

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

KIME RODRIGUES

TESOUROS DO RIO
UM LIVRO PARA DESCOBRIR OS TESOUROS
DA CIDADE MARAVILHOSA

RIO DE JANEIRO
2017

KIME RODRIGUES

TESOUROS DO RIO
UM LIVRO PARA DESCOBRIR OS TESOUROS
DA CIDADE MARAVILHOSA

Projeto de conclusão apresentado ao curso de Comunicação Visual Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de bacharel.

Orientação: prof. ^a Dr.^a Elizabeth Jacob

RIO DE JANEIRO
2017

Resumo

Este trabalho teve como objetivo, através de pesquisas em Educação Patrimonial, a elaboração de um livro com propósito de despertar o interesse de crianças entre oito e dez anos em patrimônios e museus. O livro visa proporcionar, através de conteúdo textual leve e divertido e atividades artísticas, uma introdução à história da cidade do Rio de Janeiro e como ela está diretamente ligada à própria história, cultura e realidade do leitor e como este é agente desta história que é continuamente escrita.

Palavras-chave

Material educativo, Educação Patrimonial, museus, livro ilustrado

Abstract

The objective of this work, through research in Heritage Education, was the elaboration of a book with the purpose of arousing the interest of children between eight and ten years in heritage and museums. The book aims to provide, through light and fun textual content and artistic activities, an introduction to the history of the city of Rio de Janeiro and how it is directly linked to the reader's own history, culture and reality and how this is the agent of this story that is continuously written.

Keywords

Educational material, Heritage Education, museums, picture book

À UFRJ, por me proporcionar tantas experiências e saberes.

Aos meus professores, incansáveis em sua vontade de abrir caminhos, sempre respondendo aos meus questionamentos com mais questionamentos.

À minha família, cujo apoio às minhas decisões, boas ou ruins, sempre foi incondicional.

Ao Guilherme, sem dúvida o protagonista desta aventura louca de voltar à UFRJ e meu companheiro em absolutamente todos os caminhos que eu trilho. Sem ele eu não teria descoberto o encantamento pelo design e a absoluta paixão pela ilustração.

Sumário

1. Introdução	6
2. Educação Patrimonial: conceito e relevância social	9
2.1 Patrimônio e Educação Patrimonial	9
2.2 Breve contextualização histórica sobre o museu.	11
2.3 Museu como espaço de conhecimento e transformação	12
3. Arte e Educação	13
3.1 O ensino da Arte na Educação brasileira	13
3.2 O ensino da arte no Ensino Fundamental (2º ciclo)	14
4. Referências para o desenvolvimento do projeto	16
4.1 Museus pesquisados	16
4.2 A seleção de público ao qual se destina o projeto	16
4.3 Pesquisa de materiais educativos em museus	16
4.4 Pesquisa de outros materiais de apoio	21
5. Sobre o livro	27
5.1 A escolha do tema	27
5.1.1 O título	27
5.1.2 Personagens	27
5.1.3 Patrimônios e cenas	32
5.2 Conteúdo e atividades	40
5.3 Linguagem e estrutura	46
5.4 Projeto gráfico	48
5.4.1 Formato	48
5.4.2 Cores	51
5.4.3 Ferramentas e técnicas	52
5.4.4 Diagramação/Tipografia	53
5.4.5 Suporte/Acabamento	54
6. O livro	55
7. Conclusão	62
8. Referências Bibliográficas	64

1. Introdução

O museu é visto como atração que possui certo distanciamento de boa parcela da população, especialmente jovens e crianças, que encaram como algo antiquado e maçante. Quando a criança encara uma visita ao museu desta forma, ela acaba crescendo com esta ideia de que museu é um programa entediante, pedante, apenas para eruditos.

A criação do IBRAM em 2005 e o crescente número de eventos e materiais elaborados especificamente para discutir o papel educacional dos museus vem modificando esta imagem concebida das instituições, porém ainda há um longo caminho a se percorrer a fim de se internalizar a importância do museu como instituição vital para a preservação da memória cultural, componente fundamental para a formação do indivíduo.

É importante, através de ações que transformam a relação da criança com o museu, que esta ideia seja reformulada. O museu é um lugar de aprendizado transformador, que guarda a herança cultural de um povo, sendo assim, um local de relações afetivas do homem com sua história e sua cultura.

Historicamente, o museu tem como função apenas ser um espaço para abrigar uma coleção histórica. Com o passar do tempo, especialmente com o surgimento de ideais iluministas, o museu passa também a assumir um papel educador. Porém seu papel na educação difere do papel da escola, vindo um a complementar o outro na formação do indivíduo.

No ano de 2015, a cidade do Rio de Janeiro fez 450 anos. Para comemorar, a Prefeitura do Rio criou o passaporte dos museus do rio. Era um pequeno caderno com uma lista de museus da cidade e um espaço para carimbo de cada um. Este passaporte dava direito a uma gratuidade em cada estabelecimento, sendo marcado com um carimbo, indicando o uso da gratuidade. A iniciativa visava estimular a população de cariocas e turistas a conhecer a diversidade de museus presentes na cidade, uns bastante conhecidos, outros nem tanto. Uma atividade lúdica que estimulava a visita, pois a "brincadeira" era colecionar os carimbos, que na ocasião viraram assuntos nas redes sociais, onde cada portador divulgava uma foto de seu passaporte, mostrando a quantidade de carimbos que já havia adquirido. O passaporte foi um sucesso, tendo se esgotado rapidamente. Houve uma nova edição, no ano das Olimpíadas do Rio de Janeiro, chamada de passaporte Cultural, onde, além dos museus, foram incluídos também alguns estabelecimentos comerciais, teatros, hotéis e restaurantes cariocas.



Fig. 1 Passaporte dos Museus Cariocas (2015) e Passaporte Cultural Rio (2016).



Fig. 2 Página de carimbos do Passaporte dos Museus Cariocas (2015).

Nesta segunda edição, além da gratuidade em museus, havia descontos nas demais modalidades, sendo novamente marcados pelo carimbo.

A partir do Passaporte dos Museus Cariocas surge a ideia para este projeto. O passaporte obteve êxito ao aumentar, durante sua vigência, o público nos museus. Esta mesma experiência poderia ser aplicada em fins educativos, para o público infantil, a fim de proporcionar maior conhecimento sobre a importância histórica e cultural de diversos pontos do centro do Rio de Janeiro para a formação histórica do país.

Cada museu possui suas atividades para serem realizadas com o público e atividades educacionais a serem realizadas com estudantes. Este projeto não visa a interferência (ou crítica) aos projetos elaborados por cada instituição, mas sugerir um material introdutório a fim de evidenciar a importância das instituições como símbolos his-

tóricos da formação da cidade e do próprio país. Mais do que conhecer os museus individualmente, este projeto sugere um destaque da relação histórica e cultural que cada um tem entre si.

O objetivo deste projeto é a elaboração de material gráfico impresso de cunho educativo e recreativo que estimule de maneira lúdica o interesse de crianças de determinada faixa etária sobre um conjunto selecionado de museus e outros patrimônios localizados no centro da cidade do Rio de Janeiro.

Serão oferecidas no material atividades relacionadas às instituições, ligadas às suas características específicas. As atividades possuem base artística, de realização simples, de acordo com a faixa etária proposta como público-alvo. Estas atividades visam promover conhecimento, ação e reflexão sobre o espaço e suas obras.

Para a realização deste livro, o projeto foi organizado nas seguintes etapas:

- Pesquisa sobre museus e patrimônio, a fim de embasar a proposta do livro;
- Pesquisa dos Parâmetros Nacionais Curriculares do ensino da Arte, para adequar as atividades à faixa etária pretendida;
- Visita a museus, patrimônios e centros culturais, para fazer levantamento de organização, temas e programas educativos;
- Pesquisa pela internet dos sites oficiais dos museus, além das instituições municipais e federais responsáveis pelos mesmos;
- Pesquisa e análise de materiais educativos de museus;
- Escolha dos museus integrantes do livro e definição de tema;
- Pesquisa sobre os museus escolhidos, sua história, características e curiosidades;
- Planejamento das atividades de cada patrimônio;
- Desenvolvimento do layout, definindo conteúdo e distribuição de texto e imagem;
- Desenvolvimento das ilustrações dos locais, curiosidades e personagens;
- Projeto gráfico e diagramação.

Embora estejam organizadas em sequência, diversas etapas ocorreram concomitantes entre si e o desenvolvimento desta monografia e passaram por diversas revisões.

2. Educação Patrimonial: conceito e relevância social

Para poder desenvolver este livro, foi fundamental buscar informações sobre museus, educação patrimonial e sua importância para o desenvolvimento do indivíduo em sociedade. O conteúdo desta pesquisa deu o principal embasamento para o projeto.

2.1 Patrimônio e Educação Patrimonial

A Constituição Federal de 1988, artigo 216, define o conceito de patrimônio cultural:

“Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I - as formas de expressão;

II - os modos de criar, fazer e viver;

III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.”

BRASIL, 1988 art. 216

O Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), fundado em 1937, é o órgão federal responsável pela preservação do Patrimônio Cultural Brasileiro. Em seu site, oferece uma definição clara de patrimônio material:

“Os bens tombados de natureza material podem ser imóveis como os sítios históricos, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais; ou móveis, como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos.”

IPHAN, 2014

O patrimônio cultural, portanto, está nas ruas, na paisagem e no povo e dele depende para existir e perdurar para gerações futuras. É pautada nesta importância que a Edu-

cação Patrimonial trabalha. Ela busca conscientizar sobre a importância do patrimônio cultural e de sua preservação, como componente de sua própria identidade.

No Brasil, a Educação Patrimonial foi introduzida em 1983, com o 1º seminário sobre o Uso Educacional de Museus e Monumentos, realizado no Museu Imperial de Petrópolis, Rio de Janeiro. Em 1996 é lançado por Maria de Lourdes Parreiras Horta, Evelina Grunberg e Adriana Queiroz Monteiro o Guia Básico de Educação Patrimonial, publicação pioneira e ainda referência sobre o tema no Brasil. Este mesmo livro oferece uma definição de Educação Patrimonial:

“Trata-se de um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo. A partir da experiência e do contato direto com as evidências e manifestações da cultura, em todos os seus múltiplos aspectos, sentidos e significados, o trabalho da Educação Patrimonial busca levar as crianças e adultos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-os para um melhor usufruto destes bens, e propiciando a geração e produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural.”

HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 4

Quando se fala de educação é importante salientar que não se deve apenas considerar a educação formal, ou escolar. Esta é apenas uma parte de uma educação global do indivíduo. Dentre outras ferramentas, a educação não-formal, ou aquelas fora do âmbito escolar, possuem papel igualmente importante. É através da interação da educação formal com a não formal que se obtém êxito em uma formação educacional completa.

A educação não-formal busca a formação social e cultural. Através do entendimento da riqueza e diversidade dos aspectos sociais e culturais que nos regem, os contextos históricos e suas transformações ao longo do tempo o indivíduo ganha mais consciência de si mesmo, de sua relação com o próximo e de seu papel a desempenhar para um convívio social em plena harmonia. Segundo Alencar (1987) a educação não formal deve sempre estar articulada com a educação formal, sendo esta preocupação sempre trabalhada tanto na escola quanto nos museus e demais instituições culturais.

Um dos problemas que se pode observar na educação que acontece nos museus e centros culturais é justamente uma falha em separar as competências a serem ensinadas pela escola, sem confundir-las com aquelas que podem ser passadas pela educação patrimonial. Alencar ainda salienta a importância de se utilizar uma dinâmica nos museus diferente da sala de aula. Deve-se utilizar o museu como espaço de aprendizado, mas não se pode esquecer que este também é um espaço de fruição e lazer.

Alencar aponta como diferença fundamental entre educação formal e não formal a metodologia aplicada no ensino. Enquanto que a educação formal começa com a abs-

tração, ou seja, a transmissão de conteúdo ou informação, que será posteriormente discutida, trabalhada para então ser assimilada, na educação patrimonial se começa pelo objeto. Como diz Costa (2008), “o museu educa por meio da tridimensionalidade”. Seja algo material ou não, o primeiro passo para o aprendizado patrimonial é o contato com o patrimônio em si. Pode ser um objeto no museu, uma dança, uma música, etc. Com este primeiro contato, há o levantamento de impressões e discussões acerca do objeto. A partir daí é que se apresentam dados abstratos, como datas, nomes, significados para, enfim, haver a assimilação.

