

As peças de sinalização podem ser subdivididas em externas e internas. As primeiras, aplicadas na área externa do corpo arquitetônico do Museu (Figuras 31 e 32), e as de sinalização interna são legendas textuais que informam o recorte do conteúdo de cada sessão ou área da exposição e outras fazendo a ligação entre os dois acervos por meio de códigos QR.

3.3 Narrativa textual

A atividade de Ziraldo como jornalista e escritor obrigou uma especial preocupação com a linguagem a ser utilizada na elaboração dos textos.

Na verdade, o grande desafio foi sempre a relação identificada por Bakhtin entre autor e herói. Um desafio que permeou todas as escolhas estéticas e conceituas, mas que se mostrou mais presente na produção textual. Ao projetar a exposição, assumiu-se a posição de autor, mas um autor que não poderia se sobrepor ao autor- artista que estava sendo exposto. E, no caso, um artista que se constitui em herói para o projetista, “uma relação com o outro enriquecida do excedente de valores inerente à visão exotópica que tenho do outro” (Bakhtin, 1997, 203). Uma abordagem que optou pela linguagem poética e afetiva, na geração de textos sintéticos e objetivos, um posicionamento inerente à toda a obra do biografado.

Os textos utilizados no corpo da exposição foram divididos em dois grupos. O primeiro composto por textos informativos, com versão em braile aplicada na mesma superfície e o segundo, contendo legendas com códigos QR que permitem o acesso às peças do acervo do Museu, selecionados em uma curadoria compartilhada com a equipe do MHN

Uma frase-chave é utilizada em vários pontos da exposição: “Isso é coisa de Museu!”. Em algumas peças sendo sinalizada por um dos personagens mais emblemáticos de Ziraldo, *O Menino Maluquinho* (Figura 33)



Figura 33. “Isso é coisa de museu!”.
© Ziraldo.

Figuras 31 e 32. Sinalização externa.
Fotos: Adriana Lins

3.4 Multimodalidade

A ideia original era permitir uma navegação presencial, incentivando o visitante a circular pelas diversas áreas do Museu, buscando os elos sugeridos entre os dois acervos. Entretanto, o distanciamento imposto pela pandemia direcionou essa busca para uma navegação virtual, direcionada para o acervo já digitalizado do MHN. Foram gerados códigos QR a serem lidos com facilidade pela câmera de aparelhos de telefonia celular

A utilização das tecnologias de informação, a informatização de inventários ou a criação de websites são instrumentos que alargam o universo dos públicos potenciais e permitem projetar a imagem do museu, do seu patrimônio e das suas atividades muito para além dos meios de comunicação tradicionais. (Semedo, 2005, p.11)

Foram criadas dezoito legendas, posicionadas nas proximidades de obras específicas de Ziraldo. Todas com textos curtos, instigantes e, como já foi dito, utilizando uma linguagem poética e afetuosa. Etiquetas adesivas impressas em placas de poliestireno e tendo como eixo, a altura de 1m20, permitindo uma ótima legibilidade e acesso via telefone celular para crianças e adultos. A seguir alguns exemplos, na sequência a reprodução de todo o conjunto (Figuras 34 e 35) e duas delas já aplicadas. (Figuras 36 e 37)

4. Mediação

A previsão do acesso limitado a poucos dias e a pequenos grupos de cada vez, direcionou a estruturação da mediação em ações complementares, tanto para os visitantes (principalmente infantis), quanto para educadores. Para a ação educativa foram propostas mediações com características diferenciadas, apresentadas a seguir, sendo necessário esclarecer que, considerando a amplitude do termo mediação contextualizado ao evento, cuja abrangência envolvia o próprio espaço expositivo como um mediador de múltiplas leituras, foram contratados dois mediadores que, em dias e horários específicos.

4.1 Mediação imersiva

Na mediação imersiva cabia aos mediadores acolherem os visitantes em pequenos grupos, proporcionando uma imersão compartilhada e não uma visita guiada convencional. Foram incentivados a se encantarem com material exposto e a utilizarem esse encantamento como elo com os visitantes. (Figuras 38 e 39) Assim, cada grupo poderia vivenciar um trajeto diferente, de acordo com a leitura que fizessem de cada grupo, suas características e suas curiosidades e foram instruídos que a cada visita de escola, se dirigissem primeiramente ao grupo de professores e professoras responsáveis, convidando-as de forma afetiva ao

encantamento que ganharia um efeito multiplicador, transformando não só a exposição, mas o MHN e como consequência, qualquer museu, como um espaço vivo, aberto à busca de conhecimentos e múltiplas formas de leitura.



