Contudo, esta palavra veio traduzir uma das formas de se comunicar utilizada pelo homem desde seu aparecimento. Existe algo vivo na comunicação humana que se movimenta no mundo e acompanha suas transformações. O design está inserido nesse contexto, se metamorfoseando, de acordo com a natureza das coisas.

As criações humanas obedecem à necessidade que temos de transformar em extensão do corpo, nossas aspirações. As formas obedecem, leis naturais da função e da estética. Segundo Azevedo,

Mesmo os animais e insetos, ao desenvolver seus objetos como as abelhas quando fazem suas colméias ou a aranha ao fazer sua teia; limitados ao seu mundo onde prevalece a intuição, fazem com que esses objetos tenham finalidade de uso. O fato de a colméia ter um desenho hexagonal é para que o mel não escorra permitindo a cada uma das abelhas armazená-lo; e o fato de a teia de aranha atravessar de uma árvore para outra possibilita captura-r os insetos voadores. (1998:10)

Os primeiros registros da humanidade de que se tem notícia são desenhos. O homem primitivo buscou a imagem para dar formas às suas aspirações, suas idéias e suas crenças. A capacidade de perceber e criar imagens desenvolveu-se nos seres humanos no mesmo tempo que sua capacidade de comunicar.

Quando o homem primitivo tomou duas pedras e colocou-as lado a lado, teria feito aí o primeiro gesto para o desenvolvimento da forma. É até admissível que, por esse ato estranho e intuitivo, ele tenha obedecido, no arranjo das duas pedras, a princípios da proporção e de equilíbrio que só seriam descobertos e formulados muitos séculos mais tarde.(Hurlburt,1999:51)

A palavra inglesa *Design* que “quer dizer projetar, compor visualmente ou colocar em prática um plano intencional” (Azevedo, 1998:9) é muito recente, contudo, o ato de fazer e a concepção do ofício caminham com as sociedades desde tempos bem remotos. “O design surge no mundo quando o homem começa a fazer suas primeiras ferramentas, e o designer continua a lidar com ferramentas. A diferença é que sua ferramenta hoje é o próprio ato de gerar informação.”(Azevedo, 1998:11)

Sobre o caminho do design desde os primeiros registros, Philip Meggs informa que a profissão passa a ter relevância quando se estrutura enquanto algo que dá ordem e forma visual à comunicação impressa:

Desde tempos pré-históricos, as pessoas têm procurado modos de dar forma visual a idéias e conceitos, de guardar conhecimento em forma gráfica e de trazer ordem e clareza a informações. No decurso da história, essas necessidades têm sido preenchidas por várias pessoas, incluindo escribas, impressores e artistas. Foi somente em 1922, quando o ilustre designer de livros William Addinon Dwiggin cunhou o termo design gráfico para descrever suas atividades como um indivíduo que trazia ordem estrutural e forma visual a comunicações impressas, que uma profissão emergente recebeu um nome apropriado. (Philip Meggs apud Gruszynski, 1992: 34).

O design moderno é fortemente influenciado pela abrangência do capitalismo na vida das pessoas, ao consumo em maior escala e a competitividade. O design em todos os campos de atuação tem servido como criador de sedução para levar ao consumo.

O modo de produção capitalista e industrial buscou adequar-se a criação de objetos funcionais, de baixo custo para serem consumidos em maior escala, pois os objetos artesanais e únicos começam a desaparecer e dar lugar a objetos projetados para terem baixo custo, lucro e acessibilidade. O surgimento da indústria aproxima o ofício do artesão à máquina. Os objetos que utilizamos foram fortemente influenciados pela mecanização. A reprodução em série possibilitou a “democratização” desses objetos.

A atuação do designer acompanha o dinamismo existente nas sociedades e de acordo com as necessidades foram surgindo ramificações da profissão. Na verdade atuações que vão sendo institucionalizadas como profissões.

Até aqui, falamos do design de forma abrangente, pois este abarca várias áreas e tem subdivisões como: o design de produtos, design gráfico, design de automóvel, design de móveis, design de embalagens, design de interiores, etc. Restringimos ao design gráfico (layout ou comunicação visual) o trabalho aqui exposto. Quando aparecer a palavra *design*, é do design gráfico que estaremos falando.

Segundo Gruszynski, Jeremy Ansley, em 1980, em um manual diz:

Em algum lugar, muito freqüentemente num estágio intermediário, há pessoas que são responsáveis por codificar informações e idéias usando padrões, estilos e seqüências que [são] ao mesmo tempo convencionais o bastante para serem entendidas, mas também suficientemente novas para atraírem nossa atenção. É nesse estágio intermediário que o que chamamos de design gráfico acontece (Ansley, Jeremy apud Gruszynski, 1980: 12-3)

A autora afirma que o design, na atualidade, traz uma visão bem mais dinâmica do que foi apresentado por Ansley, contudo, essa visão era bastante coerente com a época. Com o processo de globalização permeando a sociedade contemporânea, novos elementos devem ser acrescentados ao conceito de Design Gráfico.

No entanto, o mundo das imagens pode e deve educar e formar cidadãos que percebam criticamente o que lhes é exposto através dos meios de comunicação. O design poderá ser um meio para ensinar, afinal, nascemos e morremos convivendo com símbolos gráficos.

A proposta deste trabalho, no campo do design gráfico, é captar algumas características de envolvimento que as imagens exercem sobre o homem, especificamente sobre a criança, e utilizá-la como instrumento para a educação informal em museus.

O designer envolvido com questões culturais deve estar atento ao dinamismo promovido pelas mudanças sociais e às questões éticas, pois, o produto criado por ele deve servir a um propósito. Azevedo fala em seu livro “O que é design” sobre “um ditado taoísta que diz que o artista deve ser responsável pela influência que exerce. É através dessa influência que o design vem dialogando desde o princípio de sua existência.”

(1998:83)

O produto desenvolvido por esse profissional para educar deve ter compromisso social, pois da mesma forma que pode seduzir para ensinar, pode seduzir para vender. Cabe ao profissional escolher quando e como atuar.

O design produz mensagens visuais, as quais, acompanhados de textos ou não, podem estar embutidas de mensagens subliminares que não condizem com o ensinar para formar cidadãos.

Para Gruszynski,

A práxis do design gráfico- e sua metamorfose ao longo da história- agregou ao redor de si uma série de objetos, práticas e informações que permitiriam sua definição como um campo de conhecimento específico. Consiste em um processo de articulação de signos visuais que tem como objetivo produzir uma mensagem- levando em conta seus aspectos informativos, estéticos e persuasivos (1980: 17).

Seríamos maniqueístas por demais se víssemos o design como um monstro criado pelo capitalismo desenfreado. Sabemos que ele se intensifica de acordo com o mercantilismo global, mas não deve ser visto unicamente como objeto de persuasão. O ato de comunicar, informar, ensinar e seduzir deve ser trazido para o campo educacional.

Estamos vivendo um momento onde as grandes narrativas estão desaparecendo. O momento dos “vários”, da multiplicidade de idéias e ideais. As imagens são espécies de porta vozes da atualidade.

O design gráfico é produtor de representações deste momento, onde a multiplicidade global influencia nas particularidades das formas.

1.2 - Novas Tecnologias

Aprendemos a interpretar o mundo que nos cerca desde o nosso nascimento. Hoje os ícones que nos são oferecidos à interpretação têm se multiplicado, estamos presenciando a era da imagem digital, uma nova arte de ver, perceber a realidade.

A comunicação visual se expande por todas as áreas e temos acesso às produções imagéticas que usam o computador desde o planejamento, com formas diversas de manipulação até sistemas simbólicos ainda desconhecidos por muitos de nós. O mundo virtual invade as nossas vidas interferindo na nossa forma de pensar e conceber a realidade sem que percebamos a sua abrangência.

Estamos presenciando a configuração de uma nova realidade acerca das novas tecnologias, mas, ainda não digerimos totalmente. Pensamos na TV e no vídeo, que as gerações dos nossos pais e avós, lidavam com certo cuidado, receosos com os danos que

fossem causar as nossas vidas. Acreditamos que esses meios não representam perigo, assim como possuem potencialidade de informar e educar.

Não há como não constatar na cultura contemporânea a existência de variedade de sistemas tecnológicos que interferem sobre todas as formas de produção de textos, imagens e pensamentos. As novas técnicas da imagem nos conduzem a uma nova forma de ver o real. Nesse sentido, ler, decifrar, descobrir a imagem digital faz parte da aprendizagem.

São meios com extensa capacidade, até hoje, pouco explorados no que se refere à educação. A rapidez que proporcionam, são capazes de alcançar diversas áreas do conhecimento humano, além de terem o poder de dinamizar as informações para que cheguem até nós.

O potencial educativo que as novas tecnologias possuem são respostas ao momento, onde se tem acesso às várias técnicas de representação. As novas mídias possuem a capacidade de animar e interagir texto e imagem, representando mais uma possibilidade pedagógica.

A eficiência destes suportes no ato de fazer educação poderá ser fundamental, desde que saibamos utilizá-los para tal. E desde que sejam democratizados e não restritos a uma pequena elite da sociedade.

As crianças são as grandes beneficiadas quando as tecnologias da informação são utilizadas a serviço da educação, pois, a possibilidade lúdica que proporcionam é infinita.

As experimentações científicas também são. Em muitos casos, a imagem virtual das pesquisas não precisa de espaços, a não ser o virtual, para ser armazenada e manipulada. As possibilidades de resultados podem ser vistas com rapidez, além de serem arquivadas, vistas, revistas, criadas, deletadas, dentre outras. Dessa forma,

Opera-se hoje, através do computador, com uma inteligência matemática produtora de imagens ‘irreais’ ou “imateriais”. Instância, portanto, de criação de imagens, posta a serviço da imaginação científica, estética ou lúdica. (Luz, 1999: 49).

As imagens podem ser manipuláveis, no sentido de criação e transformação e também no sentido de tornarem-se mentirosas. Esse poder existe na mesma proporção quando se trata de ser manipulável para servir à educação.

As mensagens visuais são infinitamente criadoras, pois em uma espécie de bate-e-volta reflexivo, constrói outras mensagens, através da criação de quem participa da recepção e transmissão desta construção. Estas mensagens fazem parte do dinamismo da comunicação

oral, escrita e visual, onde um está interligado ao outro de maneira naturalmente fecunda e interdisciplinar.

A imagem sempre aparece relacionada a alguma idéia; ela é representada numa espécie de palco das idéias, onde cada receptor a recebe de acordo com suas particularidades. Portanto, “imagem seria um objeto segundo com relação a um outro que ela representaria de acordo com certas leis particulares”. (Joly, 2000:14)

A mensagem visual se constitui em relação a outras mensagens, a outros conhecimentos pré-existentes na memória social. Ela existe de acordo com uma cultura. Sabemos que algumas delas são comuns, mas a grande maioria representa dados culturais expressivos de uma determinada realidade.

Podemos comparar esta manifestação a linguagens corporais que transmitem mensagens; como códigos que são assimilados por uma determinada cultura que é capaz de compreender, pois já constitui parte dos signos de comunicação daquele grupo. Nesse sentido, um signo é “algo que está no lugar de alguma coisa para alguém, em alguma relação ou alguma qualidade” (Peirce apud Joly, 2000:33).

1.3 - A Natureza Mediadora do Design

O trabalho como ilustradora que desenvolvemos para o suplemento Almanaque do jornal O Popular, de Goiás, tem nos conduzido à interdisciplinaridade que o designer percorre na elaboração de um produto gráfico que necessita da sua intervenção, principalmente na atuação deste como ilustrador.

O nosso envolvimento na elaboração do suplemento começa com as sugestões das pautas a serem desenvolvidas, que é o nascimento da edição da semana.

O aprendizado, ou seja, a pesquisa junto à equipe (editora, repórter, pedagoga, secretária, designer diagramador e designer ilustrador) inicia no momento em que estamos certos dos temas das matérias.

Temos desenvolvido um trabalho de equipe, no qual, o ilustrador tanto sugere, no desenvolvimento do material escrito, como também aceita sugestões para que possa elaborar o trabalho visual.

O design para jornais exige um conhecimento para a produção das imagens, bem como conhecer o campo jornalístico. Desenvolver design para um jornal infantil implica envolvimento com tal universo.

O Almanaque é distribuído gratuitamente em 146 escolas públicas do Estado de Goiás, e tem o compromisso educativo. Daí a necessidade de ter uma preocupação com a interdisciplinaridade, pois são desenvolvidos temas relativos a várias áreas do conhecimento. Visitas em escolas que recebem o suplemento possibilitam novas leituras acerca da educação infantil e do interesse das crianças e dos professores sobre determinados assuntos que podem ser desenvolvidos em futuras edições.

O público alvo é primeiramente a criança, o leitor infantil, e conseqüentemente, professores e pais. Há uma grande preocupação com questões éticas. Os temas são cuidadosamente desenvolvidos, com a responsabilidade de respeitar o mundo da criança.

Quanto ao trabalho desenvolvido especificamente pelo ilustrador, há uma grande preocupação com a mensagem que uma imagem leva ao público infantil. O ilustrador deve tratar cuidadosamente as questões sociais durante a elaboração das imagens.

È comum nos depararmos com idéias racistas nas ilustrações infantis. O cuidado que temos nas elaborações das imagens é de tratar a criança e suas diferenças sociais, étnicas - raciais e de gênero com a mesma evidência.

Estamos sempre atentos a alguns questionamentos:

Por que não colocar a menina, personagem central da história, como uma menina negra? Por que somente meninos aparecem jogando futebol? Por que devemos ignorar a criança portadora de necessidades especiais? Se ao caminhar pelas ruas de Goiânia nos deparamos com crianças em cadeiras de rodas? Por que devemos criar personagens em cadeiras de rodas somente quando o tema é a criança com limitações físicas?

Temos que nos ater a estas, entre tantas outras questões, pois a criança que anda em cadeiras de rodas também vai à escola, também brinca, enfim, vive conflitos próprios de sua idade. Esquecer suas características globais de ser humano e só retratá-la quando o assunto é a deficiência empobrece o trabalho jornalístico, visual e também socialmente.

A matéria não precisa tratar de crianças negras, índias, brancas, portadoras de necessidades especiais para que crianças com realidades diferentes sejam personagens dos temas centrais.