2.2 Breve contextualização histórica sobre o museu.

A palavra **museu** tem origem na antiguidade grega e era o nome dado ao templo das musas (em grego, *museion* significa, literalmente, templo das musas). As musas, de acordo com a mitologia grega, foram as nove filhas nascidas da união de Zeus (o soberano dos deuses) com Mnemósine (a deusa da memória). As musas nasceram com o intuito de inspirar os homens e perpetuar na história os grandes feitos de deuses e homens em diversos campos das artes e ciências.

Posteriormente, o primeiro local a ganhar o nome de museu, com o intuito não de ser um local religioso de adoração, mas de preservação de registros históricos foi a Biblioteca e Centro de Estudos de Alexandria. Pode-se dizer, portanto, que deu-se o surgimento do museu.

Ao longo da história surgem muitas coleções de documentos, obras artísticas e itens arqueológicos. No entanto, essas coleções eram montadas e guardadas por grupos ou indivíduos de grande riqueza, nobres e aristocratas. Portanto, não eram acessíveis ao público e nem tinham essa finalidade. Embora já possuíssem a função de preservação e exposição de itens históricos a fim de preservar o registro, estes primeiros museus não tinham qualquer função educacional para a população.

Apenas por conta do movimento Iluminista, no século XVIII, é que se começa a pensar na educação, antes um privilégio dos nobres e ricos, como um direito fundamental de qualquer pessoa, independente de sua origem ou condição financeira. Seguindo este pensamento, as coleções particulares passam a se tornarem públicas, com objetivo educacional.

No Brasil, com a chegada da corte real Portuguesa, em 1808, iniciam-se uma série de projetos de melhoramento urbano da cidade do Rio de Janeiro. Em 1818, é inaugurado o Museu Real, que mais tarde seria chamado de Museu Nacional. Foi o primeiro museu e centro de pesquisa criado no Brasil e ainda é referência nacional na área de história natural. Em 1810, com um acervo de cerca de sessenta mil peças, entre livros, documentos e outros, vindas de Portugal para o Brasil, é fundada a Real Biblioteca Nacional. A partir daí, diversas outras instituições de ensino e pesquisa são fundadas, transformando o Rio de Janeiro no centro cultural do país. Hoje, segundo o IBRAM, o

Brasil conta com mais de 3.000 instituições museológicas cadastradas.

2.3 Museu como espaço de conhecimento e transformação

Hoje, o museu é visto como o elemento mais representativo de preservação do patrimônio cultural de uma sociedade. O International Council of Museums (ICOM) nos oferece uma definição atualizada, adotada em sua 22ª Reunião Geral, realizada em 24 de agosto de 2007, em Viena, Áustria:

“O museu é uma instituição permanente sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o património material e imaterial da humanidade e do seu meio envolvente com fins de educação, estudo e deleite.”

International Council of Museums, 2007

Huysen (2000) aponta como a partir da década de 1970 há um aumento de demanda na Europa e nos Estados Unidos por revitalização de centros urbanos, paisagens e empreendimentos patrimoniais por conta do que ele chama de “cultura de memória”. É através do desejo de se preservar a memória que os espaços museais são constituídos e, conforme o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) também aponta, o museu é um *“Espaço fascinante onde se descobre e se aprende, nele se amplia o conhecimento e se aprofunda a consciência da identidade [...]”*. Portanto, o museu, de acordo com estas definições, possui papel fundamental na educação.

3.Arte e Educação

Foram propostas, para cada museu abordado, atividades relacionadas a desenho e colagem. Para que estas fossem adequadas à faixa etária a qual se destina o livro, foram pesquisados os Parâmetros Curriculares Nacionais do ensino da Arte. Esta pesquisa forneceu diretrizes para quais competências se espera que sejam desenvolvidas de acordo com os ciclos de ensino e faixa etária. Desta forma, as atividades não ficariam aquém ou além das capacidades do leitor.

3.1 O ensino da Arte na Educação brasileira

Desde seu surgimento na educação formal, a arte não fazia parte do currículo “nobre” e tradicional, sendo encarada quase como uma atividade recreativa. No Brasil, até a década de 1960 havia ainda poucos cursos de formação de professor no campo da arte, sendo que qualquer profissional ligado a qualquer atividade artística, ou mesmo um professor de qualquer área poderia assumir as disciplinas ligadas ao ensino artístico.

Em 1971 a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional passa a considerar o ensino de arte como componente da educação escolar, mas denomina-o “atividade educativa” ao invés de disciplina, mantendo o tópico ainda indefinido. De qualquer forma, foi um avanço. Em fase de adaptação durante toda a década de 1970, o ensino de artes era limitado a seguir guias curriculares, com lista de atividades e livro didáticos pré definidos. O ensino artístico privilegiava a reprodução técnica.

A partir da década de 80 surge um movimento denominado arte-educação, onde os professores de arte buscavam promover conscientização e integração de todos os profissionais de educação formal e não formal.

Em 1988, promulgada a nova Constituição Nacional, é iniciado o processo para a reformulação da Lei de Diretrizes e Bases que, no entanto, seria sancionada somente em 20 de dezembro de 1996. A nova lei de Diretrizes e bases, no 9.394/96 passa a determinar que *“O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos”* (artigo 26, parágrafo 2º).

Com este novo e importante avanço no ensino de arte, nas décadas de 1980 e 1990 se intensifica a preocupação com pesquisas e discussões a respeito da arte como instrumento de educação. As escolas, juntamente com as instituições patrimoniais, passam

a buscar maior sintonia entre si e com o que vem sendo discutido na área em outros países do mundo. Há um número crescente de estudos, publicações, seminários e congressos nacionais e internacionais, a fim de se aprimorar e explorar o assunto da melhor maneira possível.

O ensino da Arte, com estas importantes transformações curriculares, não se caracteriza mais como apenas uma atividade, mas como a disciplina Arte (e não mais Educação Artística) com estrutura e área de atuação envolvendo conteúdo específico.

3.2 O ensino da Arte no Ensino Fundamental (2º ciclo)

De acordo com os Parâmetros Nacionais Curriculares (BRASIL, 1996) as competências a serem desenvolvidas pelo indivíduo no ensino da Arte estão dentro de três eixos: a produção, a fruição e a reflexão. Estes eixos são trabalhados de acordo com a faixa etária e possibilidade de aprendizado do aluno:

“A aprendizagem da arte envolve distintos âmbitos de experiência para abarcar o conhecimento artístico:

- a experiência de fazer formas artísticas incluindo tudo que entra em jogo nessa ação criadora: recursos pessoais, habilidades, pesquisa de materiais e técnicas, a relação entre perceber, imaginar e realizar um trabalho de arte;
- a experiência de fruir formas artísticas, utilizando informações e qualidades perceptivas e imaginativas para estabelecer um contato, uma conversa em que as formas signifiquem coisas diferentes para cada pessoa;
- a experiência de investigar sobre a arte como objeto de conhecimento, no qual importam dados sobre a cultura em que o trabalho artístico foi realizado, a história da arte e os elementos e princípios formais que constituem a produção artística, tanto de artistas quanto dos próprios alunos.

No convívio com o universo da arte, os alunos podem enfim conhecer:

- o fazer artístico como experiência poética (a técnica e o fazer como articulação de significados e experimentação de materiais, suportes e instrumentações variados);
- o fazer artístico como desenvolvimento de potencialidades: percepção, intuição, reflexão, investigação, sensibilidade, imaginação, curiosidade e flexibilidade;
- o fazer artístico como experiência de comunicação humana e de interações no grupo, na comunidade, na localidade e nas culturas;
- a obra artística como forma sónica (sua estrutura e organização);

- a obra de arte como produção cultural (documento do imaginário humano, sua historicidade e sua diversidade).”

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais, livro 07: Arte, 1998, p. 36

Como sugere o próprio documento, o aluno deve ter contato com um grande conjunto de experiências onde ele possa aprender e criar, indissociavelmente, articulando percepção, imaginação, sensibilidade, conhecimento e produção artística.

“Por isso um ensino e aprendizagem de arte que se processe criadoramente poderá contribuir para que conhecer seja também maravilhar-se, divertir-se, brincar com o desconhecido, arriscar hipóteses ousadas, trabalhar muito, esforçar-se e alegrar-se com descobertas. Porque o aluno desfruta na sua própria vida as aprendizagens que realiza.”

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais, livro 07: Arte, 1998, p. 31

Este trecho do documento evidencia como o ensino da Arte pode ser prazeroso e lúdico, sem a preocupação com erros e acertos, avaliações estressantes, mas sim um processo fluido, natural e encantador, que instigue o aluno a saber, entender e produzir mais.

4.Referências para o desenvolvimento do projeto

4.1 Museus pesquisados

Foi feita uma pesquisa de campo que consistiu em visitas a diversos museus no centro do Rio de Janeiro. Foram visitados os patrimônios abordados no livro e outros museus, a fim de se pesquisar as atividades educativas e recreativas oferecidas. Além disso, estas visitas permitiram uma análise dos patrimônios integrantes da publicação como forma de auxiliar na elaboração do conteúdo e das atividades. Os museus visitados foram:

- Centro Cultural Banco do Brasil (RJ)
- Museu Nacional de Belas Artes (RJ)
- Museu de Arte do Rio (RJ)
- Museu do Amanhã (RJ)
- Centro Cultural Paço Imperial (RJ)
- Biblioteca Nacional (RJ)
- Museu Histórico Nacional (RJ)

4.2 A seleção de público ao qual se destina o projeto

A princípio, havia como objetivo destinar o livro a crianças por volta dos 10 anos. Para ajudar a definir com mais precisão a faixa etária, foi consultado os Parâmetros Curriculares Nacionais. De acordo com a divisão estabelecida por idade e ciclo, o que melhor se encaixou na proposta do projeto foi o segundo ciclo do ensino fundamental (3ª e 4ª séries), que abarca crianças entre 8 e 10 anos de idade.

4.3 Pesquisa de materiais educativos em museus

Além das visitas aos museus, houve ainda uma análise de materiais educativos que estas instituições fornecem como parte de suas atividades destinadas ao público infantil. Nem todos os museus possuem material educativo publicado, portanto as análises foram feitas a partir dos materiais disponíveis. Foram pesquisados materiais

impressos e digitais, levando-se em consideração a abordagem de temas relacionados ao museu e as atividades propostas. As seguintes instituições foram consideradas:

- **Centro Cultural banco do Brasil (RJ):** disponibiliza em PDF seu material educativo, de acordo com as exposições. Possui oficina educativa e visita escolar guiada, ambas realizadas por profissionais específicos do próprio centro.



Ministério da Cultura apresenta
Banco do Brasil apresenta e patrocina

PRÁTICAS E REFLEXÕES COM EDUCADORES

IMPRESSIONISMO

CCBB EDUCATIVO 2012

Figs. 3 e 4: O caderno educativo digital da exposição "Impressionismo: Paris e a Modernidade" (2012).



RETRATISTA DAS CORES
Pierre-Auguste Renoir (1841-1919)

Biografia

Filho de um alfaiate, Renoir trabalhou desde cedo para ajudar sua família. Começou como pintor de porcelana aos 13 anos, passando mais tarde a pintar decorações, murais, leques e cortinas. Depois de conseguir se formar na Escola de Belas-Artes, conheceu Monet, Sisley e Bazille no ateliê de Charles Gleyre, pintor que permitia maior liberdade nas pinturas de seus alunos.

Leitura de obra

No retrato de Fernand Raiphien, Renoir destaca o rosto do menino e seus olhos verdes. Será por isso a opção do artista pelo fundo magenta, cor complementar ao verde? Essa opção pelo fundo vibrante nunca seria vista em uma pintura acadêmica, que optaria por tons de terra ou cores rebaixadas (opacas). Na pintura tradicional, o fundo seria nos tons já citados ou mostraria um ambiente interior, aproveitando para revelar, através da opulência dos objetos, a riqueza da classe social do retratado, como na outra pintura do artista - Rosa e Azul (As Meninas Cahen d' Anvers), da página seguinte.

Sugestão de atividade - Retratos

Ensino fundamental I

Materiais: retratos de revistas ou jornais, tesoura, cola, papel sulfite ou cartão e materiais para colorir, como lápis de cor, giz de cera ou pastel.

Objetivo: apontar a importância do fundo nas imagens, mostrando como seu tratamento influencia em nosso modo de ver a figura.