Figura 34



Figura 35



Figura 36



Figura 37

Figura 34. Conjunto de legendas de sinalização interna. (parte1)

Figura 35. Conjunto de legendas de sinalização interna. (parte2)

Figura 36. Exemplo de código QR aplicado no Pátio Minerva. Foto: Adriana Lins.

Figura 37. Exemplo de código QR aplicado no Universo Ziraldo. Foto: Adriana Lins.



Figura 38



Figura 39



Figura 40

Figuras 38 e 39. Mediação no espaço expositivo. Fotos: Guto Lins.

Figura 40. Caderno de Atividades sendo utilizado por visitantes. Foto: Guto Lins (x4)

4.2 Mediação lúdica

Foi projeto um caderno de atividades ilustrado com obras de Ziraldo na versão com formato A5, em preto e branco permitindo assim que fosse disponibilizado no modelo digital. Um arquivo capaz de ser impresso a baixo custo fora da exposição. (Figuras 40 a 44)

4.3 Mediação virtual

Ainda tendo como fio condutor a obra e o pensamento de Ziraldo, foi proposta uma ação para alimentar a discussão da importância da mediação de leitura, inserindo o conceito do letramento multimodal e da complementaridade entre o ensino formal e o ensino informal, junto aos profissionais de ensino. Uma roda de conversa no formato virtual, em parceria com a Secretaria Municipal de Educação e a equipe do Museu Histórico Nacional, batizada de “O Alfabeto que começa com Z: Roda de conversa mediando a multimodalidade de leituras.”

5. Reflexos e Reflexões

Mais do que conclusões, sinto a necessidade de encerrar esse artigo com reflexões sobre alguns dos reflexos emanados pela exposição, entendendo o design “como um padrão de significados” e “um processo de construção de significados”. (Kalantzis p.172). Um processo metodológico capaz de estruturar o pensamento, buscando otimizar a realização de objetivos e metas e, no caso aqui específico, tendo como resultado um produto design, concreto e latente.

O design pode ser identificado como um potencializador da mediação de múltiplas leituras, atuando como um mediador, e ficou claro a todos os envolvidos que a exposição só faria sentido e atingiria seus objetivos, sendo ela mesma encarada como uma mediadora de leitura. Uma imersão sensorial que pode comprovar o pensamento de Jaume Trilla, ao abrir “as portas de conhecimento [e o] senso crítico por ela gerado” permitiu aos agentes envolvidos, incluindo, obviamente, os visitantes, serem “reconhecidos como construtores de cidadania e convivência social [...] muitas vezes desprestigiadas pela educação formal objetiva, que busca resultados estatísticos”. (Trilla, p51).

E um fator muito gratificante foi poder cooperar com a equipe do MHN e reforçar o a sua intenção de posicionar o Museu como um espaço vivo em constante diálogo com a sociedade, ainda mais sendo um aparelho cultural público, capaz de fomentar novos diálogos e “promovendo, assim, uma maior abertura e questionamento” da arte, da cultura, da sociedade, da história e do próprio museu. (Semedo at al, p.23).

A limitação dos horários de visitação imposta pela pandemia e pela diminuição de quadros do Museu, assim como o período de férias não permitiu a visitação escolar no volume desejado por todos, mas as que ocorreram puderam comprovar os reflexos nos olhos nos visitantes e as possíveis reflexões que podem gerar. E que essa luz não se apague (Figuras 50 a 53)



Figuras 50, 51, 52 e 53.
Visitantes interagindo com o material exposto.