Usei como exemplo o meu trabalho como ilustradora de jornal infantil para traçar o percurso interdisciplinar que o designer percorre em sua atuação. Em qualquer área que este se envolva, o conhecimento de outras disciplinas deve compor o processo imagético.

1.4 - A Exposição Fotográfica

A exposição fotográfica também possui um caráter interdisciplinar e depende de várias investigações para ser bem sucedida. Acreditamos que o trabalho museológico que envolve vários profissionais caminha paralelamente ao trabalho jornalístico de comunicação e educação que venho desenvolvemos no suplemento infantil, pois ambos pertencem à educação informal e podem funcionar como suporte para a educação formal no ensino fundamental.

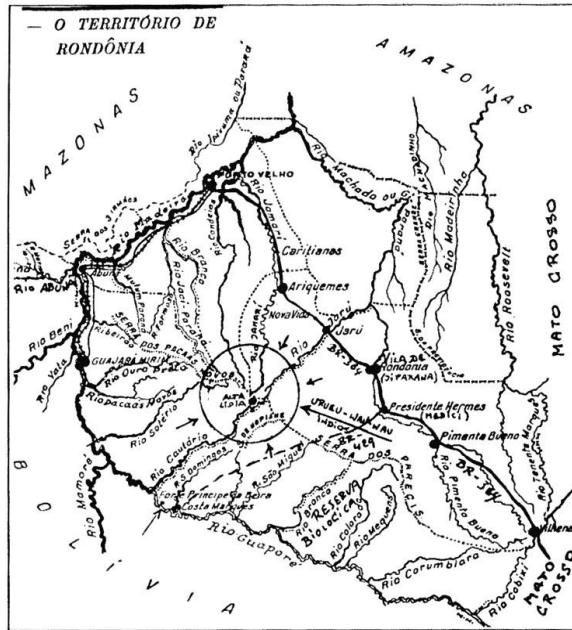
Como discorri anteriormente, estamos vivendo um momento que possui várias opções em relação a como mostrar imagens através das novas tecnologias. As ações educativas nos museus têm se beneficiado com as inúmeras tecnologias da informação. Contudo, devemos de uma maneira cuidadosa adequar o contexto da imagem à mostra.

De acordo com o planejamento museológico, feito por Rosângela Barbosa Silva, coordenadora do Centro Cultural Jesco Puttkamer, onde a exposição ocorrerá na Semana do Índio em 2005, procuramos tratar o design de forma simples, valorizando a cultura indígena mostrada nas fotos do acervo selecionadas para a mostra.

Jesco Puttkamer fotografou o povo Uru Eu Wau Wau (cavaíbas), “os que tocam taboca”, desde o momento do contato, que se inicia com as expedições pela região amazônica do Estado de Rondônia, no começo da década de 1970 e vai até 1984. (Mapas 1, 2 e 3)



Mapa1 - LEONEL (1995, p.32)



Mapa 2 e 3 - Desenhos de Jesco Puttkamer em 1981 e 1982 – LEONEL (1995, p.32)

Os Registros desse período pertencem ao Instituto Goiano de Pré-história e Antropologia (IGPA) da Universidade Católica de Goiás, estão sob a responsabilidade técnica do Núcleo de Documentação audiovisual, aos cuidados da professora Maria Eugênia Brandão Alvarenga Nunes.

Com relação aos Uru Eu Wau Wau , o acervo possui:

16.577 slides;

1.459 ampliações fotográficas;

7.904 negativos;

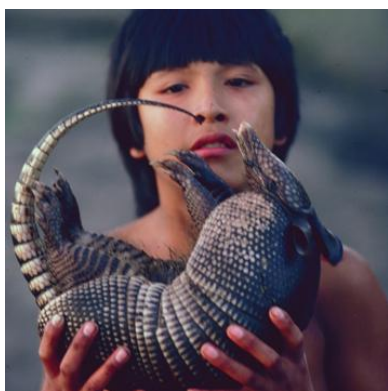
Possui também **47** diários de campo, além de **2** filmes produzidos por Adrian Cowell da BBC de Londres.

São fotografias do meio ambiente, dos animais, das moradias e, principalmente das pessoas e sua relação com o seu próprio meio. Além de captar aspectos da cultura e da sociedade Uru Eu Wau Wau, Jesco registrou a reação desse grupo, diante da câmera fotográfica e de aspectos materiais e sociais da nossa cultura através do contato.

Estes registros fotográficos constituem uma contribuição valiosa para os estudos da iconografia indígena brasileira. Foram analisados para a pesquisa os 16.577 slides e selecionados para projeção e ampliação fotográfica 367 imagens sobre o universo da criança Uru Eu Wau Wau do período que vai do início do contato até 1984.

Cuidaremos das imagens como fragmentos poéticos desse momento, onde, podemos refletir de forma crítica sobre a nossa cultura, conhecendo um pouco da cultura desse povo.

As fotografias de crianças são partes primorosas desse acervo (fotografias 1 a 6). É através delas que a cultura Uru Eu Wau Wau será contada durante a exposição. As belezas da infância pelas lentes de Jesco Puttkamer contribuem para reconhecer na infância de outra cultura a realidade das crianças em nossa sociedade.



Fotografias 1, 2, 3, 4, 5, 6 - Jesco Puttkamer (décadas de 1970 e 1980).

Além do seu conteúdo, a produção de Jesco nos faz pensar sobre as situações que envolveram o registro das imagens e o seu percurso desde as primeiras fotos, sua conservação até a mostra. Para que ocorresse, passou por vários instantes, cabe aqui fazer uma retrospectiva do que a imagem fotográfica como um todo representa nos dias de hoje.

A estaticidade é impossível em qualquer cultura, o movimento é inerente ao fazer humano. Estas mudanças se aceleram quando povos diferentes se encontram e se assimilam mutuamente, mesmo que para isso haja uma relação de dominação entre o colonizador e os grupos contatados. Esse processo faz com que as transformações culturais ocorram com uma velocidade maior que acaba sendo maléfica para ambos, principalmente para a cultura “intocada” como a dos Uru Eu Wau Wau.

Os registros imagéticos, posteriores ao contato, quando a assimilação de elementos da nossa cultura já era visível, mostram algumas das transformações ocorridas. Os objetos industrializados se misturam no contexto das imagens e a composição da fotografia já conta com cores vibrantes dos brinquedos de plástico.

As crianças, como em qualquer cultura ficaram encantadas com a novidade: brinquedos (apitos, bonecos, balões, flautas de plástico, etc.), pelas roupas, sapatos e até mesmo pelas armas de fogo. Objetos, até então, desconhecidos por elas.

As fotos contam de uma forma poética o encontro das diferentes culturas. Por trás daquelas imagens estão cinco séculos de história “inventada” e contada a partir da ótica da dominação.

Devo deixar bem claro que se trata de frações da realidade desse grupo naquele momento. Em função do dinamismo cultural, sabemos que este universo já não é o mesmo. Temos pouco conhecimento de como está esse grupo na atualidade.

As fotografias expostas existem a partir de uma realidade vivida e os desenhos são recriações feitas com base na iconografia que essas fotografias apresentam. Sabemos que é impossível realizar este trabalho de forma desvinculada do filtro que o olhar do artista exerce sobre o objeto de estudo.

O designer deve ver além dos softwares gráficos e técnicas ilustrativas e conscientizar-se do seu papel de comunicar através de interpretações que dependem da sua leitura, pois, este profissional deve estar apto a perceber e refletir sobre ideologias que porventura possam estar cristalizando.

Conscientes disso, procuramos adquirir algumas informações acerca dos Uru Eu Wau Wau que nos ajudassem a entrar nesse campo interdisciplinar da imagem.

As mensagens visuais, criadas como produtos responsáveis em “dizer” podem ser fundamentais para o conhecimento, como também podem causar danos se não forem bem planejadas e realizadas.

A exposição fotográfica, para qual pretendemos produzir aparatos visuais e educativos para crianças, será prova de duas fases tecnológicas da representação fotográfica: A fase da criação das fotografias a serem expostas e a fase atual, onde estas estão sendo manuseadas para a elaboração da mostra

Durante os anos que vão do período do contato, início da década de 1980 até 1984, a fotografia está inserida num momento em que se obtém a imagem através da revelação fotográfica. Os instrumentos utilizados no trabalho fotográfico são manuais e as imagens são palpáveis. Filmes, negativos e papéis fotográficos e reveladores químicos, tornam possível a reprodução. A técnica fotográfica, que começa no “click” e termina na materialização da foto, fazem parte de um processo manual, relativamente lento.

As adequações de novas tecnologias para a fotografia vêm influenciando a criação de imagens fotográficas e o modo de serem arquivadas. Hoje, a forma descrita acima vem perdendo terreno para a fotografia digital. Para planejarmos a exposição tivemos a opção da impressão fotográfica, contamos com os elementos técnicos capazes de digitalizar e arquivar as imagens registradas na fase anterior; além do alcance através da internet, uma maior ampliação na capacidade de reprodução e divulgação dessas imagens, onde o scaneamento e a ampliação facilitaram o “manuseio” destas. “Os processos científicos estão constantemente em evolução, ampliando os horizontes da técnica fotográfica” (Hurlburt, 1999:108) e também de conservação e reprodução gráfica das imagens produzidas no passado e na atualidade.

As transformações não foram meramente técnicas, paralelamente ocorreram mudanças no pensamento da cultura Uru Eu Au Au e a exposição retrata uma realidade distante da atual.

1.5 - Imagem Fotográfica, Desenho e Ilustração

O desenho e a pintura possuem um leque de possibilidades representativas. Neste trabalho, que envolve texto, desenho e fotografia, as imagens produzidas (desenhos) terão intuito de ilustrar, sendo informativas e lúdicas.

A imagem pode ser fabricada e possui uma variedade de técnicas para representar suas intenções. Os suportes que podem sustentá-las têm se multiplicado no último século.

O surgimento da fotografia e posteriormente da informática impulsionaram a produção imagética e sua divulgação. Técnicas de scaneamento e facilidade no armazenamento das imagens facilitaram sua reprodutibilidade.

A foto digital impulsionou o consumo de imagens e também a produção delas. A agilidade que esse tipo de registro proporciona é quase instantânea. O fotógrafo tem em suas mãos o “poder” de observar o registro fotográfico logo após o momento do “click”. A ansiedade de esperar a revelação, depois de dias após o momento do registro tem sido extinta com as novas tecnologias digitais.

Os registros estão perdendo sua materialidade, as imagens são armazenadas em arquivos digitais. Segundo Machado,

[...] a imagem perde cada vez mais os seus traços materiais, a sua corporeidade, a sua substância, para se transfigurar em alguma coisa que não existe senão em estado virtual, desmaterializada em fluxos de corrente elétrica. Diferentemente do que ocorre com os suportes fotoquímicos convencionais, o suporte de fixação da imagem eletrônica-fita magnética ou disco laser - não mostra imagem alguma.(1996:48).

Quando olhamos uma imagem fotográfica ou virtual, vemos outras imagens que se processam em nossa memória. Não olhamos para uma imagem, olhamos para relação entre nós, a nossa cultura, e ela. Desenvolvemos relações entre a nossa realidade e a realidade fotografada, a qual nos transmite mensagens que podem ser simples ou complexas. São fragmentos desvinculados da realidade global, impossível de ser reconstruída. A fotografia como obra aberta, evidencia o olhar de cada um como ponto de partida para sua interpretação. Ela tem capacidade comunicativa e informativa através de uma linguagem própria. A comunicação visual está apta a várias interpretações.

A capacidade da fotografia de servir à imagem artística, bem como registro, é também inerente ao desenho, que antes da fotografia servia para retratar e também registrar. Porto Alegre justifica que:

O desenho enquanto objeto de estudo aponta as mesmas questões que se colocam para a fotografia, referentes às condições de percepção, memória, subjetividade do observador e relação que este estabelece com a imagem. (1998: 61).

O desenho retratístico está sujeito a manipulações e interpretações errôneas, assim como a fotografia desde o seu nascimento. É complexo o entendimento das várias nuances interpretativas que o desenho e a fotografia podem estabelecer com o seu objeto.

Através da literatura de viagem, do final do século XVIII e início do século XIX, período anterior à fotografia, as paisagens e os indígenas brasileiros foram sujeitos a leituras visuais dos viajantes europeus. Estes fabricantes de imagens através do desenho e de suas aquarelas retrataram o Brasil de acordo com suas concepções estéticas da época, “constituindo versões mais distanciadas da realidade, criando inverdades, adulterando os tipos físicos para causar impacto entre o público europeu”. (Porto Alegre, 1998: 67).

Os moldes clássicos da época ditaram normas nos desenhos, pois eram criados para satisfazer a sede do europeu em conhecer o mundo exótico brasileiro através da literatura de viagem que constituiu *Best Sellers* da época por causa da curiosidade do europeu em relação ao Brasil. De acordo com Belluzzo,

[...] pode-se adivinhar que o discóbolo- um dos modelos da escultura grega antiga empresta sugestões à rotação da figura indígena, vindo a movimentação apontar para o espaço ao redor.
De Bry não descuidava da proporcionalidade e da posição das figuras, que se mostram estudadas a partir de cânones e motivos clássicos e estão dominados pelo movimento de expressão, ao qual submete a medida e a postura. (1998: 51).

Estes desenhos são reproduzidos, ainda hoje, nos livros didáticos como verdades retratadas. Sabemos que, nesse momento, a imagem do indígena brasileiro passou a fazer parte do imaginário europeu. Os desenhos e aquarelas eram reproduzidos como mercadorias encomendadas para servir como atrativos na venda de livros e satisfazer a curiosidade do europeu.

Nesse sentido,

[...] enquanto linguagem o desenho se aproxima da fotografia, porém seu valor de denotação é menos puro, uma vez que não há desenho sem estilo, enquanto que na fotografia o “ter estado aqui” inocenta a mensagem simbólica, produzindo um mascaramento do sentido construído, sob a aparência do registro natural. (Barthes apud Porto Alegre, 1998:61).

O desenho, diferentemente da fotografia, “requer um aprendizado, uma prática criativa especializada e um grau de legitimação e reconhecimento conferido à obra de arte”(Porto Alegre, 1998:61), já a fotografia é mais acessível, pois, exige menos conhecimento técnico, principalmente, nos dias de hoje, com a fotografia digital.