- Proposta ao grupo: eleger uma figura de revista ou jornal e recortar a figura de seu fundo.
- Peça para escolherem materiais para que construam o fundo no qual irão inserir a figura.
- Após o fundo pronto, peça para que colam a figura sobre o suporte e discutam as diferenças de percepção da figura com diferentes fundos.
- Depois de prontos, distribua todos os trabalhos de modo que possam ser vistos em conjunto. Aponte as diferenças de relação entre figura e fundo a partir das cores da figura e do fundo, dos contrastes de claro escuro. Verifique se há figuras que são "engolidas" pelo fundo e se há formas fechadas (com contorno definido) e abertas (sem contorno definido).

- **Museu de Arte do Rio e Museu do Amanhã (RJ):** possuem setor educativo com atividades, porém também não possui material impresso ou digital. As atividades são realizadas no local com orientadores do setor educativo do museu.

- **Centro Cultural Paço Imperial (RJ):** Cita setor educativo no site oficial, no entanto não foi encontrado material relacionado.

- **Fundação Biblioteca Nacional (RJ):** apesar de possuir visitas guiadas e profissionais orientadores, a biblioteca não possui setor educativo com atividades específicas para crianças.
- **Museu Nacional de Belas Artes (RJ):** Possui alguns PDFs no site que incluem catálogos de exposição e um roteiro de visita para a família, com sugestões de abordagens e atividades para realizar durante a visita.



Figs. 5 e 6: O "Guia da visita em família ao Museu nacional de belas Artes" (2011).

- **Museu Histórico Nacional (RJ):** Possui oficinas educativas e visitas guiadas. Disponibiliza cadernos educativos impressos, cada um abrangendo uma exposição permanente do museu. O material é vendido na loja de presentes do museu. Não há material disponível on-line.



Figs. 7 e 8: Capa e exemplo de páginas do caderno educativo sobre a exposição permanente "Do Móvel ao Automóvel" (2012).

- **Museu da Imigração (SP):** Possui a maior e mais completa coleção de material on-line dos museus pesquisados. Os cadernos educativos estão disponíveis em formato PDF para baixar, sendo personalizados de acordo com a exposição. As atividades também se apresentam em maior número e de acordo com o tema do caderno.



Figs. 9 e 10: Caderno educativo sobre a exposição temporária "O Caminho das Coisas" (2016).

4.4 Pesquisa de outros materiais de apoio

Além dos materiais educativos elaborados pelos próprios museus, foram utilizados como base para análise publicações com características similares às deste projeto. As publicações listadas foram selecionadas por possuírem similaridades quanto ao tema, linguagem visual, público alvo ou atividades.

Meu livro do Rio, editora Usborne

Embora não seja destinado ao público infantil, este livro serve como referência por sua temática abordar os aspectos históricos e culturais da cidade do Rio de Janeiro de forma lúdica. O livro traz curiosidades diversas sobre a cidade, listas de locais a serem visitados e espaços para interação do leitor com escrita, recorte e colagem. Algumas das características levantadas:

- Possui informações históricas, localização, guia de transportes e curiosidades;
- Possui espaços para serem preenchidos pelo usuário, como listas de locais a visitar e diário de experiências nos pontos turísticos sugeridos pelo livro;
- O livro funciona de forma independente, com informações sobre o Rio de Janeiro, mas sugere a visita aos locais, o que amplia e enriquece sua experiência;
- São reservados diversos espaços para colagem de fotos, ingressos, etc. para criar um álbum de recordação da cidade.

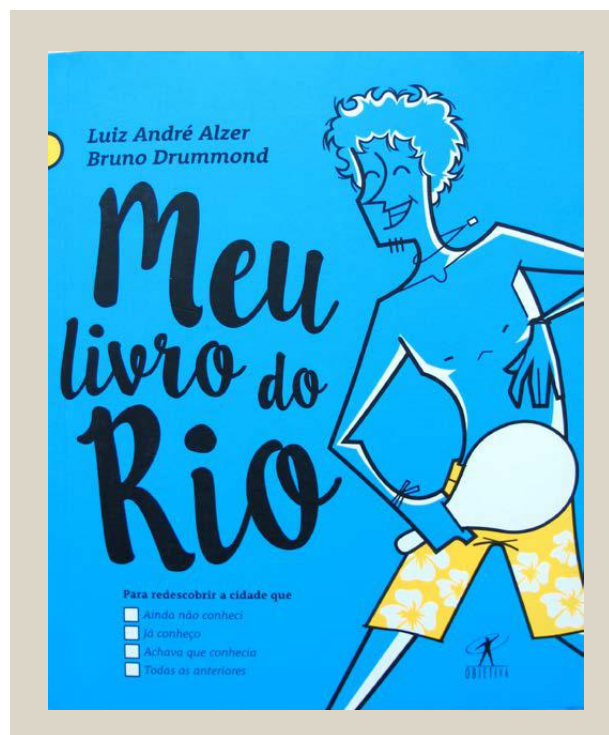


Fig. 11: Capa do livro "Meu Livro do Rio" (2015).

- Possui ainda atividades de recorte e colagem, para montar um álbum de figurinhas com personalidades cariocas e um boneco jogador de futebol para montar, colocando o uniforme que se preferir, dentre as opções de grandes times cariocas.
- Seção de curiosidades, um teste de conhecimento ao final do livro e uma seção final que convida a expandir o conhecimento sobre a cidade para além do que o livro propõe, com sugestões de filmes, sites, outras publicações, etc.



Fig. 12: Página do livro "Meu Livro do Rio" para colagem.

Palavras e adesivos Natureza, editora Usborne

Livro educativo sobre animais, plantas e o meio em que vivem. Possui uma parte explicativa do tema abordado e outra parte de exercícios para o leitor responder, colando o adesivo faltante correspondente. Suas características:

- A estrutura consiste em uma breve explicação sobre algum termo ou conceito, seguida de exemplo ilustrado.
- Sugere atividades de repertório, onde a criança cola o adesivo de acordo com o nome correspondente do animal, planta, etc.
- Outras atividades utilizam os adesivos para reforçar a memorização de nomes, como as partes que constituem uma árvore. Neste caso, o adesivo possui uma palavra e deverá ser colado no espaço correspondente, identificado com a mesma palavra.
- Há ainda atividades que dividem animais em grupos, mostrando seu nome e silhueta. Os adesivos deverão ser colados para revelar as características deste animal. Esta atividade associa nomes e características, além de permitir a dedução da criança



Fig. 13: Capa do livro "Palavras e adesivos Natureza" (2016).

sobre quais características os animais possuem em comum, para serem colocados em um mesmo grupo.

- Algumas atividades propõe conscientização sobre tratar bem os animais, o lixo, etc. Uma atividade proposta é o leitor encontrar o elemento estranho, dentro de uma série de animais e vegetais marinhos. Junto a estes, há uma tampa de garrafa pet. Por dedução a tampa é o elemento que não deveria estar junto dos outros.
- Alguns esquemas ilustrados, através da colagem de adesivos em locais pré determinados, ajudam a localizar os diferentes tipos de animais em seus habitats naturais.



Fig. 14: Exemplo de página do livro "Palavras e adesivos Natureza" (2016).

Saiba Mais! Sobre Leonardo da Vinci

Com uma pequena introdução onde a turma da mônica conversa sobre um quadro que é uma paródia feita por Maurício de Sousa, com o título de "Monicalisa" em homenagem à Mona Lisa, é apresentada uma história em quadrinhos sobre a vida e obra de Leonardo da Vinci. Algumas características:

- A história apresenta informações gerais sobre o artista, como nascimento, seus pais, cidade natal, trajetória profissional e realizações de destaque. Aborda as obras



Fig. 15: Capa da revista "Saiba Mais! Sobre Leonardo da Vinci" (2010).

Figs. 16 e 17 (acim. dir. e ao lado):
Páginas da revista "Saiba Mais! Sobre Leonardo da Vinci" (2010).

mais conhecidas, falando também dos locais por onde passou, estudos e invenções em diversos campos além do artístico.

- Enquanto a narração da história é mais formal, alguns quadrinhos descrevem o que está sendo narrado com algum dose de humor, deixando o texto mais leve.

- As atividades propostas envolvem jogos de palavras, como cruzadas, caça-palavras, letra e símbolo, etc. As soluções envolvem curiosidades, nomes de obras e atribuições ligadas à Leonardo da Vinci.
- A atividade principal encontra-se no meio da revista e envolve recorte e colagem da página dupla, propondo uma atividade simples de montagem de algum objeto divertido ligado ao tema. No caso desta publicação, monta-se uma miniatura de cavalete com a tela da “Monicalisa”.
- Possui ainda uma seção de curiosidades e uma página de galeria, com reprodução e nome das obras mais famosas do artista.
- Termina com uma tirinha ligada ao tema da publicação.

Obras de arte: Jogos e passatempos

Um livro que visa o ensino da arte, realizado em parceria com a “The National Gallery” de Londres. Todo o aprendizado consiste em ensinar conceitos da arte através de obras famosas, junto com diversas atividades de reforço, com características diferentes de acordo com o assunto abordado. Dentre suas características, pode-se destacar:



Figs. 18 e 19: Capa e páginas do livro “Obras de Arte Jogos e Passatempos” (2015).

- Cada conceito ligado à técnica ou movimento artístico possui uma obra para exemplificar e um texto descritivo pequeno e simples.
- As atividades vem logo após a introdução do tema e muitas vezes permitem a criança experimentar com fidelidade o que acabou de conhecer, o que possibilita que os conceitos saiam do campo da teoria e possam ser assimilados através da prática.



Figs. 20 e 21: Páginas do livro "Obras de Arte Jogos e Passatempos" (2015).

- Há ainda curiosidades do campo histórico ou artístico sobre os assuntos abordados ou sobre detalhes específicos de uma obra ou seu autor.
- Algumas atividades propostas estimulam a dedução, indo além do óbvio e envolvendo imagens e símbolos.
- Além das atividades que propõe reflexão, dedução, há as que propõe o fazer artístico em si em diversos níveis. Algumas pedem para utilizar a cartela de adesivos que compõem o livro para montar imagens de acordo com o movimento artístico da lição. Outras atividades já oferecem um espaço em branco e propõem uma criação de livre escolha, sem o recurso de elementos pré-produzidos dos adesivos.
- Todas as atividades propostas são pensadas e distribuídas de acordo com o assunto, que envolve história da arte, conceitos e técnicas artísticas ligados à pintura.

5. Sobre o livro

5.1 A escolha do tema

Segundo o Guia de Museus publicado em 2011 pelo IBRAM, o município do Rio de Janeiro conta com 114 instituições cadastradas, entre museus e centros culturais, além de diversos outros patrimônios. Foi preciso fazer um recorte limitando o número de patrimônios, ou a publicação poderia ficar excessivamente grande, superficial e, para o público infantil, confusa e maçante devido ao excesso de informações. O recorte também levou em consideração uma limitação da região a ser visitada, onde os critérios considerados foi a proximidade entre os patrimônios e a facilidade de transporte.

Para este recorte, foi elaborado um tema e, dentro deste tema, os patrimônios pertinentes seriam abordados. Desta forma foi possível reduzir o número de patrimônios a seis, além de produzir uma narrativa que consegue manter o interesse do leitor. Esta solução de recorte com tema ainda permite um desdobramento deste projeto em uma série de livros, cada qual abordando como tema um recorte histórico diferente.

Pensando em selecionar patrimônios populares e emblemáticos, foi escolhido como tema da publicação a chegada da corte portuguesa ao Rio de Janeiro. Portanto, os patrimônios selecionados possuem relação direta com o evento histórico e com Dom João VI.

5.1.1 O título

O público alvo já possui ideia do que significa um tesouro. O título propõe que um tesouro não é algo apenas de valor concreto ou monetário. Uma fotografia, uma pintura ou uma carta também são tesouros, de valor intangível quando ajuda a conhecer e compreender melhor a história e cultura de uma local ou um povo.

Portanto, o título "Tesouros do Rio" sugere uma reflexão a respeito da importância do patrimônio para a preservação da história e da cultura.

5.1.2 Personagens

A etapa inicial para desenvolvimento das ilustrações envolveu pesquisa a respeito da linguagem visual que seria melhor recebida pelo público-alvo. Era importante que as ilustrações acompanhassem o caráter lúdico da proposta e fossem mais estilizadas e carismáticas, de linhas simples e fácil reconhecimento.

Foi feita uma pesquisa de similares, a partir das publicações utilizadas de referência, pesquisando portfólios de ilustração dos artistas que trabalharam nestas obras. Os artistas com estilo de ilustração que mais se encaixavam na proposta foram Lee Cosgrove, Petter Donnelly, Alistar, Mar Ferrero e Peskimo.

