

# ¡Tierra a la vista y pie en la luna: la aventura humana hacia lo desconocido!

Guto Lins <sup>(1)</sup> y Jackeline Lima Farbiarz <sup>(2)</sup>

---

**Resumo:** Esse artigo integra a dissertação de doutorado em Design intitulada: “Tem um design no meio do caminho, no meio do caminho tem o design”, defendida pelo autor na PUC-Rio. Ele relata de forma detalhada a concepção e montagem da exposição “Terra á Vista e Pé na Lua” com obras de Zivaldo Alves Pinto, desenhista, escritor e designer em comemoração ao centenário do Museu Histórico Nacional, no Rio de Janeiro. Uma homenagem à aventura humana rumo ao desconhecido, relacionando metaforicamente a conquista do Brasil pelos portugueses e a conquista do espaço pelos astronautas. Um diálogo, por meio da multimodalidade, dos acervos de Zivaldo e do MHN, buscando ressignificar o museu como um espaço vivo, pulsante e atual. Foram gerados códigos QR a serem lidos com facilidade pela câmera de aparelhos de telefonia celular, que incentivam o visitante a buscar os elos sugeridos entre os dois acervos.

**Palavras-chave:** design na leitura - multimodalidade - educação não formal - identidade cultural

[Resumos em inglês e espanhol na página 209]

---

<sup>(1)</sup> **Guto Lins.** Doutor em design (PUC-Rio); Mestre em Literatura (PUC-Rio); Bacharel em design (ESDI); Professor do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio.

<sup>(2)</sup> **Jackeline Farbiarz.** Doutora em Educação e Linguagem (USP); Mestre em Letras (PUC-Rio). Diretora do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Coordenadora do Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos/Design.

## 1. Passado, Presente e Futuro.

### Terra á vista: uma oportunidade surge no horizonte

Em 2021, O Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro, mostrou interesse em montar uma exposição em comemoração ao seu centenário, com obras de Zivaldo Alves Pinto, unindo à efeméride a ser comemorada pelo Museu, os 90 anos de Zivaldo. Ambas no ano de 2022.

O MHN, assim como diversos aparelhos culturais, permaneceu fechada durante a pandemia e a exposição marcaria a sua reabertura ao público, e isso indicava a necessidade de um projeto expográfico relevante, que pudesse dar visibilidade ao acervo da instituição e posicioná-lo no contexto histórico, fazendo uma ponte entre passado e futuro e atendendo a um novo perfil de público. Nasceu assim a ideia de “Terra á Vista e Pé na Lua”, uma exposição em homenagem à aventura humana rumo ao desconhecido, relacionando metaforicamente a conquista do Brasil pelos portugueses, a conquista do espaço pelos astronautas e a conquista do Rio de Janeiro, por um mineiro de Caratinga, amante de quadrinhos que se transformou em um dos ícones da cultura brasileira. Um diálogo, por meio da multimodalidade, dos acervos de Ziraldo e do MHN. Uma forma de ressignificar o Museu em seu centenário como um espaço vivo, pulsante e atual.

Devido a abrangência dos dois acervos, se tornou evidente a necessidade de um processo de curadoria muito específico que pudesse identificar obras capazes de favorecer o diálogo almejado. Isso mostra a necessidade de contextualizar a obra de Ziraldo em sua relevância histórica.

## 2. Ler é mais importante que estudar

Sendo Ziraldo o tema da exposição, cabe destacar sua importância como mediador de leitura, agente cultural interdisciplinar e desbravador no âmbito do design. Como o fluxo narrativo da exposição segue, de certa maneira, a trajetória de vida e profissional de Ziraldo, uma breve viagem no tempo pode comprovar a relevância do homenageado, legitimar os posicionamentos e as diversas soluções encontradas.

### 2.1 O criador e a criatura

Caminhando com amigos pelas ruas de Caratinga, Minas Gerais, o menino é abordado na rua por um mascate que lhe oferece um produto que ele não conhecia nem pelo nome: um gibi. Ficou encantado e descobriu naquele momento o sonho de um futuro que se desenhava a sua frente.

Veio para o Rio de Janeiro de vez no início dos anos 1950 para trabalhar na revista O Cruzeiro e, a partir daí, sua história se confunde com a nossa, tendo atuado e se destacado como jornalista, cartunista, ilustrador, escritor e, claro, designer.