Desde os primeiros anos de colonização portuguesa, as imagens e a literatura mostraram uma visão distorcida do Novo Mundo, mas, é no século XIX que as missões científicas, embebidas de teorias evolucionistas e os “pintores etnográficos” se encarregaram de representar o indígena e o negro brasileiro através de suas pinturas e desenhos.

Essas imagens foram apresentadas à Europa como instrumento ilustrativo para satisfazer a curiosidade do Velho Mundo em relação ao “selvagem” e ao “exótico”. Isso se deu através da literatura de viagem que muito interessou a toda Europa da segunda metade do século XIX. Chegou-se a uma visão estereotipada dos habitantes do Brasil. “Os documentos descritos da época mostram a aniquilação das singularidades dos indígenas. (...). O mito fundador tem sua fonte geradora neste período de nossa história e parece ter recebido dele a herança da exclusão de parte de nosso passado.”(Almeida, 2002:22). Isso se faz graças aos reflexos da forma como os europeus se viam e percebiam os “outros” povos, as “outras” culturas.

De certa forma, os documentos e imagens produzidos nessas expedições foram instrumento da afirmação da “superioridade” branca européia da época. Estas “criações” do imaginário europeu são até hoje reproduzidas nos livros didáticos como parte de uma realidade histórica, a qual é contada somente a partir da chegada do colonizador.

Sabemos que nossa história é constituída de pluralidade, que tiveram início muito antes de 1500. Já fazíamos parte de uma nação constituída de várias nações diferentes entre si. Isolar o indígena brasileiro do contexto cultural do país é negar o passado anterior ao descobrimento.

Desenvolver a identidade e autonomia de um povo através do olhar crítico em relação ao seu passado e das várias faces que esta sociedade tem no presente funciona com “medicina preventiva” com relação a algumas “doenças sociais”, sendo capaz de prevenir outras dominações culturais, econômicas, sociais na atualidade.

Através da análise acima podemos perceber a responsabilidade na composição das imagens, sejam elas de cunho etnográfico ou artístico. Isto que se adéqua bem à representação fotográfica, tratada na exposição sobre os Uru Eu Wau Wau.

Essas representações visuais têm que ser zeladas para que não sejam instrumentos de poder e dominação. As reproduções das imagens “criadas” no século XIX estão sendo reproduzidas desde suas concepções. Percebe-se, através de análise dessas imagens, o quanto essas “criações” são capazes de contar uma história estereotipada dos povos brasileiros da época desses registros. Entre eles estão os indígenas, que tiveram suas imagens distorcidas pela lente do colonizador.

Como afirma Porto Alegre:

Os desenhos que ilustram os livros de viagem também são reproduzidos exaustivamente, nos livros didáticos, na imprensa, nos trabalhos científicos, igualmente sem questionamentos. (1998:65).

Interrogações surgem nos últimos anos sobre como e quando reproduzir essas imagens. Conhecer outras culturas e aprender a ler imagens sobre essa cultura requer uma forma crítica de vê-la.

A fotografia carrega em suas características, a idéia de veracidade. Contudo, também tem a capacidade de fazer interpretações estereotipadas, assim como o desenho no século XVIII, ela passa pelo filtro do olhar de quem as reproduz.

A imagem tem o poder de comunicar e também servir como porta voz de dominação e do preconceito na sociedade. Vale lembrar que por um longo período da educação infantil no Brasil, idéias racistas apareciam e aparecem nos livros didáticos e infantis através das ilustrações. Pessoas sem referências familiares, mendigos, eram concebidos nas ilustrações, com muita freqüência, com pele negra, justificando ainda mais o racismo na sociedade.

Na maioria dos casos, quando um personagem é pobre, mendigo ou engraçado, ainda é retratado pelos ilustradores por personagens negros.

Nas novelas isso também ocorre. A maioria dos atores negros faz papéis de serviçais, sendo essa, uma forma de continuar com a idéia de servidão, da qual o país ainda não se livrou.

Sabendo que quase cinquenta por cento da população brasileira é constituída de negros, resta nos perguntar: por que os heróis e protagonistas das histórias infantis são representados em sua grande maioria por desenhos de personagens brancos?

Idéias discriminatórias sobre os indígenas brasileiros também foram, e ainda são, expostas através das imagens e documentos. Isso tem sido combatido por estudiosos da imagem, sociólogos, educadores e intelectuais no geral.

A não aceitação das diferenças entre as mais variadas culturas existentes no País ainda são reafirmadas nas escolas como reflexos do que acontece na sociedade como um todo.

É assim, por exemplo, que alguém pode afirmar que os índios são ignorantes, os negros são indolentes, os nordestinos são atrasados, os portugueses são burros, as mulheres são naturalmente inferiores, mas, simultaneamente, declarar que se orgulha de ser brasileiro porque somos um povo sem preconceitos e uma nação nascida da mistura de raças (...). (Chauí, 2000:8).

Por trás das imagens estão camufladas idéias que parecem inocentes, mas carregam em si o poder de solidificar ideologias.

A imagem foi e ainda é responsável por visões distorcidas da realidade. Ela fala e é capaz de contagiar. Contudo, carrega consigo o poder de educar.

A produção de imagens para vários fins tem se acelerado na contemporaneidade. Elas exercem fascínio e estranheza sobre o indivíduo. A aparição de novas tecnologias para representar as imagens, tem se acelerado com tal velocidade que, para nós, torna-se assustador receber tantas informações ao mesmo tempo. Contudo, afirma Joly:

[...] longe de ser um flagelo ameaçador e contemporâneo, a imagem é um meio de expressão e de comunicação que nos vincula às tradições mais antigas e ricas de nossa cultura. Mesmo sua leitura mais ingênua e cotidiana mantém em nós uma memória que só exige ser um pouco reativada para se tornar mais uma ferramenta de autonomia do que de passividade. (2000: 135).

O efeito catequético das imagens, feitas nos primeiros livros, escritos a mão durante a Idade Média, diz muito da capacidade que texto e imagem têm de se transformarem e se completarem mutuamente. Neste contexto, os mosaicos nas paredes das igrejas e as iluminuras bíblicas faziam parte de composições pedagógicas.

O Cristianismo acertou quando utilizou a imagem para expandir o seu poderio, pois, sua capacidade de informar e seduzir foram fatores responsáveis pela manutenção de sua doutrina até os dias de hoje. Nesse sentido, as imagens já provaram o quanto são eficazes em matéria de informar e seduzir.

[...] o ser da imagem, em suma, seria sua força. Essa força pode ser lida, pode ser analisada nos textos denominados, há séculos, de literatura. A imagem atravessa os textos e muda-os; atravessados por ela, os textos transformam-na. (Joly, 2000: 131).

A capacidade de dinamizar a informação é algo que vem se intensificando com o desenvolvimento de tecnologias desde a criação da escrita e como vimos serve a variados fins.

Ainda não há uma total democratização da informação, seja ela proveniente dos livros, dos jornais, da TV ou da informática. No entanto, a informação através da imagem é bastante abrangente e de rápida assimilação. Ela pode ser usada em benefício do bem comum, pois segundo Parente:

[...] descobertas no domínio tecno-científico modificam o alcance e a função da imagem em nossa civilização urbana. Elas incidem sobre as formas de pensar e sentir e pensar do homem comum. (1999: 49).

1.6 - O Design, a Educação e o Museu

É bem provável que na nossa convivência com crianças percebamos como estas são desinibidas e interessadas pelo mundo das imagens que lhes é oferecido a todo instante. São capazes de desvendar mistérios (ao ver do adulto) da informática. Sem dificuldades se vislumbram com a magia da imagem. Isso ocorre porque se sentem familiarizadas e envolvidas.

Os adultos, ainda se sentem intimidados diante das novas tecnologias da imagem e das reproduções gráficas em grande escala. A Internet e a TV fazem com que nos percamos diante do poderio que as imagens exercem no cotidiano das pessoas.

Joly lembra a injustiça do grande medo provocado pela “proliferação da imagem” ou pela “civilização da imagem” (2000: 135) que acarretariam o desaparecimento da “civilização do escrito” e até da linguagem verbal em seu conjunto. A escrita faz parte do desenvolver tecnológico que também pode se considerar uma tecnologia capaz de mudar toda história da humanidade. A criação da imprensa também causou espanto. Parece que o medo nesses momentos da humanidade chega a ser normal, pois a desenfreada transformação tecnológica exerce um poder de transformação e acelera a informação.

A proposta aqui é relacionar o design com a educação infantil, especificamente, a educação informal dos museus. Veremos mais adiante como a criança precisa ser envolvida de forma lúdica para que sinta prazer em aprender e possa buscar seus próprios horizontes de aprendizagem.

Hoje se tem evidenciado a necessidade de seduzir o público adulto e infantil a visitar os museus. As crianças, em especial, lidam com imagens informativas no computador, nos vídeos games, nos livros infantis. Para elas um museu estático e silencioso acaba se tornando desagradável.

A capacidade comunicadora do design pode interferir na maneira como as informações chegam aos seus receptores. Lidamos com um processo híbrido, onde as múltiplas formas como as imagens e as palavras são articuladas entre si e têm um grande poder de persuadir, mas também servem como dados que comunicam o nosso tempo, a nossa história.

As formas de comunicação visual produzidas por um determinado grupo servem como medidores capazes de mostrar elementos da cultura vigente. A aparência visual de uma determinada peça não representa apenas um estilo estético, mas também fala da sua época através de aspectos indiciais, isto é, da cultura, dos meios de sua produção, e da sociedade na qual se insere. Esse fato chama a atenção não somente para a importância de se avaliar os trabalhos de um determinado período segundo as possibilidades significantes sugeridas pelo contexto, como também se considerar a reutilização de elementos (ou estilos) de design do passado em layouts contemporâneos. (Gruszynski, 2000: 21).

A crença da pós-modernidade nas pequenas narrativas e nas várias verdades leva-nos a crer que está surgindo uma nova maneira de perceber a atuação do design nas sociedades contemporâneas. O design generalizado que fala de estilos únicos tem se perdido, busca-se formas de expressão que comuniquem as realidades de quem as produz. O maior interesse é valorizar a realidade de quem irá receber essas informações visuais e lingüísticas.

As crianças necessitam ser ensinadas a partir da realidade vivida por elas. Conhecer outra cultura a partir da sua própria cultura, entender e aprender a valorizar o outro e as outras organizações sociais de forma interessante e agradável. Nesse aspecto, o design serve como mediador entre o que é mostrado e como essas informações chegam até o público.

[...] é possível considerar o design gráfico não apenas como uma função vinculada à estética, mas também como uma atividade que lida fundamentalmente com a informação. Levando em conta este elemento, chega-se a uma visão do design como uma atividade, um processo de fazer e comunicar signos híbridos, e não somente o de produzir um conjunto de vestes gráficas de um determinado estilo para signos lingüísticos ou de simples dimensionamento de ilustrações. (Gruszynski, 2000: 21).

As análises empreendidas acima têm relação com o processo museológico contemporâneo, uma vez que, o principal objetivo é informar.

O desenvolvimento do design para uma exposição condiz com o diálogo entre o museu e o visitante. É nesse momento que a gestão do design deverá atuar.

É necessário por parte da equipe de profissionais que preparam uma exposição, conhecerem o seu público para que tenha claro o “como mostrar” para esse público.

O diálogo deverá acontecer de forma democrática, pois, o visitante terá a forma expositiva que mais condiz com sua realidade. Nesse caso a informação deixa de ser um “mistério” sem respostas, para tornar-se questionadora.

Assim como as pesquisas relativas à exposição devem favorecer a mostra, pesquisas relativas à produção de design devem favorecer ao visitante.

O trabalho de design gráfico atua de maneira diferente da musealização, ambos envolvem uma complexidade de representações da imagem, que são: o desenho, a ilustração, a diagramação do produto gráfico, a fotografia e a disposição do espaço do museu.

Joly aponta para variadas formas de imagens:

Existem as imagens-documento, feitas unicamente para registrar a realidade vivida e observada, que dispensam elementos qualitativos e estéticos. As imagens-símbolo, com elementos quase nunca casuais ou inoperados, que se referem a traços específicos, ou elementos comuns da cultura. E imagens artísticas, desvinculados da realidade e exclusivamente preocupadas com cânones estéticos e de composição gráfica. Hoje, precisam ser incluídas entre elas as imagens criadas por meios eletrônicos, até certo ponto alheias ao mundo natural. (2000:33).

O trabalho voltado para a programação visual de exposições em museus poderá atingir as variadas formas acima apontadas por Joly (2000). Isso dependerá da natureza da mostra. No caso da exposição aqui abordada, a imagem não se refere às artes plásticas. Sabemos que a fotografia, em algumas situações, pertence ao universo da arte contemporânea. A técnica fotográfica é um suporte aberto às várias linguagens, como: documental, antropológica, jornalística, científica, gráfica, retratística, dentre outras.

A gestão do design envolve também a divulgação da exposição, provocando assim a curiosidade de conhecer através de folders e cartazes que divulguem o seu conteúdo nos vários meios capazes de informar sobre a exposição para a população do local, no caso específico, as escolas, e, automaticamente, às crianças.

Exposições são peças de um design funcional, com o propósito de fazer uma tarefa específica. Entretanto, no seu máximo elas podem satisfazer o critério mais geralmente aceito de uma forma de arte. Uma definição freqüentemente usada é que o trabalho de arte deve obter uma resposta emocional no observador. Indubitavelmente uma exposição é capaz disso. Por sua natureza o seu design (além dos objetos dentro dele, embora eles obviamente formem um componente integral), um ambiente é facilmente criado - mas os sentimentos gerados por exposição poderosa vão, além disso. (Volkert, 1991: 9).

O trabalho executado por um designer, membro de uma equipe que gere uma exposição, não deve se restringir ao material produzido para divulgação.

Digamos que o designer (ou os designers) pode atuar, além de participar das pesquisas e do planejamento, em três momentos:

No primeiro momento, poderá atuar na programação do espaço do museu e articulação dos objetos (das obras) no ambiente da exposição. Essa não é a área de atuação do designer gráfico, contudo ele participa da gestão, através de uma equipe interdisciplinar, e devido ao envolvimento deste profissional no planejamento.