A partir da pesquisa de similares houve uma etapa de croquis, onde se buscou chegar a um traço para a publicação. Nesta etapa, foram copiados personagens dos ilustradores utilizados como referência, a fim de se analisar o traço, com suas simplifi-



Fig. 22: "Floor Puzzle" de Alistar.



Fig. 23: Mapa Ilustrado de Peskimo.



Fig. 24: "The Farmer's Horse" de Lee Cosgrove.



Fig. 25: "Italian Craft Beer Festival" de Peter Donnelly (det.).



Fig. 26: "My Very First Animals Book" de Lee Cosgrove.



Fig. 27: Ilustração de Mar Ferrero.

cações e distorções da figura humana. Depois, com estas análises em mente, eram desenvolvidos os primeiros rascunhos dos personagens do livro, ainda com o traço das referências. A partir de então, eram desenvolvidos outros croquis, buscando uma personalização do traço. Os croquis então eram escaneados e desenvolvidos no Photoshop até a finalização.

Foram ilustrados os personagens mais relevantes relacionados ao tema da publicação, como a família real portuguesa, mas é possível ainda ver, ao longo das atividades, diversos outros personagens, como Jean Baptiste Debret, colonos, índios e escravos.



Figs. 28 a 31: Rascunhos de desenvolvimento dos personagens.



Figs. 32 e 33: Versão finalizada em Photoshop e rascunho de Napoleão Bonaparte.



Figs. 34 e 35: Rascunho e versão finalizada em Photoshop de escravos das gravuras de Jean Baptiste Debret.



Figs. 36 e 37: Versão finalizada em Photoshop e rascunho de Dom Pedro I aos nove anos de idade.



Fig. 38: Versão finalizada em Photoshop da família real portuguesa.



Fig. 39: Versão finalizada em Photoshop dos artistas integrantes da Missão Artística Francesa



Fig. 40: Versões finalizadas em Photoshop de Dom João VI em diferentes posições.



Fig. 41: Versão finalizada em Photoshop de Mestre Valentim.



Fig. 42: Versão finalizada em Photoshop de Dona Maria I.



Fig. 43: Versão finalizada em Photoshop de Dona Carlota Joaquina.



Fig. 44: Versão finalizada em Photoshop de outros personagens.

5.1.3 Patrimônios e cenas

Para o desenvolvimento das ilustrações dos patrimônios foram utilizadas como referências fotografias dos próprios. Para o desenvolvimento do traço, foram utilizadas como referências as fontes citadas anteriormente, como as publicações "Meu Primeiro Livro Castelos", "Obras de Arte", além dos também já citados Peskimo, Lee Cosgrove e Mar Ferrero. O processo envolvia fotos de cada patrimônio. A partir de então eram feitos rascunhos para determinar os elementos que permaneceriam na ilustração, indispensáveis para o reconhecimento do objeto, e outros que não eram essenciais.

Havendo a definição, os rascunhos melhor resolvidos eram escaneados e traçados no Photoshop, onde então o trabalho de ilustração era desenvolvido até sua conclusão.



Fig. 45: Referência e rascunho do Chafariz do Mestre Valentim.

Fig. 46: Versão finalizada em Photoshop do Chafariz do Mestre Valentim.

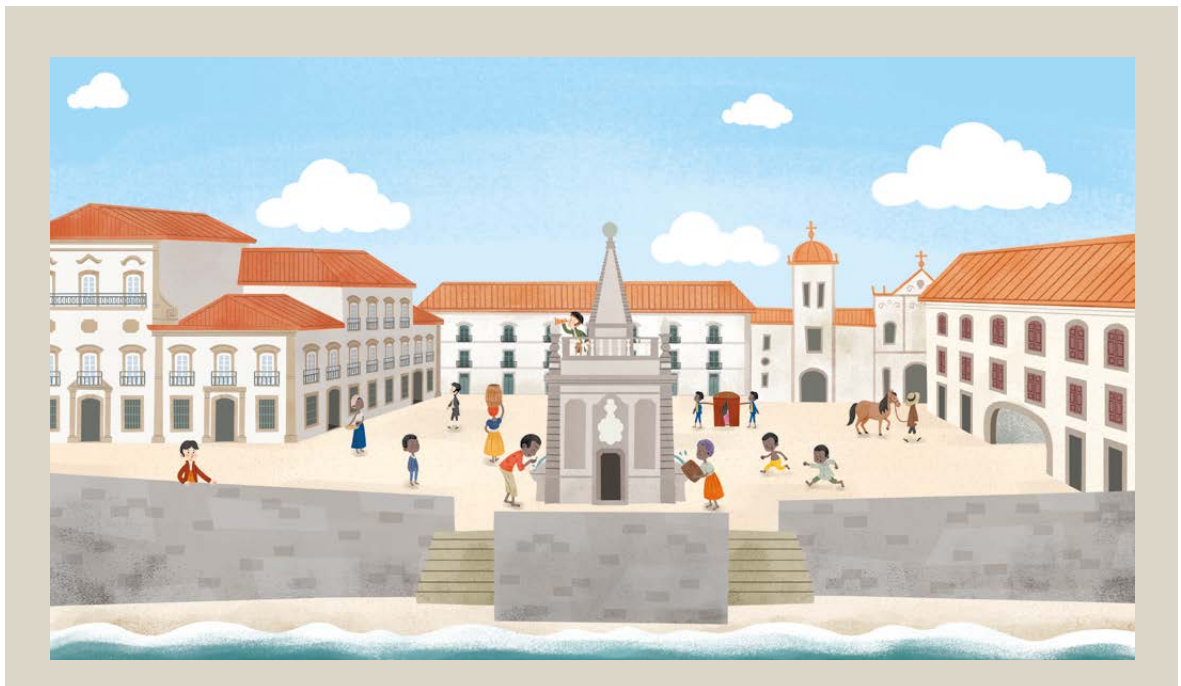




Fig. 47: Referência e rascunhos do Paço Imperial.



Fig. 48: Versão finalizada em Photoshop do Paço Imperial.

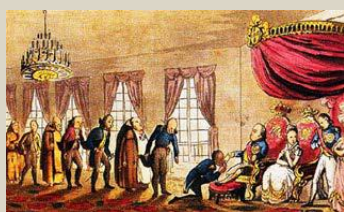
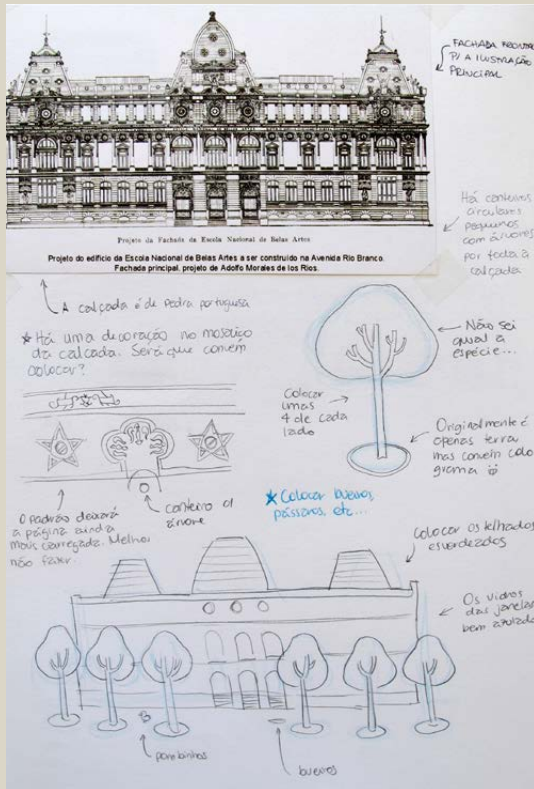


Fig. 49: Obra "Cerimônia do beija-mão na corte de Dom João VI" de 1826 (artista desconhecido).



Fig. 50: Versão finalizada em Photoshop da cena do "Beija Mão" de Dom João VI.



Figs. 51 e 52: Referência e rascunhos do Museu Nacional de Belas Artes.

Fig. 53: Versão finalizada em Photoshop do Museu Nacional de Belas Artes.

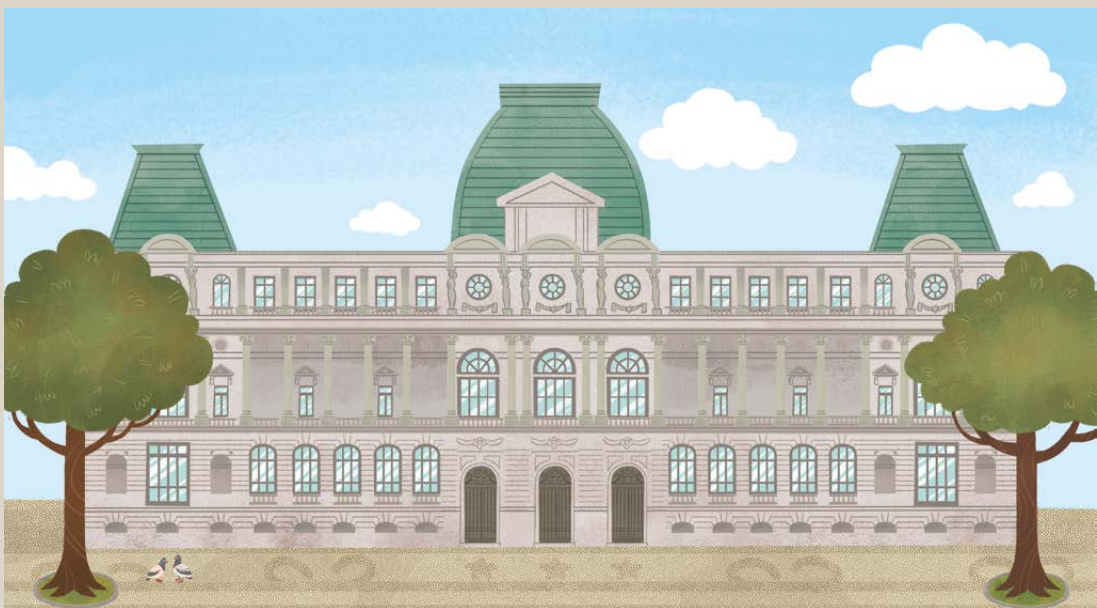


Fig. 54: Versão finalizada em Photoshop da cena em que Rodolfo Amoedo pinta o quadro "Más Notícias" de 1895.

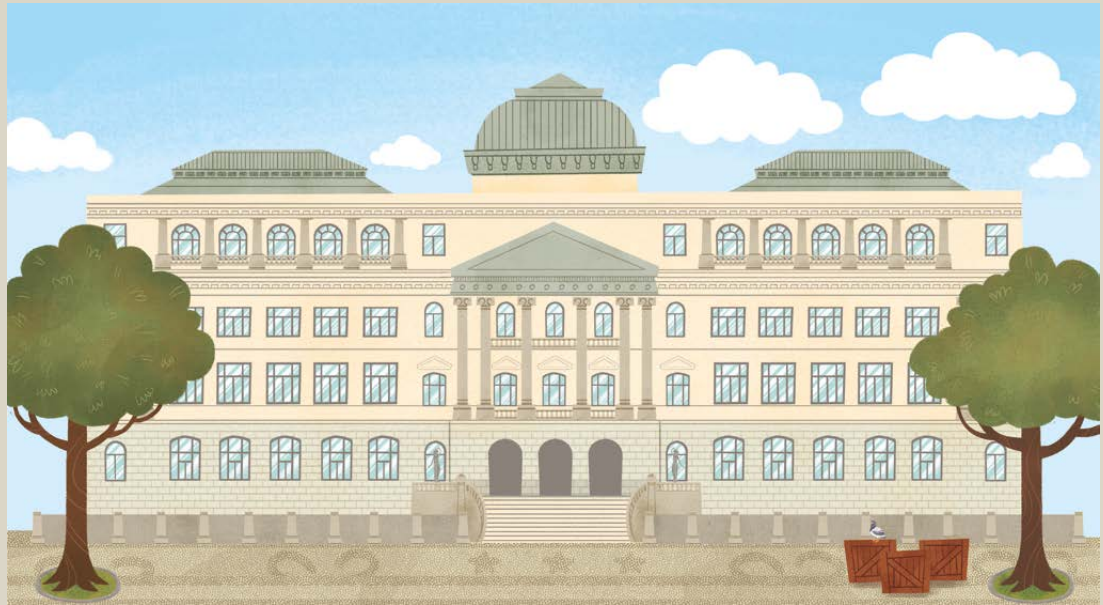


Fig. 55: Versão finalizada em Photoshop da Biblioteca Nacional.