Eu vinha de agências de publicidade e fazia cartazes leiautados como os diretores de arte faziam na época. Fazia a composição rápido. o pessoal da ESDI ficava lá mudando, olhando... bota pra cá, chega pra lá... acertando o alinhamento. Eu pegava e tum, tum, tum, e pronto.<sup>1</sup>

Seu livro *Flicts* (1969) (Figura 1) pode servir sozinho como a síntese de uma obra cujo *modus operandi* se afina com as etapas clássicas de um projeto de design. Uma oportunidade

de atuação sendo traduzida em conceitos que originam parâmetros que balizam a geração de alternativas, a prototipagem, sua validação e a produção

*Flicts* nasceu quase como contrapeso para o livro *Jeremias, o Bom*, de 1969 com críticas de costumes dedicadas ao público adulto. Ziraldo pretendia editar uma coletânea das tiras semanais de seu personagem veiculadas na revista *Senhor*. O editor acabara de montar um parque gráfico propôs editar também um título para o público infantil, algo que Ziraldo nunca havia feito.

O prazo curto, direcionou a busca da narrativa e da melhor solução técnica, funcionando como parâmetro projetual. A história de uma cor em busca de seu lugar foi apresentada ao leitor totalmente fora dos padrões das ilustrações infantis da época. A poética de *Flicts* se dá com a utilização da cor e da geometria. (Figura 2)

O protótipo foi feito com pedaços de papéis coloridos utilizando um livro já impresso como base e produto final, o livro impresso, foi montado dentro da gráfica, com Ziraldo aprendendo e experimentando, dirigindo técnicos. *Flicts* talvez seja o primeiro livro infantil brasileiro em que o termo “original” foi substituído por “arte final”. E o mais interessante é saber que a falta de pincéis e tintas, assim como o prazo curto, não foram encarados como obstáculos e sim como parâmetros criativos, norteando a busca da melhor forma de se expressar e se comunicar.

Ressalta-se aqui que em *Flicts* a sofisticação é conquistada pela simplicidade no uso dos fundamentos do design de forma empírica, unindo a sensibilidade e o talento inatos aos conhecimentos absorvidos pela curiosidade, pela incessante busca de um resultado consistente.

Sem dúvida, Ziraldo antecipa por meio de *Flicts* uma possibilidade de leitura pela criança totalmente desvinculada dos padrões vigentes na época, utilizando-se para isso de um projeto de design. Isso reforça, na prática, o pensamento de Maturama, quando diz que a “arte surge no design, surge no projeto” e que a, “experiência estética ocorre no bem-estar e na alegria que vivemos em estar coerentes com nossas circunstâncias” (Maturma, 2001, p.194). Um posicionamento que norteou a maioria das escolhas, projetuais da exposição, sempre buscando uma experiência imersiva.

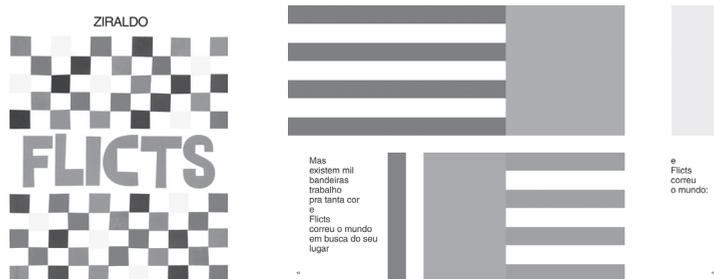


Figura 1. Flicts, capa. Figura 2. Flicts, miolo. (p. 42, 43)

### 3. Isso é coisa de museu?

Tendo como parâmetros projetuais, a oportunidade oferecida pela efeméride; plantas arquitetônicas do espaço destinado; a visão panorâmica do acervo do MHN; o livre acesso ao acervo de Ziraldo; o prazo e a verba disponíveis, foram realizadas reuniões criativas e elaborada uma proposta que foi apresentada e aceita pela direção do Museu. Ela incluiu não só a exposição e suas especificidades que serão apresentadas a seguir, mas também uma ação educativa com o intuito de atender a demanda de formação de público.

#### 3.1 Pé na Lua: Projeto Expográfico

A partir da aprovação, foi formada uma equipe de trabalho integrando curadoria, criação de texto, design, cenografia –incluindo iluminação e cenotécnica–, edição de vídeo e formatação da ação educativa. A mostra foi estruturada em um trajeto em L ocupando o conjunto de salas expositivas no andar térreo do Museu (Figura 3), com um fluxo narrativo imersivo, pensado em acolher visitantes de idades diversas, individualmente ou em grupos e dividida da seguinte forma:

- **Pátio Minerva:** área coberta externa, anterior ao espaço expositivo propriamente dito e com limitações de interferência arquitetônica, por determinação do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Nesse espaço foram dispostos cinco painéis, semelhantes a biombos de quatro abas, sugerindo grandes livros abertos. Cada um deles com um recorte específico da obra de Ziraldo. (Figura 4)

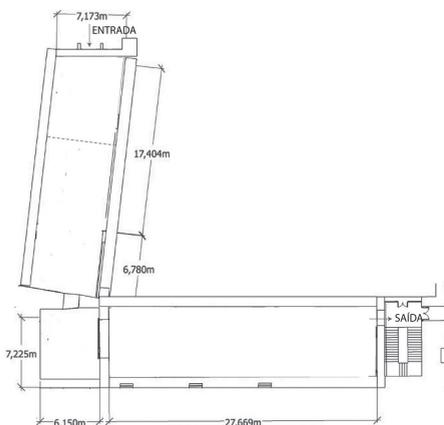


Figura 3. Planta baixa do espaço expositivo. Esquematização ilustrativa. Arquivo: MHN.  
Figura 4. Pátio Minerva. Foto: Adriana Lins.