É recomendável que o designer juntamente com outros integrantes da equipe, participe da programação visual do ambiente, já que está envolvido com a produção de imagens relativas ao conteúdo da mostra.

No segundo momento, depois das principais metas estabelecidas, o designer poderá se ocupar do desenvolvimento de aparatos que envolvem o próprio momento da visita, como objetos educativos, jogos, brincadeiras, manuais, entre vários outros possíveis.

No terceiro momento, é hora de criar aparatos para a divulgação, isto é, fazer com que as pessoas tomem conhecimento de datas e conteúdos da exposição através de folders, convites impressos, catálogos, cartazes, banners, out doors, propaganda na TV, convites via e-mail e criação de sites. São várias as formas possíveis de divulgação. Devemos escolher as ou a mais condizente com a realidade do museu e da população.

O design poderá ter presença em várias instâncias da composição visual de uma exposição devido ao seu caráter interdisciplinar. Poderá articular espaços e idéias, promover leituras visuais e direcionar o olhar do observador, enfim, mostrar caminhos (visuais e espaciais) a percorrer, aguçando a curiosidade do visitante.

Assim,

[...] o designer pode então encarregar a exposição de obter as respostas desejadas. (...) é a arte ambiental, que oferece um grande leque de experiências os quais estimulam todos os sentidos. Algumas artes são visuais, outras tácteis, algumas auditivas. Uma exposição pode combinar todas elas. Ela utiliza não apenas a forma e o espaço, mas, também a figura, cor, a luz, a textura, assim como, e até mesmo o som - e na verdade, todos os elementos básicos de arte e de design. (Volkert: 1991, 9-10).

A atuação do designer é por natureza interdisciplinar. É impossível desvincular das questões sociais e culturais o objeto de trabalho deste profissional.

O design voltado para exposições em museus não deve ser diferente no que se refere ao envolvimento do profissional da imagem, pois só assim consegue captar as diferentes questões que envolvem uma mostra.

Uma exposição pode estar vestida de ideologias que informam “ao contrário”, satisfazendo interesses de dominação. O design também é responsável por mensagens que podem legitimar ideologias de dominação, já que funciona também como mediador. Ele tanto pode falar a língua do opressor quanto do oprimido. Cabe ao gestor das imagens saber articular o tema de forma responsável e democrática para que não informe de maneira a afirmar desigualdades.

A capacidade comunicadora do design faz com se desenvolva como um meio. Seu objetivo é informar sobre algo para expor idéias ou produtos. São características que podem agir em favor da educação infantil, formal, informal e não-formal.

1.7 - A Criança, o Lúdico e a Educação

Tem se notado uma diminuição da importância do brinquedo em nossa sociedade e também o desrespeito pela cultura da criança. Se analisarmos sobre a ótica marxista, concluiremos que privar a criança do seu aspecto lúdico corresponde ao que ocorre na sociedade em relação à classe trabalhadora, onde, a essência humana se desfaz e passa a se constituir como peça da máquina produtiva.

Para Marcellino,

[...] a restrição de tempo e espaço para a criança acaba reduzindo a cultura infantil, praticamente, ao consumo de bens culturais, produzidos não por ela, segundo critérios adultos, contribuindo para a transformação do brinquedo em “mercadoria” e para o comprometimento da evasão do real, que possibilita a imaginação de novas realidades. (1990: 54).

A criança é vista como um futuro adulto, uma espécie de promessa para satisfazer as necessidades do mercado. A educação vista como investimento, “inutiliza” a infância, sendo que os esforços são para preparar para a vida adulta. A criança acaba sendo ensinada que aquele seu tempo de ser criança é apenas uma preparação, ela aprende que deve planejar e sonhar com “o que vai ser quando crescer”.

Inocentemente, a criança anseia ser um produto final: mercadoria para o mercado. Infelizmente, a escola tem contribuído para a não manifestação da infância, o desrespeito vai ao sentido de criar competitividade e preparar, com o consentimento dos pais, peças da máquina do capitalismo globalizado.

As crianças do mundo global participam de uma maratona diária: escola, esportes, música, línguas, artes, etc. São rotinas quase impossíveis de serem mudadas.

A educação é responsável em repensar essa postura e capturar aspectos lúdicos para essa rotina. Fazemos parte de uma circularidade que nos proporciona estilos de vida impossíveis de serem contornados.

Brincadeiras são inerentes à infância, funcionam como elemento facilitador no processo de aprendizagem. Negar a ludicidade é tolher a imaginação da criança e inserí-la num mundo enrijecido “habitado pelos adultos”.

Em *Pedagogia da animação*, Marcellino cita a fala de Paulo de 11 anos, em fragmentos de redação, publicado na folha de São Paulo, em 1985, veja o que ele diz:

É gozado. Há feministas e machistas, há ecologistas e comunistas, há socialistas e nacionalistas, há capitalistas e outros. Só não há criancistas, que é muito importante. Mas, para isto acontecer, é preciso que as crianças, ao crescer, se lembrem do que é ser uma criança, que todos acham que é boba, burra e fraca, que não entra em cinemas, não pode ver o avô e outros parentes no hospital.

Essa é a criança de hoje.

Talvez isso mude depois.

Paulo, 11 anos (em 1983), fragmento de redação publicado na Folha de São Paulo, 30/05/1985. (Marcellino, 1990: 53).

Não podemos negar às crianças o direito de serem respeitadas como seres humanos capazes de perceber, participar e refletir sobre sua participação no contexto social. As palavras de Paulo são como uma maneira descomplicada de refletir sobre sua condição de criança.

É primordial que a essência da infância seja percebida em sua complexidade. “O entendimento da criança como participante da dinâmica da sociedade é importante, inclusive, para a caracterização do lúdico.” (Marcellino, 1990:58).

A sociedade é dominada pelos critérios de utilidade e produtividade, o lúdico tem se perdido nessa sociedade de consumo, podemos resgatá-lo de forma condizente com a realidade informatizada?

Acreditamos que sim, pois, o lúdico tem caráter abrangente enquanto manifestação e podemos percebê-lo nas brincadeiras e jogos infantis contemporâneos. O que ocorre é uma mudança de suporte e de linguagem que boa parte das crianças não tem problema em decifrar.

Segundo Zacharias (2004), a criança tem no brinquedo o instrumento por excelência das aquisições e construção da afetividade, da mentalidade. É nele que a criança se constrói como ser humano, em sua totalidade, desenvolvendo sua capacidade de aprendizado e de percepção.

Através das brincadeiras e jogos ela desenvolve estratégias para a vida. É brincando que se constrói a socialização e a auto-estima. É o momento da liberdade, da experimentação, da ordem e da desordem, da desconstrução e da construção. A criança sente, toca, cheira, inventa e se interage. É no brinquedo que se destrói para ver como é feito, é o momento de se sentir com liberdade, é o momento do perceber a afetividade.

A infância é delicada, é o momento gerador de poder, de ser, de imaginação e a atividade lúdica representa o caminho para o desenvolvimento das atividades intelectuais da criança. (Zacharias, 2004).

Para Marcellino,

A produção cultural da criança é substituída gradativamente por uma produção cultural para a criança, que a considera apenas como consumidor potencial. (Marcellino, 1990: 67).

O desenvolvimento global da personalidade do ser humano depende muito da sua infância. A sociedade desenvolveu uma noção de criança feliz que possui equívocos.

O surgimento de altas tecnologias, onde um suporte substitui o outro com extrema rapidez, têm causado certo desconcerto. Não se sabe bem ao certo como e o que se deve fazer em relação às brincadeiras e jogos infantis, porém, tem se buscado desenvolver aspectos simbólicos e lúdicos dentro dessa realidade, pois, são aspectos fundamentais e nunca devem ser esquecidos.

A criança carrega consigo uma multiplicidade de formas para serem aguçadas, despertadas. Os jogos e as brincadeiras são como alimentos para exercer transformações e dinamismo ao aprendizado infantil. Por que não repensá-los dentro da informatização contemporânea?

1.8 - Patrimônio e Educação Patrimonial

O trabalho fundamental que nos desafia é o de fazer com que as pessoas - adultos ou crianças - despertem para a consciência de que por trás desses espelhos do passado estamos nós mesmos, e de que este reconhecimento no passado e no tempo tem consequências na nossa vida presente, e é importante para a nossa sobrevivência em algum lugar do futuro. (Horta, 1988:14).

Para apresentar o passado ou o presente para crianças e adultos é preciso fazer com que tenham interesse pelo que lhes é mostrado. As culturas são dinâmicas e

impossíveis de serem conhecidas em sua totalidade numa mostra fotográfica, mas, entender a existência desse dinamismo, sensibilizar para questões sociais e culturais, reconhecer a existência de um processo social é fundamental para uma eficiente Ação Educativa.

Para que a curiosidade seja aguçada, o museu não poderá ser apresentado como depósito de objetos velhos e inúteis. O visitante necessita se reconhecer enquanto indivíduo de acordo com a sua realidade local e enquanto ser social. A exposição deve aproximar o visitante e não distanciá-lo.

É importante reconhecer que não existem culturas mais importantes que outras. O Brasil é um país pluricultural em virtude do conjunto de etnias que o formou e à extensão de seu território. (Bessegato, 2003:32).

É de fundamental importância que a interdisciplinaridade seja um dos instrumentos da musealização. O aparato visual pode colaborar para interar o indivíduo com questões importantes para que esse processo ocorra com ganhos para educadores e educandos. De acordo com Horta,

Percebendo as coisas em relação as outras, vistas e não vistas. Toda visão é presente. Não vemos o passado ou o futuro. Mas a visão do presente é alimentada pelo passado (pela Memória, pelo conhecimento adquirido, pelas experiências vividas). Assim podemos dizer que vemos o presente através do passado, e nesse processo podemos antecipar o futuro. (Horta, 1988:3).

É nesse contexto que será analisada a necessidade da programação visual numa exposição fotográfica. A forma como a mostra é disposta para ser visualizada e também como todo aparato que esta poderá proporcionar é de importância vital para despir à visão do visitante de estereótipos.

Não podemos mostrar a cultura Uru Eu Wau Wau como estrangeiros para seduzir o público, e sim, mostrar de forma educativa e promovendo o respeito e a percepção do “outro” e suas diferenças.

“A alteridade, portanto, é que permite a constituição do indivíduo. O eu – membro de um grupo social – é uma combinação das representações sociais do grupo e das experiências individuais”. (Almeida, 2002:15).

Para tratar deste tema é necessário focar a educação patrimonial, a qual “é um instrumento de ‘alfabetização cultural’ que possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido.”(Horta, Grunberg & Monteiro, 1999: 6). Nos museus esta

prática vem acompanhada de inúmeros itens, que são capazes de colaborar para o sucesso de uma mostra, onde a programação visual é capaz de resolver questões que fazem parte desse todo.

Segundo Horta, “a visão do museólogo faz parte da história, impregna o significado da exposição”. (1988:5). Podemos entender a exposição como um texto disposto a dar margem a uma infinidade de leituras, onde o que um lê não é de maneira alguma a mesma coisa que cada um dos outros visitantes. Surgem questionamentos e a leitura é para cada indivíduo, a sua própria leitura relacionada com a sua própria realidade.

Durante a visita a uma exposição cada um assimila para si conhecimento e encontra perguntas e respostas de acordo com sua própria vivência, suas experiências e seus interesses.

Esse conhecimento adquirido leva a criança a reconhecer sua própria existência e a investigar sobre si, sobre valores humanos que são abrangente a toda cultura e a todo ser humano.

A exposição deve possuir várias interfaces que permitam leituras do conteúdo de acordo com a realidade vivida de cada um e fortalecer a capacidade de discernimento, de imaginação, de compreensão, de representação, de interpretação e de percepção que a criança tem de si mesmo e do mundo que a cerca.

As exposições possuem diversos elementos: ícones, palavras, formas, texturas, figurações, abstrações e discursos. Elas são capazes de expandir a mente e desenvolver os sentidos (visão, tato, audição, olfato).

Ao observar uma mostra relativa à outra cultura, a criança é levada a questionar sua visão etnocêntrica e egocêntrica, pois depara com realidades diferentes da sua. Está diante de um novo discurso que a confronta criticamente em relação a outros pontos de vista.

Este confronto enriquece a compreensão que a criança tem dela mesma e da realidade, além de dar margem à interpretações e conclusões relativas a vivência de cada uma.

Digamos que podemos lidar com uma mensagem visual que pode estar oculta e a sua percepção acontece de acordo com o grau de interesse, com o tema, e, também, com a interação que o visitante consegue fazer com a exposição.

O museu, em grande parte, ainda é visto como um espaço que abriga coisas antigas que estão em desuso. Cabe a educação, exibir outra visão do museu:

Espaço para o questionamento;

Espaço de exercício da capacidade crítica;

Espaço de democratização do saber;

Espaço para conhecer o outro e a nós mesmos;

Espaço provedor do respeito aos diferentes povos existentes no Brasil;

Espaço da ludicidade.

No museu, imagens e objetos são recontextualizados em outro ambiente. É necessário resolver esta questão através de uma expografia que reflita sobre a cultura de origem dos objetos expostos, os quais vão compor no museu um “*novo cenário*”. As referências simbólicas passam a se misturar com os sistemas simbólicos do ambiente que os acolhe.

A equipe que prepara a exposição deve estar consciente das questões históricas, ambientais e culturais que envolvem os objetos expostos. Na realidade é um processo de construção e desconstrução simultâneo. Desconstrói quando se descontextualiza e se constrói quando se dá margem a infinitas leituras.

No microcosmo da exposição não existe a possibilidade de uma abrangência global da realidade cultural. A desconstrução é necessária, visto que, só assim, o visitante terá acesso e poderá realizar as suas próprias leituras e recriações.

Quando as crianças têm acesso ao museu e ao conhecimento de outras culturas, elas são capazes de recriar e adquirir um melhor entendimento do outro e de si mesmo.

Barbosa destaca a importância do conhecimento das outras culturas para a educação, e de como o conhecimento da nossa própria cultura melhora o entendimento que temos de nós mesmos e dos outros.