Fig. 56: Referência e rascunho baseado na obra de Jean-Baptiste Debret "Negra tatuada vendendo caju" de 1827.



Fig. 57: Ilustração finalizada em Photoshop baseada na mesma obra.



Fig. 58: Fachada principal do Museu Histórico Nacional.



Fig. 59: Referências e rascunhos do Museu Histórico Nacional.



Fig. 60: Ilustração finalizada em Photoshop do Museu Histórico Nacional.



Fig. 61: Referências e rascunhos do Passeio Público.



Fig. 62: Estudos de algumas árvores do Passeio Público.

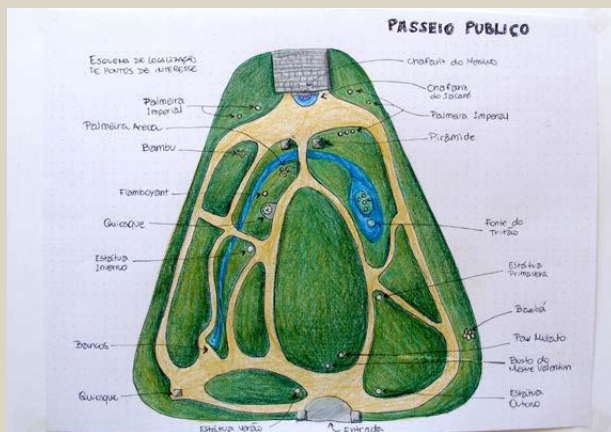


Fig. 63: Esquema de distribuição de elementos no Passeio Público.



Fig. 64: Rascunho para a ilustração do Passeio Público.



Fig. 65: Ilustração finalizada em Photoshop do Passeio Público.



Fig. 66: Estudo para seleção das ruas a integrem o mapa do livro, com localização dos patrimônios.



Fig. 67: Referências de layout de mapas.

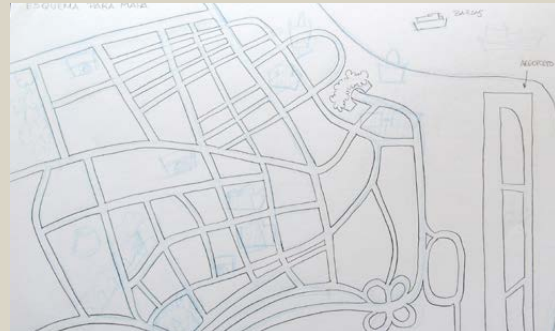


Fig. 68: Rascunho do mapa.



Fig. 69: Ilustração finalizada em Photoshop do map do centro do Rio de Janeiro.

5.2 Conteúdos e Atividades

Para a elaboração das curiosidades e atividades, foi feito um processo que envolvia:

- Utilizações e acontecimentos mais relevantes relacionadas ao patrimônio;
- Acervo;
- Características físicas do local.

As fontes de pesquisa para estas informações foram os websites oficiais das instituições, catálogos impressos e online e publicações do Ibram e Iphan. As informações coletadas de cada patrimônio envolviam temas como arte, história ou cultura:

A diretriz para as atividades foi os Parâmetros Nacionais Curriculares de Arte, que estabelecem três eixos a serem trabalhados no ensino da Arte: fruição, reflexão e produção. Ainda que sejam diversificadas, procuram sempre seguir um padrão de conteúdo, de acordo com o PCN de Artes e com a educação patrimonial.

Foram levantadas, para cada patrimônio, as seguintes informações:

Chafariz do Mestre Valentim

- Foi construído no século XVIII, a mando do Vice-Rei Dom Luiz de Vasconcelos e Souza.
- Sua principal função era fornecer água para abastecer embarcações e a população próxima.
- Servia também como mirante, para observar as embarcações que chegavam.
- Era a porta de entrada para a cidade.

Atividade proposta

Aproveitando a função de mirante do chafariz, foi proposto como atividade um desenho de observação. Sugere-se que o leitor utilize o visor destacável para enquadrar um trecho da paisagem e reproduzir o mesmo no espaço em branco situado na mesma página. Esta atividade conjuga uma curiosidade histórica com uma produção artística.

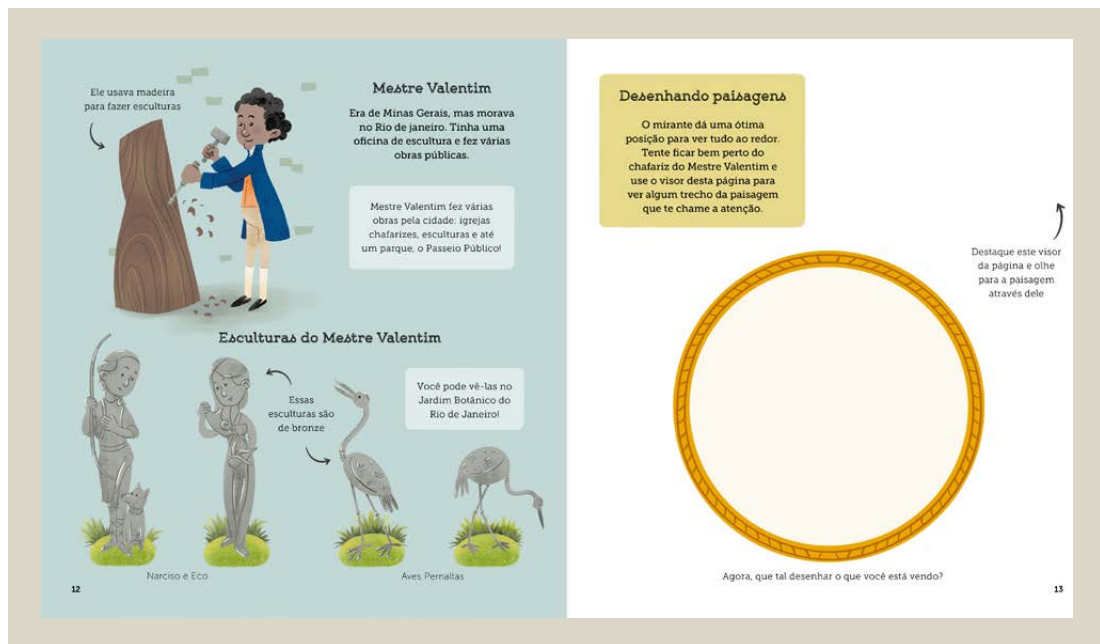


Fig. 70: Página com curiosidades e atividade relacionada ao Chafariz do Mestre Valentim.

Paço Imperial

- Foi residência do governador e do Vice-Rei no século XVIII;
- Com a chegada da família real, seu nome passa a ser Paço Real;
- É a primeira residência da família real, assim que chegam, antes de receberem o palácio de São Cristóvão (conferir nomes e datas);
- Depois da mudança de residência de dom João VI, O Paço continua como núcleo central político, pois todas as reuniões, despachos e leis tinham como sede o local;
- Com a independência, passa a se chamar Paço Imperial;
- Também já foi o Armazém Real e a Casa da Moeda;
- As aparições em eventos oficiais da família real e imperial foram em suas varandas;
- Teve muitas configurações ao longo dos séculos, todas representadas em maquetes expostas hoje no local;
- É um centro cultural atualmente.

Atividade proposta

Aproveitando a função administrativa que o Paço possuía com a chegada da família real portuguesa, foi sugerido como atividade que o leitor elabore uma lei, colocando

sua assinatura e um adesivo que faz o papel de “selo oficial”. Esta atividade propõe uma reflexão sobre a importância de se administrar um reino, assim como a de se criar regras para permitir uma sociedade mais justa. Permite ainda uma visão geral da estrutura de um documento, passando por elementos importantes, como data, assinatura e selo.

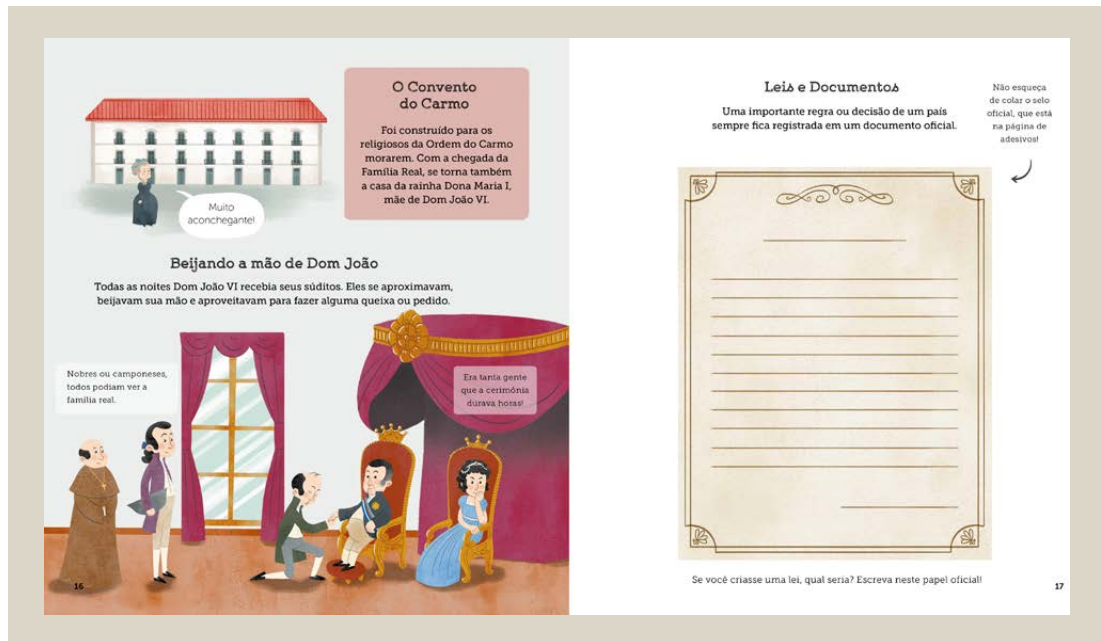


Fig. 71: Página com curiosidades e atividade relacionada ao Paço Imperial.

Museu Nacional de Belas Artes

- Seu acervo é referência em arte brasileira do século XIX;
- É um dos maiores museus da América do Sul;
- Já abrigou a Escola de Belas Artes, fundada em 1816;
- O prédio foi projetado por Adolfo Morales de los Rios, que utilizou como modelo o museu do Louvre, que fica em Paris;
- Está diretamente relacionado à Missão Artística Francesa;
- As primeiras obras de artes vieram com a família real portuguesa de Portugal para o Brasil;
- Foi inaugurado em 1937;
- Abriga acervo que vai desde a arte clássica à contemporânea.

Atividade proposta

Por ser um museu com função primária artística, foi sugerida como atividade algo que envolvesse características relacionadas com as obras do próprio museu. É proposto que o leitor desenhe seu autorretrato no espaço indicado na página de atividades, utilizando o pequeno espelho situado na mesma página. Esta atividade, além de envolver uma produção artística, relaciona-se com a curiosidade apresentada no mesmo capítulo. Ainda propõe uma reflexão sobre as mudanças do retrato e sua importância artística e histórica.



Fig. 72: Página com curiosidades e atividade relacionada ao Museu Nacional de Belas Artes.

Biblioteca Nacional

- Maior acervo bibliográfico e documental do Brasil;
- A sétima maior biblioteca nacional do mundo, segundo a UNESCO;
- A maior biblioteca da América Latina;
- Possui publicações originais portuguesas, trazidas com a família real;
- Além de livros, possui grande acervo de periódicos, fotografias e mapas.

Atividade proposta

Como a Biblioteca Nacional possui um importante acervo de gravuras de Jean-Baptiste Debret, a atividade propõe que o leitor preencha o pequeno bloco de desenho destacável presente na página. É sugerido que seja preenchido com desenhos de mo-

mentos do cotidiano do leitor, ao andar pelas ruas e visitar lugares. Esta atividade busca reforçar a importância das gravuras de Debret como documentos históricos que ajudam a conhecer, entender e preservar a história.