- **Fachada:** Um grande painel impresso com a marca da exposição (Figura 5) e um monitor vídeo, exibindo ininterruptamente um vídeo de 3 minutos, narrado e tendo legendas escritas e com tradução em linguagem de sinais. Como foi editado antes da exposição montada, foram utilizadas simulações e imagens estáticas. (Figura 6)

- **Área Azul:** a descoberta. Uma área de acolhimento com piso azul, representando chegada dos portugueses pelo mar e dois grandes, grandes painéis laterais com reproduções de ilustrações de Ziraldo. (Figuras 7 e 8) e textos de apresentação, da curadoria, da direção do MHN e dos patrocinadores.

- **Área verde:** a aventura. O piso e as paredes verdes representam a mata. Uma alegoria reforçada por um conjunto de adereços suspensos e dois painéis reproduzindo páginas do livro *O Menino Maluquinho*. (Figura 9)



Figura 5



Figura 6



Figura 7

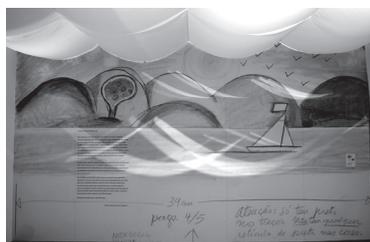


Figura 8

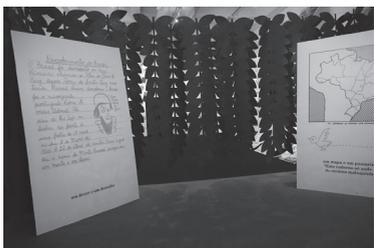


Figura 9

Figura 5. Fachada. Foto: Adriana Lins  
 Figura 6. QR code de acesso ao vídeo de apresentação da exposição.  
 Figuras 7 e 8. Área Azul. Fotos: Adriana Lins.  
 Figura 9. Área Verde. Foto: Adriana Lins.

- **Área amarela:** o desbravamento. Logo na entrada, seis painéis estruturados, sugerindo máquinas rotativas de impressão, trazendo impressos reproduções de ilustrações publicadas em diversos veículos de imprensa em diferentes épocas. Na sequência, uma ambientação reproduzindo páginas do livro *Flicts*. Ao final da sala, uma cortina preta esconde a passagem para a próxima área. (Figuras 10, 11 e 12)

- **Área Planetas:** o deslumbramento. Toda escura, com iluminação cenográfica e planetas pendurados no ar; grandes reproduções de ilustrações com temas espaciais e alguns originais são expostos em uma antiga vitrine original do museu, com um formato muito semelhante a um disco voador. Uma outra cortina preta, dá passagem para a próxima sala. (Figura 13)

- **Universo Ziraldo:** o afeto. a maior sala da exposição, convida para um mergulho na mente criativa e no ambiente de trabalho de Ziraldo. Dois painéis gigantes, um com uma galeria de super-heróis e outro representando sua literatura para crianças. Foi feita uma reprodução de seu escritório e de sua estante de livros com outro monitor de vídeo, exibindo um documentário filmado nos anos 1970 e uma cadeira onde o visitante é convidado a sentar e fotografar. Entre os painéis, três mesas com vitrines expõem originais e livros. (Figuras 14, 15, 16 e 17).

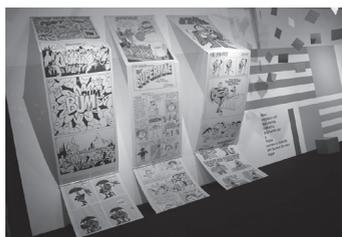


Figura 10

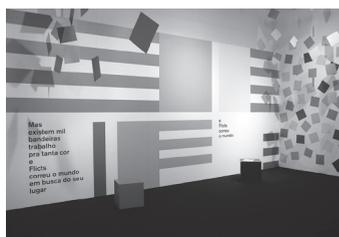


Figura 11



Figura 12

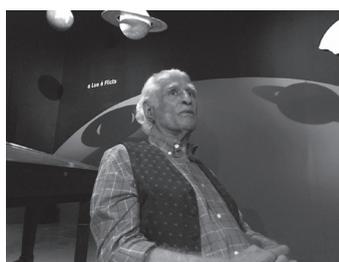


Figura 13

Figuras 10, 11 e 12. Área Amarela. Fotos: Adriana Lins.