[...] é necessário que a educação forneça um conhecimento sobre a cultura local, a cultura de vários grupos que caracterizam a nação e a cultura de outras nações. (Barbosa, 1998: 15)

Ainda segundo esta autora, existe, também, a relação entre museus e educação.

[...] museus afirmam-se como espaços didático-pedagógicos nos quais exploram-se os sentidos, as sensibilidades, buscando-se provocar a reflexão, a interrogação, o aprendizado, o conhecimento. Estabelecendo-se como locais em que se aprende através de estímulos que tocam todo o corpo, que tocam os sentidos. (Barbosa, 1998:16).

O próprio ato de transportar parte material de uma determinada cultura para o museu já faz parte de uma movimentação dinâmica, onde se recria naturalmente, inesgotáveis formas de ver. Os objetos são ressignificados fora do contexto original. Expô-los nos possibilita participar de apenas uma pequena fração do que realmente é aquela cultura.

Para Barbosa, “a identidade cultural não é uma forma fixa ou congelada, mas um processo dinâmico, enriquecido através do diálogo e trocas com outras culturas”.(Barbosa, 1998:15).

Toda essa preocupação com o “outro”, com outras culturas e nações, perde o sentido se no âmbito do museu mostrar objetos como algo exótico e inferior ao que criamos em nossa sociedade. Se assim agirmos o museu será apenas mais um espaço de afirmação da dominação.

Como este trabalho está ligado a uma exposição fotográfica que mostra uma cultura bem diferente da nossa, pensamos que deverá ser preparada com estas preocupações. Segundo afirma Barbosa:

A cultura indígena só é tolerada na escola sob a forma de folclore, de curiosidade e esoterismo; sempre como a cultura de segunda categoria. Em contraste, foi a própria Europa que, na construção do ideal modernista das artes, chamou a atenção para o alto valor das outras culturas do leste e do oeste, através da apreciação das gravuras japonesas e das esculturas africanas. (1998: 14).

Existe um interessante exemplo que descreve bem esse momento e define claramente a dominação e a afirmação da superioridade de algumas culturas por outras.

No contexto da arte moderna, Picasso se inspirou na arte africana para criar o cubismo. O interessante é que essa busca do “exótico”, das outras culturas, tidas como inferiores, proporcionou a vários artistas europeus uma grande visibilidade, pois suas produções são vistas com tamanha superioridade que a fonte onde estes artistas buscaram inspiração não ganhou o mesmo status. Segundo Hurlburt “a fonte mais comumente apontada como a origem da moderna arte gráfica é o Cubismo, iniciado em Paris por Pablo Picasso e Georges Braque”(Hurlburt, 1999:13).

Artistas europeus fizeram releituras do que já havia sido feito por outros povos e a arte moderna européia se destacou com tanto vigor. São discussões que ficam na divisa entre o artesanal (exótico) e o artístico (obra de arte). Valorizar o que é feito por alguns povos, tidos como superiores, infelizmente, ainda é prática comum em nossa sociedade.

Analisar o porquê da cultura do “colonizador e do oprimido” é de suma importância para a educação formal, não formal e informal, pois, o desrespeito às diferenças e a perda da identidade ainda continua sendo afirmada em livros didáticos, revistas infantis, nas imagens veiculadas na TV, nos desenhos animados, etc. As imagens são também parte dessa relação oprimido e opressor.

Fazemos parte da “civilização da imagem”, elas são patrimônios comunicadores de mensagens.

A educação deveria prestar atenção ao discurso visual. Ensinar a gramática visual e sua sintaxe através da arte e tornar as crianças conscientes da produção humana de alta qualidade é uma forma de prepará-la para compreender e avaliar todo tipo de imagem, conscientizando-as de que estão aprendendo com estas imagens. (Barbosa, 1998: 17).

Somos todos “consumidores de imagens”. Elas fazem parte do nosso cotidiano. As imagens estão aí para serem compreendidas, formuladas, reformuladas, ensinadas. Somos alfabetizados visualmente desde o nascimento de forma intensa e constante. A educação consegue capturar fragmentos das imagens diárias veiculadas em nosso cotidiano.

II - JUSTIFICATIVA

Nos últimos anos as mudanças no campo da museologia obrigaram o museu contemporâneo a se reorganizar e tornar-se compatível com as transformações sociais e globais. Busca-se mudar o papel do visitante que deixa de ser apenas um observador passivo e transforma-se em participante da ação museal.

Os “museus embalsamados” gradativamente deixam de serem vistos no papel de “depósitos de coisas velhas” para representarem a interatividade. (Chagas, 1996).

Revisões no pensar museológico fazem com que a interdisciplinaridade no planejamento de exposições seja imprescindível para o sucesso do diálogo entre visitante e a exposição.

A “ação participativa” é responsável por transformar o museu em um espaço de ludicidade, onde as crianças podem despertar a curiosidade e se interagirem com a exposição.

O museu contemporâneo propõe despertar o dinamismo e tornar as visitas aos museus prazerosas, especialmente para o público infantil. (Libedinsky, 1997:173).

Este público é por natureza, barulhento, inquieto, curioso e brincalhão. Transformar o museu em um espaço de diálogo entre a criança e a exposição é um desafio da museologia contemporânea, a qual requer um planejamento que se comunique com a educação formal através das várias áreas do conhecimento.

Usaremos “educação formal” ao falarmos de educação escolar e “educação informal” para designar as visitas aos museus. De acordo com as afirmações de Libedinsky,

A educação formal é sinônimo de sistema escolar ou sistema educacional, e abrange desde o maternal jardim e até o quarto nível ou pós-graduação universitária.

A educação não formal inclui as atividades que se organizam fora do sistema educacional, e é dirigida a um público determinado com fins específicos de aprendizagem. Aqui incluímos desde um curso de sapateado americano até um de computação. Podem ou não se dar diplomas e seu valor é extremamente variável.

A educação informal é o processo pelo qual todos os indivíduos ao longo da vida adquirem atitudes, valores, aptidões e conhecimentos a partir da experiência cotidiana e das influências que procedem do meio social: a família, os museus, as bibliotecas, os meios de comunicação. (1997:173).

Esta pesquisa se ateve ao trabalho que o design de exposição poderá realizar dentro do planejamento de exposições, fornecendo produtos gráficos e visuais para tornar a visita agradável, movimentada e informativa para a criança, promovendo suporte para a educação formal no ensino fundamental das escolas municipais de Goiânia.

O designer, junto à equipe do museu, poderá criar produtos que visam facilitar o trabalho da monitoria, da ação educativa, da divulgação da exposição.

Trata-se da exposição *“As crianças Uru Eu Wau Wau: o encontro dos tocadores de taboca com o mundo dos brancos”*.

De acordo com o planejamento museológico da exposição, que tem Rosângela Barbosa Silva como gestora curatorial, são 367 fotos de crianças Uru Eu Wau Wau de autoria de Jesco von Puttkamer, pertencentes ao acervo do Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia da Universidade Católica de Goiás, que serão mostradas em projeções e ampliações fotográficas. A exposição ocorrerá na Semana da Criança em 2005 no Centro Cultural Jesco Puttkamer.

Portanto, “o recorte expográfico, e o discurso expositivo concebido, inspirou-se nas imagens das crianças desse grupo indígena. A escolha por essas imagens, e pelo universo da criança como objeto central para o discurso fundamenta-se no interesse da autora em trabalhar com temáticas relacionadas ao universo infantil e pela importância da criança indígena como interlocutora no contato interétnico”. (Silva, 2004:20).

A realização deste trabalho propõe o envolvimento de uma equipe interdisciplinar e a gestão do design entra como ingrediente para a realização dessa exposição. A produção de catálogos interativos, folders explicativos, CDs, manuais e cartazes, passatempos e jogos

poderá se adequar ao processo de musealização contemporâneo. Os meios tecnológicos atuais são capazes de satisfazer a necessidade de novas formas de comunicação e interação, e também de assegurar uma maior participação do visitante ao universo da exposição.

A preocupação da museologia contemporânea é que o visitante entenda o que vê no ambiente da exposição, pois, só assim, a visita poderá deixar de ser cansativa e “chata” e tornar-se prazerosa, principalmente para as crianças. O espaço da exposição deixa de ser sisudo e silencioso para dar lugar ao respeito, à curiosidade e ao barulho. O papel do design é descobrir caminhos visuais que possam contribuir para que este público se divirta, ou seja, se interesse.

Dentro dessa perspectiva, os museus estão dispostos a agir para atrair a atenção do público e criar propostas de atividades para que este seja um lugar de produção e democratização do saber através da interatividade.

A crescente facilidade de proporcionar meios para que o visual exista como parte intensiva na vida das pessoas, impulsionou a necessidade de profissionais na área do design. O planejamento visual passou a ser necessário em qualquer exibição. Em especial, as exposições que visam mostrar o universo infantil de uma determinada cultura.

O que propomos é transformar o espaço expositivo em espaço democrático de inclusão e não de exclusão, como já foi o museu tradicional, onde determinadas classes sociais nem entravam por acharem que aquele universo não lhes pertencia. O trabalho do designer vem ao encontro dos anseios da museologia atual de aproximar a população das atividades deste espaço. Nesse projeto, buscamos criar meios de interlocução entre escolares do ensino fundamental das escolas municipais de Goiânia e a exposição, através de desenhos e personagens inseridos em jogos, passatempos, livro imagem, dentre outros.

Como parte de uma ideologia curricular humanista,

[...]as visitas a museus fizeram parte das atividades escolares durante longo tempo. Até que muitos começaram a perceber que os discursos estandardizados de certos guias de museus, longe de atrair os alunos, conseguiam o efeito contrário: espantá-los. As melhores intenções de expansão de elites ficaram neutralizadas pelo tédio que produziam esses passeios. (Libedinsky, 1997:170).

A intenção de levar os estudantes ao museu está sendo revista dentro dos moldes dos museus participativos ou centros interativos, “o público é o eixo da proposta e, portanto, elaboram-se programas e materiais impressos especiais para cada destinatário: crianças pequenas, escolares, adolescentes, estudantes universitários, docentes, adultos” (Libedinsky,

1997:171), a visita “imóvel” está sendo substituída pelo movimento, pelo toque. Segundo Barbosa,

[...] as visitas guiadas são tão entediantes, que a viagem de ida e volta aos museus é, de longe, mais significativa para a criança. (...). É hora dos museus abandonarem seu comportamento sacralizado e assumirem sua parceria com escolas, porque somente as escolas podem dar aos alunos de classe pobre a ocasião e auto-segurança para entrar em um museu. Os museus são lugares para a educação concreta sobre a herança cultural que deveria pertencer a todos, não somente a uma classe social privilegiada. (1998:18-19).

Com base nessa leitura propomos criar jogos, brincadeiras, catálogos que possam seduzir esse público. Sabemos que a criança aprende mais quando é estimulada e que o lúdico tem uma importância fundamental para a educação formal e principalmente para a educação informal. Aqui se enquadram as exposições.

Entendemos a educação formal e informal como um processo contínuo, onde uma completa a outra. A importância dos materiais impressos feitos para servir de aparatos à exposição é que estes podem ser levados para a escola e lá se concretizam ou se completam a interdisciplinaridade. Questões de várias áreas do saber estarão sendo relacionadas ao conteúdo da exposição. Esses materiais gráficos podem servir como pesquisa para a escola, fazendo assim parte da biblioteca da mesma.

A exposição terá variadas formas que mudam o conceito do tradicional e estático. Um bom planejamento visual tem sido um dos pontos levantados na busca da dinamização do museu da atualidade.

Buscar consciência crítica por parte dos visitantes juntamente ao desenvolvimento de design em museus tem sido uma proposta recente, mas a busca da solução que este profissional se propõe caminha ao lado das tendências e necessidades do museu contemporâneo. A ação museal implica em ação dinâmica, flexível e interativa que se adapta aos novos suportes educacionais e tecnológicos. O museu contemporâneo deve encorajar a comunidade a conhecê-lo para que seja vivenciado e desmistificado como lugar de “velharias”. Deve-se quebrar a rigidez e promover uma visão crítica.

O trabalho de design nos museus é necessário e a programação visual pode abrir novos leques para o processo museal, além de conduzi-lo de acordo com formas de ver que as tecnologias nos apresentam a todo instante.

São dois extremos que devem ser avaliados com relação ao uso do espaço do museu. De um lado a estaticidade da visão de museu antigo e do outro lado o risco de obter um

dinamismo exagerado no museu contemporâneo, que abusa das tecnologias e transforma as exposições em verdadeiros espetáculos tecnológicos, ou seja, “museus que se agitam como loucos”. (Chagas, 1996). O designer poderá atuar entre esses dois extremos, pois se não criar um meio termo no que se refere à forma expor poderá assustar o visitante e tornar a sua visita cansativa pelo uso exagerado de informações visuais.

A proposta é também proporcionar interatividade usando a informática como ferramenta e não usá-la como um show de novas tecnologias.

São múltiplos os olhares e pontos de vista que envolve uma mostra. Exposições são verdadeiros diálogos que requerem identificação com o seu público, com suas experiências individuais e coletivas.

Trazer a imagem para esse debate significa buscar novos caminhos para criar um intercâmbio entre o design e o museu e entre este e o público. Assim, a exposição deixa de ser um monólogo e se transforma em um diálogo. (Volkert, 1991).

Planejar exposições torna visível a complexidade que envolve as suas várias faces, na qual, a interdisciplinaridade que o museu proporciona, evidencia a necessidade de planejamento gráfico que estabelece suporte para a ação educativa. (Museums and Galleries Comission, 2001).

O caminho visual é fundamental, visto que, promove melhor entendimento da narrativa da exposição, além de guiar às diferentes leituras. Há necessidade de provocar o interesse pelas imagens, ou seja, da leitura visual das crianças e adultos.

Aprendemos a ler imagens desde que nascemos. É um processo tão natural quanto aprender a falar. Esta capacidade de fazer associações visuais deve ser estimulada com o passar da infância. O aprendizado da arte e o interesse pelas imagens são mais um ingrediente do processo educacional que vê a educação como um todo que abarca cada momento da vida humana.

O design voltado para estas questões acima levantadas é um design mais atento e provocativo capaz de juntar partes de maneira interdisciplinar. O design serve para facilitar, tornar funcional o espaço expositivo e também o trabalho didático-pedagógico.