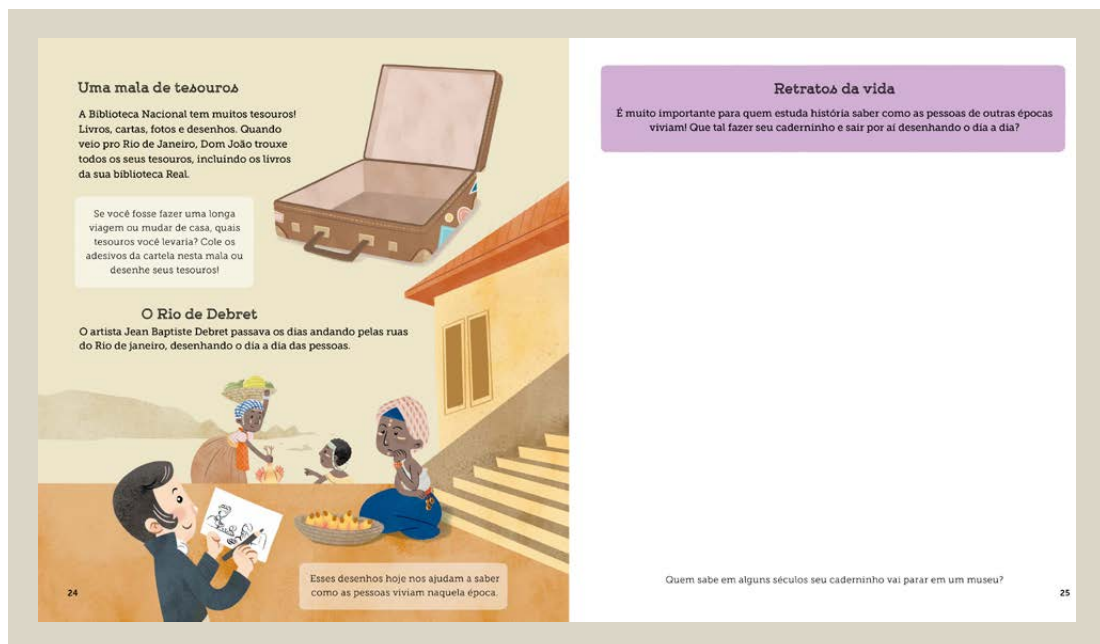


Fig. 73: Página com curiosidades e atividade relacionada à Biblioteca Nacional.

Museu Histórico Nacional

- Foi erguido em 1603, como Fortaleza de Santiago;
- Ao longo dos anos, agregou a Prisão do Calabouço, a Casa do Trem, o Arsenal de Guerra e o Quartel;
- Em 1922, em comemoração ao centenário da Independência, foi transformado em pavilhão que abrigou o "Palácio das Grandes Indústrias";
- É o museu de história mais importante do país, com acervo de 258 mil itens;
- Possui exposição permanente de numismática, com grande e raro acervo;
- Há também exposição permanente de veículos, desde o Brasil Colonial;
- Nas dependências do museu nota-se ainda diversas bandeiras históricas e brasões.

Atividade proposta

Esta atividade propõe ao leitor uma reflexão sobre a importância de uma bandeira nacional como algo além de um simples identificador visual de determinado país.

Através da proposta de se criar a própria bandeira, atenta pelo simbolismo contido no objeto, como cores, formas e objetos, como portador de identidade. É sugerido o desenho para a produção da bandeira, em espaço indicado na página, além de complementação com elementos da cartela de adesivos que acompanha o livro.



Fig. 74: Página com curiosidades e atividade relacionada ao Museu Histórico Nacional.

Passeio Público

- Primeiro jardim público do Rio de Janeiro;
- Os jardins e parques públicos daquela época tinham como principal função para seus visitantes o "ver e ser visto";
- Seu projeto original foi de Mestre Valentim, no ano de 1783;
- Passou por reformulação no século XIX, por Auguste Glaziou ;
- A reforma de Glaziou seguia o novo padrão naturalista inglês, onde o jardim deveria parecer natural e contemplativo;
- Possui cerca de 90 espécies diferentes de árvores de grande porte e frutíferas;
- Possui grande diversidade de espécies de flores e plantas.

Atividade proposta

Por se tratar de um parque público, a atividade relacionada a este patrimônio procurou

relacionar a arte com o local, evidenciando que o valor histórico, artístico e cultural passa também pela fauna e flora. Ao propor o desenho de alguma flor ou folha do próprio parque, a atividade chama a atenção para a importância da arte em diversas áreas, inclusive na ciência. Esta atividade não só destaca a importância da ilustração botânica para o estudo dos vegetais, como também estimula o leitor a ter atenção aos detalhes em um desenho de observação.



Fig. 75: Página com curiosidades e atividade relacionada ao Passeio Público.

5.3 Linguagem e estrutura

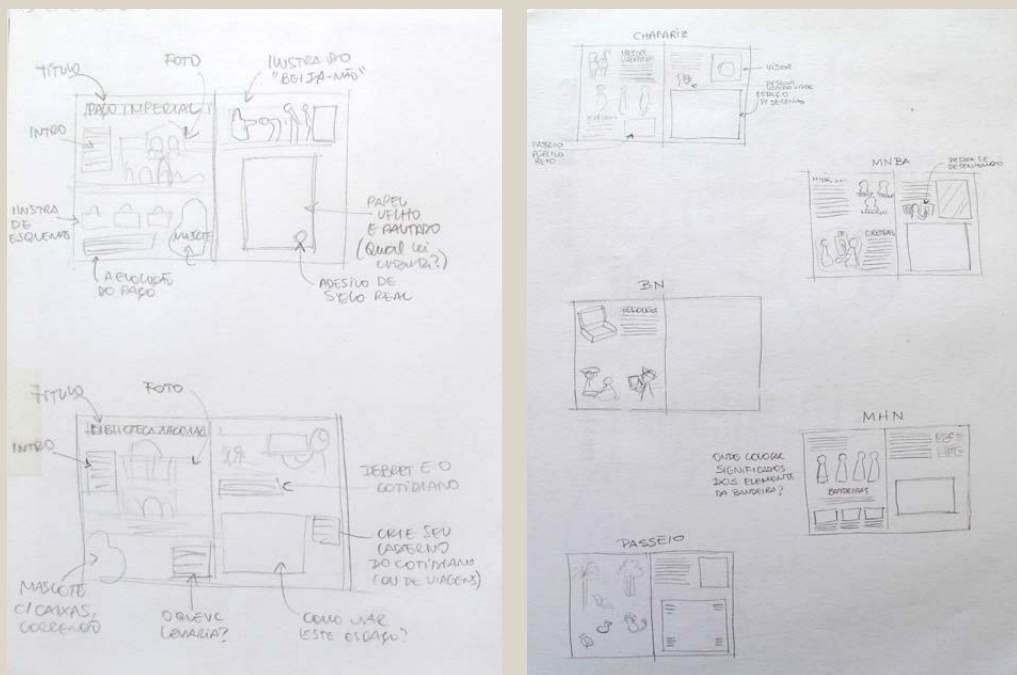
O livro não tem por objetivo o ensino histórico, mas propor atividades que permitam a relação do leitor com o espaço, evidenciando sua importância histórica e cultural, mas de maneira descontraída e prazerosa. Portanto, a quantidade reduzida de textos foi uma decisão projetual a fim de que o conteúdo não ficasse maçante ou similar ao conteúdo de educação formal.

De qualquer maneira, uma breve contextualização histórica é importante para situar o leitor no contexto do espaço e chamar atenção para as razões pelas quais este é importante. A estrutura do livro, portanto, possui uma introdução onde se apresenta o conteúdo e se expõe seus objetivos. Em seguida há uma apresentação do tema central que envolve os espaços e seu contexto. Logo após há um mapa para a situação dos locais abordados, que estão em destaque. O mapa também serve como sumário.

A linguagem para a abordagem dos conteúdos também foi trabalhada a fim de evitar palavras mais complexas, linguagem técnica e datas, algo que seria facilmente associado à livros didáticos de história, remetendo à memorização de nomes, locais e datas, tornando a leitura maçante.

A estrutura de cada atividade obedeceu o seguinte princípio::

- Cada patrimônio possui duas páginas duplas, totalizando quatro páginas.
- Na primeira página dupla, uma apresentação do patrimônio, com uma ilustração ocupando todos o espaço e pequenos textos com algumas informações.
- A página seguinte foi reservada para outras informações e curiosidades.
- A última página é dedicada à atividade relacionada ao patrimônio abordado.



Figs. 76 e 77: Estudos de layout de página para cada patrimônio.

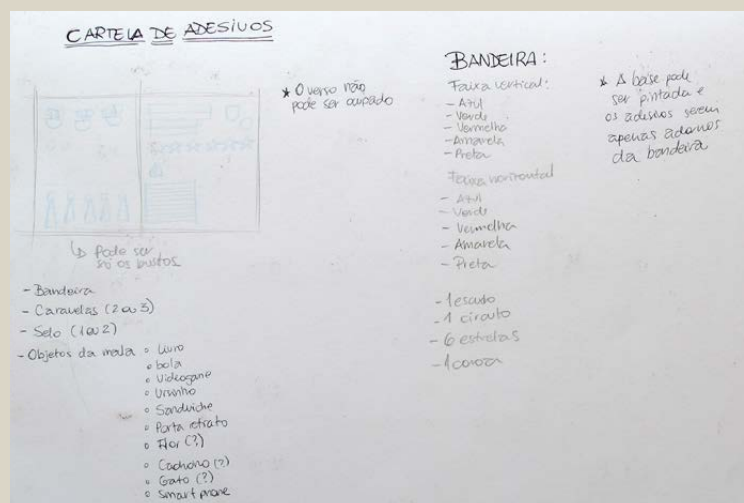


Fig. 78: Estudos de layout e elementos a serem incluídos na cartela de adesivos.

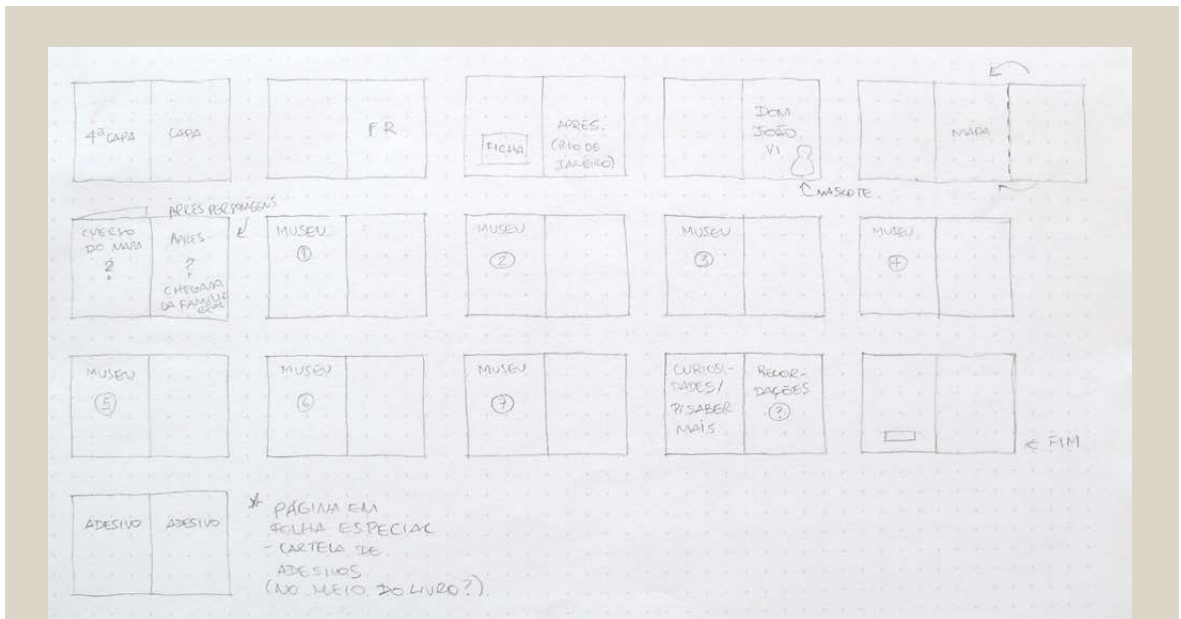


Fig. 79: Primeiro espelho do livro.