Figura 13. Ziraldo na Área Planetas. Foto: Adriana Lins.



Figura 14



Figura 15



Figura 16



Figura 17



Figura 19

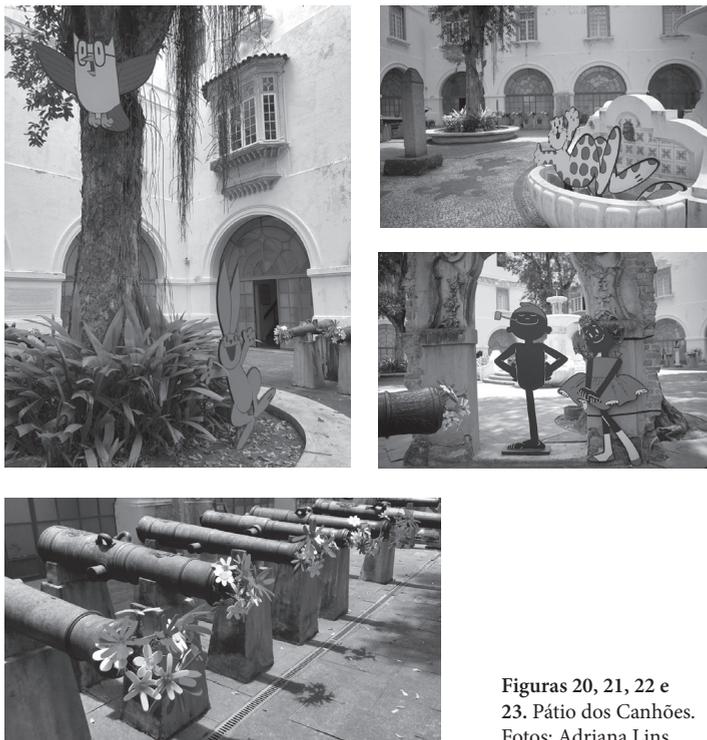


Figura 18

Figuras 14, 15, 16 e 17. Universo Ziraldo. Fotos: Adriana Lins.  
 Figuras 18 e 19. Galeria dos Personagens. Fotos: Adriana Lins.

- **Galeria de personagens:** a alteridade. No final dessa grande sala, suspensos no ar 56 painéis, revelam uma parte da extensa galeria de personagens criadas e retratadas por Ziraldo. Alguns deles, ao invés de retratos, contem uma superfície espelhada onde o visitante pode se enxergar com um personagem também. (Figuras 18 e 19).

- **Pátio dos Canhões:** a amizade. Área externa composta por canhões de diferentes épocas enfileirados e apontados para o centro, adornados com ramos de flores cenográficas, baseadas em desenhos de Ziraldo. Espalhados estrategicamente pelo espaço, réplicas dos personagens da Turma do Pererê em tamanho natural. Tanto os personagens quanto as flores foram produzidos em materiais impermeáveis, resistentes à chuva. (Figuras 20, 21, 22 e 23)



Figuras 20, 21, 22 e 23. Pátio dos Canhões.  
Fotos: Adriana Lins.

### 3.2 Identidade visual

O maior desafio do processo de criação de uma identidade visual para a exposição era utilizar elementos reconhecíveis da linguagem gráfica do Ziraldo, mantendo a isenção.

#### Marca

Mostrou-se adequado criar um brasão como marca, estabelecendo, assim, um elo entre o passado e o futuro, utilizando códigos gráficos da arte heráldica. O cruzamento de armas,

foi substituído pelo de uma luneta com um pincel e, tendo o brasão do império como referência, a coroa foi substituída pela panela que o *Menino Maluquinho* traz na cabeça. O título da exposição foi composto com a fonte tipográfica “Ziraldo Irregular” criada a partir do estilo utilizado pelo artista no desenho da tipografia em vários de seus trabalhos gráficos, fornecida pelo Instituto Ziraldo. A marca final foi criada prevendo diferentes alternativas de aplicação. (Figuras 24 e 25).

### Peças gráficas

O sistema de identidade visual foi composto por peças gráficas divididas em dois campos: promocionais e de sinalização.

As peças promocionais concentraram-se no modelo virtual, visando prioritariamente as redes sociais. As imagens utilizadas foram pinçadas do acervo de Ziraldo e todas sendo referenciadas com o material exposto (Figuras 26, 27, 28 e 29). Uma única peça foi impressa: uma ventarola, distribuída ao visitante logo na entrada do Museu. (Figura 30).



Figuras 24 e 25



Figuras 26 a 29



Figura 30

Figuras 24 e 25. Marca da exposição em duas versões.  
 Figuras 26, 27, 28 e 29. Peças de divulgação em mídias sociais.  
 Figura 30. Ventarola, frente e verso.