O profissional dessa área deve estar desperto para questões relacionadas a museologia contemporânea, neste caso, deve atuar como gestor da programação visual.

Uma exposição é, por natureza, capaz de provocar uma resposta emocional no público. Além de combinar sensações tácteis, auditivas, olfativas, ela deverá utilizar-se da cor, da luz das texturas, dos materiais, das tecnologias, das figuras. Pode utilizar-se da imaginação, da

simbologia e das referências pessoais do visitante. Cabe ao designer articular esses elementos de forma inteligente e atrativa, onde:

Expandir nossa capacidade de ver significa expandir nossa capacidade de entender uma mensagem visual, e o que é ainda mais importante, de criar uma mensagem visual. A visão envolve algo mais do que o mero fato de ver ou de que algo nos seja mostrado. É parte integrante do processo de comunicação, que abrange todas as considerações relativas às belas-artes, às artes aplicadas, à expressão subjetiva e à resposta a um objetivo funcional. (Dondis, 2000: 13).

Explorar elementos da comunicação visual implica envolver os sentidos e os vários ângulos da visão, a qual não é estática. Estamos continuamente absorvendo coisas através da visão e fazendo conexão entre elas. As formas visuais são constantemente elementos de aprendizagem. A imagem ocupa um lugar que não pode ser preenchido por nenhum outro elemento na trama educacional, ela faz parte de um todo que envolve o ato de conhecer. Nesse sentido a imagem funciona como comunicação e expressão que relaciona passado, presente e futuro, ativando autonomia do pensamento.

O museu funciona como uma “escultura grande”. O visitante poderá entrar e participar. Um bom planejamento visual e de design para a realização de uma exposição é de fundamental importância para que o diálogo entre o visitante e o que lhe é apresentado ocorra de maneira enriquecedora, ressignificando a experiência de uma visita a este espaço, estimulando assim a sua volta ao museu e a outros espaços culturais.

Isso deve ser feito de maneira a desenvolver a percepção visual da criança, através de uma experiência mais significativa para os envolvidos no processo educacional, o qual faz parte o ambiente do museu.

Somente no final do século passado que o design de exposição teve início, desde então, tornou-se cada vez mais importante para a realização das exposições. Os meios tecnológicos são cada vez mais eficientes para tornar realidade idéias que possam proporcionar interatividade.

Nas últimas décadas, a informática e a facilidade de produção gráfica têm proporcionado uma maior facilidade de realização da produção de aparatos visuais para mostras, acarretando uma maior interatividade entre o visitante e a exposição.

O museu pode servir para excluir como pode também servir para incluir. Pensando no processo de inclusão, nos ativemos a preparar materiais gráficos e programação visual para mostrar uma determinada exposição. Assim, buscamos novas formas que incluam novas

tecnologias de interatividade, de maneira que as crianças possam ter acesso ao mundo das imagens criadas para a exposição sobre o universo cultural Uru Eu Wau Wau.

Mesmo com a exclusão em relação aos meios digitais, principalmente de países como o Brasil, as crianças do século 21 vivem rodeadas de imagens e jogos interativos na internet, CDs animados, brinquedos automáticos, TVs interativas.

A escrita, principalmente o acesso, ainda não é totalmente democrática. O processo de democratização da leitura visual tende a ser mais rápido e constante que o acesso à escrita. Dessa forma, a realização da exposição sobre a cultura indígena pretende ser um veículo de divulgação e acesso tanto a cultura quanto às imagens construídas acerca dessa cultura.

No século XXI o visual e o escrito tendem a caminhar juntos, através da interdisciplinaridade.

[...] as imagens revezam-se, integram, complementam-se e esclarecem-se com uma energia revitalizante. Longe de se excluir, as palavras e as imagens nutrem-se e exaltam-se umas às outras. Correndo o risco de um paradoxo, podemos dizer que quanto mais se trabalha sobre as imagens mais se gosta das palavras. (Joly, 2000: 133).

A imagem passa então a ser um instrumento de divulgação do conhecimento, contudo, pode tanto ensinar como informar e criar equívocos.

O planejamento das exposições, através de uma equipe interdisciplinar resulta no melhor aproveitamento da mostra pelos visitantes. Museólogos, educadores, monitores, designers entre outros, trabalhando juntos no planejamento e execução de uma exposição, chegam a resultados bastante satisfatórios.

O museu é um espaço para tocar os sentidos, provocar a reflexão, nos fazer pensar sobre a nossa realidade e a realidade exposta. Lugar onde podemos aprender a respeitar e conhecer o outro, a outra cultura, e pensarmos sobre nós mesmos.

Museus são espaços educativos onde se fomentam interrogações. A educação é uma das principais funções do museu, podendo acontecer com bastante autonomia. Repensar esses ambientes educacionais é de suma importância, pois os ambientes não escolares, ou seja, não formais e informais, podem servir ao contato com conhecimentos de todas as áreas. O museu não é apenas um lugar de transmissão, mas, também, de produção do conhecimento.

O papel do museu na sociedade deve ser de um órgão de integração e de inclusão, colaborando assim para a formação do cidadão. Entretanto, para que este consiga atingir tais objetivos alguns aspectos como o planejamento, o trabalho de pesquisa desenvolvido pela equipe, os meios tecnológicos fornecidos na atualidade, a arquitetura, o planejamento visual,

o design, a forma da divulgação e a compreensão dos visitantes, devem estar presentes na perspectiva da exposição.

O museólogo, juntamente com toda sua equipe, deve se perguntar:

O quê? Para quê? Para quem?

Digamos que o planejamento é uma busca de respostas para estas perguntas.

Esta pesquisa é uma forma de buscar respostas para as perguntas acima e relacioná-las a programação visual de uma exposição fotográfica sobre o universo infantil dos índios Uru Eu Wau Wau que terá como público alvo a crianças do ensino fundamental de escolas municipais de Goiânia.

A proposta deste trabalho é buscar soluções visuais criativas que possam fornecer um conjunto de aparatos e melhor inserção do visitante infantil, promovendo um diálogo com a educação formal, pois o museu alcança seu objetivo principal quando aguça a curiosidade, atrai, diverte, questiona através de uma linguagem clara e educativa.

Como parte da totalização didático-pedagógica deste ambiente, deve-se criar soluções visuais para que a produção do conhecimento ocorra com eficiência. Uma visualidade planejada poderá facilitar a inserção do público infantil no museu para que possam levar o conhecimento adquirido para o lado de fora do prédio que abriga o museu.

Se a criança questiona, reflete e conhece quando entra em um espaço expositivo, com certeza levará adiante o que “aprendeu a aprender“ do lado de dentro do ambiente do museu. O museu tem potencial para oferecer oportunidades educacionais e de inclusão para pessoas de todas as idades, contudo, este trabalho irá se ater a desenvolver produtos para auxiliar na aprendizagem de crianças do ensino fundamental. Este público específico requer uma atenção diferenciada, pois, o lúdico é essencial para a formação da criança.

O espaço expositivo tem uma enorme potencialidade educacional, mas é preciso “explicar” para que o público se sinta atraído. No caso da criança, explicar através de jogos, brincadeiras e da participação, aumentando assim o nível de compreensão.

A educação é elemento inseparável de qualquer exposição, planejar o seu conteúdo é tão importante quanto planejar o design da mesma. Atingir a realidade do público alvo é criar linguagens expressivas que dialogam com o visitante. (Museums and Galleries Commission, 2001).

Trata-se de um trabalho de gestão. A realização deverá contar com a colaboração dos membros da equipe. É através de trocas que esse trabalho deverá ser realizado, pois, a equipe fornecerá as informações necessárias para que o gestor, no caso, o designer conheça o conteúdo da exposição.

Discussões, pesquisas visuais e teóricas farão parte desse primeiro momento do planejamento visual da mostra. A grande relevância da necessidade de um trabalho em equipe é que as diferentes áreas se circundam e os diferentes profissionais podem responder às necessidades que uma mostra pode apresentar no decorrer do planejamento.

A ação educativa será bastante beneficiada com todo esse levantamento, pois é através dele que se encontra formas de mostrar e explicar. O que ocorre durante o período de planejamento que antecede à exposição, resulta em objeto facilitador do ofício do monitor e também do professor, além de transformar o interesse da criança em conhecer o que está ali, e se não lhe é mostrado com sedução poderá passar despercebido.

A inserção e participação deverão despertar a curiosidade. Fornecer ao público mirim, objetos que atraíam a atenção para um novo jeito de aprender é muito importante, já que uma visita ao museu tem um caráter interdisciplinar, onde várias questões poderão ser aguçadas.

Uma única mostra poderá levantar questões de sociologia, história, artes, matemática, antropologia, arqueologia, biologia, dentre tantas outras. Estas questões levantadas, através da educação informal dos museus, poderão ser interligadas em sala de aula onde outras vivências despertam interesse para o que está escrito no livro e que muitas vezes não é vivido e torna-se abstrato.

III - OBJETIVOS

3.1 - Geral:

Elaboração do projeto de design gráfico de materiais impressos para a exposição “as ciranças Uru Eu Wau Wau: o encontro dos tocadores de taboca com o mundo dos brancos,” que se realizará na semana da criança em 2005 no Centro Cultural Jesco Puttkamer.

Criação de um Kit paradidático a ser distribuído para as escolas do ensino fundamental do município de Goiânia visitantes da exposição.

3.2 - Específicos:

- Criar material gráfico condizente com a iconografia dos Uru Eu Wau Wau, como produtos visuais com fim educativo para crianças: jogos interativos, brincadeiras, livro de imagem e CD;

- Criar CD para que a criança tenha acesso permanente ao conteúdo da exposição e que possa dar continuidade ao processo de aprendizagem acerca da cultura Uru Eu Wau Wau nas escolas;
- Construir jogos interativos com o fim de desenvolver o intelecto das crianças, socializando-as e despertando o interesse pelas informações sobre a cultura indígena;
- Elaborar livro de imagem visando a utilização multidisciplinar e a elaboração de diversas atividades pelos professores do ensino fundamental;
- Elaborar um conjunto de brincadeiras voltadas para o desenvolvimento da ludicidade da criança;
- Criar personagens a partir do universo infantil do Uru Eu Wau Wau a serem utilizados como elementos ilustrativos dos jogos, brincadeiras e livro;
- Possibilitar que os alunos do ensino fundamental reflitam sobre realidade da criança indígena;
- Aproximar o público infantil do Centro Cultural Jesco Puttkamer contribuindo assim para a democratização do espaço museológico;
- Reconhecer a pluralidade cultural e o patrimônio cultural como elementos fundamentais para o exercício da cidadania.

IV – METODOLOGIA

O trabalho de pesquisa foi realizado no Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia (IGPA) através do material fotográfico disponível nesta instituição. Em um primeiro momento, o levantamento imagético foi realizado em conjunto com Rosângela Barbosa Silva, curadora da mostra. A partir da terceira etapa da primeira fase, desenvolvemos a concepção artística dos personagens e da cultura Uru Eu Wau Wau.

O levantamento Imagético fotográfico sobre os índios Uru Eu Wau Wau e bibliográfico sobre design, imagem, patrimônio cultural, museologia e educação possibilitaram a manifestação de um diálogo interdisciplinar na produção de aparatos pedagógicos.

Realizaremos a produção de imagens ilustrativas que possa ser amplamente utilizada no ensino fundamental como mecanismo de informação e divulgação da cultura Uru Eu Wau Wau e do processo de contato interétnico. Dessa forma, traçaremos, em todos os momentos,

um paralelo entre as diversas leituras visuais em relação a diferentes culturas e, ao mesmo tempo, pretendemos colaborar na formação infantil no que se refere ao diálogo entre as diferenças.

Portanto, a preocupação foi em localizarmos o objeto de estudo de forma que este seja compreendido na sua relação com os aspectos mais relevantes da produção cultural da sociedade, situando a produção do design no contexto da criação e planejamento de exposições na museologia contemporânea. Assim, estaremos incursionando por um terreno relativamente novo e que requer investigação para melhor compreensão.

O objeto da exposição é um recorte fotográfico da cultura Uru Eu Wau Wau, especificamente no que diz respeito ao universo infantil. A composição expográfica é a soma de vários recortes, ou seja, vários olhares interpretativos do momento da fotografia que estabelece um diálogo com a realidade do visitante.

As imagens fotográficas já partem de um filtro, segundo a ótica de Jesco Puttkamer. Sua lente captou frações de um momento. O sentido das fotografias é dado através da sua interpretação. A seleção de imagens realizada para a mostra também é outro sentido dado ao objeto da exposição.

As fotos selecionadas privilegiaram o universo da criança Uru Eu Wau Wau nos anos que se sucederam ao contato, durante a década de 1980, que possibilitaram organizar a mostra em seis ambientes: uma sala reservada à apresentação de vídeo, quatro salas para a exposição de fotos e objetos e um ambiente reservado para as atividades educativas e lúdicas. (Silva, 2004).

Os ambientes do circuito da exposição foram organizados de acordo com a disponibilidade física do Centro Cultural Jesco Puttkamer da Universidade Católica de Goiás. (Silva, 2004).