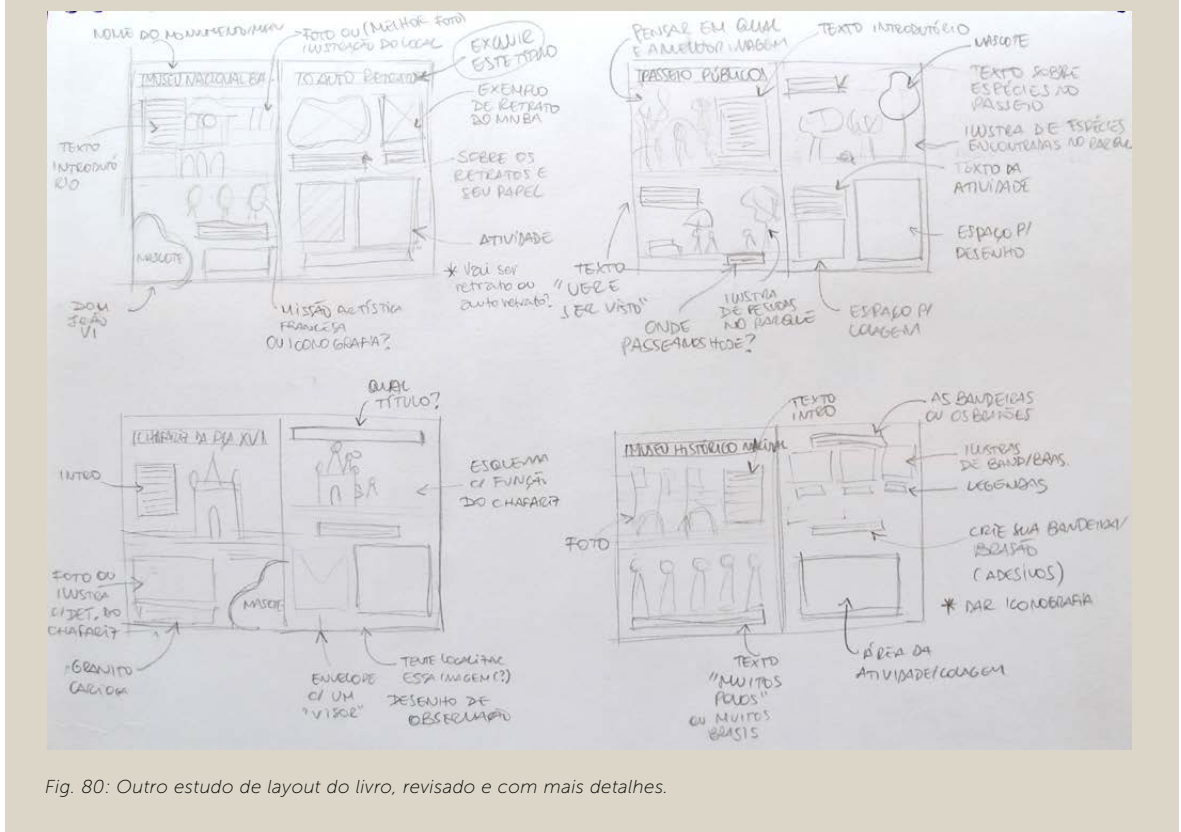


Fig. 80: Outro estudo de layout do livro, revisado e com mais detalhes.

5.4 Projeto gráfico

5.4.1 Formato

A proposta inicial foi um formato de bolso de 14 x 18cm, o que facilitaria seu transporte. A estrutura contava com uma página dupla para cada assunto, sendo a primeira página apresentando o patrimônio e uma curiosidade. A página contígua apresentava

outra informação e a atividade. No entanto as dimensões reduzidas prejudicaram o desenvolvimento das atividades, que pareciam confusas e complicadas de serem executadas pelo leitor.

O formato foi ampliado para 18 x 21cm, a fim de manter sua característica compacta, mas abrir espaço para a interferência do leitor. Porém foi percebido que, embora as atividades estivessem mais inteligíveis, o espaço de texto era escasso e as ilustrações estavam muito reduzidas e simplificadas, sem destaque. Além disso o espaço forçava texto e imagem a dividirem o espaço sem respiro, com margens internas e externas muito estreitas, tornando a hierarquia de informação prejudicada.

O formato então foi alterado para 20 x 21 ampliando-se as margens e deixando mais definida a relação entre texto e imagem. Era necessário ainda que as ilustrações ganhassem mais destaque, tornando-se impactantes para cativar a atenção do leitor ao tema. Cada patrimônio passou então a contar com duas páginas duplas, onde a primeira dupla é apenas a apresentação do patrimônio. A dupla seguinte conta com uma página de informações e curiosidades e a atividade ganha uma página inteira.

Após estas alterações o formato foi fechado, apenas com um último aumento para ampliar as margens externas e dar maior destaque aos detalhes nas ilustrações.

Por conta do considerável aumento nas dimensões e no volume do livro, a encadernação também precisou ser alterada. A princípio havia sido definida como um caderno único em canoa, porém o volume gerado pelo novo número de páginas alterou esta característica. O formato final é de 20 x 22cm, em cadernos costurados, a fim de permitir uma abertura de 180° das páginas, por conta das ilustrações em páginas duplas.

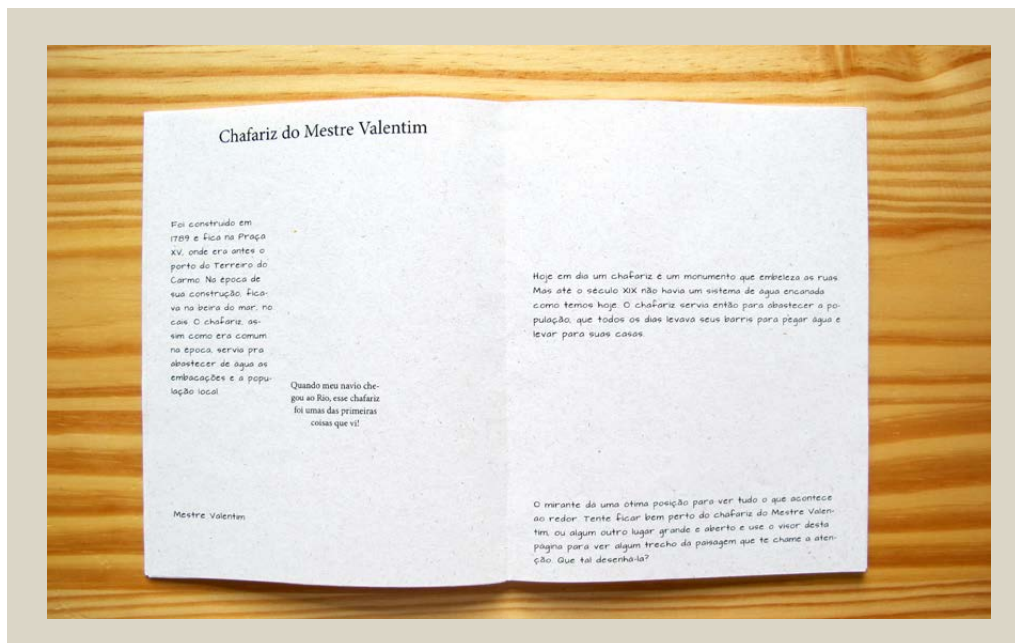


Fig. 81: Primeiro boneca do livro, ainda sem planejamento de imagens e com formato de bolso.



Fig. 82: Segunda boneca do livro, com layout de texto e algumas ilustrações.



Fig. 83: Última boneca do livro, com formato final e layout completo das páginas.

5.4.2 Cores

Trata-se de um livro cujo tema aborda patrimônios artísticos e culturais e fala de história. Mas, além destas características, o livro possui como público alvo crianças entre 8 e 10 anos. Era importante escolher um paleta de cores que fosse diversificada, a fim de despertar o interesse do leitor, mas que ao mesmo tempo não prejudicasse o tema central, já que os patrimônios possuem suas características físicas que deveriam ser preservadas a fim de permitir identificação ao se associar sua ilustração com o local ou obra físicas reais. Portanto as cores deveriam equilibrar estas duas características do projeto. Foram consideradas como fontes de referências de cores:

- Mapas de navegação dos séculos XV a XIX;
- As cores utilizadas nas fachadas dos patrimônios abordados;
- A vegetação local;
- Obras de artes utilizadas como referência para conteúdo do livro.



Fig. 84: Mapa do World Mercators Projection, de A. J. Johnson (1860).



Fig. 85: Passeio Público do Rio de Janeiro.



Fig. 86: Fachada da Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro.



Fig. 87: "Mús Noticias" de Rodolfo Amoedo (1895).

5.4.3 Ferramentas e técnicas

A proposta da publicação a princípio não desperta o interesse imediato do público alvo. Para tornar a proposta mais palatável, chamando a atenção para o livro e despertar o interesse do leitor, o projeto tem como ferramenta a ilustração.

Por conta da proposta, o livro possui diversos elementos que se repetem nas ilustrações. Como forma de agilizar o processo e manter o padrão necessário de alguns elementos que se repetem (como o personagem de Dom João VI), todas as ilustrações foram produzidas utilizando o programa Photoshop. Isso permitiu um processo fluido, ágil e organizado.

O personagens foram produzidos em partes intercambiáveis, com troncos, cabeça e membros separados que, com combinações diversas, produziram diversas ilustrações dentro de um padrão de proporção e em tempo reduzido.

Outros elementos como animais, arquitetura e vegetação também foram otimizados. Com o uso recorrente destes elementos ao longo da publicação, houve ganho em agilidade na produção, além do resultado final do livro possuir unidade.

Como as ilustrações foram planejadas para serem simplificadas, os pincéis escolhidos para sua execução no Photoshop possuem textura e bordas irregulares, a fim de dar organicidade e evitar a dureza de uma borda reta, que acabaria sendo reforçada pelas próprias características estilísticas das ilustrações.

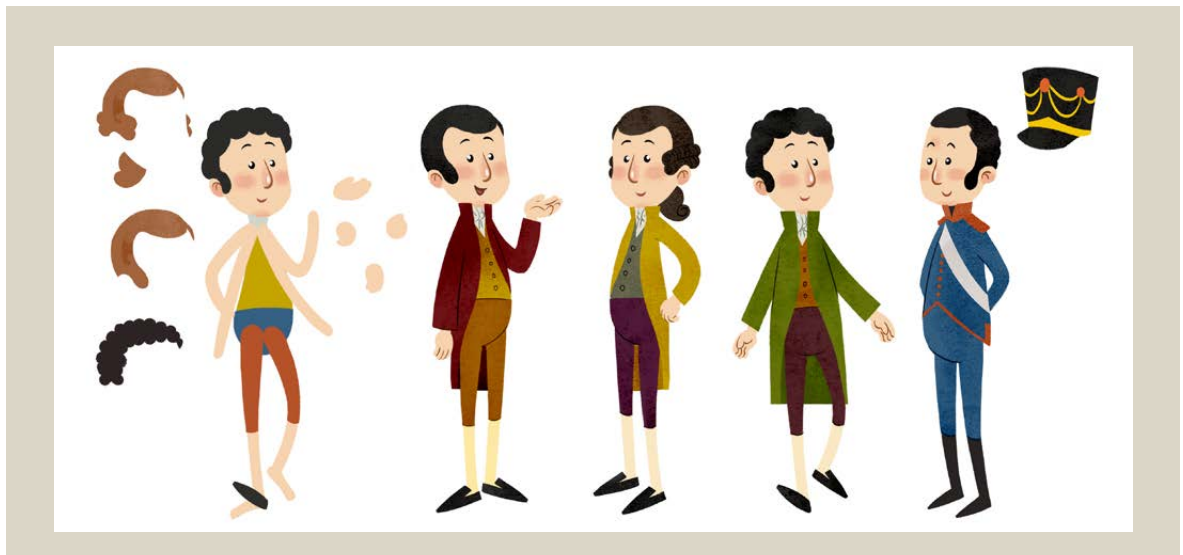


Fig. 88: Exemplo de personagem com partes separadas e sua utilização no projeto.

5.4.4 Diagramação/ Tipografia

De acordo com a faixa etária do público alvo, a fonte precisava ser de leitura confortável e lúdica. Além disso, era importante distanciar da aparência de livros didáticos, que poderiam gerar equívoco quanto à proposta da publicação. Portanto as fontes estudadas possuíam regularidade, ao mesmo tempo que evocavam a informalidade de uma fonte escrita à mão.

Tesouros
do Rio

Gist Rough Upright Black

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 ., ; : ? !

Gist Rough Upright Extrabold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 ., ; : ? !

Museo Slab (100, 300, 500 e 700)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 ., ; : ? !

Museo Sans (100)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 ., ; : ? !