Notas

1. Depoimento pessoal.

Referências Bibliográficas

- Fabiarz, Jackeline L., Fabiarz, Alexandre., Coelho, Luiz A.C. (org) *Lugares do design na leitura*, Os. Rio de Janeiro: Novas Idéias, 2008.
- Ferraro, Mara Rosângela. *O livro de imagens e as múltiplas leituras que a criança faz do seu texto visual*. Campinas: Unicamp, 2001.
- Frascara, Jorge. *Cognition, Emotion, e Other Inescapable Dimensions of Human Experience*. Visible language, 1999 – search.proquest.com
- _____. (ed.). *Design and the social Sciences: Making connections*. Taylor & Francis, London and N.Y, 2002.
- Freire, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- _____. *A importância do ato de ler*. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.
- Jordan, W. P. Human factors of pleasure, seekers. IN. *Design and the social Sciences: Making connections*. Taylor & Francis, London and N.Y, 2002.
- Kalantzis, Mary; Cope, Bill, Pinheiro, Petrilson. *Letramentos*. Editora da Unicamp: Campinas, 2012.
- Nikolajeva, Maria & Scott, Carole. *Livro ilustrado: palavras e imagens*. São Paulo: Cosacnaif, 2011.
- Olinto, Heidrun Krieger; Schöllhammer, Karl (org.). *Literatura e criatividade*, Rio de Janeiro: Sete Letras, 2012.
- park, Margareth B.; Fernandes, Renata S. (Org.). *Educação não formal: contextos, percursos e sujeitos*. Campinas, SP: CMU; Holambra, SP: Ed. Setembro, 2005.
- Schön, Donald A., *Learning to Design and Designing to Learn*. Nordisk Arkitekturforskning 1993:1, Oslo, 1993.
- Semedo, Alice & Lopes, João T. *Museus, discursos e representações*. Porto: Edições Afrontamento, 2005. (p.11)
- Silva, Maria Cecília Almeida (coord.), Padilha Paula (org) *A educação fora do lugar*. Rio de Janeiro: Pró-Saber, 2019.
- Tiger, L. *The Pursuit of Pleasure*. Boston: Little, Brown and Company, 1992.
- Trilla, Jaume et al. (org). *Educação formal e não-formal: pontos e contrapontos*. São Paulo: Summus, 2008.

Acesso por meio eletrônico

Damazio, Vera. *Design and Emotion*. In: *The Bloomsbury Encyclopedia of Design*. London: Bloomsbury Academic, 2016. v. 1. disponível em: <https://www.bloomsburydesignlibrary.com/encyclopedia-chapter?docid=b-9781472596178&tocid=b-9781472596178-BED-D042> Acesso em: 23 out. 2018.

Mello, Ricardo H. V. et al. *Roda de conversa: uma Articulação Solidária entre Ensino, Serviço e Comunidade*. Rev. bras. educ. med. [online]. 2016, vol.40, n.2, pp.301-309. ISSN 0100-5502. <https://doi.org/10.1590/1981-52712015v40n2e01692014>. Acesso em: 15 out. 2020

Abstract: This article is part of the doctoral dissertation in Design entitled: “Has a design in the middle of the way, in the middle of the way has the design”, defended by the author at PUC-Rio. He reports in detail the conception and assembly of the exhibition “Terra à Vista e Pé na Lua” with works by Ziraldo Alves Pinto, draftsman, writer and designer in celebration of the centenary of the National Historical Museum, in Rio de Janeiro. A tribute to the human adventure towards the unknown, metaphorically relating the conquest of Brazil by the Portuguese and the conquest of space by the astronauts. A dialogue, through multimodality, of the collections of Ziraldo and the MHN, seeking to re-signify the museum as a living, pulsating and current space. QR codes were generated to be easily read by the camera of cell phones, which encourage the visitor to look for the suggested links between the two collections.

Keywords: design in reading - multimodality - non-formal education - cultural identity

Resumen: Este artículo forma parte de la disertación de doctorado en Diseño titulada: “Tiene un diseño en el medio del camino, en el medio del camino tiene el diseño”, defendida por el autor en la PUC-Rio. Relata en detalle la concepción y montaje de la exposición “Terra à Vista e Pé na Lua” con obras de Ziraldo Alves Pinto, dibujante, escritor y diseñador en celebración del centenario del Museo Histórico Nacional, en Río de Janeiro. Un homenaje a la aventura humana hacia lo desconocido, relatando metafóricamente la conquista de Brasil por los portugueses y la conquista del espacio por los astronautas. Un diálogo, a través de la multimodalidad, de las colecciones de Ziraldo y el MHN, buscando resignificar el museo como un espacio vivo, pulsante y actual. Se generaron códigos QR para ser fácilmente leídos por la cámara de los celulares, que incitan al visitante a buscar los enlaces sugeridos entre las dos colecciones.

Palabras clave: diseño en lectura - multimodalidad - educación no formal - identidad cultural

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