O enfoque foi dado às mudanças ocorridas no grupo devido ao contato interétnico, possibilitando leituras críticas sobre as questões indígenas e problemas relativos ao contato interétnico através dos seguintes temas:

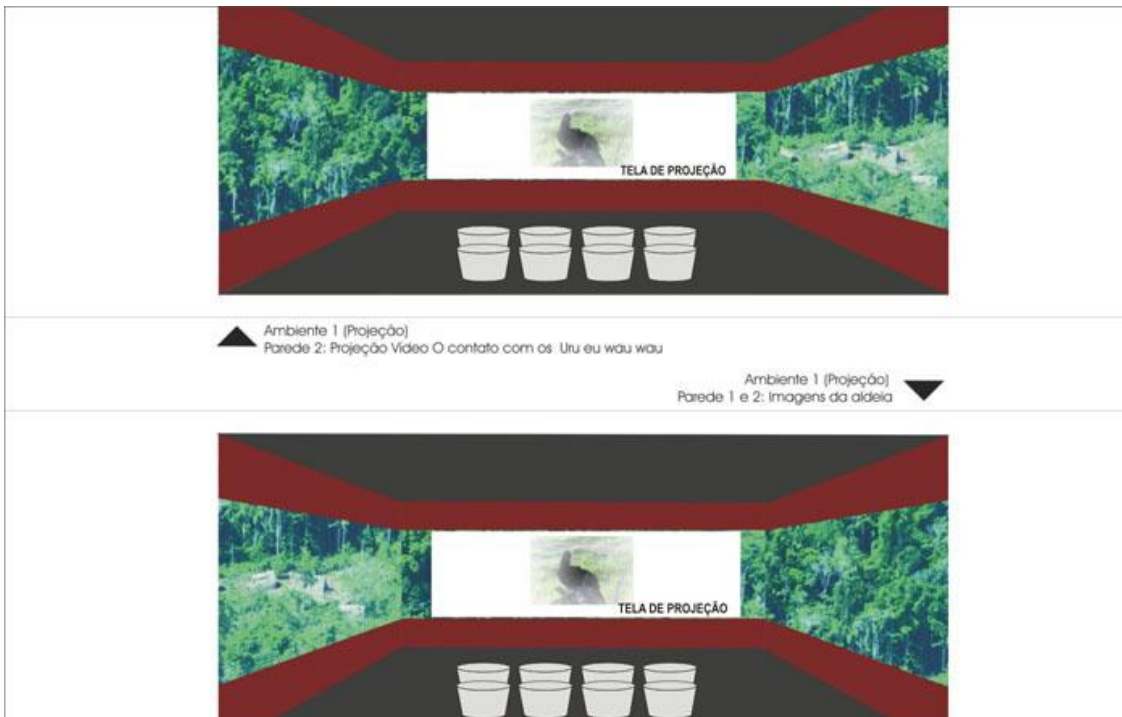
Ambiente 1: O Mundo Branco e O Mundo Indígena;

Ambiente 2: Mutum e Arara;

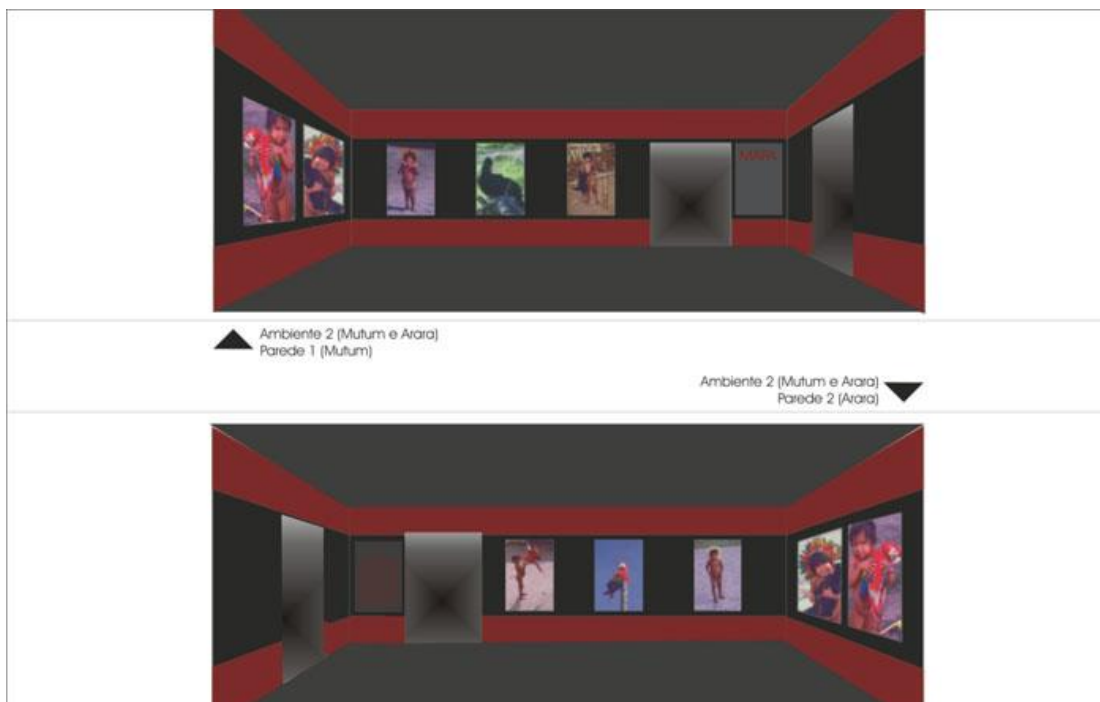
Ambiente 3: Bichos e Coisas;

Ambiente 4: Brinquedos e Brincadeiras;

Ambiente 5: Crianças Tocadoras de Taboca. (Silva, 2004).



Ambiente 1: O Mundo Branco e O Mundo Indígena



Ambiente 2: Mutum e as Arara



▲ Ambiente 3 (Bichos e Coisas)
Parede 1

▼ Ambiente 3 (Bichos e Coisas)
Parede 2



Ambiente 3: Bichos e Coisas



▲ Ambiente 4 (Brinquedos e Brincadeiras)
Parede 1: Fotos e Objetos não indígenas

▼ Ambiente 4 (Brinquedos e Brincadeiras)
Parede 2: Fotos e Objetos não indígenas



Ambiente 4: Brinquedos e Brincadeiras



Ambiente 5: Os Tocadores de Taboca

Este novo recorte foi feito através de análise cuidadosa para que imagens ali escolhidas representassem a cultura Uru Eu Wau Wau. Os desenhos também foram produzidos com estas preocupações.

O material gráfico se ateu a cuidados como o respeito não só a outras culturas, como também o respeito à cultura da criança, promovendo assim o resgate da ludicidade. O universo cultural da sociedade indígena e, especificamente, o universo da criança indígena, representa a preocupação central desta pesquisa e construção de imagens acerca dos Uru Eu Wau Wau.

A produção de imagem e a exposição buscam informar às crianças das escolas municipais a riqueza cultural e as formas diversas de representação do mundo presentes na sociedade indígena.

A pesquisa e a elaboração do projeto se entrelaçam no decorrer do planejamento da exposição. Nesse sentido, apresento como pontos fundamentais duas fases, dentro dessas fases, várias etapas que se entrelaçam ou acontecem de forma paralela.

A **Primeira Fase** está subdividida nas seguintes etapas:

A primeira etapa é a Seleção e criação de um banco de imagens para a realização do trabalho científico acerca da cultura dos índios Uru Eu Wau Wau, que foi realizado no Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia da Universidade Católica de Goiás.

Entre 16.577, foram primeiramente selecionadas 3.097 fotos com o conteúdo relativo a ícones que identifiquem esta cultura, como desenhos, artesanatos, vestimentas, pintura corporal, adornos, dentre outros. Retratam, também, costumes, como a alimentação, as brincadeiras, as danças e cultos.

Através de uma última seleção definimos 367 fotos que têm como temática o contato, sendo a criança a interlocutora.

A segunda etapa apresenta a composição de arquivos de imagens para o trabalho, que se realizou através da seleção de imagens referente ao universo da criança Uru Eu Wau Wau e a separação das etapas relativas aos registros fotográficos: do período que se inicia com o contato; período durante o contato; e os últimos registros depois do contato, os quais já possuem elementos da nossa cultura, como brinquedos de plástico, roupas, etc.

Depois de scaneadas e tratadas, as imagens selecionadas para compor a mostra foram arquivadas em CDs para futura utilização em materiais gráficos e ampliações para a mostra.

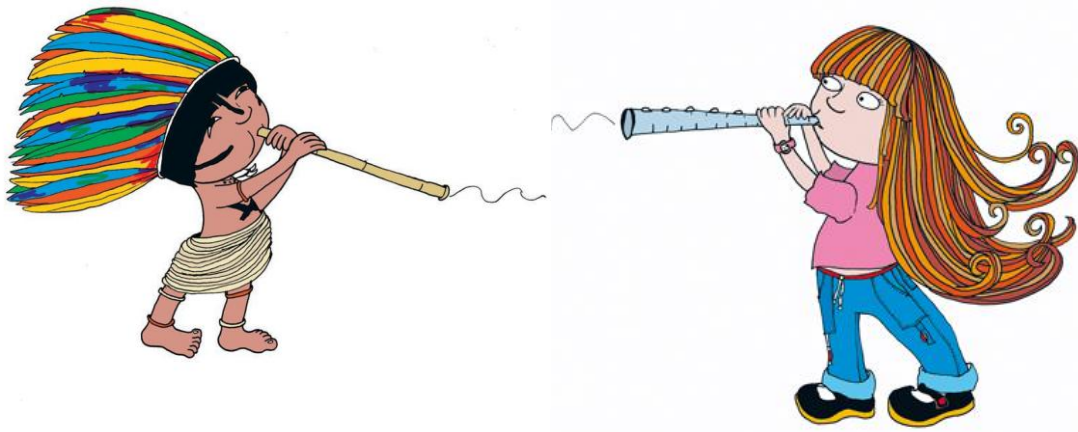
O scaneamento e tratamento são a digitalização das imagens que é feita através do *software* gráfico *Adob Fotoshop*. Procura-se recuperar ao máximo o brilho, o contraste, as cores, a luz e a sombra, dentro de um padrão o mais próximo do original para não descaracterizar as imagens.

Para um bom resultado no manuseio das imagens e das ampliações fotográficas, nos ativemos à resolução das imagens para que não ficassem “estouradas” ou desfocadas depois de ampliadas.

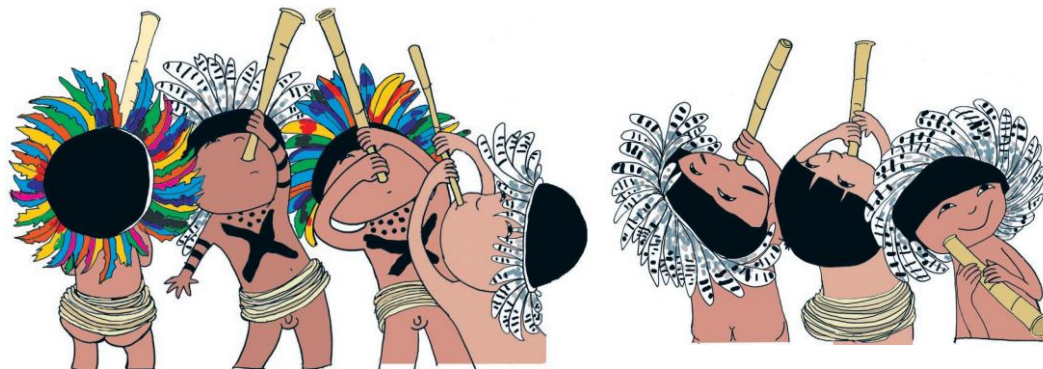
A terceira etapa apresenta a criação de personagens a partir da iconografia Uru Eu Wau Wau. Criação dos personagens principais (mascotes da exposição) e de personagens secundários que serão introduzidos em todo material gráfico.



Estudos para criação de Sabrina e Djaí: personagens principais



Estudos para criação de Sabrina e Djaí: personagens principais



Personagens secundários

Os personagens indígenas procuraram capturar as características físicas das crianças Uru Eu Wau Wau englobando aspectos do comportamento e da cultura mostrada através das fotos, assim como pinturas corporais, tatuagens, vestimentas e adornos.

Além dos personagens indígenas, introduzimos também alguns personagens da cultura “branca” para facilitar a interlocução e caracterizar o encontro interétnico.

Os personagens são primeiramente apresentados em um livro de imagens que em seu roteiro imagético conta a história de Djaí, um menino tocador de taboca que através do som do seu instrumento musical se comunica com outra cultura.

O livro tem como tema central o encontro de um menino Uru Eu Wau Wau com Sabrina, uma menina que toca uma flauta de plástico e através desse encontro fica claro a diversidade brasileira. A menina o leva para conhecer outras crianças brancas, negras, mestiças e asiáticas.

Os mesmos personagens que aparecem no livro aparecem em toda composição do kit paradidático, isto é, nos produtos gráficos.

São personagens que servem como interlocutores entre o visitante e a exposição. Eles fazem perguntas, questionam, fazem parte dos jogos, das brincadeiras.

Os estudos visuais (desenhos) dos artesanatos, como grafia, tramas, cores, texturas, materiais e também dos animais do convívio Uru Eu Wau Wau possibilitaram criar cenários e ambientes para o desenvolvimento narrativo do trabalho.

Depois de definidas as técnicas utilizadas para criação, os desenhos elaborados passaram por um processo de scaneamento e coloração através de *software* gráfico (*Adob Fotoshop*)

Para compor o material de divulgação, foram selecionadas fotos e desenhos. Os textos elaborados para acompanharem a divulgação serão realizados pelo curador da mostra, por um antropólogo e um produtor de textos, após a definição da mídia para a divulgação da mostra.

Este trabalho limitou-se a apresentar o livro de imagens, o catálogo e o CD, os jogos e as brincadeiras, que são itens mais independentes da definição total da exposição.

Na quarta etapa definimos os espaços gráficos e a diagramação, isto é, distribuição de textos e imagens nos espaços gráficos, assim como escolha de fontes, cores, papéis (espécie e gramatura do papel). Acompanhamento gráfico (revisão de fotolito e impressão junto à gráfica).

A **Segunda Fase** acontece no decorrer da exposição. Nesse momento avaliaremos a utilização do material produzido através de desenhos das crianças visitantes da exposição com relação ao conteúdo da mostra e ao conteúdo do kit paradidático.

Os professores do ensino Fundamental das Escolas Municipais de Goiânia conhecerão o conteúdo da exposição anteriormente aos alunos para que possam ser preparados para o uso do material gráfico através da ação educativa. A proposta é que o Centro Cultural Jesco Puttkamer contrate um profissional da educação para mostrar aos professores algumas possibilidades de utilização desse material na educação formal, dentro de ações interdisciplinares.

O objetivo é oferecer sustentação à visita e torná-la mais prazerosa para o educador e, conseqüentemente, para o educando.

As escolas receberão ao final da visita, um kit composto por livro de imagem, jogos, brincadeiras, passatempos e um catálogo acompanhado de um CD (com todo conteúdo fotográfico da exposição).

Nesse sentido, o professor do ensino fundamental dará continuidade ao processo de aprendizagem iniciado no museu. Na sala de aula poderá aplicar diversas atividades que interliguem com as matérias estudadas na escola e a realidade vivida por essas crianças.