5.4.5 Suporte/ Acabamento

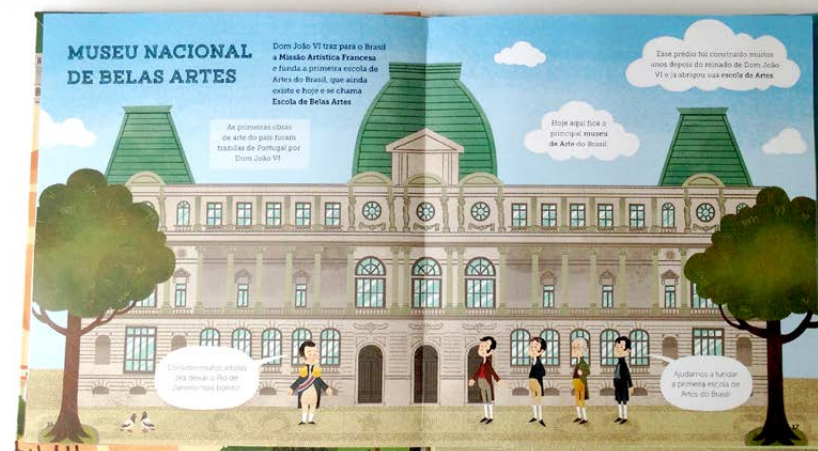
O livro é destinado para crianças entre 7 e 10 anos, com atividades que envolvem muito manuseio, desenho, escrita e colagem no mesmo. Portanto, era importante um papel resistente para ser manipulado por mãos infantis, além de receber escrita sem transferir e que não marcasse a página seguinte com facilidade.

Com o aumento no número de páginas ao longo do projeto e, conseqüentemente, no volume do mesmo, a encadernação com capa rígida foi escolhida por oferecer estrutura adequada, além de apoio para o leitor realizar as atividades.

6. O livro











O Chafariz do Menino
 Antes do Chafariz dos Jacarés tem uma surpresa! Outro Chafariz, do Mestre Valentim.



Lar de plantas e animais
 No Passeio Público, além de plantas, você encontra também vários tipos de animais!



Estudando as plantas
 A ilustração botânica é muito importante para se estudar uma planta. O desenho é feito com capoteço, não deixando nenhum detalhe de fora!

Pegue alguma folha ou flor caída do Passeio Público e cole aqui.




Faça um desenho dela no espaço acima. Capotece nos detalhes!

PARA SABER MAIS
 Ainda tem muitas coisas legais para conhecer sobre os tesouros do Rio de Janeiro! Você pode saber mais aqui!

Para curtir e ficar por dentro:
 facebook.com/MNRJRio
 facebook.com/museunacional
 facebook.com/biblioteca nacional.br
 facebook.com/passiopublico

Para ler:
 1998 - Edição Juvenil de Laurentino Gomes Editora Planeta
 Dia 26 de Rio de Jêta Moira Shewar e Spacia Companhia das Letras

Para visitar:
Paço Imperial
 Terça a domingo, das 12h às 19h
 Praça XV de Novembro, 48
 www.smg.gov.br/passiopublico.org.br

Museu Nacional de Belas Artes
 Terça a sexta, das 9h às 18h
 Sábados, domingos e feriados das 11h às 18h
 Avenida Rio Branco, 199
 www.mn.gov.br

Museu Histórico Nacional
 Terça a sexta, das 9h às 17h30
 Sábados, domingos e feriados das 12h às 17h
 Praça Marechal Âncora s/n
 www.mhn.gov.br

Biblioteca Nacional
 Segunda a sexta, das 9h às 19h
 Sábados das 10h30 às 15h
 Avenida Rio Branco, 259
 www.bn.gov.br

Passeio Público
 Todos os dias, das 9h às 17h
 Rua do Passaicó, 260
 visit-nic/que_saber/passiopublico



MEUS TESOUROS DO RIO

Junte e cole aqui suas recordações dos passeios: fotos, ingressos, folhetos e tudo o que você achar especial para se lembrar de suas aventuras.



7. Conclusão

Este projeto buscou a elaboração de um material que permitisse a transmissão de conceitos de Educação Patrimonial para o público infantil entre 8 e 10 anos, como forma de incentivar o gosto pela própria história e cultura, através da abordagem da importância histórica e cultural da cidade do Rio de Janeiro.

Os recursos aprendidos ao longo do curso de Comunicação Visual Design puderam ser aplicados à educação patrimonial, como elaboração de projeto, suas etapas de produção, a manipulação dos recursos visuais e a linguagem da ilustração como formas de se alcançar o objetivo de criar um material atraente e lúdico para crianças.

A pesquisa abordou diretrizes da Educação Patrimonial como guia para estruturação do projeto e para a elaboração de conteúdo. Os parâmetros Curriculares Nacionais foram utilizados como embasamento para as atividades que envolviam produção artística, como desenho, pintura e colagem.

Em um projeto cuja temática é vista de maneira geral como algo complicado e maçante, os recursos ligados à Comunicação Visual foram utilizados como forma de abordar o tema sob ótica mais leve e interessante ao público jovem. A forma como a ilustração foi tratada neste projeto também contribuiu para tornar mais palatável a transmissão do conteúdo. As atividades removem o caráter apenas explanatório do livro para algo que o leitor passa a interagir, facilitando a compreensão do tema abordado.

A maneira como o projeto foi elaborado, através de um recorte histórico, com tema e delimitação de assunto, permite uma série de caminhos para sua continuação. Pode-se desdobrar em uma coleção de livros, com temas variados ligados à cidade, além do histórico: povos e culturas, contos de mistério do Rio de Janeiro, ou continuar na mesma linha: primeiro reinado, segundo reinado e assim por diante. Pode-se ainda propor uma linha com enfoque em personagens-chave: Dona Leopoldina, Pedro I, Princesa Isabel, etc. A Educação Patrimonial com enfoque na cidade do Rio de Janeiro foi apenas superficialmente abordada, pois ela se desdobra em diversas outras possibilidades além do formato livro. Jogos de tabuleiro, artigos colecionáveis, álbum de figurinhas, caderno de atividades relacionados aos livros, etc.

Este trabalho explora a utilização do design como ferramenta para a promoção da Educação Patrimonial. Através de recursos como a ilustração, a comunicação visual pode ser trabalhada de forma a elaborar conteúdos envolvendo o tema que tenha uma abordagem interessante e cativante para o público infantil. O Design e a Educação Pa-

trimonial se mostram sintonizados, quando se coloca como objetivo principal tornar o público alvo mais atuante e protagonista de sua própria realidade, entendendo seu papel e apreciando exercê-lo.

Este trabalho de conclusão me permitiu unir dois assuntos que despertam meu interesse: ilustração e museus. O conhecimento adquirido ao longo do curso foi aplicado de diversas maneiras e sob os mais variados enfoques, desde a metodologia de projeto, às decisões relativas ao processo gráfico, entre outros, resultando neste livro. Me fez ainda colocar em perspectiva como é amplo o campo do design e como ele pode contribuir para a construção de uma sociedade mais inclusiva. É o resultado que vai além de um ano de pesquisa. Foram cinco anos de experiências diversas proporcionadas pelo curso de Comunicação Visual Design que culminaram neste projeto final.

8. Referências Bibliográficas

Pesquisa teórica

ALENCAR, Vera Maria Abreu de. Museu-educação: se faz caminho ao andar... 1987. Dissertação (Mestrado em Educação). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1987.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais (1 a 4 séries) Vol.6: Arte. Brasília: MEC/SEF, 1997. <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>

BRASIL. Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. (??) http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm

CARVALHO, Cristina. Quando a escola vai ao museu (Coleção Ágere). 1ª edição. Campinas, SP: Papirus, 2016.

COSTA, Carina Martins. A escrita de Clio nos temp(l)os da Mnemósine: olhares sobre materiais pedagógicos produzidos pelos museus. Educação em Revista. n. 47, junho de 2008.

HORTA, M. L. et al. Guia básico da educação patrimonial. Brasília: Iphan, 1999.

HUYSSSEN, Andreas. Seduzidos pela memória. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

PINHEIRO, Adson Rodrigo S. (org.). Cadernos do patrimônio cultural: educação patrimonial Vol. III. Fortaleza: Secultfor: Iphan, 2015.

SANTOS, José Luiz dos. O que é Cultura. São Paulo: Brasiliense, 1983

Portais

Projeto Museus do Rio - <http://www.museusdorio.com.br>

Visit.Rio (RIOTUR) - <http://visit.rio/>

UNESCO no Brasil - <http://www.unesco.org/new/pt/brasil>

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) - <http://portal.iphan.gov.br/>

Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) - <http://www.museus.gov.br/>

Museu Nacional de Belas Artes - <http://mnba.gov.br/portal/>

Museu Histórico Nacional - <http://mhn.museus.gov.br/>

Fundação Biblioteca Nacional - <https://www.bn.gov.br/>

Paço Imperial - <http://www.amigosdopacoimperial.org.br/>

Análise de similares

ALZER, Luiz André. DRUMMOND Bruno. Meu livro do Rio. 1ª edição. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.

BAER, Sam. HORE, Rosie. Obras de Arte Jogos e Passatempos. 1ª edição. Londres: Usborne Publishing Ltd., 2015.

BROOKS, Felicity. YOUNG, Caroline. Palavras e adesivos Natureza. 1ª edição. Londres: Usborne Publishing Ltd., 2017.

MUSEU HISTÓRICO NACIONAL. Do Móvel ao Automóvel: Transitando pela História (caderno educativo). 3ª edição. Brasília: Ministério da Cultura e Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), 2012.

SOUSA, Mauricio de. Saiba Mais! Sobre Leonardo da Vinci (nº 35). São Paulo: Panini Brasil LTDA., 2010.

WHEATLEY, Abigail. Meu primeiro livro Castelos. 1ª edição. Londres: Usborne Publishing Ltd., 2014.

Referências de imagens

Fig. 3: CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL. Impressionismo: Paris e a Modernidade (2013). Caderno educativo. Disponível em <<http://culturabancodobrasil.com.br/portal/wp-content/uploads/2014/01/PraticasReflexoesSP.pdf>>

Figs. 5 e 6: MUSEU NACIONAL DE BELAS ARTES. Guia da visita em família ao Museu Nacional de Belas Artes (2011). Disponível em <<http://mnba.gov.br/portal/publicacoes.html>>

Figs. 7 e 8: MUSEU HISTÓRICO NACIONAL. Do Móvel ao Automóvel: Transitando pela História. Caderno educativo. 3ª edição. Rio de Janeiro: 2012

Figs. 9 e 10: MUSEU DA IMIGRAÇÃO. O Caminho das Coisas. Caderno educativo. São Paulo: 2016. Disponível em: <http://museudaimigracao.org.br/wp-content/uploads/2016/06/mi_o_caminho_das_coisas_educativo_spread_baixa_download.pdf>

Fig. 22: ALISTAR. Floor Puzzle. Disponível em <<http://www.alistar.us/index.php?/kids/maps/>>

Fig. 23: PESKIMO. Sem título. Disponível em <<https://www.synergyart.co.uk/artists/peskimo>>

Fig. 24: COSGROVE, Lee. The Farmer's Horse. Disponível em <<http://www.gorillustrator.com/StoryTime-Magazine>>

Fig. 25: DONNELLY, Peter. Italian Craft Beer Festival (det.). Disponível em <<http://dannellyillustration.com/italian-beer-festival>>

Fig. 26: COSGROVE, Lee. My Very First Animals Book. Disponível em <<http://www.gorillustrator.com/My-Very-First-Animals-Book>>

Fig. 27: FERRERO, Mar. Sem título. Disponível em <<http://www.plumpuddingillustration.com/work/?page=1&artist=153&name=&cat=1&id=118>>

Fig. 84: JOHNSON, A. J. World Mercators Projection. Disponível em <<https://www.amazon.com/24x36-Poster-Johnsons-Antique-Reprint/dp/B00GDFW0WC?tag=brilliantmaps-20>>

Fig. 85: Passeio Público do Rio de Janeiro. Disponível em <<http://literaturaeriodedejaneiro.blogspot.com.br/2012/05/passeio-publico.html>>

Fig. 86: Fachada da Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro. Disponível em <<http://www.ebc.com.br/2012/11/serie-da-biblioteca-nacional-sobre-memoria-literaria-do-rio-homenageia-tradicional-livraria>>

Fig. 87: AMOEDO, Rodolfo. Más Noticias (1895). Disponível em <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4e/Rodolfo_Amoedo_-_Más_noticias.jpg>