O **catálogo e o CD**, como todo material gráfico, servem para solidificar o conteúdo da exposição.

Através do **livro de imagens**, o professor poderá trabalhar:

A redação;

A literatura;

O desenho;

A criatividade;

O respeito às diferenças;

Várias outras possibilidades.

Nos **jogos, passatempos e brincadeiras**, poderão ser desenvolvidos na sala de aula :

A imaginação;

O raciocínio.

A ludicidade;

A socialização.

V - CRONOGRAMA

Meses	1ª. Etapa	2ª. Etapa	3ª. Etapa	4ª. Etapa	5ª. Etapa	6ª. Etapa
Março	□	◆				
Abril	□	◆				
Maio			•			
Junho			•			
Julho				∇		
Agosto					#	
Setembro					#	
Outubro						O
Novembro						O

Legenda:

- - Revisão do material gráfico(Texto, Personagens, Jogos e Brincadeiras)
- ◆ Escolha dos materiais (Espécie de Papel e Gramatura, Corte, Verniz Localizado, Cores, Tipos de Capas, Definição da Encadernação, etc.);
- Criação e Revisão do Fotelito;
- ∇ Cópia de Prelo e Revisão;
- # Impressão e Gravação do Cd;
- O Distribuição do Material Gráfico (Livro, Cd, Catálogo, Jogos e Brincadeiras) para as escolas municipais do ensino fundamental de Goiânia.

VI - ORÇAMENTO

5.1 - Criação dos Personagens

ESPECIFICAÇÃO	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Criação das personagens (Djaí e Sabrina) principais	02	2.000,00	4.000,00
Criação das personagens secundários	10	200,00	2.000,00
TOTAL	12	2.200,00	6.000,00

5.2 - Catálogo e Cd

ESPECIFICAÇÃO	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Projeto Gráfico	01	2.500,00	2.500,00
Digitação	03	2,00	6,00
Revisão de Texto	03	10,00	30,00
Scaneamento/ Tratamento de Imagens	70	5,00	350,00
Diagramação	-	-	500,00

Fotolito	35	20,00	700,00
Impressão / Couchê Liso	1000	3,26	3.260,00
Cd	1000	2,00	2.000,00
Gravação do Cd	1000	2,00	2.000,00
TOTAL	-	-	11.346,00

5.3 - Livro de Imagens

ESPECIFICAÇÃO	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Ilustrações	-	-	1.500,00
Projeto Gráfico	-	-	1.500,00
Scaneamento/Tratamento de Imagens	-	-	350,00
Capa	01	700,00	700,00
Fotolito	30	40,00	1.200,00
Impressão/Papel Couchê	1.000	8,56	8.560,00
TOTAL	-	-	10.460,00

5.4 - Livro de Brincadeiras e Passatempo

ESPECIFICAÇÃO	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
----------------------	-------------------	-----------------------	--------------------

Ilustrações	-	-	1.500,00
Projeto Gráfico	-	-	1.500,00
Scaneamento/Tratamento de Imagens			350,00
Capa	01	700,00	700,00
Fotolito	30	40,00	1.200,00
Impressão	1.000	8,56	8.560,00
Diagramação	-	-	500,00
Digitação	03	2,00	6,00
Revisão de Texto	03	10,00	30,00
TOTAL	-	-	14.346,00

5.5 – Jogos

ESPECIFICAÇÃO	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Ilustrações	-	-	1000,00
Projeto Gráfico	-	-	800,00
Scaneamento/Tratamento de Imagens			200,00
Fotolito	04	220,00	880,00
Impressão/ Papelão	4.000	4,32	17.280,00

Diagramação	-	-	500,00
Digitação	03	2,00	6,00
Revisão de Texto	03	10,00	30,00
TOTAL	-	-	20.696,00

5.6 - Valor Total do Projeto

ESPECIFICAÇÃO	VALOR TOTAL
Criação das Personagens	6.000,00
Catálogo e Cd	11.346,00
Livro de Imagens	10.460,00
Livro de Brincadeiras e Passatempo	14.346,00
Jogos	20.696,00
TOTAL GERAL	62.848,00

VII - AVALIAÇÃO E CONTROLE

Ficará a cargo das instituições envolvidas: Universidade Católica de Goiás (UCG), Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia (IGPA) e Centro Cultural Jesco Puttkamer.

VIII – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA**, Márcia Bezerra. *O Australopiteco Corcunda: as crianças e a arqueologia em um projeto de arqueologia pública na escola*. (Tese de Doutorado). São Paulo: Programa de Pós-Graduação em Arqueologia/USP, 2003.
- AZEVEDO**, Wilton. *O que é Design*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1998.
- BARBOSA**, Ana Mae. *Tópicos Utópicos*. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 1998.
- BELLUZZO**, Ana Maria de M.. *A Lógica das Imagens e os Habitantes do Novo Mundo*. In.: Grupioni, Luís Donisete Buzi.(org.). *Índios no Brasil*. São Paulo: Global Editora, 1998.
- BESSEGATTO**, Maurí Luiz. *O Patrimônio em Sala de Aula: fragmentos de ações educativas*. Santa Maria-RS: Evangraf, 2003.
- BRUNO**, Maria Cristina. *Museologia e Museus. Espaço e Patrimônio(sub-temas). Dimensão e alcance da museologia no desenvolvimento cultural*. Quito: II Encontro Regional do ICOM-LAM-Caribe, 1993.
- CABRAL**, Magaly. *Educação em Museus como produto: Quem está comprando? Contribuição para o Documento Conjunto do CECA-Brasil*. Conferência de Nairobi. Boletim CECA- Brasil, n. 1, 2002. www.icom.org.br/CECA/bc021b3.htm.
- CAMPOS**, Neide Pelaez de e **COSTA**, Fabíola Cirimbelli Búrigo.(orgs.). *Artes Visuais e Escola: para aprender e ensinar com imagens*. Florianópolis: NUP/CED/UFSC, 2003.
- CATUNDA**, Célia & **MISTRORIGO**, Kiko. *Brincadeiras 1 e 2*. 2^a. Edição. São Paulo: Editora Ática, 1996.
- CHAGAS**, Mario de Souza. *O Museu-Casa como Problema: Comunicação e Educação em Processo*. II Seminário sobre Museu Casa: Comunicação e Educação – Fundação Casa de Rui Barbosa. Museu Casa de Rui Barbosa, 1996.
- CHAUÍ**, Marilena. *Mito Fundador e Sociedade Autoritária*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2000.
- COELHO**, Luiz Antônio. *Tal objeto tal dono*. In. : **LOPES**, Luiz Paulo da Moita e **BASTOS**, Liliana Cabral. (orgs.). *Identidades: Recortes multi e interdisciplinares*. Rio de Janeiro: Mercado das Letras/CNPQ, 2000.
- COSTA**, Mário Arruda da. *Uru-Eu-Wau-Wau. Relato de uma Expedição (primeiros contatos)*. Goiânia: UCG/IGPA. Anuário de Divulgação Científica. Volume 10, 1981/1984.
- DONDIS**, Donis^a *A Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- DORETTO**, Juliana. *Além da Exposição*. UOL/Folha Online. www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u358.shtml. 25/03/2003.

- FREIRE**, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- FRUTIGER**, Adrian. *Sinais e símbolos*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FUNARI**, Pedro Paulo. *Os Antigos Habitantes do Brasil*. São Paulo: Editora Unesp/Imprensa Oficial do Estado, 2001.
- GRUPIONI**, Luís Donizete Buzi. (org.). *Índios do Brasil*. São Paulo: Global, 1998.
- GRUSZYNSKI**, Ana Cláudia. *Design gráfico: do invisível ao ilegível*. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2000.
- HEARTNEY**, Eleanor. *Pós-Modernismo*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- HERNÁNDES**, Fernando. *Cultura visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho*. Porto Alegre: Ed. Artmed, 2000.
- HOLLIS**, Richard. *Design Gráfico. Uma História Concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- HORTA**, Maria de Lourdes Parreira. *Modos de ver. Museu: comunicação/educação*. Trabalho apresentado no 3º Encontro Paulista de Museologia. Santos-SP: Universidade Católica de Santos, outubro de 1988.
- _____, **Grunberg**, Evelina & **Monteiro**, Adriane Queiroz. (Orgs.). *Guia Básico de Educação Patrimonial*. Brasília: Museu Imperial/IPHAN, 1999.
- HURLBURT**, Albert. *Layout: o design da página impressa*. São Paulo: Nobel, 1999.
- JOLY**, Martine. *Introdução à análise da imagem*. São Paulo: Papirus Editora, 2000.
- KOWALCZYK**, Marie-Thérèse (Maté). *O Menino e o Jacaré*. São Paulo: Brinque-Book, 2003.
- LARAIA**, Roque de Barros. *Cultura. Um Conceito Antropológico*. 11ª edição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1996.
- LEITE**, Miriam Moreira. *Retratos de Família, leitura da fotografia histórica*. São Paulo: Edusp/Fapesp, 2000.
- LEONEL**, Mauro. *Etnodicéia Uru eu-au-au*. São Paulo: Edusp/Fapesp, 1995.
- LÉVY**, Pierre. *A Máquina Universo. Criação, cognição e cultura informática*. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- LIBÂNEO**, José Carlos. *Pedagogia e Pedagogos, Para Quê?* São Paulo: Cortez, 1998.
- LIBEDINSKY**, Marta. *Os Museus e as Escolas: da Visita Turística à Visita de Descoberta*. In.: **LITWIN**, Edith. (Org.). *Tecnologia Educacional: Política, Histórias e Propostas*. Porto Alegre, Artes Médicas: 1997.
- LOPES**, Luiz Paulo da Moita e **BASTOS**, Liliana Cabral. (orgs.). *Identidades: Recortes multi e interdisciplinares*. Rio de Janeiro: Mercado das Letras e CNPQ, 2000.

- MACHADO**, Arlindo. *Máquina e imaginário. O desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1996.
- MARCELINO**, Nelson Carvalho. *Pedagogia da animação*. Campinas – SP: Papyrus, 1990.
- MUNARI**, Bruno. *Design e comunicação visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- MUNDURUKU**, Daniel. *Você Lembra Pai?*. São Paulo: Global, 2003.
- _____. *Coisas de Índio*. São Paulo: Callis, 2002.
- MUSEUMS & GALLERIES COMMISSION**. *Museologia. Roteiros Práticos: plano diretor*. V. 1. São Paulo: Edusp/Fundação Vitae, 2001.
- _____. *Museologia. Roteiros Práticos: planejamento de exposições*. V. 2. São Paulo: Edusp/Fundação Vitae, 2001.
- _____. *Museologia. Roteiros Práticos: educação em museus*. V. 3. São Paulo: Edusp/Fundação Vitae, 2001.
- OLIVEIRA**, Vera Barros de. *O Símbolo e o Brinquedo: a representação da vida*. Petrópolis-RJ: Vozes, 1992.
- PARENTE**, André. (org.). *Imagem e Máquina. A era das tecnologias*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- PORTO ALEGRE**, Maria Sylvia. *Imagem e Representação do Índio no Século XIX*. In.: Grupioni, Luís Donisete Buzi.(org.). *Índios no Brasil*. São Paulo: Global Editora, 1998.
- POZZER**, Guilherme Pinheiro. *Repensando a Ação Educativa em Museus*. Revista Eletrônica do Museu da Cidade. www.museudacidade.hpg.ig.com.br.
- SILVA**, Nelson Fernando Inocêncio da. *Consciência Negra em Cartaz*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.
- SILVA**, Rosângela Barbosa. *As Crianças Uru Eu Wau Wau: O Encontro dos Tocadores de Taboca com o Mundo dos Brancos. A Gestão Curatorial em uma Coleção Fotográfica na Perspectiva uma Exposição Museológica*. (Projeto de conclusão do Mestrado Profissionalizante em Gestão do Patrimônio Cultural). Goiânia: UCG, 2004.
- SOUZA**, Pedro Luiz Pereira de. *Notas para uma História do design*. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2001.
- TASSINARI**, Alberto. *O espaço moderno*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- TRINDADE**, Iole Faviero. *A formação da identidade nacional nas páginas das cartilhas*. In.: **LOPES**, Luiz Paulo da Moita e **BASTOS**, Liliana Cabral.(orgs.). *Identidades: Recortes multi e interdisciplinares*. Rio de Janeiro: Mercado das Letras/CNPQ, 2000.
- WONG**, Wucius. *Princípios de forma e desenho*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VALENTIM, Mônica Oliveira da Silva Vicente. *Brincadeiras Infantis: importância para o desenvolvimento neuropsicológico*. www.moderna.com.br/artigos/0019.

Setembro/2002.

VOLKERT, James W. *Monologue to Dialogue*. Museus Xeurs. United States, 1991.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Camara F. *O Lúdico na Educação Infantil*. www.centrorefeducacional.pro.br/ludicoeinf.htm, 2004.

JORNAIS, REVISTAS E CATÁLOGOS

Yawaci: o rito dos ex-cortadores de cabeça. Brasil Indígena. Fundação Nacional do Índio. Ano II, Nº 11, Brasília/DF. Jul/Ago, 2002.

CATÁLOGO da 4ª Bienal do MERCOSUL. *Ação Educativa. Arqueologias Contemporâneas: Aprendiz de arte na expedição às Arqueologias Contemporâneas*. Porto Alegre, 2003.

Livro de Atividades Tom e Jerry. São Paulo: Editora Melhoramentos, 1999.

Suplemento Infantil: *Almanaque*. Jornal O popular. 2002 a 2004.

Suplemento Infantil: *Folhinha*. Jornal Folha de São paulo. 2002 a 2004.

Suplemento Infantil: *Este é Meu!*. Jornal Correio Brasiliense. 2003.

Suplemento Infantil: *Super!*. Jornal Correio Brasiliense. 2004.

Revista Recreio. Editora Abril. 2003/2004.

Rugendas: Pintor da Paisagem e do Povo Brasileiro. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1982.

500 Anos de Brasil. *O encontro entre índios e europeus*. V. 7. (O desencontro cultural). Disney Explora.

500 Anos de Brasil. *Os primeiros europeus no Brasil*. V. 8. (O comércio de pau-brasil). Disney Explora.

IX– ANEXOS

